

Quest

Le magazine des jeux de simulation

Scénarios
HAWKMOON
APPEL DE
CTHULHU
SHADOWRUN

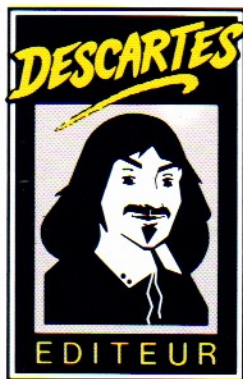
Aides de Jeux
TORG - RIFTS
PREDATEURS

Dossier - BD
RUNEQUEST
« Les Broos »

Jeu complet
"REGNE"

30 F - QUEST 6 - JUILLET/AOUT 1991 - ISSN 1153-043X.





& QUEST

ORGANISENT LE NECRONOMICON 91

CONCOURS DU MEILLEUR SCENARIO OU DOSSIER POUR L'APPEL DE CTHULHU

LE CONCOURS : Jeux Descartes, l'éditeur français de l'Appel De Cthulhu, et Quest, ici présent, organisent le concours du meilleur scénario ou dossier sur le célèbre jeu tiré de l'oeuvre de H.P Lovecraft.

Chaque écrit sera jugé selon les critères suivants : **ESPRIT DU JEU**, **ORIGINALITE** et **QUALITE REDACTIONNELLE**.

Les écrits devront être adressés avant le 15 juillet à :

QUEST

14, rue Crozatier

75012 PARIS

Les résultats seront publiés dans Quest N° 7 (septembre).

Enfin, les cinq premiers dossiers ou scénarios seront publiés au fur et à mesure dans QUEST, dès le numéro de septembre 91.

1^{ER} PRIX : La quatrième édition de l'APPEL DE CTHULHU ainsi que les scénarios L'ASILE D'ALLIENES et LES OMBRES DE YOG-SOTHOTH ; le jeu MALEFICES avec les scénarios suivants : LE DOMPTEUR DE VOLCAN, DELIVREZ NOUS DU MAL, COEUR CRUEL, FOLIES VIENNOISES, LE MONTREUR D'OMBRE ; le jeu de simulation historique GUET APENS ; le jeu de simulation de S.F RENCONTRE COSMIQUE ; le jeu de rôle JAMES BOND 007 ; LA MALETTE DESCARTES avec LE BADGE ANNEES FOLLES, DES POSTERS, plus un abonnement d'un an à QUEST et un T.SHIRT "DANOLD" !

2^{EME} PRIX : La collection complète de LEGENDES CELTIQUES avec les règles, les accessoires, le disque magique et les scénarios L'OEIL DE BALOR, LE TREFLE NOIR, ADEN, LE SIGNE DU SERPENT, A LA POURSUITE DE CONN RUADAN, avec de plus LES LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS ; le jeu de simulation RENCONTRE COSMIQUE ; LA MALETTE DESCARTES avec LE BADGE ANNEES FOLLES, DES POSTERS, plus un T.SHIRT "DANOLD".

3^{EME} PRIX : Le jeu de rôle STAR WARS ; le portfolio de LEGENDES CELTIQUES (avec douze grandes et belles illustrations de Didier Guiserix) ; LA MALETTE DESCARTES avec LE BADGE ANNEES FOLLES et DES POSTERS, plus un T.SHIRT "DANOLD".

4^{EME} PRIX : Le jeu de rôle WARHAMMER ; le très beau jeu d'aventure LA VALLEE DES ROIS ; LA MALETTE DESCARTES avec LE BADGE ANNEES FOLLES et DES POSTERS.

5^{EME} PRIX : Le jeu de plateau HORREUR A ARKHAM ; le jeu de rôle LA TABLE RONDE ; LA MALETTE DESCARTES avec LE BADGE ANNEES FOLLES et DES POSTERS.

6^{EME} AU 10^{EME} PRIX : LA MALETTE DESCARTES avec LE BADGE ANNEES FOLLES et DES POSTERS.

ALORS A VOS PLUMES !

QUEST

6

S O M M A I R E

XUp release

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : RuneQuest est édité par ORIFLAM sous licence CHAOSIUM-AVALON HILL, Hawkmoon est édité par Oriflam sous licence CHAOSIUM, L'Appel de Cthulhu est édité par JEUX DESCARTES sous licence CHAOSIUM, Shadowrun est édité par HEXAGONAL sous licence FASA, TORG est édité par JEUX DESCARTES sous licence WEST AND GAMES. RIFTS est édité par PALLADIUM, Prédateurs est édité par FLAMBERGE.

Ont participé à ce numéro : Stéphane CHARRET pour les nouveautés Wargames, Alain JANOLLE pour les illustrations de Hawkmoon et Torg-Rifts, et surtout Danold qui a été magnifique du début à la fin.

RUBRIQUES

5. Le Coin du Collector- Ouvertures Rapides- Bruits de Couloirs- News

Si vous trouvez mieux, DD ne paie pas la différence.

10. Le Coin du Wargamer

Ce canard est un journal de C...oins !

12. Interview : Kevin Siembieda

Palladium, polonium et la bombe ?

14. Les bouquins se font plumer

Farmer y contribue .

56. A vos plumes

Merci, n'en jetez plus !

58. Manifs-Infos

Dans les campagnes et les banlieues.

62. Roman

Il faut bâtir l'avenir (à défaut d'autre chose)

SCENARIOS

17. L'Appel de Cthulhu

Pentacle à Bavella. O Catarinetta Bella cthi cthi.

39. Shadowrun

Comme un petit creux....

47. Hawkmoon

L'adieu à la camargue.

DOSSIERS, JEUX

15. TORG-RIFTS

Les néo-envahisseurs

23. Jeu Original

REGNE : Siliks, Sylves et Lupins.

31. RuneQuest

Abomination incarnée : les Broos. Beurk.

54. Prédateurs

Tribune libre

BANDES DESSINEES

4. Editorial

Danold va-t-il encore (et toujours) s'énervé ?

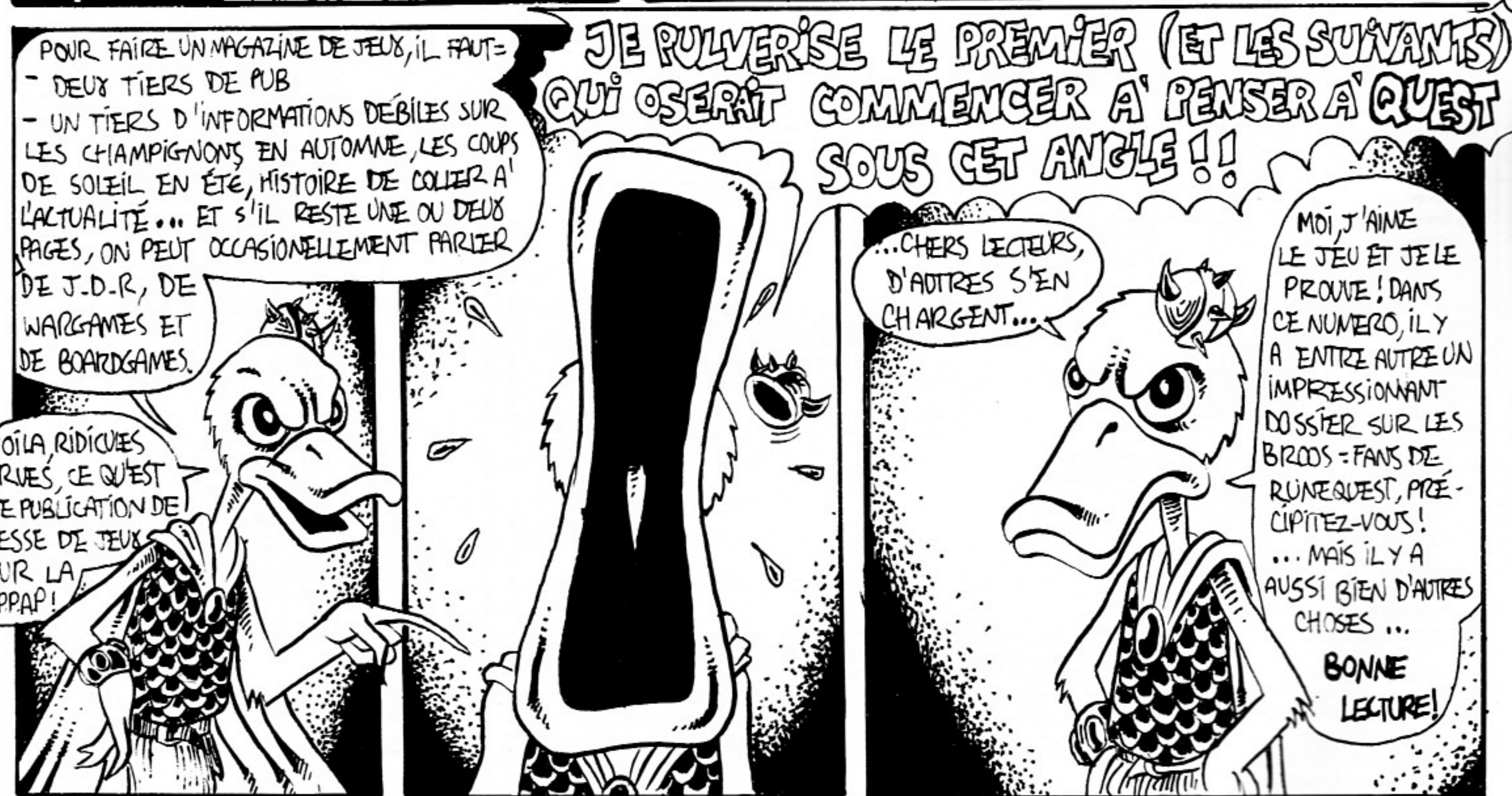
27. Sentimental

Re-beurk !



QUEST N 6. Périodicité bimestrielle. Edité par CITADELLA. ISSN 1153-043X. Directeur de la publication : Orso VESPERINI. REDACTEURS : Léonidas VESPERINI, Marie-France BERTRAND, Michel SALICETO, Christian GABRIEL. Maquettiste : Alexis SANTUCCI. Dessinateurs : Alexis SANTUCCI, Orso VESPERINI et Loïc CANUEL. Secrétaire de rédaction : Evelyne GUILLOT. PUBLICITE : Amélie CHARLIER. ABONNEMENTS : Marie-France RAFFALLI. PROMOTION : Marie-France RAFFALLI et Amélie CHARLIER. SUPERVISION : Léonidas VESPERINI. NEWS : Olivier NOEL. WARGAMES : Michel SALICETO. PHOTOGRAPHIE : COMPOJET, Paris. FLASHAGE : S.L.J., Paris. IMPRESSION : IGC, St Etienne. DISTRIBUTION : HEXAGONAL. Adresse pour courrier uniquement : Quest, 14, rue Crozatier, 75012 PARIS. CITADELLA SARL, 2, rue de la Paroisse, 20200 BASTIA. TEL : 16.(1) 43.47.37.40.

EDITO



Introduction aux News

. Actuellement, je ne propose plus de Plans Rapprochés, car il devient difficile de tester un jeu avant sa sortie, et quand la possibilité en est offerte, les dates de parution du journal ne coïncident pas ; je reprendrai donc cette rubrique dans des numéros ultérieurs. La nouvelle importante du mois est l'arrivée d'un "nouveau" collègue, la version française du magazine américain Dragon, je leur souhaite bonne chance. O.NOEL

LE COIN DU COLLECTOR

-Attention, de nombreux modules pour **Middle Earth** ne sont plus au catalogue ICE 91, vont-ils disparaître ? Dépêchez-vous ! Riders of Rohan, Havens of Gondor, Sea-Lords of Gondor, Dagorlad, Hillmen of Trollshaws, Paths of the dead, Goblin Gate et Haunted Ruins.

-GDWarête la gamme **Space 1889**, dommage, car même s'il pêchait par les règles, son sujet était l'un des plus novateur. Si vous désirez découvrir les planètes colonisées par les grands pays en 1889 grâce aux vaisseaux d'Edison qui voyagent dans l'éther, pressez-vous. Rappelons la totalité de la gamme appelée à disparaître: Space 1889 RPG, l'écran, Soldier's companion, Tales from the Ether, More tales from the Ether, Beastmen of Mars, Canal priest of Mars, Cloud Captain of Mars, Stepplords of Mars, L'atlas, Temple of Beastmen (boardgame), Sky Galleons of Mars (Boardgame), Cloudships and gunboats (extension Sky Galleons) et enfin, the Liftwood Conspiracy, éditée par 3W.

-Les **dragons Grenadier** de Julie Guthrie disparaissent.

-Les **Fantasy personality** de Julie Guthrie prennent également leur retraite chez Grenadier.

-La gamme actuelle des **figurines Bladestorm** de Grenadier termine prématurément sa carrière.

-Je vous rappelle qu'à chaque nouvelle série de figurines Mithril de Prince august, une ancienne série est arrêtée, ne prenez donc pas trop de retard.

-Chez FASA, la version de **Battletech Reinforcement I** en boîte disparaît pour laisser place à une version en livre.

OUVERTURES RAPIDES

-**Domination RPG**: C'est un jeu de rôle en anglais, de format poche, il vous propose d'incarner des humains luttant contre l'invasion de la terre par des extra-terrestres. A tendance très militaire, il permet surtout, grâce à son extension "sabot and laser" de résoudre des combats de figurines SF ou actuels. Le thème est peu original, mais c'est une affaire de goût. Publié par Starchilde Publication.

-**Il était une fois**: La dernière extension d'In Nomine a été écrite par le compère de Croc, Mathias Twardowski. Le thème est le voyage dans le temps, expliqué dans l'introduction, ainsi que les problèmes de paradoxes temporels. Le premier scénario "Alouette, Gentille Alouette" amène des anges à la fin de la guerre de Cent Ans, des démons se promèneraient dans les alentours et projèteraient de violer Jeanne D'arc ! Que deviendrait alors la pucelle d'Orléans ? Dans le second, les gardiens de la machine temporelle (deux anges et quatre skins) ont décidé de sauver Jésus-Christ de la crucifixion ! Quelle horreur, le service publicité du paradis hurle au scandale, les anges sont donc chargés de les arrêter. Le troisième est un scénario pour démons ou vikings, le but est de réduire au mieux le génocide que

Dieu va commettre sur les faïeries. Le dernier est très subtil ; suite à une embrouille temporelle, les démons sont appelés à sauver légalement un innocent de l'Inquisition, car celui-ci, 16 ans plus tard deviendra un élément important du mal. Pour terminer vous trouverez quelques archanges supplémentaires et une échelle chronologique de l'apparition des Prince-démons, Archanges et dieux vikings. Du beau boulot. Siroz production.

-**Chromebook**: Premier supplément de Cyberpunk nouvelle version, il vous propose de nouveaux équipements électroniques plus amusants et chers les uns que les autres, des voitures, motos, hélicos et autres new-line 2090. De nouvelles prothèses cybernétiques, de nouvelles armes sont également ajoutées. Le plus fun, c'est la partie couleur du supplément qui traite de la mode, un peu comme un catalogue de couturier, avec les prix, les commentaires etc. Enfin, présentés sous forme de pubs, de nouveaux services, logements, équipement de maison et software. C'est beau et c'est utile, merci Talsorian.

-**Chill screen et Chill Vampire**: Hormis la présentation, le Vampire de Mayfair ne diffère pas au niveau texte de la version

de Pacesetter ou de Schmidt en France, et c'est tant mieux. Dans l'ancienne version, chaque illustration était utilisée 5 ou 6 fois, c'était un gros défaut de présentation, maintenant largement pallié. Quand à l'écran c'est un bijou. Si vous aimez les dessins de la BD Arkham Asylum ou d'Elektra assassin, l'écran est pour vous. Son look vraiment malsain vous poussera à l'utiliser, même si vous ne jouez pas à Chill. Edités par Mayfair.

-**CORPS RPG**: Si vous aimez les envahisseurs, le prisonnier, V ou les livres comme "le pendule de foucault" d'Umberto Eco, ce jeu est fait pour vous. Le thème est simple ; vous étiez un homme banal, mais par hasard et pour votre malheur, vous savez ! Totalemment paranoïaque, vous essayerez d'échapper à ces forces qui veulent vous supprimer, car vous êtes gênant. Vous pourrez peut-être tenter de convaincre la presse, la police, mais ne sont-ils pas dans le coup ? Les forces ennemies sont nombreuses : extra-terrestres, multinationales, gouvernements, polices secrètes, illuminés (templiers et autres) etc. Le système de jeu est très bien conçu, le thème vraiment génial. Edité par BTRC, les auteurs du délirant "Macho Women with Guns".

Bruits de couloir

-La création du jeu de rôle des **princes d'ambre**, inspiré de la célèbre saga de Roger Zelazny avait été confiée à Talsorian Games (Cyberpunk et Mekton). Le projet a été annulé, dommage, car le système de jeu me paraissait intéressant à voir, il n'utilisait aucun dé!!

-On raconte qu'un gros différent oppose MB et Games Workshop, ces derniers n'auraient pas demandé l'autorisation d'utiliser **Heroquest** pour en faire une version avancée. Ce n'est qu'un bruit... A suivre

NEWS, NEWS, NEWS...

Hors Hexagone

Tous ces produits sont en langue anglaise

ICE

-**Black Troll Vengeance** a été repoussé à une date non précisée, Shadow world n'a apparemment pas assez de fans?

-**Chicago Archology** : supplément pour Cyberspace. Juillet

-**Aliens and Artefacts** : Supplément du background (ou de la campagne ?) Dark Space pour Space master. Août

-**Citadel Sourcebook** : Un gros livre pour MERP, décrivant la citadelle Nazgul d'Harad en 112 pages dont 40 de plans. Vous y trouverez les descriptifs et stats de toutes les troupes y logeant. Septembre

-**Le rolemaster companion V** est prévu pour octobre, son contenu reste un mystère, que vont-ils encore inventer ?

-ICE a passé un accord avec une maison de production de software, on peut donc s'attendre à une série de softs sur le thème de **Rolemaster**, mais aucune date n'est précisée.

-ICE a également passé des accords pour qu'apparaisse aux Etats-Unis un jeu par correspondance sur **Middle-Earth**.

-**Lord of the rings** : c'est une version très simplifiée de Middle-Earth sous forme de livre, des petits modules seront aussi édités. C'est une bonne nouvelle, car le thème est très porteur et le jeu paraît très simple, c'est un excellent moyen d'attirer un nouveau public. Date de sortie inconnue.

-**Dreamtime** : Un nouveau système de jeu qui favorise le Role-playing plutôt que les règles. La démarche est nouvelle chez ICE, le jeu abordera tous les thèmes, la mode est donc bien aux jeux multigenres comme GURPS. Date de sortie non connue.

-**War Law** : S'il n'est pas sorti, il ne devrait pas vous faire trop attendre. La boîte contient les règles de combat de masse sous

deux formes, simplifiées pour jouer rapidement, ou avancées, pour garder le réalisme propre à Rolemaster. Un plateau à hexagones et de nombreux pions sont également fournis.

WHITE WOLF

Lion Rampant a fusionné avec White Wolf, permettant ainsi à leurs moyens de production de grandir.

-**Vampires** : Il s'agit d'un jeu qui pour se montrer original vous propose d'incarner des Vampires modernes ! D'après la pub, le jeu serait écrit par les auteurs de Shadowrun, Warhammer et Ars Magica, étrange, aucun de ces jeux n'a d'auteurs communs. Toujours d'après la pub, le jeu ressemble étrangement à Nightlife, jeu de rôle sorti il y a plus d'un an par Stellar games. Je reste très sceptique sur cette nouveauté. Juin

-**Faeries** : C'est un sourcebook pour Ars Magica, il vous donne tous les renseignements sur ces créatures mythiques pouvant être charmantes ou dangereuses. Il était tant que ça arrive ; indispensable. Juin

FASA

-**London Sourcebook**: Premier supplément Européen pour Shadowrun ; découvrez une Angleterre où druides, aristocrates et militaires luttent pour le pouvoir. En lisant le livre, on a du mal à ne pas sentir le côté chauvin et pompeux de la toute puissante Angleterre. D'après eux, les autres n'ont qu'à bien se tenir. Décidément, ça ne va pas me réconcilier avec nos ennemis héréditaires. Août.

-**Native American Nation I** : ce supplément est présenté comme le Universal Brotherhood, d'un côté un sourcebook sur les tribus indiennes et les éveillés et, de l'autre, une aventure. Juillet. Le volume II devrait arriver en Octobre.

-**Prefect** : c'est un jeu de plateau de la gamme Renegade Lé-

gion qui vous permettra de simuler des attaques planétaires ! Mégalos et ambitieux à vos postes. Septembre

-**Battletech Reinforcement I** : cette nouvelle édition sera présentée sous forme de livre. Juillet

-**Battletech Record sheets IV** : ce volume est consacré aux Machs d'assault. Août

-**Wolf Clan Sourcebook** : Supplément pour Battletech, Août.

TSR

-**FOR2, Drow of Underdark** : Sourcebook sur ces infâmes êtres magiques qui vivaient sous terre et qui ne font surface que pour massacrer les habitants

de la surface, j'ai nommé, les elfes noirs. Juillet

-**SJR4, Practical technology** : De nombreuses idées de scénarios et des tas de renseignements pour créer ses propres systèmes solaires. Juillet

-**LNR2, Tales of Lankmar** : Recueils de scénarios originaux écrits par Fritz Leiber et donc inédits, même en romans. Juillet

-**DDA3, Eye of Taldar** : Scénario de Hollow World, une nouvelle série qui fait le lien avec le GAZ14 (voir plus bas)Août

-**Maztica Boxed set** : Inspiré des romans de Doug Niles, un décor de campagne couleur Maya (pas l'abeille!) avec des dieux violents et sanguinaires et de nouveaux monstres. Août

LA REGLE DU JEU

UN GRAND CHOIX
DE JEUX

DES CONSEILS DE
CONNAISSEURS

ET SURTOUT UNE AMBIANCE COOL



20, Rue du Président Merville

37 000 TOURS



47 64 89 81

-DLS3, Oak Lord : Module Dragonlance, sauvez le leader des elfes. Août

-RR1, Dark Lords : Sourcebook pour Ravenloft, descriptif des principaux "monstres uniques" du monde. Août

-DMGR3, Arms and Equipment Guide : Un gros livre de 1289 pages, décrivant toutes les armes et armures, chacune illustrée, avec son mode d'utilisation et son prix. L'équivalent du paladium book, mais pour ADD. Août

-MSL2, Warlord of Balur : Le cube cosmique a été utilisé pour créer un passage entre la zone négative et la terre. Où se cache le chenapan qui a fait ça ? Deuxième module de la trilogie en Août

-HWR1, Sons of Azca : module d'introduction pour la nouvelle édition de D&D. Août

-25CR2, Luna : Un descriptif de la lune pour le JDR Buck Rogers, à signaler, au cas où 3, 4 personnes y joueraient en France. Août

-RIP Boxed set : Un nouveau jeu de rôle au thème très branché, mélangeant horreur et cyberpunk ; les mort-vivants sortent de terre et utilisent leurs ordinateurs personnels et autres matériels high-tech pour débuser leurs proies. Semi-anticipation, semi-horreur... Pourquoi pas. Août

-LC4, Port of Raven Bluff : Accessoire de Forgotten Realms, un descriptif complet du port et de ces habitants. Août

-FMA1, Fires of Zatal : Premier module pour jouer dans le monde de Maztica, affronter les dangers du volcan Zatal pour tenter de calmer le dieu de la guerre (bonne chance). Septembre

-Legend of Spelljammer Boxed set : Si vous êtes aussi mégalos que moi, cette boîte est pour vous. 200 pages d'informations sur le plus gros et le plus mystérieux des vaisseaux de l'espace. Tous les plans et les descriptifs du vaisseau sont donnés. Septembre

-GAZ14, Atruaghin Clans Sourcebook utilisable pour Hollow World, ce nouvel environnement est inspiré de celui des Amérindiens. Septembre

-Buck Rogers XXV Technical Compendium : Au cas où les 3 ou 4 joueurs de Buck Rogers s'ennuieraient, voici de quoi développer les règles. Septembre

-RIP Card Game, The battle for Smithville : un jeu de cartes sur le thème du jeu de rôle, avis aux amateurs. Septembre

-ADD Trivia game : Attention, Attention, le grand moment arrive, voici le Trivial Pursuit de TSR ! A réserver aux collectionneurs et à tous ceux qui aiment l'humour au trentième degré. Août

-The Parched sea : premier roman de la trilogie The Harpers se déroulant sur Forgotten Realms, par Fred Fields. Juillet

-Elfshadow : Second volume de la trilogie citée ci-dessus. Septembre

-The Kinslayer Wars : Second tome de la série de roman "Elven Nation" ayant comme univers Dragonlance. Août

-Wanderlust : Second roman des six de la série Meetings Sextet ? De Kirchoff et Winter sur Dragonlance. Septembre

-Vampire of the mists : premier recueil de nouvelles dans le monde de Ravenloft. Septembre

-Beyond the Moons : Premier roman du Cloakmaster Cycle, se déroulant dans l'univers de Spelljammer. Juillet

PALLADIUM

Rifts : Les auteurs en sont désolés. Nous aussi. Vous aussi sans doute : le Vampire Kingdom a été reporté à juillet. Il contiendra des chasseurs de vampires, des vampires à incarner, des monstres plus des cartes de villes et de villages dont certains font partie du royaume des vampires. Richement illustré (on en a un avant goût), on nous promet des vampires comme on n'en a jamais vu...

Robotech : Les vidéocassettes sont disponibles pour ceux qui aiment le genre et qui ont un pied aux USA.

productions et traductions françaises

SIROZ

-Urban guerilla est une campagne pour Heavy Metal, jouable par des URC ou des égarés ; il s'agit de récupérer des URC détraquées. On nous promet un grand voyage dans le bloc Sud. Juin

-Guide des véhicules : Un listing géant de tout un tas de

véhicules de toutes marques, avec diverses options, tous prêts à jouer. Septembre

-Mindstorm : Extention In Nomine, enfin les humains vont pouvoir se manifester et ne pas servir simplement de demi-point d'expérience. Tout ceci grâce aux pouvoirs psi et à une pellette de société secrètes à la Illuminati. Juillet

-Contrairement à ce qui a été annoncé dans Plasma n 5, **Falkampf blues**, l'extention de Berlin XVIII ne sortira pas pour le moment, patience.

-Killing technologie : Extention pour Heavy Metal, un catalogue complet d'armes high tech pour éviter que tous les personnages aient la même. Elle contiendra aussi les règles sur les explosifs. Septembre

ORIFLAM

-Un nouvel écran tout beau tout neuf de **Runequest** viendra remplacer son prédécesseur en Juillet. On dit qu'il est dix fois plus beau que l'ancien (dur non? c'est un peu comme plus blanc que blanc?).

-La quatrième édition US de

Stormbringer sortira traduite en Août. Les règles de magie ont été entièrement remodelées. Contrairement à sa tante d'Amérique elle restera sous forme de boîte.

-Les royaumes Trolls : Supplément pour Runequest, regroupant des scénari et des infos sur les Trolls, en gros c'est un best des productions américaines.

-La camargue : Sourcebook pour Hawkmoon, c'est la partie manquante de La France, un descriptif complet de ce comté et trois scénari, l'un se déroulant avant l'ère des grand-bretons, le second pendant, le troisième après. Septembre.

HEXAGONAL

-Dragon magazine sort en Français. D'après ce que je sais, il contiendra 40% d'articles traduits (sur ADD) et 60% de création Française. Dans le numéro 0 qui devrait être déjà sorti, vous trouverez une nouvelle d'Asimov, un article sur Blade Runner et plein d'autres choses. Bienvenue.

-S'il ne sortait pas Dragon magazine en français, on pourrait

LE DRAGON D'IVOIRE

MARSEILLE

64, rue Saint
Suffren
13006

TEL :
91.37.56.66

MONTPELLIER

5, rue des
Balances
34000

TEL :
67.60.54.14

NOUVEAU :

Les armes à peinture.

Bientôt une gamme et déjà des conseils d'utilisateurs.

A VOIR ABSOLUMENT !

croire qu'Hexagonal participe à un grandeur nature sur le thème des rois fainéants ; jugez plutôt, seule sortie jeu : **Aux portes de Mordor** pour JRTM, ceci étant prévu dans les deux mois à venir. Espérons qu'ils se rattraperont en Septembre.

REK

(Jeux d'histoire)

Cette petite maison d'édition du Touquet commence à se faire un nom dans les clubs de Wargames. Après Héroika, jeu de combat napoléonien, les hexagones de terrain (utilisables pour le jeu de rôles), les plateaux de manœuvres aimantés, la distribution de la marque minifigs, ils proposent des collines en relief. Agrémentées d'arbres, de floges, de rochers, elles existent en format à un seul plat, deux plats ou même trois. Superbes, elles font le bonheur du figuriniste en 15 ou 25 millimètres, mais elles provoqueront l'admiration de vos joueurs de jeu de rôles. D'un prix variant entre 150 et 300F, quelques boutiques en France les possèdent, demandez-les.

TSR

-Le manuel du joueur en français : la légende, que dis-je le mythe va devenir réalité. Après deux ans de recherches, les meilleurs chercheurs de la terre ont enfin débusqué la version française du Player 2ème éd en français. On y croyait autant qu'au yéti et pourtant il sera dans les boutiques vers le 10 juillet.

Contrairement aux rumeurs diffusées par quelques ethnologues peu scrupuleux (les même que ceux du Loch Ness), il ne contiendra pas d'expression du genre "roulé de dé" pour rolling dice. TSR étant tout de même la plus grosse boîte de jeu de rôle du monde, ils ont fait corriger la traduction canadienne par des français, on nous l'assure excellente.

-Le Guide du Maître : Toujours pour la seconde édition arrivera en Septembre, comme pour la vallée des rois, quand on en trouve un, le reste suit.

-Les feuilles de personnages arriveront en octobre, toujours pour ADD 2 et la suite ? Toutes ces traductions sont produites par TSR, et distribuées en France par Jeux Descartes et Hexagonal.

EUROGAMES

-Mosca et Harvok sont les deux premiers wargames traitant du front est de la seconde guerre mondiale. Au nombre de quatre, les wargames de cette série fonctionnent avec un système de jeu commun. Septembre

LUDEDELIRE

-Fanatiques de Formule dé, vous pouvez vous inscrire à la ligue qui vous permettra de devenir champion du monde du jeu, et par la même occasion de découvrir les 15 autres plateaux de jeu qui ne sont pas encore sortis, mais ça ne saurait tarder.

Hors Sujet

-Si vous êtes comme moi un fanatique de Serge Brussolo, sachez que Gérard de Villiers réédite les introuvables de Brussolo. Si vous ne le connaissez pas, c'est la bonne occasion. Le premier de la série, "les mangeurs de murailles" vous entrainera sur les traces de David, adolescent qui déambule dans le bloc, un immense immeuble ou chaque étage est si grand qu'il vous faut une semaine pour en faire le tour. Dans les murs épais de plusieurs kilomètres, d'étranges insectes creusent des tunnels. David arrivera t-il à sortir ? Y a t-il quelque chose dehors ? A ne pas rater.

JEUX DESCARTES

-Dangereusement votre : nouveau scénario de James Bond, affrontez Zorin et empêcher la réalisation de son projet. Une fabuleuse poursuite à Paris vous entraine dès le début de l'histoire dans un maëlstrom d'action. Juillet

-Compagnon de Star Wars : C'est une compilation de nouvelles règles pour le jeu de rôle à la boîte de conserve vivante, j'ai nommé Dark Vador. Juillet

-Empire en flammes : c'est le dernier volet de la campagne de l'ennemi intérieur pour Warhammer. Sachez tout de même qu'il existe 3 scénari en anglais qui peuvent être joués avant, les Doomstones. Ce volume contient 7 aventures, la fin de la quête peut permettre de devenir Graf ! Juillet

-Simulacres Animonde : ce merveilleux jeu de Croc avait

été boudé dès sa sortie ; il prend sa revanche. Univers ou le métal n'existe pas, où tout est fait d'animaux morts ou vivants, découvrez les féériques créatures sorties de l'esprit prolifique de Croc et lutez contre l'ignoble Bouffon. Août

-Chevalier des tempêtes : c'est une trilogie de roman pour Torg, produits par Excelsior et diffusés par Descartes. Pour les fans. Septembre

-Lichmaster : Recueil de scénarios pour Warhammer RPG. Septembre

-Demeures de l'épouvante : D'après les nouvelles, ce serait une compilation de scénari pour l'appel de Cthullhu. Septembre

PRINCE AUGUST

La nouvelle série Mithril est arrivée, son thème : Minas tirith

-M195 : Denethor, intendant du Gondor

-M196 : Pippin et Bergil

-M197 : Officiers de Gondor

-M198 : Fantassins de Gondor

-M199 : Gardes royaux de Gondor

-M200 : Faramir le magnifique

-M201 : Officier de Gondor à cheval

-M202 : Yoreth la guerisseuse

-M203 : Citadins de Minas Tirith

-M204 : Nobles de Gondor

GRENADIER

Citadel n'a pas l'air de bien se porter, on parlerait d'un problème de droit avec le géant MB, qui appartient au groupe HASBRO (détenant 80% du marché du jeu de société, grâce à des marques comme Tonka, ex Kenner Parker, mais si... vous savez Trivial Pursuit). Quand au staff, ça n'a pas l'air d'aller mieux, les graveurs quittent le navire à la vitesse grand V. Grenadier avait déjà débauché Nick Lund, Mark Copplestone, voici leur dernière recrue : Bob Nessmith. Pour marquer son arrivée en force chez Grenadier, une gamme de mort-vivants pour le jeu Fantasy Warriors va voir le jour. Présentés en blister de 5 ou 2 (selon la taille). Les 5 premiers sortiront en Juillet, les 5 suivants en Août et ainsi de suite, la légende dit qu'il en a déjà 50 d'avance...

-Squelettes avec armes à une main

-Squelettes avec armes à deux mains

-Squelettes archers

-Squelettes cavaliers

-Commandement squelette, le tout en Juillet

-Catapulte des mort-vivants

-Nécromanciens

-Wraiths

-Spectres

-Lichs, ceux-ci en Août

-Les fameuses figurines Cyberpunk entrent dans le domaine du mythe, à chaque fois, un problème vient contrarier leur sortie... Alors Quand ?

-Paladin Mail est une figurine de 30 cms de haut environ de la série Colossal Lords. Juillet

-Female Magic-user est aussi une figurine Colossal Lords. Août

-City Guard et Wood elf Cavalry, ce sont les deux nouveaux blisters de Copplestone pour la gamme Fantasy Warriors, en Juillet

-La série des dragons de Julie Guthrie est terminée, information à prendre selon votre goût.

-La série Julie Guthrie's personality est elle aussi arrêtée, mais dans le même temps, une autre série est en cours de préparation, elle reprendra en blister individuels les meilleurs éléments de l'ancienne gamme et de nombreuses nouveautés.

-La gamme de figurines Bladestorm est arrêtée. Heureusement car la qualité des figurines était décevante. Mais de nouveaux sculpteurs sont chargés de la reprendre. Je ne connais pas encore les noms. Qui vivra verra.

Olivier NOEL



FERMÉ DE MI-JUILLET
A MI-AOUT

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.



LE COIN (COIN) DU WARGAMER

AEGEAN STRIKE Victory Games

Le jeu représente les combats modernes (sur terre, sur mer et dans les airs) autour de la mer Egée, ils impliquent : la Grèce, la Turquie, la Bulgarie et son grand frère : l'URSS, donc par voie de conséquence l'OTAN (en fait surtout les Etats-Unis). La carte comprend les pourtours des détroits du Bosphore et s'étend jusqu'à : Chypre au Sud-Est, Varna et Sofia (Bulgarie) au Nord, la Crète au Sud et les Iles Ioniennes (Corfou) à l'Ouest.

La boîte comprend :

- 520 pions ;
- une carte en papier ;
- un livret de règles (55 pages en anglais) ;
- un recueil de tables diverses ;
- un dé à dix faces ;
- un casier de rangement.

Le système de jeu est le même que GULF STRIKE (de Victory Games), voir QUEST 5. L'échelle est de 2 jours par tour de jeu, 28 kilomètres par hexagone, une unité terrestre représente une brigade ou une division, les unités navales (un groupe de 5 ou 6 navires), les unités aériennes (10 à 20 avions).

Le tour de jeu est divisé en trois phases principales, elles-mêmes scindées en de nombreuses sous phases. Cela représente deux phases de mouvement et combat pour le joueur ayant l'initiative puis une phase de mouvement et combat pour le deuxième joueur, l'initiative pouvant changer de camp au cours de la partie (selon les pertes du camp ayant l'initiative). Le système est assez complexe : les unités terrestres peuvent adopter six formations différentes (par exemple : offensive, défensive, mouvement rapide, regroupement ...). Les escadrilles aériennes peuvent être soit en mode offensif, soit en mode interception. Il y a de nombreux facteurs influençant le combat terrestre : présence de blindés, d'unités du génie, d'artillerie, de soutien aérien, formations et ravitaillement. Tous les combats coûtent des points de ravitaillement et les joueurs deviennent rapidement économes. Sans cette limitation le jeu serait très meurtrier.

Les scénarios permettent de simuler : une offensive soviéto-bulgare sur le Bosphore et la Grèce dans le cadre d'une troisième guerre mondiale, une guerre gréco-turque au sujet de Chypre, un conflit entre la Turquie et l'URSS, ainsi qu'un scénario d'apprentissage qui simule un conflit aéronaval entre les Etats-Unis et l'URSS au large de la Crète.

Le jeu simule assez bien les différents aspects d'une guerre moderne, toutefois il est relativement complexe et demande du temps. Le joueur soviétique doit arriver le plus rapidement à disposer de la maîtrise du ciel avant l'arrivée des américains afin de pouvoir percer au travers les forces turques et grecques sans trop de pertes.

THE ARAB-ISRAELI WARS Avalon Hill

Le titre du jeu explique bien ce qu'il simule : les batailles des guerres de 1956 à 1973 au Moyen Orient. C'est un jeu tactique et principalement fondé sur les combats de blindés. Il est de la même série que Panzer Blitz et Panzer Leader (bataille de char respectivement sur le front russe et sur le front Ouest après le débarquement allié, pendant la deuxième guerre mondiale). Les cartes représentent différents terrains, allant du terrain désertique du Sinaï aux collines du Golan en passant par le canal de Suez.

La boîte comprend :

- 450 pions ;
- 4 cartes géomorphiques rigides ;
- 1 livret de règles (18 pages en anglais) et scénarios ;
- 1 dé.

Le système de jeu est principalement fondé sur des combats entre blindés mais simule aussi les combats avec l'infanterie et l'intervention de l'artillerie et de l'aviation. Chaque pion représente un peloton pour l'infanterie, 4 ou 5 chars pour les blindés et une batterie pour l'artillerie. Un hexagone représente 250 mètres, un tour de jeu dure environ 6 minutes et il se décompose en plusieurs phases : bombardement de l'artillerie en tir indirect, action de l'aviation (avions et hélicoptères), tirs des unités terrestres (tir direct), mouvement puis éventuellement combat au corps à corps. Les unités possèdent un facteur d'attaque, un facteur de défense et une portée. Lors des différents tirs une table indique les modifications à apporter aux facteurs d'attaque.

Le jeu est assez complet, il représente les tirs de missiles antichars, les unités amphibies (pour traverser le Canal de Suez), les fortifications, les mines, les unités de génie. Toutefois les règles interviennent progressivement ce qui permet de se familiariser avec elles rapidement : au début, combats de blindés, ensuite action de l'infanterie puis intervention de l'artillerie et de l'aviation. Le système est assez proche de Panzer Blitz et Panzer Leader mais corrige certains défauts des précédents et prend en compte les évolutions du combat moderne.

Finalement The Arab-Israeli Wars semble assez réaliste et les 24 scénarios permettent de simuler de multiples situations : rencontres de blindés dans le désert, assaut de fortifications tenus par de l'infanterie, traversée du Canal de Suez, etc.

Les scénarios peuvent durer entre environ une heure à plusieurs heures. De plus le système est assez rapide et s'apprend rapidement, ce qui en fait un jeu intéressant et qui permet de voir l'importance de la coordination entre les différentes armes. Cela en fait un bon jeu pour ceux qui veulent découvrir le combat tactique moderne.

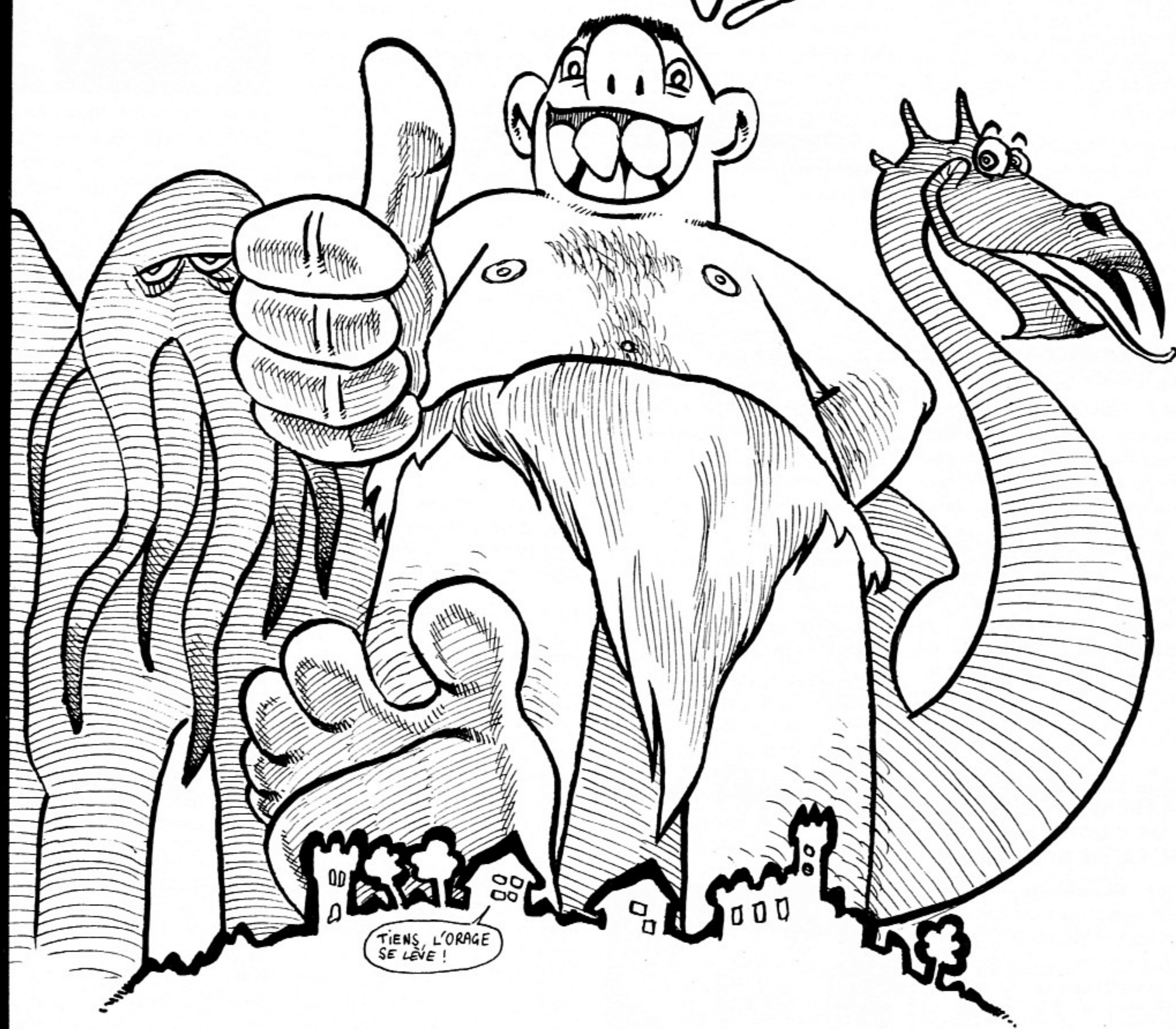
Stéphane CHARRET





CJIR

LE SERVICE DES *Vrais* JOUEURS



CREATION QUEST

COMME EUX, CONSULTEZ-LE. VOUS EN SORTIREZ GRANDI !

LE BIG BOSS DE PALLADIUM KEVIN SIEMBIEDA

Nous vous avons proposé une interview de Thomas Bartold de Palladium dans QUEST 5, qui vous en apprenait beaucoup sur les produits de la société et ses deux jeux vedette (TMNT et RIFTS). Mais nous ne savons que très peu sur la société elle-même, et la personnalité de son fondateur, Kevin Siembieda.

L'interview qui suit et qui est tirée du magazine "The magic of Palladium Books" de janvier 1991, est intéressante, dans la mesure où elle montre comment avec de bonnes idées, du talent et de la patience, on peut créer une société dans le milieu du Jeu de Rôle.

QUELLES ONT ETE VOS INSPIRATIONS EN MATIERE DE JEU DE ROLE ?

Kevin Siembieda : J'ai commencé le jeu de rôle avec Donjons & Dragons. Ma propre campagne se transformait de plus en plus au fur et à mesure que j'effectuais des modifications sur les règles, quand j'ai décidé finalement de créer mon propre jeu de rôle.

Mais mes inspirations pour le développement de mes jeux de rôle incluent également le dessin, la littérature, les films et les bandes dessinées. Tous ont eu un aspect majeur dans le succès de ma carrière.

QUELS SONT VOS HOBBIES D'ENFANCE ?

Kevin Siembieda : Mes principaux hobbies comprenaient la collection d'insectes, la collection et la lecture de bandes dessinées, la lecture en général et les films. Mon hobby le plus important à l'époque était le dessin : dessiner (au crayon, puis à la plume), peindre, encreur, etc. J'ai fait tous les types de dessins, de la vie animale aux portraits, en passant par les super-héros et les monstres. En fait, durant des années, je voulais devenir dessinateur.

QUAND AVEZ-VOUS DECIDE DE FAIRE VOTRE PROPRE JEU DE ROLE ?

Kevin Siembieda : J'avais conçu mon propre jeu fantastique juste pour le plaisir. Mes joueurs n'arrêtaient pas de pester après moi, en répétant que le jeu était vraiment très bon et que je devrais le soumettre à l'une des grandes sociétés de jeu pour qu'il soit publié. C'était en 1979 et 1980. Je décidai finalement de

proposer mon travail aux boîtes d'édition du milieu du JdR, mais soit la compagnie n'était pas intéressée, soit elle me proposait trop peu d'argent. La meilleure offre que l'on me fit à l'époque fut de 500 dollars cash et 2% de royalties (la royalty devait même être réduite à 1% après que 5.000 exemplaires aient été vendus). Quelle était cette farce ? Je revins donc chez moi et me dis "laisse tomber. Tu ne vas pas abandonner ton travail pour des cacahuètes. Ne le vends pas !" Et je me suis remis à jouer. Mais comme le dessin me poursuivait, mes amis râleurs continuèrent à me titiller. Ils savaient que j'avais une petite expérience dans l'édition, ayant travaillé dans quelques magazines, et ayant auto-publié plusieurs "fanzines" et cinq numéros d'une bande dessinée en noir et blanc de 64 pages appelée "A+plus". La nouvelle tactique de mes amis était : "Hey, Kev, laisse tomber ces imbéciles, pourquoi ne publies-tu pas ton jeu toi-même ?"

Cette idée me trotta dans la tête, ayant gardé ce goût pour la publication depuis mon premier fanzine. Je créai donc ma propre société de JdR, avec des milliards d'idées en tête, un peu de talent, et 3.000\$, dont j'avais emprunté la moitié. Je décidai d'appeler la société d'après le nom de ma campagne fantastique, "The Palladium of Desires" ("le palais des désirs"), et après un travail considérable et l'aide de quelques amis, mon rêve devint réalité.



COMBIEN DE TEMPS AVEZ-VOUS TRAVAILLE SUR LE JEU DE ROLE PALLADIUM FANTASY GAME ?

Kevin Siembieda : A peu près trois ans. J'avais développé les bases du jeu sur une période de six mois, et j'y avais joué pendant près de trois ans (tous les samedi soirs), ce qui m'avait permis de faire les changements et améliorations nécessaires, et de tester minutieusement le système. Comme je faisais jouer un grand groupe de 18 à 24 joueurs, au centre de jeu de Detroit (qui n'existe plus), j'avais dû développer un système de jeu rapide et fluide. L'accent était porté sur l'histoire et la rapidité du jeu. Croyez-moi, ces gars étaient toujours sur mon dos, et ont beaucoup contribué à me faire développer un système de règles solides.

QU'AVEZ-VOUS DU FAIRE POUR FAIRE DECOLLER LA SOCIETE PALLADIUM BOOKS ?

Kevin Siembieda : Je ne suis pas du genre à baisser les bras, aussi une fois prise la décision de publier mes propres jeux, je m'y suis tenu. J'ai travaillé dur chez moi et en dehors durant des années, même quand j'avais une équipe de pigistes. Ceci réduisit les dépenses générales, et favorisa un environnement créatif confortable.

Mon premier jeu, The Mecha-noid Invasion, fut publié après six mois de travail, de planning et de recherche du bon imprimeur, en 1981. On sortait alors un nouveau produit tous les cinq mois. Le vrai problème était l'argent. Ma famille et moi-même étions très pauvres. Cela impliquait que je devais faire tout cela à mon pro-



pre compte et les choses ne pouvaient avancer que beaucoup plus lentement que je ne l'aurais souhaité. Cependant, je pense que tout cela tourna finalement à mon avantage, car je pus ainsi acquérir beaucoup d'expérience et apprécier le succès au fur et à mesure qu'il arrivait. Je dirais que bien que Palladium ait débuté en 1981, la société commença vraiment à décoller après la publication du jeu Palladium Role Playing Game. Vous voyez, même s'il s'agissait de mon tout premier jeu, je dus attendre trois ans avant d'avoir gagné assez d'argent pour le publier dans le format qui me paraissait nécessaire. Il s'agissait du "format livre à couverture souple, parfaitement relié" que Palladium rendit populaire au fil des années. Nous fûmes les premiers à publier des jeux en "style livre de poche", mais grand format, c'est-à-dire des livres à couverture souple. C'est aujourd'hui la norme pour la plupart des sociétés de JdR. Pas si mal pour les petits nouveaux !

Chaque succès me permit de faire plus, plus vite, et mieux que la fois précédente. C'est encore vrai aujourd'hui, avec mon équipe de huit employés, plus une demi-douzaine de pigistes. Aujourd'hui, Palladium vend deux millions de dollars de produits dans l'année, et nous continuons de grandir et essayons de faire mieux.

QUI AVEZ-VOUS ENGAGÉ POUR VOUS AIDER DANS LA PRODUCTION DES JEUX DE RÔLES ?

Kevin Siembieda : J'ai la chance de posséder un certain talent. Les premiers jours, je faisais pratiquement tout moi-même. La conception du jeu, l'écriture, les dessins, les collages, la publicité, le chargement et le déchargement des livres, les expéditions, le suivi des ventes, etc.

Je continue aujourd'hui d'écrire la majorité des livres, je supervise la publicité et la promotion, et je dirige la société, ce qui est un boulot bien plus important que lorsque j'ai débuté.

Mon meilleur ami et employé de Palladium, Alex Marciniszyn, était toujours présent pour me soutenir, en proposant des idées, des opinions, en me donnant un coup de main dans l'édition et en me prêtant ses muscles pour le transport et le chargement des livres. Quand Palladium devint plus grande, d'autres amis et associés furent engagés comme pigistes pour m'aider dans les dessins et dans l'édition. Finalement, Alex et plusieurs autres amis vinrent travailler pour moi, et aujourd'hui, nous sommes (pratiquement) comme une grande et heureuse famille.

COMBIEN CELA PREND-IL DE TEMPS EN TOUT POUR FAIRE UN LIVRE ?

Kevin Siembieda : Cela dépend tout d'abord de sa taille (de 48 pages à 250 pages), et de la personne qui travaille sur le projet. Personnellement, je suis assez rapide, et je peux terminer d'écrire un livre de 112 pages en six à neuf semaines. Erick Wujcik et la plupart de nos autres pigistes mettent trois fois plus de temps. Pendant que j'écris, le dessinateur travaille dur pour illustrer le livre en se basant sur les descriptions qu'on lui fournit. Il faut compter entre huit et douze semaines pour terminer les dessins intérieurs, et de deux à quatre semaines pour réaliser la peinture de couverture. Puis, on passe une semaine sur la saisie.

Quand toutes ces étapes sont passées, le livre doit être maqueté. Il s'agit à la fois de la disposition des textes et de l'apparence générale du livre. Des bandes de textes et des photocopies de dessins sont collés selon un procédé très particulier, avant d'être imprimés sur une plaque. Cela prend encore de deux à cinq jours. Quand la maquette est terminée, elle est relue pour corri-

ger les fautes et est ensuite portée à l'imprimeur. Il faut alors de quatre à six semaines pour imprimer 30.000 exemplaires (un produit typique de Palladium est tiré entre 10.000 et 20.000 exemplaires). Le livre terminé et imprimé arrive alors à notre entrepôt et est expédié à nos soixante distributeurs de par le monde.

QUELLES QUALITÉS JOUEZ-VOUS INDISPENSABLES A TOUS LES JEUX ?

Kevin Siembieda : Je pense que TOUS les jeux devraient donner aux consommateurs/fans le plus de divertissement possible pour leur argent. C'est pourquoi les produits Palladium sont parmi les plus beaux et les plus divertissants du marché. Et c'est pourquoi nous réunissons le maximum de données et d'idées, nous utilisons les meilleurs artistes, et nos livres sont à la fois collés et cousus (pour que les pages ne se détachent pas).

L'accent devrait toujours être mis sur le divertissement et la valeur. Les cartes, les dessins, le nombre de classes de personnage différentes, la variété du jeu, le type d'environnement, sont tous des éléments subjectifs qui peuvent être modélés de mille façons possibles, c'est la manière dont ils sont effectivement modélés et présentés qui fait la différence.

A QUELS AUTRES JEUX DE RÔLE JOUEZ-VOUS ?

Kevin Siembieda : Je n'ai pas l'occasion de pouvoir jouer à beaucoup d'autres jeux. Quand je peux jouer, je préfère jouer à l'un de mes propres jeux de rôle plutôt qu'à celui d'un concurrent. Malheureusement, je n'ai pas assez de temps pour jouer et tester mes propres jeux aussi souvent que mes amis et mon équipe (et moi-même) le voudraient.

J'adore les jeux de rôle. Mon préféré est Palladium Role Playing Game, Rifts, Beyond the Supernatural et Robotech suivant de près. Je préfère être Maître de jeu que joueur.

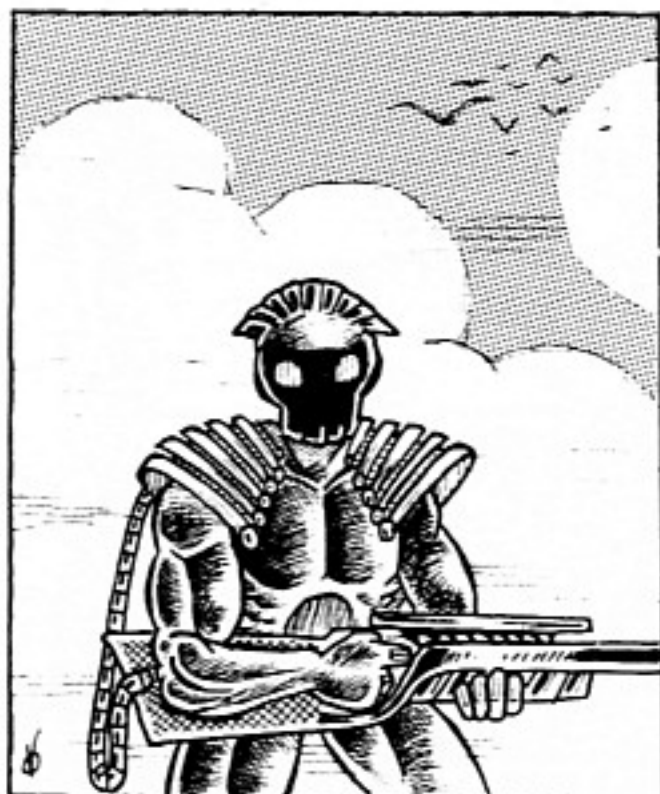
Au niveau des autres jeux : Mon jeu de plateau préféré de tout temps est Acquire, j'aime beaucoup également Risk et Castle Risk, mais personne ne joue plus avec moi à ce dernier, car je gagne trop souvent. Le ping pong est un nouveau plaisir qu'Erick Wujcik m'a fait découvrir. Enfin, j'aime bien me faire quelques paniers (comme au basketball, bien que je ne sois pas une Grande Perche), et j'étais un assez bon archer.

QUELS LIVRES LISEZ-VOUS POUR LE PLAISIR ?

Kevin Siembieda : Là encore, mon emploi du temps est si chargé que je n'ai pas la chance de pouvoir lire autant que j'aimerais. Quand je lis, il s'agit généralement de livres sur les animaux étranges et exotiques, les dinosaures, les civilisations oubliées, et le paranormal (fantômes, OVNIS, Pouvoirs Extra Sensoriels, etc.).

J'aime également beaucoup les livres sur l'histoire et la vie sauvage. Je possède une assez grande bibliothèque.

J'adore également les bandes dessinées, et j'en lis régulièrement, toutes les semaines. J'ai une grande collection de Comics. Comme autres hobbies, j'aime aussi beaucoup le cinéma, la science-fiction et l'aventure en particulier, le théâtre (je vois énormément de pièces à Broadway quand je suis à New York), la musique, l'art (du dessin de BD à la peinture) et l'animation (Dessins animés, films image par image...).



A COMBIEN DE CONVENTIONS ASSISTEZ-VOUS ?

Kevin Siembieda : Pas autant que mes fans le voudraient. Je déteste voyager. Je préfère être à la maison, à écrire, dessiner, aller au cinéma, ou jouer avec mon fils, plutôt que d'être sur la route. Je suis un narrateur, et j'adore donc rencontrer et discuter avec des fans de Palladium, mais c'est bien plus fatigant qu'on ne l'imagine. Par conséquent, je n'assiste qu'entre une à quatre conventions par an. La convention que je ne rate jamais est la Gen Con, à Milwaukee, dans le Wisconsin, qui a lieu au mois d'août. C'est une énorme convention avec dix à douze mille joueurs, et l'on s'y amuse beaucoup.

Propos traduits par
Léonidas VESPERINI.



la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence
☎ 42 26 91 46

JEUX • FIGURINES



ROMAN

LA NUIT DE LA LUMIERE

De Philip José FARMER !

C'est indéniablement un des livres les plus originaux de FARMER. Il décrit une planète, la Joie de Dante, qui est sans doute une des plus insolites de la Science-Fiction.

Sur la Joie de Dante, tout peut arriver durant une nuit que les autochtones nomment "la nuit de la lumière" et qui se couche seulement une fois tous les sept ans.

La raison de cette période magique ? C'est l'activité électromagnétique du soleil de ce système solaire vraiment unique en son genre : cycliquement, il produit de fabuleuses tempêtes électromagnétiques qui ont pour effet de réveiller les pouvoirs latents des êtres conscients. Ainsi, durant la nuit, les rêves deviennent réalité, les désirs tapis dans le subconscient de chacun prennent forme. La nuit est dangereuse et les habitants préfèrent se plonger dans un état comateux afin de réduire au maximum leur activité cérébrale. Les rares qui osent braver la Nuit sont soit des saints, soit des fous qui seront métamorphosés en une monstruosité avant, bien souvent, de succomber.

La première partie du livre raconte l'histoire de John Carmody, un truand et assassin, dont la vie va être irrémédiablement bouleversée par cette nuit. Volontairement, il va s'exposer à celle-ci car il se croit (pauvre fou) capable de maîtriser son subconscient pourtant lourdement chargé (il a, entre autre, tué sa femme avant de la découper en petits morceaux).

Dans la seconde partie, Farmer narre la seconde expérience de Carmody, qui a bien changé depuis, avec la nuit et sa rencontre avec le mal absolu.

En conclusion, la nuit de la lumière est un excellent livre déroutant par son thème et hantant par son rythme. Il est disponible dans la collection "J'ai lu" et pourra éventuellement servir de point de départ à une campagne de SF

O.V

Attention, les ouvrages dont nous parlons ne sont pas forcément des nouveautés, mais comme se sont des bouquins qui ont plu à Danold, nous sommes obligés de les mettre !

BANDES DESSINÉES

BALLADE AU BOUT DU MONDE Makyo-Vicomte (Editions Glenat)

Un petit changement d'atmosphère près d'un endroit marécageux, voilà qui semble somme toute une expérience banale. Elle ne le restera pas longtemps pour Arthis, photographe de son état. Les marécages près desquels il décide de décompresser, outre leur caractère insolite, possèdent une bien mauvaise réputation ; en effet, de nombreuses personnes y ont disparu sans laisser de traces. Cela ne fait que renforcer l'intérêt que lui porte notre photographe. De plus, une charmante jeune femme semble avoir eu la même idée que lui. L'inexplicable se produit le lendemain. Alors qu'elle prenait diverses vues du marais, la jeune femme est attaquée par d'invisibles agresseurs. Arthis, en voulant la secourir, tombe lui-aussi, inconscient, sous les coups. Il se réveillera dans une immense prison, sordide et humide à souhait et peuplée d'êtres faméliques qui comme lui ne savent pas pourquoi ils se trouvent en ce lieu. Qui les a enlevés ? Et pourquoi ? Qu'est devenue la mystérieuse jeune femme du marais, mystérieuse vision et dernier souvenir du monde des vivants ?

Arthis ne cesse de s'interroger tandis qu'il découvre cet univers carcéral, les lois et la folie qui y règnent.

Sortie en 1983, cette bande dessinée s'avère une réussite. Les dessins, de qualité, retranscrivent très bien la folie et le désarroi, et vont de concert avec un scénario qui laisse toute liberté à l'imagination, au rêve, et où les renversements de situation se succèdent les uns aux autres.

Nul doute que comme Arthis, vous évoluerez, à travers ces quatre tomes, de surprises en surprises, pas toujours agréables.

M.S

LE MONDE D'ARKADI

de CAZA

(Les Humanoïdes Associés)

C'est un monde étrange partagé entre deux pays totalement différents. Ce monde est le nôtre, mais il a bien changé : l'axe de rotation de la terre n'est plus le même, ce qui plonge une moitié de la planète dans la nuit perpétuelle, et qui expose sans arrêt l'autre moitié à la chaleur du soleil.

Entre les deux : Le "Pays du Long Soir", seul endroit à peu près vivable de la planète. C'est là qu'habitent Arkas, un solide chasseur, et son fils Vlad. Un jour arrive Lalena, une créature humanoïde aux charmes évidents, qui s'avèrera moins inoffensive qu'il n'y paraîtra au premier abord, moins inoffensive... et surtout moins innocente...

Il est un autre endroit peu commun sur ce monde étrange. Il s'agit de la ville de Dité, qui se trouve au cœur du pays de la nuit. Dité est la ville parfaite, gérée par un ordinateur programmé pour satisfaire les désirs de ses habitants. A force de se laisser vivre, ces derniers ne sont plus bons qu'à rêver, mais pour rêver, il leur faut des images. C'est là qu'intervient Or-Fé. Or-Fé est ce que l'on appelle à Dité un Titan. Il fait partie des Cyborgs au service de Hel, l'ordinateur central, et son rôle est de parcourir le monde et de ramener à la population avide de rêves, les images qu'il a rapporté de ses voyages.

Mais Or-Phé est hanté par des souvenirs du temps où il n'était pas encore fait de métal, mais de chair et de sang, il se souvient de sa compagne, morte aujourd'hui. Tous ces souvenirs ne vont-ils pas le faire faillir dans sa mission, ce qui entraînerait la fin de la ville de Dité, car sans images, les habitants de la cité mourraient. Ces personnages d'exception seront sans doute amenés à se rencontrer, car les grands esprits se rencontrent toujours..

Voilà une BD de très bonne qualité, signée par le grand CAZA en personne, qui pour l'occasion, a pris un style plus dépouillé. Le scénario est intéressant et assez original, et le dessin de très bonne qualité, mais ce n'est pas vraiment une surprise. Ça fait toujours du bien de voir une bonne BD en ces temps troublés, alors, si vous allez chez le libraire dites lui : "Un Caza sinon rien." A.S

LES NEO-ENVAHISSEURS TORG & RIFTS

Ce n'est plus à l'aide de soucoupes qu'ils arrivent... Il n'y a pas que David Vincent pour les voir...



LESEXTRA.

TERRESTRES débarquent en masse par des fissures dimensionnelles et ils ne cachent ni leur nombre, ni leur force, ni leur hostilité : c'est la nouvelle mode actuelle des jeux de rôle américains qui devrait bientôt succéder à la mode Cyberpunk (qui ne tombera quand même pas dans l'oubli avant quelque temps !).

Les deux principaux jeux sur ce thème sont TORG (de West and Games/Descartes) et RIFTS (de Palladium), mais d'autres jeux existent sur ce thème et même dans le monde des boargames avec Zargos.

Le principal intérêt des jeux de rôle de ce type est d'offrir aux joueurs une grande variété de thèmes et de situations, et tout cela sans que l'on soit contraint de changer de personnage.

Certes, des jeux d'explorations spatiales peuvent donner le même genre de rencontres, mais la magie apparaît alors bien plus difficile à mettre en oeuvre sans que cela ne "cloche" (cela n'empêche pas Athanor d'être un bon jeu !).

Autre intérêt de ce thème : la richesse et la diversité des groupes de personnages créés. Si je ne devais vous donner qu'un seul conseil, cela serait celui-ci : contrairement aux autres jeux, il est fondamental dans RIFTS ou dans TORG de créer un groupe de personnages cohérent. Aussi, les joueurs doivent se concerter un bon moment avant de choisir ce qu'ils désirent incarner. Ensuite, ils doivent avec l'aide du MJ bien déterminer comment ils se connaissent et pourquoi ils restent ensemble : ces deux jeux sont des jeux de campagnes plus que d'aventures occasionnelles, et les liens doivent être forts entre les membres du groupe.

L'ENNEMI JURÉ

Très palpitant à mettre en scène, l'ennemi juré doit être une créature puissante et très résistante (ou très intelligente), et harcelant sans cesse les aventuriers. Le concept d'ennemi juré est bon pour tous les jeux de rôle, mais particulièrement pour TORG et RIFTS. En effet, en plus des dangers mouvants et divers typiques de ces multivers, la greffe d'un puissant ennemi commun immuable rajoute beaucoup de piquant au jeu. Mettez-le en scène dans le premier scénario si possible et arrangez-vous pour que, consciemment ou inconsciemment, les joueurs fassent une action répréhensible contre lui ou un des êtres qui lui est cher. L'ennemi juré devra survivre à presque tout, être plein de ressources et être là encore et toujours après de nombreuses campagnes. Sa mort si elle survient un jour devra être un très grand événement pour vos joueurs.



QUELQUES IDÉES DE SCÉNARIOS

De nombreux scénarios voire une campagne peuvent être faits sur l'idée directrice suivante : la résistance.

En effet, la résistance (dans le style du feuilleton télévisé V) offre de nombreux avantages, notamment pour "resserrer" les groupes. Si vous n'avez pas encore déterminé vos personnages, c'est encore mieux ! Le groupe pourra être créé en fonction des rôles à jouer dans la résistance (chef militaire, médecins, scientifiques, hommes d'action etc), et les premiers scénarios sont déjà tout tracés (que ce soit en France, en Egypte ou dans les Carpates pour TORG, ou, aux Etats-Unis, en France ou en Espagne pour RIFTS).

En premier lieu, vous pouvez faire jouer les résistants dans un scénario de type "attaque prochaine". Les personnages se trouvent dans un bunker qu'ils jugent sûr et bien dissimulé. Ils partent quelques heures en mission (sabotage par exemple de points sensibles ennemis, exécution de collaborateurs, libération d'un prisonnier) et ils apprennent durant leur mission, par le biais d'une taupe, que leur point de retranchement a été découvert et qu'il se prépare une attaque qui devrait survenir dans les prochaines heures ; mais ils ne doivent pas en connaître l'heure exacte. A eux de prévenir les autres membres du bunker et de déménager les blessés et le matériel important avant l'attaque. La tâche devra au bout de quelque temps leur apparaître impossible ou presque, et ils devront se prévoir une échappatoire.

Autre type de scénario, assez classique mais bien adapté : le traître parmi les joueurs. Les joueurs doivent tenter de découvrir qui les espionne (le collaborateur se trouvera par conviction ou à cause d'un chantage dans leurs propres rangs). Choisissez bien le joueur à qui vous allez donner ce rôle AVANT qu'il détermine son personnage.

Par ailleurs, il vous est possible de faire évoluer les héros dans des aventures de grande envergure.

La première pourrait être la découverte d'un plan de contamination (virus, maladie) orchestrée par l'ennemi et la tentative des personnages pour déjouer ce plan démoniaque. Toutefois, il faudra prévoir l'échec éventuel (probable même) des résistants et donc le déroulement de l'épidémie : les jours seront comptés pour certains PJ et ceux-ci devront essayer de contacter des scientifiques en vue de mettre au point un vaccin. Mais chaque jour, ils seront plus faibles...

La dernière aventure (qui peut donner lieu à une campagne) est cette fois-ci une offensive de la résistance : aller combattre les ennemis dans le saint des saints de l'essaim (c'est-à-dire au cœur des forces ennemies !) voire même (pour RIFTS) franchir une fissure pour aller en pays, en univers même, hostile.

Pour ceux qui ont lu des comics, de nombreux scénarios peuvent être adaptés à partir de la série d'aventures des X-Men : "les Broods". Les situations stressantes dans lesquelles vous pouvez plonger les héros sont nombreuses, et une des plus savoureuses (pour les meneurs assoiffés de stress) est de séparer les joueurs en plein pays ennemi. Toutefois, il vous faudra faire jouer individuellement ou en petits groupes les joueurs.

Aussi, demandez à un ou plusieurs de vos amis MJ de vous aider de manière à pouvoir arbitrer plusieurs tables à la fois.

Ensuite, il existe un autre type d'aventures que vous pouvez greffer à des scénarios divers = les envahisseurs pseudo-humains.

Afin d'infiltrer la résistance, un certain nombre d'humanoïdes (robots, humains au cerveaux extra-terrestre greffés, androïdes divers) ayant l'aspect de membres de la résistance disparus, vont être envoyés, comme espions et en vue d'attaquer la résistance de l'intérieur. Vous pouvez étendre cette idée à toute la population humaine d'un site, petit à petit "remplacée". La découverte qu'il ne reste que très peu d'humains normaux devra être, pour les joueurs, un grand moment de panique et de désespoir.

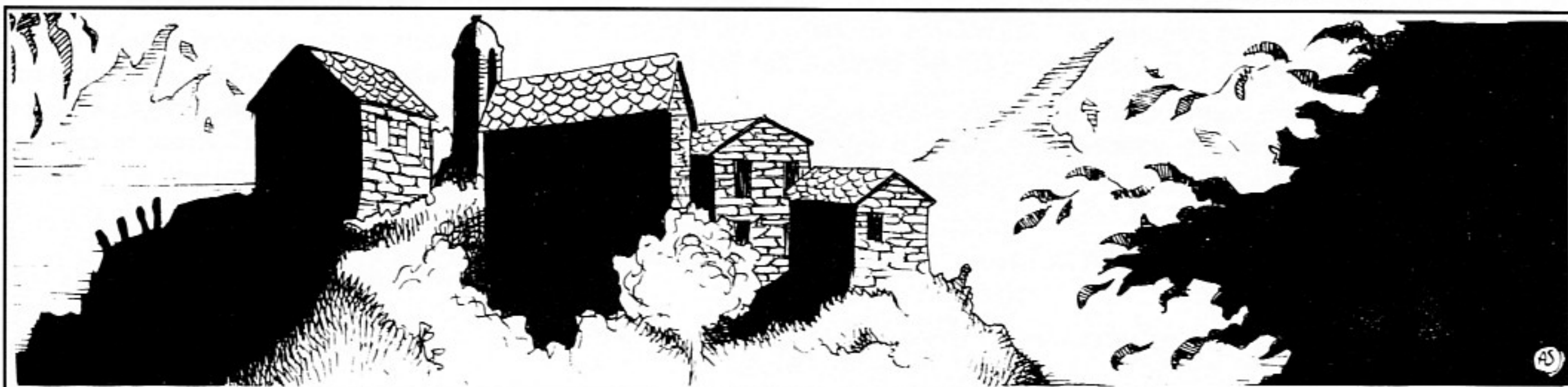
Enfin, il vous est aussi possible de faire combattre un temps durant les joueurs dans le camp de l'ennemi, par exemple contre un autre envahisseur plus puissant encore. Pour rendre cela plausible, arrangez-vous pour que le camp retranché des résistants se trouve à la frontière entre deux régions dominées par des envahisseurs différents. Ainsi, vous pourrez rendre les joueurs "mercenaires malgré eux" etc.

En conclusion, TORG et RIFTS ont de nombreux avantages sur les jeux basés sur d'autres thèmes de part la richesse. Les idées de scénarios ne devraient pas manquer mais il appartiendra aux meneurs de jeu de les rendre cohérentes, ce qui ne sera pas toujours une mince affaire.

Christian GABRIEL

PENTACLE A DAVELLA

L'APPEL DE CTHULHU



Ce scénario est prévu pour trois à six investigateurs débutants. Deux au moins d'entre eux doivent être des archéologues, dont un professeur, c'est-à-dire possédant une culture supérieure ou égale à 18, un autre doit être détective. Nos investigateurs débutants possèdent la nationalité française. Si des joueurs insistent pour jouer des personnages d'autres nationalités, ils devront être installés depuis longtemps en France et bien connus dans leur milieu professionnel. L'aventure qui suit va les entraîner dans le département français le plus chaud de l'époque, la Corse.

PETITS RAPPELS SUR LA CORSE DE L'EPOQUE 1920

La Corse est alors une partie du territoire qui semble au premier coup d'oeil correspondre assez aux caricatures actuelles. Les villages de l'intérieur ne subissent pas encore les effets du dépeuplement vers les villes de Bastia et Ajaccio et la population est solidaire, ne faisant que rarement appel aux services de la gendarmerie pour résoudre les problèmes, préférant certains arrangements. Dans les années 1920, on parlera beaucoup des fameux bandits Corses, et des efforts déployés par les agents de l'ordre pour les abattre.

La Corse vit surtout de l'agriculture (plantations d'oliviers), même si on assiste à une tentative d'industrialisation.



INTRODUCTION DES PERSONNAGES

POUR LE PJ PROFESSEUR

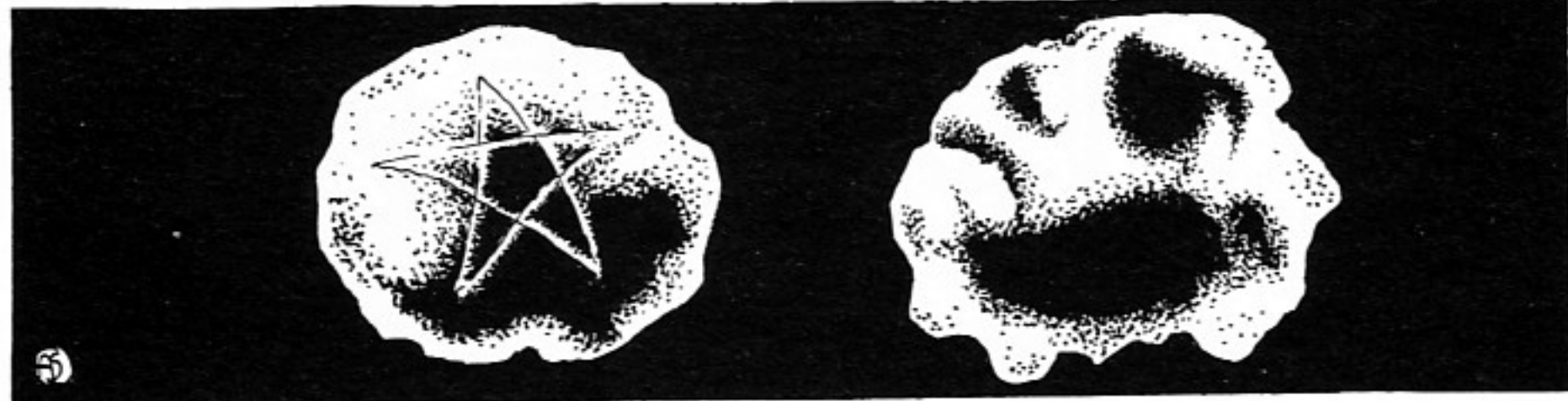
Paris, ou toute autre grande ville où séjourne l'Investigateur professeur d'archéologie, début avril 1923.

Alors qu'il termine de ranger ses documents après avoir donné un cours dans un grand établissement scolaire, lycée ou université, selon les désirs du joueur, une secrétaire entre dans la salle de cours, et informe, de manière polie, que le directeur de l'établissement, Monsieur Duboux, souhaite l'entretenir d'un sujet important. Le Directeur, un homme ventripotent, la quarantaine, l'attend dans son bureau, le salue et lui désigne un siège :

" Cher Monsieur..., je vous ai invité à passer dans mon bureau pour une affaire d'importance. Ce matin, j'ai reçu, parmi mon courrier, cette missive. "

Il tend la lettre, qui provient de l'Institut National d'Archéologie, à Paris.

Reproduisez-la et remettez-la au joueur :



Paris, le 6 avril 1923

Institut National d'Archéologie

28, rue de Sévigné

Paris.

à Monsieur le Directeur

Monsieur le directeur,

J'ai l'honneur de vous annoncer la découverte, par une de nos équipes, d'un site de l'époque mégalithique.

Ce site se trouve à une centaine de kilomètres de Bastia, en Corse. Un premier menhir a été mis à jour par notre équipe présente sur les lieux.

Nous estimons qu'une coopération entre votre établissement et notre équipe de recherche entraînerait des retombées positives pour tous. Aussi nous vous proposons de joindre un groupe de recherche, composé de quelques étudiants et professeurs.

Je vous prie de bien vouloir contacter notre institut pour de plus amples renseignements.

Veuillez recevoir, Monsieur le directeur, l'expression de ma considération distinguée.

Le Président.

A. FOURNIER.

Monsieur Duboux reprendra la parole : " Vous comprenez, Monsieur..., l'importance que nous accordons à cette proposition, et la renommée que nous pouvons tirer d'éventuelles découvertes. Nous avons pensé que vos compétences vous placent parmi nos meilleurs enseignants, aussi, si vous acceptez, bien sûr, vous pourriez faire le tri parmi vos étudiants et désigner les plus méritants pour composer une équipe qui serait placée sous votre responsabilité. "

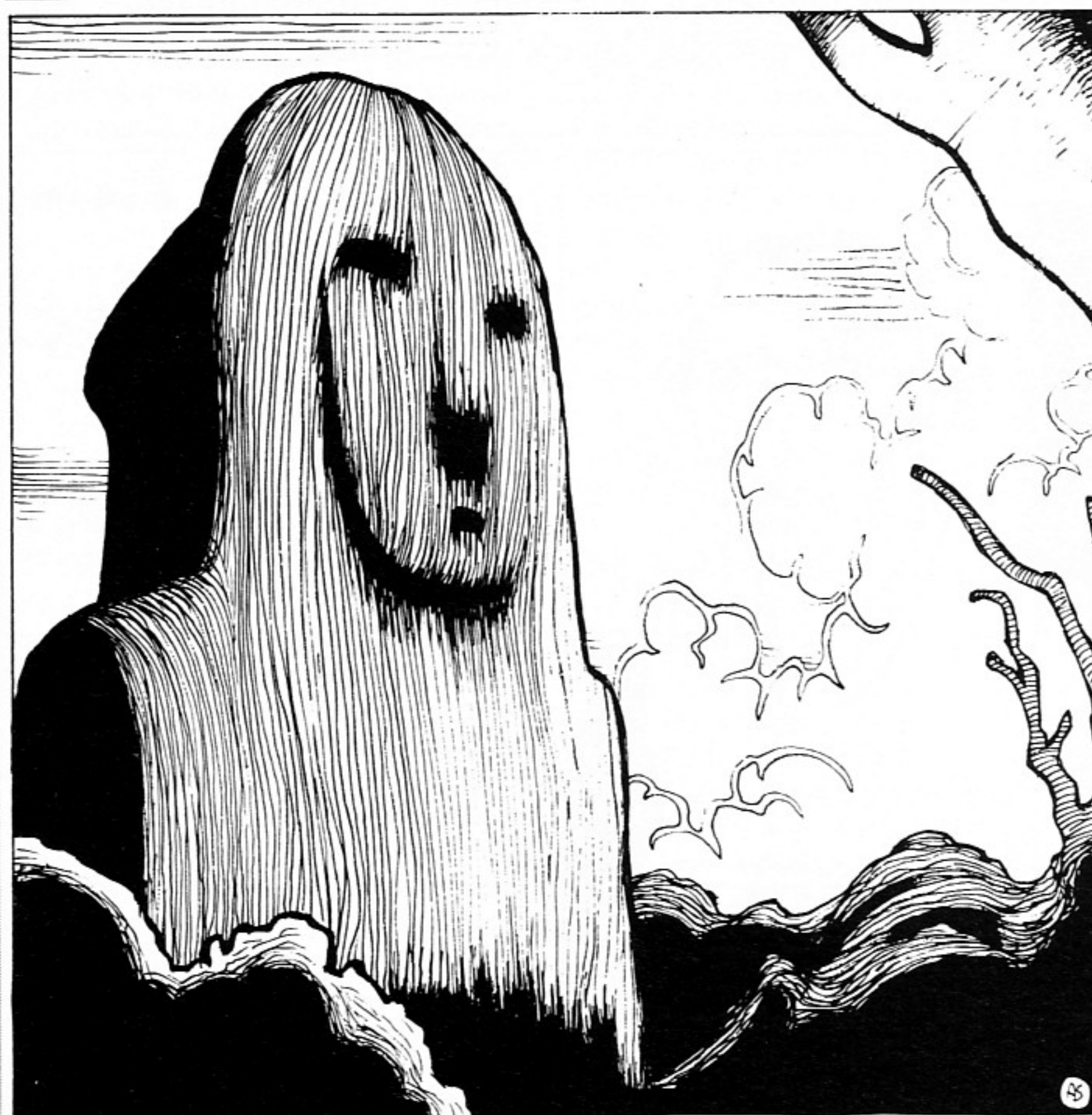
Le joueur doit comprendre qu'un refus n'entraînerait que des conséquences fâcheuses pour le personnage, il serait laissé "sur le carreau" et on ne lui proposerait plus de prospections intéressantes et d'occasions de se distinguer, quant à d'éventuelles promotions... Il convient de changer le discours de Duboux si le personnage est un professeur aux compétences de spécialités inférieures à 60%. Dans ce cas le directeur présentera le travail sur place comme une "bonne occasion de faire ses preuves" pour le PJ.

Si le PJ n'accepte pas... Pas d'aventure !

Le personnage peut obtenir des renseignements en se rendant à l'Institut, ou trois jours plus tard le directeur le convoquera à nouveau. Les renseignements obtenus seront identiques dans les deux cas : Il y a deux mois, un groupe de recherches est parti pour la Corse après qu'un instituteur ait découvert une pierre qui semblait avoir été taillée, cette pierre représentait en fait une tête humaine. L'Institut a été prévenu par un de ses membres, présent sur place en permanence, qui a pu dater la sculpture comme typique du milieu du IIIème millénaire avant J.C.

Le groupe de recherches, une fois sur les lieux, a mis à jour un premier menhir, sur lequel est taillé grossièrement un visage humain. Des clichés du menhir et de la tête, ainsi que celle d'une roche sur laquelle est taillée une étoile à cinq branches seront donnés aux PJ professeurs.

Le départ pour la Corse est fixé le Dimanche 22 avril, de Marseille et la traversée prendra à peu près une quinzaine d'heures, à bord d'un transport. Bien sûr, l'Institut se fera un honneur de régler tous les frais de voyage. Le site est situé au-dessus de Zonza, non loin des pics de Bavella. L'autre PJ archéologue sera choisi pour partir avec le groupe.



LE PJ DETECTIVE

Un dénommé Paulin Julien se présente dans le bureau du personnage détective. Jeune homme élégamment vêtu, d'aspect athlétique, il se présentera comme étant un étudiant en archéologie et s'avouera inquiet, car il y a de cela deux jours, il a reçu une lettre de menaces pour le moins étrange.

En voici le contenu : " *les ans n'effacent pas ce qu'a tracé le sang. Tes jours sont comptés* ".

L'étudiant a trouvé cette lettre dans son appartement, glissée sous sa porte. Il ne comprend pas. Sa famille possède une fortune appréciable, mais il ne se connaît personnellement pas d'ennemis. Cette menace l'intrigue mais cela ne doit pas l'empêcher de participer à un voyage d'études, en Corse. Il pense que si cela n'est pas qu'une plaisanterie d'un goût douteux, l'auteur de la lettre peut se manifester partout.

- " Je vous prie de m'accompagner en Corse, afin de me protéger s'il y a lieu. Vous serez largement payé, en raison du dérangement. Bien évidemment, les déplacements vous seront remboursés par moi ou ma famille ". Le jeune homme a l'air visiblement inquiet, et insistera auprès du détective.

En ce qui concerne des personnages possédant des professions différentes, il ne sera pas trop ardu d'improviser des raisons valables d'accompagner le groupe d'étudiants. Par exemple, l'établissement peut avoir averti un journal de sa découverte, journal envoyant sur place un de ses reporters, en l'occurrence un P.J journaliste, etc.



LE VOYAGE

Le trajet se fera, en train, sans incident notable jusqu'à Marseille. Le lendemain soir, le dimanche 22, le bateau prendra la mer, ce qui laisse toute la journée au groupe de quatre apprentis archéologues et du professeur pour découvrir la grande cité portuaire et faire quelques achats. Le professeur a-t-il pensé à acheter l'attirail nécessaire : tente, sac à dos, lanterne... et à avertir les étudiants de se munir d'un tel matériel ? Le soir, vers huit heures, le transport "Ville d'Oran" quittera le port. Modeste navire, offrant un hébergement et une restauration moyennes, il n'arrivera que le lendemain vers 16 heures à Porto-Vecchio.

A bord, les étudiants occuperont des cabines, munies de lits superposés, il faudra donc partager l'espace restreint à deux. Libre choix est laissé au détective pour prendre une identité ou une profession factice afin de se joindre au groupe.

Le professeur désignera les élèves devant partager la même chambre, ou les laissera choisir. Arrangez-vous pour qu'un Investigateur partage la cabine du jeune Paulin. En cours de la nuit, vers une heure, alors que le navire est en pleine mer et que tous sont dans leurs cabines respectives, le PJ sera réveillé par des murmures plaintifs mais incompréhensibles. Paulin semble dormir d'un sommeil troublé et commencera à s'agiter un peu dans son lit. Si le PJ le réveille à son tour, le jeune homme, en sueur, après un moment de flottement, présentera ses excuses pour avoir dérangé le sommeil de son compagnon. Puis il se rendormira, plus d'incident pour le reste de la nuit. Au cas où notre investigateur laisserait Julien Paulin poursuivre ce qui semble être un cauchemar, il le verra s'agiter de plus en plus, puis s'éveiller en poussant un cri. Le jeune homme est trempé de sueur. Le cri n'est pas assez intense pour tirer de leur sommeil les occupants des chambres voisines. Julien mettra ceci sur le compte d'un cauchemar, il s'excusera puis fera semblant de dormir. En fait, il ne fermera plus l'œil de la nuit.

Si le PJ a fait connaissance avec cet étudiant "sympathique", et se montre compréhensif, Julien avouera que son rêve l'intrigue beaucoup. Il s'était vu, sortant d'un village, errant dans des collines et pourchassant une chèvre égarée qu'il avait mordue à mort et dévorée crue. Le fait qu'il se sentait heureux d'un tel acte ne constituait pas le caractère le moins horrible de ce rêve. C'est la première fois que l'étudiant fait ce genre de cauchemar. Mis à part cet incident, le reste du voyage se déroulera sans problème, sur une mer d'huile.

Dès le milieu de la matinée, le navire arrivera en vue des côtes Corses, la longeant par l'Ouest. Vers 13 heures, il doublera la ville de Bonifacio et remontera vers le Nord. A 15 heures, le bateau entrera dans le magnifique golfe de Porto-Vecchio.

Porto-Vecchio est à cette époque un petit port, peuplé d'à peu près 3.000 habitants.

L'équipe passera le reste de la journée à l'hôtel. Le lendemain, départ pour Zonza, village de l'intérieur, l'équipe dispose du temps libre pour se procurer des provisions. Le village les mettra en garde, un bandit, Zuccolo, se cache dans les montagnes. Le groupe partira pour l'intérieur à bord de deux carioles, traversant le paysage forestier et collineux jusqu'à Zonza, qu'il dépassera pour rejoindre le site de Bavella. Au bout d'un trajet de deux heures en cariole, il faudra abandonner les véhicules à l'endroit désigné par Antonin Jussieu et monter, avec bagages jusqu'au site. Le paysage a de quoi impressionner, avec en vue les aiguilles de Bavella et de très hautes montagnes. Après une heure de marche, les PJ arriveront en vue d'un site préhistorique.

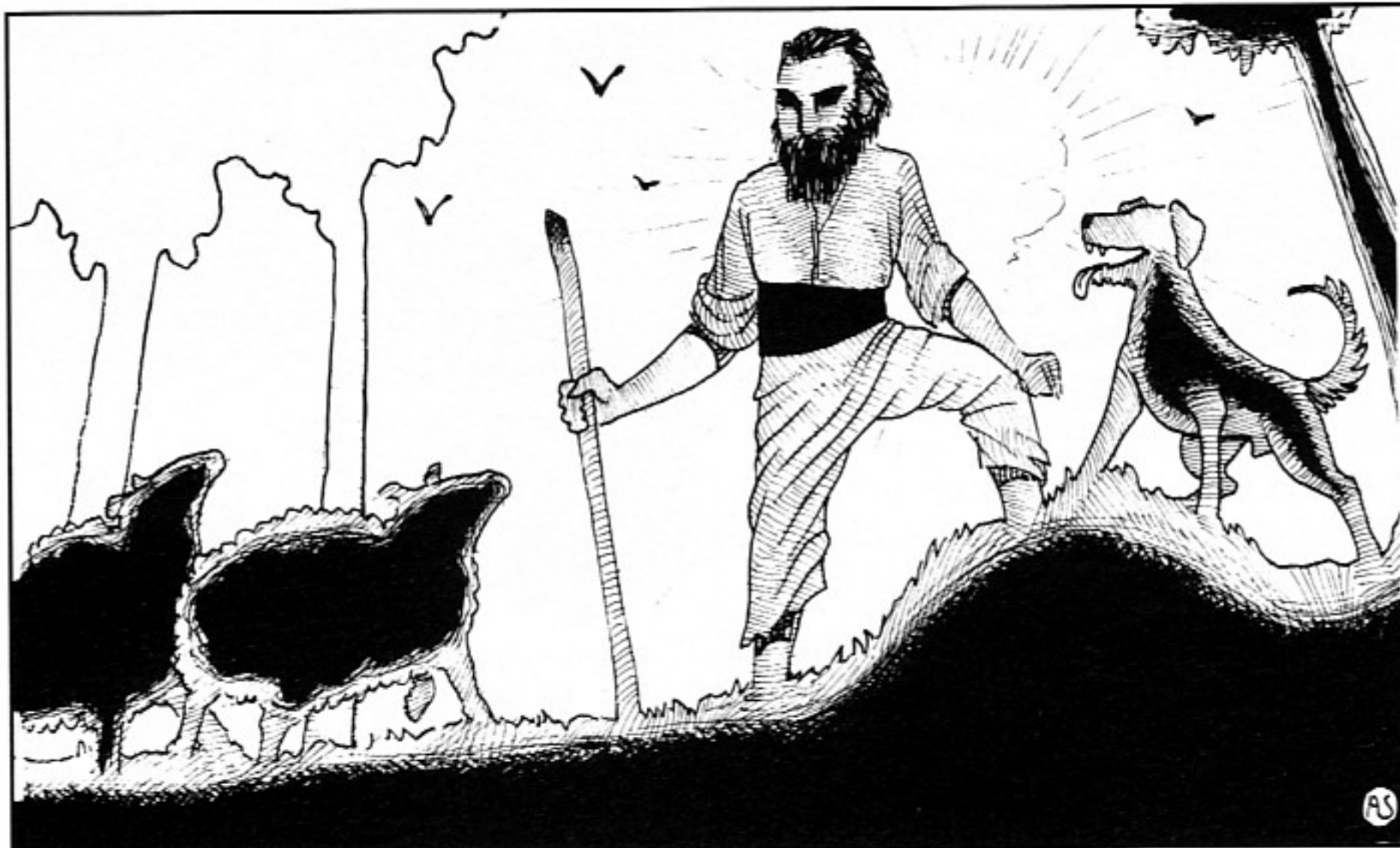
Le groupe présent sur les lieux, dirigé par Stéphane Masselot accueillera les nouveaux venus avec enthousiasme. Tout en faisant collation, les quatre archéologues ajouteront aux propos tenus par Jussieu. Trois menhirs ont été, totalement ou partiellement dégagés, il semblerait qu'il y en ait d'autres, de plus, la découverte du bord d'une struc-

ture en pierre taillée laisse supposer que d'autres trouvailles, tout aussi captivantes, pourraient être faites.

L'équipe fait preuve d'une grande motivation, car c'est un site d'une exceptionnelle qualité, qui pourrait fournir des renseignements importants sur la population originelle de l'île avant l'invasion Torréenne. Après le repas, les nouveaux venus pourront visiter le site, celui-ci se trouve au sommet d'une butte, le campement étant situé légèrement en contrebas.

Les archéologues ont mis à jour deux menhirs, et un troisième est encore à moitié enfoui, le tout se trouve dans une fosse assez large. Un peu plus loin, les recherches ont permis de trouver ce qui semble être un coin en pierre, ceci est une découverte toute récente. Les opérations de déblaiement avancent assez vite. Antonin Jussieu, 37 ans, François Masselot, 46 ans, et Michel Reynier, 39 ans, assistant Stéphane Masselot, âgé de 55 ans. Celui-ci semble assez autoritaire et a instauré une discipline qui permet à la petite expédition de tourner à plein régime. Il déteste tout ce qui peut le gêner dans la poursuite de son travail, et le fera bien percevoir aux personnes qui le dérangeront, en posant des questions inutiles, par exemple. Les autres membres se montreront plus sympathiques avec les nouveaux venus. Tous reconnaissent les compétences de Masselot. Les PJ apprendront que Michel Reynier est parti pour Paris pour porter la nouvelle de la découverte.

Après le repas, les jeunes nouveaux pourront prendre du repos, le site offre une vue magnifique, mais peu de protection au vent. Ils pourront prendre des clichés du site et des résultats, les archéologues sont en train d'enlever la terre résiduelle sur les statues au pinceau. Bien que les traits n'évoquent que d'une façon grossière un visage humain, les auteurs semblent y avoir porté une attention particulière, la finition de l'ensemble est excellente et les visages reflètent une sorte de malveillance. Les quatre membres de l'Institut se remettront au travail. La nuit dans les tentes se passera bien, mis à part que la nuit de Paulin sera à nouveau agitée, son sommeil semblant à nouveau peuplé de cauchemars.



UNE MAUVAISE AMBIANCE

Le lendemain, les jeunes et le professeur devraient normalement participer à la fouille et à la mise à jour des vestiges suivants. Leur aide devrait permettre d'avancer plus vite. Le 25 au soir, les fouilles auront permis de découvrir que le coin de pierre fait partie d'une superstructure assez vaste, le haut d'un autre menhir apparaît grâce aux efforts des archéologues.

Ceux-ci préfèrent concentrer leurs efforts sur l'excavation délaissant le nettoyage des statues, ou le laissant aux étudiants s'ils désirent assurer cette tâche.

Le 27 enfin, un autre menhir est découvert, la superstructure, semble large, plane sur sa partie supérieure sur laquelle des disques horizontaux profonds de 50 centimètres sont mis en évidence. Quelque chose devrait certainement y être encastré.

Dans la journée, les chercheurs verront en contrebas, passer un troupeau de brebis et son berger. Celui-ci saluera le groupe mais ne s'arrêtera pas. Si les PJ ôtent la couche de terre recouvrant les parois de la superstructure, ils dévoileront des frises représentant des scènes où des créatures inhumaines participent à toutes sortes de manifestations orgiaques aux dépens de l'espèce humaine. La vision de ces scènes entraînera une perte de 0/1D3 points de SAN.

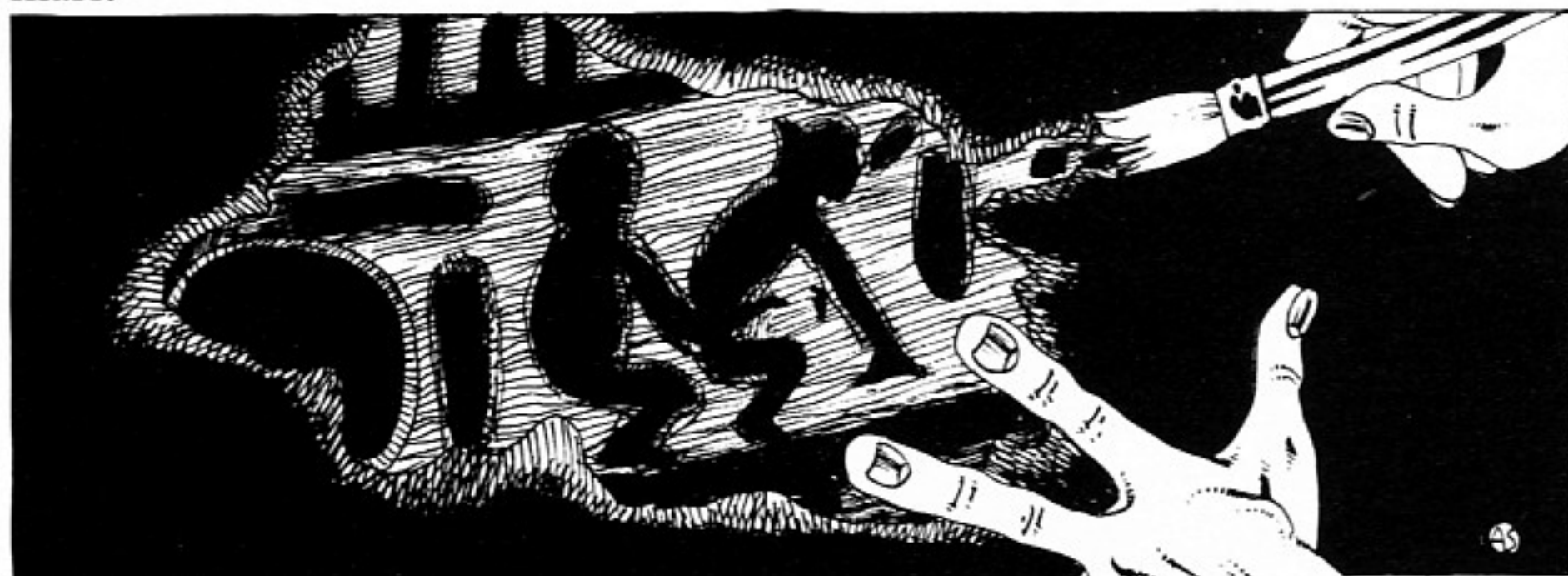
Le soir, au souper, le professeur Masselot prendra la parole :

" Nous avons désormais acquis la certitude que ceci était un site funéraire. Aussi étrange que cela puisse paraître, les statues devaient reposer sur les trous circulaires, ceux-ci étant alignés. Pour des raisons que nous ignorons, les indigènes, ou peut-être des envahisseurs ont déplacé les menhirs. Comment ont-ils procédé pour déplacer des blocs de pierre de près de 2,50 mètres de hauteur ? Cela reste du domaine de l'hypothèse. Mais cela a été bel et bien fait ! "

Le repas continuera avec l'échange d'informations, les anciens prodiguant leurs conseils aux nouveaux, les abreuvant de toutes sortes de détails techniques tout en répondant à leurs questions. Le soir, vers 1h30, si un PJ est encore debout, il verra Paulin sortir de sa tente et s'éloigner du camp.

Le lendemain, les recherches continueront, sans incident, Paulin aura l'air fatigué. Pendant la fouille, un événement particulier attirera l'attention de tous : une vingtaine de brebis, déambulant, sans aucune surveillance. Les fouilles avanceront rapidement, dévoilant en tout sept emplacements sur le socle, mais aussi deux crânes humains semblant très anciens.

Faites jouer cette période rapidement en gardant les points essentiels. Bien entendu, les PJ peuvent faire autre chose, orienter les fouilles, le PJ détective pourra s'il a réussi à se faire accepter dans le groupe, tenter de fureter discrètement dans les tentes des autres membres ou des quatre archéologues confirmés, rien de bien inattendu dans leurs affaires, leurs notes ne contiennent que le suivi quotidien des fouilles, avec des commentaires techniques. Néanmoins, une comparaison entre les notes de Reynier et la lettre de menaces reçue par Paulin montrera (jet de TOC) qu'elle provient de la même écriture. L'archéologue niera tout en bloc.



Faites tirer un jet de chance aux détectives qui s'introduisent en ces lieux, qui, s'il est raté, alertera un chercheur. Le PJ pourra néanmoins s'écarter discrètement s'il réussit un jet d'ECOUTER.

Le PJ, resté au village, notera une certaine agitation dans la rue principale. D'après les cris, quelque chose de grave est arrivé. On a retrouvé le corps de Joseph le berger atrocement mutilé.

Le 30, le professeur Masselot décidera d'envoyer un groupe au village afin de procéder aux achats qui s'imposent, les provisions commençant à diminuer sérieusement. Ils arriveront en plein enterrement, le maire du village, Ange Acquaviva, avouera avoir décidé de précipiter les choses afin d'éviter un mouvement de panique dans la population. Le corps était dans un sale état, une bête sauvage a sans doute attaqué et à moitié dévoré le berger. Celui-ci n'avait pas de famille ici, ses proches étant partis dans les colonies. Les gendarmes n'excluent pas une responsabilité de Zuccolo le bandit, dans le meurtre. Celui-ci et la victime ne s'étaient jamais entendus, le bandit ayant une fâcheuse tendance à se croire apte à rendre la justice. Un différend régnant entre le berger et un autre villageois, le bandit, trancha en faveur de ce dernier. Une autopsie ne sera pas pratiquée.

En milieu d'après midi, les PJ pourront assister à un enterrement traditionnel, après l'office, une procession conduira le berger à sa dernière demeure, pendant que des femmes, habillées de noir et ne faisant pas partie de sa famille, les Vociare (prononcer Botchiare) pousseront un chant plaintif, vantant les mérites du défunt.

Le maire avouera n'avoir jamais eu un tel crime entre ses mains. Personnellement il ne pense pas que le bandit soit l'auteur du crime. Il va organiser une battue afin de dénicher ce qu'il pense être une bête sauvage.

Les PJ qui auront interrogé les gens du village, et plus particulièrement les anciens, sur les légendes de la contrée, apprendront, entre autre, que des rites se seraient déroulés sur ce site, des rites sanglants perpétrés par des habitants pratiquant la magie noire. Sous le règne de Napoléon, l'armée française y aurait mis bon ordre, arrêté presque tous les responsables et supplicié nombre d'entre eux. Un jet réussi en Psychologie permettra d'apprendre que les survivants auraient lancé une malédiction à l'encontre des responsables des supplices. L'inquiétude règne dans le village.

UNE RENCONTRE INATTENDUE

Au cours du retour vers le site, au détour du chemin, une forme se dressera de derrière un buisson, l'homme porte un fusil de chasse qu'il pointe sur le groupe, des vêtements de toile grossière et un chapeau.

Employez le cliché du bandit corse, c'est lui ! Avec un accent marqué, il se présentera, il s'agit de Zuccolo. Un villageois qui le contacte régulièrement n'est pas venu, il pense que quelque chose d'imprévu est arrivé, et désirerait savoir de quoi il retourne. En apprenant la mort du berger, il ne cachera pas le peu de tristesse qu'il ressent à cette nouvelle. Pour lui, la victime était un misérable, même s'il ne méritait pas tout à fait le traitement qu'on lui a infligé. Mais Zuccolo est innocent du meurtre, et il annoncera tout faire pour retrouver le coupable afin de se disculper. L'homme est visiblement un illuminé, il s'est totalement identifié au rôle de justicier qu'il a voulu se donner. Après avoir pris les nouvelles, il disparaîtra, utilisant sa parfaite connaissance des lieux pour semer d'éventuels poursuivants.

Une fois arrivé au campement, Masselot, mis au courant des nouvelles, décidera de continuer les recherches malgré tout. Après tout, le groupe est nombreux et le professeur possède un revolver, au cas où... Mais il ne pense pas que le campement sera attaqué, que le meurtre ne découle que d'un différend local qui a mal tourné. Il mettra un terme aux protestations de Jussieu, face au danger qui semble planer sur le campement. Leur travail a permis de déblayer une très grande partie du socle, et les sculptures trouvées ont inspiré à tous un malaise.



Le soir, alors que tous dormiront, Paulin ira réveiller un jeune nouveau venu, Claude Breguet, sous prétexte de lui parler, de lui confier ses inquiétudes. Ce sera sa première victime. Paulin, après l'avoir fait sortir discrètement, l'assassinera avec une pelle, puis, rituellement, le rendra exsangue. Le lendemain, l'inquiétude règnera à la découverte de la disparition du jeune archéologue, les travaux seront interrompus, tous ont l'air d'avoir passé une mauvaise nuit. Les PJ ont vu leurs rêves peuplés de créatures fantastiques, dansant autour du socle sur lequel étaient placés les menhirs auréolés d'une lueur verdâtre, créatures qui sacrifient un captif non humain en le vidant de son sang. Tous les PNJ garderont secrets ces cauchemars qu'ils attribueront au surmenage. Masselot décidera d'organiser des recherches pendant toute la journée, elles ne donneront rien. La journée touchant à sa fin il décidera de rester sur le site et d'attendre le lendemain matin pour rejoindre le village. Masselot espère encore que l'étudiant Bréguet a rejoint le village sans en faire part aux autres, et compte bien avoir une discussion avec lui. Interrompre son travail en ce moment révèle à son avis un caractère irresponsable. Pour le PJ professeur, il semble peu probable que Bréguet, un élève brillant et sérieux, puisse partir sans avertir les autres et sans raison valable. Pour faire taire d'éventuels protestataires, Masselot décidera de faire organiser une veille de trois étudiants.

Si au cours de la journée, les PJ décident de fouiller discrètement les tentes de chacun, ils trouveront (TOC) une chemise mouillée et (second TOC-20%) une ou deux déchirures de petite taille dans la tente de Paulin. Interrogé, le jeune homme, (un jet d'Idée (-30%)) permettra au fouineur de se souvenir que Paulin portait cette chemise la veille, s'avouera assez surpris, il ne se souvient pas avoir fait quoi que ce soit la veille. Il a l'air sincère. Une réussite en psychologie renforcera cette impression. A ce stade, les investigateurs débutants devraient normalement se demander ce qui se passe.

PETIT RETOUR EN ARRIERE

Pendant des siècles, le site avait servi de lieu de rassemblement d'une tribu où un culte était rendu aux Goules, culte exigeant de nombreux sacrifices afin de repaître l'appétit insatiable de ces créatures. Les adorateurs bâtirent ce lieu et érigèrent les menhirs. Le socle contient une trappe donnant sur un puits communiquant avec un réseau souterrain où vivent les gourmets.

Les cadavres exsangues des victimes étaient jetés à l'intérieur. Cela dura jusqu'à ce que des envahisseurs Torrèens repoussent la tribu et après avoir déplacé les menhirs, scellèrent la trappe et apposèrent le signe des Grands Anciens sur ce lieu.

La fosse dans laquelle avaient lieu ces sacrifices fut comblée. Néanmoins, les survivants de la tribu originelle perpétuèrent les rites et une tradition de magie noire, ce, jusqu'au Premier Empire, où réduits à une quinzaine, leurs actions et les enlèvements dont ils se rendaient coupables entraîna l'engagement de l'armée. Celle-ci eut la surprise de se voir confrontée à des lanceurs de sorts et aux Goules qu'ils avaient contactées. Finalement la troupe, sous les ordres du colonel Paulin, l'emporta, liquida les Goules et entraîna ses captifs jusqu'à Porto-Vecchio, où ils les questionnèrent longuement pour leur arracher leurs secrets, en vain.

Les autorités préférèrent taire cette affaire. Mais un des sorciers avait réussi à échapper à la troupe. Un soir, sur la butte, il sacrifia, après l'avoir enlevé, un villageois. Ceci étant, il se lança dans des imprécations qui lui permirent de lancer une malédiction à l'encontre du Colonel Paulin, un de ses descendants serait la cause de la renaissance des rites, son esprit le posséderait une fois sa mort venue, ce qui ne tarda pas à arriver, ce sort exigeant l'auto sacrifice du lanceur. Rien d'autre n'arriva jusqu'à la découverte du site, le déplacement de la pierre portant le signe des Grands Anciens entraîna la possession temporaire de Michel Reynier. Possession ayant lieu dans son sommeil, la victime ayant simplement l'impression d'avoir fait un mauvais rêve.

Michel Reynier partit pour Paris annoncer la découverte du site. Le soir, une fois possédé, il écrivit la lettre de menace au jeune Paulin, descendant du colonel.

Dès lors, tous les soirs, il prend petit à petit, possession de l'étudiant, lui infligeant à chaque fois la perte de 3 points de SAN.

Il est important de préciser que Paulin n'a aucune conscience de tout cela. Petit à petit, la possession devient de plus en plus forte et la folie irrémédiable. Peu de solutions pour le jeune homme, sinon un exorcisme...

CARACTERISTIQUES ESSENTIELLES DES PJ

Les chercheurs : PV : 12- SAN : 75-

FOR:8 CON:10 TAI:12 INT:16 à 17 POU:15 DEX:10 APP:10

COMPETENCES : Archéologie : 75 à 90%- Anthropologie : 70%-

Les Etudiants idem mais réduisez le POU à 12, la SAN à 60, et les compétences de 30 à 40%.



Revenons aux temps présents. La soirée sera troublée par un cri aux alentours de deux heures. Il provient de la chambre de Masselot. Dans la tente, un spectacle hideux s'offre aux investigateurs, le fond de la tente a été découpé au couteau de même d'ailleurs que le fond de celle de Paulin, afin de pouvoir circuler discrètement. Paulin est penché sur le professeur Masselot, agonisant, la figure couverte de sang !

L'homme lui a dévoré la gorge, et lui a dérobé son revolver.

Paulin tirera sur le premier entré, puis s'enfuira. Un examen des tentes montrera que Reynier, Plasson et Estelle Chassal, une étudiante, ont subi le même sort. Seul Masselot a eu le temps de crier. Le reste de la nuit s'avérera agité pour les étudiants et les chercheurs. Il y aura vraisemblablement un mouvement de panique et une grande fermeté sera nécessaire pour faire ramener un calme précaire.

Laissez les PJ prendre les dispositions qui leur sembleront nécessaires. Mais Paulin reviendra à l'assaut et les harcelera, utilisant ses sorts. Là, pas question bien sûr de ménager les PJ. Le possédé cherchera à les capturer vivants et à les sacrifier par la suite. Les PJ auront la désagréable surprise d'entendre des hénissements. Paulin Chiacci leur a en effet ôté la possibilité de rentrer en carriole, en abattant les chevaux.

Si l'affaire tourne mal, c'est-à-dire si Chiacci parvient à capturer vivants les personnages et à les couvrir de liens, il se lancera dans des incantations blasphématoires, commencera à sacrifier (pour de plus amples détails, voir le traitement infligé aux autres).

Tirez au hasard pour désigner les victimes. Si vous désirez sauver les PJ, faites intervenir le bandit Zuccolo, alerté par les cris. Pour lui pas de problème, il tirera à vue, mais gare s'il râte le sorcier.

Michel SALICETO

REGNE

La vie... produit d'une gigantesque réaction chimique ? Oeuvre du Créateur ?

Sur terre, la vie s'est développée sous deux formes : végétale et animale.

Sur Mère, la planète sur laquelle se déroule le jeu, un troisième règne s'est vu doté de la vie = le minéral. Pour qu'il y ait vie, il faut une grande complexité moléculaire. Le minéral étant sur terre antinomique de la vie car pour atteindre le seuil de complexité nécessaire il faut impérativement des atomes de carbone. Toutefois, sur Mère, des pressions extérieures extraordinaires (rayonnement électro-magnétique surtout) ont contredit la règle jusque là immuable. De plus, les trois règnes ont des représentants intelligents et assoiffés de pouvoir et de conquêtes.

Le champion du règne minéral se nomme le SILIK, celui du règne végétal le SYLVE et enfin, le LUPIN vient terminer cette tripartie de l'intelligence comme représentant ultime des animaux. Ces trois familles se divisent chacune en cinq espèces, et ces dernières possèdent des caractéristiques particulières. De fait, les différentes espèces sont décrites avec leurs pouvoirs et caractéristiques particuliers.

I. HISTORIQUE DE MÈRE

une énorme boule de gaz en fusion dérivait dans l'espace il y a trois milliards d'années de cela. De façon analogue à la terre (la seule voie vraisemblable pour engendrer la vie), Mère s'est refroidie et a donné naissance à la première cellule vivante. Mais la matière organique (c'est-à-dire à base de carbone) a, dès le début, partagée le don de la vie avec la SILICE (très analogue chimiquement avec le carbone). La vie organique s'est développée dans l'eau tandis que la branche siliceuse a dès le début occupé la terre. Tôt, la vie organique a envahi la terre ferme et l'évolution a abouti à trois espèces intelligentes, l'intelligence étant sur Mère un facteur imposé à l'évolution pour la survie des espèces, la concurrence étant terrible.

Enfin, après des siècles de cohabitation, il apparaît que la surpopulation menace et la guerre inter-règne est obligatoire.

II. MATERIEL NECESSAIRE AU JEU

pour participer au plus incroyable conflit "régna" (mot nouveau créé par analogie avec racial), il vous faut impérativement :

- la carte (les photocopies sont autorisées pour usage personnel !);
- les pions ;
- au moins un dé à six faces ;
- deux partenaires (encore une dévalorisation de l'humanité réduite à la condition de matériel nécessaire au jeu !)

III. LE BUT DU JEU

C'est évidemment de vaincre. Comment y parvenir ? Et bien tout simplement par la neutralisation totale des autres règnes, c'est-à-dire par leur anéantissement ou leur immobilisation.

IV. DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU

1. Tour de jeu :

Un tour de jeu est achevé lorsque les phases de déplacement, combat et régénération ont été effectués par les deux joueurs qui ont eu l'initiative pour ce tour de jeu.

2. Initiative :

Les deux joueurs possédant la plus haute initiative se déplaceront, combattront et régèneront durant le tour. Le troisième laron devra se tourner les pouces pendant ce temps là et subir les belliqueuses actions de ses deux adversaires. Toutefois, il bénéficiera d'un tel bonus à l'initiative (pour le tour suivant uniquement), qu'il fera très vraisemblablement partie des deux élus pour le tour d'après.

La détermination des deux espèces qui ont l'initiative se fait par le jet de 1D6 (dé à 6 faces) pour chaque espèce, auquel il faut ajouter (cumulatif) :

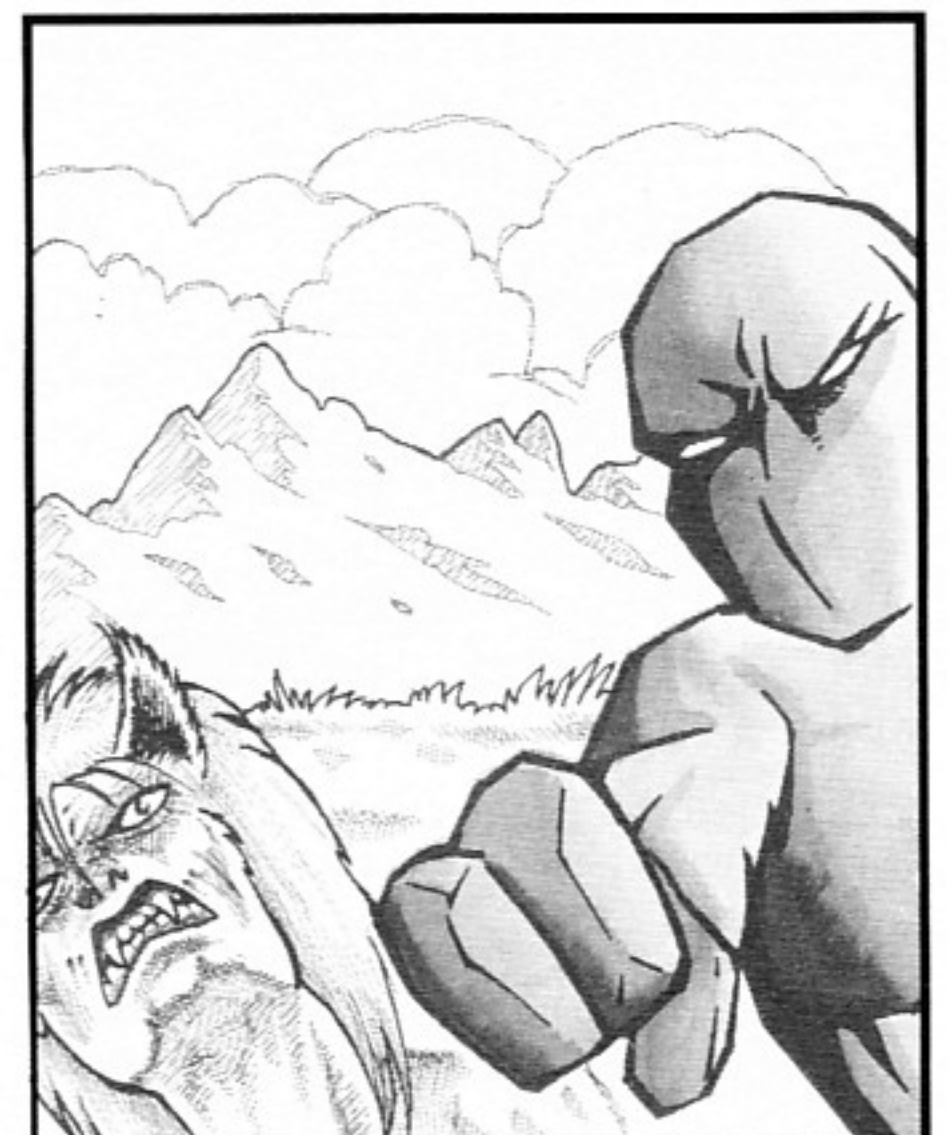
- la rapidité du meilleur pion de l'espèce dans ce domaine présent sur la carte ;
- 6 si l'espèce n'a pas joué au tour précédent.

3. Phase de déplacement :

Le joueur qui a le plus haut score en initiative commence. Il déplace tous ses pions, combat, puis c'est au tour du joueur possédant le deuxième score en initiative. Enfin, comme expliqué dans le paragraphe précédent, le troisième joueur passe son tour.

La distance en case que peut parcourir chaque pion est égale à son rang de déplacement modifié par les facteurs de terrain. Un pion se déplace d'une case à une autre en suivant les arêtes (côtés) et non les sommets (pointes). Ainsi, pour atteindre la case se trouvant au-dessus de lui, il lui faut au moins se déplacer de deux cases (voir carte).

De plus, s'il n'existe pas de zone d'influence dans le jeu REGNE - c'est-à-dire un halo fictif de cases entourant un pion sous l'influence de celui-ci et interdisant aux pions adverses un déplacement sans combat passant par une de ces cases -, aucun pion (qu'il appartienne à la même race ou non) ne peut se déplacer sur une case déjà occupée, et encore moins y stationner.



4. Phase de combat

Une fois son déplacement effectué, le règne a la possibilité de se battre. Il existe deux types de combat : *l'affrontement* (utilisable par les trois règnes) et *l'immobilisation* (forme d'attaque propre aux SYLVES donc utilisable par eux uniquement).

Voici tout d'abord, l'énoncé de règles générales pour la phase de combat :

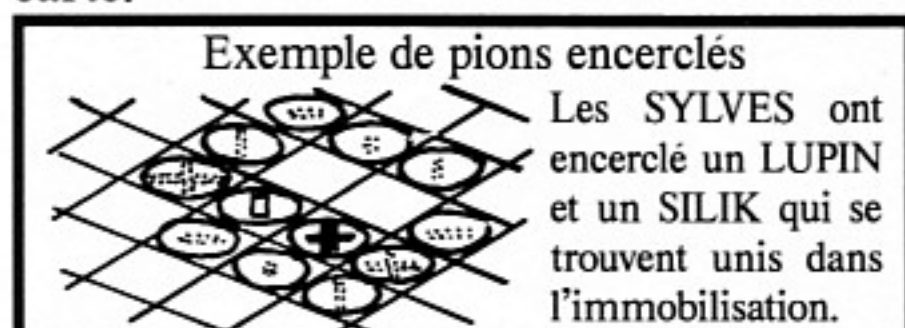
- aucun pion ne peut attaquer (par l'affrontement ou l'immobilisation) plus d'une fois par tour ;
- le jet défensif est à tirer par le défenseur pour chaque attaque qu'il subit ;
- plusieurs pions peuvent participer à un affrontement unique (attaque d'un même pion adverse). Les puissances des attaques ne sont pas modifiées. Chaque pion réalise son attaque et reçoit en retour une contre-attaque automatique de la part du défenseur.
- marche forcée : lorsqu'un pion ennemi est détruit (en attaque et pas en contre-attaque) l'attaquant peut mettre immédiatement un de ses pions dans la case laissée inoccupée à condition que son pion se trouve à une case avoisine de celle-ci (on rappelle que deux cases se touchant par une pointe ne sont pas voisines mais à deux cases de distance). Il n'est pas nécessaire que ce pion ait participé au combat.

L'AFFRONTMENT - Il se subdivise en attaque et contre attaque.

L'attaque (ou les attaques prises individuellement lorsque plusieurs pions attaquent un adversaire unique) est simulée par un jet de 1D6 auquel il faut ajouter le rang d'attaque. On enlève à ce résultat le rang de protection de l'attaqué (on obtient ici les dégâts). Ce dernier tire alors 1D6 (son jet de défense). S'il est strictement inférieur aux dégâts, le pion attaqué est détruit et retiré du plateau. Sinon, le défenseur reste à sa place.

Dans tous les cas, l'attaquant subira une *contre-attaque*. Traiter comme une attaque en changeant rang d'attaque par rang de contre-attaque (sans, toutefois, de possibilité de marche forcée).

L'IMMOBILISATION - Si les SYLVES réussissent à encercler un pion ou groupe de pions, ce dernier ne pourra (dès l'instant où cet emprisonnement est réalisé) plus effectuer aucune action jusqu'à ce que la "chaîne" végétale soit brisée. Pour terminer l'encercllement, les SYLVES peuvent se servir du bord de la carte.



5. Phase de régénération

A chaque fin de tour, les SILIKS et les LUPINS tirent 1D6. Les SYLVES 2D6. A chaque fois qu'un 6 est obtenu, le règne concerné peut placer un de ses pions détruits (s'il n'en a pas, il n'y a pas de phase de régénération) dans une case régénération (cases noires). Si elle est occupée, on ne peut mettre de pions régénérés dans celle-ci (trivialement, si toutes les cases noires sont occupées, il ne peut y avoir de régénération).

V. LES DIFFERENTS TERRAINS

◆	Case de régénération. Un seul pion par case. Pas de modification pour le déplacement.
◆	Terre siliceuse. +1 déplacement pour les LUPINS ; +2 déplacement pour les SYLVES.
◆	Terre végétale. +1 déplacement pour les SILIKS ; +2 déplacement pour les LUPINS.
◆	Terre normale. Pas de modificateur.

VI. LES ESPECES

Pour chaque famille, il existe cinq espèces. De plus, il existe des pouvoirs communs à chaque espèce d'une même famille.

LES SILIKS

Pouvoir commun aux cinq espèces :

LA BOUSCULADE : elle utilise les règles de l'affrontement normal en remplaçant :

- le rang d'attaque par le rang de protection pour l'attaquant (en enlevant les protections du défenseur, on obtient les dégâts "fictifs" ;
- en cas de réussite du jet de l'attaquant par rapport au défenseur, ce dernier n'est pas détruit mais repoussé d'un nombre de cases égales à la différence entre les dégâts fictifs et le jet défensif. La direction est donnée par l'alignement de l'attaquant et de l'attaqué. Le bousculé entraîne tous les pions qu'il rencontre. Dès qu'un pion sort de la carte, il est détruit.

Enfin, en cas de bousculade réussie, la marche forcée (d'une case) est obligatoire.

LES LUPINS

Ils n'ont pas de pouvoirs particuliers, si ce n'est leur grande mobilité.

Les cinq espèces lupines

- EMBRYONS : presque inexistants, ils n'ont qu'un rôle très limité dans la guerre des règnes ;
- LOUVETEAUX : ils servent généralement à ralentir la progression ennemie ;
- LOUVARDS : importants en nombre, ils assurent la protection des loups ;
- + LOUPS : grands chasseurs et guerriers, de nombreux adversaires tomberont sous leurs terribles morsures ;
- + GRAND LOUP : pion unique, c'est le plus puissant représentant de son règne.



Les cinq espèces siliceuses

- BOUES : Ce sont les plus mobiles SILIKS et cela les rend assez importants.
- CRAIES : Assez peu utilisée par les SILIKS, cette espèce est rare et sert à l'occasion de chair à canon.
- + SCHISTES : Ils sont les plus nombreux des SILIKS et forment la force de base de ce règne.
- + QUARTZ : Ce sont les troupes d'élite du peuple SILIK.
- + CORINDONS : Extrêmement rares, ils sont les maîtres incontestés de leur peuple.

LES SYLVES

Pouvoir commun aux cinq espèces :

LA SEPARATION : au moment du déplacement, les SYLVES des quatre dernières espèces (c'est-à-dire tous sauf les lichens) ont la possibilité d'échanger un pion d'une espèce contre deux pions de l'espèce inférieure. Toutefois, il est nécessaire que le terrain puisse sans transgresser les règles normales accepter ces deux pions. S'il n'y a pas de place sur la carte à portée de déplacement, la séparation ne peut se faire. Il en va de même s'il n'y a pas assez de pions morts dans l'espèce inférieure. La séparation est définitive.

Les cinq espèces végétales :

- LICHENS : ils servent généralement de parasites pour gêner l'avancée des ennemis ;
- MOUSSES : ils servent d'appoint aux marcottes, les immobilisations, et parfois comme pour les lichens de chair à canon ;
- + MARCOTTES : base de la force SYLVE, ils sont souvent utilisés pour l'immobilisation ;
- + ARBUSTES : c'est le représentant SYLVE utilisé pour les combats du type "affrontement" ;
- + ARBRES : grands, forts et résistants, ils dominent les SYLVES et les protègent.

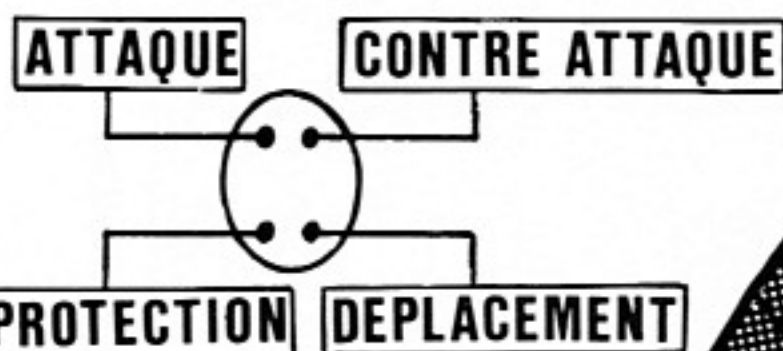


REGLE DES CINQ TOURS

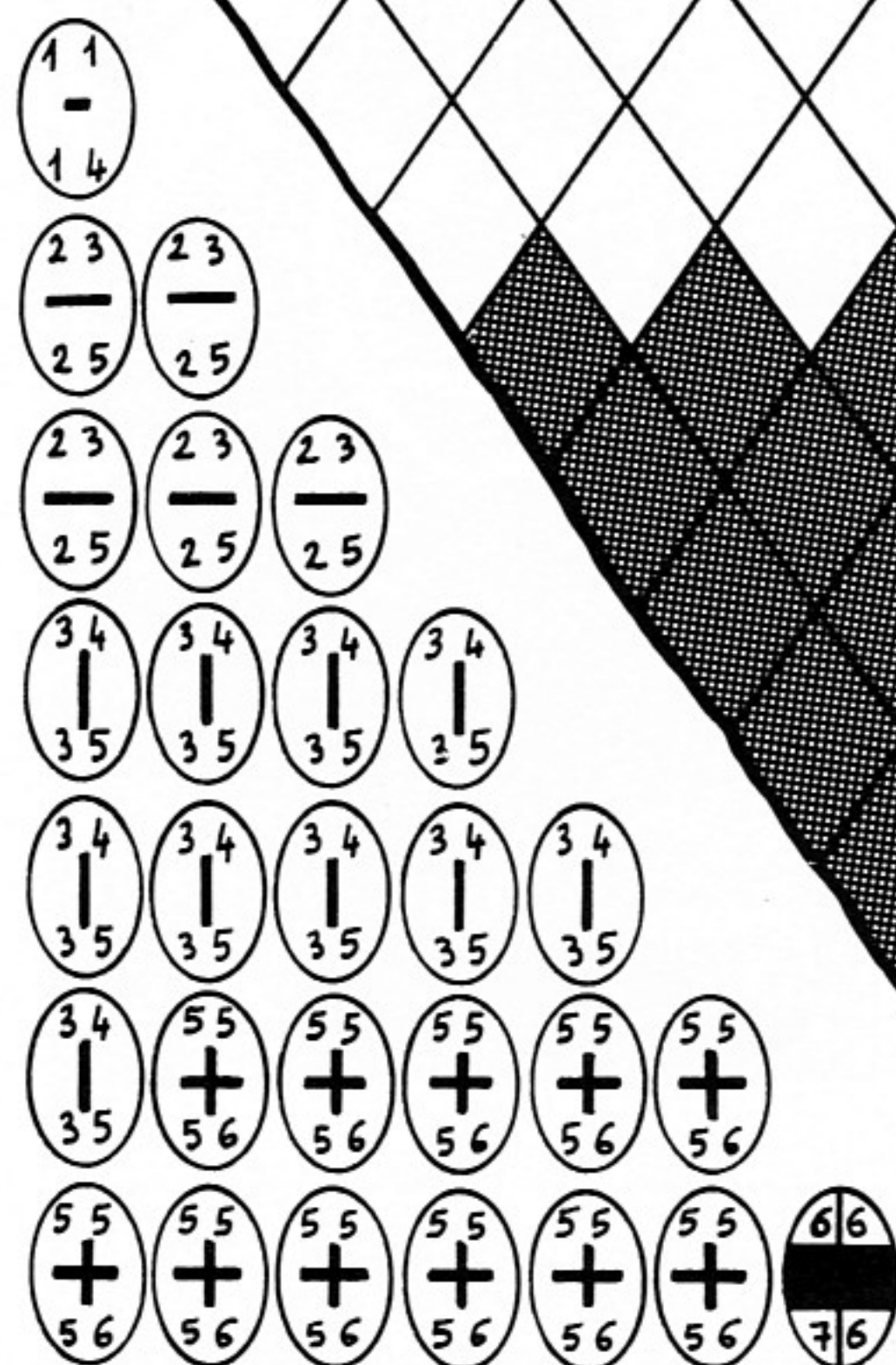
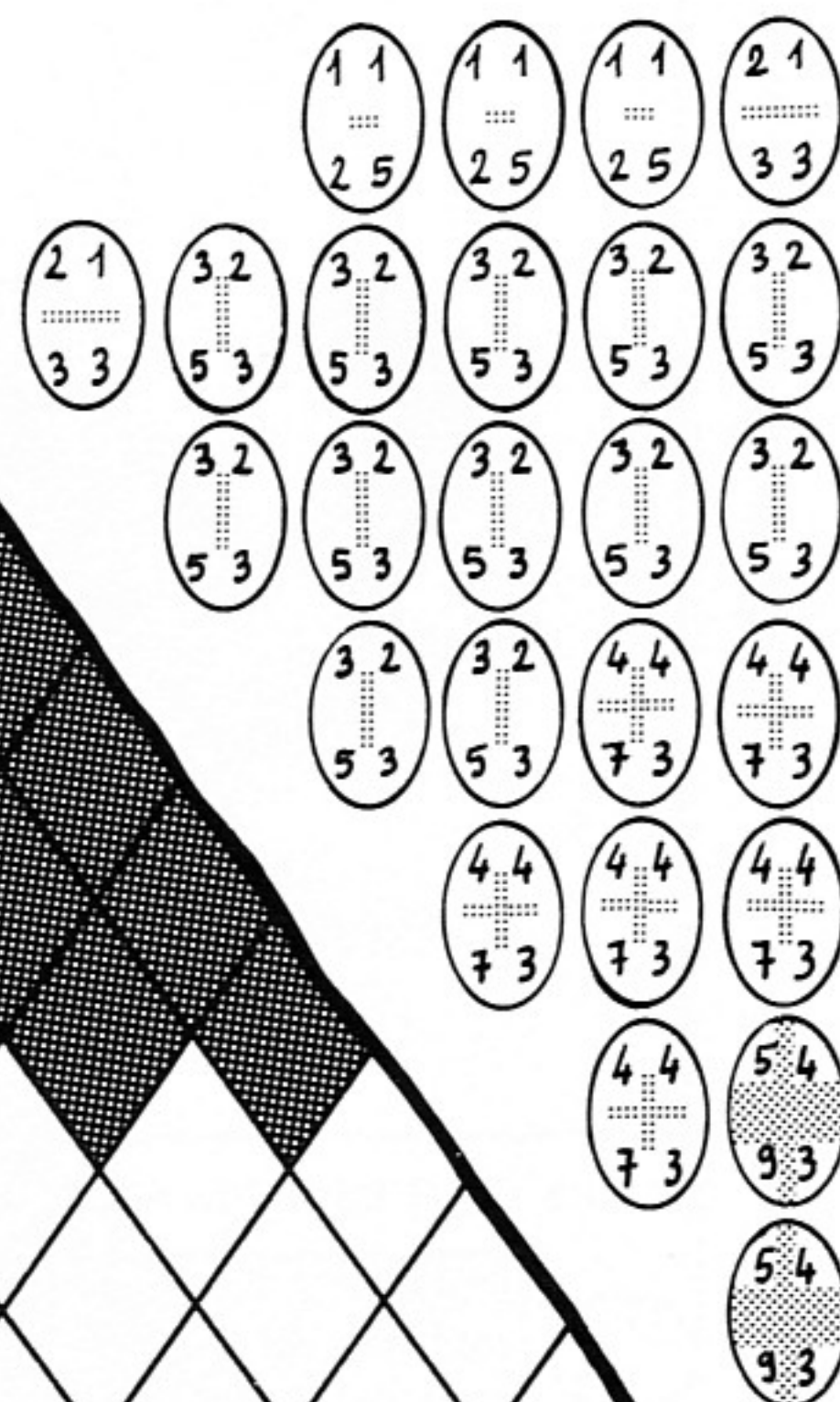
Si un règne n'a pas combattu pendant cinq tours, il devra dès le sixième déplacer tous ses pions vers ses ennemis, en suivant le chemin le plus court. Ceci durera jusqu'à la fin du jeu.

Christian GABRIEL

Règne



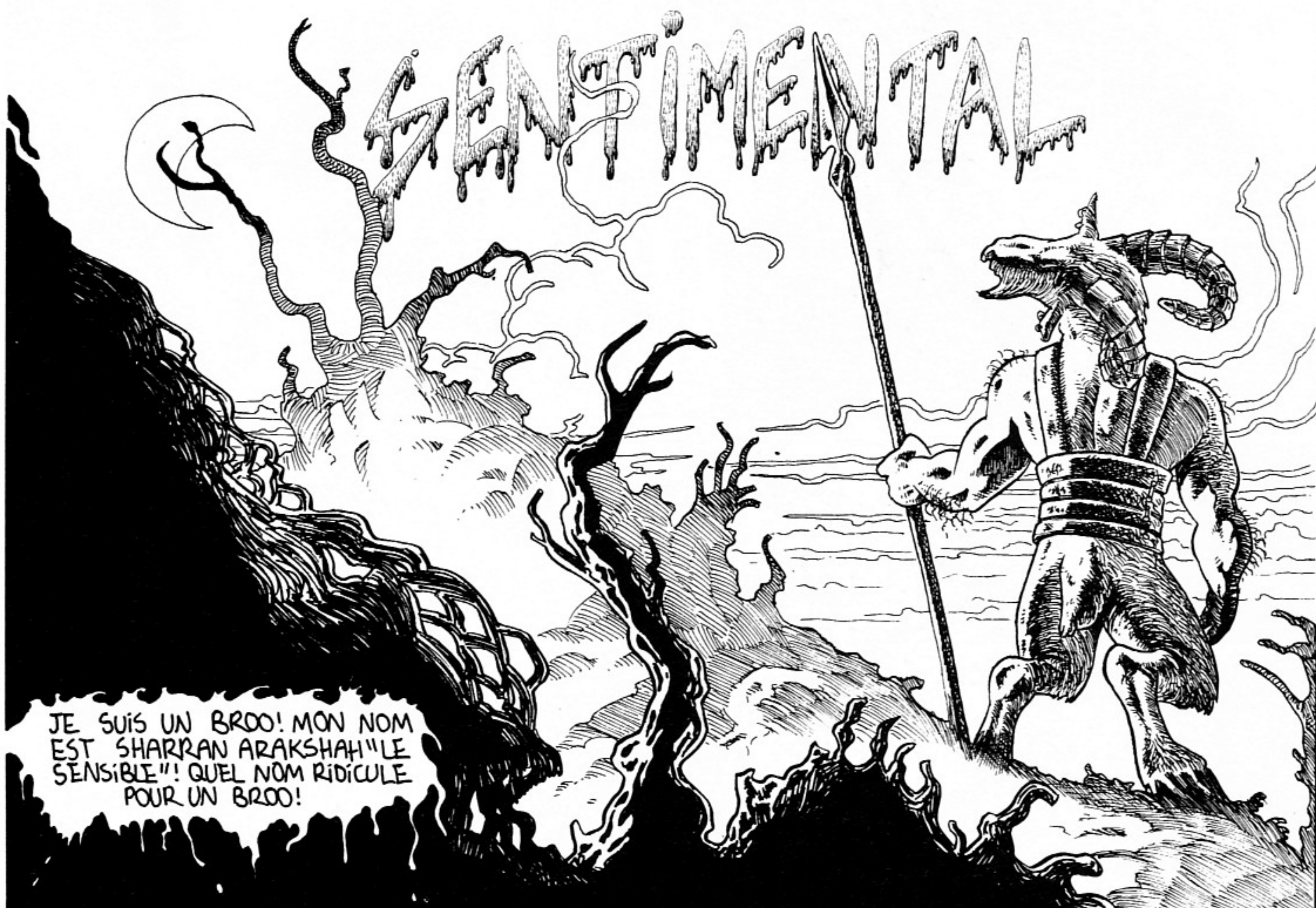
LES SILIKS première race à placer



LES LUPINS troisième race à placer



LES SYLVES deuxième race à placer



JE SUIS UN BROO! MON NOM
EST SHARRAN ARAKSHAH "LE
SENSIBLE"! QUEL NOM RIDICULE
POUR UN BROO!



ÇA TE FAIT
RIRE, LA
LUNE?

OH! TU PEUX RICANER, VA! JE M'EN FICHE!
MÔI, CE QUI M'ATTRISTE, C'EST QUE LES MEM-
BRES DE MON CLAN ONT CESSÉ DE ME PRE-
TER ATTENTION!... ILS ME TROUVAIENT TROP
TENDRE ...



...ILS ONT DIT QUE J'ÉTAIS ENCLIN À
LA PITIE ET QUE J'AVAIS BON CŒUR!
"TU N'ES PAS DIGNE DE FAIRE
PARTIE DE NOTRE TRIBU D'ARRA-
CHEURS D'ÂMES!" M'A UN JOUR
LANCÉ LE CHEF!



...IL Y A TROP D'AMOUR
DANS TES YEUX!! QU'IL M'ONT
DIT!



MAIS LE PIRE C'EST QUE
C'EST VRAI!! JE N'AI JAMAIS
REUSSI A' ETRE AUSSI CRUEL
QU'EUX ...

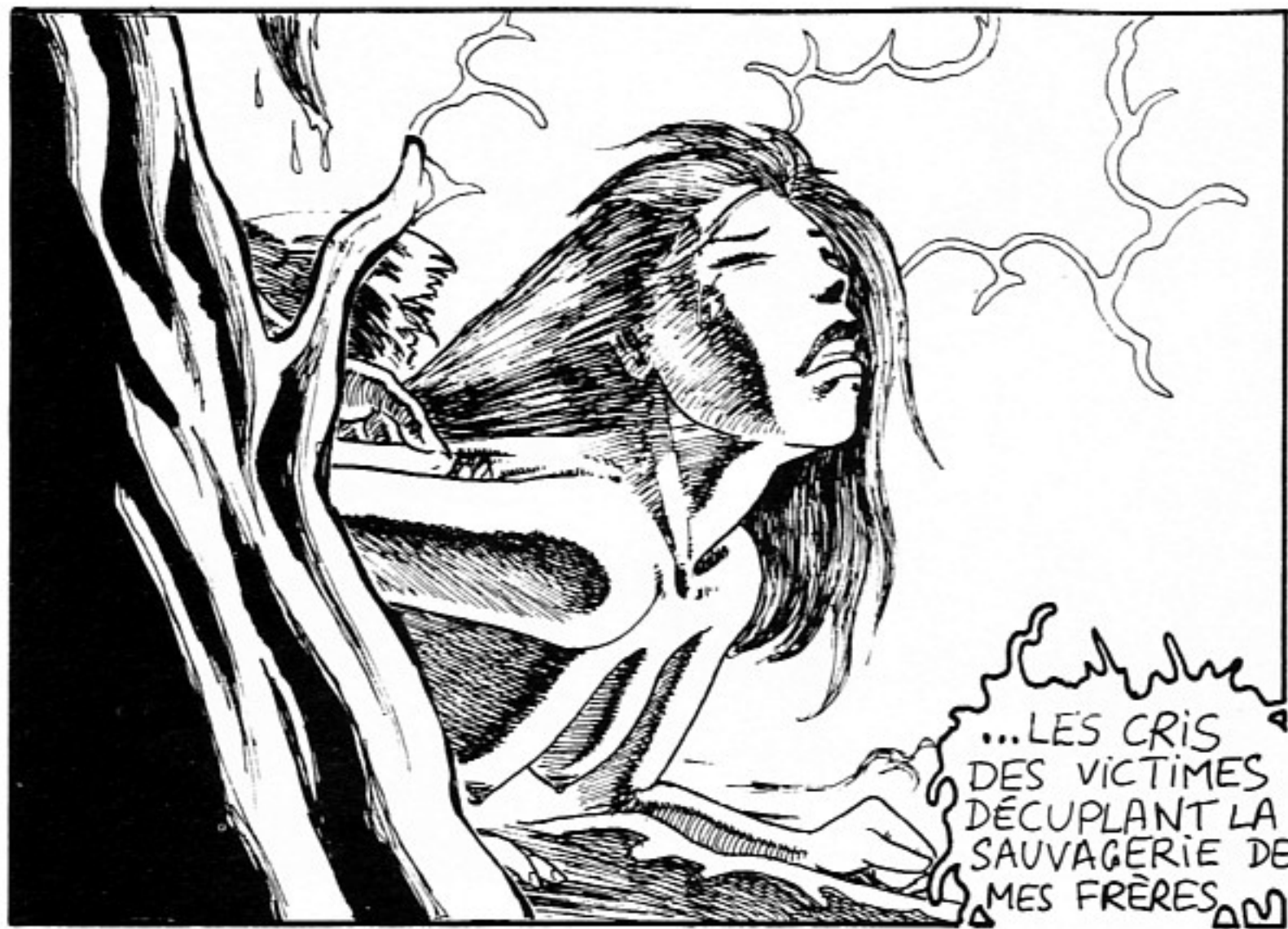


...AAAHH...JE LES REVOIS, DURANT CES RAIDS
GRATUITS SUR LES VILLAGES PAYSANS! TUANT
LES HUMAINS POUR LE PLAISIR ET PILLANT
TOUT SUR LEUR PASSAGE! TORTURANT MAGNI-
FIQUEMENT CES LARVES!
... QU'ILS ÉTAIENT BEAUX, THED!



... MAIS PAR DESSUS TOUT,
S'APPROPRIANT LE PLUS DESI-
RABLE DES BUTINS ...





...LES CRIS
DES VICTIMES
DÉCUPLANT LA
SAUVAGERIE DE
MES FRÈRES.



LORSQUE MES FRÈRES
REPARTAIENT, TOUT N'ÉTAIT PLUS QUE
RUINES ET DÉSOLATION!



ET TOUJOURS,
GARSHORIO LE BORGNE
LES MENAIT VERS D'AUTRES
VICTOIRES, D'AUTRES
MASSACRES...

... GARSHORIO... LE PLUS VAILLANT
DE NOUS TOUS, MAIS SURTOUT LE PLUS
CRUEL ET LE PLUS IMPITOYABLE!



COMME
J'AIMERAIS LUI
RESSEMBLER...

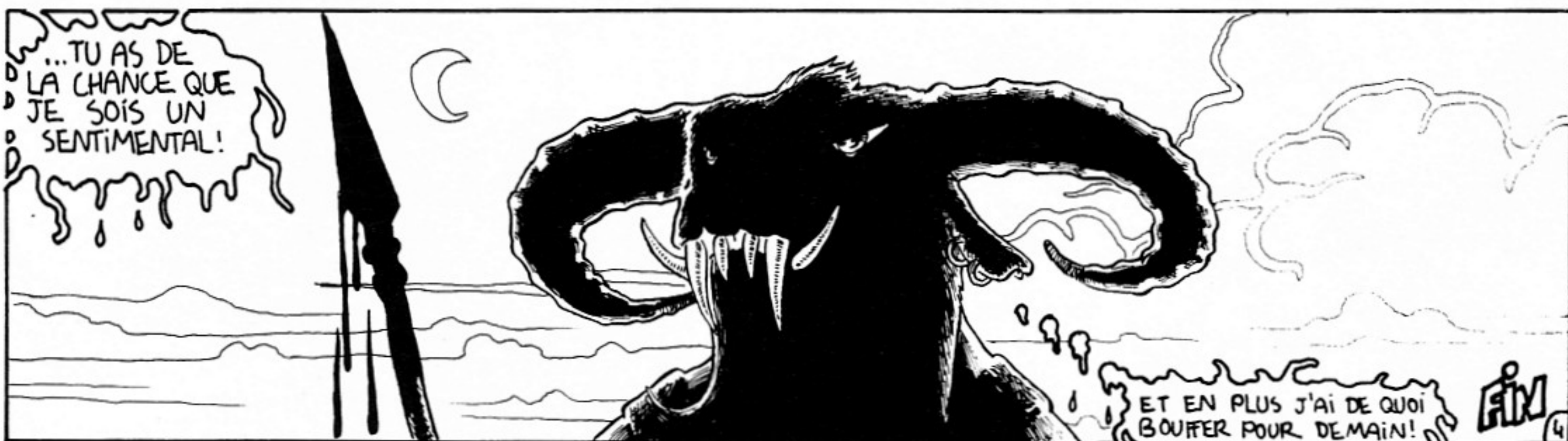
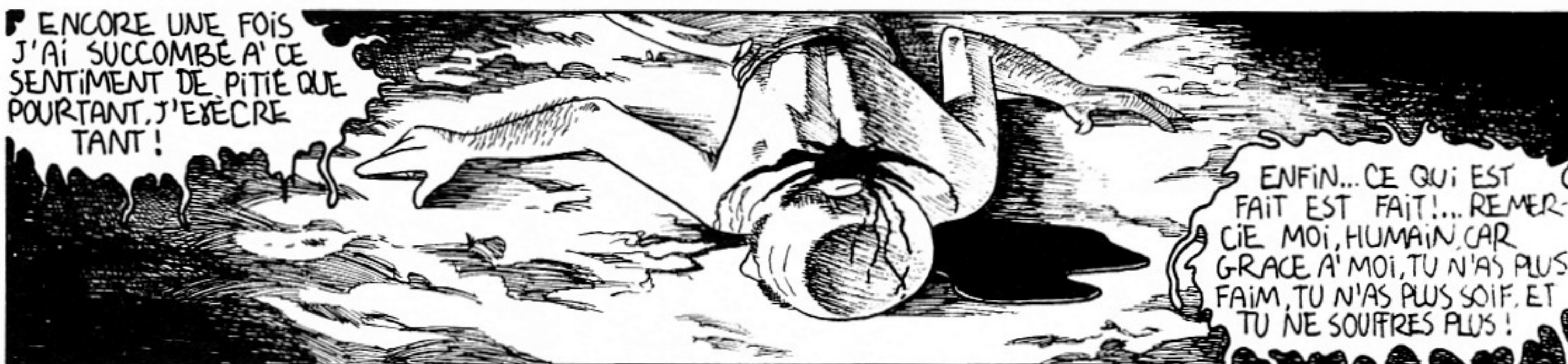
...MAIS JE NE SUIS QU'UN
PLEUTRE! CETTE EAU QUI
COULE DE MES YEUX EN EST
LA PREUVE!



... ET VOILÀ POURQUOI
ILS M'ONT BANNI! UN
BROO QUI ÉPROUVE DE
LA PITIÉ N'EST PAS UN
BROO...



PITIÉ!



ABOMINATION INCARNEE

LES BROOS

RUNEQUEST

Les broos, "fléaux du monde, monstres infects et fils du chaos" ne sont qu'une petite partie des "titres" qui leur sont attribués ! La bande dessinée dans ce même Quest donne un aperçu de leur sauvagerie et des ravages qu'ils occasionnent sur la surface de Glorantha.

Affublées souvent de têtes et de pattes de bouc, portant maladies et colifichets infâmes qui renseignent tout de suite sur leur état d'esprit, ces charmantes créatures, vouées au mal, forment la race d'ennemis typiques que peuvent rencontrer (et que rencontrent souvent !) les joueurs.

Conséquence fâcheuse, on assiste souvent à des parties de RuneQuest au cours desquelles les MJ se laissent attirer uniquement par le côté "Monstre" des broos, c'est-à-dire des tueurs sans tactiques ni motivations. On verra que ceci n'est vrai que pour certains d'entre eux. De plus, la nature a doté les broos d'une intelligence plus qu'honorable. Comprendre les motivations des broos, leurs traditions liées à leur histoire constitue l'objet de ce dossier.

Les broos n'ont pas toujours été les jouets du chaos, durant l'Age d'Or, notamment. Leur destinée a toujours été fortement liée à celle des divinités qui leur ont donné naissance : Ragnaglar et Thed, respectivement leur père et mère.

Si ces entités ont pesé d'un très grand poids sur la préhistoire de Glorantha, on connaît en revanche peu de choses sur leurs origines qui sont soumises à suppositions. Un conte, narrant la mise à mort de Ragnaglar par Taureau-Tempête, mentionne celui-ci comme étant un parent de sa victime qui descendrait donc de Mykih. On peut supposer, du fait de sa description physique (voir les Dieux de Glorantha) qu'il en est de même pour Thed. Les deux divinités vivaient en pleine quiétude sous le règne de Yelm. Créatures alors innocentes, elle décidèrent, à l'instar des autres dieux, d'engendrer la

vie et créer une race à leur image. Ainsi naquit le premier broo, et sa venue au monde se révéla un terrible calvaire pour Thed, son "fils" s'étant extirpé de son ventre. Elle décida de ne plus enfanter. Le premier broo, ressentit lui aussi le besoin d'étendre l'espèce, mais il était seul. Ragnaglar lui donna alors la faculté de respecter l'acte divin qui avait été à la base de sa naissance, mais de son union avec n'importe quelle créature naîtrait des broos. Ainsi fut-il fait, et les broos qui naquirent ne tardèrent pas à faire de même. Au début de nombreuses créatures acceptèrent d'aider les broos et coopérèrent, aussi vit-on des broos-bisons, broos-aigles etc), mais si cet âge était innocent et ignorant de la mort, les souffrances endurées par les "mères" n'en étaient pas moins atroces, et de moins en moins d'êtres vivants acceptèrent de participer à ce petit jeu.

Les broos durent avoir recours à la force pour accroître encore leur nombre, et leur race devint une des plus importantes, ce qui contribua à rendre plus grande encore l'importance de Thed et Ragnaglar, ainsi que leurs ambitions. Néanmoins, durant cette période, bien que sauvages, les broos étaient tout aussi innocents que les autres êtres vivants.





LA GUERRE DES DIEUX

La venue d'Orlanth et la Mort entraînèrent une période de grande instabilité sur Glorantha, des états entiers furent anéantis, et les créatures commencèrent à suivre le chemin indiqué par Grand-Père Mortel, parmi elles les victimes des broos. On pense que c'est à cette époque que Ragnaglar devint fou, lui et sa compagne saisirent toutes les occasions d'augmenter encore leur pouvoir aux dépens de celui d'autrui et enseignèrent l'art de la torture à leurs enfants, Ragnaglar prit Mallia pour maîtresse après l'avoir vraisemblablement enlevée et corrompue, cette déesse devint la Maîtresse des Maladies. Les broos apprirent ainsi à se servir de cette façon impure de répandre la mort, et se laissèrent vite impressionner par les nouveaux pouvoirs de leurs maîtres et par leur propre puissance due à leur nombre. Des horizons de conquêtes et de domination s'étendaient devant leurs yeux, ils étaient mûrs pour le stade suivant de leur évolution.

LA VENUE DU CHAOS

Les affrontements entre les dieux troublèrent la structure du monde, celle-ci se craquela et des êtres étrangers s'infiltrèrent sur Glorantha. Un conte mentionne la rencontre de Larnsté, le modeleur et d'un de ces êtres : Krarsht. "C'était une chose minuscule et hurlante, d'apparence et d'odeur ignobles et qui rampait sur le sol." Le dieu tenta d'écraser cette insulte à la création mais échoua et fut cruellement mordu, créant ainsi un lieu infect, l'empreinte dans la passe des Dragons. La rumeur de cet événement grave sema l'inquiétude parmi les rangs des Dieux, et la peur dans le cœur des plus faibles, car de tous les savants aucun ne s'expliquait la nature et la naissance de ces choses, aucune certitude ne pouvait être établie,

si ce n'est la présence d'une grande catastrophe à venir.

Alors apparut un Dieu, nimbé de lumière et rayonnant de sagesse. Nul ne connaissait les origines de Rashoran, mais très vite son nom fut sur les lèvres de nombreux Dieux. Il affirmait que les Dieux ne devaient pas craindre ce que tout autre que lui ne connaissait pas, et nombreuses furent les divinités qui suivirent ses préceptes et furent guéries de leur peur. Parmi elles figuraient hélas Ragnaglar, Thed et Mallia, auprès desquelles les leçons de Rashoran avaient été un peu trop efficaces. Ils sentirent le profit qu'ils pouvaient tirer de cet inconnu, ils s'emparèrent de Rashoran et lui arrachèrent ses secrets, dont celui du Chaos Originel et la puissance qu'il pouvait offrir. Puis ils tuèrent le jeune Dieu, et se lancèrent dans un rituel d'invocation extrêmement puissant, qui ouvrit les portes du monde au Chaos, et à Wakboth le diable. Le trio Impie, ainsi furent baptisés les trois félons, embrassa le chaos, leurs créatures, les broos, suivirent avec enthousiasme l'exemple de leur dieux !

Les sages gris nommèrent cet événement "le tournant de l'histoire des broos", car il corrompit à jamais leurs maîtres, de même que celle des générations à venir. Les broos avides de conquêtes, formèrent le gros des armées chaotiques et suivant leurs dieux dévastèrent tout sur leur passage, des dieux qui n'avaient pour ambition que la destruction du monde et de ses lois. Ils semblèrent l'emporter, mais la chance tourna, les forces de la création s'unirent, Taureau-Tempête tua Ragnaglar et fut un des responsables de la mort du Diable, Mallia quitta le trio Impie et Kyger Litor dépeça Thed qui réussit néanmoins à survivre.

Le chaos fut donc défait au bout de centaines de générations de broos. Pendant toute cette période de corruption, les différentes pratiques des broos (tortures, viols...) finirent par s'intégrer dans leurs mœurs, et devinrent pour eux synonymes de plaisirs.

Après l'Aurore, et pendant trois siècles, les broos ne se révélèrent pas une très grande menace pour les états organisés. Ils étaient réfugiés dans des lieux dangereux où il eut été difficile de les déloger, (L'Empreinte par exemple), et pendant tout ce temps n'organisèrent pas d'armées pour marcher sur les différents royaumes alentours, mais mirent à profit cette période pour effacer les pertes énormes qu'ils avaient subies, et se contenter d'organiser des raids de faible envergure contre fermes et villages isolés, dans le but de les piller et de se reproduire. Leur défaite avait décuplé leur haine de tout ce qui relevait

de la loi, un événement très important leur fournit l'occasion d'un grand et terrible retour.

Dans Dorastor, le second Conseil donna naissance à un Dieu, Nysalor. Celui-ci tenta de répandre pacifiquement son culte sur Genertela, mais certains de ses adorateurs interprétèrent mal sa tolérance vis-à-vis du chaos, ils se laissèrent corrompre et commirent des actes si abjects que Nysalor ne fut plus connu que sous le nom Gbaji, le menteur, mauvais côté de Nysalor. Celui-ci attira la haine des occidentaux. Parmi eux Arkat, qui leva de nombreuses armées contre l'empire de Gbaji qui s'étendait de Seshnela à Pélوريا incluses.

Pour contrer cette menace, Gbaji fit appel à toutes les forces dont il pouvait disposer, il rassembla des armées de choc constituées de broos et qui comptaient jusqu'à dix mille. Les broos se rangèrent d'autant plus volontiers aux côtés de Gbaji qu'ils pouvaient à nouveau saisir l'occasion de dominer une partie du monde connu. Mais après 75 ans de razzias et de luttes incessantes, les armées de Gbaji et le Dieu lui-même connurent l'anéantissement, la terre de Dorastor en sortit ravagée et polluée au sens chaotique du mot, et tomba en léthargie. Les quelques survivants parmi les broos qui servirent Gbaji se réfugièrent à nouveau dans des endroits difficilement accessibles, les marais de Dilis par exemple, où ils reprirent les activités qui furent les leurs après l'Aurore. L'histoire semblait pour eux un éternel recommencement. Vers l'an 800, Dorastor, sans doute sous l'impulsion des Erudits de l'Ambigu, sortit de son sommeil et devint à nouveau un centre chaotique et un des endroits les plus dangereux sur Glorantha. Les broos hantèrent à nouveau cette terre où ils constituèrent néanmoins la moindre des menaces pour l'humanité, au regard de la puissance d'autres horreurs qui y vivent. Un jour un broo nommé Ralzakark et que la légende hisse au rang de demi-dieu, se proclama roi de cette terre, et malgré l'opposition de quelques chefs de tribu qu'il réduisit par la force, attira sous son autorité tous les broos de cette région (voir scénario Quest 5).

Dorastor constitue désormais aujourd'hui une source de désagréments pour les royaumes de Talastar et de Bilini. ce dernier sous dépendance Lunaire, l'Empire, inquiet, préfère s'attirer les bonnes grâces de ce "Roi des Broos". Afin d'éviter qu'il ne harcèle trop les régions environnantes, il n'hésite pas à lui envoyer des ambassades et des caravanes formées de broos rangés sous leur bannières dont on ignore tout des présents qu'elles transportent.

TRAITS GÉNÉRAUX

L'imagerie populaire garde en mémoire un humanoïde velu, repoussant, mal-odorant et portant des cornes, une tête et des jambes de boucs. Cette description correspond au type de broos le plus communément rencontré mais néanmoins on a pu recenser des broos plus "originaux", c'est-à-dire affublés d'une tête de cheval, de loup, voire même de bison ou de rhinocéros. La facheuse habitude de se reproduire avec n'importe quelle race d'êtres vivants se trouve à la base de cette variété. En effet, après qu'un broo ait, par un coït contre nature, violé une créature, il la laisse le plus souvent vivante s'il s'agit d'un animal ou très rarement, il l'emmène comme captif jusqu'à accouchement. Dans tous les cas, cette créature endure 2D6 points de dommage (dans l'abdomen, guérissable magiquement). La durée du processus suivant, qui précède l'accouchement, varie énormément suivant la race, et aussi en raison de la nature chaotique du broo. La gestation peut être très courte pour de petits animaux ou durer des mois pour des bisons. En terme de jeu, on peut déterminer cette durée de façon aléatoire, en prenant 2D6 semaines pour de petits animaux, 3D6 pour des créatures de taille à peu près équivalente à l'homme, c'est-à-dire pour lesquelles la TAI moyenne de l'espèce est comprise entre 7 et 24, et 2D6+6 pour les animaux de taille imposante. Ceci ne tient pas compte des particularités de certains animaux mais est suffisante pour maintenir le suspense au cours des parties, pour les personnages malchanceux. Jusqu'aux deux tiers de ce proces-



sus, la victime ne ressent alors aucune douleur ni particularité physique, telle que grosseurs, etc, la semence du broo en est encore à se répandre lentement dans l'appareil digestif de la victime et à commencer à s'y fixer. Au cours du dernier tiers du processus, de minuscules larves de broos commencent à se développer à l'endroit où elles se sont fixées et parasitent la victime pour survivre. Ceci correspond à une période d'affaiblissement croissant pour la victime, de même que l'apparition de légères grosseurs se développant sur l'abdomen. Ceci n'empêche néanmoins pas la victime de se déplacer et de chasser s'il s'agit d'un prédateur, assurant la survie des larves et temporairement la sienne.

J-3 ou J-2 au JOUR J : Les larves terminent très rapidement leur croissance et commencent à dévorer l'abdomen de leur victime afin de se frayer une sortie.

Durant cette période, la malheureuse créature s'avère incapable de se déplacer, de se nourrir et d'accomplir toute autre action physique, en raison des terribles souffrances qui lui sont infligées. Les animaux évitent la créature, dont l'abdomen se couvre des grosseurs de tailles inégales et variables avec le temps.

JOUR J : Par dizaines, les larves achèvent de dévorer l'abdomen de la victime et s'en extraient, celle-ci en meurt. Les larves se dispersent dans la nature environnante pour entamer leur cycle de croissance. Celui-ci durera quelques années au cours desquelles les larves se nourrissent comme elles peuvent, s'entre-dévorant parfois. Les quelques rescapés qui se sont montrés assez forts pour survivre deviennent des broos à part entière, et arborent des traits caractéristiques à la fois de la descendance de leur "père" et de leur "mère" en détails physiques, c'est-à-dire taille, force, tête et membres, même s'ils possèdent le plus souvent des cornes et des pattes de boucs, et facultés spéciales, par exemple le flair d'un chien ou le

venin d'un serpent. Les sages de Lankhor Mhy affirment que les broos peuvent inséminer n'importe quel être vivant, du plus petit reptile au plus grand mammifère, en passant par les végétaux et minéraux aminés, elfes et nains en particulier.

Il existe quelques voies de salut pour les victimes inséminées par les broos, mais plus le stade final se rapproche, moindre sont leurs chances d'être sauvées. Au cours des deux premiers tiers de la gestation, n'importe quel bon chaman, prêtre d'Aldrya, de Xiola Umbar et Chalana Arroy est capable de concocter des potions capables de purger l'appareil digestif de la victime. Au cours du second stade du processus, c'est-à-dire entre la fin du deuxième tiers et J-3, J-2, un sort de Guérison totale délivrera la victime de cette menace, enfin après J-3, une intervention divine d'Aldrya, Chalana Array ou Xiola Umbar s'avère nécessaire. Bien qu'elle s'avère coûteuse un prêtre de ces divinités ne refusera pas d'y faire appel pour sauver d'une fin horrible un membre de sa race ou de races alliées.

On dit qu'un allosaure-broo hante les Landes des Aînés, au-delà de la Mer des Elfes. Fort heureusement, les broos nés de créatures gigantesques ou de grands carnivores s'avèrent beaucoup moins nombreux que ceux nés d'herbivores, moins redoutables, ceci en raison de la rareté de tels animaux. Enfin, on imagine mal des créatures si puissantes laisser un broo abuser d'elles facilement. Là encore les prêtres de Lankhor Mhy avancent que ces créatures ne se montrent pas d'une fécondité très grande quand il s'agit de donner naissance aux larves de broos, mais ceci relève de l'hypothèse.

Quoi qu'il en soit, une fois sa croissance terminée, les quelques rescapés qui se sont montrés assez robustes pour survivre peuvent entamer leur vie de razzias et leur "éducation". On peut distinguer dès lors deux modes de vie broos, le mode de vie feral et le sauvage.



LE MODE DE VIE FERALE

Si les broos laissent leurs victimes libres de s'enfuir après avoir abusé d'elles et n'accordent aucune attention à la progéniture à venir, leurs rejetons se verront obligés de survivre, sans recevoir aucune éducation et d'adapter ce mode de vie primitif, sans culture donc. Les broos appartenant à cette catégorie errent en bandes d'individus issus d'une même mère. Ils se montrent d'une sauvagerie extrême et se situent juste au-dessus de l'animal quant à leurs pratiques ; n'ayant pas appris à parler, ils ne s'expriment que par grognements, ils ne fabriquent que des armes grossières, généralement de bois taillé, comme des lances et des masses et ne volent que très rarement celles de leurs victimes, tout en dédaignant leurs armures et autre équipement. Leur absence de tactique pallie leur sauvagerie au combat, ils se contentent généralement de frapper une fois avec leur arme, puis de donner un coup de tête ou une morsure suivant la race de sa "mère".

Un broo feral ne cherchera à parer avec une arme que s'il a vu une de ces précédentes proies effectuer une parade avec une arme équivalente, c'est-à-dire à une ou deux mains. Dans ce cas, un jet réussi sous son INTx5 lui permettra de débiter sa compétence en parade à cette arme à 05% plus les modificateurs d'agilité. Il est nécessaire de préciser qu'un broo feral possède une intelligence équivalente à celle de l'homme, mais personne ne lui ayant appris à utiliser ses facultés, il se contente de réagir par instinct, comme le ferait un animal ayant une intelligence égale à la sienne. Les broos feraux n'ignorent pas les notions de peur, de danger, et bien sûr de colère, d'appétit sexuel et de soif de destruction qui sont des traits innés de cette race.

Comme leur père, les broos n'emmènent jamais leurs victimes avec eux après leur avoir fait violence, ils possèdent néanmoins l'instinct d'en laisser certaines vivantes pour assurer la survie de leur race. Ils ne pratiquent bien sûr aucune magie.



Les broos parasitent la région qui a vu leur naissance et ne s'en éloignent guère, s'abritant dans n'importe quel abri naturel ou sous des arbres. Ils opèrent généralement par groupes de 10 à 20 individus ; s'ils sont plus nombreux que leurs congénères plus évolués, les broos feraux possèdent une espérance de vie bien moindre. En effet leur rattachement à la même région et leur manque de subtilité ont tôt fait de les faire repérer, traquer et généralement massacrer, par des expéditions punitives d'humains.

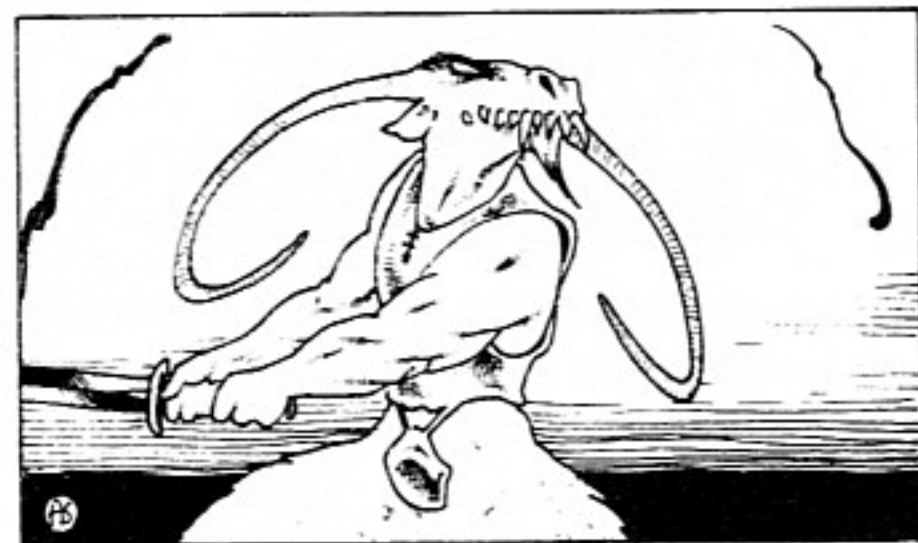
Des broos de type feraux peuvent changer de mode de vie au bout de quelques années pour devenir des broos sauvages si un ou plusieurs de ces broos se donne la peine de les éduquer.

LE MODE DE VIE SAUVAGE

Il peut arriver parfois que des broos emmènent leur victime avec eux, si elle est inoffensive, ou reviennent, mais rarement, se rendre compte discrètement de son état si la malheureuse créature appartenait à une ferme ou un troupeau, pour avoir une idée de la date approximative de la naissance des larves de broos. Ceci n'est accompli que par des broos âgés dits sauvages, qui disposent d'une certaine éducation. En effet, ils possèdent un langage, s'organisent en tribus comptant souvent plus d'une vingtaine d'individus et qui est soumise à un semblant de hiérarchie. Peu avant la naissance, les broos emportent leur victime impotente dans un endroit discret où elle pourra "engendrer la vie". Une fois les larves extraites de leur malheureuse mère, les broos se contentent de les rassembler et les laissent s'entre-dévorer, afin qu'une sélection s'opère et que seuls atteignent l'âge adulte ceux qui seront à même de survivre aux dures conditions de vie qui leur seront imposées.

On confie les rares survivants au chaman de la tribu, qui se charge de leur fournir des rudiments d'éducation, langage, religion, haine des non broos, etc. Une fois l'âge adulte atteint et leur premier raid effectué, les jeunes broos deviennent des membres de la tribu à part entière, et selon leur prédisposition, participeront aux raids suivants ou assisteront le chaman. Les broos adoptent d'autres procédés moins contraignants vis-à-vis de la progéniture broo, ils se contentent généralement de laisser les jeunes broos évoluer seuls dans le mode de vie feral jusqu'à l'âge adulte, sachant qu'ils ne s'éloigneront guère de l'endroit de leur naissance. Il est donc aisé de les recueillir une fois adultes et de les éduquer alors.

Comme c'est le cas dans les tribus humaines primitives, le chaman exerce



sans limite son autorité sur la horde, il "représente" Thed et bien souvent Mallia et coordonne leur adoration au sein de ses congénères, il accomplit les cérémonies religieuses, assure la protection magique de leur repaire, enseigne les sorts et bénit les broos partant effectuer des raids. Sous le commandement du chef de la horde. Celui-ci s'est placé à ce poste en se montrant le combattant le plus brave, rusé, vicieux et cruel de la tribu, et il obéit aux ordres du chaman, même si celui-ci est prêtre d'un culte différent, c'est-à-dire soit Thed soit Mallia, mais, généralement, les broos sont au moins des initiés des deux cultes.

Le chef occupe généralement le rang d'Acolyte dans le culte de Thed. La transition entre un vieux chef et un jeune prétendant à ce poste et non encore seigneur runique se fait très rarement sans heurts. Les broos procèdent alors au rituel appelé Duel de Thed, qui a lieu une semaine après que l'une des deux parties l'ait demandé. Au cours de cette semaine, chaque partie a le droit de tenter de tuer son adversaire par des voies détournées par exemple en envoyant un membre de la tribu l'assassiner, on lui laisse même le droit d'envoyer quelqu'un d'autre combattre à sa place pendant le duel. A l'issue de ce combat à mort, les broos de la horde se ruent sur le cadavre du vaincu, le mettent en pièces et dispersent les restes se remémorant ainsi le traitement qu'infligea Kyger Litor à Thed. Ce duel peut être demandé par n'importe quel broo désirant en affronter un autre.

Ceci constitue la base de l'organisation du "village", étant donné la nature des broos, ceux-ci ne connaissent que la règle voulant que le plus fort commande et soit craint, et le plus faible abaissé. Les broos normaux ne connaissent guère le sens du mot amitié. Fait important, les broos n'éprouvent aucun sentiment particulier à l'égard de leur progéniture ou leur père. Les broos sauvages font preuve d'une subtilité inconnue de leurs congénères feraux, ils utilisent la magie, parfois runique, leur chef doit être maître en l'art de la guérilla et donc dispose d'efficaces tactiques de combat. De plus, il est rare qu'ils restent longtemps dans le même repaire, et sont donc plus imprévisibles et ainsi beaucoup plus dangereux.

LES MOTIVATIONS BROOS. LEURS RAPPORTS AVEC LE MONDE

On pourrait parfois se demander ce qui pousse les broos à poursuivre cette existence faite de destructions. Il y a plusieurs raisons à cela, tout d'abord l'instinct dû à des centaines de générations d'accoutumance, qui leur donnèrent le goût des pires perversions et atrocités, ensuite des motifs religieux et de survie de la race.

Tout d'abord, l'instinct, toute créature possède l'instinct de la survie : survie immédiate, c'est-à-dire quête de la nourriture et survie de l'espèce, ce qui implique instinct de reproduction, or il n'existe que peu ou très peu de femelles broos et, d'instinct, elles évitent de se laisser approcher de trop près par leurs congénères. Ainsi peut-on expliquer le fait que les broos féraux, dont le comportement ne diffère que peu de celui d'animaux sauvages, s'adonnent au meurtre et au viol, le premier comme pour tout fauve, leur procure leur nourriture, et du second ils ne tirent que peu de plaisir. Cela ne les empêche pas de traîner l'héritage de leurs ancêtres, la corruption par le chaos, ce qui intensifie encore la haine des populations à leur égard.

En ce qui concerne la religion, le culte de Thed occupe une place essentielle dans le mode de vie sauvage. Les broos sauvages, sont parfaitement conscients qu'ils n'existeraient pas sans Thed et qu'inversement sans leur adoration, leur nombre et donc l'accomplissement de certains actes et rituels, Thed perdrait de sa puissance et ils seraient livrés, impuissants, à la haine du monde entier. De plus, la nature de Thed influence celle de ses enfants tout comme la nature celle d'Aldrya influence celle des

elfes, aussi les broos prennent-ils plaisir à rendre leurs rituels les plus infâmes possibles. Ainsi, les broos adorent se couvrir d'excréments, ce qui favorise le développement des maladies qu'ils transportent.

Les broos et Thed considèrent qu'ils auraient dû régner sur Glorantha. Les dieux de la loi ont tué un grand nombre d'entre eux. Taureau Tempête a de plus terrassé leur père et Kyger Litor a dépecé Thed. Leurs descendants continuent à leur donner la chasse. Aussi, par l'intermédiaire des chamans, ses représentants sur Glorantha, Thed enseigne à ses enfants la haine de tout ce qui s'est opposé à sa soif de destruction et qui continue à le faire, les descendants des dieux, les peuples mortels non chaotiques.

Ceux-ci déploient de grands efforts pour détruire toute bande de broos une fois qu'elle est signalée dans leur territoire, la chasse au broo et au chaos constitue un devoir pour toutes les sociétés, humaines ou non et une façon de se distinguer auprès des dieux. Certains, comme les trolls, ne dissimulent pas leur attrait pour ces chasses qu'ils n'hésitent pas à nommer un "divertissement guerrier" parmi tant d'autres. Néanmoins il existe deux exceptions à ceci : tout d'abord, bien sûr, l'Empire Lunar. Celui-ci fait preuve d'une grande tolérance vis-à-vis du chaos. Suivant les préceptes du dieu mort Nysalor. Les dignitaires affirment que tous les êtres peuplant Glorantha ont, à leur naissance, un égal droit à la vie. Aussi, les autorités Lunars autorisent la présence de broos sur leur territoire pourvu qu'ils respectent un minimum de règles et ne vivent et accomplissent leurs actes religieux que de façon très discrète. Les fameuses légions de broos rangées sous les bannières lunars, fer de lance de la propagande Orlanthi, relèvent donc de l'utopie : néanmoins, quelques broos jouent le rôle d'ambassade auprès des différentes grandes tribus frontalières à l'Empire, en particulier celles de Dorastor, placées sous l'autorité de Ralzakark, voisin pour le moins turbulent.

Un vieil ermite raconte à qui veut l'entendre qu'il a vu une nuit, un bateau-lune brisé sur les rochers des Monts.



Tobros et un grand nombre de cadavres, dont beaucoup avaient pieds et mains enchaînés, mais tout ceci n'est peut-être que le radotage d'un vieux fou.

Malgré tout ceci Apus Luxus, le suzerain provincial, n'a jamais hésité à envoyer des troupes débarasser une région d'une bande de broos bafouant ouvertement les lois et la tranquillité des Provinces.

De leur côté les broos, s'ils n'éprouvent pas une grande affection pour cet Empire organisé, adoptent une position neutre à son égard et n'attaquent donc pas systématiquement ses représentants. Seconde exception plus paradoxale, bien que la culture Praxienne soit essentiellement axée sur la survie et la haine du chaos, les Khans bien qu'ils soient loin d'apprécier cela, sollicitent parfois l'aide des broos quand il s'agit d'affronter une autre tribu de nomades monteurs d'animaux. Ceci n'est fait qu'à la veille de combats extrêmement importants et indécis.

Pourquoi ces alliances contre nature ? La raison est simple : on compte certainement plus de dix mille broos dans la désolation et tout khan sait que s'il hésite à réaliser une alliance avec ces monstruosité, ses adversaires auront peut-être moins de scrupules. Les maladies portées par les broos sont parfois mortelles pour hommes et animaux, aussi estime-t-il préférable de compter ces horreurs à ses côtés plutôt que dans les rangs ennemis, même s'il s'avère nécessaire de leur laisser une grosse part du butin en esclaves et en bêtes.

Les broos témoignent d'une amitié "chaotique" pour des races comme les hommes-scorpions et les ogres. En effet, si ces races de créatures s'allient pour lutter contre une menace commune, elles ne s'accordent qu'une confiance limitée, car les actes religieux imposés par leurs Divinités Mères, requièrent un grand nombre de victimes à sacrifier, et rien n'interdit de les choisir parmi des individus d'autres races chaotiques.





LES CÉRÉMONIES RELIGIEUSES

Le chaman de la tribu a le devoir d'assurer le salut des âmes et d'organiser l'adoration de Thed ou Mallia, c'est donc à lui qu'incombe la tâche de préparer les cérémonies saisonnières. A cette occasion, il charge souvent le chef de la horde de ramener divers éléments essentiels au bon déroulement du rituel, c'est-à-dire animaux et captifs, tandis que lui même part à la recherche de plantes, favorise l'invocation d'esprits, et sanctifie l'endroit où se déroulera la cérémonie. Quelques jours avant que celle-ci ait lieu, si tout se déroule comme prévu, le chef de la horde revient avec bon nombre de malheureuses victimes de toutes races, pen- santes ou non. Le chaman les prépare rituellement, c'est-à-dire les torture longuement sans les tuer, avant que vienne le jour où le rituel doit être entamé. Il durera une journée au cours de laquelle les malheureuses victimes seront sauvagement torturées, puis la horde dévorera la moitié d'entre elles, tandis que l'autre sera jetée dans un Vide invoqué par le chaman, (se référer aux Dieux de Glorantha, Thed, sort Engance du Chaos), ceci symbolisant la victoire finale des broos sur leurs ennemis, et celle du Chaos Primaire sur le monde et ses structures. Enfin pour honorer Mallia, les broos font en sorte qu'une personne contracte des maladies, et la laissent libre, espérant qu'elle contamine les habitations ou fermes alentours.

A l'issue de cette cérémonie, le chaman invoque un esprit du culte (là encore, soit de Thed soit de Mallia). Celui-ci apparaît et permet aux broos qui le désirent de sacrifier des points de pouvoir personnel en échange de sorts de magie runique à utilisation unique, il va de soi que le chaman et le chef de la tribu ont droit à la version réutilisable de ces sorts, de même qu'aux sorts à une utilisation. Ceci fait, l'esprit disparaît, et la tribu se hâte de quitter ces lieux devenus, à présent, trop dangereux.

Une fois par an, tous les broos sauvages d'une région se réunissent dans une contrée retirée et difficile d'accès, ceci afin de célébrer le temps sacré, au cours duquel a lieu la grande cérémonie annuelle en l'honneur de Thed, l'occasion pour les broos d'honorer leur déesse et d'en être récompensé (cf. avantages d'être initié). Il est impossible de réunir toutes les tribus : on s'arrange pour qu'un minimum de quatre tribus participent à la cérémonie. A l'occasion de cette semaine très sainte, très importante, à la fois pour les broos et leur mère, tous les chamans quittent leur tribu avec une faible escorte composée de leurs assistants et de quelques captifs et se retrouvent à l'endroit choisi deux semaines avant l'événement. Pendant que les tribus partent à la recherche de victimes à sacrifier, les chamans commencent un long rituel de sanctification de la place.

Les chamans, soutenus par des drogues, consacrent les trois premières journées en prières, puis sacrifient les captifs et répandent leur sang sur une surface sur laquelle ils unissent leurs efforts magiques et entament un rituel d'enchantement au bout duquel ils sacrifieront

trois points de pouvoir chacun. Ceci a pour résultat de dédier cette surface à l'adoration de Thed, et a pour effet d'apposer le toucher du chaos sur une demi-sphère de terrain de diamètre, en mètres le nombre de points de POU sacrifiés par les chamans. Les tribus se rejoignent au lieu prévu quelque temps avant la fin du rituel.

A ce moment là, les cérémonies peuvent commencer, marquées par de nombreuses tortures sur leurs captifs amenés par les nouveaux venus, sacrifices à Thed, orgies, viols rituels etc, et ponctuées par de nombreuses démonstrations de puissance de chamans. Au cours de cette "kermesse", les différents chefs et chamans décident d'alliances possibles, de raids envisageables sur des régions momentanément instables ou vulnérables, les chamans échangent des sorts de magie spirituelle ou des objets ayant quelque attribut magique, des gemmes de Pouvoir par exemple. Les simples membres de différentes tribus ont aussi l'occasion d'échanger (ou de dérober) des armes volées à des adversaires vaincus (les broos apprécient peu les objets précieux, comme les bijoux par exemple).

Au cours des deux dernières journées, les chamans, après avoir uni leurs forces, parviennent, à l'aide d'efforts surhumains, à faire apparaître un puissant esprit servant de Thed dans la surface consacrée. Les broos se hâtent de lui jeter en pâture quelques victimes, dont il dévore la force psychique, c'est-à-dire le POU. Une fois rassasié, l'esprit pourra enseigner, à qui le désire, différents sorts de magie runique. Il garantit par ce geste, que les points de magie sacrifiés à la mère des broos lui sont bien parvenus, et qu'elle apprécie la cérémonie.

Si un broo avait commis la folie de commettre un acte sacrilège au cours des cérémonies, l'esprit une fois apparu, aurait dédaigné les captifs pour détruire l'âme du coupable, puis serait parti sans daigner enseigner quoi que ce soit. Aussi, les chamans veillent-ils à ce que tout blasphémateur soit rituellement exécuté.

Quand la cérémonie s'achève, Thed autorise ses enfants l'ayant dévotement adorée à tenter d'augmenter le Pouvoir de leur âme (cf. avantages de l'initiation). En signe de reconnaissance, les broos lui sacrifient avec zèle les derniers captifs au terme de cette dégoûtante semaine, les chamans accomplissent leurs derniers rituels, ils invoquent d'abord des gnômes, qui prennent forme à partir de la terre sanctifiée, puis procèdent à un enchantement. Les gnômes constituent dorénavant des gardiens de ce lieu désormais souillé par le chaos. Ils

attaqueront toute personne non chaotique s'aventurant sur cette surface rougie du sang des victimes. (A titre indicatif, les gnômes posséderont 1D3 pouvoirs chaotiques). Toute personne capable de le faire détectera la marque du chaos sur les gnômes et la surface.

Après quoi, les broos quitteront les lieux, après avoir dissimulé les cadavres des sacrifiés.

De temps à autre, au cours des mois qui suivront, les différentes tribus qui ont participé à cet avènement, enverront un ou deux éclaireurs chargés de constater si d'autres créatures ont repéré ou détruit l'aire sanctifiée. Si oui, les broos chercheront un autre lieu pour le prochain temps sacré. De toute façon, les broos se réunissent rarement plus de deux ou trois fois dans un même endroit. On comprend que ces cérémonies sont d'une très grande importance pour ces adorables bestioles, car outre le fait qu'elles permettent de sauvegarder la puissance de leur mère, elles leur fournissent l'occasion d'acquérir une variété importante de sorts runiques. Il est important de savoir qu'au dehors de zones entièrement dédiées aux dieux du chaos, telles que Dorastor ou l'Empreinte, on ne trouve que rarement des temples, même mineurs, dédiés aux divinités adorées par les broos. Le nombre relativement faible d'individus dans une tribu, c'est-à-dire rarement plus de trente, n'autorise pas le chaman à ériger un lieu d'adoration de taille supérieure à un sanctuaire, et donc à enseigner plus d'un sort de magie divine en-dehors des jours saints des différentes saisons.

LE LANGAGE BROO

D'après les sages gris de Lhankor Mhy, toutes les différentes formes de langages évolués broos descendent d'un langage unique, parlé par ces créatures pendant l'âge d'or et enseigné par Thed et Ragnaglar à leurs enfants. Mais la dispersion des broos à travers Glorantha, l'influence des langages employés aux alentours, et la nature des différentes créatures ayant joué le rôle de mère, ne peut qu'entraîner une grande diversité dans le vocabulaire et l'accent employé (du moins en apparence). Mais fait miraculeux, des broos de culture sauvage, bien qu'appartenant à des tribus éloignées, parviennent à se comprendre et à discuter sans grosses difficultés, si on en croit les dires de diplomates Lunars. Ceci s'avère d'autant plus incompréhensible que le langage broo, s'il existe réellement sous forme de racine commune à tous les dialectes

employés, n'a visiblement jamais posé de forme écrite, et si on prête à nouveau foi aux affirmations des adeptes de Zrippi Ontor, il s'avèrerait un des dialectes les plus difficiles sur Glorantha. En effet, selon ces derniers, des siècles d'influence par le chaos, la folie progressive des broos, en auraient corrompu la structure, de telle sorte qu'elle s'avèrerait inaccessible à toute personne saine d'esprit et accoutumée aux langages ordonnés et caractérisés par une certaine logique. Cela semble corroboré par le fait que bien des sages gris aient arraché leur barbe après avoir dépensé quelques années à échafauder une théorie et une structure démenties et annihilées du jour au lendemain par de nouvelles découvertes. Pour l'instant, les érudits se trouvent donc dans l'impossibilité d'affirmer quoi que ce soit de façon sûre à ce sujet. De plus, même les "diplomates" broos dans l'Empire se montrent d'une très grande discrétion à ce sujet, trouvent un malin plaisir à brouiller les pistes des sages bruns Lunars et à éluder les questions, et refusent d'apprendre leur langage à quiconque.

Certains avancent le fait que tous les broos se comprennent de façon innée, voire grâce à leur mère, mais dans ce cas, comment expliquer que les broos féroces n'emploient en guise de langage qu'une forme très primitive, c'est-à-dire constituée de grognements et de rares gestes ? Nul n'a néanmoins jamais assisté aux premiers moments d'une rencontre entre broos féroces et sauvages, on ne peut donc affirmer qu'ils sont dans l'impossibilité de communiquer.

De toute façon, assister de près ou de loin, à une discussion entre broos sauvages constitue une véritable surprise pour une personne non chaotique, les broos entremêlent gestes, grognements, mots, c'est-à-dire apparemment un ensemble de syllabes et différentes intonations, sans aucun ordre logique apparent. Etre le témoin d'une telle scène donne un aperçu de l'état dans lequel se trouve l'esprit torturé des broos.

Le chaman d'une tribu et ses assistants ont l'obligation d'apprendre le langage humain le plus parlé, généralement le Commun. Il y parviennent en interrogeant des captifs, en échangeant leur savoir avec d'autres chamans, particulièrement pendant le temps sacré, ou avec d'autres créatures chaotiques accoutumées à la vie dans les sociétés humaines, ou ayant quelques contacts avec ces dernières, c'est-à-dire ogres surtout et parfois différents garous corrompus. Ils enseignent ensuite des rudiments de ce même langage aux différents membres de la tribu, et tout particulièrement au chef. Ceci est



nécessaire pour différentes raisons, il est tout d'abord important, au cours d'un combat contre des humains, de comprendre les ordres donnés par l'adversaire, puis de pouvoir interroger "démentement" les malheureux prisonniers, enfin, il existe quelques non-broos, et parmi eux... des humains !, membres laïques de Thed. Il faut communiquer avec eux tout en les laissant ignorants des secrets du langage broo.

Enfin, le chaman broo possède souvent des bases d'au moins un langage parlé par d'autres races foncièrement chaotiques, en particulier il montre une préférence marquée pour le langage des hommes-scorpion.

LES BROOS A LA GUERRE

La guerre constitue l'activité principale des broos, les membres de la tribu effectuent sans cesse des raids aux alentours, massacrent ceux qui osent s'opposer à eux et vivent de leurs razzias, tout ceci, comme il a été dit auparavant, sous l'autorité du chef et du chaman. Le chaman fixe la cible. Le chef veille à la bonne exécution du raid et "encadre" les broos. Les choses deviennent plus compliquées quand plusieurs tribus se réunissent pour affronter un même ennemi très puissant, par exemple des troupes régulières envoyées pour nettoyer une région.

Désigner le chef qui commandera cette masse de broos n'est pas chose facile, car il règne, étant donnée la nature de ces êtres, de nombreuses inimitiés entre certaines tribus, et les affrontements ne sont pas si rares. Il arrive, "hélas", assez souvent, que le conseil des chamans ne parvienne pas à désigner un chef d'un commun accord, on assiste alors à la perte de chefs broos de valeur au cours des duels.

L'heureux élu désigne, parmi les tribus privées de chefs, ceux qui deviendront ses seconds et donc feront appliquer ses décisions et commanderont à leur tribu.

Bien qu'impressionnantes par les pouvoirs chaotiques et les capacités des chamans, les armées broos ont toujours montré qu'elles étaient des outils fragiles. En effet, quoique souvent bon combattants, les broos sont desservis par leur manque de tactique. La seule en usage consiste en la formation d'une première "ligne" formée des broos sauvages, les moins résistants ou des broos féroces, recueillis et qui se sont montrés incapables d'une quelconque évolution, donc des individus, ayant peu de chances de survie au cours des mois à venir. Cette pratique est surtout utilisée contre les ennemis disposés en phalanges. Enfin, on constitue un groupe de choc à partir des meilleurs éléments qui se verront distribuer le meilleur équipement et directement commandé par le chef broo. Ensuite, au cours de l'assaut, tous les broos, s'élançant sans ordre derrière la première ligne sous équipée, en partie afin d'éviter qu'elle ne recule. Des troupes régulières, bien encadrées et organisées parviennent en règle générale à repousser les assauts incohérents, sauf si elles se trouvent submergées par le nombre, ou épuisées par une longue marche, et si elles font face à des chefs broos de grande intelligence et possédant un esprit tactique très poussé. Heureusement, cela n'est que très peu fréquent.

Les broos montrent néanmoins un grand mépris de la mort, et n'abandonnent le combat, que s'il devient clair que la bataille est perdue.

DISTRIBUTION GEOGRAPHIQUE

Dénombrer les broos de façon exacte est chose très difficile, voire impossible, qu'il s'agisse des broos sauvages vivant dans des régions infestées par le chaos ou des broos féroces semant le désordre dans les contrées occupées.

Un décompte approximatif a pu être fait dans la désolation, grâce aux renseignements collectés auprès des nomades et on a pu évaluer à 10.000 leur nombre. Mais la population broo est susceptible de varier grandement et sans logique au fil des ans, en raison de la forte fécondité de ces créatures et des expéditions lancées par les races non chaotiques pour en éliminer un maximum.

On peut toutefois donner une répartition des broos à travers Glorantha. Les broos constituent certainement l'espèce dominante dans toutes les régions corrom-

pues de Glorantha. Ils se trouvent certainement en très grand nombre dans la fameuse Dorastor, de même, dans l'Empreinte non loin du Bois des Trolls.

De nombreux broos peuplent certainement le Trou du Serpent Pipe au Nord de Sartar, et les marécages de Dilis dans Loskalm. Dans toutes ces régions, hormis Dorastor, les tribus sont indépendantes les unes des autres.

Dans la désolation, les broos, dispersés, infestent le marais du diable, les marécages Kjralki et les collines percées. Sur Pamaltela, ils vivent aux abords des déserts du Sud, ou épars dans la jungle (par exemple la forêt des maladies).

On peut trouver des broos en tribus éparses dans des lieux discrets, environnant ces centres actifs du chaos, mais, si les broos sont théoriquement présents dans toute région barbare, le nombre de tribus diminue, de même que leur population, au fur et à mesure que l'on s'éloigne de ces pôles chaotiques. Les broos, quelque soit leur type, affectionnent les ravins accidentés, les sombres forêts (non elfiques), marais et toutes sortes de lieux sordides et difficiles d'accès. Il y établissent donc souvent leurs repaires temporaires. Concluons enfin en écrivant que les broos les plus communs dans les régions peuplées d'humains appartiennent à la culture férale.

LES CAS SOCIAUX

Cet article se conclut sur une note d'espoir. Non ! tous les broos ne sont pas mauvais, mais il existe de très, très rares exceptions. Néanmoins, la renommée de l'une d'entre elles s'est étendue à tout le continent Nord, il s'agit du fameux Broo guérisseur des Monts du Bois de Pierre. Il appartient au culte de la bienveillante Chalana Array, et il erre dans les montagnes, soignant les malheureux qui ont la chance de croiser son chemin et faisant son possible pour réparer les excès de ses frères de race. Nul ne connaît son nom mais un conte circule qui permettrait de déterminer ses origines. Un grand guérisseur, perdu dans les montagnes bordant Corola après une embuscade Troll, aurait trouvé un très jeune broo féral, très grièvement blessé, une de ses jambes avait été arrachée par la morsure d'un de ses congénères. Ceci plaçait le guérisseur devant un cruel dilemme : Chalana Arroy interdisant de blesser toute créature pensante, il n'aurait pu achever le broo, s'il le laissait ainsi, il l'aurait condamné à une mort affreuse du fait des animaux de la forêt et il ne pouvait

s'y résoudre. Enfin, s'il l'avait guéri simplement, le broo devenu adulte aurait causé sans doute la mort de nombreuses créatures. Il choisit alors de tenter l'impossible. Après l'avoir soigné, il fit en sorte que la jambe du broo régénère, ce qui prit des mois au cours desquels il chercha à lui donner une éducation qui l'éloignerait de la voie maudite choisie par ses congénères. Miraculeusement, après bien des déboires, il y parvint, et le broo, devenu adulte et éduqué, ne rejoignit pas les rangs des adeptes de Thed, mais ceux des initiés de la bienveillante Chalana Arroy.

Notre broo évite les zones peuplées, même si les barbares et les plus fanatiques des adorateurs de Taureau Tempête, bien que détestant les broos, respectent la Blanche Déesse et n'ignorent pas qu'en tuant un de ses suivants, il seraient sans secours face aux maladies.

Mais les peuplades primitives, et surtout les trolls ignorent de telles craintes, soit parce qu'ils ne connaissent pas cette déesse, soit parce qu'ils s'en désintéressent, car leur panthéon comprend une autre divinité prodiguant les soins. S'il tombait entre leurs mains, notre broo ne serait pas mieux traité que ses congénères. Ceux-ci considèrent son existence comme un anathème et considèrent que le faire disparaître est un devoir moral. Pour l'instant, le guérisseur broo a toujours échappé à ces menaces. Il ne faut pas, néanmoins, se laisser abuser par cet exemple, les cas sociaux sont extrêmement rares, et gardent très souvent des attributs broos (cf. B.D). Le cas du guérisseur se répète peut-être à deux ou trois individus sur tout Glorantha.



Michel SALICET

COMME UN PETIT CAVEAU...

SHADOWRUN

PROLOGUE

Steve Williams présenta sa carte aux deux gardes orks, armés jusqu'aux dents, et dont la combinaison les faisait ressembler à des boîtes de conserve. Il prit alors l' "ascenseur-tube" et appuya sur le bouton 75. Puis il se sentit sensiblement plus lourd tandis que l'ascenseur filait vers le soixante-quinzième étage de la FUCHI INDUSTRIAL.

Williams mesurait 1 mètre soixante-dix-sept pour soixante-seize kilos. Il était habillé comme un corporatiste classique, un "costard" comme on l'appelait dans les rues : une grande veste noire et grise, sur une chemise à petit col, un pantalon droit noir, et des chaussures elles-aussi noires en synthé-cuir. Il portait des lunettes azurées, qui en ce moment dissimulaient bien son regard cerné et nerveux. Il avait une barbe de trois jours, ce qui n'était vraiment pas à son habitude. Arrivé au 75ème étage, il passa rapidement devant le bureau de l'hôtesse d'accueil.

- " Bonjour, M. Williams, comment allez-vous aujourd'hui ? "

- " Ça va, ça va... "

Devant l'humeur apparemment morose de Williams, l'hôtesse n'osa pas faire de réflexion sur son retard, habituel depuis quelque temps.

Williams posa sa main droite sur la surface lisse située devant la porte de son bureau. Après que l'ordinateur eut reconnu ses empreintes, la porte s'ouvrit.

Williams s'assit sur son fauteuil, sans saluer sa secrétaire, et poussa un soupir.

Vers la mi-journée, le voyant de sa porte s'alluma, et Williams vit à l'écran qu'il s'agissait de son collègue Richard Chaison. Il ouvrit la porte.

- " Salut, Bill, tu vas mieux aujourd'hui ? "

- " Mais je vais très bien ! Cessez de me demander cela sans arrêt ! "

- " Je voulais juste te demander si tu voulais un sandwich, je vais m'en chercher un... "

- " Non, merci, Richard. Je n'ai pas faim. "

- " Tu prendras bien un café ? "

- " Non, vraiment. J'ai du boulot. "

- " Comme tu voudras... "

Richard quitta la pièce, stupéfait. C'était bien la première fois que Steve refusait un café. Son attitude avait décidément bien changé, ces derniers temps.

Le soir venu, Williams quitta la corporation. Une fois



dans les rues, il accéléra le pas. Quand il fut hors de portée de vue de la Fuchi, il se mit à courir. Il n'avait qu'une idée en tête, et elle l'avait obsédé toute la journée. Il s'arrêta à côté d'un lampadaire, et scruta aux alentours.

- " C'est ma pomme, qu'tu cherches, bonhomme ? " cria une voix derrière son dos.

Williams se retourna et distingua la silhouette massive de l'Ork. Il portait un pantalon en cuir noir sale, de grandes bottes, un T.Shirt troué, et des bracelets noirs, en cuir, cloutés. Son importante pilosité, ses oreilles pointues et ses canines proéminentes ne laissaient aucun doute quant à sa condition de méta-humain.

- " Salut, Kharn ", répondit Williams, "t'es à l'heure. Toi aussi, t'en peux plus ? "

- " Ouaih, comment t'as d'viné ? Grouillons-nous, y'a les potes qui poireautent depuis un bail. "

Les deux individus reprirent leur marche, et se dirigèrent en plein quartier ork. Ils ne tardèrent pas à atteindre le Big Rhino, un célèbre bar du plexe.

A peine entrés, le silence s'instaura dans le bar, et tous les regards orks se fixèrent sur Williams.

- " Tu nous ramènes un éleveur, Kharn ?, demanda l'un d'eux. "

- " Te fais pas d'bile, c'est un pote. Il est comme vous et moi. "

Kharn mena alors Williams vers le fond du bar, et parla à l'oreille du barman. Celui-ci conduisit alors les deux hommes vers une porte du fond, qu'il ouvrit, et referma derrière les deux individus. Le barman ork ouvrit ensuite un placard, y entra, et invita Kharn et Williams à le rejoindre.

Ledit placard, en fait un ascenseur camouflé, fit alors descendre les trois compères dans l' "Underground", les fameux souterrains orks. Les deux orks et Williams déambulèrent dans le labyrinthe, pour finalement atteindre leur destination ultime. Le barman quitta alors les deux humanoïdes, et retourna au Rhino. Quand il fut suffisamment éloigné, Kharn sorti une clé et ouvrit la porte blindée. Un groupe de huit orks et un humain sapiens se trouvaient dans la pièce, assis en cercle autour d'un bol où brûlait une sorte d'encens.

Au fond de la pièce se trouvaient trois humains, un homme et deux femmes, enchaînés à un anneau. Kharn les observa, et dit au groupe :

- " Vous les avez gardés vivants ? Vous avez bien fait ! "

Kharn fit alors un geste en direction des trois captifs. Un ork se leva, brandissant un énorme couteau dentelé. L'un après l'autre, il égorgea les trois prisonniers hurlant et gesticulant.

Williams s'assit et sourit :

- " On va enfin pouvoir commencer. J'avais si faim aujourd'hui que je n'arrivais pas à me concentrer... "



NOTE AU MAÎTRE DE JEU

Ce scénario est prévu pour un groupe de 3 à 5 shadowrunners assez expérimentés. Il n'y a pas de restrictions particulières quant au choix des personnages, si ce n'est que l'un d'entre eux doit connaître les autres shadowrunners de l'aventure. On précisera tout de même, pour information, que le groupe le mieux adapté à cette aventure sera constitué d'une partie "subtile", sachant enquêter (archétypes du genre Decker, Détective, Mage ou Shaman) et d'une partie "force de frappe" (Ancien Corpo, Mercenaire, Interfacé ou Samouraï des rues par exemple). Le scénario, en effet, entraînera les shadowrunners dans une sombre enquête qui pourrait mal se terminer, s'ils ne prennent pas garde. Le scénario a également pour objet de montrer comment le surnaturel, qui ne l'oublions pas fait partie intégrante de l'univers de Shadowrun, peut se mêler à des situations apparemment courantes, et les transformer en une réalité terrifiante.

L'HISTOIRE

Au premier abord, l'aventure se présentera aux PJ comme une Shadowrun assez classique, et supposée facile : enquêter sur le comportement d'un corporatiste qui se conduit étrangement depuis quelque temps. L'enquête mènera vraisemblablement les shadowrunners sur la piste des drogues par puces sensorielles (il semblerait que l'individu surveillé présente de nombreux symptômes caractéristiques des drogués), mais la réalité est bien plus complexe que cela. Steve, le corporatiste, a été en fait infecté par un wendigo, qui lui a communiqué le vice du cannibalisme. Si Williams est en manque, c'est avant tout de chair humaine ! Il fait à présent partie d'une société secrète de cannibales, qui se réunissent dans les souterrains de Seattle pour y effectuer leurs abominables rituels.

Les problèmes que rencontreront les shadowrunners seront donc de réussir à mener convenablement leur enquête, de démasquer voire de démanteler l'ignoble société d'anthropophages sans subir trop de pertes, de résister (et peut-être d'avoir à le vaincre) au wendigo qui se trouve derrière tout cela, et surtout, de faire cela très vite : Steve Williams est lui-aussi sur le point de se métamorphoser en wendigo, et quand on connaît le vice et la malice (ils peuvent, sans le moindre remord, infecter un shadowrunner du même virus) de ces créatures ainsi que leur force physique, on se dit qu'une seule d'entre elles dans une Shadowrun suffit amplement !



INTRODUCTION

Le shadowrunner qui connaît les autres PJ reçoit un coup de fil : " Allô, [nom du PJ], M. Johnson à l'appareil. J'ai ton numéro de téléphone car nous avons déjà bossé ensemble. J'ai quelque chose qui pourrait bien t'intéresser. Je t'attends dans deux heures au Gravity Bar, avec tes copains. "

M. Johnson n'en dira pas plus et raccrochera après cela. De la manière dont M. Johnson a présenté l'affaire, il est clair que sa proposition est une Shadowrun. Le PJ, à ce stade, ne sera pas certain de l'identité de son employeur, mais supposera qu'il s'agit de la corporation Fuchi Industrial, pour laquelle il a couru il y a longtemps de cela, et avec qui il avait entretenu de bons rapports.

Après avoir contacté ses amis (les autres PJ), le shadowrunner pourra mener le petit groupe au Gravity Bar (Rappelez-vous que les shadowrunners ont TOUJOURS besoin d'argent, et ne refusent que très rarement un rendez-vous).



LE GRAVITY BAR

Les PJ se rendront donc dans le quartier Sud de Seattle, à l'intersection de la Première Avenue et de Stewart Street, pour arriver au Gravity Bar.

Le Gravity Bar est un établissement plutôt luxueux (comparé aux bars "typiques" de la ville), que les PJ connaissent et fréquentent peut-être (surtout s'ils ont joué le scénario publié dans QUEST N°2 !).

Son videur est un énorme troll, habillé d'un costume très chic, et dénommé Grungie. Des prostituées de luxe sont accoudées au comptoir, exposant leur plastique parfaite, et fumant de longues cigarettes, ou buvant des alcools très colorés. La salle est assez enfumée et éclairée par plusieurs néons ou lasers aux couleurs vives (rouge, bleu, violet,...).

Quand ils arriveront près du comptoir les PJ seront interpellés par Sam, qui leur dira : " Y'a une nénette qui veut vous causer. Elle vous attend à la table 17, au fond. J'vous rejoint bientôt pour prendre vot'commande. "

La fille en question est M. Johnson, tel qu'il a décidé de se montrer cette fois-ci (N'oubliez pas qu'entre deux apparitions, M. Johnson qui a téléphoné n'est pas le M. Johnson présent au Gravity Bar, qui se trouve être une femme. Ces précautions ont pour objet de brouiller les pistes, et assurer la sécurité et l'anonymat de l'employeur).

La table 17 se trouve dans un coin, au fond à gauche de la salle. Elle est encadrée par un immense aquarium lumineux et un mur. Une femme d'environ trente ans y est assise et fume une ciga-

rette. Elle est vêtue d'un costume gris assez ample, d'une chemise blanche et porte une petite cravate en synthé-cuir noire. Elle reconnaîtra immédiatement le PJ (mais ce dernier, lui, ne l'a jamais vue auparavant) et invitera le petit groupe à prendre place. Elle fera alors sa proposition :

- " Steve Williams est un informaticien de très haut grade chez Fuchi Industrial, spécialisé en contre-mesures anti-espionnage et créateur de nouveaux logiciels de G.L.A.C.E. Dans quatre jours, Williams va devoir prendre une décision très importante pour la société. Cependant, depuis quelques jours, Williams a un comportement très bizarre... "

M. Johnson (ou plutôt Mme Johnson !) s'interrompra alors au moment où Sam viendra prendre la commande. Puis, elle reprendra :

- " Fuchi a de bonnes raisons de penser que Steve Williams nous cache quelque chose, mais étant donné son poste important, il est très difficile de le faire surveiller par des employés de Fuchi Industrial sans risquer qu'il se doute de quelque chose. C'est pourquoi nous avons naturellement pensé à des personnes totalement étrangères à la corporation, pour qu'il ne puisse faire aucun rapprochement avec nous s'il soupçonnait quelque chose. Nous sommes prêts à vous payer pour enquêter sur le comportement de Williams. Nous vous payerions cash 10.000 nuyens, puis 30.000 après les résultats de votre enquête. Je ne vous ai volontairement pas donné plus de détails, car j'attends un accord à priori. Si vous êtes intéressés, je continue, sinon, je chercherai quelqu'un d'autre. "

Après un accord de principe, Johnson donnera quelques renseignements de plus (mais peu, finalement, les corporations détestant donner trop d'informations à leurs shadowrunners, toujours dans l'optique d'assurer le maximum de discrétion).

- " Je vous le disais, donc, Steve Williams a un comportement étrange depuis quelque temps. Lui qui a toujours été dynamique, sûr de lui, autoritaire et plutôt froid, d'après ses collègues, semble ne plus être la même personne depuis une semaine : en retard, absent, il semble inquiet, très nerveux, et donne l'impression d'avoir la tête ailleurs. De deux choses l'une, soit Williams n'a plus tous ses moyens, auquel cas il nous faudra le remplacer rapidement (avant quatre jours), mais il nous faut les preuves et l'explication de son déséquilibre ; soit il nous cache quelque chose, est en train de nous trahir, ou est sur le point de fournir des informations confidentielles à un concurrent.

Quoiqu'il en soit, il nous faut une explication rapide, et vous devez nous l'apporter, avec preuves à l'appui. Vous avez quatre jours au maximum à partir d'aujourd'hui, et je pense qu'il est inutile de vous préciser qu'une discrétion extrême sur cette affaire est exigée. Pas question de vous rendre dans les locaux de la Fuchi. En revanche, vous pouvez interroger qui vous voulez en dehors, du moment que vous trouvez une couverture. Vous pourrez rendre des comptes sur votre mission à n'importe quel moment, mais pas après le délai de quatre jours. Téléphonez à ce numéro et dites "CAFARD". Vous serez alors convoqués, et l'on vous paiera votre solde de 30.000

nuyens après votre récit. Je vais tout de suite vous payer 10.000 nuyens, puis je partirai. Pour les petits témoins indiscrets, je suis une vieille amie à vous, venue vous régler une dette, un cyberdeck d'occasion que vous m'aviez vendu. "

M. Johnson paiera les 10.000 nuyens dans le créditube d'un des PJ (à eux ensuite de se les répartir), et donnera le numéro à contacter une fois l'enquête aboutie.

REMARQUE : Ce scénario étant avant tout une enquête, il sera présenté de la manière suivante :

Les différentes pistes seront fournies, avec les indices s'y rattachant, et le temps d'enquête nécessaire pour obtenir ces indices et arriver à une conclusion. On notera l'importance du délai accordé, c'est pourquoi les pertes de temps sur des fausses pistes pourront se révéler particulièrement néfastes pour les shadowrunners, à la fois pour leur créditube (le solde de 30.000 nuyens ne leur sera pas versé s'ils mettent trop de temps dans leurs investigations) et pour leur santé (au bout d'un certain temps, Williams se transformera en Wendigo, ce qui ne risque pas d'arranger les choses !).

Le Maître n'oubliera pas que les shadowrunners ont, eux-aussi, besoin de se reposer, et si les PJ ont trop tendance à prendre du "rab" sur leurs heures de sommeil, le Maître n'hésitera pas à leur donner des malus (+1 ou +2) sur leurs SR (seuils de réussite), dus à un état de fatigue extrême". Cet état de fatigue sera atteint si les PJ s'accordent moins de six heures de sommeil par tranche de 24 heures durant deux jours d'affilée.



L'ENQUETE

Il est vraisemblable qu'après le départ de M. Johnson, les shadowrunners ne perdent pas trop de temps pour commencer leur enquête. Les pistes qui suivent sont celles sur lesquelles les PJ se pencheront certainement. Elles ne sont pas données dans l'ordre que les shadowrunners adopteront nécessairement. Néanmoins, le Maître tiendra un compte rigoureux du temps écoulé, car après TROIS jours exactement d'enquête, Williams sera devenu un Wendigo lui-aussi (si les shadowrunners ont résolu l'enquête d'ici là, tant mieux pour eux !), et après QUATRE jours, les shadowrunners auront dépassé le délai que la Fuchi Industrial Corporation leur avait accordé. Passé ce délai, il leur faudra négocier leur paye.

LES EMPLOYES DE FUCHI INDUSTRIAL

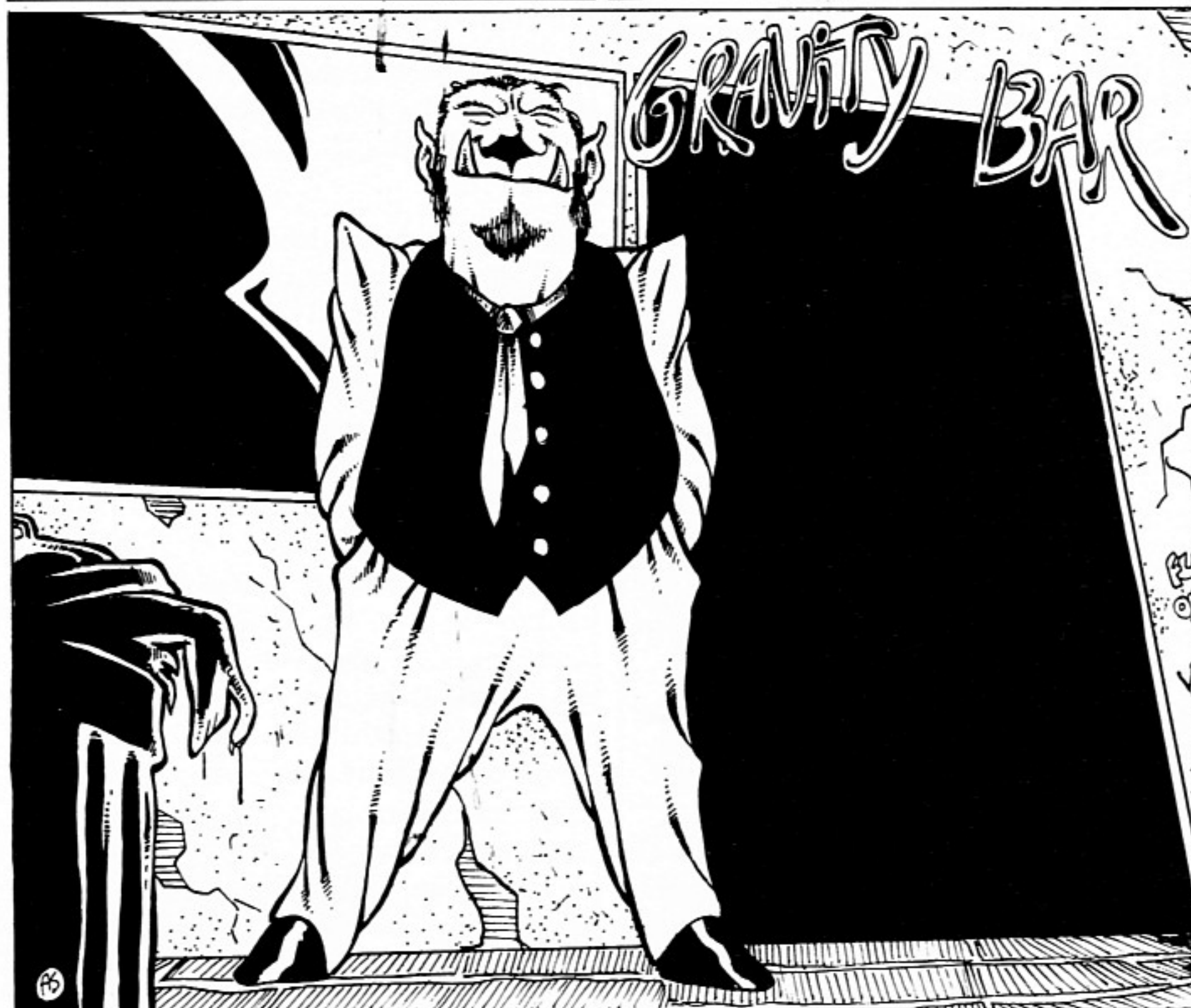
Ils représentent une source d'indices non négligeable. Pour les approcher, les PJ devront attendre qu'ils sortent de la corporation, et trouver une explication plausible pour les questionner ainsi sur Williams.

La corruption n'est pas à écarter.

Pour obtenir des indices vraiment utiles, il faut compter 6 HEURES d'investigation. La compétence à utiliser est "négociation" (si les shadowrunners utilisent la manière douce) ou "interrogation" (s'ils utilisent une méthode plus musclée).

Le seuil de réussite dépend du comportement des PJ. Si le Maître estime que les PJ s'y sont particulièrement bien pris, il donnera un SR de 3. S'ils sont particulièrement mauvais, il fixera le SR à 5, ou même 6. S'ils ont été moyens dans leur investigation, le SR sera fixé à 4.

En fonction du nombre de succès, les shadowrunners apprendront les indices suivants :



1-2 SUCCES :

* " Williams, qui semblait réglé comme un métronome pour sa ponctualité, arrive régulièrement en retard depuis à peu près une semaine. Il a même été absent une journée !".

* "Williams, d'habitude très sophistiqué, est très mal rasé ces derniers temps. De plus, il transpire énormément, malgré la climatisation."

3-4 SUCCES : Mêmes indices que précédemment +

* " Il est vraiment très pâle. Peut-être est-il malade ? "

* " Il refuse sandwich et café, et n'avale rien de la journée ! Peut-être fait-il un régime ? Il n'est pourtant pas gros. "

* " Il a certainement mauvaise haleine. Il ne se soigne vraiment plus ! "

* " Il semble très nerveux ou inquiet. On dirait que cela va même en empirant du matin au soir. "

4-5 SUCCES : Mêmes indices que précédemment +

* " Quand arrive le soir, il a vraiment l'air de presser de partir. Son boulot n'est pourtant pas si dur, il est haut placé. "

* " Il a cessé de fréquenter ses amis de la corporation. Ils ne le reconnaissent plus ! ".

LA RUE

On ne le répètera jamais assez, la rue est une source très importante d'informations à Shadowrun.

Dans notre cas, Williams, jusqu'à présent en tous cas, n'avait que peu affaire avec la rue. Il a cependant eu une histoire avec des trafiquants de drogues par puces sensorielles il y a des années de cela, qui risque de mener les shadowrunners sur une fausse piste.

Enquêter dans la rue n'est pas une mince affaire, et nécessite pas mal de temps. C'est pourquoi le MJ comptera 10 HEURES pour que les shadowrunners puissent obtenir des indices intéressants. La compétence à utiliser est "Etiquette, concentration : la rue".

De la même manière que précédemment, le SR varie de 3 à 5 selon la performance des shadowrunners :

1-2 SUCCES :

* " Williams ? Le costard ? Ouai, j'men souviens. Il trempait dans l'trafic de drogues par puces, y'a à peu près trois ans. Même qu'il était assez accroc, à c'qu'on raconte, mais ça arrive souvent chez les corpos ! ".

3-4 SUCCES : Idem que précédemment +



* " Y paraît qu'y s'est fait pote avec un gang récemment, mais ch'ais pas l'quel ".

5 + : Idem que précédemment +

* " Y'm semble même, bonhomme, que j'lai vu causer avec un flic de la Lone Star, y'a deux ou trois jours. Y z'avaient l'air de bien s'connaître, d'ailleurs ".

* " Ces derniers temps, y traîne assez souvent dans le quartier ork ".

LES FICHIERS INFORMATIQUES

Si les PJ veulent prendre des renseignements sur Williams en consultant son dossier, cela leur nécessitera (tout compris) QUATRE HEURES. Les shadowrunners devront utiliser leur Decker (s'ils en ont un dans l'équipe) ou louer les services d'un Decker extérieur (600 nuyens, négociation possible).

Williams est répertorié dans deux sources : la Fuchi et la Lone Star. Pour le système informatique, considérez que le code de sécurité est orange, et utilisez les règles de génération rapide de système informatique, décrites dans SHADOWRUN.

Les PJ n'apprendront pas grand chose par cet intermédiaire, et cela risque même de les mettre sur une fausse piste, sauf s'ils réfléchissent un petit peu...

Voici la Data concernant Williams :

" NOM : Steve WILLIAMS ; AGE : 34 ans ; SEXE : Masculin ; RACE : Homo Sapiens Sapiens ; TAILLE : 177cm ; POIDS : 76kg ; NATIONALITE : UCAS ; ADRESSE : 45, Union Street, Seattle ; SIGNES DISTINCTIFS : Néant ; DESCRIPTION : Cheveux bruns, yeux verts.

ANTECEDENTS : A favorisé le commerce de stupéfiants technologiques (= puces sensorielles) en 2047. L'enquête a révélé que ses agissements concernaient surtout sa propre consommation, Williams étant toxicomane à cette époque. Il s'est rétracté depuis, a payé une forte amende (50.000 nuyens), et après une cure de désintoxication, s'est fait engagé par la Fuchi Industrial, pour ses exceptionnelles capacités de concepteur de logiciels informatiques.

SITUATION ACTUELLE : Premier ingénieur chez Fuchi Industrial. "

La data fournit donc deux informations majeures :

- l'adresse de Williams : très utile, surtout si les shadowrunners ont l'intention de filer Steve Williams ;

- Ses antécédents de drogué : cette dernière information peut se révéler être un piège pour les shadowrunners, qui risquent de tirer des conclusions un peu trop hâtives ("il a replongé !", cela explique tout : il a tout à fait le comportement d'un drogué en manque !).

En fait, déduire que Williams est plus ou moins en manque est une bonne idée, mais déduire qu'il est à nouveau drogué est une erreur : une corporation comme la Fuchi aurait certainement pensé à cette possibilité avant d'engager des shadowrunners, d'autant plus qu'elle possède déjà le fichier de Williams décrivant ses déboires avec les drogues artificielles, et qu'elle l'a engagé en partie grâce à ses connaissances dans ce domaine. (A cette époque, Williams concevait lui-même des puces pouvant générer de nouvelles sensations).





LA FILATURE DE WILLIAMS

C'est le moment critique de l'enquête. C'est là que les shadowrunners devront percer le mystère Williams rapidement.

Cette investigation est celle qui rapportera le plus d'indices, et qui prendra le plus de temps : au moins DOUZE HEURES. S'ils ont son adresse (Cf. "Fichiers informatiques") ou s'ils le suivent jusqu'à son appartement, les shadowrunners pourront fouiller l'habitat de Williams, quand ce dernier ne s'y trouve pas, bien sûr.

L'appartement (qui se trouve dans le Sud de Seattle, au 45 Union Street, au niveau de la 5ème avenue), n'est pas particulièrement protégé ou surveillé, et il suffit d'avoir quelques connaissances en électronique pour ouvrir la porte (électronique : SR5) : Williams n'a pas d'ennemis particuliers, et rien à cacher, aussi n'est-il pas obsédé par la sécurité.

En fouillant méthodiquement l'appartement et en remettant tout bien en place pour ne pas alerter Williams (jet de discrétion, SR4), les shadowrunners pourront trouver deux indices :

- le premier, qui est une fausse piste est une vieille puce électronique génératrice de stimuli cervicaux (la puce pourra être expertisée comme telle), et qu'utilisent généralement les toxicomanes ;
- la deuxième, beaucoup plus subtil, devra être trouvée par les PJ eux-mêmes (le MJ ne fera qu'une description impartiale), ou, si le MJ estime que les joueurs ont fait de bonnes suppositions et "tournent autour", il autorisera un jet d'intelligence sur un SR de 8.

L'indice est que dans l'appartement, pourtant habité, de Williams, il n'y a

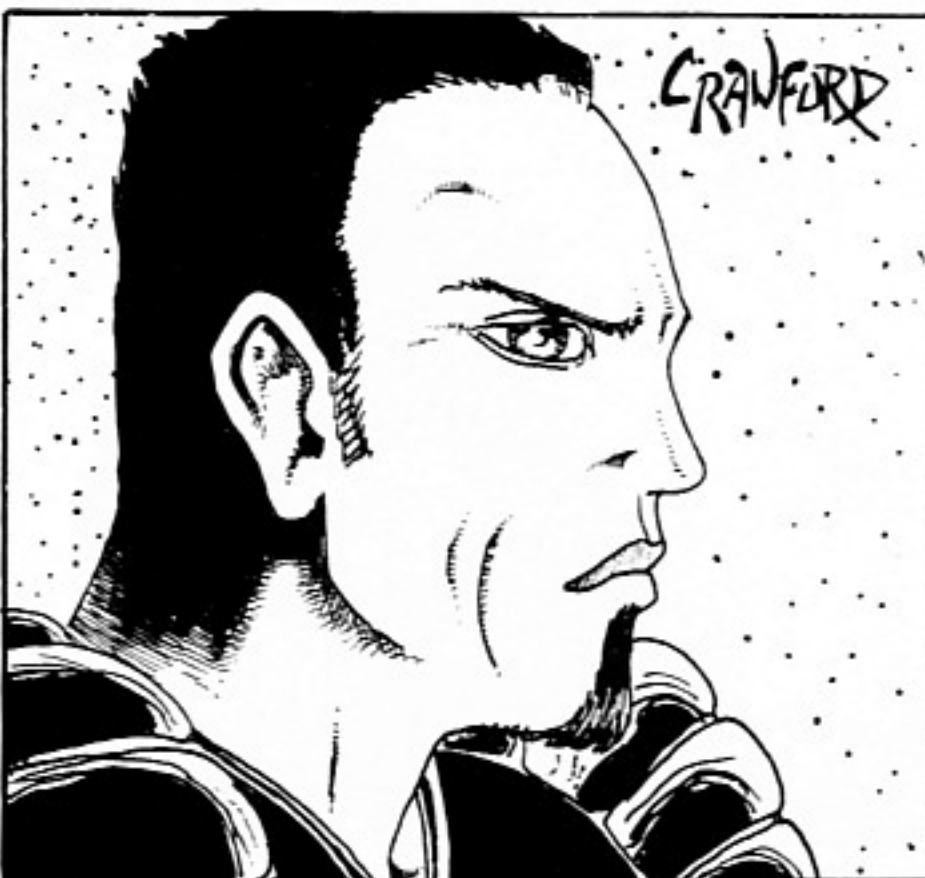
plus aucune nourriture ou plat comestible : tout a disparu, ou est avarié. Il n'y a pas la moindre trace d'un repas récent ici. Aux shadowrunners d'en déduire l'éventualité d'un changement dans le régime alimentaire de Williams, confirmé d'ailleurs par les témoignages des employés de Fuchi.

Outre l'enquête sur son appartement, les shadowrunners, dans leur filature, peuvent se lancer sur l'investigation des nouveaux "contacts" de Williams.

Pour cela, ils devront suivre Williams discrètement à la sortie de son travail. Les deux soirs qui suivent le début de l'enquête des shadowrunners, Williams rencontrera deux personnages-clés de l'affaire :

- Michael CRAWFORD, humain, officier de la Lone Star ;
- Kharn, chef de gang ork.

ATTENTION ! Les shadowrunners devront être particulièrement discrets pour ne pas se faire remarquer par Williams : ce dernier d'ailleurs, est très vigilant et prend beaucoup de précautions pour cela. Les PJ devront vraiment convaincre le Maître de Jeu de leur "incroyable" discrétion !



MICHAEL CRAWFORD

Le premier soir, avant de rentrer chez lui, Williams rencontrera Crawford (il s'agit, en fait, de convenir de la prochaine réunion de la société, mais les shadowrunners ne pourront pas l'entendre).

Si les shadowrunners enquêtent un petit peu sur Michael Crawford, ils apprendront vite qu'il est un policier de la Lone Star. S'ils interrogent habilement ses coéquipiers, les shadowrunners apprendront que Crawford présente d'étranges symptômes (exactement les mêmes que Williams), depuis environ trois jours, ce qui correspond également à son retour d'une enquête sur une disparition : celle de Mariah Griffith, une serveuse de bar. Cela mettra certainement les shadowrunners sur la piste de la fille (voir chapitre plus loin).

Michael est revenu de l'appartement de la fille en expliquant qu'elle habitait toujours là, mais qu'elle n'avait plus envie de travailler au bar car elle ne s'entendait plus du tout avec sa patronne, que c'est pour cela qu'elle n'avait plus donné de nouvelles et que le bar avait signalé sa disparition. (Ceci est un gros mensonge ; Michael Crawford qui a été contaminé par le Wendigo et qui habite l'appartement de Mariah Griffith, morte et dévorée, a, pour couvrir son nouveau "Maître", inventé cette histoire pour brouiller les pistes).

Un autre indice que les PJ peuvent obtenir en enquêtant à la Lone Star est qu'il y a de plus en plus de disparitions inexplicables, dans le quartier ork, dans le Sud de Seattle.

KHARN

Le second soir, Steve Williams rendra visite à Kharn, un chef de gang ork, toujours dans l'optique de fixer le prochain rendez-vous "cannibalistique" (ce que n'entendront bien sûr pas les shadowrunners).

Si les shadowrunners enquêtent un peu sur Kharn (en le suivant, par exemple), ils apprendront qu'il est le chef d'un petit gang de dix orks, et qu'il se rend très souvent au "BIG RHINO", un bar-restaurant ork.

MARIAH GRIFFITH

Si, suite à leur investigation sur Crawford, les PJ veulent en savoir plus sur Mariah Griffith, ils pourront, grâce aux renseignements obtenus par la Lone Star :

- se rendre à son ancien lieu de travail :

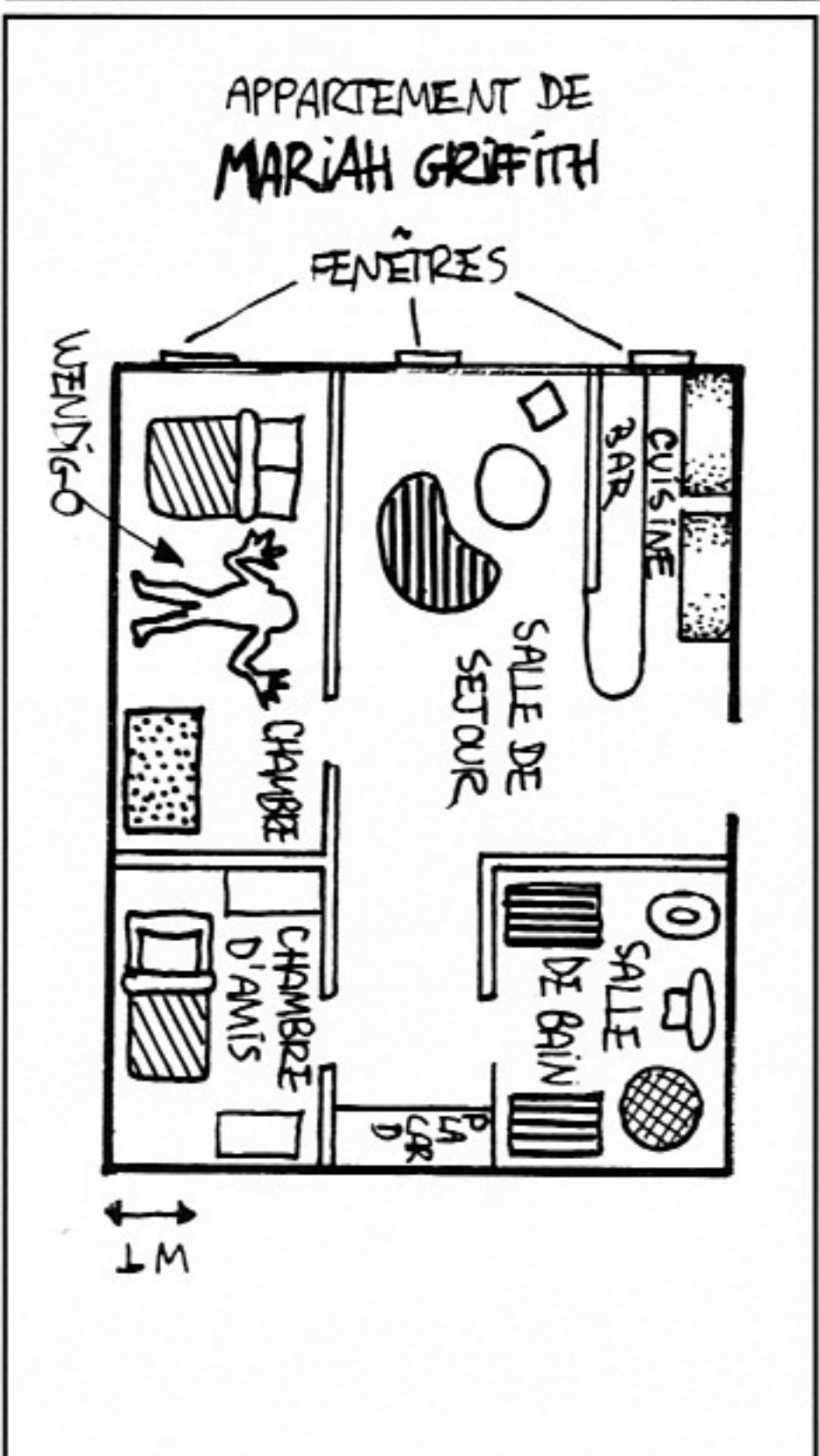
le Pink Door, à l'intersection de Western Avenue et Pine Street. Là, ils apprendront que Mariah est très regrettée, qu'on se demande vraiment pourquoi elle a arrêté de travailler, car tout le monde l'aimait. Elle était bien payée et semblait apprécier sa patronne (version fondamentalement différente, donc, de ce qu'a rapporté Michael Crawford) ;

- se rendre à son appartement : 135, Western Avenue (juste à côté du Café Sport). Ils constateront que l'appartement est fermé, et que personne ne répond. S'ils trafiquent la serrure ou s'ils enfoncent la porte, les shadowrunners feront une rencontre certainement très désagréable.

Le MJ se reportera au plan.

Les shadowrunners constateront tout d'abord un désordre indescriptible, et une puanteur abominable. Sur la moquette, on remarque des grandes taches brunâtres (du sang séché). Si les shadowrunners poursuivent leur investigation et se retrouvent dans la chambre de Mariah, ils seront confrontés... au Wendigo ! Ce dernier, préparé (il a naturellement entendu les shadowrunners), bénéficiera de l'avantage de la surprise (les shadowrunners auront leur jet d'initiative divisé par deux).

Vu le nombre de shadowrunners, le Wendigo sait qu'il ne pourra pas les contaminer tous pour les rallier à sa cause. Il essaiera donc d'en éliminer un maximum, et éventuellement, de contaminer le dernier survivant. Il faudra le tuer pour l'en empêcher (et espérons pour eux que les shadowrunners y parviendront).



LES FAUSSES PISTES

Les PJ peuvent également s'être perdus dans des fausses pistes. L'une d'entre elles est celle des puces sensorielles et des drogués : Elle peut facilement leur faire perdre 6 HEURES. Mais faites-leur confiance, les PJ trouveront certainement d'autres fausses pistes. A vous d'estimer la perte de temps, et d'essayer de les remettre sur le droit chemin.

N'oubliez pas que les shadowrunners ne sont pas sensés enquêter plus de 18 heures par jour, deux jours d'affilée. S'ils le font, donner leur des malus à leurs SR d'enquête !

Si trois jours ont passé depuis le début de leurs investigations, considérez que Williams est devenu un Wendigo (ce qui ne sera pas visible jusqu'à ce qu'il le montre délibérément, les Wendigo ayant parfois le pouvoir de prendre une autre apparence, de la même manière que pour le sort). A ce stade de l'enquête, les PJ peuvent très bien avoir compris toute l'histoire et la rapporter à la Fuchi Industrial. Sinon, ils poursuivront certainement leur enquête sur les orks du Big Rhino.

Préparez-vous pour le dernier acte !

L'UNDERGROUND

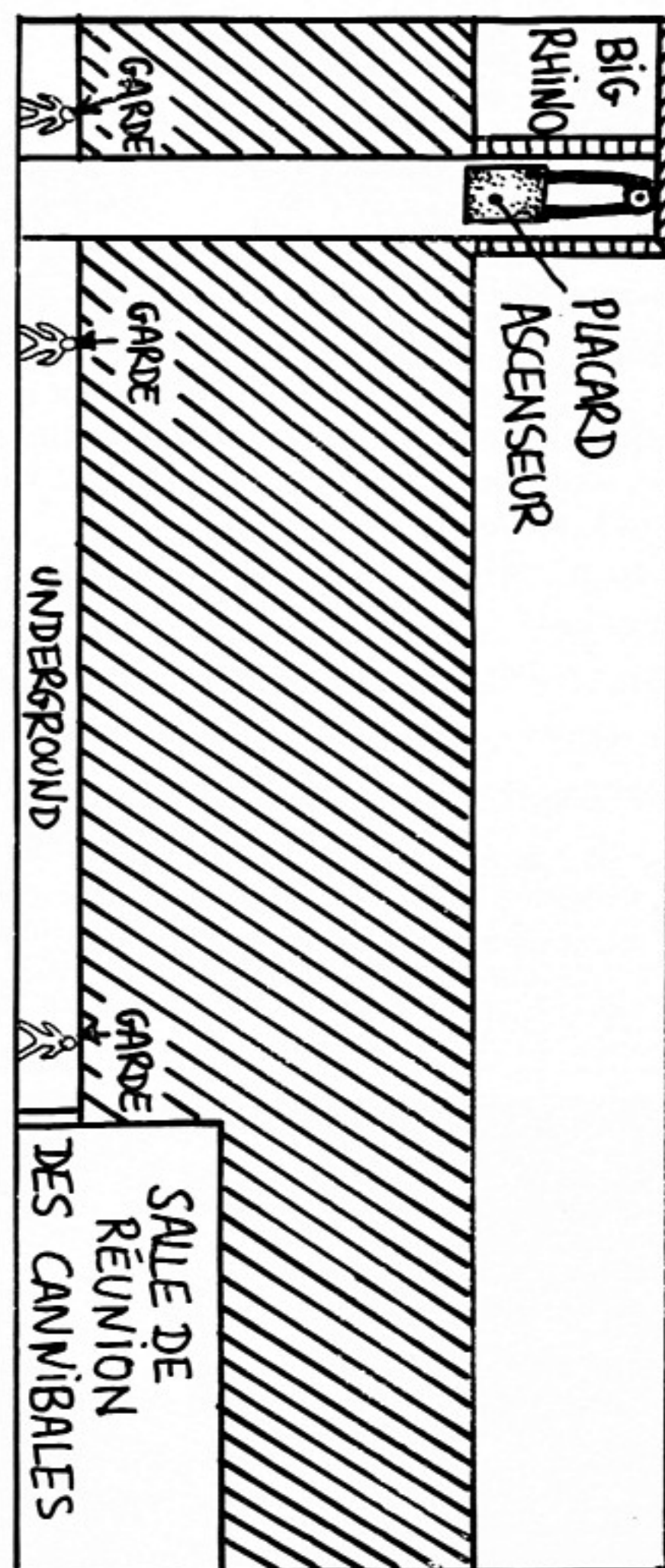
En enquêtant habilement au Big Rhino, les shadowrunners pourront peut-être découvrir le passage secret vers l'Underground ork, grâce au "placard-ascenseur", tel que décrit dans le prologue.

La nouvelle réunion de la société est prévue le quatrième soir après le début des investigations des shadowrunners.

Si les PJ suivent le petit groupe d'adeptes (composé de Williams, devenu un Wendigo, mais ayant pour l'instant conservé son apparence ; de Michael Crawford ; et des onze orks du gang), ils pourront les retrouver dans leur salle de réunion, avant qu'ils n'aient commencé leur festin (voir plan). Cela implique pour les shadowrunners, de neutraliser quelques gardes.

Le final sera un combat dans la salle de réunion de l'Underground, auquel les shadowrunners auront intérêt à s'être préparé : non seulement leurs adversaires seront nombreux (Crawford, Kharn et ses dix orks), mais en plus, Williams se métamorphosera en Wendigo, et essaiera de contaminer le maximum de shadowrunners ! Ceci dit, s'ils se sortent de cette situation, les PJ auront l'avantage d'avoir la preuve indéniable de l'étrangeté de Williams, et seront certainement payés par Fuchi, s'ils ont respecté la date limite.

L' UNDERGROUND



CONCLUSION

La conclusion de ce scénario dépendra vraiment de la manière dont les PJ ont avancé dans leur enquête. Peut-être auront-ils tout compris rapidement et évité même les combats ? Peut-être qu'ils se seront orientés sur une toute autre piste ? L'un d'entre eux sera peut-être contaminé par un Wendigo ? Toujours est-il qu'ils toucheront leurs 30.000 nuyens, s'ils apportent des explications à la Corporation Fuchi dans le délai qui leur a été donné (QUATRE JOURS).

Pour ce qui concerne le Karma et étant donné le niveau de difficulté du scénario, le Maître accordera six points de Karma d'équipe à chaque shadowrunner, plus le Karma individuel de Roleplaying (entre un et huit points, comme décrit dans les règles chapitre 15.3).

LE WENDIGO : OWL

Originaire d'une forêt montagneuse, située près des cascades, à l'Est de Seattle, il a dû fuir son habitat naturel.

Découvert par les orks des cascades après avoir corrompu quelques uns des membres de la tribu, OWL a été blessé, pourchassé et obligé de s'enfuir. Il a trouvé refuge à Seattle, dans l'appartement de sa première victime citadine, Mariah Griffith, une serveuse de bar, qu'il suivit jusque chez elle et tua, avant de la dévorer. Sa deuxième victime fut Steve Williams, mais il se contenta de le corrompre, afin d'agrandir son "garde manger", sans prendre trop de risques. Sa troisième victime fut Michael Crawford, policier de la Lone Star, qu'il corrompu également pour brouiller les pistes des recherches sur Mariah et couvrir sa cachette. Puis, il contamina Kharn, un chef de gang ork. Ce dernier fournira une cachette dans les Underground, qui servira à la nouvelle société de cannibales ainsi créée. Grâce au gang de Kharn, le Wendigo put faire enlever des victimes sans se dévoiler, les cacher et trouver un endroit pour se réunir, une fois par semaine.

Le Wendigo est resté plus ou moins à l'écart du groupe. Il a une influence sur la société cannibale, qui représente son "garde manger" et son met de choix. Il veut rester discret et évite de sortir de sa cachette, l'appartement de Mariah. Il se fait livrer régulièrement un cadavre, pour se nourrir physiquement et absorber psychiquement ses livreurs, des orks du gang de Kharn. C'est de cette manière qu'il a petit à petit contaminé les orks de Kharn, ce dernier donnant l'ordre à deux nouveaux membres à chaque fois, d'apporter un humain kidnappé à l'adresse du Wendigo. Kharn savait en effet pertinemment que malgré leur fidélité, les membres de son gang n'étaient pas prêts à se faire "cannibaliser" par un Wendigo. Il a pu ainsi infecter discrètement tous ses hommes.

Le grand dessert et délice du Wendigo est réservé à plus tard, quand il pourra dévorer les membres pervers de la société cannibale qu'il a instituée. Un seul d'entre eux aura l'honneur d'être transformé en un représentant de sa race : Steve Williams. Les autres, principalement des orks, seront dévorés (les orks sont son met préféré. On émet d'ailleurs l'hypothèse que les Wendigos seraient à l'origine des orks infestés par le virus V V H M H).

ATTRIBUTS : Constitution:6 Rapidité:2 (x5 pour les déplacements) Force:5+6 (essence)=11 Charisme:4 Intelligence:3 Volonté:3 Essence:6 Réaction:4

COMPETENCES : Griffes:11G3

POUVOIRS : Influencer, Augmentation d'attributs physiques (force), Sens améliorés (âge, pathogènes, poison), Infection, Régénération.

FAIBLESSES : Allergie (lumière du soleil:grave), Perte d'essence, Vulnérabilité (métaux ferreux).

Pour plus de précisions sur les pouvoirs et faiblesses du Wendigo, voir les règles de Shadowrun. Je rappellerai toutefois que le Wendigo régénère toute blessure fatale à la fin du round, sauf sur un jet de 1 sur 1D6 (il a été touché sur un organe vital, et meurt) ou sur un jet de 1 ou 2 sur 1D6, si l'attaque a été faite par du feu, une explosion, de l'acide, ou toute autre forme d'attaque détruisant d'un seul coup une bonne partie des tissus.

De plus, sa vulnérabilité implique que toute arme à base de métal ferreux rajoute une catégorie de blessure contre lui. Par exemple, un couteau faisant 2L1 devient un 2M1 contre le Wendigo.



STEVE WILLIAMS

Constitution:4 Rapidité:3 Force:3 Charisme:3 Intelligence:6 Volonté:5 Essence:6 Réaction:4

Compétence:étiquette (corporation):6 Armes à feu:3 Leadership:5 Sciences physiques:3 Informatique:8 Electronique:6 Théorie informatique:6 Concentration Software:8

NOTE : Si Williams se transforme en Wendigo, utilisez les caractéristiques de OWL.

LES ORKS DU GANG DE KHARN : Utiliser les archétypes des gangsters du livre, en faisant les modifications suivantes :

Constitution:7 (au lieu de 5) Force:6 (au lieu de 5) Charisme:1 (au lieu de 6) Intelligence:3 (au lieu de 5) Volonté:2 (au lieu de 4).

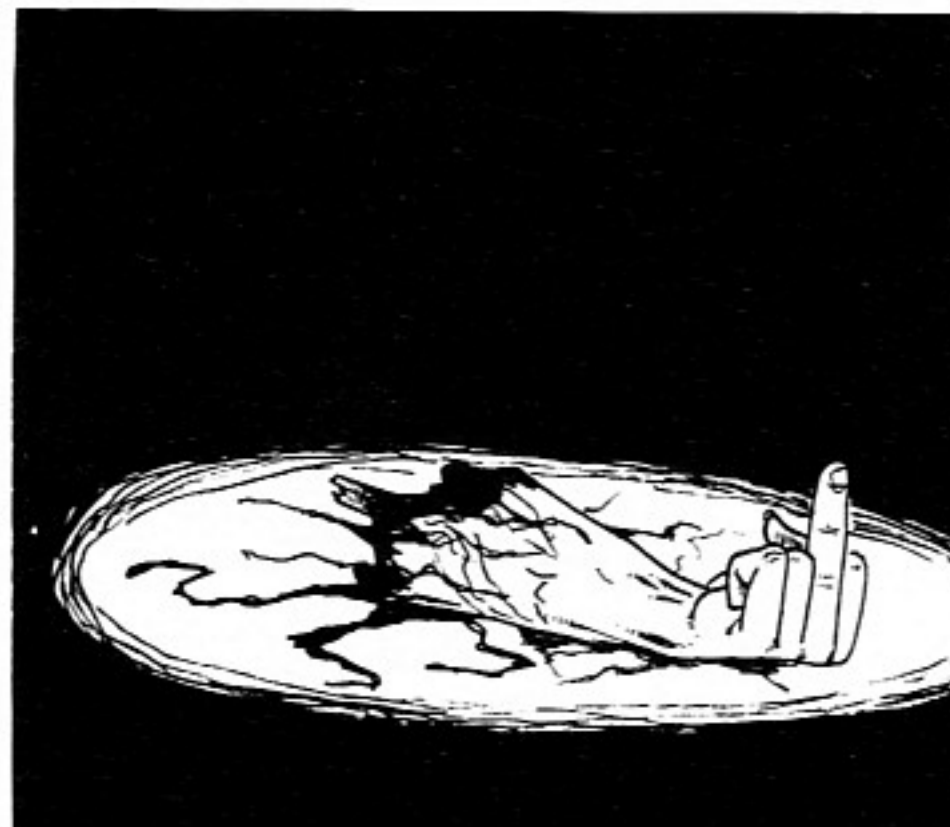
KHARN : Idem ORKS décrits précédemment, mais,

Force:7 Charisme:3 Intelligence:4

De plus, Kharn possède un grand couteau dentelé, qui fait 7M2 de dégats, comme une épée.

MICHAEL CRAWFORD : Utiliser l'archétype du flic de la rue, dans le chapitre "contacts" du livre.

M. JOHNSON : Utiliser l'archétype M. Johnson dans le livre, chapitre "contacts".



Leonidas VESPERINI

L'ADITEU A LA KAMARG

HAWKMOON

Cette aventure est prévue pour des personnages joueurs ayant théoriquement joué le scénario fourni dans QUEST N 1.

Néanmoins ceci n'est pas une obligation, il existe un seul impératif : les PJ doivent se trouver dans la citadelle du Comte Airain, et avoir subi et repoussé le premier assaut des forces Granbretonnes. Un des PJ doit aussi être un des gardians chargé de la protection de Ysselda, la fille du Comte. La marge de manœuvre des PJ est volontairement assez faible, en raison de la nécessité de "coller" à l'œuvre de Moorcock.

Les PJ, après avoir combattu victorieusement les hordes de Granbretonnes et s'être distingués en ramenant un réservoir de gaz pour l'hallucinocanon, prennent un repos bien mérité. La situation s'y prête d'ailleurs, les forces ennemies, désorganisées, ont momentanément levé le siège. Nos héros ont acquis une renommée assez grande à l'intérieur des murs, et le comte Airain leur a confié des postes à responsabilité plus ou moins grande, l'un d'entre eux sera promu garde pour la protection d'Ysselda.

Les mois ont passé, Hawkmoon est parti pour l'Orient depuis longtemps. Ysselda se languit, le Comte Airain et ses amis sont certains du retour de l'homme qui a fait beaucoup pour assurer leur survie, mais une partie de la population et certains gardians n'y croient plus trop, et poursuivent la lutte plus par résignation que par idéalisme.

Les armées granbretonnes commencent leur réorganisation. Leurs troupes, présentes sur les lieux, ont limité leurs activités à l'édification de retranchements, plus pour empêcher le ravitaillement de la citadelle et éviter l'afflu de volontaires français, motivés par les succès d'Airain et Hawkmoon, qu'empêcher la sortie des forces Gardians. Les guerriers présents sont des guerriers des ordres du Chacal et du Vautour. La situation semble propice pour la reprise d'une guerre de harcèlement, un jour, les PJ seront convoqués pour une entrevue avec le Comte.

Ils se retrouvent donc tous, avec d'autres sous officiers gardians, dans la salle de réception du valeureux Comte. Celui-ci, entouré de Nobles, d'officiers gardians, prendra la parole.

" Messieurs, braves guerriers, nous avons, avec l'aide de notre science et d'Hawkmoon, leur pire ennemi, infligé une grave défaite aux déments de Granbretonne. Nous avons repoussé leurs troupes bestiales, après qu'Hawkmoon ait coupé leurs voies de ravitaillement et désorganisé leur logistique. Aujourd'hui, l'ennemi est revenu, il n'a pu retrouver sa superbe et est donc encore vulnérable. Tous les jours, quelques réfugiés de France parviennent à franchir les lignes Granbretonnes et rejoignent notre lutte. Nous devons poursuivre la stratégie employée par Hawkmoon, harasser leurs lignes de communication et leurs campements et ne leur laisser aucun moment de répit. Vous serez donc placés sous le commandement de ces officiers et chargés de répartir la troupe en équipes de 20 hommes. "

Il s'adressera tour à tour aux différents sous officiers, puis, une fois arrivé aux PJ : " Vous, (nom des personnages), qui semblez bien connaître les capacités de chacun d'entre vous, vous combattrez ensemble et sous les ordres du Capitaine de gardes Juan Zhinaga ! ".

Après avoir disposé, les PJ pourront prendre contact avec ce Zhinaga, ils le connaissent déjà de vue. Juan Zhinaga servait dans la troupe d'un seigneur Basque. Une fois confronté aux pressions Granbretonnes, celui-ci a cédé aux sollicitations et accepté le joug.

Juan Zhinaga, témoin des atrocités Granbretonnes, a décidé de quitter le service de son maître et de rejoindre un homme dont l'auréole de gloire était déjà bien grande avant l'attaque des ordres animaux sur la Kamarg. Il partit donc, accompagné de sa fille.

Juan Zhinaga s'est enrôlé dans la troupe du Comte Airain, avant que celui-ci soit confronté à Méliadus. Le Basque gravit bien vite les échelons, il s'est distingué dans les combats récents et le Comte l'ayant remarqué pour ses compétences en armes. Tout ceci, les PJ sont censés le savoir. Jean Zhinaga apparaît comme un homme grand et costaud, l'archetype même du guerrier, néanmoins il possède une agilité que ne laisserait pas supposer sa carrure. Son physique est assez typé : nez aquilin, peau sombre, petits yeux et cheveux noirs, bref son air n'est pas très engageant. C'est néanmoins un homme qui sait se montrer assez loquace et engager assez vite la conversation avec les PJ. S'exprimant avec un accent assez marqué, il leur





offrira à boire dans un troquet, leur exprimera toute sa haine pour le ténébreux Empire, montrera qu'il est aussi bon buveur (il sifflera huit chopes de bière Kamargaise). Il abordera bien évidemment d'autres thèmes, moins martiaux l'alcool aidant, les sujets abordés devraient être beaucoup plus agréables. Juan parlera avec fierté de sa fille dont il ne cessera de flatter l'intelligence et la beauté. Juan invitera les PJ à passer prendre collation chez lui le lendemain pour mettre au point leurs opérations dans les arrières Granbretonnes. D'ici là, calme plat. Finalement, ce Zhinaga n'a pas l'air d'un mauvais bougre.

Le lendemain, en milieu de journée, comme prévu, les PJ se retrouveront chez le basque pour goûter à la cuisine de Damoiselle Zhinaga. Juan leur présentera sa seule famille, et effectivement la jeune fille est tout à fait charmante (grande et brune) et à la conversation assez étendue. Cela peut créer des situations intéressantes, au cours desquelles, par exemple, un personnage serait frappé par la grâce de la petite Armel et tenterait une opération de séduction. La jeune fille ne refusera pas une aventure avec un personnage séduisant et cultivé, libre à vous d'improviser et de faire vivre cette situation à un PJ, mais jouez Armel comme un personnage de grande affection, au comportement parfois presque enfantin, la jeune fille n'a guère que 17 ans et a vécu dans un univers plutôt clos.

Deux soirs après ce dîner, Juan Zhinaga informera que suivant les ordres du Comte Airain, il est prévu de remonter assez loin dans le Nord et d'attaquer des colonnes de renforts Granbretons. Les colonnes seront repérés de jour par deux gardians isolés et attaqués de nuit, très rapidement, puis les cavaliers gardians se fondront dans la nuit après avoir causé le plus de dommages possible. Le jour, les gardians devront exploiter au maximum les ressources du terrain pour se dissimuler des reconnaissances

des ornithoptères pendant que deux gardians guetteront et surveilleront l'inévitable route du fleuve Rhône, revenant prévenir le reste de la troupe quand un convoi Granbreton ne semblant pas trop protégé s'avancera le long du fleuve. La troupe partira donc de nuit de la citadelle d'Aygue Mortes. Pendant deux soirs, la troupe traversera un pays dont la nuit ne révèle que des incendies ça et là, mais le lever du jour montrera tous les ravages que les Granbretons ont fait subir à la population locale. Conformément à la tactique Granbretonne classique, la soldatesque n'a attaqué ni vignobles ni ressources agricoles, mais rasé les bourgs Français trop importants pour éviter qu'ils ne deviennent autant de foyers de résistance, après, bien sûr, en avoir massacré ou déporté la population. Reprenez l'image du village dévasté cher à Moorcock et de la population martyrisée.

Toutefois, malgré l'odeur atroce, ces villages dévastés peuvent constituer d'assez bonnes cachettes utilisables pour une courte période. Hors de la Kamarg, les soldats du Ténébreux Empire se sentent en relative sécurité et n'entreprennent pas de patrouilles de recherche aérienne en permanence, du moins avant la série d'attaques dont ils vont être les victimes. Il est donc relativement facile à un groupe de se dissimuler, sous le couvert des bois, etc. Les abris ne manquent pas.



Le premier jour, Zhinaga ordonnera donc une halte dans un bois et deux de ses hommes partiront seuls faire une reconnaissance, pendant que le reste prendra un repos mérité. Le jour se passera sans problème, les deux hommes reviendront avant la nuit, n'ayant vu que des troupes en nombre important. Les PJ devraient se rendre compte que l'attaque d'un tel objectif est tout à fait inutile : cela attirerait des Granbretons et ceux-ci prendraient des mesures pour protéger leurs convois de ravitaillement.

Le deuxième soir, deux autres hommes reviendront, cette fois-ci, ils ont repéré un objectif intéressant, deux navires, ayant l'air lourdement chargés, descendent le fleuve escortés par une trentaine de cavaliers sur chaque berge du fleuve, certainement pas un convoi fluvial chargé du transport des troupes, car les hommes du bord ne sont pas trop nombreux.

Les navires en bois transporteront donc des vivres, ils sont en effet trop peu protégés pour être chargés de matériel de l'ordre du Serpent.

Zhinaga donnera l'ordre de se mouvoir et d'aller se rendre compte sur place des possibilités d'attaque. Les Gardians trouveront la forêt vers le fleuve qu'il descendront. Enfin, du sommet d'une colline surplombant le cours d'eau, ils pourront apercevoir l'ennemi, les deux bateaux ancrés au milieu du fleuve, pendant que les cavaliers ont établi un campement de chaque côté du fleuve. Les Granbretons semblent visiblement sûrs d'eux puisqu'aucune précaution n'a été prise pour dissimuler la présence du campement et des bateaux. Les lueurs des torches sont visibles ça et là, et des rires peuvent être entendus provenant du camp.

A ce stade, Zhinaga s'entretiendra avec les PJ pour décider quels objectifs attaquer, bateaux et/ou campement ? Il opterait plutôt pour 2 groupes de 4 hommes envoyés discrètement à bord des vaisseaux pour y mettre le feu. Au moment où les navires prendraient visiblement feu, le groupe à terre attaquerait par surprise, le campement du bon côté du fleuve, ceci afin d'ajouter à la confusion et permettre le sauvetage des nageurs. Bien sûr, les PJ peuvent exposer leur point de vue et convaincre Juan d'adopter un autre plan, quoi qu'il en soit, les bateaux se trouvent à peu près à 100 mètres de la berge, mais il faudra parcourir au moins le double pour éviter d'être vus du campement.

Six gardes sont restés éveillés dans le campement, et deux sur le pont de chaque navire, ils possèdent un lance-feu chacun, mais ne sont pas dans un état d'attention particulièrement impres-



sionnant. Les autres cavaliers ne possèdent pas de lance-feu, ils ont ôté leurs armures et dorment, ou discutent sous leurs tentes.

Quant aux navires, une dizaine de gardes en assure la protection, outre les deux soudards chargés de la surveillance, les huit autres suivent les mêmes occupations d'à terre, mais à l'intérieur des navires. Les membres d'équipage prennent du repos.

Au cas où les PJ décideraient d'attaquer les navires, il est probable qu'ils nagent vers ceux-ci, y grimpent et mettent hors de combat les gardes. Dans ce cas, pas d'armure ! Le fait de nager n'entraîne pas le tirage d'un jet de déplacement silencieux si les PJ choisissent d'évoluer dans l'onde sans grand bruit. Toutefois, un jet sous la compétence Nager est nécessaire, un échec ne signifiant pas que le malheureux personnage coule à pic, mais plutôt qu'il s'est rendu compte de son incapacité à couvrir la distance et a donc décidé de rebrousser chemin, par contre un échec absolu entraîne un début de noyade, avec les bruits et mouvements qui l'accompagnent.

Considérez que les personnages courent un risque d'être détectés à partir d'un bateau de 25%.

A bord d'un bateau, les PJ n'auront pas à craindre d'être repérés s'ils réussissent un jet sous Mouvement Silencieux et éliminent l'une après l'autre les sentinelles (qui s'avèrent être des soldats de l'ordre du Morse) en un round pour chacune d'elles. Libres à eux ensuite de faire ce que bon leur semble du navire : le brûler ou tenter de le capturer. Si les PJ ont adopté ce plan beaucoup trop audacieux, ils subiront des représailles le lendemain vers midi sous la forme d'attaques provenant de trois ornithoptères. La cargaison ne comprend que de la nourriture. L'équipage est composé de membres de l'ordre de l'Anguille.

Une mise à feu passerait inaperçue jusqu'à ce que le feu devienne réellement important, de l'ordre de 5 à 8 minutes si vous jugez que les PJ s'y prennent bien pour l'allumer ce qui laisse largement le temps à nos héros

pour s'enfuir et être recueillis discrètement par les cavaliers au sol.

L'attaque sur le petit campement portera à son comble la panique créée par l'incendie des bateaux, s'il a lieu. Les sentinelles, surprises par l'incendie des navires, ne pourront qu'opposer à la charge des cavaliers des tirs sporadiques et inefficaces. Une rapide défaite devrait guetter les Granbretons, malgré un ressaisissement. Après que des Gardians aient lâché les chevaux des Morses, Zhinaga donnera l'ordre de faire retraite. Les PJ restés sur la terre ferme avec le Basque seront confrontés à 1D3 Morses en tout au cours d'1D3 combats différents. L'un d'entre eux, dont vous vous arrangerez pour qu'il affronte 3 adversaires sans armure au cours du même combat, sera sauvé par l'intervention de Zhinaga qui se débarrassera avec brio des 3 inopportuns (la fuite des Gardians se passera sans problème).

Les Gardians auront tout de même subi quelques pertes et certains d'entre eux auront enduré des blessures sérieuses. Ceci convaincra les PJ et Zhinaga de la nécessité de rentrer sur le Château Airain. Malgré la surveillance constante des ornithoptères pour dénicher les auteurs de trouble pendant la journée et les nombreuses patrouilles de l'ordre du Morse, la petite troupe n'aura pas de problème au retour.

LA TRAHISON DE ZHINAGA

La troupe de nos PJ sera une des premières rentrée, mais les résultats obtenus seront jugés satisfaisants par le vieux Von Vikach. Les Granbretons utiliseront plus de groupes pour escorter leurs convois loin à l'arrière, (groupes qui auraient été utiles ailleurs). De plus les Granbretons ne pourront se sentir en réelle sécurité nulle part. Les PJ ont donc "quartier libre" pour quelques jours, le joueur Gardian affecté à la protection d'Ysselda reprend donc sa tâche par roulement.

La réputation de bravoure de Zhinaga ne fait que croître. Ceci n'a pas échappé aux yeux d'un espion Renard infiltré dans la citadelle parmi les réfugiés Français. Cet agent a reçu pour mission de mener auprès du Comte la meilleure opération d'intimidation possible, l'enlèvement de l'être qui lui est le plus cher au monde, sa fille Ysselda. Ne pouvant l'approcher directement, il va désormais le faire (par l'intermédiaire d'un Gardian en-dehors de tout soupçon), pourvu de produits provenant de l'ordre du Serpent, dont les pilules d'Invisibilité et les Cendres de Mort ne sont pas les moins efficaces. (Pour la description complète des effets de ces produits, voir le complément d'Hawkmoon : "Ile Brisée").

Les premiers de ces produits permettent, comme leur nom l'indique, à un organisme vivant d'être invisible de tous pendant quelques heures, et les seconds de simuler un état de mort de façon parfaite pendant quelques jours. Profitant de quelques heures pendant lesquelles Zhinaga se sera absenté de chez lui, le Renard s'infiltrera dans sa





demeure, sequestrera Armel et la forcera à avaler les cendres de Mort. La jeune fille ne tardera pas à s'écrouler.

Quatre jours après leur retour, les PJ se verront informés d'un deuil qui touche Juan Zhinaga. Sa fille vient de mourir de façon subite et inexplicable. Une visite dans la demeure du Basque apportera confirmation aux PJ, Juan Zhinaga, effondré, et un médecin entourant un lit sur lequel repose Armel, le teint d'une pâleur cadavérique. Après que les PJ aient manifesté leur sympathie à Juan, le médecin demandera aux PJ de l'accompagner à l'extérieur, afin de laisser Juan et sa fille dans l'intimité. Un trouble assaille le médecin, il n'a pas réussi à expliquer comment un corps jeune et sain pouvait être victime de ce qui lui semble être un arrêt cardiaque, la mort semble pourtant de cause tout à fait "naturelle".

Dans la nuit, le Renard s'introduira à nouveau dans la demeure de Zhinaga, trouvera celui-ci prostré devant la dépouille de sa fille, l'assomera et s'emparera du corps d'Armel. Il laissera à Juan un message l'enjoignant de le retrouver le lendemain soir au château, sans armes et seul, la moindre entourloupe signifiant la mort de sa fille, mort bien réelle cette fois-ci. Tous devront bien sûr savoir qu'il a porté lui-même Armel en terre, le soir même du décès, par respect d'une tradition familiale, par exemple. Zhinaga se pliera à ces conditions, et le soir même, malgré sa rage, apprendra que sa fille a été discrètement sortie du bastion la veille (grâce à un sbire du Renard récemment engagé parmi les Gardians et à une pilule d'Invisibilité). Il

se verra donc assigner la tâche d'enlever la fille du comte, en échange de laquelle il retrouvera la sienne vivante et intacte. L'espion lui donnera une pilule d'Invisibilité et un petit sac contenant de la poudre somnifère pour faire sortir Ysselda discrètement des murailles.

Les PJ s'ils ont trouvé l'explication de Zhinaga bancal ou douteuse, et ont décidé de le suivre, le verront discuter avec un civil réfugié qui lui remettra quelque chose.

Le Renard est sur ses gardes, au cas où les PJ s'approcheraient de trop près, il cessera de parler et murmurer à Zhinaga, que contrairement à ce qui était prévu entre eux, il y a présence d'intrus et lui rappellera ce que cela peut signifier pour sa fille. Zhinaga hêlera les PJ, leur demandant nerveusement la raison de leur présence ici. Si les PJ se débrouillent mal, Zhinaga leur dira qu'il n'aime pas être espionné. Les PJ n'ont aucune raison de mettre en doute la fidélité de Zhinaga.

Le Granbreton a fait les choses en grand, au cours de la nuit précédente, il a fait creuser puis reboucher un trou suffisant pour accueillir un corps avant d'y faire apposer une pierre tombale. Une exhumation ne dévoilerait aucun cadavre.

Au cas où les PJ feraient part de leurs éventuels soupçons à leurs supérieurs, ceux-ci les prendront à la légère, il n'y a aucune raison pour soupçonner Zhinaga de quoi que ce soit de dangereux. La mort de sa fille excusera beaucoup de choses. Le soir même, Zhinaga entrera dans le palais du Comte, les gardes ne l'en empêcheront pas. Le hasard voudra que l'un des PJ soit de garde devant les appartements de Dame Ysselda. Zhinaga, après s'être faufilé dans les différentes salles du palais, aboutira devant les appartements de la femme qu'il s'apprête à enlever. Il s'adressera de la façon la plus décontractée possible, affirmant qu'il voulait s'entretenir avec une connaissance au sujet de la mort de sa fille. Si le PJ le laisse s'approcher, Zhinaga passera tout de suite à l'action en lui écrasant subitement la "poche" sur la face et en reculant prestement.

Dans le cas contraire, le Basque continuera à discuter avec le PJ, disant penser que sa fille n'est pas morte de façon naturelle, qu'il connaît l'assassin et a besoin du PJ pour le coincer. Au moment le plus inattendu, Zhinaga lui jettera la poche. Celle-ci contient une poudre qui, en contact avec l'air, engendre un nuage de gaz dans une zone de un mètre de rayon sur deux mètres et demi de hauteur. L'effet de ce puissant gaz-somnifère est immédiat. Un jet réussi sous le POUx1 du personnage lui

permettra d'accomplir une dernière action, avant de sombrer dans l'inconscience pour (20-CON)/2 heures (minimum 1 heure). Le PJ n'aura pas la possibilité d'appeler ou de crier avant de s'évanouir. A son réveil, les appartements d'Ysselda seront vierges du moindre signe de présence de la jeune femme. Il est vraisemblable que le PJ donnera rapidement l'alerte. Les gardes de la porte du palais diront avoir vu sortir Zhinaga seul, de même ceux de la porte de la citadelle affirmeront l'avoir vu, marchant au côté de son cheval. Il disait être en service commandé, aussi l'ont-ils laissé passer.

Fureur d'Airain, qui enverra immédiatement des groupes à la poursuite du fugitif. La petite troupe de nos PJ en fera évidemment partie. Mais il n'est pas aisé de suivre des traces ou une piste de nuit. Laissez les espérer, faites leur craindre des rencontres avec l'ennemi dans ce no man's land entre les deux armées. Toutefois, nos PJ finiront par arriver à un endroit où ils pourront remarquer deux chevaux paissant tranquillement. Tout est très calme alentour, et pour cause ! Un jet sous la compétence Voir -10% permettra de distinguer à distance des formes noires sur le sol, des corps humains, trois cadavres de membres de l'ordre du Morse. Ces hommes étaient partis en reconnaissance et ont intercepté Zhinaga galopant vers le Nord. Celui-ci affirma avoir enlevé Ysselda, toujours invisible, mais consciente (à son insu), et leur fit palper son butin pour le leur prouver.

Une fâcheuse réputation colle à la peau des soldats du délicat ordre du Morse, ils pensent peu avant d'agir. Ils résolurent de tuer Zhinaga puis de ramener la fille du Comte au camp. Ils en auraient certainement obtenu une grande récompense, étant donnée l'extrême importance du "gibier". Quelques minutes plus tard, ils gisaient, agonisant. Mais leur intervention permit à Ysselda de s'enfuir avec le cheval de Zhinaga. Ce dernier, blessé, s'empara d'un cheval Granbreton et la poursuivit.



Ysselda, toujours nue et invisible, abandonna sa monture pour fausser les pistes et continua à pied vers le château Airain. Les effets de la pillule s'estompant, et remarquant la présence de patrouilles Granbretones plus nombreuses (signe avant coureur de la reprise du siège), elle résolut d'accéder à la Kamarg par la mer. Une raison supplémentaire est que Zhinaga aurait choisi le chemin vers le château Airain comme premier lieu de recherche.

Ysselda s'éloigna à regret de la Kamarg, prit des vêtements dans une ferme, dont les habitants tués par les soldats du Ténébreux Empire n'avaient plus besoin. A cheval elle se dirigea donc vers l'Italia, pays où la présence Granbretonne n'est pas encore trop pesante.

Les aventuriers, poursuivront certainement leurs recherches durant le jour, afin de ne pas laisser trop d'avance aux fugitifs. Ils trouveront (jet de Pister) les traces de deux chevaux, apparemment lancés au galop, (au cas où ils n'auraient pas interprété la veille l'absence d'un cheval des Granbretons morts, ceci devrait les éclairer un peu). Puis quelques kilomètres plus loin, l'un d'eux semble s'être arrêté, avant d'être rattrapé par le second. Il y a quelques petites tâches de sang (chercher -20%) sur le feuillage au sol, mais elles semblent plutôt provenir du second cheval ou de son cavalier (INTx4 pour s'en apercevoir), Zhinaga étant blessé. Les traces indiquent qu'un seul cheval est reparti au galop, et de fait un jet sous pister, s'ils cherchent l'autre monture, ils finiront par la trouver en train de paître. Il est probable que les PJ évoluent plus discrètement durant la journée. Ils apercevront dans le lointain des mouvements de troupes Granbretonnes, survolés par de nombreux ornithoptères. L'enlèvement semble devoir correspondre à une reprise de l'assaut terrestre en masse.

Les PJ devraient se rendre compte que s'ils ne rentrent pas très vite vers la Kamarg, leur retraite sera coupée, mais d'un autre côté, il y a Ysselda, dont tout indique qu'elle a échappé à son ravisseur, seule dans la campagne.

Si les PJ décident de suivre les traces de Zhinaga afin de châtier le traître, ils se rendront compte que ses traces aboutissent à un endroit où ils sont déjà passés et suivent les leurs à partir de là. Zhinaga serait donc en train de les suivre ! En effet, le Basque, désespéré, estime que l'un des meilleurs moyens de retrouver sa captive est de suivre les troupes parties à sa recherche. Il sera, bien sûr, sur ses gardes, et contournera les endroits dangereux tels que bosquets et tumulus.

S'ils choisissent de le combattre, ils se rendront compte que Zhinaga est blessé



et désabusé et cherche à rompre le contact. Si Zhinaga doit affronter le PJ qu'il a sauvé, il semblera hésiter, se contentant de parer puis au bout de quelques rounds baissant sa garde. En aucun cas il ne se rendra aux PJ.

Dans la nuit suivant celle de son enlèvement, Ysselda arrive en vue d'un petit convoi de marchands Italiens à l'arrêt. A l'aide de l'argent contenu dans les fontes de Zhinaga, elle peut acheter de quoi manger, et apprenant qu'ils se dirigent vers le Duché de Provence, et plus précisément vers Nizia, grand port, elle obtient des marchands la permission de s'y rendre en leur compagnie. Le chef du convoi, intrigué par l'apparition d'une jeune personne aux manières nobles dans des habits de paysans, décidera d'en savoir plus à Nizia.

Pour son malheur, Ysselda ne sait pas qu'Enzo Tortorelli fait le commerce des esclaves, achetant à bas prix pour son maître des captifs aux Granbretons, les malheureux étant ensuite acheminés, par bateau, sur Khairo en Egypte, afin d'y être vendus à prix d'or.

Entretemps, dans le courant de la nuit, Tortorelli et ses sbires captureront Ysselda dans son sommeil et l'enfermeront dans une de leurs carrioles sans fenêtre, aux murs épais ne laissant passer aucun bruit, avec une vingtaine d'autres esclaves.

Libre à vous de décider si les PJ rencontreront le petit convoi de 4 carrioles, mais dans l'affirmative et s'ils interrogent les marchands, Enzo Tortorelli, s'exprimant avec un accent Italien très prononcé, affirmera n'avoir rencontré personne depuis Valence. Il dira faire le commerce des Faïences. En cas de besoin, il dispose de douze gardes, et de quatre autres marchands.



Après deux jours de recherches infructueuses, les PJ auront la surprise de rencontrer en fin de journée, sur leur route, un homme de forte stature, sur un puissant cheval. Il est revêtu de la tête aux pieds d'une armure de couleur noire et dorée, et semble les attendre. D'une voix sourde, il s'adressera aux PJ : "Rassurez-vous, je ne suis pas animé d'intentions belliqueuses. Je sais qui vous cherchez : Ysselda, fille du Comte Airain."

Si les PJ lui demandent de décliner son identité, il répondra : "je suis un serviteur du Bâton Runique, garant de l'équilibre dans ce monde. Il se trouve que le Comte Airain, Hawkmoon et Ysselda sont devenus importants à nos yeux."

L'homme reprendra la route avec les PJ, tout en conversant : "Ysselda après avoir été enlevée par Zhinaga a rejoint une caravane de marchands dont elle ignorait qu'ils étaient des trafiquants d'esclaves. A l'heure qu'il est, ils se trouvent à Nigria, ville de Provence Italienne. Son ravisseur, Enzo Tortorelli, s'apprête à la faire embarquer vers Kairo. Nous devons empêcher cela ! Notre première destination : la côte, un ami nous y attend."

Arrivé à la côte en pleine nuit, sur une plage, le chevalier d'Or et de Jais désignera une grande barque, invitera les PJ à y grimper et à prendre chacun un aviron. A 200 mètres de la côte, à la grande panique des aventuriers, un cou gigantesque surmonté d'une gueule de serpent aux crocs énormes surgit des flots devant la barque et fixe les aventuriers, les couvrant de son haleine fétide. "N'ayez pas peur", hurlera le Chevalier, le Bâton Runique commande à cette bête qui ne vous fera aucun mal. Au contraire, elle nous emmènera en l'île de Sardainia, plus rapidement que n'importe quel navire".

La discussion reprendra sur le dos de la bête, qui nagera à une vitesse stupéfiante, "le meilleur moyen de libérer Ysselda est encore d'attaquer le navire qui la transporte en pleine mer, afin qu'elle puisse accomplir le rôle que lui a assigné le Bâton Runique. La ville où vous vous rendez recèle une bande de pirates, que vous n'aurez aucune peine à trouver sur les quais. Ils paient tribut au Duc de ce pays, qui les tolère donc tant qu'ils ne sèment pas le trouble à terre et

n'attaquent pas des navires se rendant ou partant de Sardainia. Proposez leur un marché, ils négligent rarement la perspective d'attaquer un navire".

Moins de huit heures plus tard, en début de matinée, le serpent des mers arrivera en vue des côtes de Sardainia, et déposera son fardeau sur une plage isolée. Là, le chevalier s'excusera, d'autres tâches l'attendent et le salut d'Hawkmoon dépend de lui. Il leur précisera que le bateau d'esclaves est parti de Nizia et qu'il leur faut se dépêcher. Il les quittera, leur indiquant la direction de la ville la plus proche, Bosa, dans la direction opposée à celle qu'il empruntera. Si les PJ essaient de l'en empêcher les armes à la main, il se contentera de les désarmer. Deux heures plus tard, les PJ rencontreront un groupe de pêcheurs (ou de paysans selon qu'ils s'enfoncent à l'intérieur des terres ou progressent sur la plage). Les Sardes se montreront suspicieux devant ces étrangers débarqués de nulle part, et se contenteront de leur indiquer la direction de Bosa, à une heure de marche.



BOSA

Bosa est une petite ville de 5.000 âmes, possédant une petite citadelle surplombant son port. Les habitants ont l'habitude des étrangers et n'hésiteront pas à engager conversation. Les rues, pittoresques, regorgent de marchands voyant en chaque passant un client potentiel qu'ils essaient d'attirer vers leur échoppe ou leur étal.

Les quais au contraire sont assez fréquentés, et pas uniquement par des personnes inspirant la sympathie.

Un groupe de quatre hommes, à l'aspect de marins, mais bien armés et à la mine patibulaire est en train de converser de vive voix, les habitants les évitant. Si les PJ les abordent, ils se montreront peu loquaces, mais les mots "navire" et "attaques" prononcés susciteront leur intérêt. Ils demanderont aux PJ de les accompagner dans une taverne. Donnez aux PJ la description de la taverne la plus précise possible, plafond bas, obscur, clients louches, filles faciles...

Les marins présenteront les quatre hommes à leur chef. Celui-ci, entouré de deux femmes lui montrant leur "affection" se montrera d'abord courroucé, puis dans un accent Français : "Que me voulez-vous ?, ne voyez-vous pas que je suis occupé ?" Quand les lascars diront que les étrangers sont venus pour "affaires", le Chef renverra les deux femmes et ses hommes. "Ah, Giulia et Stella, ces amoureuses inlassables... bon, de quoi s'agit-il ?" En apprenant que les PJ désirent qu'un bateau soit attaqué, Eric Dutrey, c'est son nom se montrera dubitatif ; "on ne fait jamais rien pour rien, que voulez-vous récupérer à bord de ce navire ?" Quel que soit les raisons invoquées par les PJ, il réclamera les esclaves (sauf Yssalda bien sûr) et les trois quarts du butin. "Quoi qu'il en soit, si vous dites que ce navire est parti hier de Nizia, nous ferions bien d'embarquer. Venez, Messires, comme je ne vous connais que depuis fort peu de temps, je tiens à ce que vous nous accompagniez pour plus de sécurité... Vous savez ce qu'est le métier, on peut faire, en mer, de bien mauvaises rencontres." Le capitaine pirate sortira de la taverne, se dirigera vers un rapide voilier à deux mats et deux ponts. Puis de façon théâtrale, présentera son équipage, "un ramassis de tout ce qu'il y a de pire en Europe". Il donnera l'ordre d'aller chercher les membres d'équipage encore à terre. Une heure après, le navire quittera le port.

L'ATTAQUE DU NAVIRE MARCHAND

Après un jour de navigation, le navire arrivera en vue des côtes de Sicilia. "Nous allons mettre en panne" s'exclamera le Français "et nous n'aurons plus qu'à attendre notre oiseau". Après une journée d'attente, une voile apparaîtra à l'horizon et grossira. C'est un vaisseau à voile triangulaire. "Cela peut-être notre oiseau, il a l'air suffisamment grand pour embarquer ce genre de marchandises et est assez bas sur l'eau pour nous indiquer qu'il est chargé à bloc. Allons-y".

Le navire pirate n'aura aucune peine à rattraper le lourd vaisseau marchand. Les pirates se ruèrent à l'assaut, malgré une résistance farouche, les marins moins nombreux ne pourront les empêcher de prendre pied sur leur pont et de s'emparer du bateau. Si les PJ décident de se lancer à l'assaut avec les pirates, ils seront confrontés à deux marins chacun. Les pirates ne feront aucun prisonnier parmi l'équipage vaincu et se livreront à un véritable carnage avec pour témoins les PJ. S'ils font part de leur dégoût à Dutrey, celui-ci leur répondra : "Vous y avez votre part de responsabilité, vous saviez très bien comment tout cela allait se terminer !".

Les marchands avaient enfermé leurs esclaves dans le pont inférieur, mais Yssalda sera retrouvé enfermée dans une pièce confortable du château arrière. Ceci rendra Dutrey perplexe.

Yssalda sera très reconnaissante envers les PJ. Dutrey se présentera aussi, "Capitaine du glorieux équipage qui a libéré sa grâce". Yssalda, témoin des meurtres des derniers marins vivants, ne manquera pas de manifester son dégoût pour ce personnage. Dutrey intrigué par le caractère important de la beauté qu'il vient de libérer a finalement résolu de la capturer et de se débarrasser des PJ.

Comme tous les soirs, (si les PJ n'ont jamais refusé) Dutrey invitera les PJ à dîner avec lui (ou leur fera servir un repas dans leur chambre. Il est prévu simplement de les endormir afin de leur soutirer ce qu'ils savent (s'ils n'ont pas déjà tout dit) au sujet de la jeune fille capturée, aussi a-t-il fait droguer la nourriture. Deux minutes après que les



PJ aient ingurgité le moindre aliment, ils se sentiront atteints d'un malaise, leurs sens seront rapidement perturbés, et à moins de réussir un jet sous la CONx1, ils s'évanouiront et tomberont comme des masses. En cas de réussite, ils tituberont, incapables de se tenir debout sans appui, toutes leurs compétences seront réduites à leur score de base plus leurs bonus. Dans un brouillard, ils verront Dutrey et ses hommes entrer dans la cabine.

Au cas où les PJ et Ysselda ne dîneraient pas, leur entrée de cabine est surveillée, et toute sortie provoquera un assaut des pirates. De toute façon, celui-ci aura lieu une heure après que le repas ait été servi.

Face à une telle masse d'hommes, une quarantaine environ, dont Dutrey, qui préfère éviter les premières places, la défaite des PJ est inévitable. Ils se retrouveront attachés, sur le château arrière, leurs vêtements en loques, et sans armes bien sûr. Ils verront Dutrey arrogant et souriant, s'avancer vers eux, et les questionner sur Ysselda. Si les PJ fournissent des explications contradic-



toires, ou tout simplement refusent de répondre, Dutrey, toujours souriant, affirmera qu'ils ne lui laissent pas le choix et qu'il est obligé de les faire torturer. Aucune trace d'Ysselda, elle est enfermée dans la cale à l'écart des autres esclaves. Dutrey, restera mystérieux à ce sujet. C'est au moment où un marin, au visage atroce, s'approchera d'un PJ avec un fer porté au rouge, que nos aventuriers entendront des cris de surprise venant du pont au-dessous du château, et un sursaut de panique de Dutrey.

Une silhouette massive, en armure dorée et noire montera rapidement l'escalier, sabrant le marin tortionnaire. Dutrey sautera sur le pont inférieur et hurlera à ses hommes de monter à l'assaut du château, pendant que le chevalier libérera les PJ. Tout en se ruant vers l'escalier, il ordonnera "Et maintenant, sautez et nagez, si vous ne voulez mourir en vain. le destin d'Ysselda est d'être sauvé par Hawkmoon !".

Le plus sage est évidemment de suivre les ordres du Chevalier, pendant que celui-ci retient les pirates. De toute façon, au bout de quelques minutes, le Chevalier sautera et disparaîtra dans les flots. Le vent est fort et la mer houleuse. Le navire s'éloignant rapidement ne mettra pas en panne pour rattraper les fuyards.

Les PJ devront réussir un jet sous la compétence Nager, un PJ réussissant pouvant aider un camarade moins heureux, plus par manoeuvre tentée : plonger par exemple... Au bout d'une demi-heure, alors que tout semble perdu, apparaîtra le cou monstrueux d'un serpent de mer, qui transportera nos PJ épuisés vers les côtes de Tunisie.

Michel SALICETO

ANNEXES

JUAN ZHINGARA

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

PTS DE VIE 20

ARMURE Plaques et Haume 1D10+2

ARMES EPEE LONGUE : 88%
1D10+1+1D6 80%

DAGUE : 64% 1D4+2+1D6 40%

EPEE COURTE : 80% 1D6+1+1D6 70%

LANCE FEU : 60% 5D6

COMPETENCES EVITER 85%-
NAGER 80%- ECOUTER, VOIR 75%-
EMBUSCADE 70%- PREMIERS SOINS 70%-

GRANBRETON TYPE

FOR:14 CON:14 TAI:13 INT:13 POU:10
DEX:11 CHA:8

PTS DE VIE 15

ARMURE Plaques et Haume 1D10+2

ARMES GRANDE LANCE : 60%
1D10+1+1D4 60%

JAVELOT : 50% 1D8+2+1D4

LANCE FEU : 40% 5D6

COMPETENCES EVITER 30%-
ECOUTER ET VOIR 80%- EQUI-
TATION 70%-

ERIC DUTREY

FOR:14 CON:16 TAI:16 INT:16
POU:12 DEX:18 CHA:15

PTS DE VIE 20

ARMURE Cuir 1D6-1

ARMES RAPIERE : 80%
1D6+1+1D6 80%

DAGUE : 70% 1D4+2+1D6 62%

COMPETENCES EVITER 80%-
NAGER 100%- NAVIGATION 90%-

MARIN TYPE

FOR:10 CON:11 TAI:11 INT:10
POU:10 DEX:14 CHA:8

PTS DE VIE 11

ARMURE Cuir 1D6-1 (au combat)

ARMES RAPIERE : 50% 1D6+1
50%

DAGUE : 60% 1D4+2

COMPETENCES EVITER 40%-
NAGER 80%-





TRIBUNE LIBRE : PREDATEURS



Nous avons reçu de nombreuses demandes de précisions concernant les rapports entre les lieux chargés d'énergie cosmo-tellurique et les religions.

Grâce à un entretien récent avec les professeurs Brown et Bergman, que nous remercions vivement au passage, nous sommes désormais en mesure de répondre à ces questions.

Voici de nombreux siècles, avant que la civilisation n'émousse la capacité humaine à sentir les énergies supra-normales, les hommes primitifs étaient capables de repérer les nexus de force cosmo-tellurique par une sorte de sixième sens. D'ailleurs, nous pouvons en constater la survivance dans les pouvoirs des sourciers modernes ou des radiesthésistes et de leurs pendules.

Or donc, à cette époque lointaine, les plus habiles à se servir des aptitudes particulières de leurs cerveaux étaient les chamans et les hommes-médecine des tribus préhistoriques.

Grâce à des rituels de leur invention, qui leur permettaient de se concentrer sur l'énergie, ils étaient même parvenus à utiliser une partie de l'énergie cosmo-tellurique, et, tout naturellement, ils avaient bâti leurs temples et leurs lieux de culte sur les sites les plus imprégnés de cette énergie.

Cependant, alors que la civilisation et les sciences "exactes" devenaient prééminentes, le contact entre l'Homme et la Nature (donc avec l'énergie cosmo-tellurique) s'amenuisa, jusqu'à disparaître totalement.

Bien sûr, de temps en temps naissait un homme capable de prouesses bien au-delà de celles du commun des mortels, qui sans le savoir possédait une partie du pouvoir des Anciens.

Moïse, Jésus Christ, Zarathoustra étaient de tels hommes.

Quand les croyances cessèrent d'être personnelles à chaque tribu pour devenir des religions structurées, les nouveaux prêtres, bien que ne possédant plus les anciens pouvoirs, installèrent leurs lieux de culte sur les anciens sanctuaires.

Les derniers à posséder quelques rudi-

ments de la Science Ancienne furent les druides celtes.

Après eux, quand la religion chrétienne devint prééminente, les anciens lieux furent une fois de plus reconvertis.

Ceci nous amène à l'époque moderne où (même si les hommes ne savent plus pourquoi) les rituels de bénédictions parviennent quand même à modifier la nature des objets bénis sur les points de force cosmo-tellurique.

Pourquoi ? Tout simplement grâce à la Foi. En effet, un homme déterminé dans ses actes, grâce aux liturgies et aux rituels, parvient à capter et à diriger de manière subconsciente l'énergie cosmo-tellurique se dégageant de certains lieux, et à modifier la structure quantique de l'objet concerné. Ainsi, l'eau, chargée d'énergie cosmo-tellurique, devient dangereuse pour les vampires. De même, la présence d'une simple croix peut parfois devenir douloureuse à un vampire si elle est suffisamment chargée d'énergie.

Finalement, un individu athée mais conscient de la nature cosmo-tellurique de certains endroits peut, s'il possède une volonté suffisante, parvenir au même résultat.

L'énergie cosmo-tellurique révélée, par le Professeur BROWN :

La différence fondamentale entre la biologie humaine et la nôtre est que nous sommes capables d'assimiler directement l'énergie cosmo-tellurique, un peu comme les végétaux qui utilisent directement la lumière grâce à la photosynthèse.

Mais si la lumière, à l'origine de la vie des plantes, est un phénomène connu et facilement analysable, l'énergie cosmo-tellurique est bien plus mystérieuse.

Dans mon précédent ouvrage, "De l'énergie cosmo-tellurique", j'étais contraint de donner des approximations et des hypothèses. Aujourd'hui, après de nombreuses expériences complémentaires, je suis à même d'être plus précis. L'énergie cosmique n'est pas émise par les quasars, mais plus prosaïquement

par toutes les étoiles, quelles que soient leur nature.

En vérité, une seule étoile ne produit pas suffisamment d'énergie cosmique pour que nous puissions en retirer quoique ce soit. Seule la combinaison du rayonnement de multiples corps célestes le permet.

Et là, ma surprise a été fort grande quand j'ai compris ce que cela signifiait exactement : les étoiles formant les constellations du Zodiaque étaient celles qui nous offraient la vie éternelle.

Je ne sais pas pourquoi, mais il apparaît que les différentes étoiles des constellations du zodiaque combinent leurs énergies entre elles, formant douze faisceaux distincts, qui se combinent en un seul au voisinage de la Terre.

La seule explication à ce phénomène est que l'énergie tellurique soit le vecteur de réunification des rayonnements Zodiaques.

Là, j'ai découvert la nature exacte de l'énergie tellurique. C'est effectivement un facteur important du magnétisme et des mécanismes sismiques, mais son origine est unique : c'est l'Homme lui-même. Et le secret réside dans l'importante partie du cerveau humain qui n'est pas utilisée. C'est en fait une sorte de lien entre chaque homme, créant un réseau qui est l'Inconscient Collectif.

Ce que tous croyaient être une notion purement artificielle existe bel et bien. Sans le savoir, l'humanité influe directement sur les mécanismes profonds de notre monde.

Bien sûr, certains endroits sont plus particulièrement sensibles à cette énergie. Il s'agit des fameux lieux cosmo-telluriques, là où l'influence des astres entre directement en contact avec l'influence des hommes.

Les lieux prédisposés sont ceux où se trouvent d'importants dépôts de cristaux qui sont sensibles aux plus infimes variations de l'énergie cosmo-tellurique. Par exemple, l'Auvergne est riche en sites cosmo-telluriques car elle possède une nature volcanique faisant que l'on trouve sur son sol de nombreux dépôts cristallins, comme l'améthyste.

Chaque pierre cristalline est en plus sensible à une influence zodiacale prépondérante, et l'on retrouve ce savoir dans l'ancienne association des signes du zodiaque avec une pierre particulière. Par exemple, l'améthyste recueille tout particulièrement les rayonnements émis par le Verseau, et le rubis ceux du Bélier. Plus un lieu sert pour la prière, le recueillement et la méditation, plus il se renforce dans sa capacité à capter l'énergie tellurique, et plus il devient réceptif à l'énergie cosmique : il n'existe probablement pas de limites.

J'en viens à soupçonner que d'anciens vampires sachant tout cela aient tout fait pour diminuer l'influence des religions. Parce qu'un lieu auquel plus personne ne croirait perdrait toute capacité à retenir l'énergie cosmo-tellurique, et ne pourrait donc plus être utilisé contre nous.

Les Vampires sont par conséquent des émanations de l'inconscient collectif, quoique d'une manière bien différente de celle à laquelle on attribue généralement notre existence. En allant plus loin, j'ai même réussi à discerner les variations entre les différents rayons cosmiques émis par les constellations zodiacales, chacune ayant sa spécificité.

Selon la maison zodiacale que traverse la Terre, cette dernière sera baignée par une énergie différente ne possédant pas exactement les mêmes caractéristiques.

Pour le moment, je suis encore incapable d'affirmer les effets exacts de ces fluctuations de l'énergie, mais après tout j'ai l'éternité devant moi pour comprendre !

Le texte qui suit a été découvert récemment lors de travaux d'excavations effectués à Paris sur le site de l'ancien cimetière des Innocents.

Il était inscrit en assyrien sur une pierre tombale du XVIII^{ème} siècle :

"Je suis une légende, nul ne connaît mon visage, mais tous tremblent quand mon nom est évoqué.

Ils ne se souviennent plus de mon nom mortel, mais celui qu'ils m'ont donné les fait trembler de peur : je suis le Vampire.

Comme les humains sont pitoyables, terrifiés par la nuit et par le moindre craquement dans les ténèbres, je profite de leur peur, moi qui suis au-delà de la terreur.

Si un dieu quelconque existe, peut-être m'a-t-il envoyé pour punir l'inexpiable fatuité humaine, la perpétuelle prétention des Hommes, qu'ils soient rois ou mendiants.

Je suis un loup, et mes enfants sont ma meute. L'Homme n'avait plus de

prédateurs, il en a à nouveau.

Je ne sais qui lira cette tablette, un des miens ou un humain.

Si c'est un humain, il n'en croira rien, pour préserver son esprit fragile.

Mais si c'est un vampire, il saura que j'existe encore, et que je veille toujours sur mes descendants".

L'essence de la Malédiction, par la Comtesse Erzébeth Bathory Il y avait longtemps que je n'avais pas vu ce cher Vlad. D'ailleurs, j'ignorais même s'il était encore vivant quand j'eus la surprise de le voir arriver dans ma demeure de Tokyo, en ce douze Février 1992.

Dire que nos retrouvailles furent un grand moment de joie serait mentir. Nous nous étions déjà tout dit depuis quelques siècles.

Je fus cependant fort étonnée par sa présence loin de sa terre de prédilection, en un endroit où il n'y a jamais eu beaucoup de membres de notre race.

- "Chère Comtesse, sais-tu que j'ai eu beaucoup de mal à te retrouver. J'ai même crû un instant que tu étais morte."

- "En fait, Vlad, j'ai changé mes habitudes, car la compagnie des Anciens m'est peu à peu devenue insupportable. C'est pourquoi je suis surprise de ta visite".

- "J'ai besoin de ton aide, les Rénégats deviennent plus prétentieux, plus forts et plus déterminés de jour en jour. Il faut les punir, et je crois que j'en ai découvert le moyen".

Après ces quelques mots, Vlad commença à m'expliquer son plan.

Je ne m'étais jamais vraiment interrogée sur notre nature, me contentant de jouir de la vie éternelle. Ce fut donc avec une immense surprise que j'appris la vérité.

Depuis longtemps, Vlad menait des recherches personnelles pour comprendre les raisons de notre existence et, s'aidant également des travaux de deux Progressistes, était parvenu à une bien étrange conclusion. Il était persuadé que si la volonté de nombreux Anciens était tendue vers un même but, nous serions capables de changer le cours normal de la marche du Temps.

Vlad savait que le Zodiaque jouait un rôle important dans notre vie, et que certaines périodes de l'année possédaient des particularités dues à l'influence des astres.

Son plan, que je jugeais fou à l'époque, était très simple : se servir des quatre périodes de l'année où le soleil apportait le plus de modifications aux rayonnements cosmiques pour créer une faille dans la linéarité temporelle.

Sceptique quant au résultat, et bien que n'ayant rien de personnel contre les Progressistes, je décidai de l'aider dans sa tâche.

Ma surprise fut grande quand je parvins à me rendre compte de l'étendue du résultat. Si les jeunes vampires étaient affectés, nous, bien plus imprégnés d'énergie cosmo-tellurique, nous pouvions voyager volontairement dans le passé... Mais aussi dans le futur, à la condition que nous nous trouvions, aux périodes données, dans un lieu cosmo-tellurique.

Les Progressistes n'ont pas cette chance, leurs voyages n'étant pas volontaires mais contrôlés par celui d'entre nous qui se trouve lors des équinoxes et des solstices à Stonehenge. Je n'ai pas revu Vlad depuis la Malédiction, mais je profite désormais de ce nouveau pouvoir.

Je sais quel sera notre futur, cela me terrorise et me remplit d'espoir en même temps.

Épilogue, par Bernard-Henri Lemors

A ne point douter, la lecture de ce texte par ceux qui ignorent encore tout de Prédateurs risque de les dérouter. Qu'ils ne s'en inquiètent pas, la sève que recèle ce jeu impose un ton volontairement "abstro-concret". Et de plus, la nature de cet article n'était pas de réexpliquer les mécanismes et le contenu d'un jeu que vous ne demandez qu'à découvrir. Si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire, replongez-vous dans QUEST 3 (ou dans les autres magazines qui ont su parler de Prédateurs sans la moindre subjectivité). Ce jeu ne s'adresse pas à des joueurs blasés, pas plus qu'il ne concerne les joueurs hermétiques à l'humour et à l'originalité. Prédateurs n'est pas la vulgaire copie d'un autre jeu, mais recèle au contraire une ambiance que l'on découvre progressivement, au fil des aventures. Incarner un enfant des ténèbres ou un chasseur de vampires n'est pas une tâche aisée. De plus, contrairement à la plupart des JdR, Prédateurs ne convient pas pour accomplir de longues campagnes, mais plutôt à des aventures épisodiques. Les créatures de la nuit n'ont ni Dieu, ni maître. Personne ne leur donne de mission et sauver le monde n'est pas leur objectif. Ils ne provoquent pas les événements, ce qui leur arrive est toujours issu d'éléments extérieurs (comme pour le commun des mortels). En résumé, Prédateurs est un jeu qui se consomme (et se savoure) avec modération. Un peu comme le foie gras et le caviar, en quelque sorte. N'est pas aussi un gage de qualité ?

A VOS PLUMES !

De nombreux courriers, pleins de stress, et je les comprends, ont fait état de difficultés rencontrées par vous pour trouver et arracher d'entre les mains du commerçant votre journal préféré. L'un d'entre eux a parlé de parution en retard comme raison de l'absence sur le présentoir ! Quoi ? Je déments formellement : QUEST n'est jamais sorti en retard ! J'ai mis un "coin" d'honneur à ce que mes rédacteurs esclaves soient toujours à l'heure et mon ombrageuse canardité ne saurait souffrir de tels ragots.

Je rappelle que QUEST est diffusé en magasins spécialisés uniquement et paraît tous les deux mois en milieu de mois. Si vous ne l'y trouvez pas c'est soit qu'ils n'en ont plus, soit qu'ils n'ont pas été approvisionnés. Alors renseignez-vous, vous êtes le client ! Tenez-moi informé et continuez à m'écrire pour donner votre avis sur ce journal qui est le vôtre.

De JY RAVEL, Fos sur Mer :

O Danold,

Pourfendeur de chaos, pour qui l'intelligence des érudits de l'ambigu n'est qu'une vague lueur de perspicacité, pour qui les exploits d'Arkat ne sont que des balbutiements puérils, daigne écouter les humbles commentaires d'un humain admiratif !

Je dois dire que mis à part des détails anodins, chaque numéro de QUEST que j'ai eu l'occasion de lire était génial et je souhaite, estimable Danold, que tu continues à conduire avec juste sévérité ton équipe de rédacteurs sur le chemin que tu as tracé. Cependant, pardonne mon audace, j'aimerais que de temps en temps, un jeu de rôle soit l'objet d'un petit article le décrivant et cela sans qu'il soit vraiment une nouveauté. Vois-tu, je n'ai pas une connaissance parfaite (honte à moi) des produits disponibles sur le marché et des scénarii parus dans QUEST m'ont mis l'eau à la bouche (de plus, "la Terre Creuse", "ElfQuest" et "Hurlements" ont été succinctement présentés dans les numéros 1 et 2, alors pourquoi ne pas continuer ?) Plus précisément, pourquoi ne pas avoir parlé brièvement des jeux "In nomine Satanis", "Magna Veritas" et "Berserker" en introduction du scénario qui leur a été consacré dans le QUEST 4 ? De plus, des articles d'humeur consacrés au monde si particulier des jeux de rôle seraient les bienvenus et les thèmes ne manquent pas : les manies des joueurs ou des arbitres, la place des jeunes femmes dans cet univers, les joueurs incarnant systématiquement des personnages du sexe opposé au leur...

Je te prie, transcendant Danold, de ne pas juger trop sévèrement ces aimables suggestions.

Puissent les dieux de Glorantha te réserver un avenir de héros.

Longue vie à QUEST !

Cher Jean-Yves,

Ta remarque concernant de petits dossiers traitant de jeux de rôle non récents est juste. Comme tu le constates dans ta lettre c'est ce

que j'ai fait dans les numéros 1 et 2 de QUEST en vous parlant de la "Terre Creuse" et de "Hurlements, le jeu de l'initié". De même dans le numéro 3 j'ai consacré un article au jeu Gurps Riverworld basé sur l'œuvre grandiose de PJ FARMER "Le fleuve de l'éternité".

Reprends ton QUEST 3 petit, tu verras. Tu espérais que nous allions continuer : Dans le numéro 5 tu as pu lire un article consacré au jeu "Pendragon" et dans le numéro 6 l'article sur les jeux "TORG" et "RIFTS". Je reconnais que des articles consacrés à des jeux non-récents sont nécessaires pour les ignorants (comme toi) du grand univers du jeu de rôle. Les humains ne peuvent être parfaits. Mais malheureusement nous ne pouvons pas toujours agir ainsi. Mon rôle est d'informer mes lecteurs et je dois donc aussi leur parler des jeux récents comme je l'ai fait pour "Prédateurs" dans le numéro 3 et "Cyberpunk" dans le numéro 4. Il nous faut faire attention car à trop mettre de "blanc des oeufs" nous finirions par casser l'omelette.

En ce qui concerne ta deuxième suggestion sache que je ferai peut-être occasionnellement des articles de ce genre, mais au lieu de décrire les petites manies de joueurs inconnus, je dévoilerai celles des grands du Jeu de Rôle français et étranger (américain surtout).

PS : N'oublie pas que tous nos lecteurs peuvent nous écrire pour obtenir des renseignements sur les jeux qui les intéressent.

A bientôt.

DANOLD

De Philippe KRAIT, Chatenay-Malabry :

O invincibilissime et surpuissantissime Danold,

Tout d'abord, permets-moi de m'aplatir humblement devant ton immense magnificence, telle-

ment insoutenablement splendide que même mes Ray-Bans+4 ne me protègent qu'imparfaitement, voire même pas du tout à la réflexion, de la sublime vision que tu as bien voulu me transmettre. Ton portrait figure désormais à la place d'honneur dans ma chambre, là où chaque matin au réveil, ton encouragement, bien que trop bon pour un vermisseau comme moi, me réchauffe le cœur.

Après ce préambule un peu long et je te prie de m'en excuser, mais ô combien nécessaire, venons-en au fait.

Je te prie d'épargner les misérables tétards qui m'ont, en vendant le dernier exemplaire, privé de ton indispensable présence dans le numéro 1 du fanzine QUEST en mai 86. Ne t'abaisse pas à les châtier toi-même, je m'en chargerai à la première occasion.

Je pense qu'une fois roués, écartelés, démembrés, écorchés vifs et plongés dans un bain de sel, ils regretteront cette cruelle erreur. Dans l'espoir d'avoir de tes nouvelles.....

Cher Philippe,

Toi tu as compris la manière dont tu dois t'adresser à moi. Il existe des humains qui savent reconnaître quand le génie passe à leur portée. De plus, il convient toujours d'être prudent car il pourrait m'arriver de me mettre en colère.

Je retiens ta proposition au sujet des misérables tétards qui ont vendu le dernier numéro un de QUEST en version fanzine. Toutefois comme certains font partie de mes rédacteurs actuels (je ne citerai pas de noms afin de ne pas attiser la haine de lecteurs dans ta situation) je t'ordonne d'attendre un peu. En effet, ils ne sont pas encore tout à fait usés (les mauvaises herbes résistent toujours) et la vision de leurs corps fanés et décharnés juste avant de te les donner en pâture me procurera un immense

plaisir.

Je te le ferai donc savoir quand le moment sera venu.

Sadiquement.

DANOLD.

De Jean-Louis BERNARD, d'Ecosse,

Cher Danold (et chers rédacteurs de QUEST),

Tout d'abord Bonjour d'Ecosse. Je me présente, un français expatrié pour un an en Ecosse pour études. Je suis aussi un de vos lecteurs assidus et je suis même abonné depuis le numéro 4. En Ecosse, j'ai découvert un très bon magazine consacré à RuneQuest nommé "Tales of the Reaching Moon" dont la seule critique serait : qu'il n'est nulle part fait mention de Danold le Grand ! Je pense que vous en connaissez l'existence car David Hall le rédacteur en chef vous en a envoyé une copie. David m'a demandé de faire la critique de Quest pour le numéro 6 ou 7 de "Tales".

Voilà donc quelques questions auxquelles j'espère que vous pourrez répondre.

- L'article sur le Trollball est-il uniquement la traduction des règles du Trollball paru dans "Into the Troll Realms" "Avalon Hill 1988" ?

-j'ai lu voilà pas mal de temps "Cults of terror" et je voudrais savoir si l'article sur le culte d'Atyar est uniquement la traduction de Thanatar de "Cults of Terror" avec les aménagements de "Cults of Glorantha" ou si l'auteur a rajouté quelques éléments ? (je n'ai pas l'impression mais autant vérifier).

Enfin une dernière question plus générale. Quel serait le prix d'un abonnement à QUEST pour quelqu'un habitant la Grande-Bretagne ? Doit-il payer en francs français ou acceptez-vous les chèques en £. Même question pour obtenir les anciens numéros.

Je vous remercie d'avance pour votre réponse. Je tiens à dire que je trouve que QUEST est un bon journal de Jeux de Rôle et j'espère rester votre abonné pour longtemps (j'étais en effet un abonné des regrettés Dragon

Radieux, Graal et Chroniques d'Outre-Monde)... En vous souhaitant une longue vie.

Cher Jean-Louis,

Comment as-tu pu t'expatrier sans tous tes numéros de QUEST ? Autant faire la traversée du désert sans eau... Enfin j'ai pitié de toi, exilé, et je vais donc répondre à tes questions. A ce sujet, tu remarqueras que je ne les ai pas toutes publiées, certaines d'entre elles, plutôt techniques, se seraient révélées assez intéressantes dans cette rubrique, mais tu recevras une gentille petite lettre ou tu sauras tout.

-En effet je connais David Hall et son fanzine "Tales of the Reaching Moon". Je trouve ce fanzine très bien et je lui souhaite de continuer à régaler longtemps nos voisins Grands-bretons amateurs de RuneQuest.

-Trollball n'est pas une traduction. Ce dossier est constitué de trois apports, celui de : - Trollball version 1 (pour RuneQuest 2) car cette version possède un certain nombre de précisions non mentionnées dans la version suivante ; - la seconde version parue dans "Into the Troll Realms" (pour RuneQuest 3) et enfin, - un apport personnel permettant de mettre les points sur les i en ce qui concerne les parties litigieuses non expliquées dans les règles Chaosium (exemple : un certain nombre de règles sur les RA, la compétence COURIR, qui a été adaptée à RuneQuest 3 et détaillée : sortie d'un sprint, inconvenient d'un sprint, etc). Enfin, l'équipement spécial de Trollball est une adaptation personnelle basée sur les écrits de Greg Stafford.

-L'article consacré au culte "Atyar" n'est pas uniquement une traduction de "Thanatar". Il s'agit d'une synthèse de "Thanatar" décrit dans "Cults of Terror" et "d'Atyar" décrit dans les "Dieux de Glorantha".

-Enfin, le prix de l'abonnement à QUEST pour les personnes résidant à l'étranger est de 200 francs français payables par mandat en change à la poste de ton lieu de résidence.

J'attends de lire ton article, à bientôt.

DANOLD.

De Nadine SAUZE, La Force :

Cher Danold,

J'ai carrément dévoré tes numéros : très bons ! J'ai également adoré ton dossier Wargame sur "SquadLeader" et ait apprécié tous les scénarios proposés. Ton jeu Trollball (QUEST 3) était terrible, à quand un supplément ? Idem pour les "Thermopyles", j'aurai préféré que cela soit mis en encart, je n'aime pas abîmer les revues. J'espère qu'il y en aura beaucoup, avec des scénarios pour Wargames un peu plus nombreux. A propos existe-il une version française des règles de "Squad Leader" ? Si oui, pourrais-tu me dire comment me les procurer ? Les miennes sont en anglais et mes traductions ne sont pas toujours très justes. En espérant avoir de tes nouvelles, Gloire aux Dieux des batailles, Cher Danold.

Très Chère Nadine,

Je suis très content que nos articles-dossiers consacrés aux Wargames ainsi que nos jeux en encart t'aient plu. Ces derniers sont tous de notre cru sauf Trollball. Je te conseille de lire la lettre de Jean-Louis BERNARD, elle te donnera quelques renseignements sur Trollball. Je ne compte pas publier de suppléments de nos "jeux maisons" pour l'instant. En effet, je préfère vous offrir d'autres jeux. Dans ce numéro tu trouveras un nouveau jeu REGNE, jeu où s'opposent trois règnes, le règne minéral, le règne végétal et le règne animal. J'ai ordonné à mon équipe de rédacteurs de traiter de Wargames le plus souvent possible, soit au moyen de scénarios, soit au moyen de dossiers ou d'articles, car je juge que les Wargames et le jeu de rôle sont relativement proches. Si tu ne veux pas abîmer tes QUEST je te conseille une visite à la photocopieuse la plus proche. Nos jeux étant en noir et blanc le rendu sera très bon. Tu peux même demander à ce que l'on te photocopie ton jeu sur des feuilles rigides. En ce qui concerne SquadLeader je suis désolé pour toi : il n'existe pas de version française des règles. En cas de doute tu peux toujours contacter l'auteur de l'article sur SquadLeader. Il aime beaucoup ce jeu et se fera un plaisir de te renseigner. A bientôt.

DANOLD.



D'Antonio SANTIAGO, LILLE

Salut Danold,

Je te félicite pour QUEST, c'est une merveille. C'est si bien que je tiens à m'abonner à partir du numéro 6.

Pourquoi le numéro 6 ? Mais parce que j'ai déjà les numéros 1, 2, 3 et 5. Ah ! Grands Dieux ! Catastrophe ! Où est donc le n° 4 ? Le n° 4 est introuvable chez le distributeur habituel de QUEST. Pourrais-tu me dire pourquoi la diffusion de QUEST est si erratique ? Seraient-ce des difficultés d'approvisionnement ? Le n° 1 était disponible chez le distributeur attitré du relais Descartes, mais les numéros suivants n'ont jamais suivi (si je peux me permettre), à croire que QUEST était une étoile filante dans le monde des magiciens Jeux de Rôlesques. Bon ! Le problème étant posé de toute manière,

pourrais-tu m'envoyer le n° 4 (pourquoi s'en priver).

En attendant le numéro 6 je te serre une palme

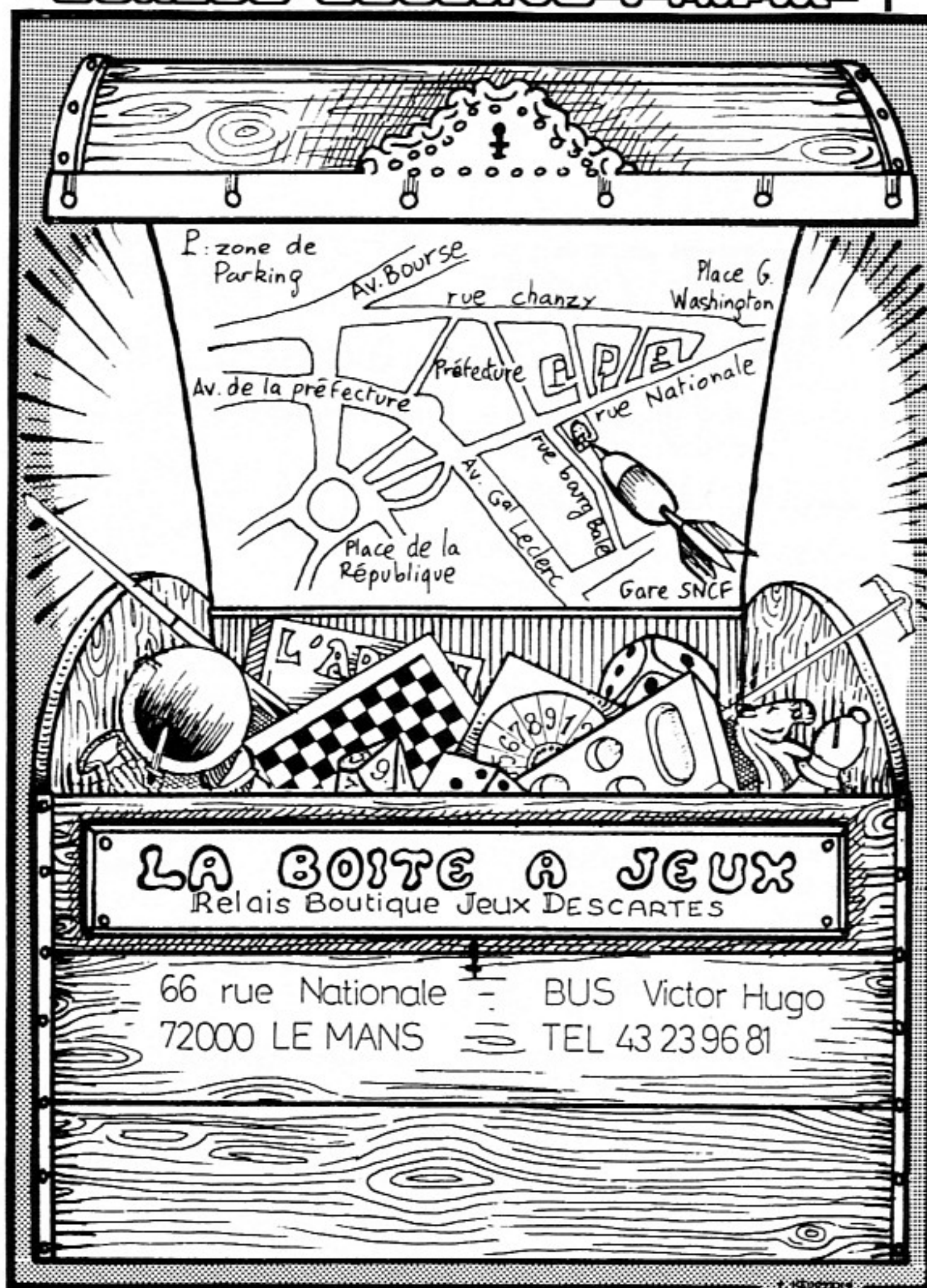
Cher Antonio,

Je te remercie pour ta lettre qui contribue à me tenir au courant des difficultés rencontrées par mes lecteurs. Je vais me renseigner.

Il n'est pas exclu que QUEST ait quelques problèmes de diffusion mais tu as toi-même trouvé la solution à cela : l'abonnement ! Tu verras que tu recevras tes QUEST régulièrement. J'invite les lecteurs qui comme toi ne sont pas bien approvisionnés à m'écrire, en leur disant, ABONNEZ-VOUS !

DANOLD.

SCRIBE ESCLAVE : M.F.R.



MANIFESTATIONS

RETOUR VERS LE PASSE —NANTES—

La manifestation MANU 91 a accueilli cette année 2350 visiteurs sur la durée du week-end du 13.04 au 14.04.1991. Parmi ces visiteurs, 550 personnes ont participé activement aux démonstrations proposées. Étaient proposés les jeux : Zargos, Speed Circuit, Circus Imperium, Battletech, Trinome, Torg, Rolemaster, la Vallée des Mamouths, In Nomine Satanis, Advanced squad leader. Une démonstration napoléonienne en 5 mm, un concours de scénarios, un concours de figurines et un Killer organisé par la revue Vopalic ont également eu lieu. Grand succès encore pour cette neuvième édition de la MANU, qui apparaît comme une des manifestations les plus importantes et les mieux organisées de France. Un grand bravo donc aux organisateurs et à l'association Millenium, le nouveau club de grandeur nature nantais.

RETOUR VERS LE FUTUR —ARCACHON—

Du 9.08 au 11.08, LES BOYENS DES CATACOMBES organisent un grandeur-nature médiéval fantastique dans le bassin d'Arcachon ; aux dernières nouvelles ce GN aurait lieu à BELIN BEULIET. Beaucoup d'action et effets spéciaux seront au rendez-vous ainsi que quelques surprises. Concours de costumes médiévaux. Le premier soir un banquet médiéval réunira les participants. Le repas du deuxième soir sera de même pris en charge par le club. De plus la M.J. sera à disposition des joueurs pour les détails pratiques. Pour tous renseignements s'adresser à : M.J. d'Arcachon auprès de Monsieur JUNCA, 8, allée José Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. Tél : 16.56.83.19.52.

CARCASSONNE

Du 6.09 au 8.09.1991, le club GRABUGE organise un tournoi de jeux de rôle à la M.J.C de CARCASSONNE. Le tournoi débutera le 6 à 9 heures avec l'accueil des participants. Les jeux au programme sont : Hurléments, AD&D 2ème édition, l'Appel de Cthulhu, In Nomine Satanis. Dix gagnants seront récompensés : cinq joueurs et cinq meneurs. Le 7 sera composé d'une matinée libre puis d'une bourse d'échanges. En début de soirée débutera le GN médiéval fantastique qui se terminera le lendemain vers midi après une remise de coupe.

—COMPIEGNE—

Du 6.07 au 7.07.1991, BALANOI jeux de rôle grandeur-nature vous propose "Le temps des loups", un jeu de rôle grandeur-nature près de Compiègne. Ce jeu, limité à 48 joueurs, ne fait pas partie de la série du monde de Shaggar et pourra être considéré par les habitués des GN de BALANOI comme une "distraktion". Le prix comprend comme toujours tous les repas mais ni les costumes et armes, ni les transports des joueurs jusqu'au lieu du GN. Pour les inscriptions, contacter BALANOI, 49 rue de la Chine, 75020 PARIS, ou le 16.1.43.58.53.94.

COMPIEGNE / —SENLIS—

Du 3.08 au 4.08.1991, la GUILDE DE PICARDIE vous propose un jeu de rôle grandeur-nature en Aquilonie à l'âge hybrien. Le jeu se déroulera entre SENLIS et COMPIEGNE du samedi midi jusqu'au dimanche dans l'après-midi. Le prix ne comprend pas les frais de nourriture. Les joueurs assurent leur transport et fournissent leurs costumes et leurs armes. Une réduction sera faite aux membres de la GUILDE. Des abris sont prévus mais il est conseillé de prévoir sac de couchage et tente. Pour tous renseignements ou inscriptions, contacter la GUILDE DE PICARDIE, 4 rue de la Fontaine, 60810 BARBERY.



—HERAULT—

Du 6.07 au 7.07.1991 l'Association AMPHERE organise un GN Héroïc Fantasy dans l'arrière pays héraultais. Des moments épiques dans un univers hors du commun. Renseignements auprès de AMPHERE, 11 rue Proudhon, 34000 MONTPELLIER. Tél : 16.67.72.60.19.

LA LOUVESC —(ARDECHE)—

Du 07.07 au 26.07.1991 : stage en centre de vacances agréé Jeunesse et Sports, organisé par l'association Gael en collaboration avec les Centres de Loisirs U.F.C.V. (5ème édition). Pour le programme voir PERRONNAS (AIN) dans cette même rubrique. Pour tout renseignement sur ce stage s'adresser au Centre de Loisirs U.F.C.V., 8 rue Constantine, 69001 LYON. Tél : 16.78.28.06.40.

—LES MUREAUX—

Le 6.11.1991, le club "LES LOUPS DE L'APOCALYPSE" organise dans le cadre de la médiathèque de la ville des MUREAUX (YVELINES) son 5ème tournoi multi-jeux de rôle portant cette année sur les jeux suivants : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Strombringer, Shadowrun, Trauma, J.R.T.M., Méga ainsi qu'un concours de figurines. Pour tous renseignements, s'adresser aux "LOUPS DE L'APOCALYPSE", 4 rue des prés, Arnouville-Les-Mantes, 78790 SEPTEUIL ou au 16.30.93.99.39.

MAISONS —LAFFITTE—

Le club Feathalion de Maisons-Laffitte, très dynamique, vous présente son programme pour 1991. Si vous ne connaissez pas encore ce club, allez le découvrir ; c'est l'un des clubs les plus actifs des Yvelines.

-Sam. 29.06.1991 : dîner médiéval. -Sam. 7.09.91 : rentrée Feathalion. -Les 14-15.09.91 : donjon ouvert avec expo photos, démos, initiation au jeu de rôle, jeux de plateau. -Les 28-29.09.91 : tour-

noi intitulé le 3ème glaive de Fea. -Les 28-29.09.91 : réveillon de fin d'année.

Pour tous renseignements et inscriptions, contacter M. Frédéric Delmas, 15-17, avenue Marivaux, 78600 MAISONS-LAFFITTE. Tél : 16.1.39.12.10.76.

—PARIS—

Du 13.7 au 14.7 1991 se dérouleront les Week End Zone Urbaine. Ces week end se décomposeront en deux GN univers contemporains et fantastiques. Le territoire de jeu couvre en principe Paris intra-muros. Pour tous renseignements, contacter le 16.1.40.16.08.61 ou le 16.1.48.24.61.97.

—PARTENAY—

Le FLIP (Festival Ludique International de Partenay) prépare actuellement sa 6ème édition. Pendant 10 jours, la ville de Partenay devient un espace-jeux, accueillant tournois, championnats (dames - échecs - go - bridge - tarots...) Jeux de rôle, de société, jeux informatiques et animations de rue.

Du 13.07 au 14.07.1991, l'association de grandeur-nature Paradoxes organise un GN médiéval fantastique. Renseignements auprès de Paradoxes au (16.1)-40.12.28.60. Contrée Ludique, le club de la ville organise trois GN (deux GN médiévaux-fantastiques, et un Killer). Pour tous renseignements, contacter Frédéric MARCADIÉ au 16.49.94.18.59.

PERONNAS —(AIN)—

Du 03.08 au 24.08.1991 l'association Gael organise, à côté de Bourg en Bresse, la 7ème édition du stage Rêve de Jeu 1984. Ce stage est ouvert aux passionnés mais aussi au grand public pour les 16 à 77 ans. Au programme (à la carte) de ce stage : jeux de société, jeux de plateau, JdR, simulations historiques, jeux classiques, club informatique permanent, GN sur thèmes variés, cours d'escrime avec épée moussée, ludothèque, atelier figurines, activités sportives etc. Possibilités de ne faire qu'une semaine ou deux sur les trois semaines. Le programme de ce stage est également valable pour le stage se déroulant à LA LOUVESC (ARDECHE) du 07.07 au 26.07.1991.

INFORMATIONS

— POITIERS —

LES 31.08. & 1.09.1991 : LA GUILDE DE LA FEE MELUSINE organise pour la troisième année consécutive un grandeur nature médiéval fantastique dans et autour du château de Marcougnay (à 30km environ de Poitiers). Ce GN sera composé de 50% de fantastique et de 50% historique. La date limite d'inscription était fixée au 1er juin 1991, mais vous pouvez toujours tenter votre chance. Pour tous renseignements s'adresser à : Sébastien VADIER, 7 rue de la Rangouinière, 86600 LUSIGNAN. Tél: 16.49.43.32.95.

— SAINTES —

Du 13.07 au 14.07.1991, le club de grandeur nature de SAINTES organise pour la seconde année son GN : Songes et Brouillards. Ce GN médiéval fantastique se déroulera du samedi midi au dimanche midi dans un château médiéval des environs de SAINTES. Environ 80 participants sont attendus. Pour tous renseignements, contacter la boutique Relais Jeux Descartes au 16.46.74.43.66.

— SALLANCHES —

Du 6.09 au 8.09.1991, le club DEREEL organise "Shanowar", un GN médiéval très fantastique. Le module est prévu pour environ 120 personnes et se déroulera sur le plateau d'Agy. Pour tous renseignements, contacter Joël LACHENAL. Tél: 16.50.78.00.51.

— ROQUEBRUNE — — CAP MARTIN —

Du 10.08 au 25.08.1991, l'académie de Stratégie organise la quinzaine des jeux de l'esprit au vieux château de Roquebrune. Au programme : jeux de guerre avec figurines, armées médiévales. Pour tous renseignements, contacter M. PIASCO au 16.93.36.31.45.

— ROUMANIE — — Transylvanie, — Carpates —

Du 10.08 au 28.08.1991, les CATAPHYLES ASSOCIES organisent LA MEMOIRE DU MONDE, un GN en ROUMANIE-Transylvanie, Carpates. Le transport et l'hébergement sont compris dans le prix ainsi que les armes et les objets nécessaires au jeu. Les organisateurs se char-

gent des visas. Pour tous renseignements et inscriptions, contacter LES CATAPHYLES ASSOCIES, BP 40, 94251 GENTILLY CEDEX. TEL: 16.1.45.46.33.65.

— SIBERIE — — MONGOLIE —

Du 10.07 au 31.07.1991, les CATAPHYLES ASSOCIES organisent "LA MEMOIRE DU MONDE", un GN en SIBERIE-MONGOLIE. Se référer à l'annonce précédente pour plus de renseignements.

— TOULON —

Chouette Chouette ! Le FSO arrive comme nous vous l'avions déjà annoncé dans QUEST n05.

Du 19.07 au 21.07.91, le comité FRANCE SUD OPEN organise pour la neuvième année consécutive le tournoi "FSO" 91. Créé il y a 9 ans par un groupe de passionnés, le FSO a su acquérir au fil des années la carrure d'un grand tournoi. Reconnu désormais comme l'un des grands moments en matière de jeux de rôle, le FSO se déroulera, fidèle à la tradition, dans les murs du fort Faron à Toulon et non à la Seyne sur Mer comme annoncé l'an dernier. Sage décision car le fort Faron est l'une des clés du succès de FSO. Le début du tournoi est fixé au vendredi 19 à 19 h. et la fin au dimanche 21 à 22 h., soit 60 heures d'animation. Les organisateurs attendent cette année 500 participants. Aux animations traditionnelles, J.d.R, remi-réal, concours de peinture sur figurines, démonstrations de jeux nouveaux, wargames, s'ajoutent cette année des expositions de dessins, de bandes dessinées et de costumes. Le choix des jeux pour le tournoi de J.d.R est très judicieux (enfin RuneQuest mais aussi tous les succès en vogue avec, de plus, quelques moins connus de très bonne qualité).

Renseignements au C.F.S.O, Bureau d'Information Jeunesse, 6, rue Léon Blum, 83500 LA SEYNE SUR MER. Tél : 16.94.06.07.80.

Le séjour prévu du 12.07 au 22.07.1991 par les Eclaireuses-Eclaireurs de France dans le superbe site du Fort-Faron est ANNULÉ. Renseignements au 16.94.89.44.53.

— BARBARE —

Barbare est un jeu de rôle médiéval fantastique à fort taux de mortalité de Denis Codimach, édité par le Crazy Orc Saloon. Ce jeu fera évoluer les joueurs sur le Grand Continent, ou les mots justice, bonté et loyauté n'ont pas encore fait leur apparition, au milieu d'un fracas de lames sanglantes et des hurlements blasphématoires des terribles Nécromanciens. Sa parution est prévue pour la Toussaint lors de la manifestation ODYSSEA organisée par le Crazy Orc Saloon. Vous pourrez néanmoins assister à une démonstration avec l'auteur lors du tournoi FSO les 19.20. et 21 juillet 1991.

— CLUB — MONTPELLIER —

Le club "Les champions éternels" signale son existence aux joueurs de la région de Montpellier. Le club se réunit à la Maison pour tous du Petit Bard, rue d'Alco à Montpellier. Beaucoup de jeux sont traités avec une préférence pour le role playing des jeux tels que l'Appel de Cthulhu, Strombringer, Hawkmoon, In Nomine Satanis / Magna Veritas et Hurlements. Pour tous renseignements, contacter Jérôme ou Nicolas. Tél: 16.67.61.01.63.

— NEMESIS CLERMONT- — FERRAND —

Naissance d'une nouvelle association de jeux à Clermont-Ferrand ! Le but de cette association est de favoriser le contact entre les joueurs, faire connaître et promouvoir le jeu de rôle dans la région. Beaucoup de jeux sont

pratiqués et plusieurs projets de manifestations sont en cours. Pour tous renseignements, contacter l'association NEMESIS, 62 avenue Léon Blum, 63000 CLERMONT-FERRAND. Tél: 16.73.27.75.82.

— 3615 KIL —

3615 KIL est un nouveau jeu de rôle "policié" sur minitel. Chaque joueur incarne un tueur à gages et doit accomplir la mission qui lui est confiée. 3615 KIL est un cocktail de déduction, de communication et de progression. Communication car on peut acheter et vendre des informations aux autres joueurs. Progression car chaque mission en entraîne une autre jusqu'à ce que le joueur devienne le numéro 1 d'une pyramide de plusieurs centaines de joueurs, le but étant de rester n01. Tache ardue mais récompensée chaque fin de mois par des cadeaux. Ce nouveau jeu s'inscrit dans "l'Axe Jeux- Jeunes" du Département Télématique d'Excelsior Publications.

— PLAINTÉ — CONTRE X —

PLAINTÉ CONTRE X est un jeu édité à Marseille par Fléo SARL. Ce jeu de rôle contemporain comprend 104 pages et une couverture couleur. C'est un jeu de rôle simple dans lequel les joueurs incarnent des voleurs de grande classe (similaires à "Arsène LUPIN") mais avec les inconvénients dus à l'époque actuelle (INTERPOL, systèmes d'alarmes en tous genres...).

— M-FR —



Les textes concernant les manifestations doivent arriver avant le début du mois précédant celui de la parution du QUEST en question.

ABONNEMENTS



QUEST 1

Interview Greg STAFFORD. Scénarios : RuneQuest, ADC, Hawk-Moon, Terre Creuse. Jeu Complet : Héraklès. BD : Danold.



QUEST 2

Interview des auteurs de SHADOW-RUN. Scénarios : RuneQuest, Shadowrun, ADC. Wargame : Thermopyles. BD : Shadowrun.



QUEST 3

Interview d'Oriflam pour CYBER-PUNK. Scénarios : Rolemaster, RuneQuest, Prédateur, Squadleader. Jeu : Trollball. BD : Danold.



QUEST 4

Interview de TSR. Scénarios : ADC, In Nomine Satanis, Shadowrun, Stormbringer. Dossier : Runequest, Warhammer. BD : Cthulhu.



QUEST 5

Interview : PALLADIUM. Scénarios : Starwars, JRTM, RuneQuest, TMNT. Dossier : Pendragon. BD : Danold.



QUEST 6

Vous l'avez entre les mains (c'était un message de Danold) !

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMEROS, COCHER LES CASES SOUHAITEES.

PRIX AU NUMERO : 30 + 7,5 FRANCS DE PORT.

QUEST
1

QUEST
2

QUEST
3

QUEST
4

QUEST
5

QUEST
6

BULLETIN A RENVoyer A
"QUEST ABONNEMENTS"

14, RUE CROZATIER- 75012 PARIS

☐ 6 MOIS (3 NUMEROS) : 80 F

☐ 1 AN (6 NUMEROS) : 150 F

1^{ER} NUMERO DESIRE
POUR L'ABONNEMENT

1 2 3 4 5 6 7

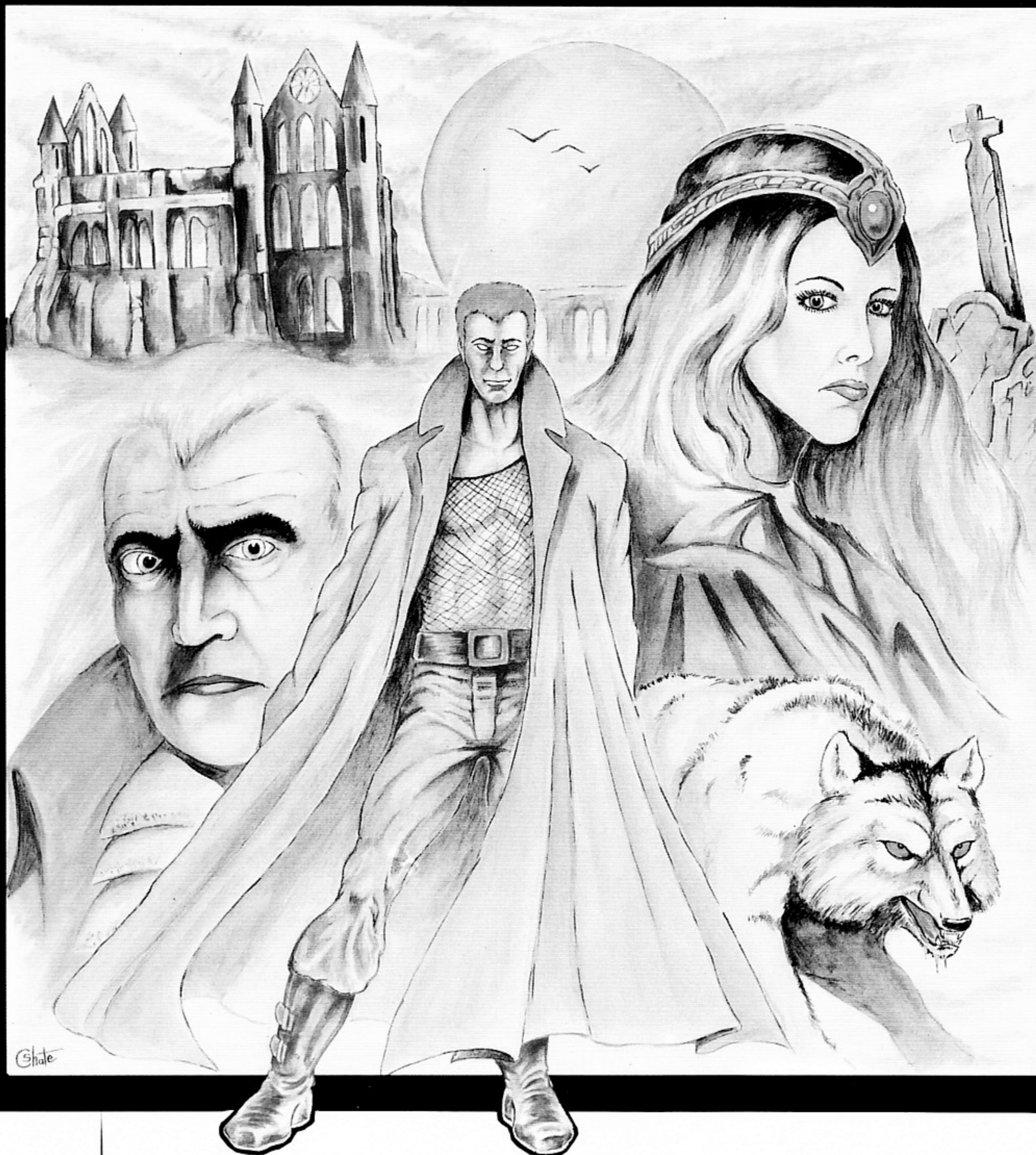
PRENOM : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CP : _____

PREDATEURS



**BON DE
COMMANDE**

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance, en nous renvoyant ce bon à découper
Je désire recevoir PREDATEURS au prix de 215 F + 15 F de frais de port soit 230 F.
Ci-joint mon règlement (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de FLAMBERGE, 65 rue Antoinette Mizon 03300 Cusset.

NOM :
Prénom :
Adresse :

IL FAUT BATIR L'AVENIR

Léonidas était décontenancé. La brute néandertalienne à moitié humaine seulement parlait anglais et le traitait de sauvage !

Le temps se dégradait. Un éclair illumina la scène une fraction de seconde. Enfin Léonidas retrouva le don de la parole :

- "Tu... parles... anglais" haleta-t-il ?

La brute poussa un cri de joie. Il sautilla puis s'avança les bras écartés vers Léonidas. Ce dernier, contrairement à ce qu'aurait du lui dicter la prudence, reçut l'accolade. Puis il demanda :

- "Qui es-tu ?..." désignant les deux blessés "et qui sont-ils ? Où sommes-nous ?"

- "Je m'appelle Aabemss-nak" répondit-il "... et toi tu es Léonidas. Viens t'abriter".

Après s'être assurés qu'il n'y avait plus d'ennemis à proximité, Léonidas et Aabemss-nak se blottirent sous la corniche. Puis Aabemss-nak conta son histoire.

Il était le chef d'une tribu de chasseurs primitifs ("Nak était une particule de noblesse signifiant le chef, l'ami dans sa langue d'origine) et son nom, Aabems, signifiait Longues-dents-blanches. A cette époque, la nourriture était abondante dans la vallée. Un jour, alors qu'il pistait un grand cervidé, il rencontra Rêve (il désigna la blessée qui gémit). Elle était poursuivie par cinq créatures abominables et difformes. Leurs têtes, bestiales, étaient reliées à leurs troncs directement, sans cou. Leurs corps noueux étaient armés de longs couteaux et de frondes et en avaient après la femme dryade, toute de daim vêtue.

Aabemss intervint alors. Mais les monstres étaient forts et leurs cuirs particulièrement résistants. Aabemss batailla ferme puis, lorsque Rêve fut suffisamment éloignée, battit en retraite en zigzagant afin d'éviter les tirs de fronde.

Rêve était une femme-dryade qui parlait une langue étrange qu'elle lui apprit patiemment : l'anglais. Elle lui dit venir d'un autre monde où un Seigneur, Awinda, l'avait créée. Elle était son amie depuis très longtemps, lorsque To-Hu, le frère d'Awinda et lui aussi un grand seigneur, l'avait enlevée. Il l'avait amenée dans son univers, le monde entièrement recouvert de neige et de glace où Aabemss avait vu le jour. Mais Rêve n'était pas une simple femme. Elle était aussi la

reine de l'évasion et se vantait parfois de pouvoir s'échapper de n'importe quelle prison. Une fois de plus, elle prouva son talent en s'extirpant des griffes de To-Hu. Mais celui-ci ne tarda pas à lui envoyer ses serviteurs monstrueux.

Après plusieurs années d'errance, Aabemss (qui avait donc abandonné sa tribu) et Rêve réussirent à trouver une "porte" dimensionnelle dont Rêve connaissait le fonctionnement et ils se rendirent sur le monde d'Awinda. Après maintes aventures, ils atteignirent la forteresse d'Awinda.

Là, ils vécurent heureux pendant plus d'un siècle. Awinda travaillait sans cesse sur un projet qui consistait en la création d'un corps capable de servir d'hôte à l'esprit d'un humain actuellement "stocké" dans une machine qu'Awinda possédait, mais dont la technologie était oubliée depuis des millénaires.

Mais To-Hu frappa une fois encore. Il réussit à s'infiltrer dans la forteresse et captura Awinda. Il prit le contrôle de la forteresse et Awinda et ses deux amis eurent à peine le temps de fuir en emportant le corps juste achevé. Ils se sauvèrent à bord d'une petite navette aérienne qui fut abattue en vol par To-Hu. Le corps de Léonidas passa par-dessus bord et la navette tomba dans un lac.

Miraculeusement, le seigneur, la dryade et le néandertalien se retrouvèrent quasi-indemnes et parvinrent à fuir. Mais lorsqu'ils retournèrent chercher le corps, celui-ci avait disparu : des traces indiquaient que le corps avait pris vie conformément à ce qu'avait prévu Awinda.

Depuis, ils parcouraient le monde (qu'Awinda appelait Son monde ou encore Sa terre sauvage) à la recherche de Léonidas, le seul capable, d'après Awinda, de pouvoir les aider à retourner dans la forteresse. Mais... les dangers de la terre sauvage se sont retournés contre leur créateur et une tribu de primitifs les a attaqués.

"Mais je ne connais pas Awinda" interrompit Léonidas.

"Si" lui rétorqua Aabemss. "Tu lui as sauvé la vie sur ta planète... La Terre je crois...".

Subitement, Léonidas comprit. Le visage d'Awinda lui disait quelque chose mais il n'aurait pu dire quoi sans l'explication du néandertalien. Awinda avait le visage du vieillard qu'il avait sauvé juste avant de percuter le camion. Mais avec cinquante années de moins !

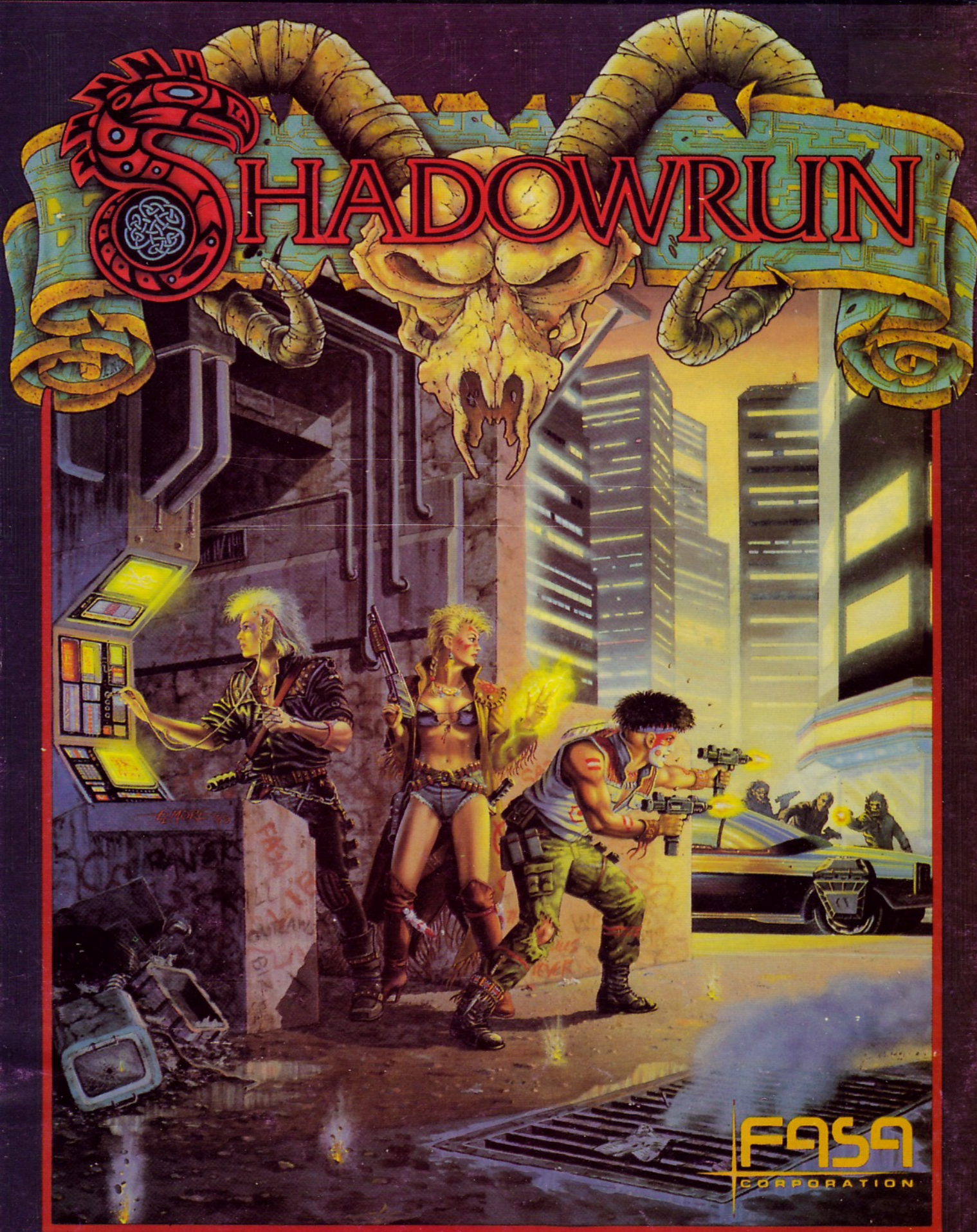
Le mystère s'éclaircissait mais il restait plusieurs points incompréhensibles : pourquoi Rêve et Aabemss ne vieillissaient-ils pas ? Pourquoi et comment Awinda avait-il rajeuni ? Qui étaient les Seigneurs ?

"Je ne connais pas toutes les réponses à tes interrogations, mon ami" déclara Aabemss. "Je sais que nous ne vieillissons pas sur le monde d'Awinda car Il l'a voulu. Maintenant, tu devrais dormir un peu, je veillerai sur vous."

A SUIVRE...

Christian GABRIEL





DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE

CYBERPUNK

S F SOLO OF FORTUNE

