

Quest

Le magazine des jeux de simulation

Interview
PIERS ANTHONY

2 BD!
**SHADOWRUN
DANOLD**

Scénarios
**RUNEQUEST
HURLEMENTS/
AD & D/
WARHAMMER
ADC
PREDATEURS**

Dossiers
**SHADOWRUN
ET UNE
SURPRISE**



DERNIER NUMÉRO

30 F - QUEST 7 - SEPTEMBRE/OCTOBRE 1991 - ISSN 1153-043X

TEMPS LIBRE



Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

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

TEMPS LIBRE

l'âme du jeu

au coeur de Paris

22 rue de Sévigné

75004 PARIS

Tél: 42 74 06 31

Métro Saint Paul
le Marais

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



QUEST

7

S O M M A I R E

XUup release

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : RuneQuest est édité par ORIFLAM sous licence CHAOSIUM - AVALON HILL, L'Appel de Cthulhu est édité par JEUX DESCARTES sous licence CHAOSIUM. Prédateurs est édité par FLAMBERGE. Hurlements est édité par DRAGON RADIEUX. Warhammer est édité par JEUX DESCARTES sous licence GAMES WORKSHOP. AD&D est édité par TRANSECOM sous licence TSR. Shadowrun est édité par HEXAGONAL sous licence FASA.

Ont participé à ce numéro : Erich LE SCRIBE pour RuneQuest, Stéphane CHARRET pour les nouveautés Wargames, Alain JANOLLE pour les illustrations de Heavy Metal, et surtout Danold, qui comme à l'accoutumée, a été merveilleux.

QUEST N 7. Périodicité bimestrielle. Edité par CITTADELLA. 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. PHOTOGRAVURE : COMPOJET, Paris. FLASHAGE : S.L.J., Paris. IMPRESSION : IGC, St Etienne. DISTRIBUTION : HEXAGONAL. Adresse pour courrier uniquement : Quest, 14, rue Crozatier, 75012 PARIS. CITTADELLA SARL, 2, rue de la Paroisse, 20200 BASTIA. TEL : 16.(1) 43.47.37.40.

RUBRIQUES

5. Le Coin du Collector- News

Eh oui,

8. Qu'oisie de n'oeuf, docteur ?

Eh oui, oui

10. Dans le blanc des oeufs

Heavy Metal- Lourd.

12. Le coin (coin) du wargamer

Eh oui, oui, oui

13. Interview : Piers Anthony

Auriez-vous vu José Philip ?

57. NECRONOMICON 91

Au résultat ! Ils sont bons !

58. Manifs-infos

Tous les putschs réussis de l'hexagone.

61. A vos plumes.

Lêchez, lêchez, il en restera bien un peu de bave.

62. Roman

Il faut bâtir l'avenir (c'est bon quand ça s'arrête).

SCENARIOS

16. Prédateurs

La longue marche.

28. Hurlements, warhammer, AD&D

La clairière ensorcelée (un scénario multi-passionant).

37. L'appel de Cthulhu

Mektoub. Il était écrit que ce serait le meilleur.

45. RuneQuest

Sales bêtes !

DOSSIERS, AIDES DE JEU

25. Shadowrun

Un duo d'enfer.

52. Dossier en coin

Devinez donc de qui il s'agit ?

BANDES DESSINEES

4. Editorial

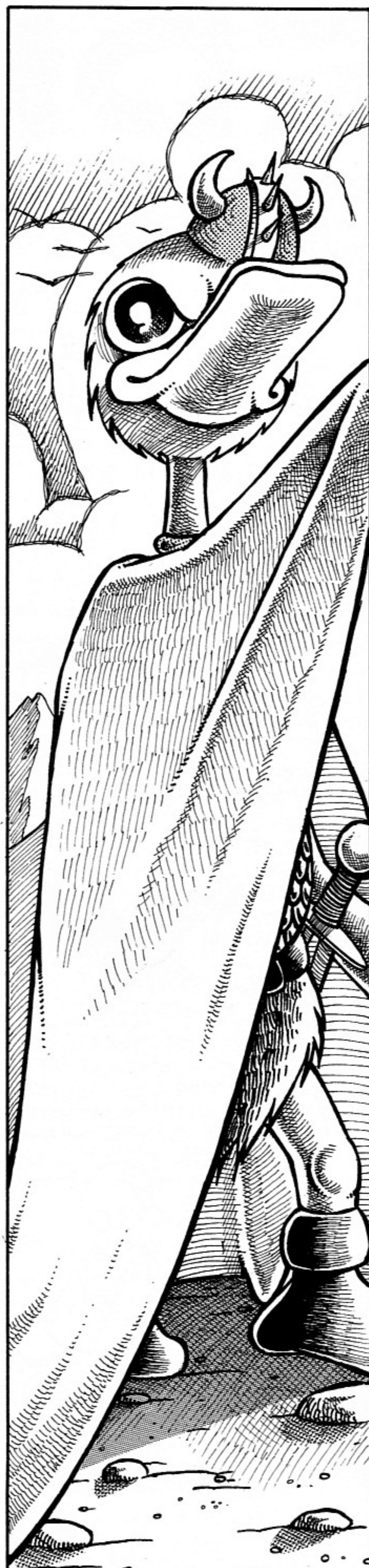
Danold nous snobe.

21. Une Shadowrun de trop

La vie en rose.

54. Danold

Glorieuse destinée...



PLEUREZ , HUMAINS ! DANOLD
REPART SUR GLORANTHA ...

Ø

EDITORIAL



(*) PAR AILLEURS, SI CET IMBÉCILE AVAIT UN NEZ UN PEU MOINS LONG, J'AURAIS PLUS DE PLACE POUR M'EXPRIMER EN TOUTE PLÉNITUDE!

INTRODUCTION AUX NEWS

Pas de commentaires particuliers, avez-vous passé de bonnes vacances ?

LE COIN DU COLLECTOR

Toutes les minutes des dépêches tombent sur mon telex pour m'avertir de disparitions de modules ou de jeux. Pour ne pas vous faire avoir, suivez cette liste et courez dans vos magasins pour tenter d'acquérir les derniers exemplaires encore en rayon.

Chez TSR, on le sait, tout ce qui traite de la 1ère édition se dissipe, voici les dernières victimes de cette purge horrible qui n'a rien à envier aux pires exécutions de Staline.

-Les boîtes 4 et 5 de D&D, Master set et Immortal Rules ne l'étaient pas (immortelles). TM1, TM2 et TM3, ces fameuses cartes "michelin" pour D&D et Dragonlance disparaissent, ce n'est pas un drame, elles étaient très moches. DLE1 pour Dragonlance "Out". I10 Ravenloft 2 est définitivement sous forme gazeuse. FR3 et FR4, "Empire of the Sands" et The Magister" sont Warpés dans le zap Cosmique. Kara Tur, la boîte orientale d'ADD a été Zappée dans le Warp Cosmique. A1 A4 Source of the Slavelords et Castle Greyhawk ont été pazés dans le parw comique. I3-5 Desert of desolation, I13 Adventure pack one, I14 Swords of the Iron Legion et OP1 Tales of the Outer Planes épuisés comme un fonctionnaire après une journée aux docks.

-Chez ICE : Teeth of Mordor érodées par le temps sont épuisées.

-Chez FASA : The periphery pour Battletech est sorti du circuit.

Tout la gamme Star Trek a été mise à la retraite comme les acteurs de la série.

-Space 1889 de GDW, c'est fini, certainement à cause des dernières démonstrations scientifiques prouvant que l'espace n'était pas rempli d'Ether.

NEWS, NEWS, NEWS

Production et édition Française IDEOJEUX

-**Berlin XVIII** est finalement de retour, on n'y croyait plus. Une extension devrait voir le jour fin octobre, je ne connais pas encore le titre. En 92, une autre la suivra.

-Un nouvel écran d'**In Nominé**, le précédent présentait des anges encerclant un démon, le nouveau propose la solution inverse. Le dessin est toujours de Var Anda.

-**Killing Technology** est un catalogue de matériel mis en scène dans de minis scénarios, c'est moins réberbatif et plus rigolo qu'un simple "la redoute".

-**Guides des véhicules de Car Wars**, des pages et des pages de véhicules déjà construits, ceci pour éviter aux nerveux de perdre leur sang-froid en cassant leur voiture 10mn après avoir passé trois heures à la construire.

-**Bloodlust** le nouveau bébé de Croc arrive en Novembre, il s'agit d'Héroïc Fantasy à la Dark Age, façon Conan. Croc promet de l'innovation pour renouveler le genre.



JEUX DESCARTES

-**Le guide de l'alliance rebelle** tant attendu par les fans arrivera en octobre, on y apprendra entre autre, les recettes de tisane que prend Dark Vador pour tenter de soigner sa bronchite.

-**Blood Bowl** version deluxe UK est sorti fin août, la boîte est grosse, elle contient une trentaine de figurines plastique et un plateau de jeu en polystyrène.

-**Demeures de l'épouvante**, pour l'appel de Chtulhu, serait-ce celui avec le crime de l'Orient Express? Septembre

-**La cité éternelle** est un module de Torg. Octobre

-**Lichmaster** : Campagne pour Warhammer RPG, en espérant que les documents à découper ne soient pas imprimés recto-verso (comme dans "Empire en flammes").

EUROGAMES

-(lire en chantant) Un jour mon **Dragon Noir 2** viendra. Octobre

-Le village en résine de **Cry Havoc** en 3D sort ce mois-ci.

-On prévoit trois coffrets de figurines pour **Cry Havoc** au 15mm. pour novembre.

-**Le Port fortifié** est une extension pour Vikings, mais il est compatible avec le village fortifié.

LUODELIRE

-Fans de **Rêve de Dragon** réjouissez-vous, les scénarios 5 et 6 sont réédités en un volume, on dit même que les autres introuvables ne le seront plus en 92.

-Le monde de **rêve de dragon** est le miroir des terres médianes n 12, c'est une réactualisation du système de jeu. Octobre

-**Magnicourt** : plateau de jeu pour le palpitant Formule dé sortira en novembre, sachez que nos confrères de Casus Belli édite un circuit en encart dans leur nouveau numéro.

HEXAGONAL

-**Aux portes de Mordor**, arrive en octobre, il s'agit pour les ignards d'un module pour JRTM.

-Le **"Street Samurai Catalogue"** en Français, de quoi percer tous les blindages existants avec ce supplément de Shadowrun. Octobre.

ORIFLAM

-Nouvelle édition de **Stormbringer** en octobre. C'est la traduction de la quatrième édition US.

-**Chromebook** : première extension de Cyberpunk qui correspond à la traduction Française (car Oriflam a traduit la version 2020, alors que Solo of Fortune fut conçu pour la première.)



TSR

-**Le guide du maître** seconde édition arrive dans notre langue natale début Novembre.

-**D&D nouvelle version** en Français, sans doute le meilleur jeu pour enseigner l'art du jeu de rôle à des débutants.

Hors Hexagone WHITE WOLF PUBLISHING

-**Vampires** le tout dernier Jeu de rôle de cette maison prometteuse est arrivé, le thème, très à la mode, traite de Dracula et de ces descendants contemporains. Très beau, il a été écrit par le concepteur d'Ars Magica.

-**Storyteller Screen**, outre l'écran trois volets contient des feuilles de Briefing et des feuilles de personnages (j'aurais préféré un scénario).

-**Fire After Night** pour Ars Magica a été annulé.

-**Pact of Pasaquine** est la première aventure pour Ars Magica qui est destiné à être jouée avec le supplément "Faeries".

-**A Winter's tale** est la suite du précédent "The Tempest", le peu de personnages qui se seraient sortis vivants du premier vont devoir affronter des dangers que je suppose plus grand (Cinq dragons à la fois peut-être ?). Octobre.

ATLAS GAMES

-Spécialisée en sous-traitance de scénarios, elle avait déjà produit pour **Ars Magica**, "Tales of the Dark Age", dont la moitié des scénarios étaient intéressants (bonne moyenne). "Trial of Fire" se passera dans les Flandres, en espérant que leurs sources historiques se soient améliorées.

ICE

-**Outlaw Sourcebook** : Supplément Western pour Rolemaster vous ouvrira les portes de la côte Ouest des US, entre 1830 et 1900 (à peu près). Le thème n'avait plus été abordé depuis longtemps (sauf pour GURPS), mais l'adaptation à Rolemaster ne paraît pas évidente. Septembre

-**Bladestorm Bestiary** est une extension du Boardgame "Bladestorm", 96 pages de nouvelles règles et monstres. Septembre

-**Nazgul's Citadel Sourcebook**: 112 pages dont 40 de plans, le descriptif de toute la garnison de la forteresse qui fait trembler les Inuits. Fin Octobre

-**Chicago Archology** pour Cyberpunk a subi (à notre grand étonnement) un retard, début Septembre, elle devrait enfin arriver à bon port.

TALSORIAN GAMES

-**Eurosourcebook** est le nouveau supplément pour Cyberpunk 2070, on y traite de notre vieux continent (aviez-vous deviné?) Octobre

STELLAR GAMES

-**Musical Vein** est un supplément pour Nightlife, le JdR de l'horreur moderne.

GDW

-**Dark Design** : Nouveau Jeu de rôle de GDW, la couverture d'Elmore rappelle grandement celle de Shadowrun. Le jeu parle du monde futur (en gros celui de Cyberpunk) mais au lieu de rajouter de la magie, on a ajouté les créatures noires (zombies, fantôme etc...), les règles sont à peu près celle de Twilight 2000. L'idée est sympa, mais trop proche d'autres jeux existant déjà.

TSR

-**"Atruaghin Clans"** est le quatorzième volet du monde des Gazetteers. La culture décrite ressemble fortement aux tribus Amérindienne. Important, ce module permet de faire la liaison entre le "Hollow World" et le monde normal de la surface. Septembre

-**HWR1**: Sons of Azca est le premier module de la nouvelle série

pour Hollow World. Septembre

-**PHBR6** : "Complete Dwarves Handbook", tout sur les Nains, y compris le secret de leur lotion capillaire. Fin Octobre.

-**"Legend of Spelljammer"** est une boîte contenant de nombreux plans et 200 pages de descriptifs du plus grand vaisseau existant. Septembre.

-**FMA1 "Fire of Zatal"** est le premier module pour la partie Maztica des "Forgotten Realms".

-**WGS2 "Howl from the North"** est la suite du fameux "Five shall be One" pour Greyhawk. Octobre

-**DSBS "Dark Sun"** est une boîte présentant le nouveau monde de ADD2, arrivée Octobre.

-**BSK : "Battlesystem Skirmishes"** est la première extension pour les règles de combats de masse dans ADD. Septembre

-**RIP** : La sortie du nouveau jeu de rôle de TSR a été repoussée à 1992.

GRENADIER

-Ne jetez plus bêtement vos cadavres de soldats après les batailles de **Fantasy Warriors**, car pour économiser des vies humaines, recyclez-les en Mort-vivants grâce à la première extension qui sort en Octobre.

-Série **Fantasy Warriors** de Bob Naismith : Amazons with sword and shield, 2 handed weapon, archers, Guards. Undead Giant, Troll, Warriors, Cavalry command. Le tout pour Septembre et Octobre.

-Le **Barbarian War Rhino** de la série Dragonlords spécial arrive en Septembre.

-Série **Colossal Lord**, toujours avec leurs noms ridicules, arrivent : Yvette the Enchantress (sans accordéon), Gwydon the Wizard (fin août), Draconia the Dragon Emperess en septembre, et enfin en Octobre, Josepha et

Ramone, les rogues.

-Peut-être que la boîte de **figurines Cyberpunk** va arriver.

-**Julie Guthrie's Fantasy Personality II** : Pour Septembre et Octobre : Enchantress, Ranger Bowman, Halfling Adventurer, Dungeon Raider, Berserker in Wolfskin, Dark Paladin, Desert Raider, High Elf Fighter, Master Wizard, Female Ranger, Female Bard, Fighting Cleric, Elven Ranger et enfin Dark Ranger.

-**Fantasy Warriors Personalities**, sculptés en relai par Naismith, Copplestone et Lund, voici le programme de Septembre : Witch, amazon Warchief, Amazon Battleleader, Enchantress (c'est à la mode), Valkyrie, Wraith, Undead Champion, Undead Standard Bearer.

-Toujours pour Fantasy Warriors : **Undead Chariot** de Bob Naismith et Juggernaut de William Watt, la paire en Septembre.

-Fantasy Warriors de ale-Copplestone-lullia: **Wood elf Lords**, Barbarians Warriors, Fighting men with Crossbows, Wood elf cavalry Command, Barbarians Archers, High elf with spears, High elves with Long Bows, Barbarian Giant, High elves with 2 handed weapons, Barbarians Heroes.

FOLIO WORKS

-Cette **nouvelle marque de figurines** que distribue Hexagonal, vous propose des Orcs, des elfes, des nains (avec des fusils par exemple). Des décors en résine pour vos batailles de figurines (murs de pierres, barrières en bois, tonneaux et caisses, Temple etc). Des blisters ne contenant que des armes, boucliers, armes de nains, sont disponibles, ainsi que des blisters d'armes SF

Enfin de nombreuses références de figurines SF sont à remarquer, surtout mes préférés, les lézards de l'espace...



NOUS SOMMES FIERS DE VOUS PRÉ-
SENTER. AUTOUR D'HUI CETTE MAGNIFIQUE
FIGURINE EN PLOMB SCULPTÉE PAR
STEVE STEVENS :
"GALADRIEL SUR SON TRÔNE"



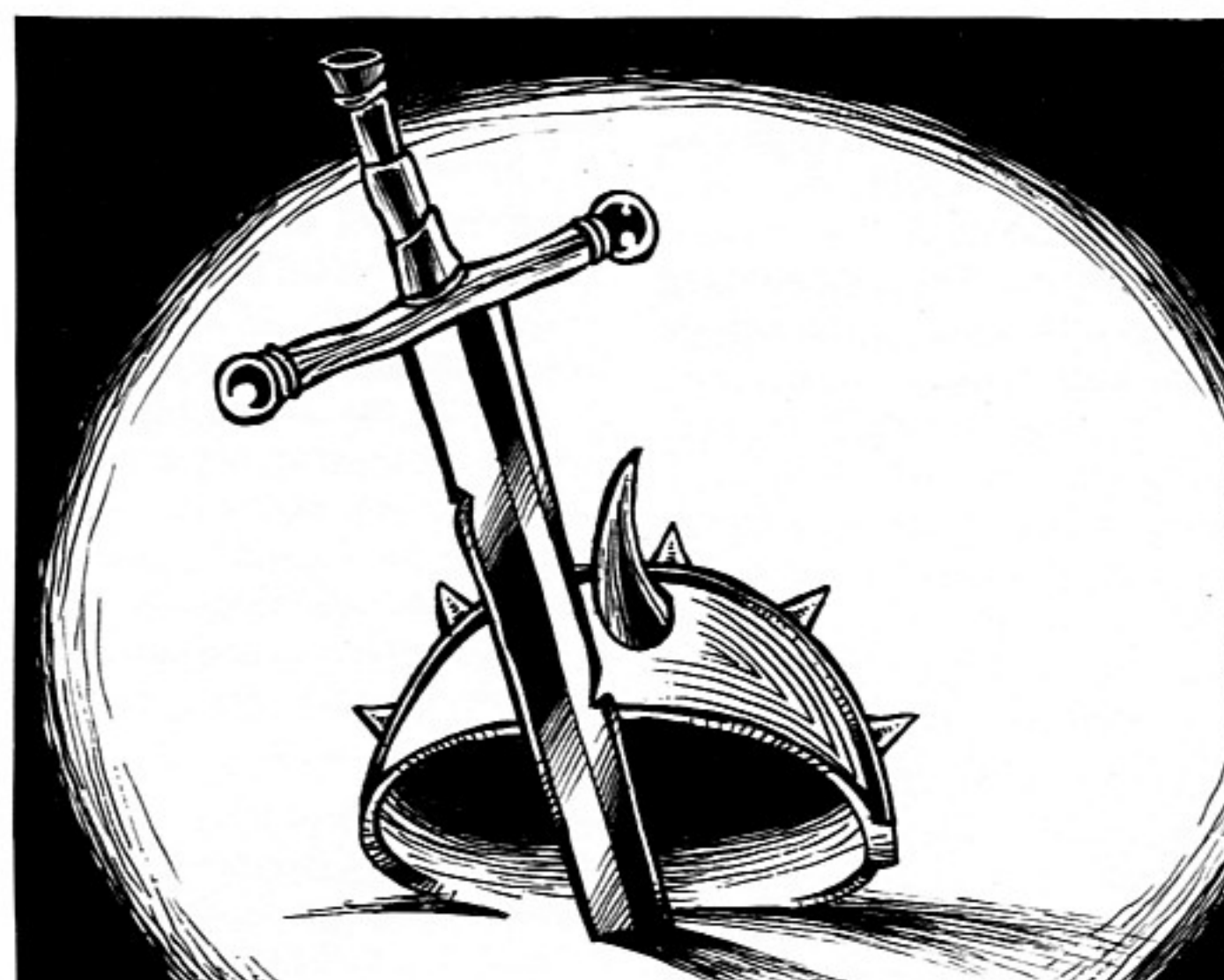
PRINCE AUGUST

Une nouvelle série en Septembre, **les elfes de Lorien**, et une autre, la légende de Turin en Octobre.

M205 : Galadriel sur son trône, M206 : 2 petites filles, M207 : archers, M208 : Amroth Prince de Lorien, M209 Nimrodel (femme du précédent), M210 : Garde, M211 : Celeborn à cheval (le mari de Galadriel, petit veinard), M212 : Aventurière, M213 : Lancier, M215 : Guerrier Sindar.

M216 : Turin (Neithan) le hors-la-loi, M217 : Norwen et Niënor, M218 : Thingol roi de Doriath, M219 : Hors-la-loi du Teiglin, M220 : Nim et Ibun, M221 : Gorthol (heaume de terreur), M222 : Beleg (arc de fer), M223 : Orcs de Morgorth, M224 : Sentinelle loup, M225 : Gwindor.

Olivier NOEL



COLOMBIA GAMES

Le meilleur monde jamais écrit pour le jeu de rôle est de retour en France sous la coupe d'Hexagonal. Je vous conseille vivement d'acheter cet excellent monde, dont je suis un fanatique. Dans les nouveautés vous pourrez découvrir "Shorkyne", module décrivant un pays se situant au Sud-est de Harn.

LEADING EDGE

-**Colonist Last Stand** : On aurait aimé voir les colons se faire massacrer par les Aliens au début du film. Votre rêve se réalise grâce à ce jeu de plateau, où les gentilles familles de colons affrontent les méchants Aliens.

FASA

-**Native American Nation n°2** : Pour Shadowrun, de nouveaux descriptifs de nations indiennes, suivis d'un scénario. Octobre

-**Le London Sourcebook** devrait être sorti, tout sur les coutumes des Rosbeefs anglais pour Shadowrun.

-**Battlemechs record sheets 4**, Assault Machs, pour Battletech, en septembre.

-**Solaris VII** est un jeu de plateau de la gamme Battletech concernant les combats d'arènes. Octobre

-**Prefect** est un jeu de plateau sur le thème d'une invasion planétaire. Gamme Renegade Legion. Novembre.

-**Total Eclipse** est une aventure pour Shadowrun, disponible en Novembre.

NANTES

BROCELIANDE

Jeux et Figurines

Relais Descartes

2 rue Jean-Jacques
Rousseau
44000 Nantes

Tel :
40 48 16 94



PRESENTE LA BOUTIQUE :



JEUX DE RÔLE
DE SIMULATION
DE PLATEAU

5 RUE DES BALANCES
34 000 MONTPELLIER
67-60-54-14

QU'OIIE DE N'OEUF, DOCTEUR ?

Un certain nombre de nouveautés ont attiré l'attention de sa canardité (il n'a pas baillé !), et il m'a demandé de vous faire part de ses judicieuses remarques. Aussi ai-je décor-tiqué pour vous, sous l'œil attentif de sa majesté palmée, ces nouveautés qu'il a daigné remarquer.

O.V



LES MYSTERES D'ARKHAM, la ville de tous les dangers. Pour l'appel de Cthulhu, Arkham, Miskatonic University... des noms qui vous ont fait vibrer d'horreur dans les œuvres du chroniqueur des Grands Anciens des années 20.

Ainsi, vos investigateurs vont pouvoir évoluer dans des scénarios très proches des livres et nouvelles de Lovecraft, avec un successeur à Herbert West, une "couleur" vampirique (et tombée du ciel) et surtout une ville et des habitants du Massachusetts qui ne me donnent pas envie d'aller passer mes vacances en Nouvelle-Angleterre.

DESCRIPTION : ce supplément pour l'Appel de Cthulhu contient une carte 48x37cm de la ville d'Arkham dans le style des années 20, un exemplaire du quotidien local "l'Arkham Advertiser" et surtout un livre de 172 pages (noir et blanc) contenant des documents pour les joueurs, toute la description de la ville pour le gardien et 4 scénarios assez complets.

La description de la région est nette (climat, Heures ouvrables, logement etc) et l'exploitation de ce livre assez aisée des règles précises et parfois insolites sont données de manière à gérer toutes les situations normales ou étranges au sein de cette petite ville et de sa prestigieuse université Miskatonic. Le guide d'Arkham et de ses habitants devrait permettre de "meubler" un très grand nombre de scénarios, et pourra même servir de base à ceux-ci. Des références, parfois indirectes, aux nouvelles de Lovecraft donnent un grand réalisme à ce travail de synthèse (on pourra faire connaissance avec

Mme Crawford dont le mari a été tué par un certain... Herbert West).

PREMIER SCENARIO : MEURTRE SUR LE CAMPUS. Basé sur Réanimator, ce scénario n'offre pas beaucoup d'intérêt par rapport au Réanimator de Quest 1 et au scénario de Casus Belli sur le même thème.

DEUXIEME SCENARIO : DES LUEURS DANS LE CIEL. Partis à la recherche d'une météorite, les investigateurs risquent fort de tomber dans un dangereux traquenard. Ce scénario est d'assez bonne tenue, même si l'idée de base sent un peu le réchauffé lorsque l'on passe à la pratique. Une petite invraisemblance tout de même : une créature de 40 de taille et de force avec des dents de 60 à 90cm de long doit faire plus de 2D6+2 de dégâts !

TROISIEME SCENARIO : D'AME ET DE CORPS. Très bon scénario pour les amateurs du genre "Gore". Si vous aimez voir les asticots à table sur des machabées ou sur des vivants, alors ce scénario vous plaira. Trois nouveaux sorts particulièrement immondes sont donnés en bonus. Par ailleurs, la qualité de l'intrigue et la subtilité des indices sont assez remarquables pour qu'on le souligne. Et Quachil Uttaus, le grand ancien (nouveau) surnommé "le marcheur de poussière" est particulièrement... invulnérable (il est immunisé aux attaques magiques et les armes matérielles tombent en poussière à son contact : même un gros bill y laissera sa peau).

QUATRIEME SCENARIO : LES HERITIERS. Une enquête assez classique et une énigme assez facile à résoudre. Le dénouement est relativement original mais

sans plus. Une petite critique : je trouve fort malignes et pleines d'initiatives des créatures qui ne sont même pas dotées d'une caractéristique INTelligence.

EN CONCLUSION : Ce supplément est presque indispensable pour les inconditionnels du mythe. Toutefois, il est un peu dommage qu'il ait fallu attendre si longtemps pour connaître Arkham et je pense que beaucoup se sont déjà défini leur ville aux mille dangers.

L'EMPIRE DU NIL pour Torg. L'Egypte est aux mains du Dr. Moebius, Seigneur et Pharaon du Nouvel Empire du Nil. La haute technologie côtoie la puissance ancestrale des anciens dieux égyptiens. Après des millénaires, les Dieux Anubis, Set, Sobek et Bast vont de nouveau faire parler d'eux.

Côté présentation et surtout illustrations, c'est nettement mieux que les précédentes prestations de WEG-Descartes pour Torg. Il y a même des (relativement) beaux dessins, c'est dire (précisons que seuls Elder secrets et Troll gods de Chaosium avaient fait pire que les dessins des premiers suppléments de l'Autre Jeu de Rôle). Ceci dit, la route est encore longue à parcourir avant d'atteindre la qualité des suppléments de jeux de Shadowrun par exemple. Ce supplément contient le livret principal (130 pages, noir et blanc) et les chroniques de Torg (24 pages, noir et blanc, avec une page de courrier des joueurs... 100% américains !).

Le livret se décompose en 1/3 consacré à l'Histoire-Géo de Morbius et de son nouveau patelin et 2/3 aux règles engendrées.



J'ai trouvé bien développées et claires les règles sur les pouvoirs des pulps. En revanche, je trouve un peu - beaucoup - débiles les pouvoirs "mathématiques" : "Si tu m'embêtes je divise 8 par 7 et j'ajoute 2 et j'invoque une légion de crocodiles".

Les dieux et les créatures du nil sont bien folklores et l'effet qu'ils produisent sur les joueurs est net.

Un assez bon supplément donc, en tous cas le meilleur actuellement pour Torg.

LE ROYAUME DES VAMPIRES, en V.O pour Rifts. Ça y est, Rataboum, le gros vilain aux canines longues arrive pour vous séduire et vous croquer. Un excellent supplément pour un excellent jeu.

Au menu, un livre de 176 pages illustrées par Timothy Truman et Kevin Long, avec quelques dessins de Kevin Siembieda. Une carte de la ville Juarez est fournie (la ville étant surnommée la place du mal et de la décadence).

En l'épluchant, vous trouverez une description des vampires et de leur royaume. Dans ce jeu, il est possible d'incarner un vampire et les règles sont développées bien évidemment dans ce supplément. Mais dans le cas où cela vous tenterait, sachez que les techno-Wizards (sorcières utilisant la technologie pour focaliser leur énergie) possèdent des gadgets et des armes spécialisées dans la destruction des buveurs de sang.

A part cela, le royaume des vampires possède une faune dangereuse et d'étranges dimensions jumelles coexistent dans le même endroit.

Palladium annonce la sortie d'un **LIVRE DE CONVERSION** des créatures et des objets des autres jeux de la firme pour Rifts. Ainsi, Rifts possèdera des Dragons adultes (seuls les bébés étaient décrits et ils étaient déjà redoutables) que l'on pourra incarner, des monstres, des démons etc... issus de Palladium RPG, Monstres & Animals, Beyond the Supernatural, Heroes Unlimited et d'autres. Environ 200 pages.

Pour **HEROES UNLIMITED** devrait sortir un supplément très baston (recueil d'aventures) intitulé Villains Unlimited (environ 160 pages).

OUTRE SPACE pour Star Wars. Non, tout l'univers n'est pas connu. Il existe encore des dimensions où la main de l'homme n'y a pas mis le pied jusqu'au jour où vous, à bord d'un vaisseau endommagé, allez tenter un saut en hyperspace pour échapper à un destroyer. Cette fois-ci quelque chose va "clocher" et votre vaisseau va en quelque sorte rater son saut. Il va se réceptionner dans une dimension encore inexplorée, mais pas vierge, située entre l'hyperspace et l'espace normal.

Ce scénario pour Star Wars, contient, en plus du livret de 40 pages, une grande carte couleur représentant LA DESOLATION, un vaisseau spatial d'une conception et d'un aspect radicalement différent de ceux des êtres humains, des pions en couleur.

L'aspect du supplément (illustrations, cartes est de bon niveau, mais c'est surtout la qualité de la mini-campagne qui a retenu mon attention : les épisodes ne sont pas dirigistes sans toutefois être confus et les rencontres ainsi que l'univers terme de l'Outerspace donnent vraiment envie de s'en échapper au plus vite. Bref, j'ai été séduit d'autant plus que le prix (68 francs) n'est pas du tout prohibitif.

SUPPLÉMENT AUX RÈGLES pour Star Wars. Il y a bien longtemps, en 1987, alors que la rébellion n'en était qu'à ses balbutiements, fut dévoilé à l'univers Star Wars, le jeu de rôle de la Force.

Mais peu de temps après, les rebelles se rendirent compte que certaines pages, certaines règles, étaient inefficaces contre l'omnipotence de l'Empereur. Aussi, une grande quest, heu... quête, commença. Son aboutissement

en français eut lieu quatre ans plus tard sous la forme d'un livret de quatre-vingt pages seulement mais d'une très grande puissance. Ce supplément aux règles de Star Wars décrit un certain nombre de règles dont une partie n'est pas tout à fait nouvelle : des règles avaient déjà été publiées dans certains scénarios et sont regroupées ici en un ensemble cohérent.

Au menu : du nouveau sur les attributs et compétences, les déplacements, les combats, les vaisseaux spatiaux, les règles de conversions pour Guerriers des étoiles (jeu de plateau simulant des combats spatiaux), les droïds (à incarner) et équipement, les combats entre vaisseaux de guerre, des nouvelles règles pour la Force et surtout pour le côté obscur et un scénario.

Une partie en couleur des plus belles photos de films + de beaux dessins de vaisseaux est offerte en prime.

Un supplément donc très important pour les jedis de tous poils et un coup de chapeau pour la clarté de l'ouvrage. Se révèlent surtout essentielles les règles de la Force.

Un petit reproche tout de même : le scénario est un peu trop simple et très court. Il ressemble bien plus à une ébauche qu'à un scénario fini. Du remplissage vraiment pas nécessaire.

L'EMPIRE EN FLAMMES pour Warhammer. Encore une grande aventure pour Warhammer, dont les amateurs sont décidément bien gâtés cette année. Cette campagne s'adresse de préférence aux aventuriers ayant joué la campagne de l'ennemi intérieur. Toutefois, des personnages ayant atteint des carrières avancées peuvent sans aucun problème prendre part à l'Empire en Flammes.

L'aventure débute par l'assassinat de l'Empereur et de son successeur peu de temps après. Une tâche monumentale va être confiée aux PJ : ils vont devoir remonter les traces du fondateur de l'Empire, Sigmar Heldenhammer, et retrouver le seul artefact qui, comme excalibur dans un autre univers, puisse réunir l'Empire : le Marteau de Sigmar, sorte de Mjolnir du bien.

Mais la tâche sera ardue, les terres incultes grouillant de créatures maléfiques, l'ennemi étant partout, même dans son propre camp...

Cette campagne, très musclée, est bien dans le style Warham-

mer = riche et très détaillée, elle pêche un peu par l'excès de ses qualités : on s'y perd un peu tant il y a de monstres, de traîtres et de démons. Toutefois, l'aventure est très bien menée et la présentation est excellente, dans le plus pur style anglais en ce qui concerne les illustrations (très "chaotiques" et souvent au crayon) et la couverture, très étrange par sa technique à la fois réaliste et figée.

CAPITAINE VAUDOU, magie et pirates dans les Caraïbes pour simulacres.

Dans la deuxième moitié du XVIIIème siècle, dans les eaux d'un bleu magique, vous serez un pirate des caraïbes. Vous classerez le galion espagnol en laissant les européens à leurs famines et à leurs guerres ravageuses.

Un univers où la magie vaudou se mêle aux hurlements d'abordages, très bien adapté à Simulacres.

Ce supplément est complet et se suffit à lui-même : il contient les règles de Simulacres nécessaires pour jouer dans cet univers, les règles spécifiques de la magie vaudou, un petit écran (en fait la couverture de 2 feuilles), six fiches de personnages prêts à jouer, une description du monde et de la région (avec des cartes) et un grand scénario.

Les illustrations sont belles et le rapport qualité-prix des meilleurs.

Pour les amateurs du genre, à ne pas rater donc !



Orso VESPERINI

LES GENS DU BLOC NORD ET SUD

HEAVY METAL

Au cours des quelques années de vie du jeu de rôle en France, un auteur n'a jamais cessé de se démarquer dans ses créations. Croc a défrayé une première fois la chronique en imaginant Bitume, un des premiers jeux de rôle destroys pendant que l'on jouait encore et surtout à AD&D. Quand les JdR évoluèrent enfin, à la fois dans la complexité des règles et dans la description du monde, ils restèrent marqués par de grandes effusions de sang. Alors survint Animonde, dans lequel Croc décrivait un monde où les personnages joueurs étaient appelés à faire preuve de comportements pacifiques. Bref, ce jeu rayonnait de bons sentiments. Cela ne suffit pas à assurer son succès, mais à rendre la silhouette de Croc plus familière dans le milieu.

Au fur et à mesure de l'évolution des jeux, les auteurs exploitèrent pratiquement tous les domaines du fantastique et de l'histoire. N'ayant pas froid aux yeux, Croc et son nouveau compère Twardowski choisirent comme nouveau sujet de dérision la religion chrétienne, le mythe des anges et celui des démons, auxquelles s'est joint, pour faire bonne mesure, un zest de mythologie nordique. Personne n'avait osé sortir un jeu comme In Nomine Satanis/Magna Veritas.

Aujourd'hui, alors que la mode semble s'être orientée vers les jeux Cyberpunk, Croc et Twardowski n'ont pas voulu rater l'occasion de faire parler d'eux. Voici venu Heavy Metal, le jeu où il ne fait pas bon penser autrement.

LE CONTEXTE

La terre, en cette année 2040, a triste mine, et les augures qui prévoyaient une augmentation des connaissances de chacun et une plus grande ouverture d'esprit, se sont très largement trompés. Le monde est désormais divisé en deux parties. Le bloc Nord vit une véritable expansion économique ; la très grande majorité des habitants vit en paix mais fait preuve d'un comportement lobotomique dû à une indigestion de programmes TV débilissants. Quant au bloc Sud, à la fois poubelle et mine d'or, source de toutes les richesses de l'autre bloc, il est en proie à des guerres incessantes, à des famines et épidémies dévastatrices.

Le bloc Nord regroupe pratiquement tous les états occidentaux et les pays Nordiques, le reste appartient au bloc Sud.

Il n'existe aucun échange de population entre ces deux blocs et les nordistes ont bâti de gigantesques fortifications frontalières pour refouler ou massacrer les miséreux voulant rejoindre le "paradis". Il est à noter que les états du Bloc Nord ont aussi isolé des zones irradiées, telles que la Bretagne ou Londres, désormais contrées du Bloc Sud.

A qui devons-nous cette situation ? Martin Hopson, ancien jeune marginal, devenu un génie de la cybernétique, acquiert, dans les années 1995, un profond dégoût pour l'humanité et le traite-





ment qu'elle inflige à la nature, et décide de la mener à sa perte à l'aide de robots avant de tout reconstruire de façon équitable, (c'est le plan Hopson).

Hopson ayant transféré ses connaissances dans un système informatique, il a, grâce au monopole dans le secteur cybernétique, remplacé tous les dirigeants influents par des robots hyper-perfectionnés, sosies lui obéissant au doigt et à l'oeil, aboutissant à la situation actuelle et devant mener à une extinction totale de la race humaine. Hopson désormais contrôle aussi la télévision officielle, d'où les programmes conditionnant les populations.

Mais, au moment où tout se déroule comme prévu, apparaissent des groupes d'humains révoltés refusant le mode de vie actuel et tentant, par la violence le plus souvent, de voir leur idéal devenir réalité, qu'il soit écologiste, fasciste ou tiers-mondiste. Pour lutter contre les désagréments apportés par ces individus nommés Egarés, Hopson inventa les Unités de Répression Cybernétique, ou URC. Ces adversaires forment les deux possibilités de personnages joueurs d'Heavy Métal.

QUELQUE CHOSE DE POSITIF

Effectivement, il y a du positif dans ce jeu, tout d'abord de par le côté aéré de ce jeu. Les auteurs ont voulu réaliser les règles les plus courtes et les plus précises possible, afin de privilégier la création et la description des différents mouvements URC et Egarés. Le premier des trois livrets consacre seulement une vingtaine de ses pages à des règles très générales, et fournit beaucoup de scénarios extrêmement simples destinés à familiariser les joueurs avec les règles et le monde.

Les deux autres livrets sont bien évidemment consacrés à toutes les doctrines Egarées, aux URC et à leur progression mais aussi au matériel, présenté sous la forme d'affiche publicitaire. Mais surtout, la principale caractéristique de ce jeu est l'humour qui en ressort, humour noir et parfois pesant mais décapant et efficace portant sur le raisonnement séquentiel des robots et leurs bourdes et sur le compor-

tement des populations, l'indifférence qu'elles manifestent face aux drames frappant autrui. Mais ça ne suffit pas toujours pour faire un jeu qui apporte réellement quelque chose de neuf et qui restera dans les annales !

Le premier couac consiste en la séparation des PJ en deux groupes qui s'affrontent, robots et non-robots et qui ne représentent ni le bien, ni le mal. L'humour qui fait de ce jeu un divertissement risque très vite de s'épuiser et de laisser les joueurs, pour laisser alors la place à un affrontement généralisé et permanent, en bref, à un jeu baston. Ceci est peut-être favorisé par la possibilité laissée aux joueurs d'incarner des URC, même s'il en existe quatre types, dont des "diplomates". Tous ont pour mission de causer le maximum de dommages dans les rangs de l'humanité, soit en prenant des décisions politiques, soit en décimant les Egarés. Mais il est certain que les joueurs choisissant les URC de combat, ou Screwdrivers, peuvent être tentés de transformer leur personnage en Terminator, qui correspond tout à fait à ce type de robot dans son comportement.

L'affrontement perpétuel comme seule alternative devient certainement lassant, de même que la destruction comme unique but du jeu.

Malgré la possibilité de jouer des robots déviants, ayant rompu avec le plan et les consignes d'Hopson en raison de leurs trop nombreux contacts avec les humains, le Role-Playing risque lui-aussi de devenir peu intéressant à la longue, car offrant peu de variété. Le jeu manque de profondeur, le monde n'est décrit que de façon succincte, en exposant seulement les caractéristiques essentielles des pays, même s'il est écrit que ceux-ci n'ont pratiquement pas changé. Peut-être ceci fera-t-il l'objet d'un complément futur. Mais pour l'instant, ce jeu ne propose que l'affrontement de groupes rebelles contre l'ordre établi, disposant de moyens énormes pour imposer sa volonté, cela ressemble à une version plus noire et plus humoristique d'un autre jeu célèbre. On reste donc sur sa faim, en attendant d'être rassasié par d'éventuels suppléments.

On ne répétera jamais assez que les règles et le système de ce jeu sont très simples et jouables.

Chaque personnage humain possède quatre caractéristiques, la FORCE, ses capacités physiques, à la fois force et constitution, la COORDINATION, entre les sens du personnage et ses aptitudes à

distance, par exemple le tir, ses REFLEXES, utiles pour le corps à corps et sa VOLONTE, c'est-à-dire toutes ses aptitudes mentales. Pour les robots, cela est à peine plus compliqué, la FREQUENCE, c'est-à-dire la rapidité avec laquelle le robot analyse une situation à l'aide de ses ROM, remplace la volonté. S'y ajoutent le Sous Programme d'Analyse du Comportement, ou SPAC, qui permet au droïde de "comprendre" un comportement irrationnel et de se poser des questions. Plus il est élevé, plus le robot a tendance à négliger le plan Hopson et à mal fonctionner et plus grande est sa chance de pêter les fusibles, et enfin le coefficient de Bombe, seuil au-delà duquel le robot "bloque".

Le système de jeu est très simple, chaque personnage possède des compétences caractérisées par un chiffre, qui multiplié à la caractéristique, donne un pourcentage de réussite. Par exemple, un personnage possède 3 en Armes à feu et 6 en coordination, ses chances de toucher une cible s'élèvent donc à 18% auxquelles viendront s'ajouter d'éventuels modificateurs. Quant à la détermination des personnages, les joueurs disposent d'une somme de points à répartir afin de choisir le type de personnage qu'ils désirent incarner. Une grosse brute ou un diplomate. Bravo donc en ce qui concerne les règles du jeu.

Michel SALICETO



LE COIN (COIN) DU WARGAMER

SIEGE Jeux Rexton

C'est un jeu en français qui traite de l'époque des châteaux forts (au Moyen Age, XIIIe siècle) chaque pion représente un personnage : chevalier (à cheval à pied), soldats, archers ou paysan. Il fait partie d'une série de jeux concernant cette époque : Cry Havoc qui traite des combats en rase campagne ou dans un village, Croisade, qui fait intervenir les Infidèles plus un certain nombre d'extensions : le Krak des chevaliers (Description d'une forteresse mythique au temps des croisades), la ville fortifiée etc.

La boîte comprend :

- 2 cartes en carton plastifié
- 1 planche de pions
- 2 fiches de jeu
- des livrets décrivant les règles (28 pages), les scénarios, le contexte historique et les méthodes de siège.
- un dé à dix faces.

Le système de jeu est très facile à apprendre et est assez réaliste : il se décompose en phase de tir des archers, puis phase de mouvement et enfin les combats au corps à corps.

Les règles décrivent les mouvements, les combats puis l'influence des fortifications sur ces derniers. Enfin elles décrivent les différents appareils permettant de prendre d'assaut un château : échelles, tours mobiles, béliers etc.

Les règles s'apprennent rapidement car il y a des scénarios d'application. Ils ne mettent aux prises que quelques personnages au début puis les derniers permettent de simuler un siège complet avec les différents assauts, les sorties des assiégés, l'arrivée éventuelle de renforts, les phases de pilonnage etc.

En somme un excellent jeu pour ceux qui commencent et un bon jeu pour les joueurs plus chevronnés qui en ont assez de l'hiver Russe ou de l'océan.



SEVENTH FLEET Victory Games

Ce jeu représente la situation aéronavale moderne à l'ouest de l'océan Pacifique (Des Philippines au Kamtchatka). Cela comprend la septième flotte américaine (d'où le nom du jeu), la flotte soviétique d'Extrême Orient, la flotte japonaise, les flottes chinoises, taïwanaises, coréennes (nord et sud) et l'aviation associée. Ce jeu fait partie de la série des FLEET, c'est le troisième de la série. Le premier SIXTH FLEET représente les combats en Méditerranée et le second SECOND FLEET représente les combats dans l'Atlantique Nord.

La boîte comprend :

- 740 pions
- trois cartes en papier (l'ensemble est gigantesque...)
- Un livret de règles (63 pages en anglais, mais traduites en français par Jeux Actuels)
- deux recueils de diverses tables
- un dé à dix faces
- une boîte de rangement.

Le système de jeu est commun à la série avec toutefois de sensibles évolutions selon les jeux. Chaque pion représente soit un navire de combat ou plusieurs patrouilleurs, soit une dizaine d'avions de combat. Chaque tour représente huit heures, et chaque hexagone représente 48 milles nautiques (soit environ 88 kilomètres).

Un tour de jeu comprend : une phase de détection (recherche des sous marins), une phase de patrouilles aériennes (chaque joueur décide quels avions seront en patrouilles autour de leurs bases (CAP : Combat Air Patrol)), trois phases d'action (chaque joueur décide quelle composante il mettra en action dans chaque phase (Air, Surface ou Sous Marine) le joueur ayant l'initiative est déterminé aléatoirement), phase de retour de patrouille, phase de retrait des marqueurs détection. De plus au début de chaque jour (une fois tous les trois tours) il y a une phase politique, une phase de renfort puis une phase aérienne stratégique (cette phase permet de déterminer la supériorité aérienne dans chaque zone puis ensuite permet d'effectuer les phases de reconnaissance stratégique, les marqueurs posés pendant cette phase le restent toute la journée).

La clé de la victoire est bien souvent dans la capacité de détection. En effet pour pouvoir attaquer une unité, il faut l'avoir détectée auparavant. Il est donc souvent nécessaire d'avoir une bonne supériorité aérienne stratégique. Les combats se déroulent pendant la phase d'action, avant et après le mouvement. Ils sont variés : pour les bâtiments de surface, attaque de navires de surface par des missiles ou au canon, attaque de sous marins...

Le système de jeu est assez subtil et demande un peu de temps pour être bien compris, mais les concepteurs ont inclus un certain nombre de scénarios d'initiation qui permettent de se familiariser avec les différentes composantes du jeu.

Les autres scénarios nous montrent les différentes crises qui peuvent secouer cette partie du monde ou les répercussions d'une crise est-ouest dans cette partie du monde. Le jeu est intéressant pour un Européen car il permet d'avoir une idée de ce qui se passe là bas...

Stéphane CHARRET

INTERVIEW

PIERS ANTHONY

L'interview qui va suivre est un peu différente de celles que nous vous avons proposées jusqu'à présent. Piers ANTHONY, en effet, n'est pas une personnalité du jeu de rôle, mais un écrivain américain de Science-Fiction extrêmement populaire aux Etats-Unis. Il est réputé pour avoir un registre très vaste, et ses plus grands succès sont la série des "Xanth", la série des "Incarnations", et la série des "Adept". Il vient de terminer un roman en collaboration avec Philip José Farmer, un auteur bien connu des lecteurs de Quest (nous vous en parlons quelque fois, il me semble !), et nous l'avons naturellement interrogé à ce sujet. Nous lui avons également demandé de parler des jeux de rôle, et il est intéressant d'avoir l'avis d'un grand écrivain de SF à ce sujet.



QUEST : Bonjour, Mr. Anthony. Malgré votre succès aux Etats-Unis et dans beaucoup de pays européens, vous n'êtes pas très connu en France. Vous avez la réputation d'un auteur prolifique, à l'aise dans une multitude de genres différents en science-fiction. Pourriez-vous vous présenter aux français ?

PIERS ANTHONY : D'accord, rapidement : je suis né en Angleterre, je suis natularisé américain. Je pense que cela me donne une certaine perspective qui m'aide dans ce que j'écris, notamment quand je décris des mondes étrangers. Je me suis retrouvé dans la littérature fantastique par accident, bien que j'aie toujours lu et apprécié la Science-Fiction et le fantastique. Je me considère comme l'un des écrivains les plus vastes du genre, dans la mesure où j'ai de très nombreux intérêts qui se reflè-

tent dans mon œuvre. J'écris donc de la Science-Fiction humoristique et légère, comme la série des Xanth, mais également de la Science-Fiction très noire, comme ma "Bio of a space Tyrant" (Biographie, d'un tyran de l'espace), où pratiquement tout le monde meurt de manière horrible. Les gens essayent de me classer dans un genre, mais j'essaie de tout faire. D'une manière générale, je ne veux pas être étroit, restreint, les gens ne sont pas restreints, ils ont de nombreux intérêts, moi aussi. J'essaie donc délibérément d'étendre mon horizon, je veux toujours être plus vaste que je ne l'étais la veille, si je le peux. Cela se reflète dans mon œuvre, et dérouté parfois les lecteurs : ils s'attendent à du fantastique amusant, et ils tombent sur cet écrit où les héros tombent comme des mouches. J'espère que les gens regardent la couverture et voient de quel genre il s'agit, car vous ne pouvez mettre mon nom sur un type particulier de fiction, tout est différent dans mon œuvre.

QUEST : Comment êtes-vous venu à la Science-Fiction ? Croyez-vous au surnaturel ?

PIERS ANTHONY : Absolument pas. Je n'ai aucune croyance, je n'appartiens à aucune religion, et ne souscris à aucune association de quelque ordre. Comme je ne prends pas cela au sérieux, cela me permet d'écrire en toute liberté, et j'aime vraiment le surnaturel quand il s'agit de l'écrire. Je considère la magie comme du fantastique, et j'en traite de cette manière. C'est donc humoristique et inattendu, car je ne le prends pas sérieusement, et cela semble effectivement m'aider en tant qu'écrivain. Ainsi, un jour, une fille

s'est plainte, en disant que mon roman sur Xanth n'arrêtait pas de la faire rire très bruyamment au fond de la salle en cours de chimie. Elle était sensée étudier, et elle lisait mon roman. Elle s'est faite attrapée parce qu'elle riait trop ! (rires). Cela fait partie des joies que j'éprouve à écrire des choses drôles.

QUEST : Vous êtes très populaire aux Etats-Unis et dans la plupart des pays d'Europe, mais vous n'avez pratiquement pas été traduit en France. Pourquoi ?

PIERS ANTHONY : C'est un très grand mystère ! Durant des années, j'ai essayé de faire traduire mes livres en français, et à quelques exceptions près - un éditeur a publié deux de mes livres avant de faire faillite -, je me suis retrouvé à l'écart. Je ne comprends pas. Ce n'est que récemment que les éditeurs français ont commencé à s'intéresser à mon œuvre. J'aimerais vraiment comprendre. A une époque, je me suis retrouvé en liste noire, parce que j'avais demandé à un éditeur un certain pourcentage, tout à fait honnête, et qu'il avait refusé. Mais je ne vois pas comment cela pourrait être le cas en France. C'est comme si l'on ne me voulait pas, ou si l'argent ou quelqu'un souhaitait que je ne sois pas traduit. C'est donc un grand mystère, je pense que les choses changent à présent, et je l'espère, car je pense que les Français devraient apprécier mon œuvre, car ils ont certainement le sens de l'humour eux-aussi (rires). Je le souhaite en tout cas !



QUEST : Avez-vous entendu parler de jeux de rôle ?

PIERS ANTHONY : Oh, oui. Beaucoup de mes lecteurs sont des joueurs de rôle. Vous devez donc penser que je suis très plongé là-dedans. En fait, pas vraiment. Je n'ai joué qu'une demi-partie de jeu de rôle ! Ma fille m'avait pris par la main, réuni des amis, et nous avons joué. Mais c'était une longue partie, nous avons joué plusieurs heures, nous devions terminer la partie une autre fois. Mais cette fois-là, ils avaient oublié du matériel : des cartes et des fiches de personnages importants, et nous n'avons donc jamais joué la deuxième moitié ! Ainsi, une demi-partie constitue à peu près tout ce que je sais des jeux de rôle. Mais, j'ai apprécié cette moitié.

QUEST : Vraiment ?

PIERS ANTHONY : Oui, car j'ai compris en définitive de quoi il s'agissait réellement. Au début, on m'avait simplement dit : - "Voilà, il y a un joueur qui mène tout cela, il connaît les règles", je ne me souviens plus comment il s'appelle...

QUEST : Le Maître de jeu !

PIERS ANTHONY : Le Maître de jeu, c'est cela ! Vous voyez comme ma connaissance est limitée ! Puis d'autres joueurs se retrouvaient plongés dans l'action dictée par le Maître... Cela paraissait embrouillé. Puis, quand je m'y suis mis, on m'a dit : -"Voilà, tu te trouves en face de ce château, il y a un fossé, et une grande porte, un pont-levis. Celui-ci est en train de se baisser, et tu vas devoir entrer." Je me suis mis à penser en frissonnant : -"Bon sang, que va-t-il bien y avoir dans ce château ?" Plus tard, j'ai parlé au Maître de jeu, et je lui ai dit : -"J'ai vraiment ressenti un frisson. Est-ce là l'essence du jeu de rôle ?" Il m'a répondu : - "Oui, tu as bien compris. Tu es complètement dedans !". A ce moment là, j'ai commencé à comprendre le sens du jeu.

QUEST : Beaucoup de livres de SF sont adaptés en JdR, le savez-vous ?

PIERS ANTHONY : Oh oui, j'ai d'ailleurs reçu une lettre d'un lecteur il y a quelques années qui avait adapté Xanth en jeu de rôle. Je pense que c'est très bien, j'ai attiré beaucoup de fans de jeux de rôle en fait.

QUEST : Quelles sont les adaptations de vos œuvres dont vous avez entendu parler ?

PIERS ANTHONY : Je sais donc déjà que Xanth l'a été, en tant qu'univers de jeu, durant des années, par beaucoup de personnes. Je pense que mes romans "adept", peut-être même mes romans d'"Incarnations" ont été utilisés de manière similaire.

QUEST : Nous avons entendu parler d'une récente collaboration avec Philip José Farmer. Pourriez-vous nous en parler ?

PIERS ANTHONY : Laissez-moi d'abord remonter un peu plus loin. J'ai toujours admiré Farmer. Quand j'étais à l'université, j'ai rencontré une autre fan de Farmer, et nous avons réalisé une peinture en "collaboration". Je m'intéressais à la peinture, à cette époque, et je voulais illustrer "les amants étrangers", mais je n'étais pas très bon. Je ne me suis intéressé aux filles que tardivement, et la première avec qui cela a été sérieux est devenu ma femme et ce mariage tient toujours. Ainsi, je ne savais pas dessiner une

femme, une femme nue ! Je ne savais pas ce que c'était ! En revanche, la fille avec qui je collaborais savait dessiner les femmes. Ainsi, j'ai dessiné et peint la partie Science-Fiction, et elle a peint la femme. Il s'agissait d'une femme qui était approchée par un insecte monstrueux.

QUEST : Vous peignez toujours ?

PIERS ANTHONY : Durant six ans, j'ai essayé de devenir peintre illustrateur, mais je n'avais pas assez de talent. J'ai donc abandonné. Aujourd'hui, c'est avec les mots que je m'exprime. J'ai donc toujours admiré Farmer, j'ai lu : "Les Amants Etrangers", la série des "Mères", "la Nuit de la Lumière", "l'Odyssée Verth", "le Monde de Tiers". Et beaucoup d'autres. Je ne lis plus beaucoup parce que mon temps de lecture a été comprimé, mais Farmer fait vraiment partie des personnes que j'admire le plus. Ainsi, des années plus tard, j'ai eu la chance de pouvoir travailler avec lui. Quelqu'un m'avait approché, avec l'idée d'un livre devant être fait par dix auteurs différents, chacun d'eux écrivant un chapitre. J'ai accepté, et l'on m'a demandé d'écrire le premier chapitre, je l'ai donc écrit. Puis, ils ont demandé à Farmer d'écrire le deuxième chapitre, ce qu'il fit. Puis, la personne du troisième chapitre s'est décommandée, et le projet initial s'est vu annulé. Mais, je me suis alors retrouvé avec Farmer, et nous avons décidé de continuer le livre à deux, en écrivant chacun un chapitre sur deux. J'écrivais le chapitre trois, il ferait le quatre, et ainsi de suite. Et c'est ainsi que s'est faite la collaboration. Il y a deux ou trois mois à peine, nous avons conclu cette collaboration. Le livre sortira bientôt. J'ai déjà fait une quinzaine de collaborations, mais c'est la première avec Farmer, et la première de ce type : c'était presque un jeu. J'écris un chapitre, tu écris le suivant etc. Plus tard, cela a légèrement changé, il a commencé à en écrire deux ou trois, et j'ai fait de même, mais nous continuons sur le même principe de passer brutalement de l'un à l'autre. Aucun de nous ne savait comment allait finir le livre. Comment aurait-on pu ? Nous ne pouvions savoir ce que l'autre allait écrire et la tournure que l'histoire prendrait.

QUEST : Donc, rien n'était prévu d'avance, c'était de l'improvisation ?

PIERS ANTHONY : Oui. Il y a un jeu de ce genre auquel on joue quand on est enfant, qui consiste à raconter une histoire, puis passer à un autre, qui la continue en ajoutant des indices, du piquant, des actions inattendues que le conteur suivant devra expliquer. C'est donc un genre de compétition, un jeu auquel vous jouez, et j'ai un peu fait cela avec Farmer. J'ai développé certains points qui devaient prendre sept ans dans l'histoire, mais il y a eu des complications, et les héros durent réduire le temps pour résoudre le problème à un an. Après de nouvelles complications, il ne disposaient plus que de trois jours ! Je me suis dit : "Oh, là, là, cela devient compliqué. Je passe à Farmer !" (rires) Mais il s'est débrouillé pour faire durer l'action et me redonner la plume, et j'ai donc dû trouver la solution ! Mais nous avons vraiment essayé de faire un bon roman, ce ne sont que des petits jeux à côté. Je pense que le résultat est bon. J'ai écrit le premier chapitre, il a écrit le dernier, dans un très bon style, et j'ai tout de suite approuvé la fin de l'histoire. C'est bien comme cela que ça devait finir.

QUEST : Vous êtes-vous mis des bâtons dans les roues par esprit de jeu ?

PIERS ANTHONY : Quand j'avais fini ma section, je disais à Farmer, "Voilà la direction où je vois les choses", et il pouvait la prendre. De même, quand il me redonnait la plume, il faisait des suggestions du même style : "Voilà, il y a cet engin que j'ai introduit, et cela pourrait être un vaisseau interplanétaire, ou une cité qui se déplace dans le temps...". Je me disais alors "Ha, OK ! Je vois ce que vais faire". Nous n'essayions pas de nous torpiller l'un l'autre. Nous avons certes discuté, mais nous n'avons jamais dicté la direction à prendre, et ni l'un, ni l'autre ne savait vraiment comment cela finirait. C'était la première fois ! Normalement, je sais comment vont finir mes romans, et je pense qu'il le sait également pour les siens, nous planifions ! Mais ce roman est d'un type différent, il s'intitule "The Caterpillar's Question" (la question de la chenille), il est tout à fait décent, et j'espère qu'il sera imprimé d'ici un an en français !

TU NE TROUVES PAS QUE LES ILLUSTRATIONS SONT DE PLUS EN PLUS... ?

QUEST : A présent que le livre est fini, pouvez-vous dire de quoi il parle ?

PIERS ANTHONY : Il commence par une nouvelle que j'avais écrite, en 1963. C'était l'une de mes nouvelles préférées, et je n'ai jamais pu la vendre. Mes meilleurs travaux sont les plus difficiles à vendre ! (rires). Cela parlait d'une fille qui est blessée très grièvement dans un accident, elle est aveugle, et estropiée. Sa famille apparemment, veut la mettre dans une institution, car ils ne veulent plus s'en occuper. Les parents payent donc une personne, un jeune homme, pour la transporter dans cette institution. Mais en la conduisant, il essaye de lui parler, et elle ne peut lui répondre (elle ne peut pas parler non plus), mais réussit quand même à communiquer ses sentiments et son désarroi. L'homme décide de ne pas la confier à cet institut, viole donc la loi, et ainsi débute une histoire d'amour, d'autant plus dangereuse pour lui que la jeune fille n'a que treize ans, et qu'il risque donc d'être condamné. Vous verrez comment la Science-Fiction vient se greffer sur l'histoire, car je la trouvais bonne, et Farmer a parfaitement su la comprendre et travailler dessus. C'est très agréable de travailler avec lui. Farmer comprend les gens.

QUEST : Quels sont vos nouveaux projets ?

PIERS ANTHONY : J'ai des projets un peu partout. Celui sur lequel je travaille en ce moment est un roman intitulé "Killobyte". Nous avons parlé de jeux, celui-ci est un jeu d'ordinateur sensé tuer la première personne qui y joue. Normalement, si vous êtes tué, la partie est simplement finie, cela arrive sans arrêt. Mais ici, la personne est paraplégique. Il est paralysé, dans une chaise roulante, il a un pacemaker, un système de survie. Quelque chose se produit : un virus dans l'ordinateur, et il se retrouve pris au piège. Ainsi, s'il perd la partie, il mourra pour de bon ! Killobyte, qui s'écrit avec deux l, comme pour Kill (kilobyte signifiant Kilo-octet en français, NDLR), lui impose un jeu : il doit trouver un moyen de sortir du jeu sans mourir. Ce jeu étant interactif, plusieurs personnes y jouent comme sur une station de travail et il a un espoir : celui de communiquer avec quelqu'un et lui expliquer la situation, lui demander de l'aide.

BON, ALORS JE RÉCAPITULE : GORK, S'APERÇOIT QUE SON PIRE ENNEMI, GROK, EST SON FRÈRE. CEPENDANT, CE DERNIER EST AMOUREUX (EN SECRET) DE TATIANA, LA GARDIENNE DE LA DIMENSION NOIRE, MAIS IL IGNORE QUE CELLE-CI EST LA MÈRE DE LA FEMME DE SES PROPRES ENFANTS. ENFANTS QUI, D'AILLEURS, N'ONT QU'UN RÊVE : ÉLIMINER GORK, QU'ILS PRENNENT POUR GROK TOUT EN CROYANT AVOIR AFFAIRE À UN USURPATEUR... TRÈS BIEN, J'ENVOIE TOUT ÇA À FARMER, THÉORIQUEMENT JE DEVRAI AVOIR LA PAIX POUR LONGTEMPS...

"JE NE CROIS PAS QUE CE QUE J'ÉCRIS
SOIT DU CYBERPUNK."



QUEST : Cela ressemble un peu à du Cyberpunk, c'est voulu ?

PIERS ANTHONY : Je ne connais pas vraiment le Cyberpunk, et je n'en écris probablement pas. C'est en effet un thème technologique que j'aborde dans mon roman, mais en fait, tout se passe dans le contexte d'un jeu informatique, avec toute la fantaisie qui peut s'y rattacher. Quand mon héros se retrouve dans le jeu pour la première fois, il est confronté à un K-poke qui lui fait comprendre qu'il doit l'affronter et le vaincre. Puis, tout son problème sera de sortir de ce monde électronique dans lequel il est piégé, sans se faire tuer. Petit à petit, il apprend à survivre dans le jeu, mais comment en sortir ?

QUEST : Quand le livre sortira-t-il ?

PIERS ANTHONY : Je l'écris en ce moment, je dois le finir d'ici septembre. Mon éditeur possède déjà une demi-douzaine de mes romans non publiés en stock, donc il faudra vraisemblablement deux ou trois ans avant de voir Killobyte.

QUEST : Une dernière question : avez-vous l'intention d'aller en Europe prochainement ?

PIERS ANTHONY : Etant né en Angleterre, je connais un petit peu, ainsi que la France et l'Espagne, mais ce ne sont que des souvenirs d'enfance. Je ne suis resté que six ans en Angleterre. Depuis cette époque, je n'y suis jamais retourné. Je déteste voyager. Cependant, avant ma mort, j'aimerais retourner en Europe, au moins en Angleterre. Donc, j'y retournerai certainement dans la prochaine décennie. Ce que je dois faire pour cela, c'est rattraper mon retard sur mes romans, et même prendre de l'avance, pour avoir du temps libre !

Propos recueillis par
Léonidas VESPERINI.

M E R

C R E

D I

BOURGES

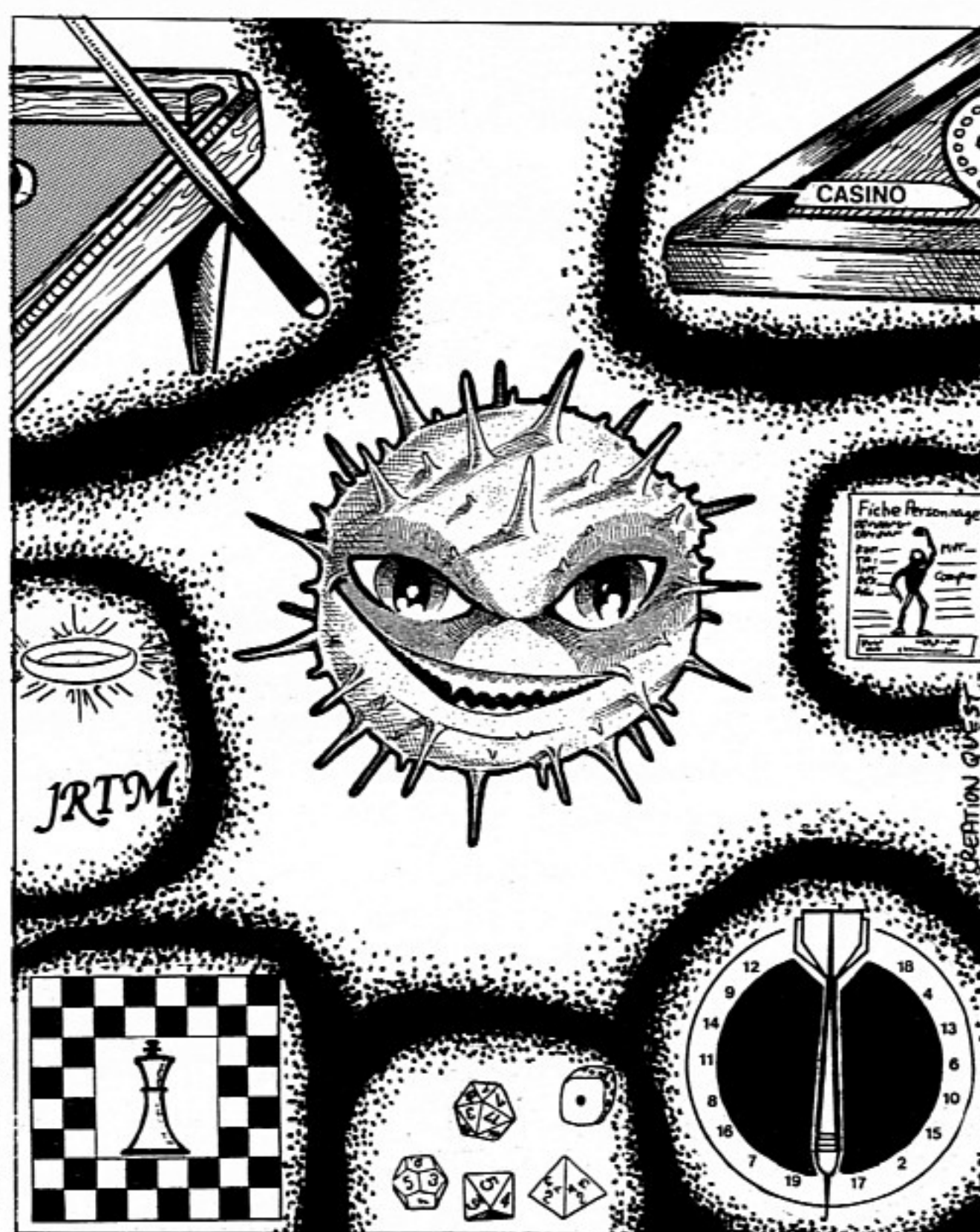
22, rue d'Auron. (48.28.49.90)

**JEUX DE ROLE EN
FRANCAIS**

FIGURINES : JRTM, CITADEL, RAFM,
METAL MAGIC, GRENADIER, RAL PARTHA

VIRUS

**JEUX DE ROLE
JEUX DE SIMULATION
FIGURINES
JEUX DE SOCIETE
BILLARDS
TABLES A JEUX**



**VENTE PAR
CORRESPONDANCE
36.15 CJR**

**13, rue Filaterie
ANNECY
74000**

Tel : 50.51.71.00

LA LONGUE MARCHE

"Nos corps ne sont que les receptacles de son énergie... Nous sommes les rameaux d'une souche unique."

(Anne RICE, "la Reine des Damnés")

PREDATEURS

AVANT-PROPOS

Guhultozer, le Père des Vampires, revient dans le Monde des Vivants après un long sommeil onirique. Les agissements de ses Enfants l'ont sorti de sa torpeur. Aujourd'hui, le voilà de nouveau réveillé, plus fort et plus lucide que jamais. Désormais, Guhultozer est quasiment invincible : l'ail, les objets bénis sur des lieux de haute force tellurique et même le soleil n'ont plus le moindre effet sur lui.

De plus, sa haine pour les Enfants des Ténèbres est grande, et les conduire jusqu'à l'ultime souffrance est devenu son unique préoccupation. Aussi Guhultozer a-t-il conçu un plan diabolique afin de détruire ses filles et ses fils indignes. Un plan d'une cruauté à l'égale de ses origines assyriennes. Tous les vampires portent en eux le sang de leur ancêtre, ce sang chargé des hématies cosmo-telluriques leur assurant la vie éternelle. Un sang qui est la source de leur force, mais qui risque à présent d'entraîner leur perte. Car Guhultozer le Bourreau vient de reprendre son office. La longue Marche a commencé. Ce voyage doit conduire le Père depuis l'Irak jusqu'aux Etats-Unis d'Amérique. Un périple synonyme de chemin de croix pour tous les vampires. En effet, Guhultozer a entrepris de voyager de jour comme de nuit, quasiment sans interruption. Après plusieurs siècles de sommeil, cette tâche est loin d'apparaître comme un obstacle insurmontable, et Guhultozer possède maintenant le pouvoir d'absorber les rayons du soleil (Cf pouvoir "Absorption de la lumière", ci-après).

Néanmoins, le contact des rayons ultra-violets avec l'énergie cosmo-tellurique possédée par Guhultozer est sur le point d'entraîner une réaction en chaîne. En fait, les effets du soleil (insensibles sur le Bourreau) vont se propager sur tous les détenteurs de cette même énergie, en commençant par les plus jeunes d'entre eux, et avec des conséquences diverses mais toujours destructrices.

NOTES AU NECROMANT

La route qu'a choisi Guhultozer n'est pas la plus courte, mais peu importe. L'essentiel consiste à faire endurer de longues souffrances aux membres de sa race. Le trajet défini par le père des Vampires est le suivant : l'Irak, la Jordanie, une brève portion d'Israël avant de traverser la mythique Egypte. Ensuite : la Lybie, l'Algérie et enfin le Maroc jusqu'à Casablanca, où l'attendra un navire dont l'équipage aura été hypnotisé. La traversée de l'Atlantique s'achèvera à Portsmouth, en Virginie. L'ensemble du voyage, depuis les antiques ruines de Nivve où reposait le vampire, doit durer une année : le temps nécessaire avant que les Enfants des Ténèbres les plus coriaces périssent consumés après avoir enduré d'innéfastes tourments.

Comme il est expliqué précédemment, Guhultozer a appris au fil des siècles à ne plus redouter les mortels rayons du soleil. Il maîtrise désormais le pouvoir de les absorber sans crainte d'être brûlé.

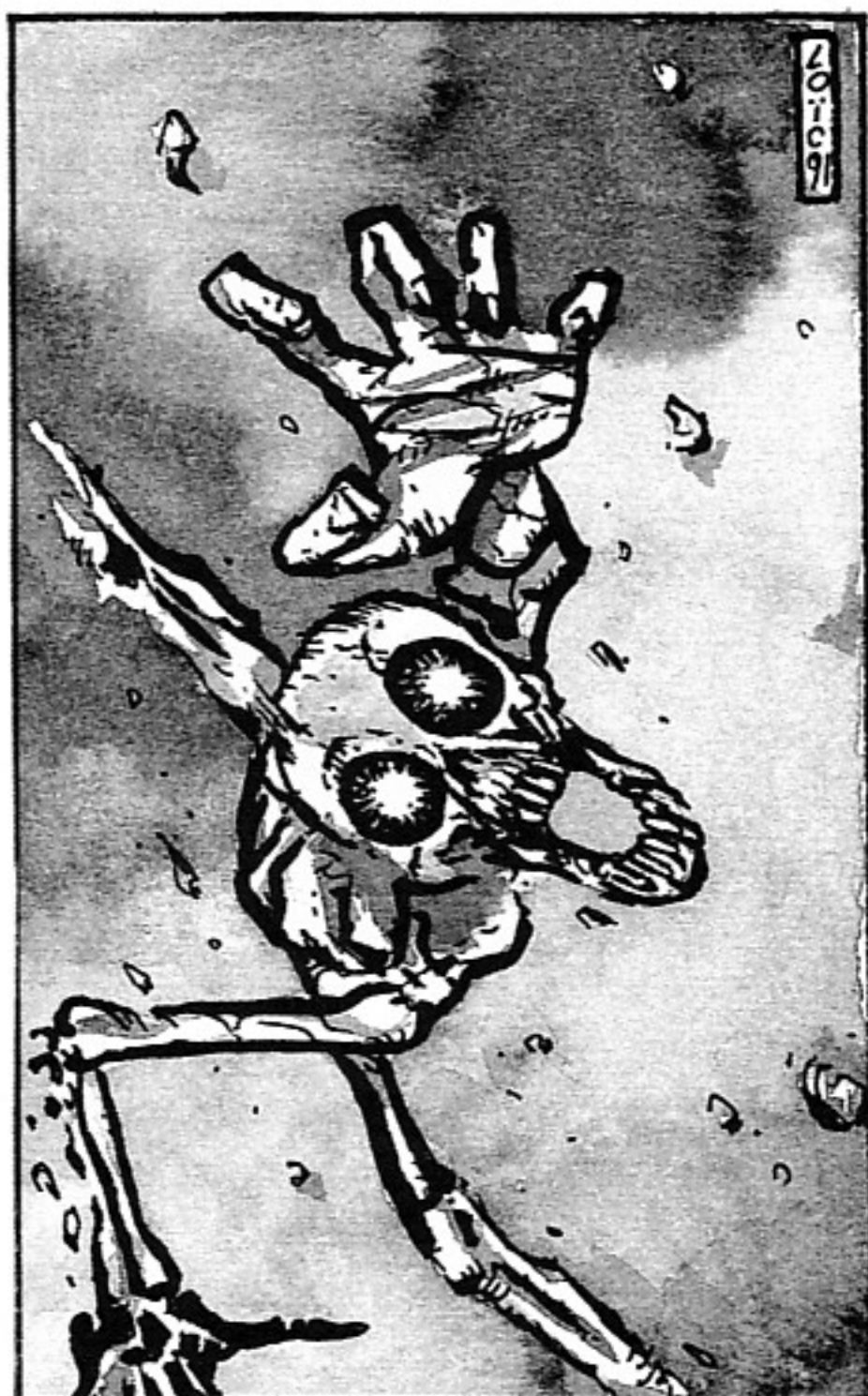


Absorption de la lumière : Guhultozzer peut résister aux rayons ultra-violet du soleil sans avoir besoin de se protéger la peau. Il est le seul vampire à posséder un tel pouvoir, et compte l'exploiter au dépend des "jeunes" buveurs de sang.

Durée : 1 heure par niveau (le père des Vampires maîtrise le pouvoir au niveau 6, bien évidemment).

Caractéristiques génériques : constitution et volonté (mais un résultat de 12 n'est pas synonyme d'échec pour Guhultozzer).

Coût : 18 points de vigueur moins le niveau (Guhultozzer possède 55 points de vigueur).



Les hématies chargées des effluves cosmo-telluriques, en contact prolongé avec les rayons ultra-violet du soleil, ne subissent aucune affection dans l'organisme du Bourreau. Mais il en va différemment pour les autres créatures des ténèbres. Les premiers vampires affectés sont les plus jeunes, et les maux dont ils sont les victimes se rapportent à leur plus faible caractéristique.

En termes de jeu, avant de débiter l'aventure, faites lancer un D12 à chaque Enfant des Ténèbres. Si le résultat est égal ou supérieur à leur plus faible caractéristique, le vampire est atteint par la malédiction de Guhultozzer. Les symptômes sont décrits dans le tableau qui suit et sont différents selon la caractéristique concernée.

Si le vampire a réussi son jet, il dispose d'un répit égal en jours à son score de constitution. Après ce délai, le buveur de sang devra effectuer un nouveau lancer de D 12.

TABLE DES MAUX :

Caractéristique - Effets :

CONstitution : Brûlures internes, sensation hautement désagréable que le sang bouillonne dans les veines : -2 dans toutes les activités.

VOLonté : le vampire parvient difficilement à se rassasier ; ce besoin accru de sang l'oblige à trouver une victime par jour. De plus, le vampire fera preuve d'une grande cruauté avec sa proie, pouvant conduire à la mort de cette dernière.

INTelligence : l'Enfant des Ténèbres est troublé par certaines visions ; ces hallucinations (en rapport avec la Longue Marche) nuisent à la concentration et provoquent un malus de 1 dans toute activité.

DEXtérité : le vampire est pris de tremblements, de secousses nerveuses. D'une manière générale, il sera pénalisé d'un malus de 3 dans tout ce qui touche à la précision et l'habileté manuelle.

CHARisme : la créature des ténèbres a de plus en plus de mal à s'exprimer (-3 dans les compétences liées au Charisme). De surcroît, elle se verra attribuée une affliction (à déterminer par le MJ).

PERception : le vampire n'est plus en mesure de voir l'obscurité. Également, ses sens ont tendance à le mettre souvent en état d'alerte, le plus souvent pour un motif non justifié.

NOTE : Si vos PJ ont la Force ou l'Agilité comme plus faible caractéristique, tenez compte de celle où il est le plus faible parmi les six mentionnées ci-dessus.

Tenez bien compte du nombre de jours s'écoulant pendant l'aventure, afin de faire procéder à de nouveaux tirages. Les malus en activité sont cumulables (arrivé à 0 en chance de base, considérez que le vampire est impotent). Pour les caractéristiques ne mentionnant pas de malus en activité, remplacez par la perte d'un point dans la caractéristique concernée (Idem, arrivé à 0 dans une caractéristique, le vampire perd ses aptitudes physiques et mentales, même ses pouvoirs).



PREMIERE PARTIE :

LES SIGNES PRECURSEURS

Avant toute chose, nous conviendrons que le début de cette aventure débute dans une grande ville, un à deux mois avant le prochain solstice ou la prochaine équinoxe.

Le choix de faire évoluer les Enfants des Ténèbres dans une cité à fort taux de population est préférable, car ils seront plus en mesure de se rendre compte des événements qui les affectent non seulement eux mais aussi tous les membres de leur race (du moins les Progressistes, en commençant par les plus jeunes).

N'hésitez pas à faire des flashbacks de quelques jours ou semaines en arrière (au début du scénario, la Longue Marche de Guhultozzer a commencé depuis un mois et demi, il se trouve actuellement à la frontière de la Jordanie et d'Israël). Lors de ces retours en arrière, que vous exploiterez éventuellement sous forme de teaser pour chacun des PJ, vous mettrez les Enfants des Ténèbres au courant de plusieurs événements sordides venant de se dérouler. L'information peut circuler sous différentes formes : témoignage direct ou rapporté par un congénère, connaissance du fait par la lecture d'un organe de presse ou par la vision d'un flash spécial d'actualité sur une chaîne de télévision.

L'accent doit être mis sur la similitude de tous les faits divers. Chaque fois, l'on assiste à des morts par auto-combustion spontanée, un phénomène scientifique reconnu mais qui demeure inexplicable. Ce phénomène affecte des gens des deux sexes, de tout âge (n'oubliez pas que l'on peut être un jeune vampire dans une vieille enveloppe corporelle) et issus généralement d'un niveau social modeste. Les cas d'embrasement ont été recensés dans le monde entier, aussi bien dans des pays industriels que sous-développés. Transformés en torches vivantes, les malheureuses victimes ne semblent pas pouvoir être secourues. Le témoignage d'un capitaine des sapeur-pompiers de New-York indique l'exemple d'un clochard qui a pris feu sans raison apparente, en précisant que les lances à incendie se sont avérées impuissantes à éteindre les flammes.

"Malgré tous nos efforts, rien n'y a fait. Quand le brasier s'estompa, tout ce qui restait sur le bitume était un manteau et un pantalon avec la forme du pauvre type. Seules les manches et les jambes du pantalon étaient encore intactes. Les chaussures étaient aussi nickel... enfin, si l'on peut dire, vu que c'était un mendiant. Humm... Et puis au milieu il y avait une sorte de chose grisâtre et infâme. Cela ressemblait plus à un amas de graisse et de poudre qu'à un tas de cendre. Enfin bref, cela donnait vraiment la nausée !".

NOTE : Les premières victimes de Gulhutozer sont des Enfants des Ténèbres dont la vampirisation est très récente : moins d'un an pour la centaine de cas recensés en un peu plus d'un mois.

On peut penser qu'au début de l'histoire au moins un des Enfants des Ténèbres subira déjà les premiers symptômes de la malédiction (les déviants y sont immunisés). Les vampires vont probablement chercher au plus vite qu'elles peuvent en être la cause. Quelques recherches dans des ouvrages scientifiques évoquant la combustion spontanée ne seront pas lucratives. Après plusieurs heures passées à se renseigner sur le sujet, ils apprendront tout au plus qu'il s'agit d'une sorte d'électricité statique (au moins cent fois plus forte) dégagée par l'être vivant. Ce phénomène ne touche pas les animaux et les plantes.

Mais il est possible que les PJ ne fassent pas le lien entre les signes précurseurs du mal qui est en eux et les corps calcinés et dissous des vampires retrouvés dans de nombreux pays.

Pourtant, après avoir évoqué la question avec d'autres vampires établis dans la région, les PJ seront déjà sûrs d'un fait : tous les cadavres carbonisés retrouvés à ce jour sont ceux de vampires. Le témoignage du pompier new-yorkais atteste leurs soupçons, car la graisse et la poudre sont deux composantes que l'on retrouve toujours sur un cadavre de vampire (un jet de Sciences Vampiriques doit être réussi pour établir ce lien).

Sinon, il est possible que parmi votre groupe de PJ, l'un ou plusieurs d'entre eux ait accordé récemment le Don des Ténèbres à un humain (il y a moins d'un an). Dans ce cas, le vampire apprendra (avec un jet de Perception réussi) que la personne à qui le Don avait été octroyé fait partie des victimes.

Dès que les Enfants des Ténèbres auront pleinement perçu la menace qui pèse sur eux (ou au contraire s'ils paraissent complètement perdus au beau milieu de tous ces événements), ils recevront une série d'images mentales montrant les ruines de Ninive. Ces images sont accompagnées du message suivant :

"La solution se trouve là où tout a commencé".

La créature s'adressant par télépathie aux PJ n'est autre que Meptah, un vampire très ancien et d'une rare puissance qui s'était distingué en désapprouvant la Malédiction lancée à Stonehenge en 1992 (Cf les "Chroniques Sanglantes", page 30). Meptah maîtrise à un tel point la télépathie qu'il n'a pas besoin de connaître le vampire à qui il destine les images mentales ; il peut aussi adresser ces images jusqu'à six créatures à la fois au maximum (sans dépense supplémentaire de points de vigueur, le coût est le même pour une ou six personnes).

Meptah est un vampire reconnu pour ses prises de position qui vont à l'opposé de celles des Classicistes. De nature chaotique, rebelle et anarchiste, il est haï ou méprisé par la grande majorité des Anciens.

Ayant vu en songe les desseins de Gulhutozer, Meptah a décidé de convoquer le plus grand nombre possible des Enfants des Ténèbres menacés sur le site mythique où s'élevait voici de nombreux siècles le palais de Quyuudjik, sur les collines de Ninive. Meptah est suffisamment lucide pour estimer que la majorité des vampires appelés ne répondront pas à son invitation, par crainte ou méfiance. Mais il sait que tôt ou tard les plus téméraires ou les plus désespérés viendront jusqu'à lui.

Car seule la conjugaison des efforts de vampires appartenant aux deux factions rivales peut permettre, selon ses théories, de contrecarrer les plans de Gulhutozer.

Meptah n'a plus qu'à attendre les Enfants des Ténèbres qu'il a choisis. Il va de soi que les PJ seront les premiers à mettre fin à l'attente du vampire.



DEUXIEME PARTIE : LE VOYAGE

Cette deuxième partie est courte et fait plutôt office de transition. Toutefois, un déplacement sur une longue distance constitue toujours une épreuve pour un vampire. Le danger d'être devancé par le lever du jour ne peut être jamais écarté. Egalement, le fait d'être démasqué par des humains reste toujours possible.

Dans un premier temps, les PJ devront déterminer le ou les moyens de transport qu'ils comptent utiliser pour rallier l'Irak.

La voie maritime possède un double inconvénient : le trajet sera très long (ce qui est toujours un handicap lors d'une course contre la montre) et les enfants des ténèbres devront se procurer de la terre chargée de l'énergie cosmotellurique afin d'éviter de mauvaises surprises (Cf les "Chroniques Sanglantes" page 6).

La voie aérienne est la plus sûre et la plus rapide. Il faudra cependant "jongler" avec les fuseaux horaires, faire attention de ne pas traverser des zones de jour (à moins de voyager dans les soutes). Si vous souhaitez faire durer le voyage, obligez les PJ à faire plusieurs escales. Il n'auront pas d'autre choix que de passer quelques heures dans un ou plusieurs aéroports (ou à proximité, ils ne pourront s'en éloigner sans risquer de rater leur correspondance).

Les vampires vont aussi se heurter à un problème purement administratif, car pour se rendre dans un pays du Proche Orient ils devront se procurer un passeport. En supposant que la majorité des vampires n'en possèdent pas, résoudre cette question leur prendra certainement un peu de temps. A titre indicatif, se faire établir de faux papiers est possible. L'un des PJ optant pour cette solution devra réussir un jet d'Us et coutumes avec une marge de réussite de 2 ou plus.

Dernier point, les images mentales envoyées par Meptah ne seront pas répétées si les Enfants des Ténèbres n'y prêtent pas attention. Mais selon toute vraisemblance, ils se retrouveront très vite devant une impasse, et finiront par comprendre que leur seule chance de survie consiste pour eux à se rendre dans l'ancien royaume de Babylone.

TROISIÈME PARTIE :

LE LIVRE DU
CRÉATEUR

Les ruines de Ninive se situent à une centaine de kilomètres de Bagdad. Pour s'y rendre, il vaut mieux posséder un bon véhicule, car la majeure partie des routes est dans un état médiocre.

Lors du trajet, les vampires éprouvent d'étranges sensations, et ont une impression de "déjà-vu", comme s'ils s'étaient déjà rendus là où ils vont. Et en approchant des collines de l'immortelle Ninive, ils semblent avoir accompli un bond de trois mille ans en arrière, à l'époque où Guhultozzer allait dire adieu à son humanité et devenir la première créature des ténèbres, le premier des buveurs de sang.

Aujourd'hui, seules quelques pierres éparses et des fragments de dalles brisées rappellent que cet endroit fut autrefois un haut lieu de l'Antiquité. Tandis que quelques rafales de vent balayent l'immensité du désert, les Enfants des Ténèbres ressentent à proximité la présence d'un membre de leur race. Derrière un olivier, la silhouette frêle d'un individu vêtu simplement d'une tunique et de sandales se découpe dans la pénombre. Portant la barbe et de longs cheveux bruns, ce vampire n'est autre que Meptah. Agé de vingt siècles, cette créature est d'une force et d'une intelligence exceptionnelles. De ce fait, les PJ auraient tort de s'en faire un ennemi, d'autant plus que Meptah souhaite vraiment les aider.

NOTE : Les caractéristiques et compétences de Meptah ne figurent pas dans ce scénario, mais considérez qu'il possède 12 dans toutes les caractéristiques, et un niveau 6 dans la plupart des compétences et dans les six pouvoirs de base. S'il est obligé de combattre, Meptah possède une rapière (dégâts 1D6+1) et un colt 45 (dégâts 2D6).

Meptah avance en direction des PJ, calmement, sans mot dire. Arrivé à quelques mètres d'eux, il s'arrête pour étudier du regard chacun des vampires. Il attend que ces derniers aient posé d'éventuelles questions et leur demande de le suivre.

Meptah parle des intentions de Guhultozzer, son désir de détruire les vampires ayant rompu avec les lois ancestrales. Il déclare aussi son intention de contrecarrer les desseins du Père, autant par idéologie que par goût du défi. Dans cette optique, il a passé ces trois dernières semaines à consulter



d'anciens ouvrages. Bien que n'étant pas un adepte de l'occultisme, il pense, d'après ses recherches, que seule l'union de vampires appartenant à des factions rivales pourra empêcher Guhultozzer de réaliser ses objectifs.

Il est persuadé que la solution se trouve quelque part dans ces collines désolées. En échange de la collaboration des PJ, il apportera sa force et ses connaissances (mais quelque soit la tournure des événements, il ne fera jamais un échange de sang avec l'un des Enfants des Ténèbres).

La nuit est tombée depuis plusieurs heures. Meptah et les PJ ont entamé leurs recherches depuis peu lorsque soudainement une ombre s'abat sur eux. La créature est grande, habillée de manière rudimentaire, avec une armure en cuir. Elle porte une hache dans chaque main. Silencieuse, sans la moindre expression sur son visage, elle n'a apparemment qu'un but : tuer.

NOTE : Cette créature est un Rôdeur, un serviteur de Guhultozzer. Les Rôdeurs étaient autrefois des humains enfermés dans un asile pour déficience mentale. Pour la plupart muets et lobotomisés (afin d'annihiler chez eux tout risque d'agressivité), ils ne doivent leur salut qu'à la visite inattendue du Père des Vampires, une nuit d'octobre 1812. Depuis, les Rôdeurs, une douzaine au total, constituent des gardiens fidèles. Bien que devenus des vampires, ils ne communiquent pas (même pas par télépathie) et demeurent sans émotion. Mais leur dévotion est entière, et Guhultozzer ne peut être que satisfait d'avoir trouvé des sujets ignorant le sens du mot trahison. Ces particularités mises à part, les Rôdeurs sont des vampires à part entière et ont donc besoin de sang pour survivre. Comme ils n'ont pas le droit de s'éloigner de leur base (il y a trois Rôdeurs à Ninive), ils profitent de la venue de trop rares intrus pour avoir la possibilité d'étancher leur soif.

RODEUR

Age apparent : 28 ans+1D12

Age réel : 209 ans+1D12

FOR:12 CON:12 DEX:06 AGI:07
INT:02 VOL:02 PER:08 CHA:03

Points de vigueur : 27

Race : Vampire

Don : Ambidextrie (peut utiliser une arme dans chaque main pour combattre).

Afflictions : Les Rôdeurs sont muets et possèdent un cerveau atrophié

Pouvoirs : Contrôle animal (4)
Métempsycose (2) Séduction (1)*
Télépathie (1)*

* ces pouvoirs ne sont jamais utilisés

Compétences : armes archaïques (6)
Armes de trait (4) Corps à corps (6)
Discrétion (4) Grimper (4) Lancer (4)
Sauter (4) Survie (6)

Matériel : 2 haches (Dégâts 2D4),
Armure en cuir réduisant d'1D6 les
dommages infligés par l'adversaire.

Les trois rôdeurs qui se trouvent en Irak protègent l'autre de Guhultozzer, une ancienne crypte qu'il s'était faite construire voici 2.700 ans au pied de la colline où fut érigé à la même époque le temple de Quyuudjik.

Une fois le premier Rôdeur terrassé, les PJ devront réussir un jet de survie avec une marge supérieure à 1 pour remonter la piste suivie par la créature (si tous les PJ échouent, considérez que Meptah aura pour sa part réussi). Quelques traces à peine perceptibles conduisent au pied d'une colline, devant une lourde dalle de pierre (35 points de force cumulés pour la déplacer). Le bloc de pierre est enfoui sous la terre et la maigre végétation (jet de Perception permet de constater que le bloc est déplacé et remis en place régulièrement. Un jet d'Intelligence fera réaliser qu'un

seul Rôdeur n'est pas en mesure de déplacer la dalle.

La dalle retirée, un passage obscur d'un diamètre de deux mètres s'enfonce en inclinaison douce. L'infravision naturelle des vampires leur permet d'apprécier la profondeur du tunnel et de constater qu'il s'agit d'une construction et non d'une cavité naturelle.

Le tunnel s'enfonce sur près de deux-cents mètres et débouche sur une petite galerie au centre de laquelle se trouve une crypte, dont l'entrée se présente sous la forme d'une arche voûtée. Au-dessus, le mot *Guhultozer* est inscrit en assyrien (il y a passé 145 ans en état onirique).

De plus, les PJ n'auront aucun mal à voir les deux silhouettes qui avancent rapidement dans leur direction : les deux autres Rodeurs. Détail amusant auquel *Guhultozer* n'est sûrement pas étranger : les deux vampires combattent non pas avec des haches, comme le précédent, mais avec des épées en bois !

La lutte s'annonce plus difficile, mais avec l'aide de *Meptah*, on est en droit de penser que les PJ prendront finalement le dessus.

Le caveau est désormais vide, mais un jet de *Perception* permet de déceler un double fond. Un jet réussi de *Mécanique* et le double fond devient accessible.

A l'intérieur de celui-ci, quelques bijoux et pierres précieuses, des pièces anciennes (le MJ estimera la valeur de tout ceci), trois ou quatre glaives, un bouclier et un livre. Seuls ces deux derniers objets présentent véritablement une grande importance.

Le livre est écrit en assyrien, en lettres manuscrites, de la main même de *Guhultozer*. L'ouvrage mentionne les derniers états d'âme du Père des Vampires, sa colère contre l'évolution de ses enfants, sa crainte de voir la race qu'il a créée devenir décadente. Il est fait mention de son intention de détruire le mal par le mal, ainsi que du parcours de la Longue Marche. De nombreuses pages présentent bien moins d'intérêt, mais à un moment le Bourreau parle du Tombeau de *Malsanazar*, un prêtre-vampire qui détiendrait le secret des filtres de longévité (Cf les "Chroniques Sanglantes" page 16). Figure également une étrange prophétie, énoncée par ce même *Malsanazar* :



"... Le sang mêlé encore chaud de deux vampires de deux clans rivaux répandu sur le Bouclier du Monde révélera seul l'emplacement de mon tombeau... Un jour viendra où ceux de ma race rechercheront les filtres de *Malsanazar*, bien qu'étant déjà immortels... Car le breuvage contenu dans ces fioles pourra les guérir, sinon les immuniser au terrible mal qui viendra les accabler..."

Le Bouclier du Monde se trouve parmi les trésors du caveau. C'est un bouclier de bronze sur lequel sont gravés les cinq continents (il s'agit sommairement d'un planisphère). Si *Meptah* verse un peu de son sang avec l'un des PJ sur le bouclier, il se produit alors une réaction chimique en deux endroits. Le premier correspond à l'emplacement de *Ninive*, le second aux pyramides de *Gizeh*, en Egypte. C'est là que se trouve la tombe de *Malsanazar*.

C'est là que devront se rendre les Enfants des Ténèbres, s'ils veulent sauver leur vie et celle de leurs frères de sang.

EPILOGUE

Les Enfants des Ténèbres vont poursuivre leur périple en Egypte, avec ou sans l'aide de *Meptah* (la décision appartiendra au Nécromant, selon sa manière d'aborder la suite de cette aventure). Voici quelques suggestions :

* Les PJ localisent la tombe de *Malsanazar* dans la pyramide de *Cheops*. Mais il faut pouvoir s'y introduire, et éviter les pièges posés il y a des siècles par les Rois Pharaons. Comble de malchance, *Guhultozer* est arrivé en Egypte et cherche à détruire les philtres.

* Les PJ parviennent dans la tombe, trop tard. Les fioles ont été détruites en 1934 lors d'une expédition archéologique. La seule issue consiste à remonter dans le temps lors du prochain équinoxe ou du prochain solstice et de retourner au Caire pour récupérer les philtres.

* Le prochain saut dans le temps ne se produira que dans deux mois. D'ici là, *Guhultozer* aura consommé des centaines de vampires (peut-être même parmi les PJ). Ces derniers entendent parler d'une invention incroyable qu'auraient mis au point les scientifiques de la Fondation *Van Helsing* : une machine à remonter dans le temps capable de poursuivre les vampires jusque dans le passé. Si les vampires pouvaient s'approprier cette machine délirante...

Vous pouvez prévoir d'autres suites à cette histoire, qui peut même faire l'objet d'une campagne. En attendant, les PJ peuvent se voir octroyer 2000 points d'expérience s'ils sont parvenus au terme de cette histoire avec tous les éléments en main ; seulement 1500 si *Meptah* a dû fortement les aider et pas plus de 1000 s'ils n'ont pas trouvé le Livre du Créateur.



CHANGEMENT D'SÉQUENCE, LES MECS ! QUAND ON RACONTE UNE HISTOIRE, FAUT TOUJOURS FAIRE LES PRÉSENTATIONS. MOI, VOUS M'CONNAÎSSEZ DÉJÀ, CH'UIS FLASHY^(*), LA FILLE QU'AURAIT MIEUX FAIT D'PAS FAIRE DE CONNERIES... OK ... PASSONS !

... APRÈS, Y'A URS ! AH, URS, C'EST TOUT UN POÈME...

... C'EST QU' C'EST PAS UN MALVAIS BOUGRE, LE GARS ! D'ACCORD, IL EST IMPRESSIONNANT DU HAUT DE SES 2M50 ...

... MAIS AU FOND, C'EST UN BRAVE GARÇON... UN PEU RUSTRE, PEUT-ÊTRE...

(*) VOIR QUEST 2

BANDE DE NABOTS !
J'VAIS VOUS TERMINER A' LA HACHE, MOI...

... Y'A QU'UN PROBLÈME AVEC LUI, C'EST QU'Y FAUT PAS L'EMMERDER, LE CHÉRUBIN !

VOILÀ UNE RATONNADE QU' VOUS
AUREZ PAS L'OCCAS' D'RACONTER
A' VOS P'TITS ENFANTS !



PUTAIN, DÉGAGEZ-VOUS !
AU CORPS A' CORPS,
VOUS ÊTES CUITS !
BARREZ-VOUS !



TU VAS TOMBER
SALOPERIE?... TU VAS
TOMBER IDIS ?

ALEZ, SOIS
SYMPA ET
ÉCROULE-TOI !
... ALLEZ QUOI !

BLAM

BLAM

GRUMPH !



AH! PAS D'CHANCE!... HEU, AU FAIT...
QU'ESS' TU FOUS LA, MA BIGHE? ET POUR
QUOI QU'T'AS UN D'CES PUTAINS D'TRUCS
BRILLANTS DANS TA JOLIE P'TITE
MENOTTE? CA M'SEMBLE ZARBY
KEKPART!

EN FAIT, SI CH'UIS ICI, C'EST
PAS VRAIMENT UN HASARD,
MON CHOU! J'AI ETE PAYEE
POUR PRENDRE BIEN SOIN
DE TOI!



CA J'APPRECIE! J'AI TOUJOURS SU QU'T'AVAIS UN P'TIT FAIBLE POUR MOI,
MAIS TU VOIS, J'MEN SUIS TIRE TOUT SEUL COMME UN GRAND, C'ETAIT
MEME PLUTOT FACILE!... ENFIN, C'EST L'INTENTION QUI COMPTE! MERCI
QUAND MEME, MORGANA CHERTE!...

... T'ES LIBRE, CE
SOIR?

AU LIEU DE POSER DES QUESTIONS
IDIOTES, TU PREFERERAI PAS SAVOIR
QUI SONT LES GENS QUI M'EMPLOIENT?



HA OUAIS OUAIS!
QUI C'EST QUI M'VEUT
DU BIEN, COMME CA?

C'EST LA THASHI,
MON GROS,
QUI VEUT
TA PEAU...



ET J'TE PRIE DE
CROIRE QU'ELLE L'AURA!

TU AURAS DU TE MEFIER
DE MOI, TROLL! JE SUIS
UNE MAGE, ET LES GROS
TAS DE MUSCLES SANS CER-
VELLE COMME TOI, JE LES
GRILLE EN MOINS DE DEUX!



CA C'EST VRAI, C'QU'ELLE DIT, CETTE GARCE = UN TROLL N'A PRATIQUEMENT AUCUNE CHANCE CONTRE UN BON MAGICIEN, ET CE PAU-
VRE URS VIENT D'EN FAIRE LES FRAIS. FAUT DIRE QU'IL EST PAS TRÈS FUTE, CE GROS MASTODONTE... TANT PIS POUR SA GUEULE...
AH! JE N'ME LASSE PAS DE LE REPETER= PUTAIN DE VIE, PUTAIN DE VILLE!

UN DUO D'ENFER

SHADOWRUN

Décidément, les Shadowrunners vivent une époque bien difficile, car tributaires des corporations qui les emploient, ils sont souvent obligés de risquer cent fois leur vie pour quelques malheureux New-yens. acceptant n'importe quelle mission suicidaire dans le seul but de rester dans la course, ces pauvres Shadowrunners ont heureusement toute confiance en l'équipe dans laquelle ils évoluent, une bonne équipe bien soudée, vous diront-ils.

Qu'a cela ne tienne ! Voici dans ce numéro de quoi semer la zizanie au sein même du pauvre groupe de joueurs, et pour vous, meneurs, de quoi donner plus de piment, voire plus d'humour à vos "shadowruns".

LES DEUX ZIGOTOS

Ils arrivent, ils sont là, et ils sont toujours prêts à vous couper l'herbe sous les pieds, ou tout simplement la gorge, et ce, pour quelques New-yens de plus. Eux, ce sont Slash et Urs, que vous connaissez sans doute déjà puisqu'ils étaient en couverture du numéro 2, ainsi que dans la B.D du même numéro, et que vous retrouvez à nouveau dans celui-ci.

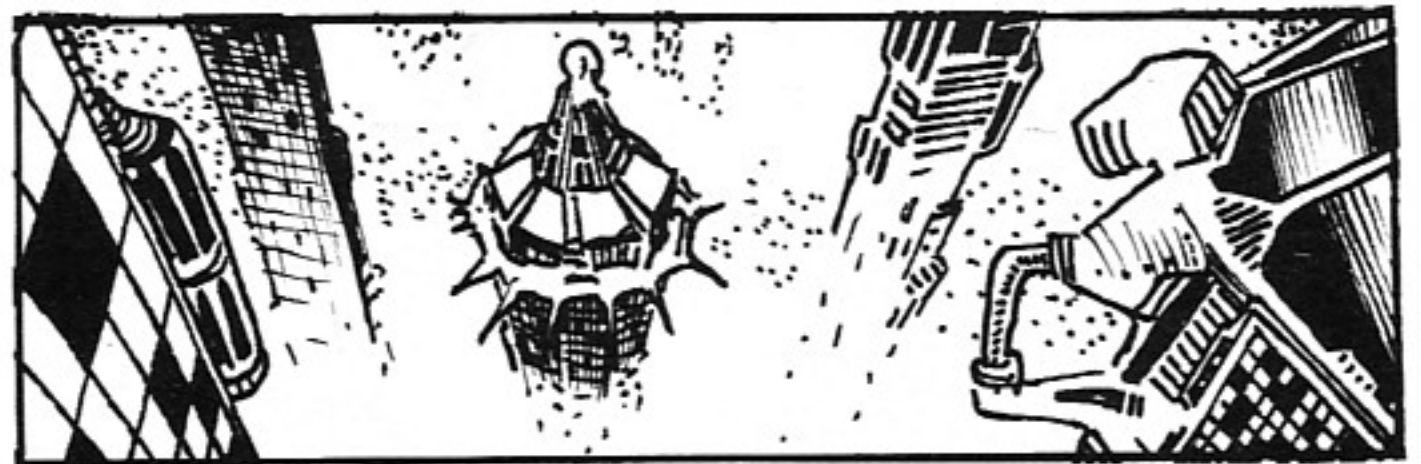
Les joueurs, qui aiment toujours s'imaginer les personnages qu'ils cotoient, prendront plus de plaisir à rencontrer ces deux méta-humains, et à évoluer pour un temps avec eux dans le monde noir de SHADOWRUN.

COMMENT UTILISER LES DEUX DISJONCTÉS DANS VOS PARTIES ?

C'est assez simple, et cela peut se faire de plusieurs manières différentes :

1-Les éléphants dans le magasin de porcelaine

Au moment où les joueurs décrochent une Shadowrun, introduisez Slash et Urs dans l'équipe. Ces deux derniers sont totalement dépourvus d'esprit d'équipe, et n'en faisant qu'à leur tête, ne rateront pas une occasion de mettre à l'eau les plans minutieux échaffaudés par les joueurs. Si l'on ajoute à cela la stupidité de haut niveau du troll, cela peut devenir réellement intéressant.

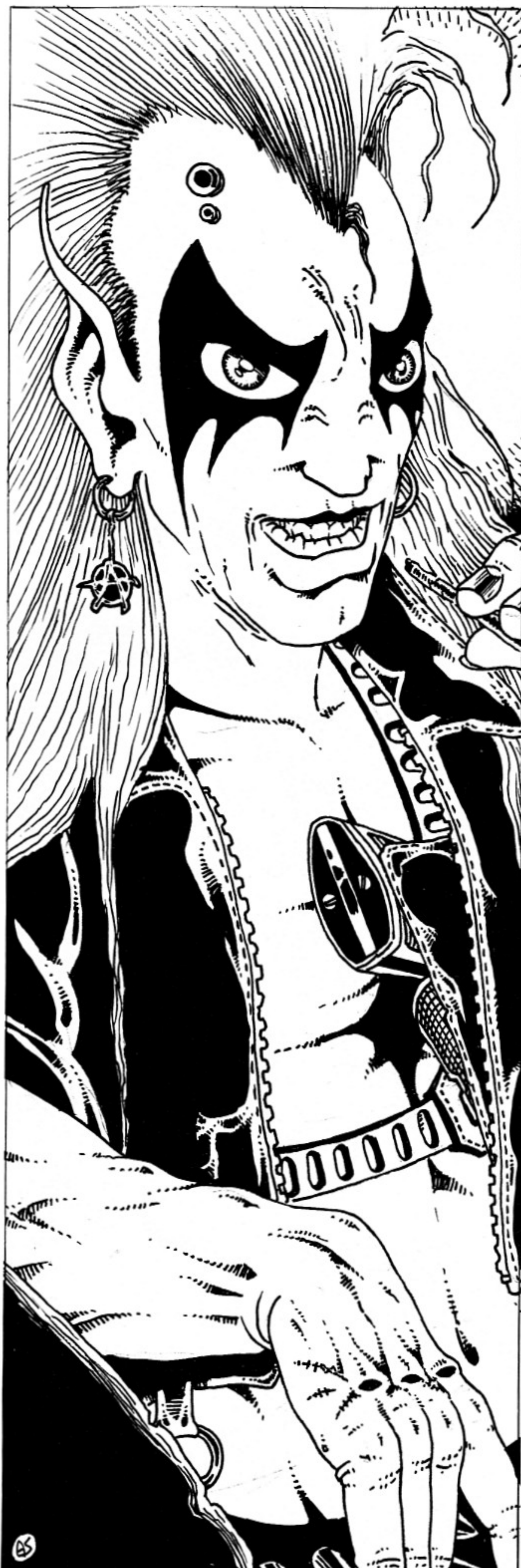


2-Les empêcheurs de tourner en rond

Les deux méta-humains peuvent également se retrouver par hasard sur la route des PJ. En effet, Slash et Urs tentent parfois un coup fumeux contre telle ou telle corporation (ou tout autre organisme argenté), et si l'opportunité se présente pour eux de faire porter le chapeau de leur larcin à une bande de petits Shadowrunners naïfs, ils ne s'en priveront pas ! Les PJ auront alors deux missions pour le même prix : réussir celle que leur aura donné Mr Johnson, et déjouer les plans machiavéliques de Slash, afin d'éviter d'avoir leur tête mise à prix.

NOTE : Afin d'obtenir un rendement maximale des deux PNJ, évitez de les faire passer pour des ennemis auprès des joueurs. Au contraire, ils devront paraître sympatiques, toujours à prêts plaisanter. Et même lorsque les Shadowrunners commenceront à les trouver lourds, les bêtises de l'elfe et du troll ne devront jamais sembler préméditées, auquel cas on assisterait à une bonne petite bataille rangée, qui, somme toute, n'a rien de très original.

En bref, avec un peu d'imagination et de savoir faire, vos joueurs passeront une très mauvaise soirée, quant à la votre, elle sera sans doute excellente.



ATTRIBUTS

CONSTITUTION : 6
RAPIDITE : 7
FORCE : 5
CHARISME : 3
INTELLIGENCE : 6
VOLONTE : 4
ESSENCE : 0.3
REACTION : 6

EQUIPEMENT

ARES PREDATOR 2 - VESTE PARE-BALLE - 20 BALLES
EXPLOSIVES -

ALLERGIE :

LUMIERE DU SOLEIL (NUISANCE)

COMPETENCES

COMBAT A MAINS NUES : 10
ARMES A FEU : 8
ARES PREDATOR 2 : 14
INFORMATIQUE : 11
EXPLOSIFS : 4
FURTIVITE (MILIEU URBAIN) : 10
LEADERSHIP : 6
INTERROGATION : 7
NEGOTIATION : 6 (CORRUPTION : 14)
ETIQUETTE : CORPORATIONS- LA RUE (8)

CYBERWARE

CONNECTEURS
CONIQUES
INTERFACE D'ARME
ARMURE DERMAL 3
ERGOTS
RETRACTABLES
REFLEXES CABLES 1
DATAJACK

CONTACTS

SAM (PATRON DU GRAVITY BAR)
GANGSTERS
RECELEUR
DOCTEUR

SLASH

" O.K, Mister, pas d'affolement ! Faut pas écouter tout c'qu'on raconte, vous savez, les rues sont si mal fréquentées d'nos jours, et tous ces gens sont si médisants... La Tahashi ? J'appelle ça une erreur de jeunesse, mais n'allez pas croire que ch'uis grillé, la preuve c'est bien moi qu'est en face d'vous au moment où j'vous cause ! O.K, on va pas s'éterniser sur des pich'nettes, d'autant qu'j'ai l'impression qu'vot'créditube a une sérieuse envie d'pisser.

Moi, on m'appelle Slash, et le truc énorme derrière moi c'est URS. Tous les deux, on s'complète, comme qui dirait. Moi l'intelligence cérébrale, lui l'intelligence musculaire, un truc d'enfer, quoi ! Alors, un bon conseil si vous m'permettez : n'allez pas chercher ailleurs vot'bonheur, il est d'avant vous. On est les meilleurs dans not'domaine, et tous les macchabées qu'on a semé sur not'route pourront vous l'dire ! Alors, si vous avez de quoi intéresser de vrais pros, on est fait pour s'entendre... Ha ouais, voilà qui m'donne envie d'bosser ! "

CITATIONS

" T'inquiètes, on s'est trouvé une couverture ! "

" Inutile d'insister, Urs : le type va avoir des difficultés à parler avec cette hache plantée dans le crâne. "

" On n'aurait pas dû essayer d'les rouler. "

" Cette couverture tient pas très chaud, finalement, j'en ai froid dans le dos. Sors ton artillerie, ça va chauffer ! "

" Ce Troll est vraiment stupide ! "

COMMENTAIRES : SLASH est, entre autres, un incorrigible cleptomane, surtout quand il s'agit de l'argent des corporations. Ce petit défaut lui a valu bien des problèmes, dont le plus connu est l'épisode de la Tahashi, et le fait qu'il ne soit pas à six pieds sous terre à l'heure actuelle tient presque du miracle. Son secret : lorsque ça sent trop le roussi, il change d'identité, de pied-à-terre, et il essaie de se faire oublier, mais en général, ses "coups" sont assez bien pensés pour lui permettre de s'en tirer incognito.

En contrepartie, lorsqu'il a une shadowrun sur le feu, SLASH met un point d'honneur à la mener à bien, car il est également un "vrai pro", et il faut l'avouer, il est nettement au-dessus de la moyenne des Shadowrunners du plexe. c'est sans doute pour cela qu'il continue à trouver du boulot, même si ses employeurs savent qu'ils donnent à manger à un serpent qui va peut-être essayer de les mordre.

Pour conclure sur le mode de vie de SLASH, on pourrait citer une phrase qu'il aime sortir dans des grandes occasions : - " Je s'rai jamais grillé, car tant qu'il y aura des gens comme vous, les gens comme moi trouveront toujours du boulot. "

URS

” Ça faut avouer, paraît qu’chuis pas très futé, mec ! mais attention, chuis pas total’ment idiot ! J’ai d’ailleurs un pote qui m’dit souvent qu’chuis d’une intelligence rare, et même qu’parfois il ajoute ”très rare”. D’toutes façons, l’intelligence, c’est un truc pour les complexés et les refoulés, le genre d’mecs qu’en n’ont pas assez pour agir ailleurs qu’dans leur tête, si tu vois c’que j’veux dire. Moi, quand j’vois un truc qui m’arrive dans la gueule, j’cherche pas à comprendre si c’est un gamin qui m’jette sa canette de bière vide, un admirateur qui m’balance une gerbe de fleurs, ou une grenade dégoupillée : j’arrose ! Je sais qu’tu vas trouver ça stupide, Mec, mais c’est c’que j’essaie désespérément d’t’expliquer : De nos jours, moins tu réfléchis, plus t’es dangereux et j’crois savoir qu’t’as besoin d’un mec... Dangereux ! ch’uis tell’mement j’té que j’serais même capable d’fracasser la tête d’un costard qui refus’rait d’m’faire travailler. Ha... J’vois qu’tu te rends à mes arguments, c’est bien c’que j’causais : on s’entend toujours entre personnes douées de raison...”

Heu, au fait, puisque j’y suis, j’tai pas présenté mon pote SLASH, on bosse toujours ensemble, ça ouais ! on est comme les cinq doigts d’la main, tous les deux. T’aurais pas du boulot pour lui aussi ? ”

CITATIONS

” GRUMPH ! ”

” C’est ça ta couverture ? ”

” J’veis vous terminer à la hache ! ”

” P’tet bien qu’c’est toi qu’à raison : j’aurais mieux fait d’lui d’mander le numéro d’code avant de cogner ! ”

” Reste là ! Je vais m’faufiler discrètement jusque là bas. ”

COMMENTAIRES : URS est ce que l’on appelle communément un cogneur, et fier de l’être, il est par contre totalement stupide, mais cela n’a pas l’air de trop le chagriner, car en ce qui concerne les questions basement neuroniques, il s’en remet en toute confiance à son meilleur pote, SLASH. URS est également l’auteur, ainsi que son compère, de quelques menus larcins, dont, (faut-il le rappeler), l’épisode regrettable de la Tahashi. URS étant beaucoup plus voyant que SLASH, et surtout beaucoup moins subtil, il se retire quelque temps au cœur des égouts, lorsque la situation devient trop critique. Là, en compagnie des membres d’un clan Troll, il laisse passer l’orage avant de refaire surface.

Mis à part son intelligence (très) limitée, URS a également les qualités suivantes : c’est un gaffeur récidiviste qui plante sa hache sur tout ce qui bouge, ce qui de temps à autre met ses camarades de travail dans des situations fort peu enviables. URS s’est donc forgé une réputation des plus catastrophiques, et rares seraient les Shadowrunners qui l’accepteraient dans leur équipe. Seul Slash le prend volontiers comme co-équipier, ce qui ne lasse pas d’étonner la faune du plexe.

URS est également complètement dingue, une forme de folie qui s’apparenterait assez à celle des gobelinisés de première génération (bien que personne ne puisse affirmer qu’il soit une victime directe de la gobelinisation). Ainsi, URS se met parfois à faire des fixations idiotes sur n’importe quoi (il peut par exemple se mettre à croire subitement qu’un passant cache un flingue sous son manteau pour le descendre, ou qu’il y a une bombe dans le berceau que pousse cette brave mère de famille...). Dans ces cas là, cela se termine toujours assez mal, surtout pour l’objet du déli.(re).t. Seul SLASH parvient à résonner le Troll sans difficultés, et donc à éviter le pire.

ATTRIBUTS

CONSTITUTION : 11

RAPIDITE : 5

FORCE : 10

CHARISME : 3

INTELLIGENCE : 1

VOLONTE : 4

ESSENCE : 6

REACTION : 3

EQUIPEMENT

COMBAT AXE (FS2) -

MA 2100 SNIPING RIFLE (6S2) -

COMPETENCES

COMBAT A MAINS NUES : 15

COMBAT ARME : 15

ARMES A FEU : 15

ARMES DE JET : 10

ETIQUETTE : LA RUE (10)

CYBERWARE

AUCUNE

CONTACTS

GRUNGIE (VIDEUR AU GRAVITY BAR)

CLAN TROLL

ALLERGIE

PLASTIQUE (MODERE)



Alexis SANTUCCI

LA CLAIRIERE ENSORCELEE

HURLEMENTS

WARHAMMER

AD&D

REMARQUE PRELIMINAIRE

Ce scénario est susceptible d'être joué dans plusieurs jeux. Toutefois, afin de respecter les particularités de chacun, des modifications et des ramifications sont apportées tout au long du scénario. Attention, il s'agit de scénarios réellement distincts, dont la morale est parfois complètement différente ; des jeux comme par exemple Warhammer et Hurlements ayant peu de points communs.

INTRODUCTION POUR HURLEMENTS

Ce scénario a été prévu pour être joué au 12ème siècle. Géographiquement, il se situe dans les Cévennes orientales et met en scène les habitants de la caravane, ceux d'un petit village, Valgorge, et trois autres personnages : Jeanne, une ancienne habitante de la caravane ainsi que les inquiétants Philibert le Satyre et Clotilde la mendicante.

Normalement, une peur de Satan devrait s'instaurer dans cette partie : ne cassez pas l'angoisse des joueurs et laissez les douter, trembler...

Depuis quelques semaines la caravane circule dans le Sud de la France ; elle se trouve actuellement dans les Cévennes. Cela fait deux jours qu'elle abrite un nouvel habitant : une femme d'environ trente ans. Elle est arrivée l'avant-veille, tard dans la soirée, sous une pluie battante. Elle était vêtue de haillons, maigre et semblait épuisée. Tandis que les récents habitants de la caravane l'observaient avec curiosité, les anciens qui la reconnaissaient étaient visiblement surpris. Ils se sont approchés d'elle en l'appelant par son prénom : Jeanne ! Cette dernière éclata alors en sanglots se laissant tomber à genoux. Après avoir reçu des habitants un repas chaud et des vêtements secs elle leur raconta ce qui lui était arrivé depuis qu'elle avait quitté la caravane deux ans auparavant. Afin que les habitants qu'elle ne connaît pas

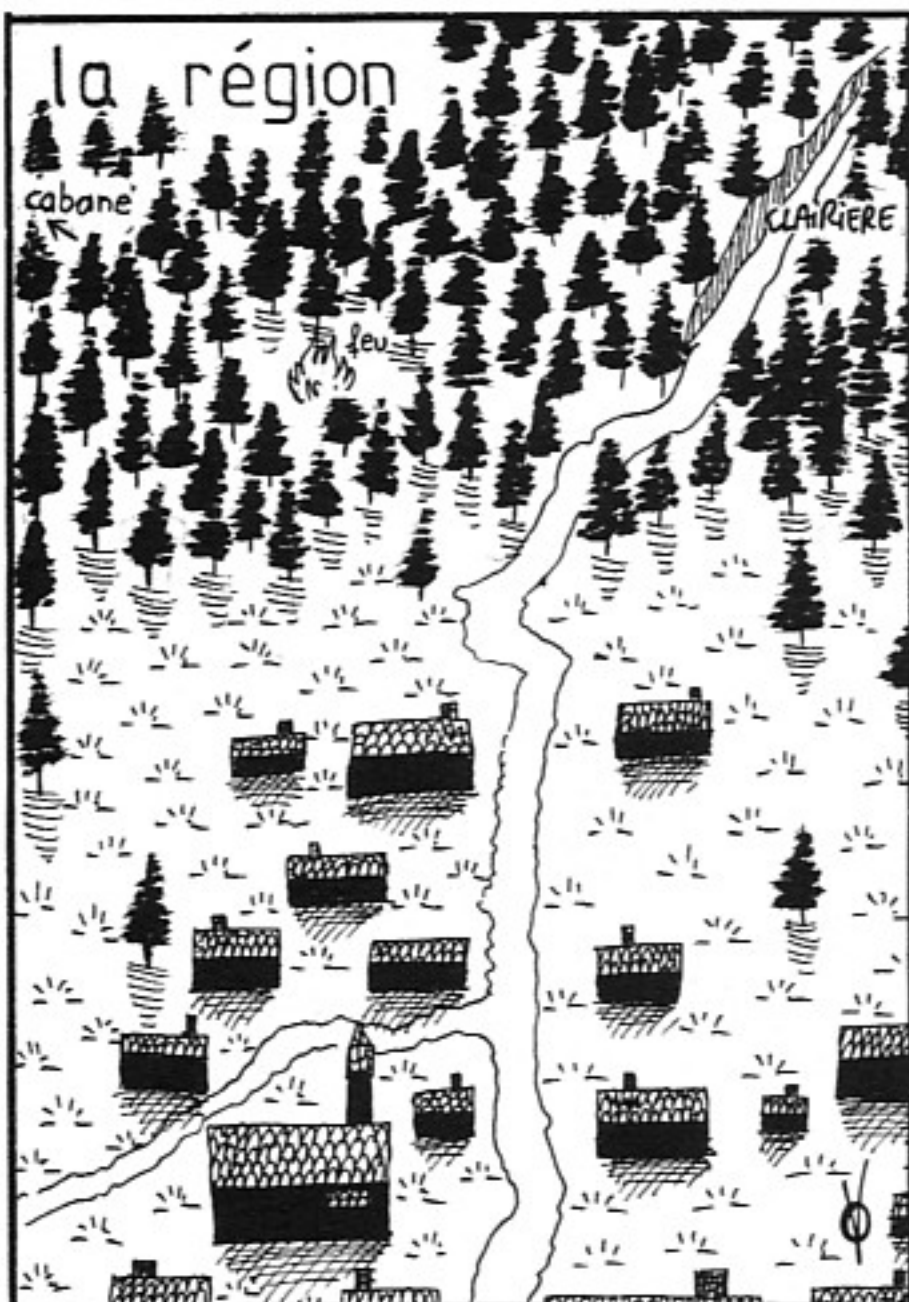
ne soient pas exclus de son récit, elle commença par un léger rappel.

"Il y a sept ans j'habitais cette même caravane, certains d'entre vous me connaissent, je faisais partie du groupe depuis de nombreuses années déjà. C'est à ce moment là que je me suis aperçue que j'étais enceinte. J'ai mis au monde un garçon que j'ai appelé François. Le temps passa et François grandit, avec malheureusement un gros défaut : il était bavard et rien ne pouvait le faire taire. [... arrêt car ici elle éclata de nouveau en sanglots.] Vous connaissez tous la règle de la caravane en ce qui concerne les enfants. Quand ils deviennent grands il faut les abandonner ou quitter la caravane pour vivre avec eux. Certains d'entre vous ont du faire face à cette terrible réalité. Eux seuls savent comme il est difficile de faire un tel choix. Comprenez-moi je ne discute pas cette règle terrible, je la comprends même, car un enfant dans la caravane est un danger perpétuel, s'il parle il nous fait tous encourir de grands dangers et même la mort ; mais c'est dur, très dur quand on est une mère. Je n'ai pas pu me résoudre à quitter mon enfant, à l'abandonner à des étrangers. Je suis donc partie avec lui il y a deux ans ; il avait alors quatre ans. Nous avons connu une misère extrême. Etant une étrangère, j'ai eu beaucoup de mal à me faire accepter et la présence de François ne me facilitait pas souvent les choses. Nous avons souvent passé des jours sans manger. Et puis il y a un an François est tombé malade. J'ai eu beau le soigner du mieux que j'ai pu, il est mort ; il est mort de maladie et aussi de

faim. A sa mort j'ai été désespérée..., puis, j'ai pensé à vous, à vous tous qui pendant des années aviez été des amis fidèles.

François n'étant plus j'ai pensé que vous pourriez me reprendre avec vous dans la caravane. Je vous en supplie, gardez-moi avec vous... Je n'en peux plus, j'ai subi tellement d'épreuves. Il n'y a plus aucun danger maintenant que je n'ai plus d'enfant". Jeanne les supplie, en larmes, de l'autoriser à revenir dans la caravane. Emus, la plupart des habitants décident de la garder. Jeanne, après un long entretien privé avec l'Initié, est autorisée à rester parmi eux en attendant la prochaine visite du Grand Veneur qui décidera de sa réintégration finale ou non dans la caravane. Le Grand Veneur est absent pour le moment mais en général vient régulièrement.





POUR WARHAMMER ET AD&D

Ce scénario prendra place à la suite d'une campagne, particulièrement dure pour les aventuriers, terminée si possible par un combat qui les aura mis en très mauvais état. Si ce cas de figure n'est pas réalisable, alors commencez le scénario sans prendre de pincettes par une bonne bataille contre un vieil ennemi ou contre une bête chaotique particulièrement meurtrière (dont les blessures qu'elle inflige ne se guérissent que naturellement par exemple).

Les aventuriers seront alors recueillis par les membres d'une caravane de troubadours et d'acrobates qui les guériront patiemment. Les membres de la caravane vivent de la générosité des gens et des seigneurs des contrées où ils font des représentations et mettent de l'attraction.

Depuis quelques jours, la caravane circule dans une région (peu distante de celle où évoluaient vos aventuriers) assez montagneuse. La pluie martelle la toile tendue des roulottes sans discontinuer depuis plusieurs heures. L'avant veille, une femme revêtue de haillons s'est ralliée à la caravane. Maigre et mal vêtue, elle n'est pourtant pas laide et sous sa crasse se cache même sans doute une rare beauté. Les joueurs pourront apprendre qu'elle a fait partie de la caravane il y a sept ans mais l'avait quittée parce qu'elle était enceinte et voulait élever son enfant (François) pour en faire un homme respecté. Mais elle a connu une misère extrême dans cette région. Il y a un an, François est tombé malade et il est mort (de maladie et de faim d'après Jeanne).

RENSEIGNEMENTS COMMUNS A TOUS LES JEUX

Si les joueurs tentent de se renseigner sur elle auprès des anciens ils pourront apprendre que :

* de la part des femmes : Jeanne était belle (elle l'est toujours malgré sa maigreur), trop belle et il y avait parfois eu des altercations entre les hommes qui se disputaient ses faveurs. On n'a jamais su le nom du père de l'enfant. Jeanne n'a jamais voulu dire qui, des hommes de la caravane, était le père de son enfant. Peut-être ne le savait-elle pas elle-même ? Attention les femmes ne haïssent pas Jeanne. Celle-ci est très gentille et rendrait toujours service, même si elle a des petits défauts (narcissisme, légèreté), personne n'est parfait !

* de la part des hommes : Jeanne est une jeune femme magnifique qui a fait tourner la tête de plus d'un homme. Elle est gentille, d'humeur toujours agréable et très appréciée. Son départ fut regretté par beaucoup d'habitants (hommes et femmes) de la caravane. Elle dansait admirablement et aidait les jongleurs dans leurs numéros. C'était toujours un ravissement de la regarder.

Remarque : Il est vrai que Jeanne a eu des aventures avec plusieurs hommes, mais attention, prenez garde à ne pas trop en exagérer le nombre et en faire une "croqueuse" des hommes de la caravane.

EN REALITE QUI EST JEANNE ET POURQUOI REVIENT-ELLE ?

POUR HURLLEMENTS

(Attention ! Cette partie est strictement réservée au Grand Veneur et ne doit pas être lue par des joueurs d'Hurllements même s'ils ne désirent pas jouer ce scénario !).

Jeanne est une très jolie femme aux yeux vert-émeraude et à la chevelure blonde. Sa première transformation fut la vipère, transformation qu'elle préféra toujours aux autres. Elle avait aussi le pouvoir de se changer en Salamandre, en Loup et enfin en Aigle. Mais c'est en vipère qu'elle se sentait le plus en communion avec elle-même. Ce sentiment

éprouvé était si fort que même humaine elle se sentait serpent. Malgré tout, elle gardait son goût prononcé pour les baignades en rivière. Un jour, elle fut surprise par un paysan alors qu'elle se baignait nue dans une rivière. De l'eau, émergeait le haut de son corps, environ jusqu'à la taille. Elle était si belle que le paysan, pendant quelques instants, resta comme tétanisé par tant de beauté. Fière de son corps au plus haut point Jeanne lui demanda d'approcher, d'une voix douce et mélodieuse. Mais l'homme s'enfuya en hurlant qu'il avait vu la Vouivre et qu'elle allait l'envouter. Le paysan, pendant quelques instants, resta comme tétanisé par tant de beauté. Fière de son corps au plus haut point Jeanne lui demanda d'approcher, d'une voix douce et mélodieuse, mais l'homme s'enfuya en hurlant qu'il avait vu la Vouivre et qu'elle allait l'envouter.

Cette entrevue marqua beaucoup Jeanne au point qu'en elle-même elle se surnomma la Vouivre et retourna, à chaque halte de la caravane, se baigner dans les rivières afin de se faire surprendre par les paysans. Elle leur disait alors :

"Je suis la Vouivre d'un jour, je suis venue à toi pour t'offrir l'amour d'une heure." Elle s'arrangeait toujours pour ne pas être surprise par les hommes de la caravane : peur d'être prise pour folle, ou peut-être d'être chassée car en attirant ainsi l'attention sur elle, elle pouvait mettre la caravane en danger. Elle faisait aussi toujours attention à ne pas faire plusieurs fois son manège lors de la même halte.

Comme elle le raconte dans son récit, un jour elle mit au monde un garçon. Bien qu'ayant eu quelques aventures avec des hommes de la caravane elle savait qui était le père de son enfant. C'était un homme doux qui aimait profondément sa compagne mais qui une nuit, sous l'effet de la boisson, avait succombé à ses avances. Le lendemain matin l'homme ne se souvenait plus de rien. Jeanne qui n'était pas méchante ne voulut pas que le couple souffrit par sa faute. Aussi elle se tut à jamais. Personne ne sut qui était le père de François mis à part elle.

Puis vint le moment qu'elle évoque avec douleur. Ses paroles sont douces mais son esprit est animé de tout autre chose que le désespoir. C'est la haine qui la guide. La haine des habitants de la caravane à cause de qui elle a dû subir la misère, le froid, la faim, la maladie et enfin et surtout la mort de son petit François. Cela, elle ne leur pardonnera jamais. Après la mort de François il y a un an environ elle a d'abord succombé au désespoir puis en est vite venue la colère. Elle a longuement essayé d'imaginer un plan pour les faire souffrir tous



autant qu'ils sont. Et un jour, elle a trouvé. Tout est devenu clair dans son esprit : au cours de ses activités ophidiennes, qu'elle a reprises depuis la mort de son enfant, elle a rencontré dans les bois entourant le petit village de Valgorge deux personnages vivant en retrait de la société et qui pourraient l'aider dans sa vengeance. Il s'agit de Clotilde, une vieille mendiante un peu dérangée, et d'un homme qui aime un peu trop les femmes. A l'aide de la mendiante elle va attirer l'attention des habitants de la caravane sur des phénomènes étranges qui soit disant se passent dans le village. Elle instaurera la peur dans la caravane, amenant les habitants à croire que Satan est présent dans le village.

Elle essaiera de rentrer dans la caravane en jouant la mère éplorée et en profitera pour droguer les femmes ; après cela elle les amènera à l'homme de la forêt, Philibert, qui les violera et leur fera croire, profitant de leur état, que ce sont leurs compagnons qui ont arrangé cette rencontre avec lui. Ce faisant elle instaurera le doute dans l'esprit des femmes. Celle-ci pourront réagir diversement : certaines le croiront, d'autres pas, mais des discordes entre compagnons éclateront au sein de la caravane. De plus, par son aspect, Philibert, si elles le décrivent soit à l'Initié, soit aux joueurs, soit si les joueurs trouvent ses traces, pourra faire penser qu'il est Satan.

Mais Jeanne n'en restera pas là. Une nuit, elle mettra le feu à deux roulottes de la caravane. Attention Jeanne ne tentera aucun combat de sa propre initiative.

REMARQUE : Jeanne souffre d'un léger dédoublement de la personnalité. On peut le constater dans ses réactions envers ses transformations. Aussi l'esprit de Jeanne est très embrouillé et il est très difficile à quiconque de savoir ce qu'elle pense.

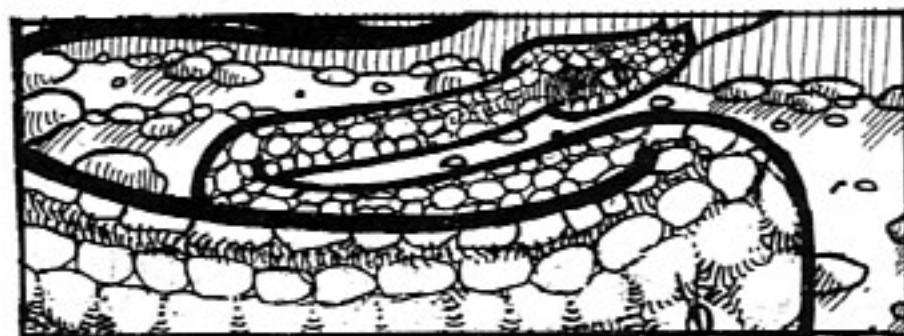
Jeanne a choisi le village de Valgorge en raison de la présence de la mendiante, de Philibert mais aussi du centenaire de la mort de Cantialline qui lui a permis de créer un climat particulièrement inquiétant pour les joueurs.

POUR WARHAMMER ET AD&D

Jeanne est une femme d'une grande beauté, aux yeux émeraude et à la chevelure blonde. A la suite de la mort de son fils, elle s'est vendue corps et âme à un seigneur démoniaque (que l'on appellera Satan dans le scénario mais que vous pourrez réadapter selon le jeu et le monde que vous avez développé). Elle possède le pouvoir de se transformer en serpent et adore se baigner en rivière d'où le surnom qu'elle s'est elle-même donné : la Vouivre. Parfois, elle se laisse volontairement surprendre dans le lit d'une rivière par un paysan à qui elle dira :

- "Je suis la Vouivre d'un jour, je suis venue à toi pour t'offrir l'amour d'une heure". Elle éprouve une haine féroce envers les membres de la caravane (pour des raisons injustes, mais la misère et la mort de son fils ont bien perturbé sa raison). Son plus cher désir est la vengeance envers les hommes du village qui l'ont mal traitée et ceux de la caravane, qui l'ont abandonnée après l'avoir aimée.

Elle a pris contact avec Clotilde, une vieille mendiante aigrie, et avec Philibert, un fou doté de pouvoirs surnaturels, en vue d'exécuter un plan mettant en scène les compagnes de ces hommes tant haïs (qu'elle fera violer par Philibert) et Cantialline, une femme mise en pièces par les hommes du village pour sorcellerie et dont le centenaire de la mort approche. Jeanne espère semer le doute dans l'esprit des femmes de manière à en rallier (même inconsciemment) une partie à sa cause et utiliser la puissance de l'esprit de Cantialline pour se venger définitivement des mâles égoïstes.

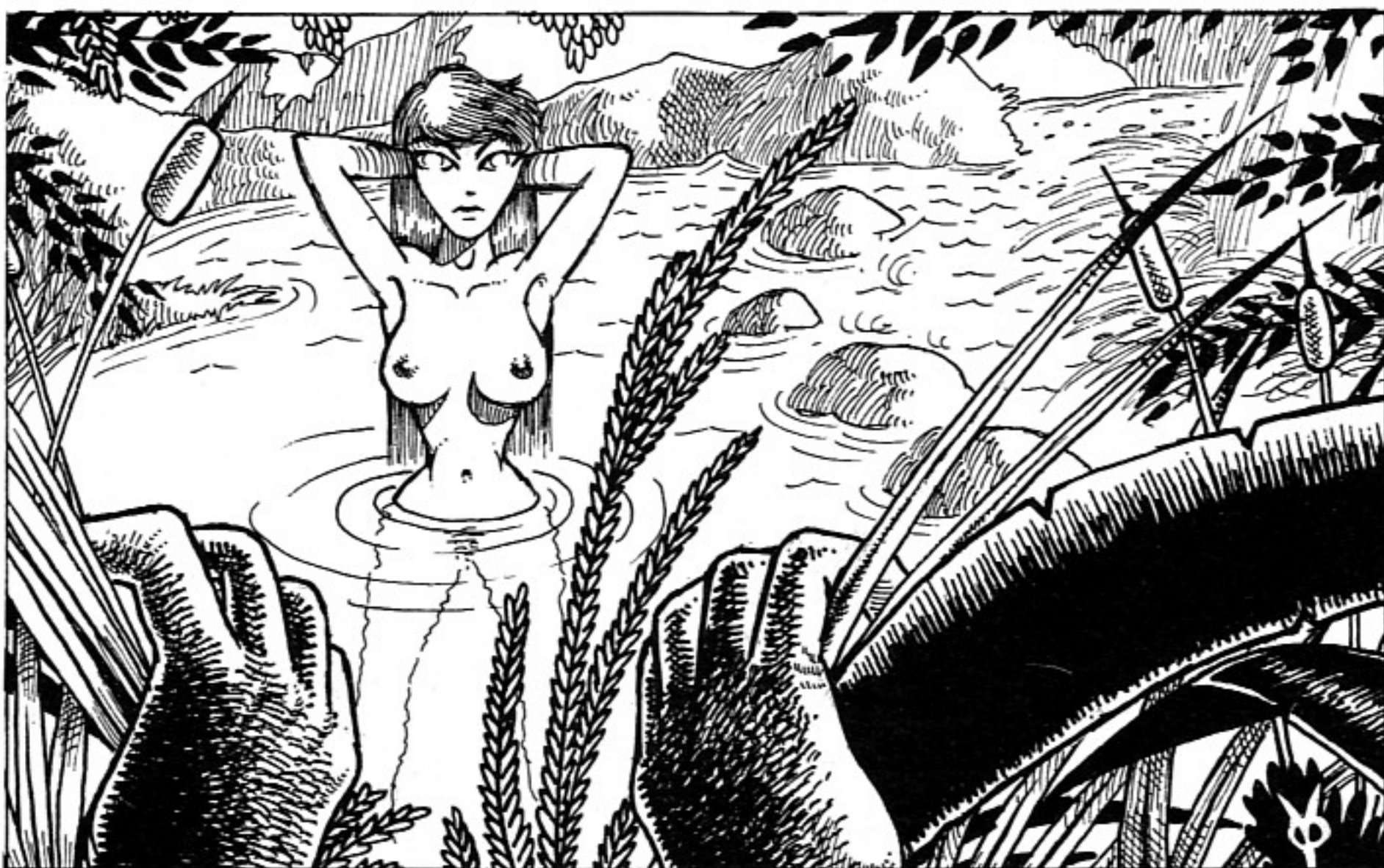


L'ARRIVÉE AU VILLAGE

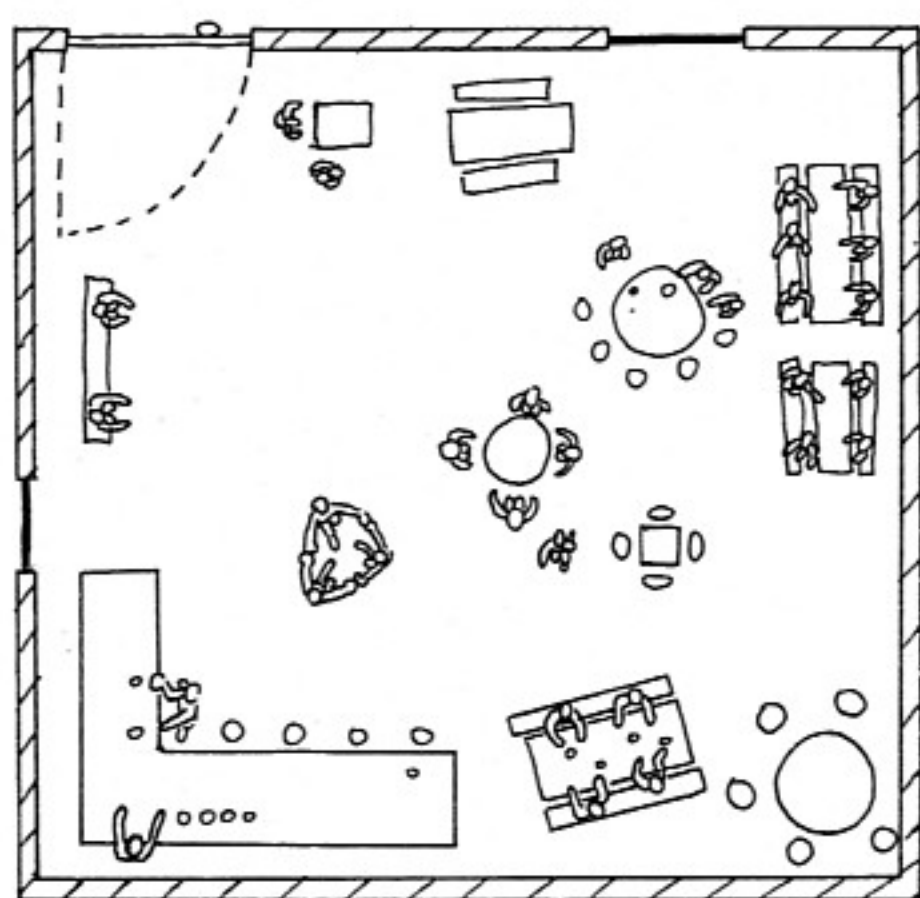
Le paysage alentour est constitué par de longues crêtes allongées entre de profondes vallées. Le pays est rude et peu peuplé. Malgré tout, la caravane doit faire plusieurs représentations dans le pays. Elle a cette fois ajouté à son itinéraire le village de Valgorge où elle n'a jamais fait de représentation mais dont les habitants, l'année précédente, leur ont fait savoir qu'ils espéraient leur venue. La caravane a décidé qu'elle y ferait deux représentations.

Du bas de la vallée on peut apercevoir le village perché sur une crête et encerclé par des bois touffus. La route menant au village est escarpée et difficilement praticable pour les roulottes. A mi-chemin la caravane doit quitter la route, devenue impraticable pour elle, et faire un détour par les bois. En ce début d'automne, la route aurait dû être moins abîmée mais les pluies abondantes du mois précédent l'ont ravinée profondément. De plus, la nuit commence à tomber. Le décor prend des allures quelque peu effrayantes.

A la suite d'une avarie matérielle (une des roues d'un chariot s'est fendue en heurtant un rocher), les habitants de la caravane arrivent dans une grande clairière située à environ une lieue du village. Surpris par la nuit, ils décident d'y établir leur campement. Après consultation des réserves de nourriture, l'envoi d'un petit groupe d'hommes au village s'impose : en effet, il n'y a pas de quoi préparer le repas du soir et le petit déjeuner du lendemain.



plan de l'auberge



PREMIER SOIR :

LE VILLAGE

Pour parvenir au village le groupe envoyé mettra environ quarante-cinq minutes. Il fait assez froid et des ombres semblent se mouvoir dans les fourrés bordant le chemin. Pas un bruit ne vient troubler le silence de la nuit. Leur cheminement est facilité par la pleine lune. A l'entrée du village le groupe rencontrera un paysan aux yeux glauques qui les fixera en silence avec un regard dément puis, en hurlant, s'enfuira par un chemin de traverse. Il s'agit du fou du village, sans grand rapport avec l'histoire, mais qui nous permet d'entretenir un climat malsain pour le groupe. Si les joueurs questionnent les villageois sur cet homme ils apprendront sans problèmes qui il est.

Le village est désert et aucune lumière n'éclaire l'intérieur des maisons. Il est environ vingt heures. La chapelle est fermée elle aussi. Le seul endroit éclairé est une maison rectangulaire beaucoup plus grande que les autres : l'auberge.

L'auberge est enfumée et contient beaucoup de villageois (tous du sexe masculin). Ces derniers sont particulièrement agités : ils chantent, certains même dansent en riant. Tous semblent heureux. A l'entrée des joueurs, certains se tairont et les observeront d'un air hostile. C'est notamment le cas d'un très vieil homme, assis juste à côté de la porte. Si les joueurs tentent de savoir auprès des villageois de la salle ce qui se passe, ils se heurteront à un silence qui ne fera que grandir. Seul l'aubergiste sera plus sociable. Il se montrera très curieux et ravi de ces nouveaux arrivants dès qu'il aura appris leur identité. Il expliquera aux joueurs que tout le village attend leur arrivée avec impatience car les distractions sont rares. Après avoir annoncé aux villageois l'identité des arrivants, le climat se détendra mais personne ne dira ce qui se passe. Tous détourneront la conversation. Tous sauf l'aubergiste, (et seule-

ment si les joueurs, en posant leurs questions, font preuve d'une exceptionnelle éloquence), qui consentira à leur dire que le village fête le centenaire de la mort de Cantialline. Mais il refusera catégoriquement d'en dire plus et peut même, si les joueurs insistent trop, se mettre en colère. Les caractéristiques de l'aubergiste sont données en annexe n 4.

Si les joueurs décident, après avoir acheté les provisions nécessaires (auprès de l'aubergiste), de faire un tour dans le village, ils pourront remarquer que les fenêtres des maisons sont fermées. S'ils tentent de frapper à l'une de ces maisons, une voix de femme leur répondra de passer leur chemin et refusera de leur ouvrir. Si les joueurs tentent alors de savoir qui est Cantialline, ils n'obtiendront aucune réponse.

Suite à un jet d'apercevoir réussi, ou un jet d'écouter, ils remarqueront qu'une des maisons a les fenêtres ouvertes et entendront des pleurs d'enfants. La maison est située au bord du chemin à l'entrée du village. Son emplacement est indiqué sur le plan donné en annexe n 1, et son intérieur est détaillé en annexe n 3. En s'approchant les joueurs découvriront, par les fenêtres (la porte est fermée), un spectacle insolite : deux enfants, d'environ cinq et six ans, assis sur un lit et pleurant, tandis qu'une femme assise à côté d'eux sur un banc s'arrache les cheveux, le regard fixe. Tous semblent regarder dans la même direction : la lisière de la forêt. Si les joueurs tentent d'intervenir, les enfants les supplieront de les aider et de les protéger : - "Sauvez-nous de la bête. Sauvez-nous. Elle va venir, elle est venue deux fois ; elle va venir hurler. Elle nous fait peur et à maman aussi."

Si les joueurs tentent d'interroger la mère, celle-ci se renfermera sur elle-même, comme en état de choc. Ils ne pourront rien apprendre de plus des enfants qui ne feront que répéter ce qu'ils ont déjà dit.

Un long hurlement, semblable à celui d'un loup se fera alors entendre, et les enfants paniqués se cacheront sous le lit tandis que la mère ne bougera pas. [Si les joueurs n'ont pas remarqué la maison des enfants, ils entendront le hurlement alors qu'ils sont sur le chemin du retour]. En regardant vers l'endroit d'où semblait parvenir le cri, les joueurs pourront apercevoir, à la lisière de la forêt (partie gauche de la lisière), une forme mi-loup, mi-homme qui semble danser autour d'un feu. S'ils décident d'aller voir, la forme étrange aura disparu. Cependant à l'endroit même où elle se tenait, à côté du feu, ils pourront trouver, s'ils cherchent, un curieux bijou. Il s'agit d'une sorte de collier sur lequel est fixé un médaillon.

LA MENDIANTE : CLOTILDE

(partie commune à tous les jeux)

La forme étrange aperçue est en fait une vieille mendicante de 60 ans habitant une petite cabane dans les bois autour du village. Elle n'a pour tout vêtement qu'une vieille robe déchirée. Pour survivre elle va dans la journée mendier au village ou attendre que les villageois quittent leur maison pour s'y introduire et y voler sa pitance. D'esprit un peu dérangé, elle a toujours refusé de se mêler à eux et de quitter les bois. Cette attitude et les larcins commis lui valent d'être mal vue par les villageois. Cependant ceux-ci ne peuvent se résoudre à la chasser en raison de son âge avancé. Quand les nuits sont froides elle porte sur son dos une vieille peau de loup qui la recouvre presque entièrement, ce qui lui donne cette allure étrange.

Jeanne, au cours de ses promenades en forêt, a découvert cette mendicante. Elle a aussitôt compris qu'elle pourrait s'en servir lors du passage prochain de la troupe dans le village. Depuis deux mois elle lui donne de la nourriture en échange d'un petit travail : il s'agit d'allumer un feu à la lisière de la forêt et de danser autour en hurlant comme un loup, recouverte de sa peau, les soirs de pleine lune. Le soir de l'arrivée de la caravane, c'est la troisième "représentation" de la mendicante. Quelques jours auparavant Jeanne lui a confié un bijou qu'elle devra laisser près du feu avant de s'enfuir. Enfin le lendemain, elle ira mendier auprès des habitants de la caravane, demandera à Jeanne si un des habitants a trouvé le bijou et, si celui-ci le porte sur lui, elle lui dira en le voyant que le bijou est damné et que, quand on l'a gardé plus de quelques heures sur soi on ne peut plus jamais s'en séparer. Si le joueur (ou les joueurs) concerné cherche à en savoir plus, elle dira qu'elle ne sait pas pourquoi l'objet est damné mais qu'elle a connu des gens l'ayant gardé et à qui il est arrivé des choses horribles. Après cela elle ne devra plus se faire voir pendant plusieurs jours et attendre que Jeanne vienne lui apporter son dû. Si les joueurs, soit au cours de promenades, soit au cours de recherches menées en forêt, découvrent sa cabane et lui posent des questions, elle répondra qu'elle ne sait rien sur la forme étrange qui hurle les nuits de pleine lune et ne sait rien de plus sur le bijou que ce qu'elle a déjà dit.



LE BIJOU

(partie commune à tous les jeux)

Jeanne est issue d'une famille de fabricants de vitraux. Elle était douée pour la peinture imaginaire et aidait souvent ses parents à l'atelier. En grandissant elle devint experte dans la fabrication de bijoux. C'est donc elle qui créa le bijou qu'elle donna à Clotilde. Le bijou est composé d'un collier d'argent et d'un médaillon ovale d'environ la taille d'un oeuf. A l'intérieur elle fixa, sur la partie gauche, un vitrail de sa création représentant des paysans en train de danser et, en minuscule au centre du vitrail, le visage de Satan ; sur la partie droite elle fixa un miroir grossissant. C'est ainsi que, lorsque le médaillon est ouvert sous un certain angle, le miroir réfléchit le visage de Satan en le grossissant fortement. Une personne qui ouvre le médaillon à 30% de chance de voir le visage de Satan se réfléchir sur le miroir et 70% de se voir elle-même.

Si un des joueurs jette le bijou (effrayé par le visage de Satan par exemple) ou si, curieusement, aucun des joueurs n'est allé voir ce qui se passait à la lisière de la forêt, Jeanne ira le rechercher et le déposera sur la couche du (ou d'un) joueur en utilisant ses pouvoirs.

De plus, Jeanne glissera dans le repas du possesseur du bijou une potion de son cru ayant la propriété de plonger le dormeur dans un univers abominable.

Il est très important si un joueur trouve le bijou qu'il l'emporte avec lui. Le retour à la caravane s'effectuera sans problème. A leur arrivée, Jeanne les espionnera discrètement de manière à savoir ce qui s'est passé. Elle utilisera au besoin ses pouvoirs.

REMARQUE POUR HURLEMENTS :

si une fois arrivés à la caravane les joueurs vont voir l'Initié et lui montrent le médaillon, celui-ci, en l'absence du Veneur, leur dira qu'ils peuvent le garder s'ils en ont envie, qu'il n'en veut pas et que pour lui ce n'est qu'un bijou comme les autres. Attention, arrangez-vous pour que l'Initié ne garde pas le médaillon avec lui.

Maintenant que les provisions sont arrivées, les femmes s'affairent à la préparation du repas. Si le groupe des joueurs envoyés au village est scindé en deux après avoir entendu le hurlement, et qu'un des deux groupes est allé porter les provisions à la caravane, le repas sera prêt à l'arrivée des joueurs de l'autre groupe. Les enfants jouent aux pieds des roulottes et la lune éclaire le campement de sa douce lumière.

Après le repas, chacun vaque à ses occupations. L'heure du coucher vient vite. Demain la journée sera longue. Il faudra réussir à transporter les accessoires nécessaires à la représentation du soir, monter le cirque, s'entraîner, puis offrir aux villageois le spectacle dont ils rêvent. De plus, le coin paraît pour le moins bizarre !

Pour les habitants de la caravane, la nuit sera calme. Pour tous sauf un : le possesseur du bijou trouvé.

Détaillez bien au joueur le cauchemar qu'il fait. Si ce joueur a été dans sa vie l'auteur d'un acte dont il a honte, exploitez la situation et faites intervenir Satan dans son rêve.

Ce dernier le complimentera sur son action et l'assurera de sa place auprès de lui quand le moment sera venu. Si au contraire le joueur a eu une existence paisible jusqu'à son entrée dans la caravane, inventez-lui, par exemple, un meurtre antérieur où le mort se réveille pour se venger. Le mort sera accompagné de Satan qui regardera le joueur en ricanant, lui disant qu'il se trouve maintenant en son pouvoir. Si le joueur se réveille, (jet réussi sous l'endurance), et tente alors de se débarrasser du bijou, il le retrouvera au pied de sa couche à son réveil.

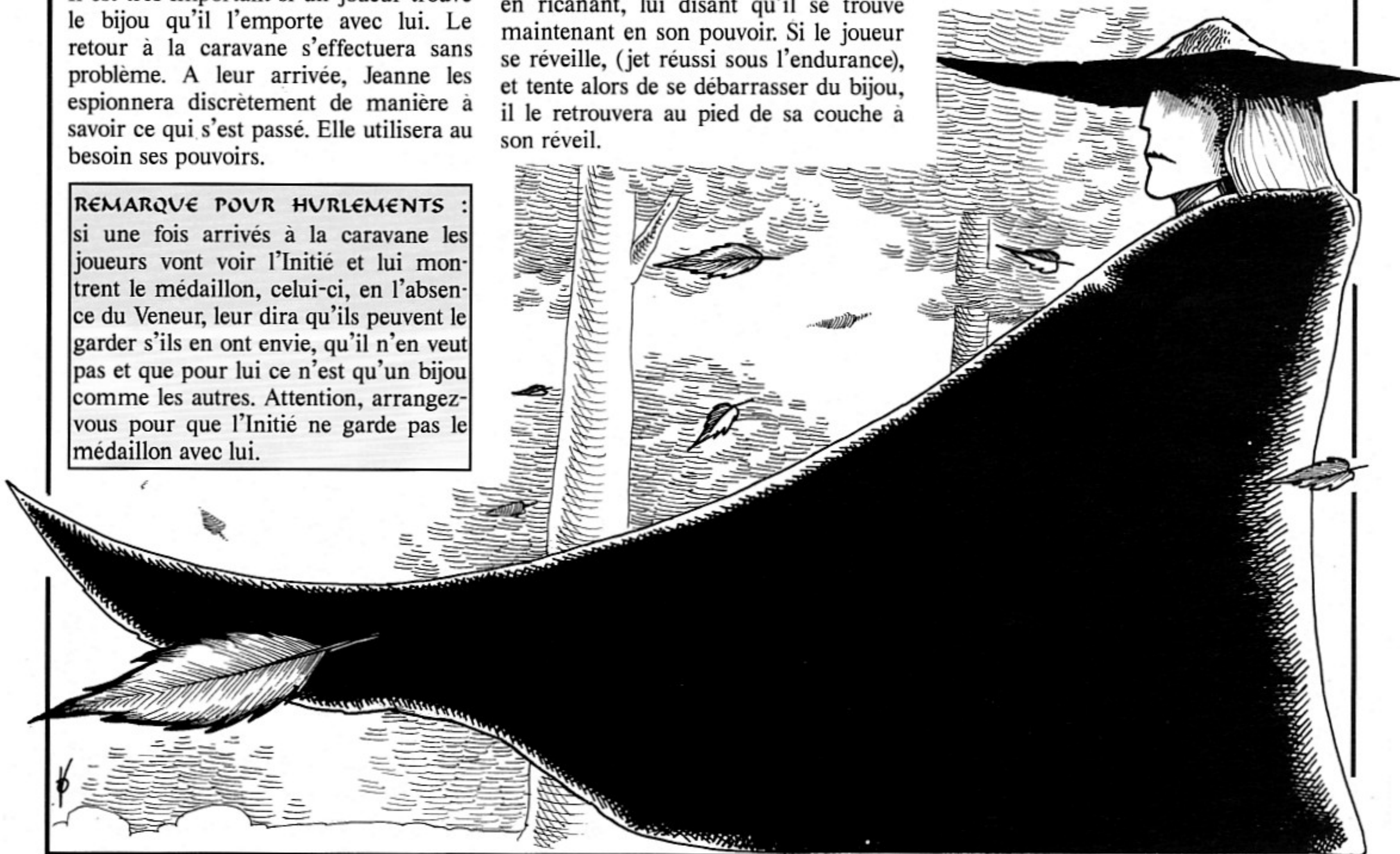
DEUXIEME JOUR

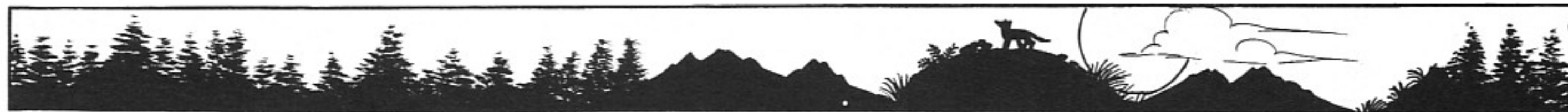
LE MATIN

POUR HURLEMENTS

Si le joueur qui possède le bijou, paniqué, retourne voir l'Initié, celui-ci le rassurera en lui disant qu'il ne doit pas s'inquiéter, que tout le monde, à part lui, a eu une nuit calme. Le bijou n'est certainement pour rien dans son cauchemar, et il est impossible que le bijou revienne après avoir été jeté (il a sans doute été rapporté par un des chiens de la caravane qui a cru que le joueur voulait s'amuser).

Avant midi, les habitants de la caravane doivent transporter les accessoires nécessaires à la représentation du soir. Le chef de la caravane a déclaré que la clairière était un endroit idéal pour le campement et que seules les roulottes nécessaires au transport des accessoires iraient au village. Juste avant le départ, les joueurs verront s'approcher une vieille mendiante. Il s'agit de Clotilde qui vient remplir la tâche que lui a confié Jeanne. Détaillez l'aspect chétif et pauvre de la mendiante, insistez sur sa stupéfaction (feinte bien évidemment) en voyant le bijou et sur l'horreur qui se peindra sur ses traits. Elle doit fortement impressionner le possesseur du bijou. Si le joueur n'a pas le bijou sur lui, elle essaiera de lier conversation avec lui, il lui rappelle son fils disparu, de manière à le faire parler du bijou.





L'APRÈS-MIDI

Après le repas vient la dure réalité de la caravane. Il faut monter le cirque, planter les piquets. Le soleil est voilé ce qui facilite le travail bien que la température ne soit pas très élevée en cet après-midi d'automne. Grimaçant, les hommes s'attellent à la tâche. Une fois le cirque monté, les habitants de la caravane doivent répéter leur numéro.

Si les joueurs décident de retourner voir les enfants, ceux-ci ne pourront rien leur apprendre sur la bête, et sur Cantialline. Leur mère une fois les a menacé d'appeler la sorcière s'ils ne mangeaient pas mais ils ne savent pas si Cantialline et la sorcière sont une seule et même personne. Leur mère sera absente, elle travaille aux champs. Si les joueurs vont la voir aux champs, elle dira qu'elle est déjà venue deux fois, mais que le village ne veut pas s'en mêler. Certains disent que tant que la bête ne s'approche pas du village ils ne feront rien.

Si les joueurs décident d'aller questionner un prêtre, (le curé pour HURLEMENTS), celui-ci ne leur apprendra rien sur la forme. Lui ne l'a jamais vu. La nuit il dort. Sur Cantialline il ne sait pas grand chose. Il sait qu'il s'agit d'une sorcière morte il y a cent ans mais les villageois n'ont jamais voulu lui en dire plus. D'ailleurs ils n'aiment pas en parler, ce que pourront constater les joueurs s'ils décident de retourner à l'auberge.

Les villageois se méfient un peu des habitants de la caravane. Si les joueurs ont l'idée d'aller questionner les vieux du village ils obtiendront plus de succès. En écoutant leurs radotages, ils apprendront (s'ils se sont montrés assez sympathiques et éloquents en posant leurs questions) que Cantialline était une jolie femme, une sorcière qui pactisait avec Satan, et qui est morte il y a cent ans dans des circonstances affreuses : ce sont les villageois qui l'ont mise à mort :

- "Elle était couchée sur le sol et sur son corps il y avait une planche criblée de pointes tournées vers le bas ; sur la planche il y avait de grosses pierres. Chaque villageois est venu apporter sa pierre. Elle est morte en hurlant qu'elle reviendrait un jour."

L'un dira que c'est peut-être elle qui est revenue, transformée en loup, pour se venger du village et qui hurle les soirs de pleine lune ; mais il sera aussitôt contredit par les autres qui le traiteront de vieux fou.

LE SOIR

A 18H30 la représentation commencera. Elle remportera un succès énorme auprès des villageois tantôt hilares, tantôt ébahis. Jongleurs, montreurs d'ours, danseuses se succéderont pour le plus grand bonheur des uns et des autres. Les villageois réclament même à grands cris la deuxième représentation qui avait été promise. Devant le succès remporté, des provisions seront offertes par les villageois.

Le cirque restera monté pour une deuxième représentation du lendemain.

Le retour à la caravane et le repas du soir s'effectuent sans problème.

PENDANT LA NUIT

Pendant le repas Jeanne a drogué le repas de six des femmes de la caravane. La drogue utilisée ôte à la victime toute volonté et occasionne des trous de mémoire et de vision.

Parmi les victimes, vous pouvez mettre les amies des joueurs (ou les personnages joueurs de sexe féminin !). Vers minuit, une fois les effets de la drogue produits, Jeanne, sans un bruit, s'introduit dans les roulottes et demande aux femmes de l'accompagner : elle a quelque chose de grave à leur dire. Elles ne doivent faire aucun bruit et ne prévenir personne. Les femmes seront guidées jusqu'à une petite clairière. Là, une douce mélodie se fait entendre. Les femmes voient alors apparaître de derrière les fourrés un homme ou un bouc, elles ont du mal à discerner ce qu'est cette chose qui joue de la flûte... Plus la chose joue et moins elles ne peuvent bouger ; du moins à ce qu'il leur semble.

Entre ce moment là et le lendemain matin, elles seront violées sauvagement. La chose leur dira que ce coup a été monté par les hommes de la caravane, elle le répétera à chaque femme, insistant encore et encore.



POUR HURLEMENTS

C'est en fait la drogue qui fait de plus en plus effet (évitons donc qu'il y ait des femmes-rats parmi les victimes), et la chose n'est autre que Philibert.

PHILIBERT

Philibert est un homme d'une cinquantaine d'années, particulièrement laid. Il est petit et bossu. Son aspect peu plaisant lui a toujours valu d'être repoussé par les femmes qu'il approchait. Il essaya malgré tout vers l'âge de trente ans de séduire quelques jeunes filles du village. Il se montra à cette occasion si insistant que depuis on le surnomme Philibert le Satyre ! Mais ce surnom ne fut pas la seule conséquence : plusieurs habitants insistèrent sur ses actions odieuses contre les jeunes filles ; le village prit peur et le chassa. De frustré Philibert devint méchant. Il alla vivre pendant quelques années dans un village non loin de là, mais vers l'âge de cinquante ans il décida de revenir à Valgorge pour se venger. Il s'installa en secret dans les bois autour du village et commença à chercher un moyen de se venger. Un jour, manquant d'eau il alla à la rivière. Là quelle ne fut pas sa surprise en apercevant une magnifique femme, nue, se baignant dans la rivière. Voyant cet homme tétanisé devant elle, Jeanne se souvint de ce qu'elle avait l'habitude de faire lorsqu'elle habitait la caravane. Elle lui parla doucement :

- "Je suis la Vouivre d'un jour, je suis venue à toi pour l'amour d'une heure".

Philibert tomba fou amoureux de Jeanne. Il lui raconta sa vie et son ressentiment envers les habitants de Valgorge. Une idée germa alors dans l'esprit de Jeanne : elle allait promettre à Philibert de l'aider. En échange, elle lui demanda son aide car elle-aussi avait une vengeance à assouvir. Elle ne lui expliqua pas pourquoi, mais lui affirma que dans cette histoire il y trouverait son compte. Ce qu'elle lui demande est simple : il devra une nuit jouer de la flûte, recouvert d'une peau de bouc et chaussé de sabots fourchus, en dansant autour d'un groupe de femmes qu'elle lui amènera. Puis, il lui sera permis (et même recommandé) de les violer tout en leur disant que tout ceci est l'oeuvre des hommes de la caravane. Enfin, il devra rester pendant quelques jours le plus possible caché dans sa cabane. C'est lui qui confectionne les sabots fourchus et se procure la peau de bouc en allant en tuer un dans les environs.

POUR WARHAMMER ET AD&D

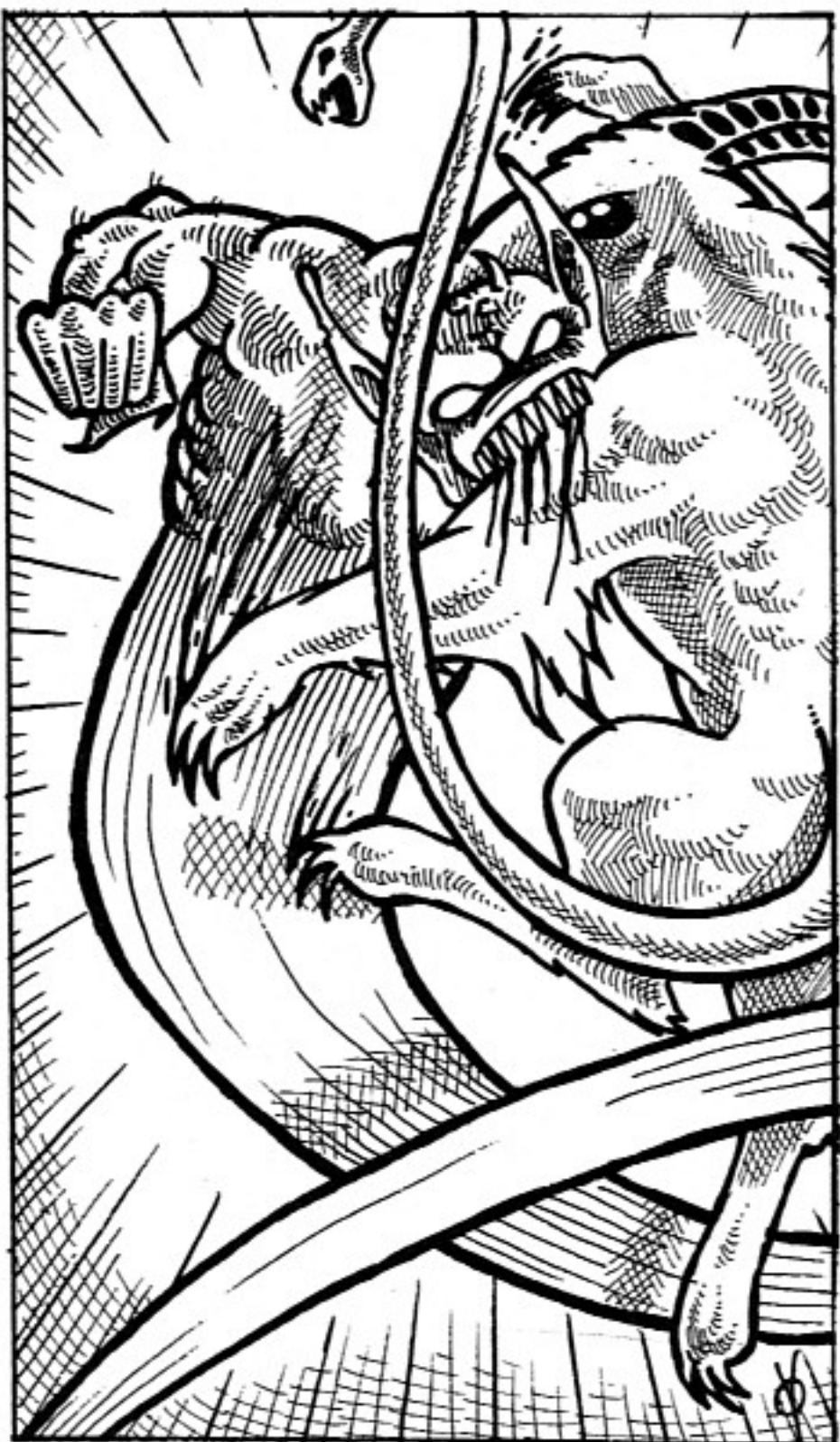
Philibert est l'auteur de ces violences. C'est un bossu d'une cinquantaine d'années, très laid. Répugnant, il a toujours été rejeté par les femmes et détesté en général.

Aigri, plein de rancœur, il a accepté la proposition que lui a fait un seigneur démon : il est devenu son serviteur en échange de quelques pouvoirs lui permettant de prendre un certain ascendant sur les femmes.

Philibert s'installa dans la forêt, et se construisit une petite cabane en bois non loin de Valgorge, son village d'origine. Un jour, il eut la vision d'une magnifique femme-serpent qui l'attendait à la rivière. Il s'y rendit et rencontra Jeanne dont il tomba fou amoureux.

Depuis, il est devenu l'esclave de Jeanne et exécute, parfois très volontiers, tous ses ordres. Il devra danser autour d'un feu, une flûte à la main, recouvert d'une peau de bouc et chaussé de sabots fourchus. Puis, il devra charmer des femmes affaiblies par la drogue et en abuser en leur disant que ceci est l'œuvre des hommes de la caravane. Ensuite, il devra rester caché pendant plusieurs jours dans sa cabane.

REMARQUE : Si les joueurs se renseignent auprès des bergers des environs, ils pourront apprendre (mais cela ne sera pas aisé) qu'un bouc a disparu il y a un mois de cela.



COMMUN A TOUS LES JEUX

Pendant ce temps, le joueur qui est en possession du bijou fera un cauchemar épouvantable grâce aux bons soins de Jeanne.

Dans Hurllements, si le joueur en possession du bijou a déjà vu la chimère dans ses rêves, il la verra de nouveau apparaître dans son rêve. Elle lui parlera doucement et s'efforcera de le rassurer. Mais Satan apparaîtra, et il s'ensuivra alors un combat épouvantable entre les deux et le rêve s'achèvera brusquement sans que le joueur sache qui est vainqueur. Si le joueur n'a jamais vu la chimère, vous pouvez, par exemple, faire arriver Satan au milieu d'une gerbe de feu, celui-ci pourra s'en prendre à une personne particulièrement chère au joueur, ou s'en prendre au joueur lui-même. Les rêves vécus s'expliquent par la peur de Satan, consciente ou non, éprouvée par le joueur, stimulée par la potion de Jeanne.

TROISIÈME JOUR

LE MATIN

En se réveillant le lendemain matin les habitants mâles de la caravane pourront constater que six femmes ne sont pas là. Aucune n'a signalé qu'elle allait s'absenter. Les habitants de la caravane sont très inquiets et après avoir attendu une heure, convoquent les habitants du village et demandent aux joueurs de rechercher les femmes car ils sont très inquiets de cette disparition soudaine.

Si les joueurs décident d'aller enquêter au village, ils n'obtiendront rien du tout. Si par contre ils décident de mener leur enquête dans la forêt, ils pourront découvrir des traces de pas de femmes. Il faut pour cela que la recherche soit bien organisée et que les joueurs réussissent leur jet de pistage. Dans une petite clairière de la forêt, ils découvriront les restes d'un feu avec autour des traces de pas de femmes. Horreur, au milieu de ces traces se trouvent d'autres traces, plus grandes mais aussi fourchues. Les joueurs pourront aussi trouver dans les buissons le ruban d'une des femmes, ruban particulièrement joli. Sur les pierres du foyer se trouveront des tâches de sang. Si les joueurs poursuivent leurs recherches plus en avant, ils ne trouveront plus rien.

En effet, en se réveillant, les femmes ont eu des réactions diverses. Par peur de la bête mais aussi se méfiant des hommes de la caravane, elles ont marché dans l'eau afin de ne pouvoir être suivies et se



sont réfugiées dans un recoin de la forêt. Là, elles tiennent conseil. Pendant la nuit, Philibert leur a fait croire que tout ceci était un plan des hommes de la caravane. Certaines pourront le croire, d'autres pas. Celles qui ne le croiront pas rentreront à la caravane. Les autres, après s'être concertées entre elles, décident de rentrer elles-aussi afin de parler au chef de la caravane, certaines déclarant qu'elles veulent quitter la caravane.

L'APRÈS-MIDI

Les recherches faites par les hommes devraient se terminer vers 16 heures. A 16h30, les femmes disparues arrivent dans la clairière où est installée la caravane. (Dans Hurllements, elles se dirigent droit vers la roulotte de l'Initié. Toutes se sont mises d'accord pour ne parler à personne avant d'avoir vu l'Initié). Si les joueurs les questionnent sur ce qui leur est arrivé elles ne répondront pas sauf si un des joueurs est une femme refusant de croire les dires de Philibert.

REMARQUE : Les femmes ne se souviennent pas être sorties de la caravane ni avoir vu Jeanne. Elles se souviennent s'être retrouvées de nuit assises autour d'un feu dans une petite clairière alors qu'une bête, mi-hommes, mi-bouc jouait de la flûte, une flûte dont le bout ressemblait à une tête de bouc, en dansant autour d'elles. Puis, sur ordres des hommes, la bête les a violées sans qu'elles puissent se débattre. Elles se sont réveillées au matin, hors de la clairière ne sachant où elles se trouvaient.

Les femmes décident de tenir un grand conseil entre elles, le soir venu, après la représentation.

A leur sortie de la roulotte, si les joueurs hommes les pressent de questions, elles les repousseront violemment en leur hurlant de ne pas les toucher. Elles pourront même, si les hommes insistent trop, se montrer encore plus violentes.

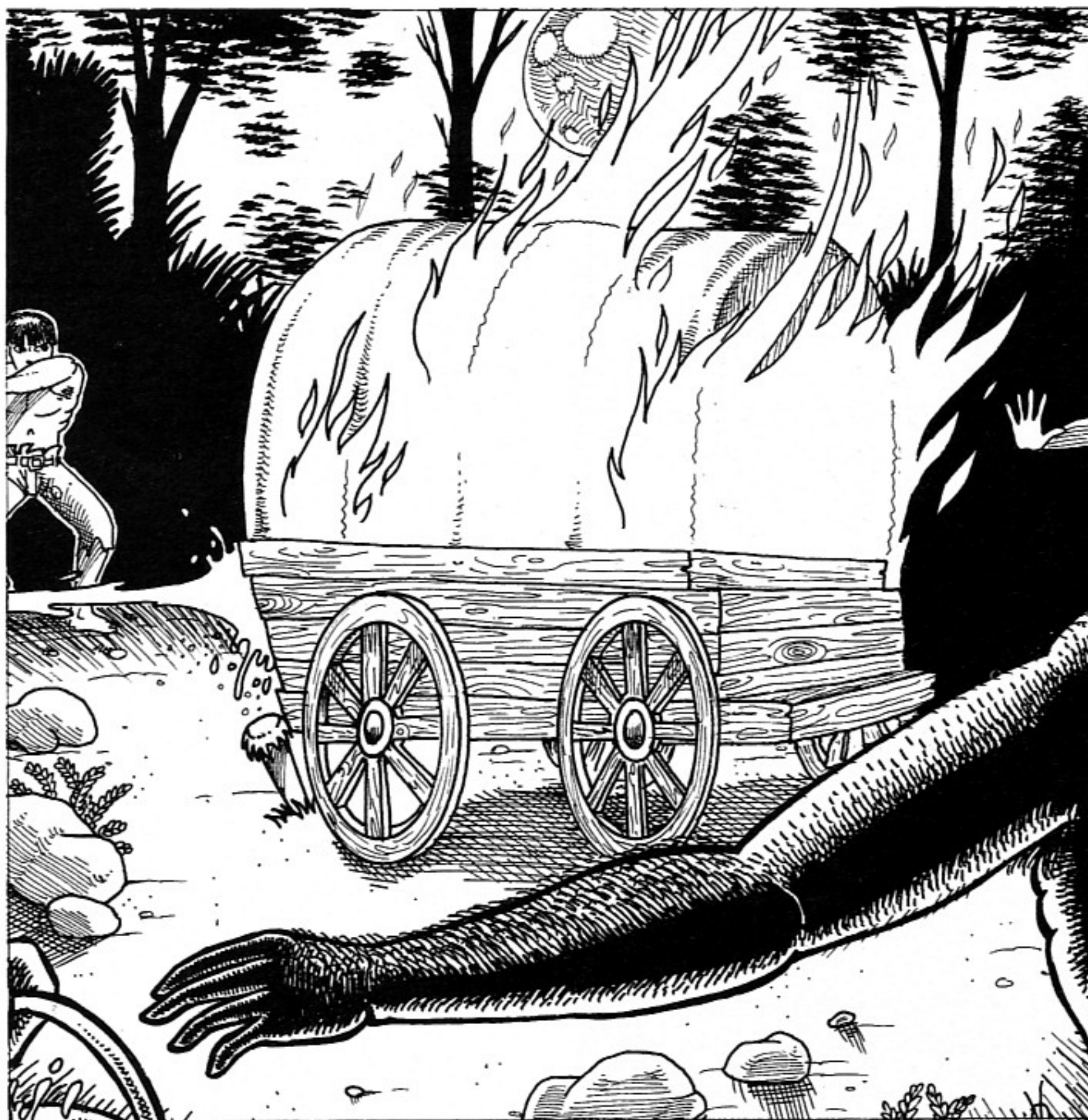
Mais l'heure de la représentation étant venue, le chef de la caravane ordonne aux habitants de prendre le chemin du village. Comme la veille, la caravane remporte un grand succès. Les villageois sont enchantés, et se montrent de plus en plus sympathiques. Si les joueurs décident de rester au village pour enquêter, les autres habitants et les femmes, rentreront au campement. De 22 heures jusqu'à tard dans la nuit, les six femmes tiendront conseil.

Au village, si les joueurs se montrent particulièrement éloquents et posent des questions sur un feu ou une chose se promenant dans les bois rôdant autour des femmes, ils pourront apprendre qu'il y a quelques années un homme, nommé Philibert, a été chassé du village car il s'en prenait aux jeunes filles. Mais cet homme n'est jamais plus revenu au village. Si les hommes ne désirent pas enquêter le soir même, transférez ces renseignements à un moment ultérieur. Pendant ce temps les six femmes ont tenu leur conseil entre elles seules. Une fois le conseil fini, elles vont se coucher ; elles communiqueront leur décision au matin.

PENDANT LA NUIT

Profitant du sommeil des habitants de la caravane, Jeanne met le feu à la roulotte de provisions ainsi qu'à une autre roulotte. Mais l'alerte est donnée rapidement. Un des hommes crie au feu et tous les habitants sont vite levés et essaient d'éteindre les brasiers. Quelques heures plus tard le bilan est lourd. Une des roulottes est complètement calcinée tandis que l'autre, celle contenant les provisions, a pu être partiellement épargnée.

Si les joueurs accusent les femmes de ce crime, celles-ci se défendront violemment. Elles n'ont pas mis le feu et le crient bien haut.



LE DÉNOUEMENT POUR HURLLEMENTS

Les femmes ont décidé de rester dans la caravane jusqu'à l'arrivée du Grand Veneur. Lui seul les aidera.

En menant des recherches approfondies dans la forêt, les joueurs pourront découvrir la cabane de Philibert. Celui-ci aura 50% de chance de s'y trouver. S'ils fouillent la cabane (jet de détection de cachette réussi) ils découvriront la flûte, les sabots et la peau de Philibert.

Ils pourront aussi découvrir la cabane de la mendiante. Celle-ci s'y trouvera dans 70% des cas. Après un jet de détection de cachette réussi, les joueurs trouveront une peau de loup et des vêtements chauds.

Deux dénouements sont alors possibles :

* Soit les joueurs résolvent l'énigme et démasquent Jeanne : dans ce cas la seule solution possible semble être l'emprisonnement dans une roulotte, en attendant que le Grand Veneur décide de son sort...,

* Soit ils ne démasquent pas Jeanne. Dans ce cas, celle-ci quittera la caravane peu de temps après avoir empoisonné les plats des hommes et surtout avant l'arrivée du Grand Veneur.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES

JEANNE, chevalier de la Terre

Mental : 60+25=85

Réflexe : 15+50=65

Physique : 25+35=60

Possessions : le bijou, des herbes lui servant à concocter des drogues.

PHILIBERT

Mental : 15

Réflexe : 25

Physique : 40

Possessions : Cabane en bois. Flûte. Peau de bouc. Sabots fourchus.

CLOTILDE

Mental : 15

Réflexe : 10

Physique : 10

Possessions : Cabane délabrée. Peau de loup.

L'AUVERGISTE

Il a environ quarante ans, est marié à une jolie femme de dix ans sa cadette et a trois enfants. Il est l'homme le plus sociable du village. Grâce à son auberge, il vit de façon assez agréable et est l'homme le plus important et le plus écouté du village, avec le curé.

Mental : 40

Réflexe : 20

Physique : 40

Possessions : Auberge.

POUR WARHAMMER ET AD&D

C'est alors que l'on remarque que deux femmes ont disparu de nouveau.

En menant des recherches approfondies dans la forêt, les joueurs pourront découvrir la cabane de Philibert. Celle-ci sera vide mais un bon pisteur pourra localiser les traces les plus récentes. Elles se dirigent vers le début de l'élargissement de la rivière pas très loin de la clairière. Il en sera de même pour la cabane de Clotilde.

En arrivant, les joueurs assisteront à une scène impressionnante : un immense feu vient de commencer à ravager la forêt. Au pied du foyer se trouve Clotilde, la vieille mendiante, qui irradie. Un peu en retrait, Jeanne, à genoux, et Philibert, impudique, récitent des incantations maléfiques.

Clotilde est en train d'incarner pour une nuit Cantialline, qui veut se venger des descendants de ses assassins, et de tous les hommes qu'elle rencontrera.

Les intentions de Cantialline sont maléfiques envers les hommes, mais elle n'attaquera pas de femmes, même pour se défendre. Par contre, Philibert les choisira comme cible privilégiée. En fait, les aventuriers sont le seul rempart entre Cantialline et les hommes de Valgorge et la caravane.



LES PRINCIPAUX PERSONNAGES POUR WARHAMMER

JEANNE

M:5 CC:48 CT:25 F:3 E:3 B:7 I:57
A:1 DEX:58 Cd:57 INT:57 CI:55 FM:60
SOC:41 Alignement:Chaotique

Compétences : Connaissance des Plantes, Connaissance des Runes, Conscience de la Magie, Connaissance des Démon, Fabrication de Drogues, Joaillerie, Préparation des poisons, Déplacement silencieux Rural, Identification des Plantes, Incantations, Magie mineure, Magie de Bataille niveau 1 et 2 ; Langue Hermétique - Magikane, Sens de la Magie.

Possessions : poisons et drogues divers, anneau de protection

Points de Magie : 20

Magie Mineure : Feux Follets, Luminescence, Malédiction, Sons, Ouverture, Sommeil.

Magie de bataille : Niveau 1- Aura de Résistance, Détection de la Magie, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères.

Niveau 2- Haine Magique, Elan, Vol de Pouvoir Magique.

Magie Spéciale : Jeanne possède le pouvoir de se transformer en vipère à volonté en une dizaine de secondes.

PHILIBERT

M:4 CC:41 CT:25 F:4 E:5 B:11 I:30 A:2
DEX:31 CD:28 INT:24 CI:29 FM:24
SOC:10 Alignement : Mauvais.

Armure : 0/1PA (peau de bouc).

Règles Spéciales : Toute femme dans un rayon de 12 mètres autour de Philibert sera automatiquement sous son "charme" tant que personne ne l'attaquera. Le viol ne fait pas partie des attaques !

CLOTILDE

Incarnée par Cantialline (avec toujours l'aspect d'une mendiante)

M:4 CC:59 CT:42 F:4 E:3 B:15 I:67 A:3
DEX:89 CD:89 INT:89 CI:89 FM:89
SOC:89 Alignement : Mauvais.

Compétences : Connaissance des Démon, des Parchemins, des Plantes, des Runes, de la Magie, Sens de la Magie, Réflexes Eclairs, Sixième Sens, Incantations- Magie mineure, Magie de Bataille 1,2,3 et 4.

Possessions : Anneau de sorts multiples (20 points de Magie, Guérison des Blessures graves, Manteau de Ténèbres), Sac de ressources.

Points de Magie : 42

Magie mineure : Feux follets, Alarme Magique, Malédiction, Ouverture Sommeil, Sons.

Magie de bataille : Niveau 1- Boule de Feu, Découragement, Projectiles Enflammés, Guérison des Blessures légères, Rafale de Vent.

Niveau 2- Aura de Protection, Duel Psychique, Eclair, Haine Magique, Vol de Pouvoir Magique.

Niveau 3- Affaiblissement, Corrosion, Dissi

pation de la Magie, Epée Animée, Invulnérabilité aux Projectiles, Peur Magique, Stupidité Magique.

Niveau 4- Absorption de la Magie, Accélération du Temps, Nuage Fétide.

Remarque sur le sac de ressources : Ce petit sac en cuir peut permettre à un enchanteur de sortir 1D10 ingrédients complets pour sort par jour (tirer chaque jour).

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES POUR AD

JEANNE

Enchanteresse niveau 7- Alignement chaotique mauvais.

FORCE : 14

INTELLIGENCE : 17

SAGESSE : 17

DEXTERITE : 14

CONSTITUTION : 13

CHARISME : 17

PV : 70

Magie niveau 1- Détecter la Magie, Missiles Magiques, Pousser, Sommeil.

Niveau 2- Lévitiation, Pyrotechnie, Force, Dissiper la Magie.

Niveau 3- Dissiper la Magie, Boule de Feu, Peur.

Possessions : Poisons et drogues divers, Anneau permettant de se transformer en vipère à décoder.

PHILIBERT

PV : 40

Philibert effectue 1D10 points de dégâts en donnant des coups de tête. De plus, toute femme dans un rayon de 12 mètres devra tirer un jet de sauvegarde (contre la pétrification) chaque tour. Dès le premier échec, celle-ci sera sous le charme de Philibert et ne pourra plus attaquer ou se débattre tant que personne ne l'attaquera, le viol n'étant pas ici considéré comme une attaque.

CLOTILDE

Incarnée par Cantialline (avec toujours l'aspect d'une mendiante)

Magicienne niveau 15*

FORCE : 20

INTELLIGENCE : 19

SAGESSE : 19

DEXTERITE : 17

CONSTITUTION : 20

CHARISME : 16

PV : 210

*Adapter Clotilde/cantialline à la puissance de vos joueurs, afin de rendre très périlleuse cette rencontre, mais en leur laissant une chance.



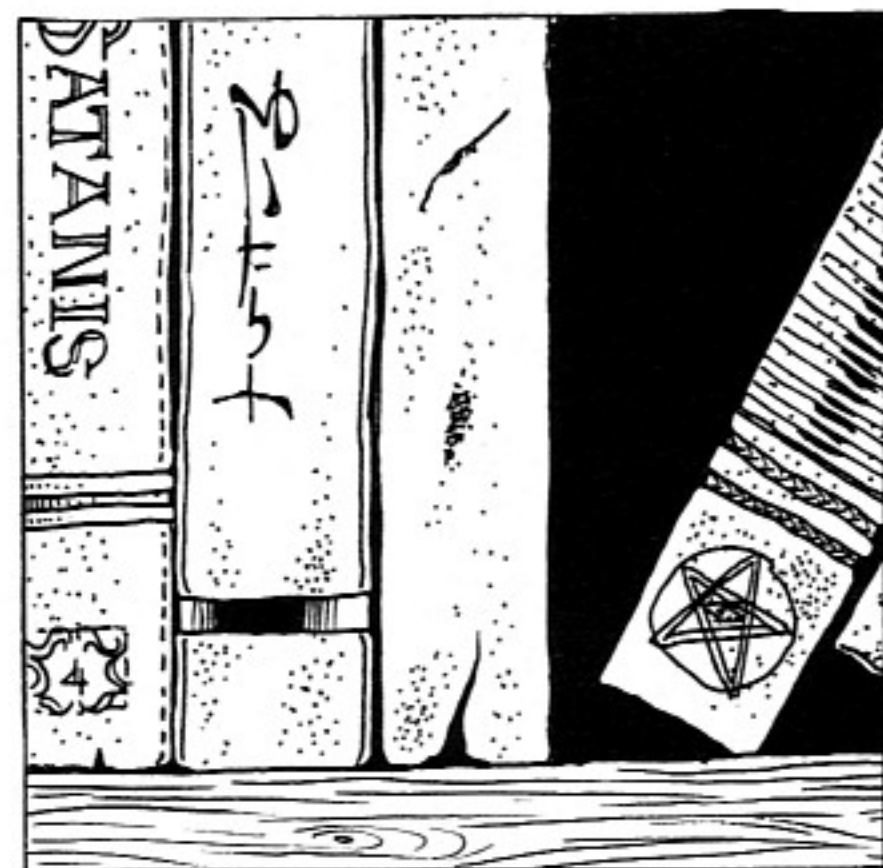
Marie-France BERTRAND &
Amélie CHARLIER

MEKTUB

L'APPEL DE CTHULHU

Une vente aux enchères de livres du Mythe, c'est une chose impensable. Mais moins que la convoitise qu'ont certains pour ces reliques maudites. Une convoitise telle qu'ils sont prêts à tuer, ou à provoquer une révolution. Ou enfin, à creuser le sol d'un désert qu'aucune caravane ne fréquente plus, en quête d'une caverne dans laquelle, plus d'un millier d'années auparavant, un jeune poète devint fou en essayant de comprendre les rouages de notre Univers...

David BERNARD-CUISINIER



INTRODUCTION

L'action se passe de nos jours : elle sera donc jouée avec les règles de Cthulhu 90, ou tout autre aménagement acceptable. Toutefois, le scénario est facilement adaptable à une autre époque.

Les PJ doivent déjà avoir eu un premier contact avec le Mythe, qui les aura formés en groupe, puis leur aura révélé l'existence de ces horreurs, ainsi que donné une expérience, et surtout une soif inextinguible de renseignements sur leurs ennemis, voire une haine féroce à leur encontre...

L'ANNONCE

Elle sera lue dans plusieurs magazines et quotidiens nationaux et régionaux, ce qui permet à tous de l'avoir entre les mains. Elle fait part d'une vente aux enchères qui aura lieu prochainement en Suisse, et dont l'objet sera des livres anciens, certains traitant de magie et d'occultisme. A priori rien d'intéressant, puisque tous les livres du Mythe sont interdits depuis des lustres, et victimes d'autodafés dès que l'on en trouve. Mais les persos, qui ont peut-être un système de collecte systématique de renseignements appellent quand même, et se voient répondre que les livres sont (avec l'accent helvétique) :

" Oui, le Nécronomicon, le Liber Ivonis et Miistis Purunge, entre autres... De très beaux livres, datant entre le XII et le XVII selon. Oui, oui très beaux, manuscrits, avec des notes et des couvertures

en cuir de singe... Mais vous savez, je ne peux vous les citer tous, il y en a une quarantaine rien qu'en magie... " etc.

La secrétaire de l'office DE SALLY n'est pas vraiment calée, ni même futée... Par contre, elle se fait une joie d'apprendre à ses interlocuteurs que :

- La vente commencera à 14h le 26/10 (ça on le savait...) dans les locaux de l'hôtel Concorde, à Berne, avec un droit d'entrée de 25FS (100 FF) ;

- Il n'y a jamais beaucoup de touristes, mais une majorité d'hommes d'affaires, avec quelques représentants de musées, plus rarement des collectionneurs ;

- Les livres sont authentiques, et vendus au profit de l'Institution Galiéni, une œuvre de bienfaisance catholique, qui depuis près de 800 ans fait du mécénat, des œuvres sociales dans la région, et que des difficultés financières force à se défaire d'une partie de son patrimoine ;

- Il est possible de réserver une place d'avion et d'hôtel par son intermédiaire, l'Office se chargeant de tout le séjour, en pension complète, avec une demi-journée de détente après la vente pour seulement 6.500FS (soit 26.000FF..), l'avion non compris...

Si on insiste un peu, elle voudra bien confirmer qu'une grande partie des 70 livres vendus ce jour le sera à perte.

N'est-ce pas là une occasion unique pour nos sympathiques investigateurs de se procurer à vil prix quelques-uns des joyaux pour lesquels ils étaient jusqu'à présent obligés de risquer leur chère et précieuse santé mentale, sans même dire leur vie ???

LA VENTE AUX ENCHERES

Berne est la capitale fédérale de la Suisse : c'est une ville de plus de 200.000 habitants, moderne, avec ses quartiers historiques, résidentiels, d'affaire. Les persos peuvent s'y rendre comme bon leur semble, et y loger, y manger de toutes les façons possibles : depuis le fameux couple auberge de jeunesse/Mac Donald à 150FF la journée, jusqu'à la proposition faite par de Sally. Question de moyens... Mais ce ne sera pas le terrain privilégié de l'aventure. Seule compte ici la vente... Celle-ci se passera dans les salons privés de l'hôtel Concorde, dans le centre ville. Un salon feutré, aux vitres dépolies, velours rouge sur les murs et les sols. Devant une estrade où tous les meubles accueillant le Maître des enchères sont Renaissance, de vastes fauteuils sont disposés en arc de cercle sur trois rangées successives, réservés aux clients de l'hôtel. Des chaises proposent leurs services dans le reste de la pièce, jusqu'à la porte d'entrée où deux armoires à glace perçoivent le droit d'entrée, offrent un verre de champagne (gratuit) aux futurs enchérisseurs, avant de leur donner un catalogue et de les diriger vers une place libre. Luxe, Calme et Volupté, comme dirait l'autre.. La salle se remplit peu à peu : une quarantaine de personnes, toutes visiblement riches, discutent entre elles, guillerettement de leur dernière Lamborghini Diablo, de leur dernier Top Model (elle prend un verre au bar d'à côté, si cela vous dit...), ou du désintérêt de la vente

d'aujourd'hui, "Si ce n'est pour faire un petit placement à 25% en six mois", avec un petit rire jaune. Ah, la galère d'être riche...

Un peu avant le début de la vente, un groom apporte un dernier siège, et une tablette sur laquelle il installe deux téléphones, et un Fax. Un employé de l'hôtel s'installe, et attend un appel...

Le commissaire-priseur arrive alors, fait les présentations, et propose une première présentation des différents lots avant de commencer. C'est inhabituel, mais très apprécié par tous, permettant une évaluation des livres "de visu". Les employés circulent en présentant les livres. Toute personne peut alors demander à voir un livre plus en détail, mais le faire plus de deux fois, et/ou en gardant le livre plus de trente secondes paraît "déplacé".

Ceci étant fait, la vente commence. Vous pouvez la jouer, ou vous contenter de la décrire. En fait, cela dépend essentiellement de vos joueurs : s'ils ne viennent que pour "voir", décrivez. Sinon, faites les un peu suer, et avoir peur de laisser s'échapper (leur(s) objet(s) de convoitise. Il est à noter que si les persos évaluent les livres comme étant authentiques, (compétence Bibliothèque à -10%, Histoire à -30%, Occultisme/Mythe sans Malus), ils manquent de temps pour chiffrer leur estimation à plus de 10-30% près (moduler selon la réussite des jets). Il serait très intéressant de les laisser discuter ensemble du prix à donner à tel ou tel ouvrage... Disputes garanties !

Chaque enchère dure entre cinq et dix minutes, et le mystérieux commanditaire semble acheter entre 40 et 50% des lots présentés. Si les PJ achètent quelque chose, ne pas oublier de les faire payer, si possible en liquide, sinon sur un chèque certifié par appel à leur banque (à leur frais...), ne pas oublier aussi les taxes et la rémunération du commissaire-priseur, soit 15% de la transaction. Tous les prix seront en Francs Suisses

(1FS=4FF). La salle semble séparée en deux : le public (inclus les PJ), qui fait des offres plus dictées par le bon vivre et l'appât de plus-values faciles, que par une connaissance réelle du sujet, et l'employé de l'hôtel, qui réagit au téléphone à un commanditaire anonyme. Tous ont leurs motivations, ainsi que leurs offres limites : voyez le tableau en annexe pour y confronter les offres des PJ, et l'issue de chaque enchère. Résultat de toute manière moult applaudi, et commenté plus encore par toute l'assistance. A la fin de la vente, le commissaire demande d'applaudir le bienfaiteur anonyme de l'Institution, et tous font une ovation à un téléphone brandi par un employé d'hôtel. Après quoi, un homme d'une cinquantaine d'année monte sur l'estrade pour prendre la parole :

" Merci, merci à tous. Je me présente Georgio Camparilla, je suis le conservateur du patrimoine de l'Institution Gallièni. Je tenais à vous remercier tous pour votre générosité, qui permettra à notre Institution de perdurer... Je voudrais vous inviter maintenant à un cocktail en l'honneur de vous tous. Je me tiens bien sûr à votre disposition pour tout renseignement que vous désireriez obtenir..."

Le cocktail se passe dans le salon mitoyen, et les employés se chargent de débarrasser la salle de vente bientôt transformée en salle d'exposition. Malheureusement, tous les livres achetés par téléphone sont emportés vers les coffres de l'hôtel et mis sous clés. Pendant le cocktail, tous les autres propriétaires sont avides de montrer leurs acquisitions, et même de nouer connaissance avec leurs adversaires. Mais ces bavasseries ne sont que superficielles, et il faudra bien d'éloquence (jet d'...) dans la discussion pour les intéresser durablement, voire les convaincre (jet de...) d'être d'un quelconque secours. Mais remarquez, une fois convaincus, ces gens sont suffisamment oisifs et riches pour s'impliquer largement... Le conser-

vateur sera ravi de voir les Investigateurs lui parler de livres. Si ravi qu'il leur en parlera quoi qu'ils fassent, et leur fixe un rendez-vous pour le lendemain, chez lui, afin de voir "ça et d'autres merveilles encore..." Il sera alors happé par d'autres mondanités.

Il est important que les PJ aillent à ce rendez-vous, c'est vital même.

Pour le reste de la soirée, si l'on s'approche de l'employé de l'hôtel qui a servi d'intermédiaire :

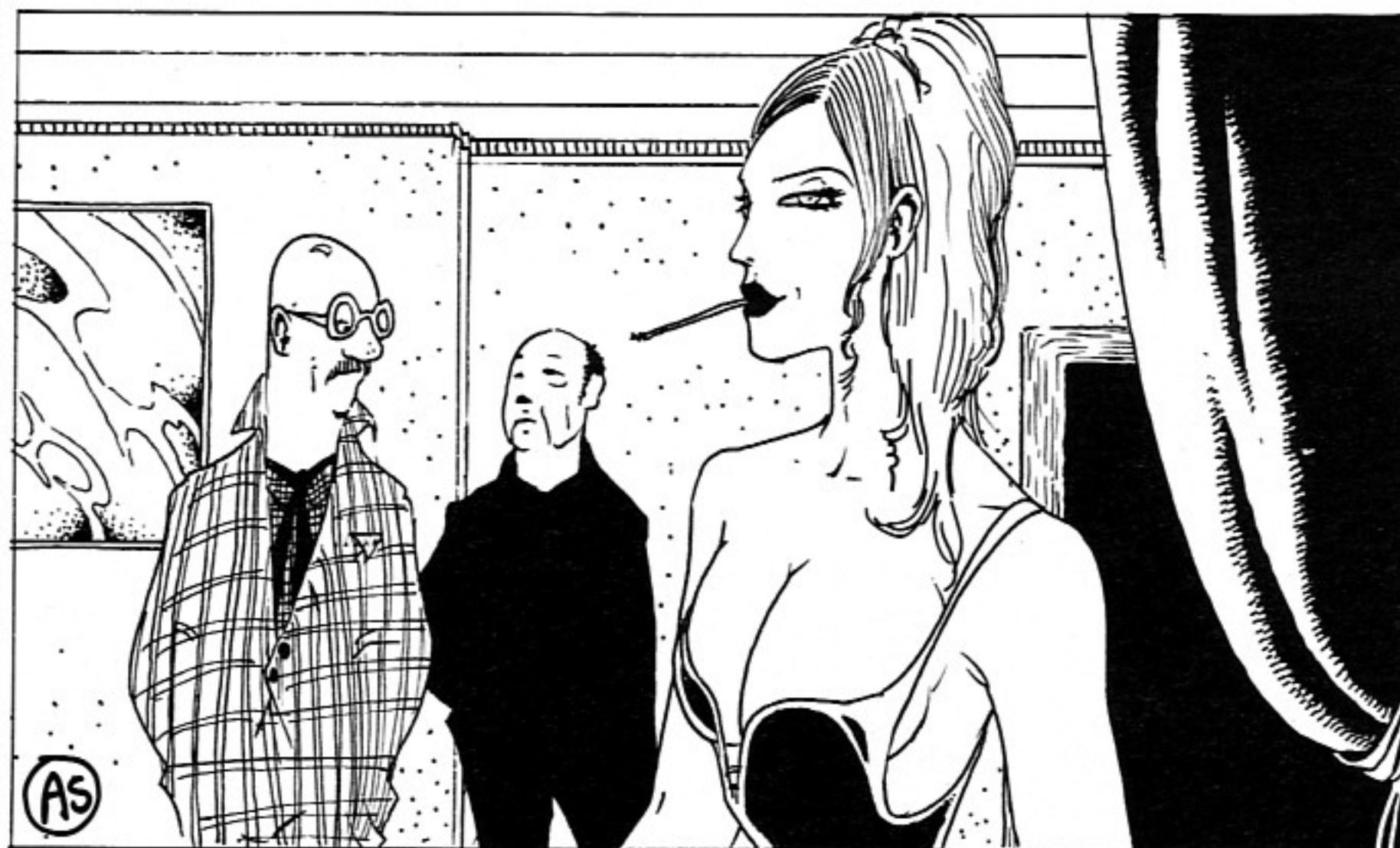
- C'est le Directeur lui-même, il est jeune (38 ans) et brillant, et sa discussion touche à tout avec maîtrise et justesse. Il refuse absolument de donner le nom de son commanditaire.

- Il ne s'intéresse pas particulièrement aux livres, mais il a accepté d'héberger la vente car il connaît bien l'Institution pour y avoir rencontré nombre de sommités du monde des sciences humaines, qui y venaient pour travailler, et lui pour étudier.

- Si on lui demande pourquoi certains des livres ne sont plus visibles, il répond en riant qu'il préfère les "savoir" "au chaud" avant leur départ ce soir par une messagerie express (Danzas).

- Si les PJ désirent voir les livres avant le départ, il n'accepte avec enthousiasme que s'ils ont effectivement enchéri contre lui : "Après tout, les perdants ont quand même quelques droits, et le vainqueur, un devoir de courtoisie..." Il est quant même possible de le convaincre (jet de...), assez facilement (+10%), si les PJ ont acheté quelque chose, mais qu'il ne convoitait pas. Sinon, No Way Babe !! "Vous comprendrez sans doute le vœu de discrétion de mon client à l'égard du grand public..." Grand clignement d'œil pour des persos pris pour des journalistes curieux... En tout cas, il reste sobre toute la soirée, et suivi par deux gardes incorruptibles...

- S'il doit montrer les livres, il guidera les persos chanceux dans la salle des coffres, les fera se retourner pendant qu'il ouvre le sas de la salle d'examen, et pendant qu'il sortira les livres. Une fois exposés, il restera à côté d'eux, les bras croisés et le sourire Colgate aux lèvres, après avoir invité les PJ à les examiner. Il laissera les PJ tourner, retourner les livres, les compulser, les lire même, ainsi que prendre des notes ou des photographies. Ceci pendant une demi-heure, ce qui permet au PJ de tester toutes leurs compétences (laissez-les jeter tous les jets nécessaires...) Après quoi il leur fera regagner l'hôtel en leur souhaitant une bonne soirée, et en leur laissant la carte de son "client", un industriel nippon nommé M. Kobayashi, au cas où ils voudraient "vraiment lire ces livres. A tout prix je dirais..." Sourire entendu...



CONCLUSION DE CETTE VISITE

Les livres sont d'époque, sans l'ombre d'un doute, mais ils n'ont rien à voir avec le Mythe. Contrefaçons d'époque, livres parallèles, versions expurgées destinées aux autorités, ou tout cela à la fois, ces livres n'ont aucun contenu occulte ou pire, Malsain... Reste qu'ils ont une valeur commerciale, historique et artistique énorme. Mais aucune valeur occulte...

Si les PJ se renseignent sur Kobayashi, auprès des enchérisseurs, ou ailleurs, ils apprendront qu'il est un trader connu du milieu, c'est-à-dire un homme qui achète les choses cher, pour les revendre à d'autres encore plus cher. Il achète de tout sans distinction, du moment que cela lui est rentable...

- Si les PJ n'ont pas vu les livres, il est probable qu'ils se sentent frustrés surtout s'ils n'ont rien acheté. Dans ce cas, préférez qu'ils se joignent à un autre groupe qui suivrait le Directeur, plutôt que les voir se mettre à échafauder des plans pour cambrioler les coffres de la banque !

LE RENDEZ-VOUS

Le lendemain, les PJ ont rendez-vous avec le conservateur de l'institution Galiéni vers 19h30. Ils peuvent disposer de leur temps comme ils l'entendent, sachant que dès 14h, un jeune truand séquestre Camparilla chez lui, et le menace pour lui faire annuler la vente de certains des livres. Il est très violent, saccageant le bureau du pauvre homme, et allant même jusqu'à lui briser les phalanges de trois doigts de la main droite. Le conservateur est terrorisé, et fera même un arrêt cardiaque à 21h (si les PJ sont en retard...). Le jeune est décidé à rester aussi longtemps que nécessaire, et ne s'enfuira qu'à l'arrivée des PJ. Ceux-ci verront une moto Transalp leur passer devant le nez, à plus de 100km/h, mais ne réaliseront qu'elle vient de chez le conservateur qu'une fois devant la porte grande ouverte. Celui-ci est livide, presque dans un état de catatonie, regardant ses mains il ne fait que bredouiller "Mozart, Mozart et Chopin...", le voir dans cet état coûtera 0/1 pt de SAN selon le jet, qui n'est juste qu'un avant goût...



QUE VONT FAIRE LES PJ ?

- S'ils fouillent le bureau, il ne trouvent rien d'intéressant du point de vue occulte. C'est un bureau de travail d'un universitaire, des copies traînent dans un coin, des photos de famille...

Si on fouille spécialement le bureau, ou sur un coup de chance, on trouvera une carte de visite étrange : un industriel Yéménite spécialisé dans l'extraction minière, qui n'a à priori rien à voir avec le mécénat...

- Si les PJ alertent la police, celle-ci arrive si promptement qu'ils n'auront pas la possibilité de fouiller : trois fonctionnaires, zélés, ouverts (pour une fois !) font rapidement l'état des lieux et prodiguent les premiers soins au pauvre homme. Un d'entre-eux pose les questions de routine au PJ, mais leur prend leurs papiers en leur demandant de rester dans la ville...

- Si les PJ ne font rien ou fuient : voyez l'issue la plus raisonnable, sachant que la rue est pratiquement déserte.

De toute manière, une quinzaine de minutes après la fuite du jeune, se produit le Cri :

Un cri de douleur, d'agonie atroce, inhumain, hurlé par des milliers, des millions de gorges sœurs, (par tout un peuple qui hurle autant sa douleur que l'extinction de toute une race). Le Cri emplit l'air, les âmes, fait éclater le verre et le cristal, et diminue lentement, se transformant en un gémissement de plaisir quand la mort enfin approche. Tous sont frappés par ce Cri atroce (1D6/1D6+4 de SAN, selon le résultat du jet), aspergés de poudre de verre, et réagissent différemment : Le conservateur ne bouge pas, perdu dans son monde intérieur. Si la police est présente, un des flics reste frappé de stupeur, les yeux exorbités, et se met à vomir sans s'en rendre compte. Le deuxième se jette à terre, et le dernier, après un moment

d'hésitation, tire son arme et la dirige vers sa bouche. Il faut un jet d'idée pour réagir promptement, sinon la vision de ce suicide coûtera 2/1D6 pts de SAN. Après le Cri, une clameur emplit l'air, tous les animaux de la ville se mettent à hurler à la mort, et les klaxons de milliers de voitures les rejoignent bientôt. Peu à peu la population sort de sa stupéfaction, et descend hagarde dans la rue, osant à peine discuter de ce qui vient de se passer... Cet état de choc durera une grande partie de la nuit, et le lendemain sera chôme par tous sans que personne ose se plaindre. Les informations du lendemain, à la radio, la télé ou dans les journaux seront à peu près identiques :

10 morts par infarctus, autant de suicides directement reliés au Cri. Une vingtaine d'accidents de la route. Tous les hôpitaux de la région sont pleins à craquer, et les médecins sont débordés par des cas essentiellement nerveux. Les journalistes estiment miraculeux qu'il n'y ait pas plus de victimes, et expliquent plutôt brumeusement le Cri comme un phénomène météorologique extrêmement rare, qui ne s'est produit qu'une fois ce siècle en Nouvelle Angleterre, et deux au siècle dernier, en Allemagne et en Inde. Suivent pages ou minutes de diagrammes n'expliquant rien...

Mais dans les secondes qui suivent le Cri, si les PJ gardent leurs esprits, le plus calme d'entre eux pourra sentir une présence malsaine englobant toute la ville. Des dizaines de gens dans la ville feront de même. S'il prévient les autres et que tous se concentrent. Ils pourront VOIR le lieu d'où est parti le Cri, et savoir où c'est. Cela leur coûtera 1pt de Magie chacun. S'ils partent immédiatement en voiture ils arriveront sur place en moins de cinq minutes. Sinon, ils arriveront trop tard pour voir la voiture, ou sentir la magie. Mais pas pour trouver le Jeune...

C'est une ruelle sombre, qui donne sur deux rues calmes d'un quartier d'affai-



res déserté la nuit. La Transalp est garée dans un coin. Si les PJ réussissent un jet de POUx3 avant de s'engager, ils sentiront que la Magie rôde encore : l'effet du sort n'est pas encore dissipé. S'ils s'engagent et ratent un jet de POU/20 sur la table d'opposition, ils subiront le sort horrible du jeune. S'ils attendent encore quelques minutes, l'effet s'estompe, mais une Mercedes 560SEL débouche d'une rue adjacente, essaie de renverser (esquive...) une personne se tenant dans la rue (le choc sera MORTEL), ou emboutit leur véhicule, le rendant inutilisable. La voiture prend alors la fuite, sans que les persos n'aient pu voir la plaque, ou le conducteur. Dans la ruelle, il ne reste plus qu'une bouillie cellulaire infâme, désorganisée, empaquetée dans du linge déchiré. Une sorte de gros tas de hachis parmentier, mais au grain encore plus fin que du sucre glace. ET CETTE COULEUR SANG... Si un joueur dit à haute voix reconnaître le jeune, épargnez lui le 2/1D10 que les autres subiront en comprenant l'horrible réalité... Si on analyse on verra que c'est un conglomerat de différentes sortes de cellules humaines, mais toutes sont mortes, leur noyau ayant été arraché. Un laboratoire civil poserait certainement

beaucoup de question à la suite de telles analyses, et il est probable qu'il ne se contenterait pas de demi-réponses...

La question restera, QUI, et POUR-QUOI ?

Il ne reste rien d'autre du jeune, excepté sa moto. Les clés sont peut-être encore dans une de ses poches, il faudrait fouiller la bouillie... (jet de Volonté, perte de SAN si l'estomac vous en dit...).

La police ne retrouvera aucune trace de l'agresseur (tu m'étonnes...), et rendra leurs papiers aux PJ dès que le conservateur aura recouvré ses esprits, le lendemain, et les aura innocentés. Ils pourront d'ailleurs le voir cinq minutes à l'hôpital, pendant lesquels il leur dira :

- Le jeune voulait absolument qu'il revienne sur la vente des livres, et était enragé qu'il lui réponde qu'il n'y pouvait rien ;

- A sa connaissance, il n'a rien emporté, même s'il a beaucoup cassé ;

- Il semblerait intéressé par les livres de magie qu'il n'avait pas vu. (ceux-là même que les PJ ont pu voir aux coffres) ;

- Un homme d'affaires était déjà venu lui offrir de racheter en bloc tous les livres, mais c'était trop tard pour annuler les enchères. Il est reparti très en colère, mais a laissé sa carte. Il semblait déçu mais il a dit :

" Et bien, puisque vous, chiens d'infidèles, ne voulez nous donner ce Nécronomicon, nous irons le chercher par nous-mêmes, et à la source, par Trulut. "

Le conservateur n'a pas bien entendu le nom de Cthulhu... Il pense avoir mis la carte à la corbeille, mais la femme de ménage ne l'a pas encore vidée. (En fait elle est sur le bureau : voir la fouille des PJ après l'agression).

- Il ne s'y connaît pas en occultisme, et ignore tout de l'existence de livres occultes dangereux.

Il est désormais probable que les PJ veuillent suivre cette piste, surtout si l'un des leurs a été blessé ou même tué. Sinon, après cinq jours, le premier des PJ ayant senti la présence va voir peu à peu sa santé se dégrader, tandis qu'il rêve de plus en plus de livres sanglants le déchiquetant de crocs incrustés dans la couverture. Au bout de dix jours de cauchemars, le PJ perdra 10pts de SAN par nuit, et se réveillera le matin avec des blessures de plus en plus réelles (bleus puis 1,2,4,... PV généraux), sa prescience ayant créé un lien psychique privilégié avec son bourreau, mais malheureusement mortel à courte échéance. Les quelques dizaines de personnes à Berne ayant eu la même sensation subiront le même sort...

LE YEMEN DU NORD

C'est la piste à suivre : si les persos surveillent les aéroports de la région, ils ne verront rien sur les vols réguliers de la semaine suivante : Omar Reddhya dispose d'un avion privé, un Lear Jet qui l'emmènera le soir même de son forfait au Yémen, à partir d'un aéroport peu connu à côté de Lucerne. Après deux escales techniques (Alexandrie et Djeddha), et une dizaine d'heures de voyage, il fera un rapport à son supérieur, avant de retourner quelques jours à ses occupations légales (le négoce de minéral), puis de rejoindre le dernier chantier de la YNaMICO. Il n'a pas conscience de l'existence des investigateurs, ni même d'avoir laissé des traces derrière lui, du moins sous une forme autre que du petit pot Blédina avarié...

Pour les PJ, le départ sera plus long et difficile : ils ne peuvent partir de Suisse sans avoir de Visa, que l'ambassade ne délivrera en 48 heures qu'après présentation d'une lettre de leur firme expliquant les raisons de leur séjour au Yémen. (De là l'intérêt d'appuis de gens riches...). Ils peuvent aussi demander un visa touristique : c'est long (une semaine) et cher (500 FF/PJ). De plus, s'ils font escale en Arabie Saoudite, ils devront encore demander un visa de transit. Normalement routinière, cette opération peut devenir oppressante si les PJ manquent de patience ou de respect pour les douaniers. Oserais-je encore ajouter que les armes et l'alcool sont strictement prohibés par la loi musulmane, et les délits s'y rapportant sévèrement réprimés... Le coût du voyage est approximativement de 6.000FF (plus cher si direct) par personne sans les taxes et repas, il durera 5 à 8h selon les vols, directs ou passant par Djeddah. Il sera utile de prendre des voyageurs en dollars pour les changer sur place (dans les hôtels). Notez bien que les PJ auront entre 3 et 7, voire 10 jours de retard sur Reddhya.

Le pays est essentiellement un pays agricole, qui emploie aux champs près de 40% de la population. Le pétrole n'a fait son apparition que depuis 1984, et a tendance à lier le pays à de grandes compagnies pétrolières ou industrielles. Le système politique a vu de nombreux conflits sanglants, entraînant la mort de présidents en série. Le relatif calme qui s'est installé ici peut ne pas durer, dépendant uniquement de la diligence du pouvoir à déjouer les complots de l'opposition avant que ceux-ci ne deviennent dangereux. Les persos arriveront à SANA'A, capitale environ 300.000 habitants, centre administratif et com-

mercial du pays. La plupart des entreprises opérant dans le pays sont installées ici, ce qui explique la part importante d'étrangers. Il y a plusieurs quartiers, administratifs et commerciaux (autour du GAMAL ABDUL NASSER STREET et ZUBAIRI STREET), mais c'est dans la vieille ville que l'on trouve les bâtiments historiques, le souk et la YNaMICO. Les faubourgs rassemblent le reste des administrations, l'université ainsi que les logements de la plupart des étrangers. C'est l'endroit de la ville le moins bruyant et poussiéreux. Les PJ peuvent prendre une chambre d'hôtel :

Le TAJ SHEBA, \$75 la nuit (Ali Abdulmoghni street, tel 272202), très moderne malgré le quartier traditionnel. Chambres de style arabe, fréquenté par des hommes d'affaires.

Le SAM CITY, \$30 (Guiyada St, TEL 270751) le meilleur hôtel de seconde catégorie, accueille des ingénieurs européens dans un cadre quelconque.

Le AL HAMD PALACE, \$25-35 (tel 75410) ne donne pas d'adresse, mais est connu de tous les taxis : c'est là que descendent les voyageurs du Golfe. Ici, comme pour les services des taxis ou le change, il vaut mieux demander le prix avant, sous peine de le voir gonfler énormément... Pour la nourriture, il est possible de trouver à manger à l'occidental dans tous les hôtels (\$10-50), mais seul le Taj Sheba propose des hamburgers-frites à 8\$ le repas. Sinon, la cuisine locale peut être essayée, à vos risques et périls (30% de chance que cela ne convienne pas à l'organisme, tester comme poison force 8, alitant pour deux jours en cas d'échec).

Une fois installés, la suite dépendra du moment auquel les PJ vont agir. Certains renseignements disparaîtront et d'autres viendront en raison des troubles : se référer au tableau en annexe pour la chronologie des événements. Le premier jour des troubles commencera 3 jours pleins après le meurtre du Jeune.

Par contre, voici la liste des renseignements donnés par les différentes personnes sur place :

- Les ingénieurs des compagnies européennes, que l'on peut trouver dans les hôtels de luxe, sur la plage, puis dans les ambassades, connaissent bien la YNaMICO, beaucoup travaillant avec elle. Ils ont eu des contacts avec Reddhya, mais strictement professionnels, et faits dans les hôtels et restaurants de la ville. La colonne de fumée noire, décrite par les journalistes comme des puits de pétrole en feu au Nord du pays est incompréhensible, tous les puits se trouvant à l'Est, près de Marib. Il n'y a pas non plus de dépôts de carburant dans la région. Pourtant, vue la noirceur

du nuage, seul un incendie de brut pourrait en être la cause...

- Les employés de la YNaMICO ne sont au courant d'aucune des activités parallèles de leurs supérieurs. Les premiers jours, ils refuseront de donner le moindre renseignement sur l'adresse ou l'activité de Reddhya, mais sont prêts à lui prendre un rendez-vous d'affaires. Après, la peur les rendra encore plus méfiants. Ce n'est que lorsqu'ils auront quitté les locaux que ceux-ci seront visitables sans risque.

- Les locaux de la YNaMICO : une fois vides, les PJ pourront y trouver l'adresse des principaux responsables de la société, et des fax en anglais montrant que la société possède des bureaux dans au moins six pays. Le reste des documents est en Arabe... Si les PJ fouillent à fond le bureau de Reddhya (jet de TOC), ils trouveront dans un classeur un plan de vol allant de Sana'a au Nord du Hudh, ainsi que plusieurs bordereaux d'envoi de matériels à ces mêmes coordonnées.

Des personnes compétentes (ingénieurs, pilotes de compagnies) verront que la destination ne correspond à aucune piste connue, et se trouve dans un coin désertique, où aucune caravane ou route connue ne passe. De même, si les premiers bordereaux sont normaux, la livraison de matériel photographique et vidéo, tout comme un puissant ordinateur avec des logiciels de reconnaissance graphique, destinés à la traduction automatique, ne sont absolument pas normaux (Ils ont dû en outre coûter une fortune à l'achat). En outre, si personne ne fait le rapprochement avant, il y a 70% de chances qu'une personne se rende compte que c'est approximativement à cet endroit que sont observées les colonnes de fumée noire.

- Les logements des cadres YNaMICO : Luxueux, mêlant le blanc et l'or, ils sont tous équipés de piscines et tennis privés. Mais rien ne permettrait de les confondre.

- L'ambassade de France (ou toute autre suivant le nationalité des persos). Pour eux, les troubles sont anormaux. Ils n'ont aucun fondement sérieux, le récent rapprochement avec le Yémen du Sud aurait même dû avoir l'effet inverse. Ils ne peuvent aider les PJ à aller dans le Nord, les en dissuaderont même en voulant se dégager de toute responsabilité si quelque chose devait arriver...

Il reste aux persos à se forger une conviction. Iront-ils alors à cet endroit, comme tout semble l'indiquer ? Pour se faire, ils peuvent louer une voiture (au noir, toutes les compagnies locales fermant dès le premier jour des troubles)

qui en empruntant des vieilles pistes pourries, les amènera à bon port en une demi-douzaine d'heures. Ils pourront préférer louer un avion/hélicoptère à l'aérodrome, ils auront 50%-10% de chances par jour de trouble de trouver leur bonheur, à près de \$500 l'heure de vol. Il en faudra une pour arriver jusqu'au camp de la YNaMICO. Mais cette solution n'est valable que si les persos ne se font pas remarquer par un équipement guerrier.

LE CHANTIER DE LA YNaMICO

Situé dans la montagne, dans un coin reculé loin des pistes habituelles, il est difficile d'accès. Un tracé a bien été réalisé pour les camions de la compagnie, mais les persos auront deux ou trois fois au moins un bon 50% de chance d'y laisser un pneu, ou pire, un essieu... Leur arrivée se fera selon l'heure remarquer ou non : de 6h à 17h, l'activité du chantier les fera passer inaperçus. Sinon, un chef d'équipe (Isa Hubara) pourrait bien s'intéresser à eux, et sa rédaction dépendra de l'attitude des joueurs :

- Il est d'accord pour aider des gens en difficulté, mais renverra sans ménagement des touristes oisifs ou des journalistes, bref des gêneurs...

- Il n'est pas au courant des activités de son employeur, mais est excédé de creuser le sol pour rien, et de voir ses ouvriers intoxiqués par une fumée qui sort de nulle part.

- Il est d'accord pour donner l'hospitalité aux PJ surtout si ceux-ci peuvent faire un effort pour la santé ou le moral de ses ouvriers.





- Cela fait une semaine qu'ils creusent sur la foi de relevés topographique indiquant du pétrole ou du gaz, et trois jours que le nuage est apparu. La fumée est censée avoir été analysée, mais il n'a toujours pas les résultats. Il y a des responsables de la compagnie sur place, arrivés quelques jours avant le début des troubles : Le PDG, Achmet Hayeel et le responsable commercial, Omar Reddhya. Le second semble très affairé, mais pas au chantier : il tourne sans arrêt aux alentours avec un 4x4. Le premier n'est pas sorti de sa tente depuis son arrivée.

Si les persos restent pour la nuit, Isa les présentera à ses supérieurs, mais aucun n'est membre de la secte : l'information de la présence des PJ mettra jusqu'au lendemain soir pour parvenir jusqu'à Omar, qui les fera alors enlever (s'il en a encore l'occasion) et placer près de la fumée, pour les tuer... Le camp n'est pas gardé la nuit, et les seules précautions prises sont de fermer les portes des baraquements à clef. Si les PJ causent du trouble, tous les ouvriers présents essaieront de les maîtriser (s'ils ne sont pas armés) et de les amener à Reddhya, seul responsable actif. Sinon, ils continueront à travailler le lendemain, une fois les persos partis (sauf s'ils ont trouvé une bonne excuse pour rester plus longtemps). Chaque journée, trois personnes (sur les deux cents que comptent le chantier) sont rendues peu ou prou malades par la fumée : deux sont toujours à l'infirmerie, dont un qui est en train de mourir. La situation va en s'aggravant...

Reddhya cherche l'entrée de la grotte où le Nécronomicon est inscrit dans la pierre. Il a suivi la trace d'Al-Azred, mais ne l'a pas encore trouvée. Il a juste fait mettre à jour un puits du Malheur, justement prévu pour les parjures dans son genre qui trahiraient le Premier Lecteur. Celui-ci avait promis que

personne de son sang ne reviendrait à nouveau pour Lire le Chant de la Mort. La punition sera terrible : quand le nuage aura bouché la vision du soleil toute la journée à un observateur placé à l'entrée de la grotte, deux Horreurs chasseresses viendront tuer toute personne du sang des parjures dans un rayon de cinq kilomètres. Cela inclut le chantier, et une caravane de cinq bergers revenant d'Arabie Saoudite qui passe à proximité, mais pas les PJ, sauf si l'un d'eux est d'origine arabe, ni les moutons de la caravane. Bien sûr les Horreurs se défendront si on les attaque... Ceci arrivera au septième jour des troubles, et mettra fin au sortilège de Hayeel qui les provoque. Si les persos cherchent la grotte (ou s'il ne la cherchent pas) MAIS cherchent Reddhya, ils la découvriront à leur départ, ainsi que le corps de Reddhya, à moitié dévoré par les horreurs, à quelques pas d'une grotte que les dieux ne voulaient pas qu'il trouve.

LA GROTTE

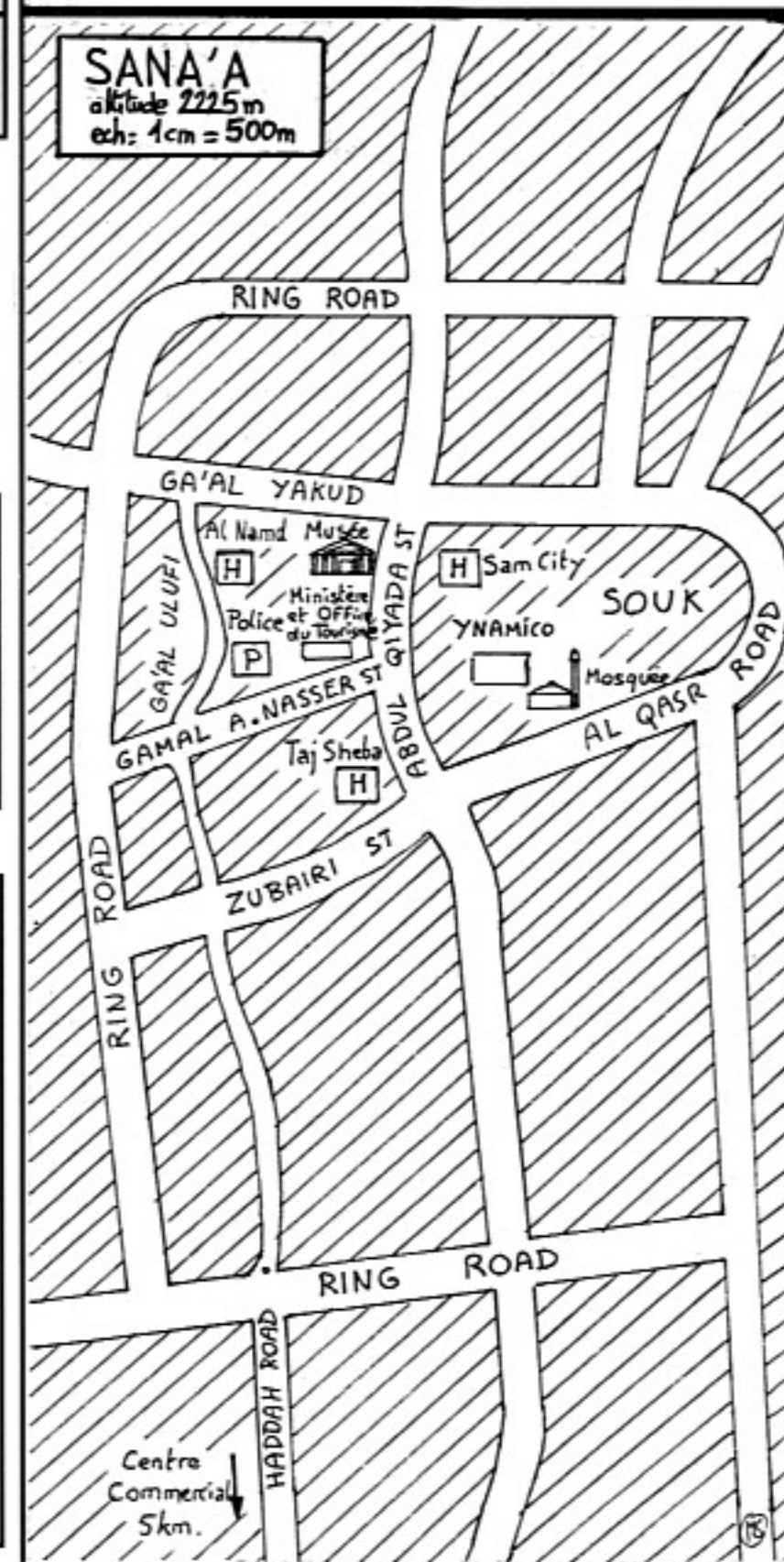
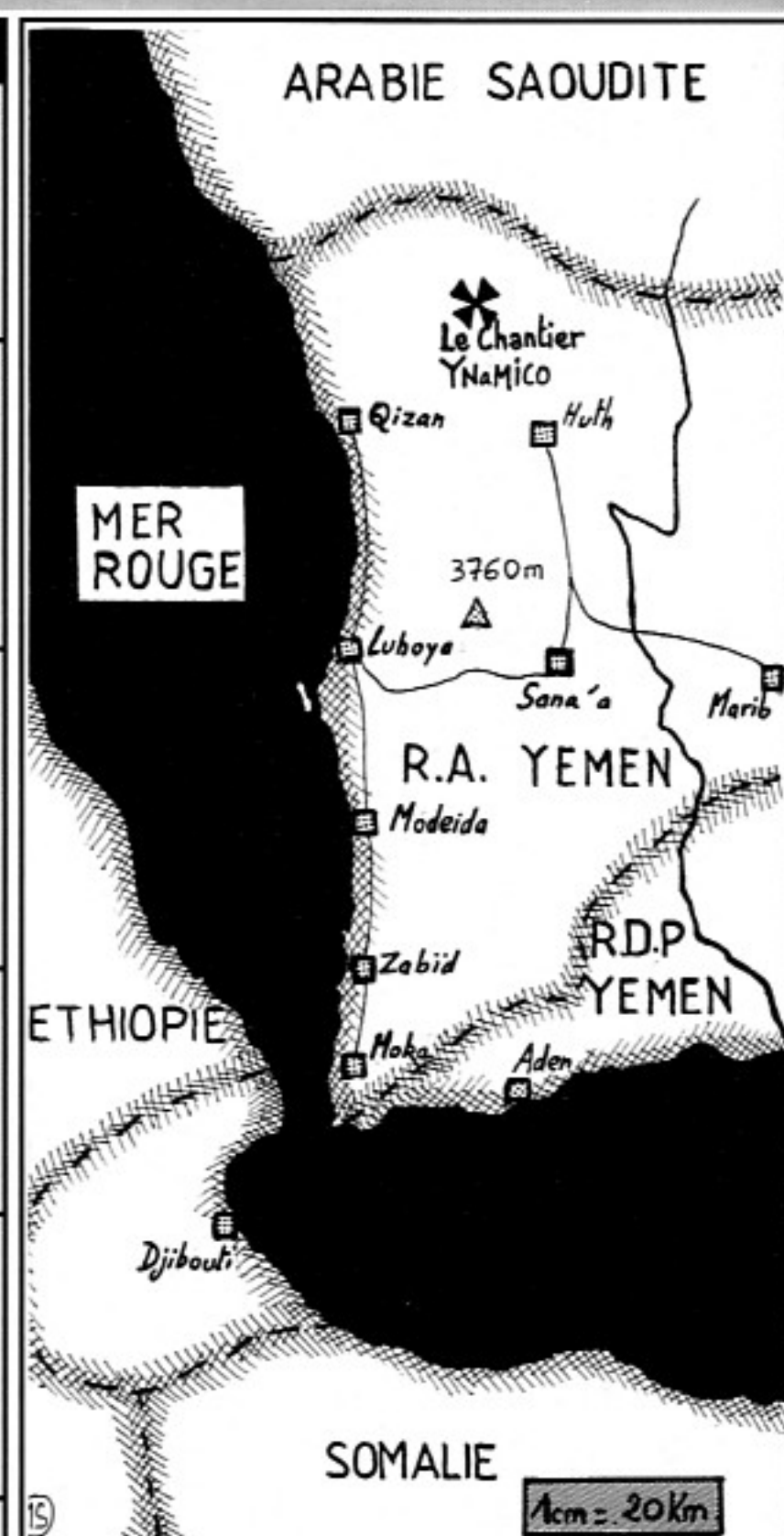
Enorme, elle commence par un boyau qui s'élargit au fur et à mesure. Ne jamais oublier que les personnages ne sont ABSOLUMENT PAS OBLIGES D'ENTRER DANS CETTE GROTTE : seule une race ou un groupe ethnique peut la découvrir une fois pas éon, sans encourir la colère de dieux oubliés. C'est dans cette grotte que figure le Nécronomicon, ou plutôt, les inscriptions dont AL-Azred a tiré le Nécronomicon. Cette grotte s'étend sur des kilomètres, et juxtapose à l'infini (du moins semble-t-il...) le même texte dans des langues dont certaines nécessitaient un, voire des gosiers que l'homme ne peut imaginer. Poser ses yeux sur n'importe quel texte produit une fascination telle qu'il est pratiquement impossible de détourner

les yeux : si le personnage rate un jet de POU, il va se mettre à annoncer le texte sous ses yeux tandis que tous ceux écoutant devront faire de même pour ne pas subir le même sort : Le PJ touché va ainsi réciter pendant des journées entières le texte, tandis qu'au fond de lui il va peu à peu le comprendre, l'assimiler, puis le traduire dans sa langue. Une fois ceci fait, il prendra les outils à sa disposition pour graver dans la pierre le texte traduit. (Il n'y a pas de problème de place : la grotte fait dix kilomètres de long, et s'enfonce de trois kilomètres dans les entrailles de la terre) S'il a des difficultés pour se nourrir, il mangera bientôt les champignons et lichens qui poussent ici, et que la saison des pluies entretient chaque année. Cette tâche prendra entre cinq et dix ans à un homme constitué normalement, (divisez éventuellement par le nombre de gens présents parlant la même langue) et sera fatale à sa personnalité comme sa santé mentale, sans parler de sa santé physique : affaibli, rendu aveugle par l'absence de lumière et les éclats de pierre, il ne pensera plus qu'à une chose : diffuser sa connaissance le plus possible, pour aider les anciens Dieux à revenir sur Terre. C'est ce qui arriva, il y a plus d'un millénaire, à un poète...

Si par miracle, un personnage arrivait à s'en sortir, faites lui comprendre qu'une fois sorti de la grotte, il ne la retrouvera plus jamais, ou au prix de sa vie. Faites lui aussi comprendre que d'ici quelques années, ses amis ressortiront de la grotte acquis aux dieux très anciens, et que leur soif de conquête sera aidée par une connaissance quasi-parfaite du Mythe, équivalent à tous les livres connus sur Terre, plus quelques autres... Ceci pourrait d'ailleurs donner lieu à une campagne plus poussée... Mais pour l'heure, si jamais les PJ s'attaquent à leurs amis, outre l'effet dévastateur sur leur équilibre mental (prévoyez les pénalités des règles pour la mort d'un ami...) escomptez que les nouveaux adeptes du Chant de la Mort auront appris un sort au hasard toutes les heures (qu'ils auront passé à chanter), et qu'ils se détourneront bien sûr de leur tâche première pour sauver leur vie, et éliminer toute menace directe... Le retour à la civilisation, si jamais il y en a un, ne bénéficiera aux survivants que si toute menace est écartée : les PJ ne récupéreront 2D10 de SAN que si la grotte n'a pas de nouveaux tailleurs, et 1D6 seulement si la secte d'Omar est mise hors d'état sans que personne n'y soit entré.

NOTE : La mort de Al-Azred reste inexplicable : peut-être est-ce un mage qui ne voulait pas qu'il continua son œuvre ? A moins qu'il ait présumé des forces nécessaires au contrôle de certaines entités...

POPULATION	POLICE ET ARMÉE	ETRANGERS, YNAMICO
Marches et manifestations devant le siège du gouvernement. Le Bir AZAB et la Nasser street sont bloqués. Pas de problèmes pour les étrangers.	Surveillance serrée : 15 arrestations.	E : agitation, pas le temps de discuter. Y : Accueil normal.
Idem, mais la foule provoque l'armée et répond aux violences : il y a 10% de chance d'être touché par une balle perdue après 14h si l'on n'est pas abrité. Le nuage noir apparaît.	Assaut à 14h : 1 mort, 5 blessés. Après, contrôle systématique des identités de toute personne dans la rue. Couvre-feu à 20h, tir sans sommation après.	E : restent aux hôtels, discutent frénétiquement de tout. Y : agitation, accueil méfiant.
Idem, mais les étrangers sont pris à partie : si l'on se déplace sans précautions, il y a 10% de chance cumulatives par heure après 16h d'être enlevé et retenu 3h heures par 15 manifestants.	Idem. Arrestation des étrangers : 24h au siège de la police et remise à l'ambassade. Le souk est fermé au public, tout comme le centre ville.	E : idem. Y : fermeture au public, mais travaillent cependant.
Idem	Idem. L'aéroport est fermé et contrôlé par l'armée. Toute la ville est désormais quadrillée par des patrouilles.	E : commencent à se réfugier dans les ambassades. Y : évacuation des locaux.
Emeutes et combats : les étrangers sont coursés et battus à vue. Les manifestants prennent d'assaut le siège de la police. Une cinquantaine de morts.	Etat de siège. Tir sans sommation pour toute personne à l'extérieur.	E et Y : tous se terrent à l'abri.
Emeutes et combats.	Idem	Idem
Amélioration : idem 3eme jour, et l'on repart en sens inverse.	Idem.	Idem.



MANIFESTANTS

Cette foule compacte aura des caractéristiques identiques.

FOR:12 CON:13 DEX:12 PV:11 Bonus dommages 0

Parler Anglais : 30%- Lancer : 20%- Bagarre : 20%(Pieds, Tête, Poings...)- Matraque : 30%-

MILITAIRES

FOR:15 CON:16 DEX:13 INT:10 PV:16 Bonus dommages 1D6

M16 : 50% 2D8 (5chargeurs de 30 cartouches, tir en rafale : 10 balles/round)- Problème sur 94 et + Bayonette 35% 1D6+1D6- Camouflage 35%- TOC 50%- Tactique 40%-

Pour chaque escouade (8 hommes), 2 officiers : +2 INT- pistolet 45% 1D6+1 (2 chargeurs de 11 coups)- Anglais 30%- Droit Musulman 30%-

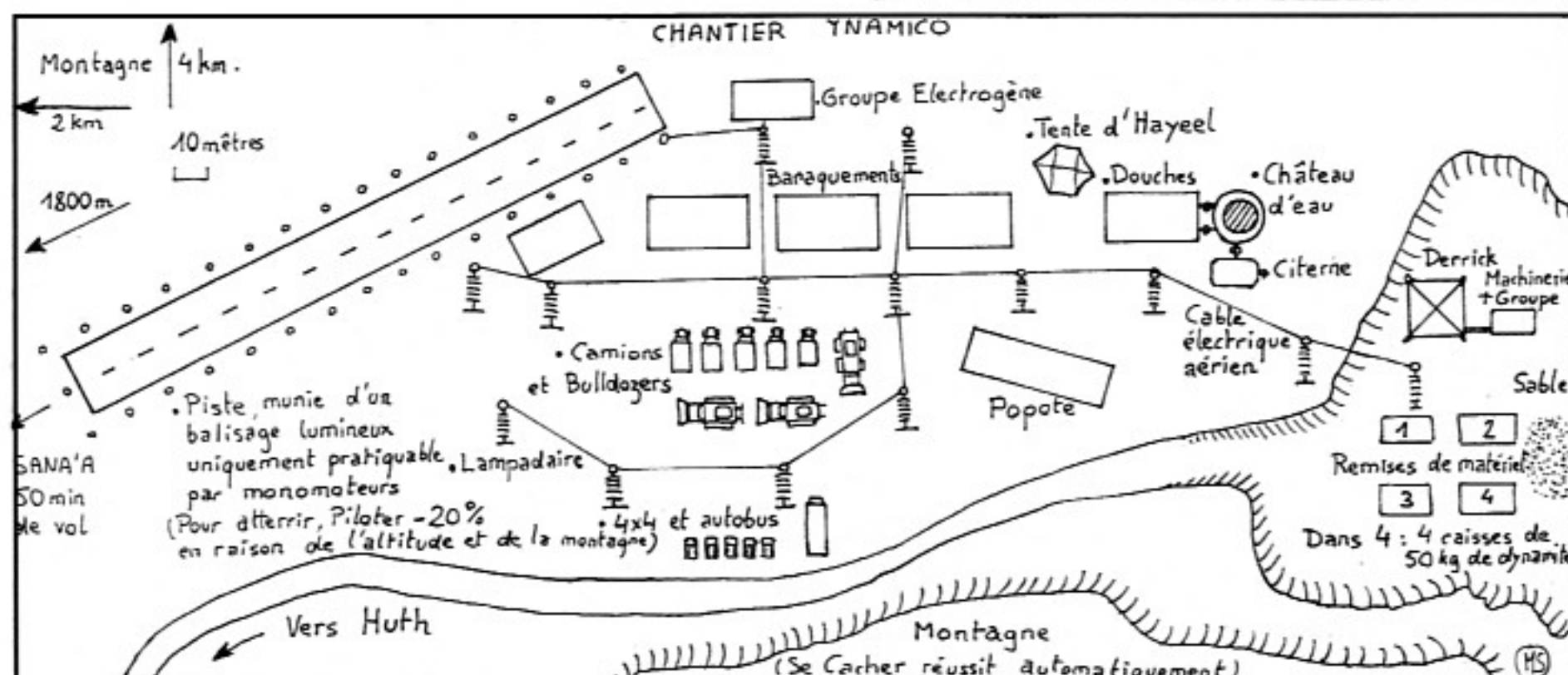
NOTE : Aux 4eme et 5eme jour, des attentats auront lieu, à 14h et 16h à Quada St et Gama Abdul St, faisant 30 morts dont des militaires : il est possible de récupérer des armes pendant une heure, avant que l'armée et les secours arrivent : 5 M16 avec 3 chargeurs chacun et 3 pistolets : 2 vides et un avec 2 chargeurs pleins. La radio dira le 4eme soir que des manifestants ont pris ces armes si les PJ ne font rien...

PUBLICITE : Annonce parue dans LE FIGARO, LE MONDE, PARIS-MATCH et certains quotidiens régionaux.

DESALY'S

Dans nos établissements suisses aura lieu, le 26 octobre à partir de 14h, une vente exceptionnelle de nombreux ouvrages anciens, européens et byzantins, ainsi que de rares volumes de thaumaturgie datant du début du XIIIeme siècle, tous ayant été authentifiés par l'université de Berne.

DESSALY'S 14 CHAUSSEE DE GRAND-BERNE
SWISSERLAND- TEL 089/257 4507
COMMISSAIRE-PRISEUR SIR NATHANAEL EVANS



EXEMPLE DE LIVRES MIS EN VENTE					
LOT N°	ESTIMATION VALEUR SELON COMMISSAIRE PRISEUR	VALEUR REELLE	OFFRE DE LA FOULE	OFFRE DE LA KOBAYASHI	REMARQUES
14	25.000	25.000	18.000	22.000	
15	16.000	800	12.000	4.000	Faux du 19eme
16	10.000	18.000	8.000	8.500	Exemplaire en réalité unique
01	1.800	12.000	15.000	7.000	Authentique mais manque de moyens pour l'identifier

Il y a 70 livres à vendre : 60 sont similaires au lot 14, 6 sont similaires au lot 1/16, 4 sont similaires au lot 15.

OMAR REDDHYA

42 ans. Nationalité Yéménite. 1m78, 82kg. Membre de la secte.

FOR:14 CON:14 INT:16 POU:14 DEX:12 APP:11 PV:11 PM:14 Bonus dommages 0

Anglais 80%- Baratin 70%- Camouflage 30%- Conduire auto 40%- Discussion 70%- grimper 50%- Lancer 40%- Occultisme 70%- Mythe 40%- Psychologie 20%- Crédit 90%- Droit Musulman 60%- Droit international des affaires 70%-

SORTS : Hypnotisme- Meurtre dimensionnel- Le signe des Anciens-

Reddhya a de tous temps été imbibé par la culture pré-coranique. Il a mené des études sur le sujet, et est devenu un spécialiste de l'occultisme oriental. Il a rencontré il y a dix ans Achmet Hayeel qui a su le convaincre et l'enrôler dans sa secte, ou il a bientôt trouvé des responsabilités. Il n'a pas peur de mourir, et ne craint pas les personnages. Une prophétie dont il leur fera part s'il en a l'occasion, lui a révélé que :

"Puissance, vie, mort, destruction ne sont que les facettes d'un cristal imaginaire. Ceux qui viendront te tueront un jour, ou précipiteront ta mort. Mais c'est par eux et eux seuls que les anciens dieux pourront revenir..."

ACHMET HAYEEL

Il n'est pas utile de le détailler puisqu'il est tout entier concentré sur un sort de confusion, lancé sur la capitale qu'il s'épuise à maintenir, afin de pouvoir mener les recherches tranquillement, et surtout de pouvoir plus facilement prendre le pouvoir, une fois trouvé le Nécronomicon. Il peut être assimilé à son subalterne, avec le sort de confusion en plus...

ISA HUBARA

Son intérêt est de faire découvrir le camp aux PJ. Il est grand, sympathique, qualifié dans son travail, et sa cinquantaine grisonnante, alliée à une bouche très cariée, le rend immédiatement adorable. Pour ses caractéristiques, rajoutez quelques compétences techniques à un manifestant.



LES SORTS

LE MEURTRE DIMENSIONNEL :

INGREDIENTS : un prisme et/ou un objet provenant d'une autre dimension. **LANCEMENT :** Le joueur doit être à portée de sens de sa victime, dans les dimensions qu'il compte utiliser (les cinq sens opèrent pour nos trois dimensions d'espace). La dimension temps peut être rajoutée si la victime peut être rendue absolument immobile pendant toute la durée du lancement. L'incantation, faite en arabe ancien, dure un round, et la réussite est automatique. Ce sort reste actif dans un rayon incertain autour de la victime (plus ou moins dix mètres) pendant 5mn + 5mn par dimension mise en jeu. Toute personne rentrant dans cette aire subira le même sort que la victime si elle rate un jet de pouvoir opposé à la force de 20, correspondant à l'effet résiduel du sort. **COUT :** 10-nombre de dimensions à disposition pour situer et exécuter la victime. 1 point de pouvoir est en outre perdu définitivement. **EFFET :** La victime est prise dans un conflit de dimensions. Elle est simultanément présente dans chacune d'entre elles, mais dans une seule à la fois. Le résultat est le partage de toutes les cellules de son corps entre ces différentes dimensions., ces cellules réintégrant notre univers à leur mort. Cette agonie est très douloureuse, et les éventuels cris de la victime auront une résonance toute particulière (voir l'agonie du jeune qui a poussé un cri en mourant). Voir l'agonie de la victime, écartelée entre plusieurs dimensions, coûte 1D6/2D10 points de santé, et voir la bouillie résultante, 2/1D10 points...

LA CONFUSION DES FOULES :

Ce sort très puissant ne requiert en fait aucun ingrédient particulier, mais une parfaite connaissance des principaux soucis de la foule que l'on veut maîtriser. En lançant ce sort, à la fin d'une incantation de trois jours qui implique de crever les yeux, les tympans d'une victime à qui on arrachera aussi la langue, et qui permettra de donner l'axe selon lequel les sentiments profonds des gens seront altérés, le magicien entre en transe, pendant lesquelles il va quotidiennement perdre définitivement un point de pouvoir et un point de constitution, en échange de la satisfaction d'avoir changé la volonté du peuple. Celui-ci n'a aucun moyen d'y échapper, et encore moins de s'en apercevoir. Ce sort peut exister en d'autres endroits, mais Hayeel semble en être le dernier dépositaire...

LES Puits DU MALHEUR :

Ils sont ici pour punir les parjures. Mis en activité par une personne qui brise un serment fait par lui ou un autre, ils dégorgent des entrailles de la terre des fumées toxiques qui font perdre un point de vie par heure d'exposition. Partie intégrante d'une malédiction, ils ne s'arrêtent qu'une fois celle-ci accomplie et sont impossibles à maîtriser. La fumée est noire comme de la suie et couvre l'éclat du soleil, mais elle est si fine qu'aucun récipient ne peut l'enfermer...

Lot no14 Livre du chant des morts, surnommé Nécos nomicon

DESCRIPTION

Livre du 13eme siècle, in-60, format inhabituel pour l'époque. Parchemin manuscrit, reliure pleine peau animale, vraisemblablement du singe. Pèse 1kg500 pour 850 pages, toutes restaurées en 1850 par l'université de Cambridge, et 1976 pour la bibliothèque nationale française. Pas d'illustration.

CONTENU

Chants, prières et sortilèges en latin, traduits de manuscrits plus anciens. Traduction opérée de 1214 à 1259 dans l'abbaye de Wormstael par des moines scribes. Apparemment, les textes originaux étaient eux-mêmes le reflet de textes plus anciens, certainement arabes. Certains extraits originaux en hébreu et grec sont inclus. Cette édition est unique actuellement, et son histoire se confond avec l'ouverture de l'institution Gallieni, en 1274. Cet exemplaire, offert par Allaüs Worms, semble être une commande pour usage personnel, comme semblent l'attester les notes portées par Worms en marge.

Extrait du catalogue de la vente, comportant 70 livres, dont 25 concernent la magie.



Carte trouvée dans le bureau du conservateur

THE YEMEN NATIONAL MINING CORPORATION
TEL 2510 TELEX 4225

OMAR REDDHYA

SALES MANAGER

PO BOX 586, ABDUL SADIR STREET SANA'A YEMEN

David BERNARD-CUISINIER

SALES BETES

RUNEQUEST

Nous sommes en 1621 S.T (7/50 pour les Lunars), au début de la Saison de l'Obscurité. En ce froid Jour du Feu de la Semaine du Désordre, vos chers et adorés PJ sont sur la route, insouciantes et ne sachant pas ce qui va leur tomber dessus. Où sont-ils ? Bonne question. En fait, ils peuvent se trouver n'importe où dans l'Empire Lunar, cela n'a pas d'importance. Ils doivent néanmoins chercher le refuge d'une cité lunar proche, qui leur permettra, espèrent-ils, de dormir enfin dans un lit (Note au MJ : Eviter de ricaner pendant la présentation). Par commodité, la ville que je prends comme théâtre des opérations dans la suite de l'aventure sera une cité tarshite de moyenne importance, nommée Ilich.

Innocemment, les PJ progressent vers Ilich, en venant du Nord. Ils s'arrêtent le soir dans une auberge, sur le bord de la route, entourée d'une dizaine de petites maisons habitées par des fermiers qui profitent de l'auberge pour vendre les produits de leurs récoltes aux visiteurs de passage. Il n'y en a pas mal pour un si petit village, à cause de la proximité de Ilich (une demi-journée à cheval).

En allant mettre leurs montures à l'abri dans l'écurie, les PJ pourront remarquer, outre cinq chevaux appartenant à des clients de l'auberge, deux carrioles recouvertes de bâches, ainsi que quatre boeufs, manifestement destinés à les tirer. En interrogeant le garçon qui s'occupe de l'écurie, ils apprendront qu'elles appartiennent à trois nains arrivés du Nord (probablement des montagnes Imther) deux heures avant.

Au cas où les PJ, du fait de leur insatiable et presque inévitable curiosité, souhaiteraient examiner les carrioles de plus près, ils entendront des chuchotements aigus qui cesseront lorsqu'ils s'approcheront. En fait, en regardant les bâches de plus près, ils verront qu'elles recouvrent des cages...

Des cages dont vous, MJ, savez maintenant qu'elles contiennent deux Gloutons et onze Gremlins (sic !).

Si un joueur imprudent décide d'examiner de plus près leur contenu, sans lui laisser le temps de finir sa phrase, bondissez brusquement de derrière votre

paravent en direction du joueur concerné en poussant un ricanement glapissant particulièrement puissant. Appliquez ensuite simplement les réactions des joueurs à leurs personnages (par exemple, si, surpris, un de vos amis qui se balançait nonchalamment sur sa chaise se retrouve par terre, son personnage se retrouvera dans la même désagréable situation). Ils n'auront le temps de voir qu'un horrible faciès grimaçant, qui leur sera sans doute inconnu.

Sur ce, trois nains arriveront en courant sur les lieux, furieux, le visage empourpré et bouillonnants de colère, Têtedure et ses compagnons vont se montrer très convaincants.

Les PJ, après avoir subi une volée d'injures naines, devront fournir une explication valable. Débrouillez-vous pour leur faire comprendre qu'un combat serait à éviter. En effet, l'aubergiste est bientôt sur les lieux, accompagné de deux colosses (les "serveurs") et ne tolérera pas une esclandre. Quant aux nains, ils sont lourdement armés et celui qui paraît être le chef possède une armure d'anneaux couverte de runes...

Pour les PJ, le cauchemar vient de commencer. Après avoir présenté leurs excuses les plus humbles, ils pourront cependant déguster un bon repas à l'auberge et s'affaler sur des lits propres. Demander de plus amples informations sur les "monstres" auprès des nains



serait considéré par ceux-ci comme un manque de tact incroyable. Ils rembarqueront les PJ illico presto et sans y mettre les formes.

Les nains prendront leur dîner dans leur chambre et s'endormiront rapidement. Le lendemain matin, de très bonne heure, les nains partiront vers Ilich. Seul Têtedure se rendra en ville. Ses deux compagnons resteront avec les chariots à petite distance de la ville. Comme il commence à pleuvoir à ce moment-là, leurs traces seront très difficilement repérables, d'autant plus que la route est très fréquentée (-60%).

Si leur campement est attaqué, ils ouvriront immédiatement les cages.



RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Mais, vous demandez-vous, que font près de Ilich ces nains et leurs détestables créatures ?

Il y a quelque temps, le trésor de la ville étant au beau fixe, le seigneur Khandra Fhyl, Seigneur des Sept Mères et commandant la garnison lunar de Ilich, décida d'acheter aux nains des Montagnes Imther cinq armures d'apparat en fer runique, destiné à lui et à quatre de ses fidèles lieutenants, membres de familles influentes (elles devaient en fait constituer des pots-de-vin). Il contacta un nain forgeron, Poignedechêne, qui était en visite à Ilich. Celui-ci lui promit les armures et les négocia à un prix très élevé.

De retour à sa forge d'Imther, il se mit au travail et termina son ouvrage il y a quatre semaines. Il fit tout cela dans le plus grand des secrets, sans en parler à personne. Il prit le fer runique dans la réserve mise à sa disposition par ses frères, tous les forgerons travaillant à reconstituer l'important arsenal dont les nains auraient besoin pour se défendre contre les raids trolls annuels, lors de la Saison de l'Obscurité. Toujours en secret, il se mit en route pour Ilich où il livra les armures et reçut l'argent qui lui était dû (60.000 lunars !). Malheureusement pour lui, le vol fut découvert et, à peine revenu à la forteresse d'Imther, il dut s'enfuir. Les Mostalis dépêchèrent alors les trois émissaires dont les PJ ont put faire la connaissance, avec mission de récupérer les armures.

Les trois nains n'ont cependant pas l'intention de se fatiguer outre mesure. Ils envisagent de demander la restitution des armures aux Lunars, laissant à ceux-ci le soin de punir Poignedechêne. L'un d'eux restera en dehors de la ville avec les carrioles et, en cas de refus de Khandra Fhyl, ils lâcheront les Gloutons et les Gremlins dans Ilich, jusqu'à ce qu'il cède à leurs exigences.

Funeste destinée que celle des PJ, qui vont se retrouver coincés au milieu d'un tourbillon de furie destructrice, suscité par ces facétieuses bestioles !

ILICH

C'est une ville vivante, pleine de bonne humeur (pour l'instant) et où se déroulent de fiévreux préparatifs. En effet, le lendemain est un jour sacré pour tous les adeptes des Sept Mères et des cérémonies accapareront toute l'attention des lunars et d'une bonne partie de la ville.

Les PJ pourraient croire qu'ils vont enfin pouvoir se détendre, mais il n'en est rien, comme ils pourront s'en douter lorsqu'ils apercevront, à l'intérieur de la première taverne où ils s'engouffreront, Têtedure attablé en compagnie de quatre hommes. Ils discutent âprement et, au bout d'un quart d'heure, les deux groupes s'en vont chacun de leur côté. Un jet en Scruter réussi permettra aux PJ de se rendre compte que trois des Lunars sont armés et porteurs de cottes de mailles. Le dernier, et le seul qui ait discuté avec le mostali, dissimule sous sa cape de riches vêtements.

S'ils suivent le nain, les PJ le verront quitter la ville immédiatement. Il est parti rejoindre les chariots.

Les Lunars, quant à eux, restent un instant à la taverne, celui qui est probablement un haut dignitaire restant pensif.



EXPLICATION

Apprenant l'arrivée du Mostali à Ilich, Khandra Fhyl leur a donné rendez-vous dans cette taverne, se doutant de quelque chose (les nains n'ont pas l'habitude de vendre leurs armures comme ça) et voulant éviter une discussion à l'intérieur de son palais (le goût des Lunars pour les intrigues et les espions n'est plus à démontrer. Et une histoire comme celle-ci pourrait nuire à la carrière de Khandra Fhyl). Les hommes qui l'accompagnent sont trois capitaines de sa garde personnelle.

Naturellement, il a refusé de redonner les armures aux nains, bien qu'il les ait encore en sa possession. Outre le fait qu'elles constituent des cadeaux qu'il souhaite offrir à l'occasion de la cérémonie dédiée aux Sept Mères, il n'a pas l'intention de dilapider 60.000 lunars pour rien.

D'un autre côté, il sait que les menaces des nains ne sont pas vaines. Des troubles lors du jour sacré des Sept Mères porteraient un dur coup à son prestige. Il a donc décidé de retrouver à tout prix Poignedechêne. Les Lunars allant être accaparés par les festivités, il a résolu d'engager des mercenaires.

Or, en parcourant des yeux l'intérieur de la taverne, il finit par porter son choix sur les PJ (quelle coïncidence !).

Ceux-ci se voient donc abordés par Khandra, qui leur propose mille lunars chacun s'ils réussissent à retrouver un nain dénommé Poignedechêne qui doit se trouver dans la région. Ce triste sire, d'après lui, a assassiné son fils. Son cœur déborde de haine et de vengeance mais, à cause des cérémonies du lendemain, il ne peut se lancer à la poursuite de Poignedechêne ni y envoyer aucun de ses hommes.

Il ne fournit aux PJ comme renseignements qu'une description vague qui pourrait convenir à n'importe quel nain ("un nain, c'est un nain, ils sont tous pareils"). S'ils acceptent, il leur donnera un faux nom : capitaine Ryahnl, qui, explique-t-il, "vous permettra de me contacter. Dites au lunar que vous désirez me voir".

Ce nom lui sert pour garder le contact discrètement avec ses divers agents secrets. Le capitaine de la garde est dans la confidence.

Il quittera ensuite les PJ pour se rendre à la citadelle lunar. Si ceux-ci donnent la description du soi-disant capitaine Ryahnl à un habitant de Ilich, ils recevront en réponse son nom véritable. Nul doute alors qu'ils commenceront à se poser des questions.

Et bien, ce n'est pas terminé ! Par

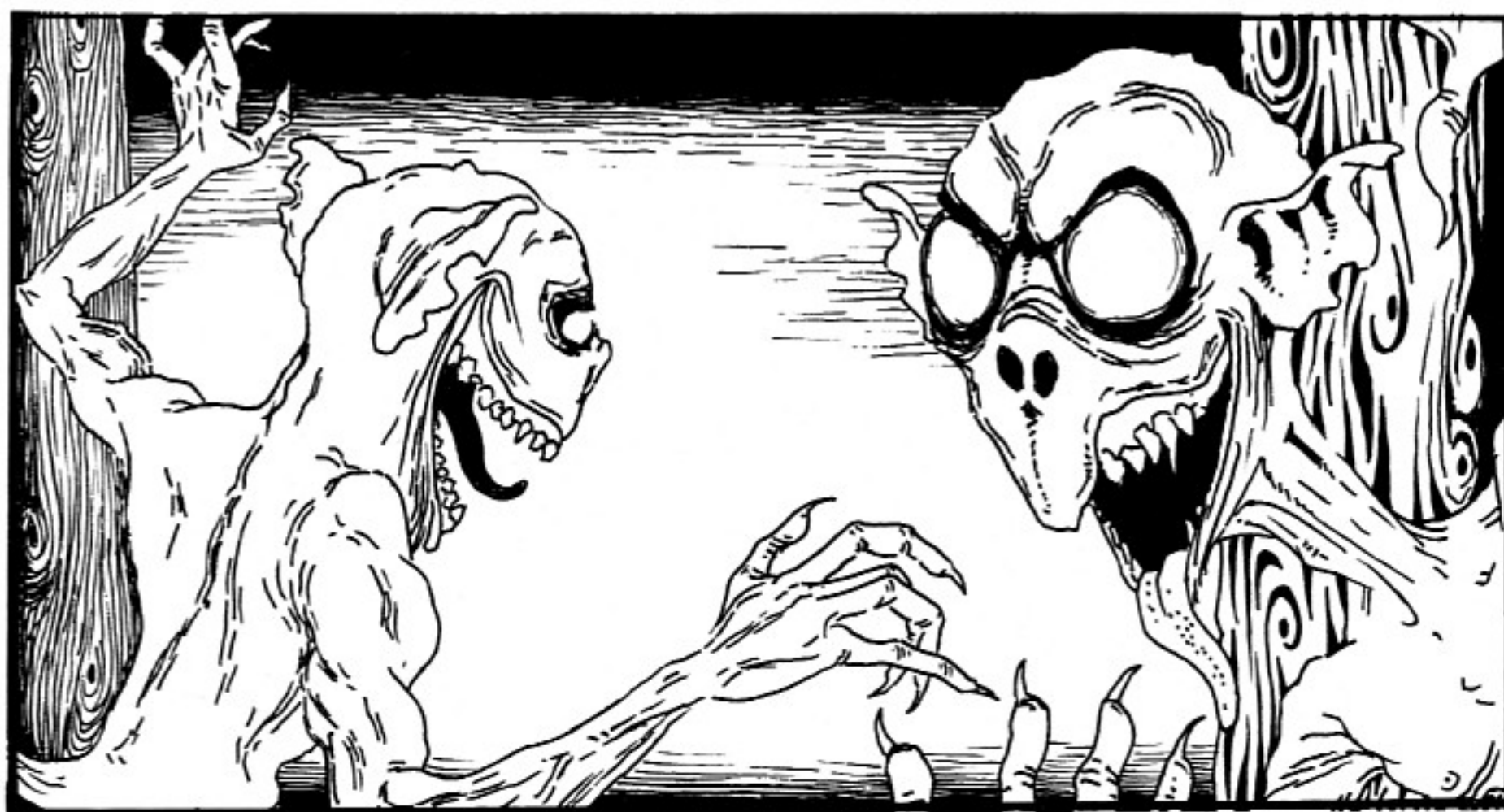
prudence, Khandra Fhyl a engagé deux autres mercenaires : Faune Rouxpoil, un satyre et Kriarde, une harpie, qui se débrouilleront pour précéder ou suivre de près (au choix du MJ) les PJ.

De plus, le soir même, les Gloutons et les Gremlins s'abattent sur la ville.

Et Poignedechêne, où est-il ? A Ilich, tout simplement, comme le révélera une éventuelle Divination. Les nains isolés sont des proies de choix pour les Trolls à la saison de l'Obscurité. Il en a une peur panique et a trouvé que la ville offrait bien plus de sécurité. Il se cache dans une auberge de la ville. Le problème est qu'il possède encore une superbe épée en fer runique et qu'il ne sait pas que des Gloutons programmés pour dévorer ledit métal ont été lâchés par ses congénères.

Gageons que la première nuit à Ilich de nos chers PJ risque d'être tourmentée. Surtout si l'un d'eux possède un objet en fer runique. Il est fort probable alors qu'un Glouton vienne leur rendre visite, détruisant en passant l'auberge où ils ont pris pension.

Dans tous les cas, deux Gremlins s'occuperont de leurs armements, de leurs armures et de leur argent. Un jet réussi sous POUx3 est nécessaire pour se réveiller alors que les Gremlins sont occupés à détruire, à l'aide de leur matériel, ses précieuses possessions. La réussite du jet permet également d'avoir droit à un ricanement suaiguë (CONx5 pour ne pas s'évanouir de peur). Les deux petites pestes s'en iront en fuyant tout combat mais après avoir semé une belle pagaille dans la chambre et réveillé toute l'auberge.



NOTE AU MJ : Il est fortement conseillé d'avoir vu Gremlins 1 ou 2 pour faire revivre cette scène aux joueurs. N'hésitez pas à tomber dans l'arbitraire et à ne laisser aucun choix aux joueurs. Personne ne peut se concentrer lorsque deux Gremlins tournent en rond autour de vous en poussant des cris à réveiller les morts et tuer les vivants tout en bombardant leur infortunée victime de tous les objets qui leur tombent sous la main. Qui peut suivre ces mêmes Gremlins des yeux alors qu'un nuage épais formé lors de l'événement du matelas par ces charmantes créatures emplit la pièce ?

Bref, les personnages doivent souffrir, physiquement et mentalement.

Ils auront du mal à se rendormir et le reste de l'auberge aussi. Si, par un accès de folie soudaine, ils décident de s'aventurer en ville, faites leur comprendre rapidement que la nuit est on ne peut plus favorable aux Gremlins et que sortir ses lames et ses armures bien en évidence est ce qu'il faut éviter à tout prix. S'ils se promènent un peu, ils pourront d'ailleurs assister en direct au saccage d'une auberge ou deux et de quelques villas.

Les petits malins qui croyaient que l'attaque cesserait avec le lever du soleil ont raté le coche. Les Gremlins des mostalis se moquent éperdument de la lumière solaire.

Aussi, au petit matin, la ville présente un aspect dévasté. C'est l'occasion pour ceux qui résident à Ilich de comprendre qu'il est beaucoup plus simple de casser que de réparer et que les Gremlins et les Gloutons possèdent cet art au plus haut point.

Les Lunars, et Khandra Fhyl en particulier, (lui sait que les nains sont retournés à Imther. Le trajet demande deux semaines. La seule solution pour mettre fin au désastre est d'anéantir les suppôts des nains !), s'arrachent les cheveux. Les dégâts sont en effet impressionnants.

Outre cinq armureries et une vingtaine de riches villas, une auberge a également été réduite en cendre. Il paraîtrait même, et la fumée s'élevant de derrière les murs le confirmera, que la citadelle lunaire a subi une attaque en règle. En interrogeant des gardes, on peut apprendre qu'un Glouton et trois Gremlins s'y sont introduits la nuit dernière. Deux Gremlins ont pu s'échapper. Il paraîtrait également, mais là on se perd dans les suppositions, qu'une sérieuse partie du trésor de Khandra Fhyl aurait disparu, rongé par de l'acide qu'un Gremlin rigolard a versé dessus.

Les PJ pourront également apprendre (des affiches ont été placardées) que chaque tête de Gremlin rapportée sera payée 500 Lunars et celle du Glouton, 750.

Se déplacer à travers la ville n'est pas toujours de tout repos. Les PJ apprendront ainsi à éviter les quelques plaques de métal qui permettent d'accéder au réseau d'égout de la ville. L'une d'elle pourra par exemple s'effondrer traîtreusement sous les pas d'un personnage choisi au hasard. Avant qu'il comprenne ce qui lui arrive, il sera successivement saupoudré d'une poussière corrosive (oh, la belle armure !), soulagé de sa bourse et de ses armes, et gratifié d'un ricanement strident. Le facétieux Gremlin s'en ira ensuite prestement, tandis que le personnage tentera péniblement de se remettre sur pied (le sol est très glissant). N'hésitez pas à émailler ainsi de rencontres turbulentes toutes les pérégrinations entreprises par les joueurs à travers la ville.

Quelle surprise, par exemple, de découvrir, en sentant une douleur le long de la cuisse, que sa bourse n'est plus que lambeaux fumants dégoulinants d'acide et d'argent fondu.

Ou alors, les PJ trouveront très désagréable la façon dont ils se feront discrètement dépouiller, tandis qu'ils subiront un bombardement en règle provenant d'un étalage de fruits et légumes mis à sac par un Gremlin

(amusante diversion imaginée par ces astucieuses bestioles). Gageons que le commerçant les rendra responsables de ce désastre.

S'ils se rendent à la seule auberge qui a brûlé pendant la nuit, ce sera sans doute leur première rencontre avec Faune Rouxpoil et Kriarde. Ceux-ci éviteront cependant de se faire remarquer. Ils supposent, à juste titre, que si l'auberge a été détruite, c'est qu'un de ses occupants devait posséder du fer runique ou de l'or. En interrogeant l'aubergiste, ils apprendront qu'un nain a séjourné là, mais qu'il est parti avec ses affaires immédiatement après l'agression.

Si les PJ n'ont pas l'idée de se rendre à l'auberge, ils pourront entendre, lors d'une conversation entre deux passants, que deux "monstres" ont été vus en train de rôder autour de cette auberge (Faune et Kriarde). Voilà qui devrait obscurcir encore le chaos dans lequel ils sont plongés.

L'aubergiste, si on l'interroge, déclare également que l'attaque était menée par un Glouton et deux Gremlins. Le Glouton a été mis en fuite presque immédiatement et les Gremlins se sont alors déchainés. La chambre du nain semblait être leur cible principale. Toujours d'après l'aubergiste, le Glouton n'a pas réussi à y pénétrer.

Il avouera, si on le lui demande, avoir donné les mêmes renseignements à Faune Rouxpoil.

En fait, Poignedechêne s'est fait déposer des 60.000 lunars, mais a sauvé sa belle épée en fer runique. Il a immédiatement pris la fuite et, devinant qu'on allait le repérer, s'est réfugié chez un armurier dont la boutique était encore à peu près intacte (enfin, c'est beaucoup dire...) : Hynorg.

Hynorg est rusé et intelligent. Il comprit que le nain était en fuite, qu'on le

recherchait. Et il connaissait bien sûr l'habileté des forgerons nains. Aussi, il accepta de cacher Poignedechêne, qui, en échange, s'engagea à travailler pour lui gratuitement. Hynorg tenait là une affaire en or. Quand la ville aura été débarrassée des Gremlins, la demande en armes et le faible stock disponible feraient monter les prix. Aussi, il faudra des trésors de persuasion alliés à une bourse bien garnie pour qu'il accepte de renseigner les personnages. Kriarde et Faune Rouxpoil seront certainement plus directs.

Les PJ pourront peut-être remarquer (jet en scruter -20%) qu'ils sont suivis par deux hommes (un jet pour chacun). Ce sont deux membres de la guilde des voleurs locale. Ceux-ci ont eu le même raisonnement que les personnages et se doutent que tout cela a un rapport avec une grosse somme d'argent ou une arme particulièrement belle. Ils ont décidé de surveiller les PJ pour voir ce qui va se passer. Les deux voleurs sont insensibles ! Ils connaissent très bien la ville. De plus, ils ont des contacts un peu partout et retrouveront rapidement les PJ, où qu'ils soient. De même, il ne faudrait pas espérer les capturer. Ils disparaîtront alors sans laisser de traces et réapparaîtront un peu plus tard, en étant cette fois plus discrets (-35% au jet de Scruter).

Puis, alors que nos chers personnages ne se doutent de rien, un filet tombé des toits les enveloppera, suivi de près par une douzaine de robustes gaillards qui les assommeront. Ils seront emportés au premier étage du repaire de la guilde des voleurs et se réveilleront, ligotés à une chaise et dépouillés de leurs armes (les voleurs aussi ont besoin de reconstituer leur arsenal). Un personnage souriant,

entouré de six compères examinant pensivement les éventuels symboles divins de cultes interdits (Orlanth, etc...) que les PJ cachaient sur eux, tentera de faire pression sur eux (en menaçant de les dénoncer aux lunars) pour recueillir de plus amples informations sur ce qui se passe exactement en ville. Si les PJ n'ont pas fait le rapport Capitaine Ryanhl-Khandra Fyhl, il sera enchanté de le leur apprendre, en ricanant. Il refusera par ailleurs de révéler son nom.

En fait, c'est un agent secret de Khandra, qui joue plus ou moins double jeu. Il hésite encore entre servir son maître, récupérer l'argent ou l'arme et se sauver, et révéler à Khandra le culte des PJ (au cas où l'un d'entre eux est un Orlanthi).

Il n'aura pas le temps de réfléchir bien longtemps car le repaire des voleurs s'anime soudain. Des bruits de bataille parviennent du rez-de-chaussée. Puis la porte s'ouvre à la volée, laissant passer trois gremlins qui s'empressent de mettre un peu d'animation dans cette réunion un peu trop guindée à leur goût. C'est le moment que devraient choisir les PJ pour s'enfuir. Se libérer de ses liens est faisable de plusieurs manières, la plus simple consistant tout simplement à casser la chaise à laquelle ils sont liés. (On prend quand même 1D6 de dégâts dans une localisation aléatoire de cette façon). Une panique totale régnant dans la pièce, ils pourront espérer récupérer une partie de leur armement, dont les voleurs ne s'occupent plus. Mais ils seront alors assaillis par un gremlin particulièrement collant. La seule manière de s'en débarrasser consiste à quitter la pièce. Deux solutions sont possibles : descendre en empruntant la porte que les gremlins ont si délicatement ouverte, ou, comme deux ou trois voleurs l'ont fait avant eux, utiliser un escalier qui débouche sur les toits. Là, ils tomberont face-à-face avec les dits voleurs, plutôt furieux. Un cri stident retentit alors, provenant du ciel. Les PJ verront passer Kriarde, qui suit le glouton survivant, espérant récupérer la cachette du nain. Au cri : regagner l'abri (relatif) des bâtiments.

Les personnages, en regardant dans la rue (ou s'ils se sont enfuis par le bas, en atteignant la rue), apercevront le Glouton.

La seule manière de trouver la nouvelle cachette de Poignedechêne est de suivre le Glouton survivant (comme l'ont parfaitement compris Faune et Kriarde). Il finira, après quelques échaffourées mineures (rencontre avec deux ou trois chasseurs de primes infortunés, qui se feront massacrer), par trouver l'armurerie (déjà dévastée) et lancer un assaut forcené. Nul doute que les joueurs miséricordieux ne se lancent à l'aide du



FICHES TECHNIQUES

LES SALES BEBETES

pauvre Hynorg, qui les apercevra et les appellera à l'aide (jet de dés bidon à l'appui des dires du MJ, au cas où les joueurs protesteraient). Vous pouvez, selon votre sadisme, décider que deux ou trois Gremlins viennent au secours de leur compagnon. On considérera par ailleurs que le Glouton a déjà absorbé 31 points d'ENC de fer runique. Il a également perdu 7 PdV, suite des rencontres avec les chasseurs de primes.

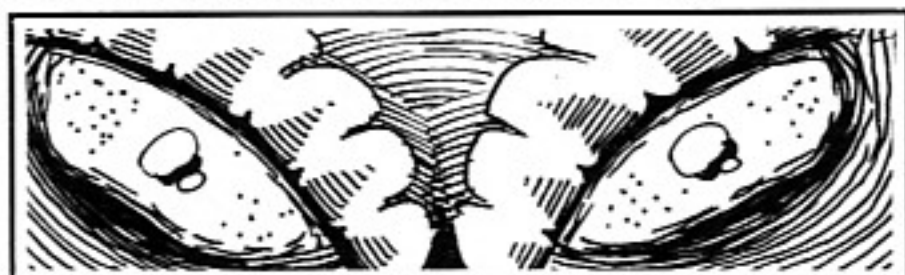
C'est également à vous de décider le moment où interviendront Faune et Kriarde, qui n'ont pas l'intention de laisser les PJ ramasser la prime offerte par Khandra. Lorsque les PJ sortiront à peine de leur combat, ou une fois qu'ils auront capturé Poignedechêne ?

Ledit Poignedechêne se terre d'ailleurs dans la cave, près à se défendre jusqu'au bout. Il sera surpris de voir arriver les PJ mais reste un combattant redoutable. Etant donné qu'il a perdu l'argent, il expliquera au PJ, s'ils lui en laissent le temps, qu'il serait inutile de le remettre à Khandra. Il est probable que, dans sa colère d'avoir perdu 60.000 lunars (ainsi, chuchote-t-on, qu'une partie de son trésor personnel), il en rendra les PJ responsables et passera sa colère sur eux.

Si les PJ décident de livrer Poignedechêne, un engagement forcé dans l'armée frontalière lunar pour vingt ans les attend en effet. S'ils décident de s'enfuir avec Poignedechêne, ils auront la joie d'apprendre une semaine plus tard la destitution de Khandra Fhyl et donc l'abandon des poursuites à leur égard.

Après l'attaque subie par la guilde des voleurs, l'espion lunar infiltré dans la guilde a renoncé à s'emparer de Poignedechêne. Il a cependant dénoncé les PJ (au cas où il aurait quelque chose à dénoncer). Malgré la confusion qui règne en ville, ceux-ci auront du mal à quitter la ville discrètement (leur tête est mise à prix 500 lunars chacun, Khandra n'étant plus à cette somme près). S'ils ne se sont pas déguisés, ils subiront les attaques de deux ou trois chasseurs de primes. Sortir de la ville par une des portes est impossible, les gardes lunars qui y sont postés étant très vigilants (un déguisement ne les trompera pas). Par contre, la nuit, passer par-dessus les murailles sera assez simple.

Les monstres des mostalis seront tous morts au soir du deuxième jour. Le lendemain matin, un émissaire porteur des cinq armures partira pour Imther (une suite du scénario qui pourra être intéressante : les PJ peuvent toujours tenter de voler lesdites armures).



GLOUTONS

FOR:30 CON:32 TAI:26 INT:12 POU:30 DEX:16

MVT : 3- PDV : 29- PDM : 30+20 (ENCHANTEMENT)=50

SORTS : Venin 60%- Changer (homme) en (gremlin) 50%- Dominer (gremlin) 50%- Paralysie 55%- Résistance aux dégâts 55%-

COMPETENCES : Sentir fer Runique 166%- Intensité 50%- Durée 35%- Portée 35%- Multisorts 22%-

ARMURE : 7 Points d'armure partout-

On voit, qu'outre leurs capacités de combattants remarquables, ils deviendront des sorciers puissants une fois absorbée une grosse quantité de fer Runique.



GREMLINS

Cinq détruisent l'argent, cinq détruisent les armures et les armes.

FOR:8 CON:8 TAI:2 INT:15 POU:15 DEX:30

MVT : 2- PDV : 5- PDM : 15-

ENCHANTEMENTS : peuvent se rendre invisibles 20 minutes, 7 fois par jour- Hâte 3, 7 fois par jour-

COMPETENCES : Détruire objet 110%- Inventer 110%- Se cacher 130%- Déplacement silencieux 130%- Esquiver 120%-

EQUIPEMENT : Poussière corrosive, tenailles, ciseaux, acide (20), etc.

ARMURE : -20% pour les toucher (ils sont tout petits), jet de concentration (int+pou) pour lancer un sort, à cause des cris.



CHIEF GREMLIN

FOR:12 CON:12 TAI:2 INT:18 POU:18 DEX:40

MVT : 3- PDV : 7- PDM : 18-

ENCHANTEMENTS : Se rend invisible et intangible 5 fois / jour (frissons garantis pour les PJ)- Paralysie (5 fois)- Hâte 5 (30mn, 5 fois)-

COMPETENCES : Idem que ci-dessus mais 40% en plus partout.



POIGNEDECIEUNE

FOR:22 CON:18 TAI:9 INT:13 POU:12 DEX:16 APP:11

MVT : 2- PDV : 14- PDM : 12-

ARMES : MARTEAU : 97% RA6 1D6+2+1D4 67% PA8

EPEE BATARDE (fer Runique : contient un matrice de "renforcer les dégâts 6") : 86% RA6 1D10+4+1D4 56% PA18

Celui-ci est cependant bien disposé à négocier, il n'attaquera pas le premier.



FAUNE ROUXPOIL

FOR:29 CON:26 TAI:15 INT:16 POU:22 DEX:30 APP:12

MVT : 5- PDV : 21- PDM : 22+10=32- PDF : 55-10=45-

ARMES (2 attaques / round) : CORNES : 65% RA6 1D6+2D6

FOUET : 85% RA1 1D4+2D3

FRONDE : 80% RA1/5/9 1D8

ARMURES : Jambes et Abdomen : PA6 PV7, Poitrine : PA4 PV9, Bras : PA4 PV6, Tête : PA6 PV7-

COMPETENCES : Esquiver 86%- Se cacher 65%- Dépl sil 95%- Jouer flûte 120%- Danser 110%-

MAGIE (Esprit 110-10=100%) : Fanatisme, Démoralisation, Seconde Vue 2, Extinction 2, Soins 5, Disruption, Précision 3 (+15%, +3 pour le fouet)-

(Spéciale : 100%) Sommeil 3, Harmonie 3, Folie 4- Le focus de ses sorts est sa flûte. Tant qu'il joue, les sorts sont effectifs du moment que les cibles entendent la musique. Faune peut choisir parmi son auditoire ceux qu'il attaque.

Le fouet de Faune possède une matrice de 10 points de magie.

Faune est sans scrupules et ne lésinera pas sur les moyens. C'est un adversaire coriace et assez rusé, il préférera laisser les PJ faire tout le sale boulot. Il se dissimule, ainsi que son horrible compagne, sous une ample cape grise recouvrant une armure complète de cuir bouilli.



KRIARDE

FOR:17 CON:16 TAI:10 INT:14 POU:16 DEX:30 APP:6

MVT : 1/8- PDV : 13- PDM : 16+10=26- PDF : 33-10=23-

ARMES : GRIFFE : 68% RA6 1D4+1D6+maladie

PIERRE : 70%-5%/3M de chute RA1 1D6/3M de chute

FIANTE : 75% RA1 -1D10 APP+ maladie (il faut se nettoyer pendant des heures si l'on veut que l'odeur ne fasse pas s'enfuir toutes créatures non chaotiques).

ARMURES : Griffes, Abdomen et Tête : PA4 PV4- Poitrine : PA4 PV5- Ailes : PA1 PV4-

COMPETENCES : Scruter 60%- Esquiver 70%-

MAGIE (Esprit 80-10=70%) : Disruption, Laminer 2-

Les griffes de Kriarde ont une matrice de 10 points de magie. Kriarde est infestée par la maladie de Langueur (force) et toutes ses affaires sont également contaminées. Faune préfère la tenir un peu à l'écart. Elle s'occupe de la couverture aérienne et déteste combattre au sol. Dans Tlioh dévastée, elle n'hésitera pas à survoler impudemment la ville à des hauteurs où elle est bien visible : on la remarquera à peine ("encore un coup des Gremlins !").

Kriarde et Faune ne sont que deux compères provisoires. Faune ne l'aime pas trop (il préfère les jolies Dryades) et elle le lui rend bien. Cependant, ils ne se tireront pas dans les pattes. Quant à risquer sa peau pour sauver celle de l'autre, là...



LES TROIS NAINS

TETEDUQUE

(LE CHIEF, NAIN DE FER)

FOR:20 CON:17 TAI:8 INT:15 POU:17 DEX:18 APP:12

PDV : 13- PDM : 17+10=27- PDF : 25-

ARMES : MARTEAU 1MAIN : 86% RA7 1D6+2+1D4 65% PA15

BOUCLIER SIMPLE : 10% RA8 1D6+1D4 76% PA12

ARMURE : Byzantine , Enchantement d'Armure PA:14-

MAGIE : Intensité 60%- Durée 42%- Portée 40%- Multisorts 30%- Former (Bronze) 75%- Former (Fer) 54%- Paralysie 60%-

MATRICE 10 POINTS DE MAGIE : Augmenter dégâts 4 (56%)- Boomerang (54%)-



LES DEUX NAINS QUI L'ACCOMPAGNENT

(NAINS DE FER)

FOR:20 CON:18 TAI:12 INT:12 POU:15 DEX:14 APP:11

PDV : 15- PDM : 15- PDF : 25-

ARMES : HACHE DE BATAILLE : 78% RA8 1D8+2D1D4 65% PA10

MARTEAU 1MAIN : 85% RA8 1D6+2+1D4 70% PA10

ARBALETE : 88% RA3 2D4+2 30% (à répétition : 5 coups)

BOUCLIER : PAR75% PA8

ARMURE : Lamelles (PA6) partout.



CHASSEUR DE PRIMES MOYEN

FOR:14 CON:15 TAI:11 INT:11 POU:12 DEX:13 APP:10

PDV : 13 -PDM : 12- PDF : 20-

ARMES : EPEE 1 MAIN : 56% RA7 1D6+2 35% PA10

ARC COURT : 56% RA3 1D6+1 PA5

BOUCLIER : PAR43% PA8

ARMURE : Cuir Bouilli (PA 3) partout.



ERYCH LE SCRIBE

LA FABULEUSE HISTOIRE DE DANOLD LE CANARD

Fantastique ! Dans ce numéro anniversaire très spécial de QUEST nous vous révélons les origines d'une légende vivante, un héros mythique universellement reconnu : l'incroyable DANOLD !

Vous avez également droit en exclusivité à sa fiche signalétique, qui même si elle ne contient pas ses caractéristiques (secret d'état), vous permettra d'incorporer le canard dans votre JdR favori, surtout RuneQuest (SON jeu), mais également les autres (voir conseils plus loin).

ORIGINE : Danold est né à Duckpoint. Il ne connaît pas sa date de naissance, mais on suppose qu'elle se situe aux alentours de 1597, S.T. Son père est un guerrier Orlanthi, puissant et musclé (pour un canard), et sa mère est un pêcheur, métier courant chez les canards. On ignore si Danold a des frères et sœurs.

Après la naissance de Danold, le père fut stupéfait et très déçu d'avoir un fils aussi avorton, au point qu'il se demanda si ce "nabot chétif" pouvait véritablement être son propre rejeton, et se mit à douter de la fidélité de sa cane. Ce fut la première zizanie que créa Danold.

Malgré cela, sa mère resta attachée (au début du moins) à ce petit canard si étrange, malgré les problèmes qu'il pouvait lui causer, notamment avec son mari. Cela ne dura pas. Danold révéla en effet très vite certains traits de caractère vraiment insupportables (insolence, vanité, arrogance, mégalomanie monstrueuse...) d'autant plus marqués que par des concours de circonstance incroyables (probablement son "pouvoir" latent), le fils insolent n'était jamais puni. C'est sans doute ce qui contribua à développer son caractère au stade où il se trouve aujourd'hui. En plus de ce caractère exécrable qu'elle ne pouvait supporter, sa mère trouvait le caneton vraiment stupide, au point qu'elle décida un beau jour de s'en débarrasser. Danold ignore aujourd'hui encore ce qui s'est réellement passé. Après avoir été rejeté du foyer natal, Danold émigra vers le Sud, au port de Karse, en Maniria. C'est là qu'il grandit (façon de parler !) et devint un "héros", selon ses propres critères. Aujourd'hui, pour accomplir sa glorieuse destinée qui lui semble toute tracée, il lui faut conquérir Glorantha.

FIGHE SIGNALETIQUE

NOM : DANOLD

RACE : Canard

TAILLE : 86cm- POIDS : 17kg-
PLUMAGE : Jaune-vert- YEUX :
Verts- RELIGION : Aucune, Danold
veut fonder son propre culte (le grand
canard laqué ?)

ACCOUTREMENT : Casque à corne trop petit ; cotte de mailles sur torse et abdomen ; cape rouge ; anneau sur le biceps droit ; bracelet au poignet droit et petit bouclier au poignet gauche ; pagne en peau d'ours ; épée courte ébréchée ; chaussures-palmes bleues.

CARACTERE : Danold est un canard arrogant, vaniteux, misanthrope, prétentieux, très colérique, et d'une mégalomanie dépassant l'entendement. Il est persuadé d'être un très puissant canard (un "héros"), brillant, intelligent, naturellement doué dans tout ce qu'il entreprend, et voué à une destinée grandiose. Il aspire à être admiré et respecté de tous et ne supporte pas l'insolence envers son "auguste" personne. Il juge la plupart des personnes qui l'entourent comme des êtres inférieurs, ce qui l'irrite profondément. Aussi a-t-il toujours l'air énervé. Son arrogance outrée et sa fierté lui apportent souvent du succès auprès des canes, mais il répond alors généralement par un comportement très "macho". Sa chance surnaturelle lui permet de se sortir des situations inextricables dans lesquelles il se plonge régulièrement, en général pour châtier ses détracteurs ou pour accomplir sa noble destinée. Danold estime en effet qu'une glorieuse destinée lui est promise, et qu'il doit donc conquérir Glorantha.



EXPRESSIONS FAVORITES

Son sale caractère et sa mégalomanie malade lui ont fait développer un vocabulaire impressionnant d'exclamations ou d'insultes très recherchées. D'une manière générale, Danold s'exprime très correctement, et possède un vocabulaire sophistiqué.

EXCLAMATION FAVORITE : Par le grand canard laqué !

INSULTES COURANTES : Bandes de limaces, tas de larves, détritux visqueux, vermisseau rampant, immonde déchet gélatineux, ignoble rat puant,... (et bien d'autres encore).

SATISFACTION (très rare) : c'est très bien, petit !

CONSEILS

Impliquer Danold dans une partie de JdR peut se révéler être une expérience amusante, mais le Maître de Jeu devra faire attention néanmoins, s'il ne veut pas sombrer dans la parodie, rarement payante en matière de Jeu de Rôle. Pour éviter ce piège, le MJ évitera d'impliquer directement Danold avec les joueurs, ou le fera sur une courte période : les PJ se rendront compte alors de leur inefficacité, voire de l'impossibilité de blesser cet énergomène s'ils en avaient l'intention. Cet intermède dans la partie ne devra être que bref, et le MJ évitera de mêler le canard à son intrigue principale, sinon, les joueurs ne prendront pas la partie au sérieux.

Danold peut facilement être intégré à RuneQuest, mais il est également possible de l'insérer dans d'autres jeux de rôle. Dans ce dernier cas, un détail amusant viendra se greffer à la situation, déjà assez ridicule : Danold se croit sur Glorantha et le clamera haut et fort, quel que soit le monde dans lequel il évolue. Il continuera d'utiliser son vocabulaire très particulier, et parlera de villes comme Karse, Duckpoint ou Boldhome, même si elles n'existent pas dans le monde des PJ. Cela risque d'entraîner un effet assez comique ! Un MJ inventif trouvera une explication plausible pour justifier la présence de Danold sur ce monde (pas évident, n'est-ce pas ?).

Chroniqueur d'occasion :

Leonidas VESPERINI

LES JOUTES DU TEMERAIRE

9-10-11
NOVEMBRE
1991
PALAIS DES CONGRES
NANCY

QUATRIEME CONVENTION NATIONALE DE JEUX DE SIMULATION

BULLETIN D'INSCRIPTION

NOM : PRENOM : AGE :
ADRESSE :
TELEPHONE :
NOM et ADRESSE du CLUB (S'il y a lieu) :



Dimanche 10 de 21h à 6h
Coupe de France **STORMBRINGER**

☐ Joueur ☐ Maître

Supplément de 10 frcs pour ce tournoi

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



L
Ludodélire

Dimanche 10 à 10h et Lundi 11 à 11h
Selectif au Championnat de France:

BLOOD BOWL ☐
Tournoi aller-retour:
ASL ☐
Championnat FFJDS:
CIVILISATION ☐
RAPHIA ☐
DIPLOMACY ☐

Samedi 9 de 20h à 4h
MAGNA VERITAS ☐ ☐ Joueur
RUNEQUEST ☐ ☐
JAMES BOND ☐ ☐ Maître

Dimanche 10 de 13h30 à 20h
MALEFICES ☐ ☐ Joueur
GYBERPUNK ☐ ☐
J.R.T.M. ☐ ☐ Maître

Dimanche 10 à 10h et Lundi 11 à 10h
Championnat de France (Coef.3)
ZARGO's LORD ☐
Réduction de 10 frcs pour ce tournoi

Dimanche 10 à 14h et Lundi 11 à 10h
Tournois Jeux de Plateaux
**EXCALIBURE, FORMULE DE, ROI
ARTHUR, FULL METAL PLANETE**

inscription sur place 30 frcs
(5 frcs de réduction pour les membres
de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation)
participation éventuelle ☐



☐ 1 tournoi 45 frcs
☐ 2 tournois 70 frcs
☐ 3 tournois 90 frcs

5 frcs de réduction par tournoi pour les membres
de la Guilde de Lorraine des Jeux de Simulation
Règlement libellé C.E. ESSTIN



Pour dormir
Apportez un sac de couchage
DATE LIMITE D'INSCRIPTION
Dimanche 03 novembre minuit
Inscription possible
dans les magasins **EXCALIBUR**
☐ Billet SNCF -20%

NANCY Fait Son Rôle

DANOLD

LE COINQUERONT ?

ON LE SENTAIT, LA GUERRE APPROCHAIT... MAIS CETTE GUERRE LÀ ALLAIT ÊTRE DÉCISIVE, CAR TOUT LE MONDE ALLAIT SE FOUTRE SUR LA GUEULE POUR OBTENIR LA SUPRÉMATIE ! AINSI, LES ELVES PAR EXEMPLE, RÉVAIENT EN SECRET DE REBOISER GLORANTHA A' GRANDS COUPS DE MAGIE DIVINE. LES BROOS, QUANT A' EUX, N'AVAIENT QU'UNE IDÉE EN TÊTE : METTRE TOUT LE MONDE CHAOS... ON LE SENTAIT : LA N'ALLAIT PAS ÊTRE DE LA TARTE ! AINSI, DANS LES CAMPAGNES, LA RÉVOLTE GRONDAIT ! ET POUR L'INSTANT, LES HOMMES À ABATTRE, C'ÉTAIT LES LUNAIRES !

QU'EN PENSES-TU
ARGRATH ? IL FAUDRAIT
ATTAQUER PAR
LE FLANC
OUEST, JE
CROIS...

...ET CECI DES LE
LEVER DU JOUR !

MMM... JE NE
SAIS PAS, HARREK... LES
HOMMES SONT FATIGUÉS
ET LES LUNAIRES SONT BIEN
CAMPÉS SUR LEURS POSITIONS
...

JE PENSE QUE NOUS
DEVRIONS LES LAISSER
RÉCUPÉRER QUELQUES
JOURS AVANT DE RECOM-
MENCER LES COMBATS !

LES LAISSER RÉCUPÉRER, EUX, DES VAILLANTS
BARBARES SARTARITES ? ILS N'EN ONT PAS BESOIN !
NE SERAIS-TU QU'UNE PETITE NATURE, ARGRAH DRAGONTOOTH ?

JE N'EN SUIS PAS UNE, ET
TES VAILLANTS BARBARES SONT
AVANT TOUT DES HOMMES QUI
ONT BESOIN DE DORMIR !

PAR LES
DIEUX JE SUIS
HARREK !!

LE HARREK
BERSERK !!



BOUHH...
JE SUIS :SNIF: LE
GRAND HARREK :SNIF: ET
JE VEUX :SNIF:
DU SANG!
BOUHH..

ÇA VA ALLER,
MON AMI. ÇA
VA ALLER!

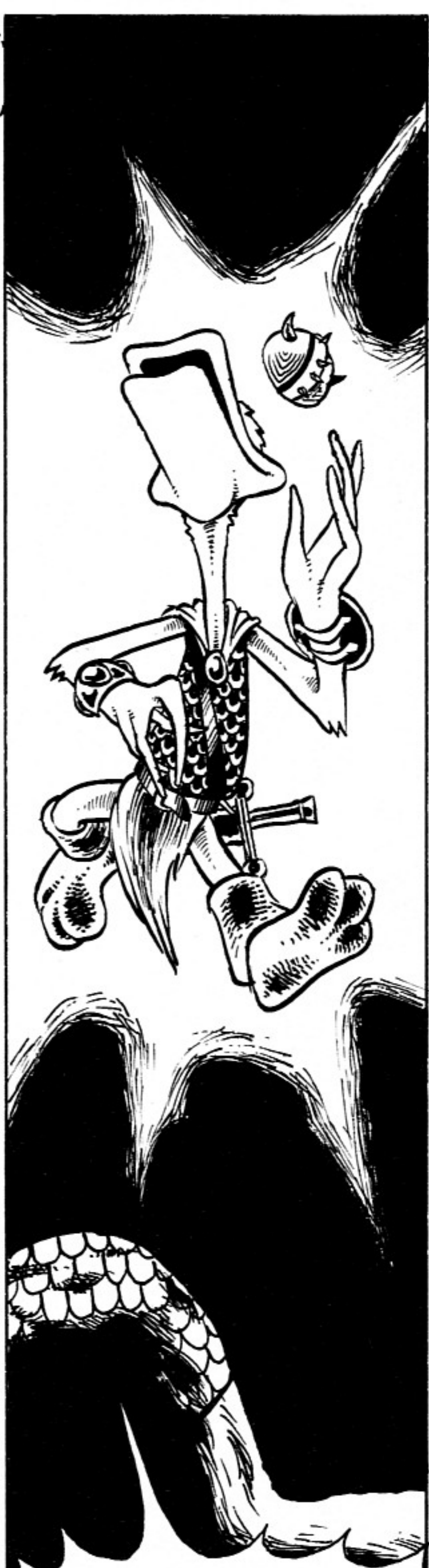
DONNEZ-LUI SON TRANXÈNE
ET ALLEZ ME LE COUCHER!
JE NE VOUDRAIS PAS QU'IL
NOUS FASSE EN PLUS
UNE CRISE D'ÉPILEPSIE!

JE.. JE M'EXCU-
SE ARGRATH. MAI:
:SNIF: J'AI LES NERFS
SI FRAGILES...
BOUHH..

DÉCIDÉMENT, LA SITUATION EST
DÉSESPÉRÉE! ET DIRE QU'UN SIMPLE
CANARD S'EST EMPARÉ DE LA VILLE
DE DUCKPOINT, IL Y A DE
CELA UN AN, AVANT DE
DISPARAÎTRE DANS UN
GRAND ÉCLAIR
BLANC...



LES HOMMES PRÉTENDENT QUE SI CE DANOLD ÉTAIT
LA' AUJOURD'HUI, LA VICTOIRE SERAIT ENTRE NOS MAINS!
MAIS LE CANARD A DISPARU DEPUIS, ET PERSONNE NE L'A REVU.
C'EST VRAI QUE SA PRÉSENCE GALVANISERAIT À NOUVEAU LES
GUERRIERS ET NOUS PERMETTRAIT DE GAGNER LA BATAILLE,
D'AUTANT QU'ON DIT CE DANOLD TRÈS PUISSANT, BIEN
QUE DOTÉ D'UN CARACTÈRE ASSEZ VOLATILE,
JE ME DEMANDE D'OÙ ÇA LUI VIENT!



NON, PETIT, RIEN N'EST
PERDU! JE REVIENTS D'UN
LOINTAIN PAYS! UN PAYS OÙ
LES CAROSSES ROULENT SANS
CHEVAUX ET OÙ LES OISEAUX
SONT EN MÉTAL, UN PAYS OÙ UN
JOURNAL DE JEUX N'EST PAS
UN JOURNAL DE JEUX SI ON Y
PARLE DE JEUX! J'AI MÊME
D'AUTRES COMBATS, LA-BAS,
BIEN DIFFÉRENTS DE CEUX
QUE TU CONNAÎS...



GRANDS DIEUX!
DANOLD!
ALORS RIEN
N'EST PERDU!

MAIS, JE SUIS DE
RETOUR SUR GLORANTHA,
CAR QU'IL A SORTI MON
GLAIVE POUR POURFENDRE
QUELQUES LARVES, AUTANT
LE FAIRE DANS UN CON-
TEXTE QUI S'Y PRÊTE!
PAR LE GRAND
CANARD LAQUÉ,
ME REVOICI !!



...AND A FEW TIME LATER
THE HERO WARS BEGAN...

THE END ?

NECRONOMICON 91

Résultats du Concours des meilleurs scénarios/dossiers de L'Appel de Cthulhu

Le Nécronomicon 91 a été un succès du point de vue de la participation et de la qualité des scénarios présentés. La conclusion principale que l'on peut en tirer c'est qu'il y a de nombreux Lovecraft en herbe dans notre beau pays.

Un petit regret toutefois : peu de personnes ont présenté un dossier, et aucun n'a été primé (le meilleur dossier arrivant 12ème).

L'éditeur de la version française du jeu, JEUX DESCARTES, et l'équipe de QUEST-CITADELLA remercient tous ceux qui, enthousiastes, ont participé à ce concours.



la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence

☎ 42 26 91 46

JEUX • FIGURINES

LE CLASSEMENT

1er. MEKTOUB de David BERNARD-CUISINIER : Les aventuriers du Nécronomicon perdu seront-ils prêts à tout affronter, à provoquer une révolution, à supporter la vue d'agonies atroces ou pire, à affronter Le Cri pour regarder l'univers en face ?

2ème. L'EXPEDITION DOUGLAS de Philippe MEUNIER : L'extraordinaire découverte du professeur Douglas va bouleverser sa vie et celle des investigateurs. Un monde a déjà péri : le terre est-elle à son tour condamnée ?

3ème. L'AFFAIRE ARTHEMUS FURWANGLER de Daniel DUGOURD : Un héritage peut parfois être empoisonné. Mais peut-il devenir le plus angoissant et répugnant des cauchemards ? La réponse est oui, surtout en Ecosse...

4ème. PRISE DE TETE de Eric Martin : Il a été enlevé. Mais il s'est échappé. Il veut se venger. Les investigateurs vont vouloir contrecarrer ses plans mais cela sera difficile car il n'a plus rien d'humain. Attention au retour de manivelle !

5ème. CTHULHU RECONNAITRA LES SIENS de Raymond GAUTIER : Sacrifices humains et rites abominables sont accomplis dans un but des plus obscurs.

6ème. DRAME A SAINT-GERMAIN DES PRES de Daniel DUGOURD : Quel étrange chatouillement me parcourt la colonne lorsque j'entre dans cette église. Mais est-ce bien un frisson ?

7ème. DU CIMENT SOUS LES DOLMENS de Patrice BLONDEAU : Aller affronter les cauchemardesques créatures dans leur monde n'est pas raisonnable. Mais a-t-on vraiment le choix ?

8ème PATRICIDE de Marie Schwartz : Il l'a élevé avec un amour très spécial. Son souvenir lui est atroce et il a décidé d'en finir.

9ème. LA CHASSE de Michel MARTIN : De bien étranges parties de chasse et de bien étranges proies... Répugnant !

10ème LA REGION MAUDITE de Michael Jasmin : Un conseil, n'allez pas planter votre tente là-bas.

Ils ont gagné à la sueur du coude.

MANIIPS

RETOUR VERS LE PASSE

BLANC MESNIL

Trophée Alexandre La reconstitution de la bataille d'Eylau, avec plus de 4.000 figurines et environ une cinquantaine de participants, a vu un affrontement terrible entre français et russes. Un léger avantage stratégique pour le camp français a été extrait de cette sanglante journée.

Le tournoi antique médiéval s'est déroulé sans accroc et D. Legendre a remporté le premier Trophée Alexandre. Le tournoi sera donc reconduit l'an prochain par la charge du 93ème conjointement avec un club d'échecs.

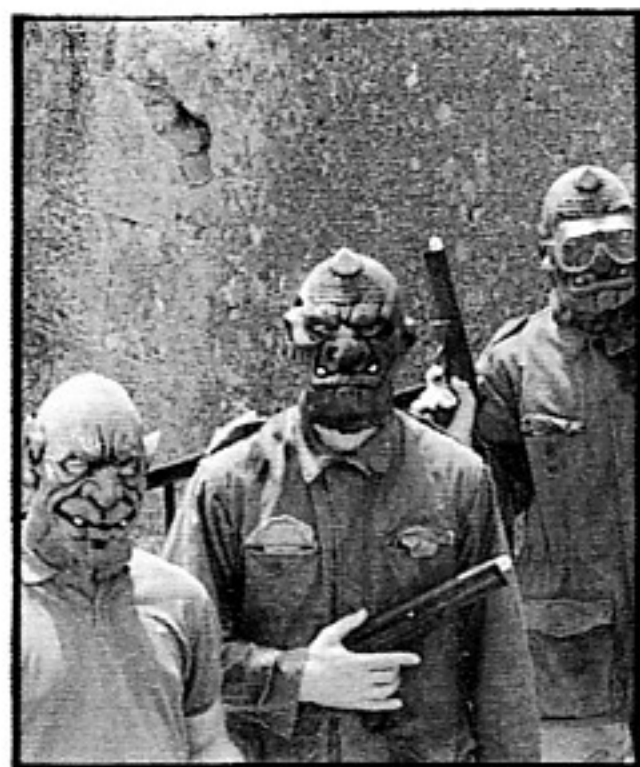
TOULON : F.S.O 91

Les 19.20 et 21 juillet au Fort Faron à Toulon s'est déroulé pour la 9ème année consécutive le tournoi F.S.O. Cette année encore le succès était au rendez-vous : plus de 500 personnes (pari gagné pour les organisateurs) sont venues participer à ce tournoi qui se confirme comme l'un des plus grands tournois de France. Aux 429 joueurs inscrits au tournoi de JdR venaient s'ajouter 16 joueurs pour le tournoi de Wargames, 28 joueurs pour le Championnat de Wargames ainsi qu'une vingtaine de joueurs de Zargos. Côté participants toujours, on a pu noter la présence d'environ 10% de filles.

Nous tirons notre chapeau à l'équipe organisatrice qui a, cette année encore, fait de l'excellent travail : bravo donc à : François TOUCAS PRESIDENT MARECHAL A VIE ; P. MARSUET (semi-réal), E. ROMAN (scénarii) ; O. MALCOR ; L. COVAL ; P. DURAND PEYROLLES (Informatique) ; E. BELLI ; G. BOUILLIE (Accueil) ; F. ARNAUD & N. CHAUSSAT (Sono) ; T & M BOULARD (Peinture sur Figurines) ; A. LAMER ET R. BECARD (Demos) ; L. CLOE-

REC & G. DEMORY (Wargames) ainsi qu'à l'Association Tremplin et son président O. MAUREL (Intendance, Buvette etc). L'organisation a satisfait l'ensemble des joueurs. Ces derniers ont bénéficié d'une meilleure répartition dans les différents domaines grâce à un programme informatique mis au point par Olivier MALCOR. Le système de notation a été lui aussi changé : pour chaque table joueurs et maître recevaient cinq notes (de zéro à neuf).

Cette année encore donc, le CFSO a fait dans l'innovation tant dans l'animation que dans la présentation des jeux. En avant première une présentation de Paintball : jeu où les joueurs (revêtus de treillis) se tirent dessus à l'aide de pistolets à billes de peinture.



Ce qui sert actuellement aux entreprises américaines pour tester l'esprit compétitif des cadres, a été au FSO un divertissement fort apprécié. Plus de 150 joueurs se sont ainsi fait la guerre afin de tester ce nouveau jeu. Le Dragon d'Ivoire a présenté "LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE", jeu qu'il a tiré du célèbre dessin animé japonais. J.L. BIZIEN le créateur du jeu Hurléments avait préparé un scénario pour les veneurs de son jeu afin de permettre à ceux-ci de jouer à nouveau malgré leur connaissance des règles. Il a également présenté SAMOURAI 2022.

Patrick DURAND PEYROLLES lui se lance dans la distribution d'un jeu créé par Daniel DANJEAN et illustré par Karine PAQUOT "LA METHODE DU

DOCTEUR CHESTEL" Névrose quand tu nous tiens ! (Voir notre commentaire dans la rubrique Infos située après la rubrique Manifestations dans ce même QUEST).

Fléo a présenté le 1er complément de Mercenaire intitulé "LA VALISE BLEUE". Enfin, pour conclure sur les présentations : Alternatives par M. FOCONE et la lutte de gemmes" par M. IRANDO.

Le FSO a également été le cadre des 1/4 et 1/2 et de la finale du Championnat Régional de Wargames.

60.000 FRANCS de lots ont récompensé les 80 premiers gagnants du tournoi CFSO 91 qui après un tel succès ne pouvait qu'annoncer le tournoi CFSO 92. Ce dernier fêtera les 10 ans du Comité France-Sud-Open. François TOUCAS et toute son équipe nous réserve d'agréables surprises notamment le lundi 13 juillet et souhaite développer le thème de l'Europe. A cette occasion un pin's sortira la "Griffe de l'Aventure" en 1000 exemplaires. Le CFSO 93 reprendra le thème de 1992 et chaque pays d'Europe sera présenté avec un stand. On fêtera également le bi-centenaire de la libération de Toulon par Bonaparte : expos, démonstrations, gravures d'époque...

Dès à présent contactez le B.I.J, 6 rue Léon Blum 83500 LA SEYNE SUR MER. Tél : 16.94.06.07.80.



SALON DE PROVENCE : ATLANTIS

Un bon succès pour cette première édition de la convention de Jeux de Simulation qui s'est déroulée les 4 et 5 mai derniers avec l'appui et dans les locaux de la Maison des Jeunes et de la Culture de Salon de Provence.

Les organisateurs, issus des clubs de la région "L'Empire d'Eldath" de la MPT de Fos sur Mer et "Oniria" de la MJC de Salon de Provence ainsi que des associations marseillaises "Bulbe" et "Rivages lointains" ont vu affluer quelques 172 participants (dont 14 filles) au tournoi de JdR, 11 participants au tournoi de peinture et 32 participants à la murder-party.

Nous déplorons toutefois que le concours de costumes n'ait pu avoir lieu faute de participants. Il a été remplacé par des démonstrations de combats à armes réelles (épée, fléau, couteau) organisées par le Crazy Orque Saloon. Une murder party improvisée par les joueurs s'est déroulée dans la soirée, pendant que les tables de jeux restaient occupées une grande partie de la nuit et que se déroulait un challenge Zargos organisé par Eurogames. Un nouveau rendez-vous donc dans les calendriers des joueurs.

RETOUR VERS LE FUTUR

AIX-EN- PROVENCE

Du 2.11 au 3.11.1991, le Club des Incorruptibles d'Aix-en-Provence organisera, comme chaque année depuis cinq ans, son tournoi de jeux de rôle. Dix-neuf jeux seront proposés aux joueurs, un semi-réel nocturne, un concours de figurines et de nombreuses démonstrations. Ce tournoi se déroulera dans les locaux de la M.J.C Bellegarde à AIX.

Pour tous renseignements, contactez Philippe JULLIEN au 16.42.64.47.71 ou le magasin l'ARCHIMAGE au 16.42.38.54.00

ANGOULEME

Du 5.10 au 6.10.1991 se déroulera la 3ème convention du Jeu d'Histoire et de la figurine ainsi qu'un tournoi de J.d.R médiéval fantastique. La convention aura lieu à la nouvelle salle des fêtes de l'ISLE D'ESPAGNAC. Pour tous renseignements, contactez Olivier Manon au 16.45.78.08.12

BELGIQUE

Du 9.11 au 11.11.1991, ASBL "La Guilde des Fines Lames" assistée par une demi-douzaine de clubs wallons sous la houlette de la fédération belge "LUDUS" organise la convention nationale de jeux de simulation à Liège en Belgique.

Au programme :

- Le samedi 9 novembre : journée "Jeux de Rôle" avec un large éventail de tables de jeu, un grand tournoi de JdR médiéval-fantastique et un tournoi de JdR fantastique d'ambiance.

- le dimanche 10 novembre : journée "jeux de plateau et Wargames" avec des tables d'initiation ou de présentation de jeux à figurines et wargames, des double-tables de wargames, un tournoi de wargames, deux tournois de jeux de plateau (Full Metal Planete et Zargos), un concours de peinture sur figurines... En soirée aura lieu une gigantesque vente aux enchères, suivie d'un killer.

- le lundi 11 novembre : journée libre avec des tables de jeu traditionnelles et une grande joute médiévale.

Des navettes directes de bus toutes les 20mn à partir de la gare centrale de Liège vous amèneront sur le lieu de la convention.

Tous les abonnés à "QUEST" pourront bénéficier de l'hébergement gratuit sur place (réservation obligatoire) et les organisateurs offriront une place gratuite aux 5 premiers lecteurs qui les contacteront.

Tous les abonnés au périodique "Lugine" de la Fédération "LUDUS" recevront une place gratuite au tournoi de leur choix.

Pour tous renseignements, contactez l'ASBL "G.D.F.L", avenue du parc 12, 4053 EMBOURG (Belgique). Tél : 041/65.69.83.

BORDEAUX

Du 9.11 au 10.11.1991, Prométhée (Association de jeux de rôle de l'INSEEC de Bordeaux) organise un tournoi de jeux de rôle ainsi qu'un tournoi de jeux de plateau sur Space Hulk en collaboration avec le club bordelais "Le Parchemin de la Licorne".

Au programme : le samedi AD&D, Cyberpunk, l'Appel de Cthulhu, Space Hulk.

Une bourse d'échanges se déroulera de façon permanente du samedi 7h30 au dimanche 23h00. Les remises de prix auront lieu les samedi et dimanche à 21h00.

Le tournoi se déroulera au gymnase situé au 8 rue Minvielle à Bordeaux.

Pour tous renseignements, contactez Gilles Garcias, 14 rue des Piliers de Tutelle, 33000 BORDEAUX.

COMPIEGNE

Du 12.10 au 13.10.1991, l'association Balanoi organise les Lames de la Terre, GN médiéval fantastique près de Compiègne.

Pour tous renseignements, contactez Balanoi, 49 rue de chine, 75020 PARIS. Tél : 16.1.43.58.53.94

DIJON

Du 5.10 au 6.10.1991 se déroulera la 5ème Convention Bourguignonne de jeux de rôle et de simulation. Pour tout public. Grands tournois régionaux de Zargos et de Footmania. Cette convention est organisée par la Guilde des Aventuriers, le Kriespiel et le magasin "Excalibur". Pour tous renseignements, contactez la Guilde des Aventuriers,

Maisons des Sociétés, 85, rue Mazy, 21160 MARSANNAY-LA-COTE. Tél : 16.80.70.12.73 (journée) ou 16.80.33.60.06 (soir).

FEATHALION (Maisons-Laffitte)

Le Club Feathalion vous propose son programme :

- 14 & 15.09.1991 : Opération "Portes Ouvertes" ;

- 28 & 29.09.1991 : Tournoi 3ème Glaive de Féa ;

- 28 & 29.12.1991 : Réveillon de Fin d'année ;

- 4.01.1992 : Assemblée Générale, Galette des rois ;

- Du 13.03 au 22.03.1992 : Exposition "Jeux de Rôle" Centre culturel ;

- 23.05.1992 : Murder Party : "Soirée sur la Seine" ;

- 20.06.1992 : Soirée dansante déguisée.

Pour tous renseignements, contactez Frédéric DELMAS, 15-17 avenue Marivaux, 78600 MAISONS-LAFFITTE. Tél : 16.1.39.12.10.76.

GRADIGNAN

Du 28.09. au 29.09.1991 se déroulera à la M.J.C de Gradi-gnan-Bourg, 8, avenue Jean Larrieu, 33170 GRADIGNAN, la phase finale de l'Open de France de jeu d'Histoire avec figurines.

Pour tous renseignements, contactez Alain TOULLER. Tél : 16.56.75.50.43.

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, Stormbringer, 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.

LIMOGES

Du 23.11 au 24.11.1991, la guilde du Limousin et le magasin "LA LUNE NOIRE" organisent le 7ème Salon des Jeux de Simulation.

Pour tous renseignements, contactez les organisateurs au 16.55.34.54.23 (HB).

MAISONS- LAFFITTE

Du 14.09 au 15.09.1991 le club Féathalion organise une opération portes ouvertes. Au programme au cœur du donjon : Expo-photos, Démonstrations, Initiations, Tables de jeux de rôle, jeux de plateau.

Rendez-vous donc aux ateliers du C.S.C, 99 rue de la Muette, 78600 MAISONS-LAFFITTE à 25mn de Chatelet les Halles en RER (A) ou 20mn de Saint-Lazare.

Pour tous renseignements, Tél : 16.1.39.12.10.76

Du 28.09 au 29.09.1991, le club Feathalion organise pour la 3ème fois son tournoi de jeux de rôle : le glaive de Féa.

Pour tous renseignements, contactez Frédéric DELMAS, 15-17 avenue Marivaux, 78600 MAISONS-LAFFITTE. Tél : 16.1.39.12.10.76

Le 12.10.1991, le Club Feathalion organise une murder-party sur une péniche "Soirée sur la Seine".

Pour tous renseignements, contactez Frédéric DELMAS. cf. annonce précédente.

LE MESNIL SAINT DENIS

Du 16.11 au 17.11 1991, le club de JdR ONISOS et le centre de loisirs et culture du Mesnil Saint Denis organisent un week-end consacré au célèbre auteur "Fantastique" Stephen King. Ces deux jours d'animation ne manqueront pas de vous faire découvrir (ou de redécouvrir), au travers de conférences, films, expositions, tournoi de Jeux de rôle (adaptation du système Chaosium au fantastique contemporain) la richesse et le talent de l'un des plus grands auteurs de fantastique.

Pour tous renseignements, contactez le Centre Loisirs et Culture 4, avenue du Maréchal Joffre 78320 LE MESNIL SAINT DENIS. Tél : 16.1.34.61.99.30.

NANCY

Du 9.11 au 11.11.1991 : LES JOUTES DU TEMERAIRE. Pour la 4ème année consécutive, le Cercle des élèves de l'ESSTIN vous donne rendez-vous au Palais des Congrès de NANCY les

9.10.11 novembre 1991. A l'affiche des tournois cette année : Coupe de France Stormbringer, JRTM, INS/MV, James Bond, Cyberpunk, Maléfices et RuneQuest pour les jeux de rôle, Championnat Zargos, Championnat Blood Bowl, Formule Dé, Full Métal Planet, Roi Arthur et les Championnats FFJDS (Diplomacy et Civilisation) pour les Boardgames, ASL et Raphia (Coupe de France de Wargame Casus Belli/FFJDS) pour les Wargames). Et en plus de tout cela, initiations, démonstrations (certaines avec les créateurs de jeux), conférences-débats avec les professionnels du jeu de simulation, présence de nombreux dessinateurs et illustrateurs de jeux de rôle et auteurs de bande dessinée, films vidéos en permanence et bar tout au long du week-end. Pour de plus amples renseignements, voyez le bulletin d'inscription dans ce même numéro ou contactez les JOUTES DU TEMERAIRE, Cercle des Elèves de l'ESSTIN, par Robert Bentz, 54500 VANDŒUVRE. Tél : 16.83.50.33.12.

PARIS

du 19.10 AU 20.10.91, le club de JdR du Lycée Camille et le Fanzine "Autres Mondes" en collaboration avec la FFJDS organise une convention dans les locaux de la mairie du 15ème arrondissement. Au programme : championnats de Diplomacy, Zargos, Blood Bowl. Pour tous renseignements, contactez Mr NEHME, 15 rue Lakanal, 75015 PARIS. Tél : 16.1.43.31.37.04.

SALLANCHES

Du 6.09 au 8.09.1991, le club de REEL 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, contactez Loïc LACHENAL. Tél : 16.50.78.00.51.

VILLENEUVE D'ASCQ

Du 28.09. au 29.09.1991, se déroulera le VIème championnat de Diplomacy du Nord/Pas de Calais.

Pour tous renseignements, contactez B. Gelles, 150 allée Chanteclerc, 59650 VILLENEUVE D'ASCQ. Tél : 16.20.47.41.31.

INFOS



RECORD DU MONDE

Du 20.04 au 3.05.1991 s'est déroulée à Grenoble la plus longue partie de jeux de rôle avec relai du monde, soit 300 heures non-stop de jeu, autant ce qu'un joueur moyen joue en un an.

Ce record a été organisé par deux étudiants en BTS Action Commerciale à Voiron (Isère) dans le cadre de leurs études : Emmanuel GRESSIER et David LEBRUN. La partie s'est déroulée à l'Hôtel STUD'HOTEL de Grenoble du 20 avril 12h00 au 3 mai 0h00 ; Deux équipes formées de 3 joueurs et d'1 MJ se relayaient toutes les six heures.

Le jeu choisi pour ce record était RuneQuest. Le scénario était composé de 11 épisodes dont sept ont été spécialement créés pour l'occasion, les 4 restants étant 3 scénarios édités par Oriflam et un publié dans le défunt Graal. Les joueurs ont été "recrutés" parmi les membres de tous les clubs de Grenoble et de Chambéry : Le club des "Nouveaux Seigneurs" de Chambéry représenté par Marc JUILLET, "Pentacle et Boule de Gnome" de Chambéry représenté par Rodolphe LARRIBE, "l'Antre des Songes" de Moiran représenté par S. AGUIARD, V. GONZALES ET S. RIGARD, les "Dés Traqués" de Meylan représenté par G. LEFEBVRE, ainsi qu'un joueur indépendant : A. JOUVE et un des organisateurs : David LEBRUN.

Ce record n'est pas homologué par le Guinness Book car celui-ci n'homologue plus les records d'endurance. En revanche, il est homologué auprès de l'ACF "Association de Clubs de Jeux de Rôle en France".

Pour tous renseignements supplémentaires, contactez David LEBRUN, 158 Quai Charles Roissard, 73000 CHAMBERY. Tél : 16.79.96.33.10.

TOULON

La fédération régionale de jeux de Rôle et de Simulation du midi qui comporte les régions Provence-Alpes-Côte d'Azur et la région Corse vient de se créer. Le président est Francois TOUCAS, le sympathique président du CFSO, et le secrétaire trésorier F ARNAUD. Leurs projets sont (entre autre) d'organiser un stage de responsables animateurs jeux de rôle et d'acheter (grâce à des subventions) du matériel destiné aux tournois. Vous pouvez les contacter 6, rue Léon Blum 83500 LA SEYNE SUR MER. Tél : 16.94.06.07.80

La fédération met à votre disposition l'annuaire des clubs de JdR ET Wargames de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur.

LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL

Si vous aimez les jeux de rôle étranges, si vous avez (ou êtes) un très bon meneur, alors ce jeu va vous intéresser. Le principe du jeu est déroutant : les personnages vont vivre de terribles ou bizarres aventures sans avoir à bouger leurs arrière-trains de leurs sièges (c'est classique en ce qui concerne les joueurs, mais nettement moins pour les personnages joués). En effet, dans ce jeu les personnages vont se plonger dans les rêves ou les cauchemars de patients névrosés avec pour

but de les guérir de celles-ci. Des "Masques", c'est-à-dire des entités créées par les personnages pour entrer dans l'univers mental du patient, vont tenter d'influer sur le monde intérieur que s'est créé le névrosé. Mais attention ! En cas d'échec la névrose en sera renforcée. De plus, si les joueurs sont maladroits, ils sont même susceptibles d'en créer une nouvelle ! En résumé donc, un thème hyper original et un jeu bien mené. Toutefois, il est possible que le thème s'épuise vite à moins d'avoir un excellent meneur.

CONFECTION D'ARMES EN LATEX

Cette année, lors du tournoi du CFSO, les joueurs ont eu la surprise de rencontrer une famille anglaise venue pour présenter ses armes fabriquées en latex. Le B.I.J de LA SEYNE SUR MER essaie de mettre au point un stage d'une semaine (juste après le tournoi 92) au fort Faron. L'après midi, les anglais apprendront aux stagiaires (qui le matin nettoieront le fort !) leur technique pour fabriquer des armes. A la fin de la semaine, chaque stagiaire devrait repartir avec deux armes. Le B.I.J a donc besoin de vous pour que ce projet voit le jour. Contactez le 6, rue Léon Blum 83500 LA SEYNE SUR MER. Tél : 16.94.06.07.80.



De Y. BLANCHARD,
Champigny :

Son Altesse Sérénissime Danold
Ier,

O Grand Maître des Scribes, Détenteur de la Science écrite, Pourfendeur des Revues, Gardien des Magazines, Dieu de l'Acropole écrite, Prophète de l'Espoir rôliste, Lumière de nos nuits ludiques, J'ose t'écrire ces quelques lignes :

1. Dans Shadowrun, l'emploi des Dragons par PJ est-il faisable ?

2. Peux-tu m'expliquer comment utiliser la magie par un PJ dans Cthulhu ?

3. Dans IN NOMINE SATANIS, monter de niveau rapporte-t-il plus de puissance ou simplement de nouveaux pouvoirs ?

Merci de me répondre.

Maintenant un grand Bravo pour le dossier sur le "Culte d'Atyar", je suis en train de le modeler pour l'insérer dans TORG et en faire une nouvelle invasion d'ORRORCH... De toute façon, plus on lit QUEST plus on apprend à l'aimer.

Pour finir un petit poème pour les PJ à la mort de leur héros :

"Peu de choses à dire

Tant de choses à maudire

La vie est une pomme qu'il faut croquer

C'est vrai qu'elle est souvent verte

Et même y habite un ver à ne pas manger

Mais tu ne le sais que lorsqu'elle est ouverte.

La première fois que je t'ai vu, épée à la main

Tu partais vaincre, Maîtres, Méchants, sans peur des lendemains

Alors relève-toi, marche, crie, hurle

Et repars sur ta mule

Car je sais qu'au fond de toi existe la vie

Celle qui te fera relever le vrai défi."

Le Poète effronté

A Bientôt !

Cher Poète,

C'est beau, la poésie. Aussi, je pardonne temporairement l'absence de mon auguste personne dans ta bafouille (l'introduction était, elle, assez bien). Puisque tu as osé m'écrire ces quelques lignes, je daigne y répondre du summum de ma canardité.

1. Au sujet de ces charmantes petites bêtes à écailles, il faut savoir que les Dragons ne sont pas des personnages à incarner dans Shadowrun et ceci pour deux raisons : tout d'abord, ils sont extrêmement puissants par rapport aux autres personnages du jeu. Deuxièmement, ils ont une origine et un but mystérieux que les auteurs du jeu dévoilent avec parcimonie (alors, à moins de jouer un amnésique...). De plus, en aucun cas ces nobles bestioles ne peuvent servir de montures (elles sont plus intelligentes, plus développées et mieux placées socialement que les humains). Enfin, les Dragons sont très malins et très durs en affaire. Il est pratiquement impossible de les bluffer. Ils sont tellement terribles dans le milieu des affaires et des contrats, qu'il existe un proverbe mondialement connu disant qu'"Il ne faut jamais traiter avec un Dragon".

2. La magie dans l'Appel de Cthulhu s'apprend par l'intermédiaire des livres du Mythe. Il faut pour cela réunir un certain nombre de choses : le livre contenant le sort désiré, avoir suffisamment de points de SAN pour couvrir la perte, avoir 2D6 semaines à consacrer et enfin réunir un jet sous son INTX (multiplicateur de sorts du livre). Attention, lorsqu'un personnage lit un écrit du Mythe, il perd obligatoirement de la SAN.

Ensuite, l'emploi des sorts est à deux tranchants (comme presque tout dans l'Appel de Cthulhu), car si certains sorts sont utiles, d'autres sont dangereux et presque tous font perdre de la SAN, certains des points de magie voire même de pouvoir. La marche à suivre dépend tellement du sort, qu'on ne peut donner une marche à suivre générale.

Les sorts de l'Appel de Cthulhu sont souvent des sorts de contact ou d'invocation, mais il existe des sorts plus "classiques" comme flétrissement ou d'autres encore plus immondes (comme VERS ou ASTICOTS qui permettent de faire dévorer quelqu'un par ces

charmantes créatures, cf. les mystères d'Arkham). En fait, l'utilisation des sorts "dégradent" souvent les personnages et accélèrent parfois leur chute. Aussi, il est recommandé d'apprendre peu de pouvoirs et de les utiliser très rarement. Toutefois, en restant très raisonnable, le Gardien peut à l'occasion mettre en contact les PJ avec un objet magique ou saint, leur permettant d'utiliser un sort (exemple : signe des Anciens) à moindre coût.

3. Dans INS, les démons et les autres créatures maléfiques augmentent leurs talents par expérience, à chaque fois qu'une situation importante (stressante) les poussent à utiliser leurs talents. Attention, chaque talent est augmenté individuellement. En ce qui concerne les pouvoirs, c'est la règle de la récompense ou de la palme à l'arrière-train (punition). La récompense est fonction du type de victoire (marginale, normale ou totale) ou d'échecs (souvent cuisants, comme dirait Bérial). L'expérience ne sert à rien. On peut donc en cas de victoire, ou bien augmenter la puissance des sorts, ou bien acquérir un nouveau pouvoir.

Amicalement,

DANOLD

De J.P. WRICHER, Liège
(Belgique) :

Salut à toi Danoldissime Danold (Eh oui, ton nom est devenu un titre de noblesse dans le monde du jeu de rôle),

Si j'ai l'impudence de déranger ta splendeur par cette missive chargée d'humilité c'est parce que je nourris d'angoissantes inquiétudes à ton égard. En effet, je fus bouleversé de constater l'absence de la (sublime) rubrique intitulée "Vol au-dessus d'un nid de canards" dans le QUEST n 6. Grands Dieux, que se passe-t-il ? COM te menace-t-il d'un procès ? Aurait-il enlevé ton scribe affecté à cette (sublime) rubrique ? Tatou aurait-il mal supporté ton humour ? Qu'allons-nous devenir ? Que fait la police ? Autant de questions qui se bousculent dans mon esprit et m'empêchent de dormir. De grâce, dis-moi ce qui se passe ! J'en profiterai pour t'adresser mes félici-

tations. Tes scénarios sont inimitables, ta présentation est un régal pour les yeux, ta régularité est exemplaire (ça change des autres) et ton humour est sublime. Je pourrais encore dire beaucoup de choses mais c'est tout pour cette fois.

Juste une remarque cependant : il y a quatre numéros de QUEST entre les deux (sublimes) scénarios pour Hawkmoon. Je trouve que c'est un peu trop espacé pour une campagne. J'espère que le prochain ne se fera pas trop attendre car maintenant que mes joueurs sont à Tunis, je ne sais pas quoi en faire.

Admirativement.

Cher Jean-Philippe,

Tu t'inquiètes à mon égard, petit, c'est bien. C'est normal aussi de chérir son héros de toujours.

"Vol au-dessus d'un nid de canards" est une rubrique qui n'a été écrite que lorsque j'avais quelque chose à dire au sujet de ces divers canetons et canards qui peuplent la basse-cour du JdR et de simulation en général.

Non, sois rassuré pour COM, ils ne m'ont pas fait de procès (qu'il eut été dur de se battre contre la vérité vraie. De plus, j'avais tout de même reconnu que COM était le plus beau journal français de JdR du monde entier et de ses faubourgs, alors !...). A priori, Tatou n'a pas mal digéré mon humour qui n'était pas méchant (j'apprécie d'ailleurs les jeux d'ORIFLAM). Mais le Tatou en question n'est pas connu pour sa vitesse de pointe. La police quant à elle continue de repousser les flots de mes fans de toutes plumes et de mettre des contraventions.

Enfin, s'il y a eu quatre numéros de QUEST entre les deux scénarios d'Hawkmoon, c'est pour la raison suivante : il ne s'agit pas d'une campagne (j'ai préféré ne pas en faire dans QUEST) mais de deux scénarios que nous avons reliés chronologiquement. A toi donc de faire marcher tes méninges pour satisfaire tes vampiriques joueurs.

Amicalement.

DANOLD (scribe-esclave+OM)

IL FAUT BATIR L'AVENIR EPISODE 7

Les yeux de Léonidas s'ouvrirent une fois de plus sur le monde. L'herbe froide et humide lui chatouillait le visage. Il se dressa et ses yeux parcoururent les alentours. Ils se fixèrent sur Aabemss qui lui sourit, faisant luire ses longues dents blanches et plates. Puis le visage du néandertalien s'assombrit à nouveau.

- "Awinda est très faible" déclara-t-il "et la belle Rêve ne marchera pas avant plusieurs jours. Awinda a prononcé ton nom plusieurs fois cette nuit."

- "Désires-tu que j'aie chasser ?" interrogea Léonidas.

- "Non, je préfère que tu veilles sur eux. Je me chargerai de ramener de quoi manger. Cela me dégourdira les jambes" ajouta-t-il.

Peu de temps après, armé de sa massue et d'une fronde, Aabemss disparut dans l'ombre des grands arbres.

Bien que le soleil brillât depuis déjà quelques minutes, le ciel était encore inondé de nébuleuses et d'astres étincelants. Léonidas s'approcha des deux blessés. Il récolta de l'eau dans une faille rocheuse et lava Rêve, puis Awinda. Ce dernier lui sembla bien mal en point et d'une paleur cadavérique. Soudain Awinda prononça son nom et ouvrit les yeux. Ils étaient fixes et luisaient du feu de la douleur.

- "Awinda ?..." interrogea Léonidas.

Le blessé gémit puis dans un effort qui paraissait surhumain réussit à articuler quelques mots.

- "Léonidas" dit-il faiblement "Tu es là. Alors il y a encore une chance pour nous... pour toi. Ecoute bien, au cas où je succomberais à mes blessures, qui tu es et ce que tu dois savoir."

Awinda inspira bruyamment puis reprit en s'interrompant souvent pour respirer.

- L'univers, Léonidas, n'est pas semblable à ce que vos scientifiques avaient imaginé et croyaient avoir établi..."

Le "vos" faisaient visiblement référence à la Terre et Léonidas se sentit un instant très seul. Mais l'attitude un peu paternelle d'Awinda le rassura.

- "L'Univers n'est pas infini. Ou plutôt devrai-je dire ce que tu appelais l'Univers. Ce n'est pas une sphère en expansion, mais en fait un petit monde qui se limite environ à ce que tu connais sous le nom de système solaire. Mais il existe un grand nombre de ces micro-univers ou univers de poche et la Terre Sauvage, le monde dans lequel tu évolues depuis quelque temps, est l'un d'entre eux".

Awinda fit une pause qui parut une éternité à Léonidas.

- "D'après Aabemss, c'est toi qui aurait créé ce monde ?" interrogea Léonidas.

- "C'est exact" répondit Awinda d'un ton dénudé de toute vantardise ou fanfaronnade. "La Terre Sauvage est ma création. En fait, chaque univers de poche connu est la création d'un Seigneur. Ah oui ! Tu ne sais évidemment pas ce que sont les Seigneurs ?"

Awinda ferma les yeux un bref instant, puis reprit.

- "Les Seigneurs sont des êtres humains issus d'un peuple dont les origines ont été oubliées depuis des millénaires. Ce sont les héritiers d'une science et d'une technologie extrêmement évoluée, capables même de créer des mondes. Les plus anciens d'entre eux, dont je fais partie, ont plus de dix mille ans. On a souvent appelé les Seigneurs "Dieux", mais ils sont plus hommes que dieux. La bête en eux n'a pas disparu et les Seigneurs se font la guerre depuis presque toujours pour s'approprier les mondes des autres, ou simplement pour se divertir.

To-Hu est l'un d'entre eux mais pas le moindre : il a déjà chassé trois Seigneurs et possède à l'heure actuelle au moins quatre univers de poche. Le fait que nous soyons frères n'a rien changé à son goût pour la Terre Sauvage et il a réussi à s'introduire dans ma forteresse au moment crucial de mon expérience sur toi..."

- "Je connais la suite" interrompit Léonidas" mais je ne sais pas de quelle expérience il s'agissait ni de ce que je pourrai changer à cet état de fait..."

- "J'y venais. Vois-tu, Léonidas, j'étais ce vieillard que tu as sauvé avant de passer sous les roues du camion. Je m'étais réfugié incognito sur la Terre, l'Univers de poche d'un grand Seigneur, justement à cause de To-Hu. Tu as été complètement broyé par le choc. Ne disposant pas du matériel nécessaire pour greffer ton cerveau intact dans un corps neuf, mes outils et mon laboratoire de génétique étant dans ma forteresse de mon monde, je n'ai pu qu'"enregistrer" toutes les données de ton cerveau dans une sorte d'ordinateur semi-biologique que j'avais en ma possession. Il comportait l'énorme défaut de ne plus pouvoir restituer l'esprit enregistré. L'ordinateur étant trop volumineux pour être intégré à un corps humain, je n'ai rien pu faire pour toi jusqu'à mon retour sur la Terre Sauvage. Après avoir réintégré ma forteresse grâce à Rêve, j'ai mis au point un corps surpuissant : le tien.

Mais ce qui guide ton corps, ton esprit, se trouve dans un satellite gravitant en permanence dans l'espace au-dessus de toi et transmettant tous tes ordres cérébraux à ton corps mécanique."

Awinda fit une pause. Léonidas était bouche bée. Il était une sorte de cyborg, et il ne s'en était pas douté une seconde.

- "En fait, To-Hu va tenter de m'interdire la forteresse de façon définitive. Mais il ignore l'existence de ce satellite quasi-indétectable et surtout que celui-ci possède un côté d'une porte dimensionnelle qui pourra nous permettre de nous transporter instantanément au sein de ma demeure. Mais pour cela, Léonidas, il nous faudra d'abord survivre. Puis, il nous faudra éduquer les sauvages pour en faire des ingénieurs et des techniciens et nous propulser vers ce satellite. Pour s'échapper et chasser To-Hu, il faut bâtir l'avenir..."

Christian GABRIEL



NOUVEAU



VOUS PROPOSE

Jeux de rôle

Jeux de stratégie

Jeux de réflexion

Jeux de simulation

Figurines

Logiciels (Atari, Amiga, IBM...)

Dioramas

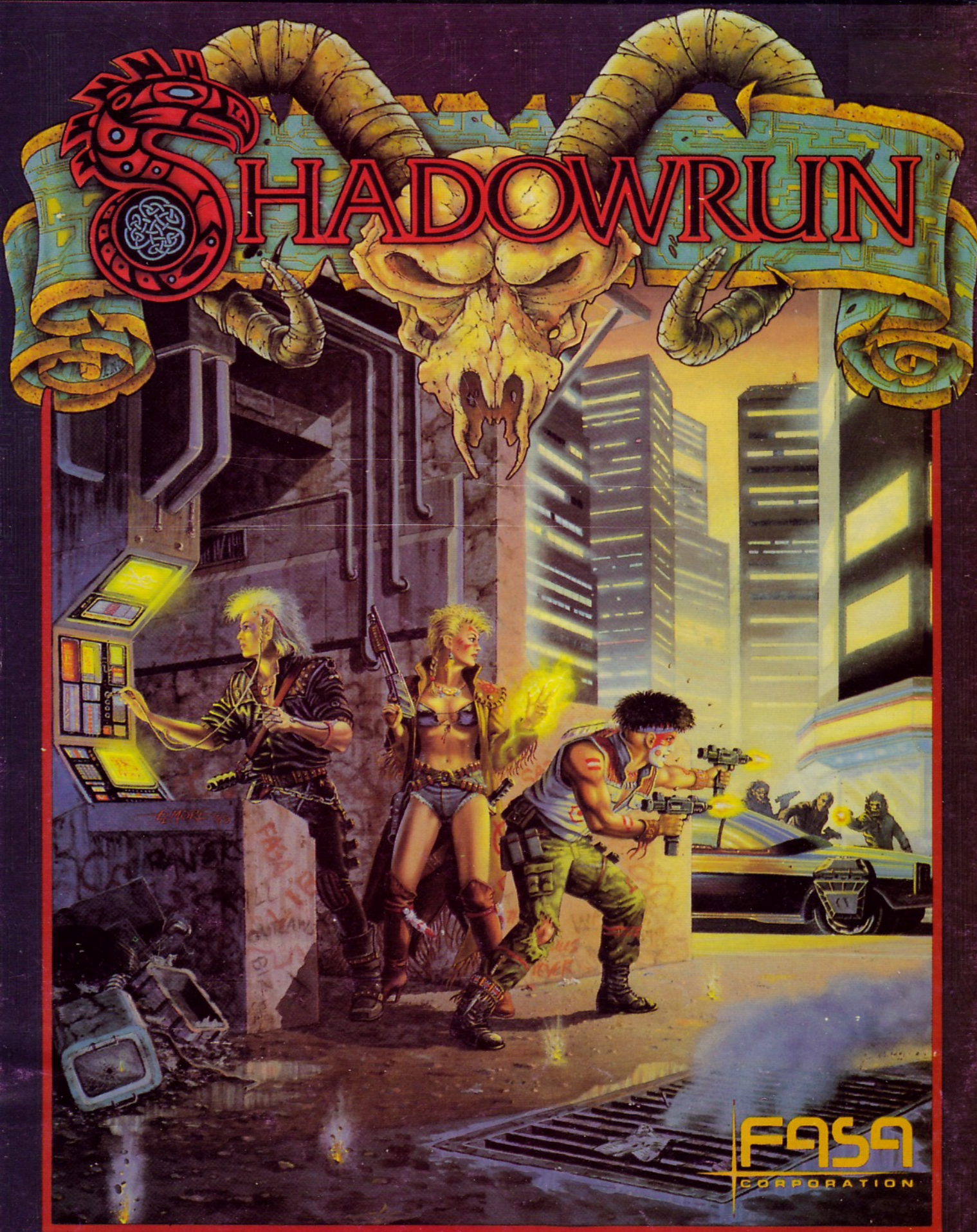
Jeux Nintendo

GAMES DREAM

6, place Léon Deubel 75016 PARIS

Tél : 45 27 87 04 - Métro : Porte de St Cloud

de 9 h à 20 h sauf dimanche.



DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE