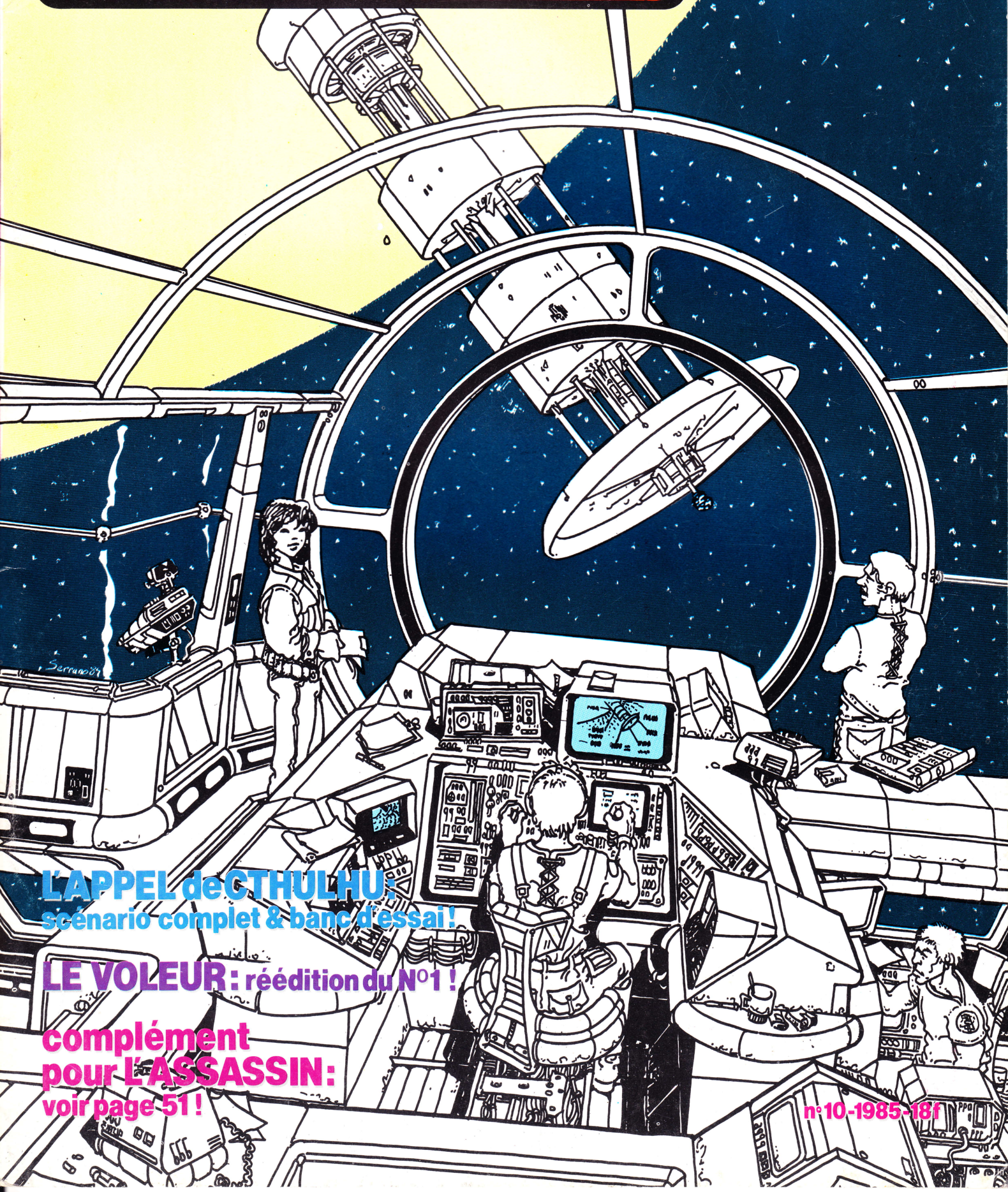


RUNES

le bimestriel des jeux de rôle



L'APPEL de GTHULHU
scénario complet & banc d'essai!

LE VOLEUR: réédition du N°1!

**complément
pour L'ASSASSIN:**
voir page 51!

n°10-1985-181

150

JEUX DE SIMULATION
ET JEUX DE ROLES

EN FRANÇAIS

à

L'ŒUF CUBE

24 RUE LINNE
75005 PARIS, TEL. 587 28 83

**NOUVEAUTES
EN FRANÇAIS**

EMPIRE
GALACTIQUE

LES CHRONIQUES DE LINAIS
LEGENDES DES 1001 NUITS
L'ŒIL DE BALOR (LEG. CELT.)

ET 10 NOUVEAUX TITRES

DE JEUX DE ROLES
EN SOLITAIRE

ROLE PLAYING GAMES U.S.
RUNEQUEST-THIRD EDITION

INDIANA JONES-TSR

PSI WORLD

CHILL-PACE SETTER GAME
TIME MASTER-PACE SETTER

COMPANION SET D & D
TEST OF THE WARLORD + 15
CONAN UNCHAINED 10-14
DRAGONLANCE DLI

LISTE DES JEUX ET TARIFS
SUR DEMANDE

VENTE
PAR CORRESPONDANCE

RUNES N° 10

Publié par Encre Verte

Rue Joseph-Nivet
66260 St-Laurent-de-Cerdans
Tél. (68) 39.55.33

Directrice de la publication
Dominique Balczesak,

Rédacteur en chef
Christian Rossiquet

Secrétaire de rédaction
Pierre Zaplotny

Distribution, publicité
Philippe Sallerin

Couverture
Jean-Luc Serrano

Maquette couverture
Encre Verte

Maquette

Dominique Balczesak

Imprimeur

Encre Verte
St-Laurent-de-Cerdans

Photocompositeur

Objectif 31 - Toulouse

Dépôt légal - 1^{er} trimestre 1985

Un grand merci à tous ceux qui, par leurs conseils et leur travail, nous ont aidés à publier ce numéro.

Ont participé à ce numéro :

Henri Balczesak, Jean Balczesak, Serge Bazile, Sylvain Donnet, Gérard Dupin, Bruno Faidutti, Christophe Lefebvre, Philippe Masson, Francis Pacherie, Christian Ravel, Pierre-Olivier Vincent.

Si vous voulez participer à la rédaction de RUNES, vous pouvez envoyer vos articles, dessins et suggestions à :
RUNES «Service Courrier», Quartier du Turon, LODES, 31800 Saint-Gaudens.
Les originaux ne seront pas rendus.

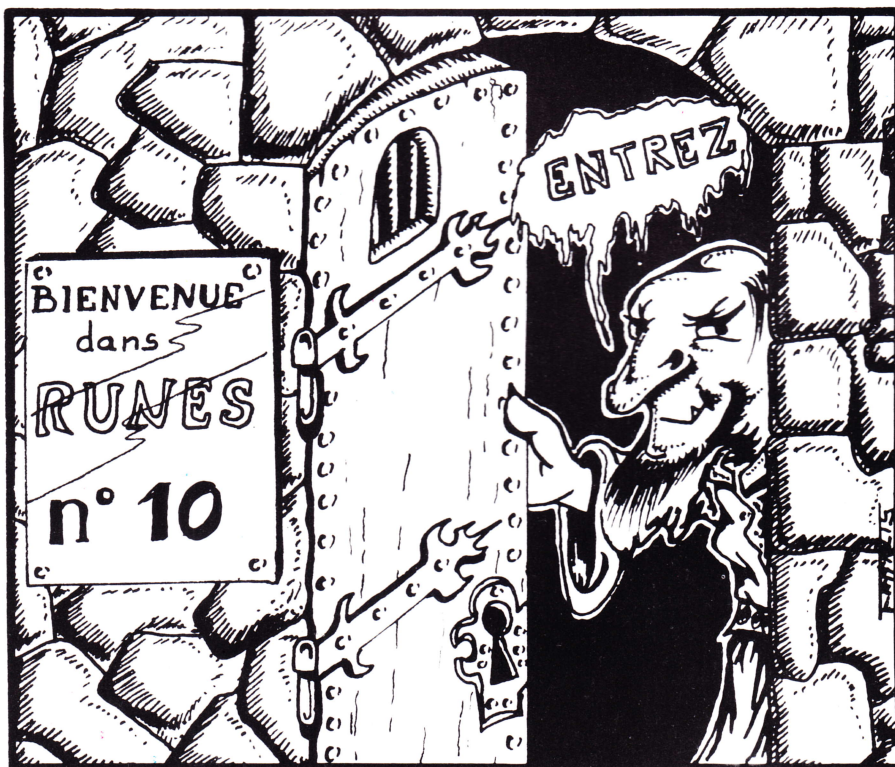
Légendes est une marque déposée de Jeux Descartes • Dungeons & Dragons™ et Advanced Dungeons & Dragons™ sont des marques déposées de TSR Hobbies Inc. • Runequest™, Call of Cthulhu™ sont des marques déposées de Chaosium Inc.

RUNES décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

© Runes 1985

Liste des annonceurs :

L'Œuf Cube, p. 2 ; Le Damier, p. 17, 31, 48 ; Le Damier de l'Opéra, p. 4 ; Jeux Thèmes, p. 21 ; Stratéjeux, p. 34 ; Excalibur, p. 4 ; Boutique Relais Jeux Descartes Toulouse, p. 43 ; Jeux Descartes, 4^e de couv.



Edito

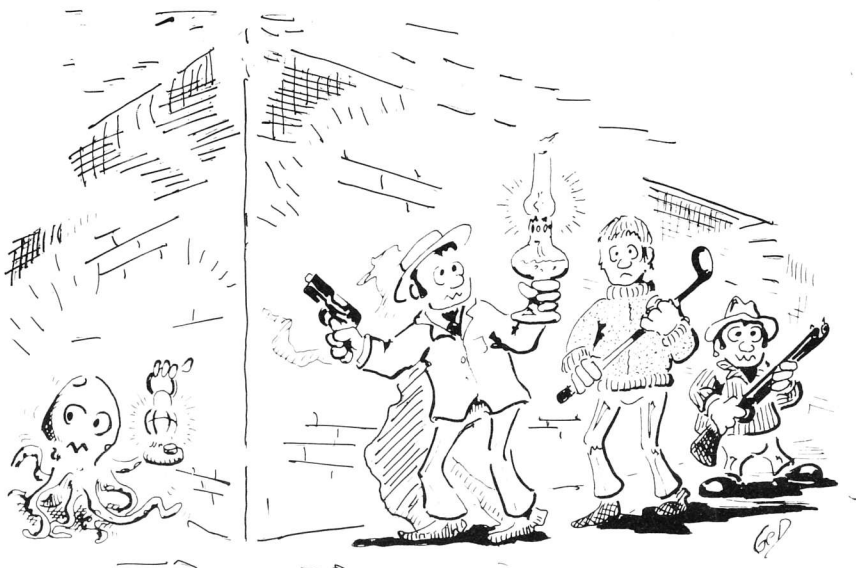
Vous avez entre les mains un numéro de Runes un peu... particulier. Pour la première fois, nous publions un module complet, très long, très détaillé, pratiquement prêt-à-jouer : La Malédiction des Faversham. C'est un scénario de l'Appel de Cthulhu, jeu auquel nous consacrons (entre autres) un banc d'essai. En contrepartie, certaines de nos rubriques habituelles ont très provisoirement quitté la scène de Runes.

Autre surprise : la classe du Voleur est reprise du n° 1 dans « Il n'y a pas de sot métier » et « Runes vous aide ». Et ce n'est pas une simple réédition ! Je vous laisse découvrir par vous-même le reste de ce numéro 10...

Les jeux de rôle évoluent vite, les joueurs également, partout on crée, on change, on bouge... Runes aussi ! Qu'en dites-vous ?

Et vos propres créations, vos idées, vos suggestions ? Ne les gardez pas pour vous ! Plus nombreux vous serez à participer, plus Runes vous plaira !

christian



Rubriques...

Il n'y a pas de sot métier	<i>Le Voleur</i>	5
par Henri et Dominique Balczesak		

Le coin du débutant	<i>Le Kobold Hargneux II</i>	9
par Bruno Faidutti		

L'aventure du coin du débutant	<i>Le Requin Noir</i>	12
par Bruno Faidutti		

Un scénario inédit et complet pour l'Appel de Cthulhu	<i>La Malédiction des Faversham</i>	19
par Alain Pérès		

Runes vous aide	<i>Le Voleur</i>	26
par Sylvain Donnet		

La Gazette		34
-------------------	--	-----------

Une trame non directive pour scénario de SF	<i>Le Fétu de Feu</i>	44
par Pierre Zaplotny		

Quoi de neuf		49
par Henri Balczesak		

Bancs d'essai...

Les chroniques de Linaïs		35
par Philippe Sallerin		

Empire galactique		38
par Jean Balczesak		

L'Appel de Cthulhu		41
par Alain Pérès		

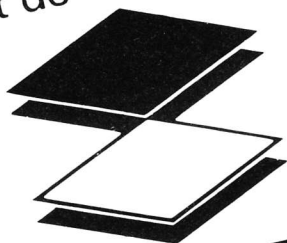
NOUVEAU

LIBRAIRIE
JEUX DE STRATÉGIE
**LE DAMIER
DE L'OPERA**

7 rue La Fayette
75009 PARIS

☎ 874.33.21

Ouvert de 10h à 19h



GRANDE VARIÉTÉ DE
**WARGAMES
& JEUX DE RÔLES**

FIGURINES POUR
JEUX DE RÔLES
& WARGAMES
ET
FIGURINES
PEINTES

EXCALIBUR

Toute la S.F. et le Fantastique

Jeux de rôle. Wargames.

Démonstrations les samedis.

Vente par Correspondance.

MAINTENANT!!

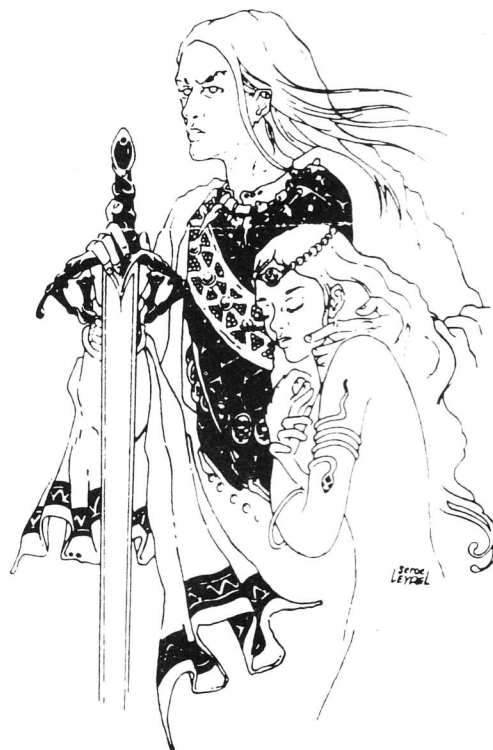
2 adresses

METZ - NANCY

34 Rue du Pont des Morts 57000 METZ

Tel:(8) 733-19-51

35 Rue de la Commanderie 54000 NANCY



Il n'y a pas de sot métier

par **Henri**
et **Dominique Balczesak**



De nombreux lecteurs nous ont écrit pour nous faire part de leur regret de ne pas pouvoir se procurer le N° 1 de RUNES dont la rubrique « Il n'y a pas de sot métier » était consacrée au Voleur. C'est pour leur être agréable et pour profiter de l'occasion pour approfondir un peu l'étude de ce personnage que nous avons décidé de vous reparler de lui maintenant. Nous espérons que cette initiative vous sera agréable.

LE VOLEUR

Le voleur a souvent, parmi les joueurs, la réputation d'être un personnage faible auquel incombent les corvées dangereuses de désamorçage de pièges et d'ouverture de coffres. Il est aussi, paraît-il, un piètre adversaire du fait de sa classe d'armure limitée et de son nombre de points de coups restreint.

De plus, sa profession, qui n'est pourtant pas considérée comme déshonorante dans le monde de AD&D, est peu respectée et le rend souvent suspect aux yeux des autres personnages qui, eux, exercent des métiers plus honorables.

Bref, le Voleur est un mal-aimé, un méconnu. Ses aptitudes et ses compétences très particulières ne trouvent pas beaucoup d'occasions de s'exercer à plein, soit parce qu'on essaie de lui faire faire des choses qui ne correspondent pas à ses talents, soit parce que rares sont les Maîtres de Donjons qui savent lui offrir des occasions d'user intelligemment de ses spécialités.

Le voleur est un voleur

Cest une lapalissade, bien sûr, mais il n'est pas inutile de le rappeler car il faut bien reconnaître, honnêtement, que peu de Voleurs de nos parties savent ou peuvent exercer cette activité qui relève de l'art, tant elle exige de finesse et d'habileté.

Beaucoup de MD hésitent à leur laisser la possibilité de voler les PNJ rencontrés en cours d'aventure dans les tavernes, rues, villages et autres endroits. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce qu'il faut avoir préparé les situations en détails ou parce qu'il faut faire un effort d'improvisation qui risque de s'avérer délicat. Si le Voleur réussit un « pickpocket », il faut savoir déterminer rapidement quel est le fruit de sa rapine et pouvoir imaginer la réaction ultérieure de la victime qui se rend compte du méfait. Mais, c'est cela qui est ennuyeux, si le Voleur rate son coup, il faut être prêt à mettre en scène toutes les conséquences qui en découlent (poursuite, jugement, emprisonnement, intervention des autres personnages, etc.). Bref, aux yeux de beaucoup de MD, le vol est une activité qui devient très ennuyeuse et qui risque même d'éloigner les joueurs loin des chemins si amoureusement préparés pour eux. Alors, on assiste à des manœuvres sournoises qui tendent à faire oublier au voleur son activité principale et à lui faire faire plein d'autres choses pour l'occuper.

Une des solutions envisageables consiste tout simplement à préparer, lorsqu'un Voleur fait partie de l'équipe d'aventuriers un scénario qu'on garde sous le coude pour faire face à une éventuelle activité délinquante de ce personnage et à ses suites. Ce n'est pas très compliqué, surtout si le MD fait jouer une campagne pour laquelle il a été obligé de préparer un décor complet dont, bien souvent seuls certains aspects apparaissent aux joueurs. Il faut savoir comment réagiront les témoins du méfait, qui interviendra pour poursuivre et arrêter le maladroît, qui le jugera et selon quelle procédure, où il sera incarcéré et par qui il sera gardé, quelles seront les chances de le sortir de ce mauvais pas en usant de corruption ou en organisant une

évasion, etc. Le **DMG** donne quelques indications à ce sujet, mais c'est dans le livret qui accompagne les cartes de la **City State of The Invincible Overlord** de la **Judges Guild** qu'on trouvera des tables très utiles. Sans oublier les merveilleux systèmes qui remplissent les pages des divers livrets de **Thieves Guild**, ce JdR consacré essentiellement au Voleur.

C'est souvent parce qu'il ne leur reste plus que cela à faire, que les Voleurs en sont réduits à ne voler



que leurs compagnons d'aventure. Cela a la vertu de créer un climat de suspicion qui porte atteinte à la cohésion du groupe, souvent seule garante de sa sécurité en face de nombreux dangers d'une expédition ordinaire, et de mener bien des personnages à vouloir neutraliser ou même tuer ces fauteurs de troubles. Il est vrai que certains joueurs se délectent à jouer les uns contre les autres, sous prétexte que leurs personnages sont d'alignement Chaotique et mauvais ou que « c'est plus amusant comme ça ». Dans de telles équipes, un Voleur a intérêt à jouer « serré ». Mais même dans des groupes de personnages d'alignements plus coopératifs, on peut comprendre qu'un Voleur ait tendance à vouloir exercer, dès qu'une bonne occasion de présente, des talents qu'il a eu tant de mal à acquérir. C'est pourquoi, il est indispensable que le MD sache organiser les conditions d'un usage discret et efficace des talents du Voleur.

Avant de commencer une partie, le joueur qui incarne un Voleur peut s'isoler un instant avec le MD pour

mettre au point un système de signaux, un code discret de communication par lequel il pourra prévenir qu'il tente de dérober quelque chose à un autre personnage ou dans un endroit (coffre, armoire, etc.) dans lequel il est le premier à mettre le nez. Hochements de tête, gestes divers (doigts dans le nez, dans les oreilles, main dans le cou, crayon tenu verticalement, etc.) et bruits divers (éternuements, tousottements, pianotage sur la table, etc.), seront suffisamment variés pour constituer un langage sans équivoque que les autres personnages ne pourront pas comprendre et qui leur mettra moins la puce à l'oreille que le classique petit message écrit que les Joueurs maladroits passent au MD.

Evidemment, les jets de dés seront faits par le MD, de manière

discrète, et des malus ou des bonus pourront y être appliqués selon que les circonstances sont plus ou moins favorables ou que le Voleur veut dérober ce qui lui tombe sous la main ou un objet bien déterminé. Si une tentative échoue, le MD n'a qu'à aviser les éventuels témoins et la victime elle-même de ce qu'est en train de faire le chapardeur, laissant à celui-ci le soin de s'expliquer... Ce qui peut conduire à de savoureux dialogues !

Il ne faut pas oublier non plus qu'un Voleur fait souvent partie d'une Guilde et que celle-ci peut lui confier des missions secrètes. Il se trouve alors dans l'obligation de voler certains objets ou d'accomplir d'autres besognes discrètes et il est normal que s'il y parvient, il obtienne un surcroît de points d'expérience. L'omniprésence de la Guilde et la sévérité des châtiements qu'elle inflige à ses membres défailants peuvent mettre les Voleurs de vos parties dans des situations où « ils ne peuvent pas faire autrement » que voler et qui sont vraiment très intéressantes à jouer.

Le Voleur est un éclaireur

C'est parce qu'il sait se déplacer silencieusement et se dissimuler dans l'ombre et qu'en plus il appartient souvent à une race disposant de l'infravision, que le Voleur peut être un excellent éclaireur. En outre ses aptitudes à escalader des parois verticales et à déceler les petits pièges lui permettent de progresser avec une relative sécurité.

Lorsqu'il part ainsi en avant, ses compagnons restent, en principe, dans un coin sûr et défendable. C'est pourquoi le MD peut demander aux joueurs qui les incarnent de quitter momentanément la pièce où se déroule la partie afin de faire jouer dans des conditions « réalistes » la progression individuelle du Voleur. Cette façon d'opérer offre à celui-ci une double possibilité : il peut d'une part faire main-basse sur tout objet intéressant qu'il trouve et d'autre part, à son retour, raconter lui-même et à sa façon ce

qu'il a vu, mentant ou affabulant si cela arrange ses plans.

Comme ses chances de résister longtemps en cas d'accrochage sont relativement minces s'il est seul, il peut essayer de mettre tous les atouts de son côté en demandant qu'on lance sur lui un sort de Silence ou d'Invisibilité. Rien n'est d'ailleurs plus précieux à un Voleur que la possession d'une paire de bottes d'elfes ou d'une corde magique. Les avantages qu'il retire des risques qu'il prend au bénéfice de l'ensemble du groupe devraient l'encourager à être audacieux lorsqu'il progresse seul et le stimuler à faire preuve d'astuce pour aller le plus loin possible dans ses explorations. C'est au MD de s'arranger pour stimuler son ardeur en entretenant sa curiosité, en lui tendant des pièges intéressants et en distillant parcimonieusement les informations qu'il peut glaner en risquant de plus en plus gros. Les



autres personnages, restés en arrière pourront ainsi, à l'écoute du rapport que le Voleur leur fera à son retour, lui reconnaître des qualités qu'on ne peut pas accorder à ceux qui n'ont pas pris de risques.

Le Voleur est un désamorçeur de pièges et un crocheteur de serrures



Lorsqu'il veut désamorcer un piège (qu'il a auparavant repéré), il risque d'en être la victime si sa tentative échoue. En se plaçant sur le côté d'un coffre avant d'y toucher, en se couvrant la bouche et le nez avec un foulard mouillé, en bricolant un appareil simple pour forcer un piège à fonctionner à retardement, il peut améliorer sa propre sécurité. Mais, comme trop souvent, les désamorçages sont routiniers et se résolvent par un simple jet de dés, quelques MD astucieux ne manquent pas de prévoir des pièges surprenants, même pour le plus prudent des Voleurs. N'a-t-on pas déjà vu de ces pièges à effet indirect qui frappent loin de leur mécanisme de déclenchement où travaille un désamorçeur et qui mettent en mauvaise posture le reste du groupe qui se croyait à l'abri parce qu'il était resté à l'écart ?

Le crocheteur de serrures est un

art. Il nécessite un outillage spécial, bien qu'avec un matériel de fortune et sous déduction d'un malus à ses chances de réussites un bon Voleur devrait réussir quand même à faire céder des mécanismes pas trop compliqués. Mais il ne faut pas oublier que dans le monde de **AD&D** les serrures sont conçues pour tenir les nombreux malveillants en échec et qu'il est rare qu'un simple malfrat puisse les forcer. C'est pourquoi, afin de tenir compte de la « réalité », un bon MD n'hésitera pas à appliquer des malus systématiques à certains crocheteurs aux capacités trop grandes.

Beaucoup de joueurs oublient aussi qu'il faut du temps pour désamorcer un piège et pour crocheter une serrure. Un temps qui peut être précieux si des monstres errent à la recherche de victimes distraites par des activités prenantes...

Le Voleur est un fournisseur de renseignements

C'est le Guildes à laquelle il appartient qui, le plus souvent, peut lui fournir bien des renseignements sur les « coups » intéressants. Il pourra ainsi se procurer auprès d'elle des plans, des cartes, des indications, des horaires, bref, tout ce qu'il est utile de connaître avant de se lancer dans une activité dangereuse mais lucrative. Il est évident que ces « tuyaux » ne seront pas gratuits ni toujours très exacts.

De plus, comme l'affiliation d'un Voleur à une Guilde lui permet d'approcher de nombreux membres de celle-ci, il trouvera souvent des informateurs qui, par esprit de corps, lui donneront des rensei-

gnements utiles pour se glisser, lui et ses compagnons, dans les milieux les plus variés.

Bien entendu, une Guilde attend toujours une partie du butin de ses membres. Il serait très dangereux de vouloir la frustrer de ce qu'elle estime être son dû. Comme elle est toujours très bien renseignée, il est quasiment impossible de lui échapper et de lui désobéir. La présence d'un Voleur dans un groupe peut donc aider une Guilde à tenir de véritables fichiers sur les activités des personnages. Le Voleur est toujours, par obligation professionnelle un agent double qui doit renseigner l'organisation à laquelle il appartient...



Le Voleur est un adversaire dangereux

Un Voleur digne de ce nom ne fera jamais l'erreur de s'engager au corps à corps s'il lui est possible de causer des dégâts de manière détournée. En effet, comme il ne peut porter qu'une armure de cuir au mieux et que c'est surtout sa grande Dextérité qui peut le protéger, il évitera de se retrouver face à face avec ses adversaires. Il pourrait tenir un moment, parce qu'il sait se battre (bien que sa table de combat ne soit pas fameuse), mais ce serait faire un mauvais usage de ses réelles capacités combattives que de le laisser se porter vaillamment en première ligne alors qu'il existe des personnages bien mieux adaptés que lui à l'affrontement direct.

En se déplaçant sans bruit, en se dissimulant dans l'ombre, il tentera toujours de se placer derrière ses adversaires pour pouvoir leur infliger de terribles dommages en les frappant dans le dos par surprise. Pour cela il profitera de la confusion ou il créera des diversions pour qu'on l'oublie. Une fois qu'il aura frappé, il disparaîtra pour réapparaître soudain à un autre endroit d'où il frappera traiteusement à nouveau, etc. En combat, il doit

assumer un rôle de harcèlement.

De plus, sa grande Dextérité lui confère des bonus au toucher avec des armes de jets. Il essaiera donc d'en profiter en se plaçant à un endroit d'où il pourra faire usage de sa fronde ou de ses dagues.

Ce sont d'ailleurs ses qualités de discrétion et de rapidité qui font de lui un terrible antagoniste. Face à un Magicien de haut niveau, la seule tactique efficace pour une élimination sûre est la surprise et la trahison. Laissez donc vos Voleurs vous montrer ce qu'ils sont capables de faire et ne les cantonnez pas seulement dans l'élimination de sentinelles ou de monstres isolés !

Souvent le Voleur exprime le désir de ne pas tuer sa victime, mais de simplement l'assommer (pour la voler). Les règles ne prévoient rien dans ce cas, mais il peut être judicieux d'appliquer alors les règles de « subduing » qui sont données dans le **Monster Manuel I** dans la section sur les dragons (1/4 des dommages est définitif, le reste est temporaire). Mais nous ne saurions que vous conseiller de ne pas hésiter à concevoir votre propre système.

C'est pour cela qu'il est toujours préférable de ne partir qu'avec des Voleurs non affiliés à une Guilde, si on veut que le groupe ne soit pas sous surveillance constante « de l'intérieur ». Mais la vie de chapardeur en free-lance est des plus dangereuses pour un Voleur parce qu'il risque d'empiéter sur les plates-bandes des organisations locales, très jalouses de leurs acquis sur un territoire. Un affrontement victorieux avec l'une d'elle peut assurer une certaine sécurité ultérieure et donner accès à des renseignements inestimablement précieux. Il vaut mieux ne s'y risquer qu'après mûres réflexions et uniquement lorsqu'on est de haut niveau.

Un bon conseil

Le jeu de rôle de **Gamelords, Ltd** qui porte le titre de **Thieves Guild** est un trésor de règles et de renseignements pour tous ceux qui jouent des Voleurs. Conçu à l'origine comme un complément intelligent aux règles de **AD&D** sur ces personnages, il vient de réapparaître dans une nouvelle édition en boîte. Vous y trouverez des systèmes adaptables à votre jeu favori sur les tactiques de combats, les déguisements, le recel, la justice médiévale, le kidnapping, les guildes et sur toutes les activités qu'un Voleur devrait pouvoir exercer s'il est fier de faire le métier qu'il fait.

Nous n'avons pas tout dit sur le Voleur. Il y a tant à dire ! Mais nous espérons vous avoir donné quelques idées et vous avoir convaincu que ce personnage est des plus intéressants. Nous attendons vos remarques, conseils, articles et même vos critiques pour pouvoir compléter cette rapide étude. N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos idées, ne les gardez pas pour vous, sinon nous nous verrions dans l'obligation d'en référer aux autorités de la Guilde de votre ville pour qu'elles prennent toutes dispositions utiles...

Il manquait dans Runes une rubrique spécifiquement destinée aux débutants, alors qu'ils sont très nombreux. Cette lacune est maintenant comblée. Néophytes, ouvrez grand vos mirettes : on va tout vous dire.



crire un scénario de jeu rôle est une tâche de longue haleine qui nécessite un minimum d'imagination, de réalisme et d'esprit de synthèse, mais ne demandant pas pour autant des capacités intellectuelles hors du commun.

Nombreux sont ceux, tant parmi les débutants que chez les « pros » les plus prétentieux, qui se contentent de faire jouer des scénarii tout prêts, achetés dans le commerce ou empruntés à des amis. Ils pensent ainsi s'éviter un travail long, difficile et fastidieux.

Il est vrai que cela permet un gain de temps considérable au niveau de la préparation de la partie. Pourtant, la création de l'aventure est l'élément le plus passionnant et le plus enrichissant du travail du maître du jeu. Elle vous permettra de vous sentir enfin aussi libre de votre scénario qu'un joueur l'est de son personnage. Si vous avez écrit vous-même le module que vous allez faire jouer, vous n'aurez plus à vous astreindre péniblement à le mémoriser, et il ne vous sera plus nécessaire de le relire cinq ou six fois avant chaque partie. Vous n'aurez besoin d'aucun travail supplémentaire, car vous en connaîtrez naturellement toutes les ficelles. Finies, les longues minutes de silence ou les récits d'anciens combattants pendant que

le maître de jeu cherche désespérément, dans les nombreuses pages d'un module à l'écriture serrée, un renseignement inconnu ou oublié. Si vous dirigez une aventure « de votre cru », vous connaîtrez nécessairement la mentalité de chaque personnage-non-joué ou du moins pourrez-vous improviser sans risquer un peu plus loin de vous retrouver en contradiction avec le texte.

Encore faut-il pour cela que votre scénario soit bien conçu, complet, cohérent et intéressant pour les joueurs.

Voyons donc quelle est la **marche à suivre** pour écrire une aventure.



LE KOBOLD HARGNEUX

par Bruno FAIDUTTI
(Montpellier)

L'histoire

Si votre expérience des JdR est limitée, commencez par vous procurer deux ou trois modules « clef en main », que vous savez être intéressants, même s'ils sont écrits pour d'autres jeux que celui dans lequel vous vous lancez. En les lisant attentivement, vous comprendrez comment ils sont conçus et vous trouverez à coup sûr de nombreuses idées pour votre aventure.

Même si beaucoup de choses changeront nécessairement entre l'idée de base et la rédaction définitive, ne commencez surtout pas à écrire ou dresser des plans avant d'avoir une idée précise de l'histoire qui sous-tendra votre aventure. *Rien n'est plus lassant pour les joueurs qu'un scénario sans idée de base, donc sans cohérence, fait d'une suite de pièces et de rencontres que rien ne lie les unes aux autres.*

En ce qui me concerne, il s'écoule toujours au moins une ou deux semaines entre le moment où m'apparaît la première esquisse du thème de l'aventure et celui où je fais les premiers brouillons de plan sur le papier.

Le **réalisme** et la **cohérence** sont les deux idées-force qui sous-

tendent tous les JdR, même les plus fantastiques. Ces principes, présents tout au long des règles, doivent aussi vous guider dans la conception de votre scénario.

La nécessité classique de **l'unité de l'intrigue** est également fondamentale, alors que les unités de lieu et de temps sont subsidiaires.

Ainsi, bien qu'il s'agisse d'une aventure en deux parties, le module *Le Requin Noir* (que vous trouverez dans ce numéro) est construit autour d'une histoire, d'un thème unique : le trafic auquel se livre le bijoutier Abdul el Khéfir et les Sahuagins. Tous les éléments de ce module, à l'exception des références au mythe de Cthulhu, sur lesquelles nous reviendrons plus loin, découlent plus ou moins de cette histoire.

Les idées pouvant constituer le thème de départ d'une aventure sont nombreuses et mon propos n'est pas de les énumérer. Elles peuvent être le fruit de votre imagination ou s'inspirer de lectures personnelles, voire même d'aventures vécues par vos personnages. Attention cependant, la tentation est grande de reprendre presque mot pour mot un roman ou une nouvelle fantasti-

que pour en faire la trame d'un module. Le résultat est presque toujours un scénario *extrêmement directif* dans lequel les aventuriers suivent, invariablement, le même parcours que le héros du livre. Rien n'est plus *frustrant* pour les joueurs qui se sentiront vite *manipulés* par le maître du jeu. Donc, soyez prudents et ne tirez de vos lectures que le thème général d'une aventure, ou au contraire quelques éléments ponctuels intéressants, mais jamais toute la trame de votre module. Un scénario de jeu de rôle et une nouvelle fantastique ne s'écrivent pas de la même façon.

Si le **mystère** et l'**énigme** sont le pain et le vin des aventuriers, évitez cependant de leur causer une *indigestion*. N'oubliez pas que le thème, la base de votre histoire n'est pas destiné qu'à votre usage personnel. Les joueurs devront également être capables au moins de deviner la cohérence de l'ensemble.

Évitez les aventures *ésotériques* dont seul le maître de jeu connaît le pourquoi et le comment, elles ont pour les joueurs le même goût que les aventures absurdes et incohérentes.

L'ambiance

Dès que vous avez une idée assez précise de l'histoire sur laquelle sera basé votre scénario, vous pouvez commencer à réfléchir au deuxième élément fondamental de votre scénario : l'ambiance. Bien qu'intimement liés, thème et climat sont introduits différemment dans le scénario. Le passage de l'un à l'autre sera la première étape dans la concrétisation de l'aventure. Outre la saison, la météo, vous devrez tout au long de votre scénario introduire des petits éléments « gadgets », destinés à créer et renforcer l'ambiance.

Ainsi, pour construire *Le Requin Noir*, je suis parti de l'idée d'une ambiance *maritime* et *malsaine* (mentalement parlant). De même, lorsque les aventuriers enquêtent ou se promènent dans l'Isbur, j'improvise à partir d'un plan et de l'idée d'une ambiance *cosmopolite* et *commerçante*, et je m'efforce de la faire partager aux joueurs. L'ambiance mari-



time et malsaine du *Requin Noir* est construite sur un schéma progressif. Il était logique qu'une aventure commençant dans un port et se poursuivant sur un bateau, peuplée de créatures aquatiques se termine sous l'eau avec apparition des mythes Lovecraftiens. C'est ce qui se passe lors du combat final dans le temple de Cthulhu. **Peur** et **mystère** sont

deux éléments indispensables à l'ambiance de toute partie de jeu de rôle, ne l'oubliez surtout pas.

Quoiqu'il en soit, le fait que l'ambiance soit bien intégrée au scénario ne saurait suffire. Il faudra aussi que, durant le jeu, le maître de l'aventure fasse preuve de suffisamment de **sens théâtral** pour faire ressortir cette ambiance.

Le scénario

Lorsque vous avez une idée assez précise de l'histoire qui servira de trame à l'aventure et de l'ambiance qui évitera aux joueurs de penser à l'état de leur compte en banque ou à leur examen le lendemain matin, vous pouvez commencer la **rédaction** du scénario proprement dit.

Il est de tradition de séparer les scénarios en trois catégories : les intérieurs, les extérieurs et les aventures urbaines. Bien que parfois simpliste, cette distinction n'est pas dénuée de sens et s'applique à tous les jeux de rôle.

Malgré quelques différences, on peut considérer qu'intérieurs et extérieurs obéissent aux mêmes règles dans leur préparation et leur déroulement.

Les aventures urbaines proprement dites, qui laissent une place énorme à l'improvisation, possèdent leurs contraintes propres que nous analyserons dans un autre article. En tout état de cause, un peu de réalisme suffit pour improviser les introductions « urbaines » de la plupart des scénarios.

Si la plupart des modules comportent une partie « extérieur » et une partie « intérieur », il ne s'agit pas d'une règle impérative.

Ainsi, *Le Requin Noir* comprend une partie « semi-urbaine » (l'enquête dans la bijouterie d'Abdul el Khéfir) et deux parties « intérieures » (le bateau et le repaire des Sahuagins). L'extérieur (le voyage en bateau n'est qu'une courte transition).

La Boule de Vana, dans le précédent numéro, présentait le type même d'une structure classique extérieur/intérieur.

Qu'il s'agisse d'aventures à l'air libre, sous l'eau ou dans un bâtiment, le **processus à suivre** est le même :

Commencez par dessiner, au crayon gris, afin de pouvoir les modifier au fur et à mesure de votre travail de rédaction, une carte de la région (s'il y a un extérieur) et des plans des intérieurs principaux, sur papier quadrillé. Pour les intérieurs, l'échelle d'1 cm = 3 mètres est généralement la plus pratique.

Ensuite, mentalement ou en prenant quelques notes, vous situerez plus précisément sur les plans les principaux lieux particuliers, pièges, monstres ou rencontres, sans jamais perdre de vue la logique globale de l'histoire. Tout objet, monstre ou

personne doit avoir une raison d'être et une raison de se trouver là où il se trouve. Si votre imagination ne vous suffit pas pour remplir le plan, n'hésitez pas à prendre des éléments dans d'autres modules, et consolez-vous en vous disant que même les meilleurs maîtres du jeu font du plagiat.

Si vous en êtes réduit à laisser des pièces vides ou à meubler à l'aide d'éléments n'ayant aucun lien avec l'histoire, cela signifie que vous avez vu trop grand. Soyez plus modeste et refaites votre plan en supprimant quelques lieux ou pièces.

Lors de cette conception des détails, la finition du scénario, vous devez en permanence **concilier la cohérence du milieu et la jouabilité de l'aventure**. Evitez les pièges mortels ou les rencontres trop dangereuses au début de l'aventure. Les combats les plus risqués devront se trouver dans les dernières pièces, lorsque les aventuriers sentent qu'ils sont sur le point de remplir leur mission, ou de trouver le trésor promis. La rencontre tant attendue avec le magicien qui terrorise la région, ou le spectre qui hante la mine abandonnée, doit constituer réellement l'aboutissement de la soirée, le paroxysme de l'ambiance qui a dominé toute l'aventure.

Ainsi, le moment le plus dangereux du *Requin Noir* est le combat final entre d'un côté les aventuriers et de l'autre la prêtresse Sahuagin, l'envoyé du Grand Cthulhu et les deux requins. C'est le seul moment où, même s'ils jouent bien, il est possible que tous les personnages meurent (cela s'est déjà produit). Bien sûr, avant d'en arriver à ce point final, les aventuriers devront avoir rencontré bien des obstacles. Cependant, même dans le château d'un magicien machiavélique, évitez les pièges idiots du style : « trappe indétectable au milieu du pont, 50 mètres au-dessus d'un magma bouillonnant » qui risquent de créer instantanément un mur de glace entre vous et vos joueurs. Les aventuriers ne doivent ni aller à l'abattoir, ni entreprendre une promenade de santé. C'est à vous d'adapter le milieu que vous avez créé dans votre imagination afin qu'il fournisse aux joueurs et aux personnages une occasion de mettre leurs capacités à l'épreuve. Soit dit en passant, *n'oubliez pas que ces capacités ne se limitent pas au maniement de l'épée*. Enigmes, rencontres amicales ou découvertes mystérieuses sont souvent aussi passionnantes que des combats.

De toutes façons, c'est toujours vous le maître, et vous pourrez, si cela s'avère nécessaire, modifier le nombre ou la puissance des monstres de la pièce suivante pour relever l'intérêt du jeu.



La réalisation

Nous y sommes enfin ! Vous avez des plans détaillés et vous savez précisément comment vous voulez les remplir. Vous pouvez commencer à écrire le texte de votre scénario, c'est-à-dire la description des différents lieux et pièces. Notez systématiquement quelques détails utiles : ameublement précis, hauteur des plafonds, éclairage...

Chaque maître du jeu a ses trucs de présentation, tous destinés à rendre le module *plus clair et facile à utiliser*. Certains préfèrent le style télégraphique, d'autres les effets de style, il n'y a pas de solution universelle.

Personnellement, je décris généralement un ou deux lieux par page, sur un papier quadrillé, au recto. Je note la description des monstres ou des personnages rencontrés, ainsi que leurs caractéristiques techniques, au verso de la feuille précédente, ce qui me permet de les avoir toujours en regard de l'endroit où ils se trouvent. Il est également utile pour la plupart des jeux de rôle de dessiner en dessous de chaque monstre ou personnage autant de petits carrés qu'il y a de points de vie, ou équivalent. Lorsque les habitants de votre donjon seront blessés, vous n'aurez qu'à rayer autant de petits carrés, ce qui vous évitera des calculs fastidieux.

En dernier, comme on vous l'a appris à l'école, vous rédigerez l'introduction, le texte qui vous servira à présenter l'aventure aux joueurs. Ce texte étant le plus souvent destiné à être lu à haute voix, il mérite **un effort particulier**. Il devra être particulièrement clair, et écrit dans un style agréable.

Agrafez ensemble les pages de votre scénario, pour éviter de retrouver ensuite un troll dans le lit de la magicienne et une salamandre dans la grotte sous-marine. Relisez le tout, en tentant de vous mettre à la place des joueurs. Si vous êtes satisfait, vous pouvez sauter sur le téléphone pour trouver une équipe de courageux volontaires prêts à venir explorer un module inédit, tout nouveau, inconnu de tous. □

LE REQUIN NOIR

par Bruno Faidutti

Introduction (pour les joueurs)

« Vous êtes arrivés depuis peu dans le grand port marchand d'Isbur, et vous vous êtes installés dans l'une des auberges populaires du quartier des « mille marches », près du port. Dans la soirée, un groupe de soldats armés pénètre dans l'auberge, jetant un froid dans l'ambiance animée qui régnait. L'un des soldats, qui a l'air d'être le chef, s'approche de vous et vous apprend que vous êtes convoqués demain matin à 7 heures au château, quelqu'un désirant vous parler. Le château, situé sur une île à l'entrée du port, est la résidence du Grand Duc d'Isbur, qui gouverne la ville.

Le lendemain, une escorte armée vous attend à l'entrée du pont qui mène à l'île du château, et l'on vous annonce que c'est le Grand Duc lui-même qui veut vous parler. Vous êtes conduits dans le hall d'honneur du château, où le Grand Duc d'Isbur vous tient le discours suivants :

« Braves gens, mes services m'ayant appris qu'un groupe d'aventuriers renommés et courageux résidait à Isbur, j'ai décidé de vous confier une mission de confiance. Je vous demande tout d'abord de me promettre de ne rien révéler à personne de la nature de votre mission avant que celle-ci ne soit terminée. »

Après que vous ayez prêté serment, le Grand Duc reprend :

« Vous n'êtes pas sans savoir que je suis un loyal féal de Son Eclatante Splendeur, l'Empereur de Viridistan. Celui-ci m'a même fait suffisamment confiance pour me confier sa fille, la charmante Sélina. Celle-ci est arrivée ici il y a cinq jours, et a rapidement pris goût à la vie de la cité. Il y a trois jours, je lui ai donné 100 pièces de platine afin qu'elle aille s'acheter un collier d'ambre marine dans la grande bijouterie de mon ami Abdul el Khéfir. Comme vous le savez, l'ambre marine d'Isbur est célèbre dans tout l'Empire, et en particulier celle qui sert à faire les splendides bijoux d'Abdul el Khéfir. Bien que la belle Sélina soit ici incognito, j'ai jugé prudent, lors de ses déplacements en ville, de la faire suivre par un groupe d'hommes de confiance chargés de la protéger. Ceux-ci sont restés dehors lorsque Sélina est rentrée dans la boutique d'Abdul. Ils ne l'ont pas vu ressortir, et j'ignore ce qu'elle est devenue. La bijouterie d'Abdul el Khéfir étant une véritable institution à Isbur, je ne souhaite pas brusquer les choses et l'accuser sans preuves, d'autant plus que je ne vois pas quel intérêt il aurait eu à enlever la belle Sélina. Par ailleurs, je ne souhaite pas ébruiter cette affaire car Son Eternelle Magnificence l'Empereur de Viridistan pourrait en être très fâché, et Isbur ne pourrait jamais résister aux armées impériales. Je vous demande donc d'enquêter et de retrouver la princesse Sélina, ceci le plus discrètement

possible afin de ne pas alerter les agents de Son Altesse Sérénissime l'Empereur de Viridistan. S'il s'avère qu'Abdul el Khéfir est effectivement pour quelque chose dans cette histoire, je pourrai ensuite le faire arrêter sous un autre prétexte. Si vous me ramenez la princesse impériale, vous recevrez chacun 1 000 pièces d'or ».

Après que, émus, vous ayez accepté la mission que l'on vous confiait, le Grand Duc vous a expliqué où se trouvait la bijouterie d'Abdul el Khéfir (près du port marchand), et vous a congédié en vous recommandant d'être rapides et discrets. »

Si les aventuriers enquêtent une demi-journée ou plus sur le port et dans les tavernes d'Isbur, ils pourront s'entendre dire que des disparitions ont déjà eu lieu, à plusieurs reprises, ces dernières années. La plupart des disparus sont des jeunes filles issues de familles aisées, mais une vieille femme leur dira même avoir entendu parler de la disparition d'un jeune homme beau et fort. Personne n'a jamais fait le lien entre ces disparitions et la boutique d'Abdul el Khéfir.

Si un aventurier inspecte les bateaux (nombreux) ancrés dans le port marchand, il remarquera un étrange bateau noir, sans mâts, de 15 mètres de long, au pont totalement noir et désert. (Cf. le Requin Noir).

Notes pour le M.D.

Abdul el Khéfir, le bijoutier, a enlevé la princesse Sélina, comme de nombreuses jeunes filles auparavant, et l'a livré au groupe de Sahuagins qui viennent souvent à Isbur à bord du Requin Noir. Pour ne pas être reconnus en ville, notamment lorsqu'ils vont de leur bateau à la bijouterie le soir, les Sahyagins mettent des gants, des bottes, et se couvrent corps et visage à l'aide de longues capes brunes. En ville, si l'on enquête un peu, on entendra parler des « hommes silencieux vêtus de capes brunes » qui marchent parfois, la nuit, sur les quais.

Le Requin Noir est parti le soir qui suivait la capture de Sélina, et celle-ci se trouve déjà dans le repaire des Sahu-

gins. Pour découvrir l'emplacement du repaire, invisible de l'extérieur, les aventuriers devront avoir un minimum d'astuce. Ils pourront se cacher à bord du Requin Noir (ça paraît difficile !), le suivre discrètement (c'est également risqué), s'emparer de la carte sur laquelle est noté l'emplacement du repaire (carte qui ne quitte jamais le bateau), capturer un Sahuagin et le charmer ou le faire parler, se faire enlever (pourquoi pas...), ou user de tout autre stratagème imaginable. Abdul el Khéfir ignore où se trouve le repaire.

Après avoir amené Sélina au repaire, le Requin Noir est revenu à Isbur. Il repartira vers le repaire le lendemain du

jour où les aventuriers auront rencontré le Duc, en début d'après-midi, et arrivera au repaire dans la soirée.

Une grande partie de l'aventure se passe sous l'eau, et le Maître de Jeu devra tenir un décompte précis du temps afin de savoir à quel moment précis les potions de « Respirations sous l'Eau » cesseront de faire effet.

Le Maître de Jeu devra lire attentivement et assimiler les pages 56 et 57 du DMG qui traitent des aventures sous-marines et des limitations qu'elles entraînent (sorts, dextérité, vue, ouïe, déplacement, combats...).

La bijouterie d'Abdul el Khéfir

C'est effectivement Abdul el Khéfir qui a enlevé Sélima, et ignore encore qu'il s'agit de la fille de l'Empereur. Abdul est un peu magicien. Lorsqu'une fille suffisamment jeune et jolie, ou un homme apparemment fort, se trouve seul et sans défenses dans sa bijouterie, Abdul l'endort (sort de « sommeil »), l'enferme dans un sac, soigneusement ficelé et baillonné, puis lui lance un sort d'« oubli », afin que, quoiqu'il arrive, la victime ne se souvienne pas d'avoir été enlevé dans sa boutique.

Abdul el Khéfir se livre à un immonde trafic avec les Sahuagins du « Requin Noir ». Il leur fournit des esclaves forts, et de belles jeunes filles qui servent d'abord de distraction, puis de nourriture. En contrepartie, les Sahuagins donnent à Abdul de l'ambre marine et des perles qu'ils ramassent au fond des mers. Lorsqu'il a capturé une victime, Abdul va prévenir les Sahuagins du « Requin Noir » (si leur bateau est là). Pendant la nuit, les Sahuagins, cachés sous des capes brunes, portant gants et bottes pour dissimuler leur vraie race, viennent prendre livraison des captifs et amènent l'ambre marine et les perles d'huîtres.

1. Magasin

C'est ici que les nombreux bijoux fabriqués par Abdul el Khéfir sont exposés et vendus pendant la journée. Les prix varient entre 50 et 10 000 PO, et sont parfaitement honnêtes pour des bijoux de cette qualité.

Les deux portes et la fenêtre du magasin sont fermés par des « verrous de sorcier » (wizard lock) car Abdul craint, avec raison, les voleurs. Lorsque quelqu'un, pendant la journée, souhaite rentrer dans la boutique, c'est Abdul el Khéfir qui vient ouvrir, et qui referme la porte derrière. Ainsi, le « Verrou de Sorcier »

n'est jamais désactivé. Abdul ne laissera pas entrer dans sa boutique quelqu'un de visiblement armé.

La valeur totale du stock de la bijouterie s'élève à quelques 15 000 PO. Cependant, il s'agit de pièces uniques, difficilement revendables.

2. Salon

Il y a des tentures au mur, des tapis d'orient sur le sol, de nombreux coussins et un grand narghilé au centre de la pièce. C'est ici qu'Abdul négocie les ventes importantes. C'est aussi ici qu'il attire ceux qu'il veut neutraliser et enlever car cette pièce n'a pas de fenêtre donnant sur l'extérieur et n'est éclairée que par une faible bougie. La porte donnant sur l'extérieur est fermée par un « Verrou de sorcier ».

3. Cuisine

Une table, deux chaises, une cheminée, des étagères, un petit coffre. Sur les étagères on pourra trouver de nombreuses épices, un peu de viande, des tomates et des oignons, ainsi que verres, assiettes et couverts. Le coffre contient un gros sac de thé d'environ 1 kg (valeur

50 PO). Cette pièce sert aussi d'atelier. Le tiroir de la table, qui contient perles et métaux bruts est fermé par un « Verrou de sorcier ».

4. Réduit secret

La porte secrète y menant ne peut être ouverte que de l'extérieur. C'est ici qu'Abdul el Khéfir enferme les victimes capturées, soigneusement baillonnées et ficelées, en attendant que les Sahuagins viennent les chercher.

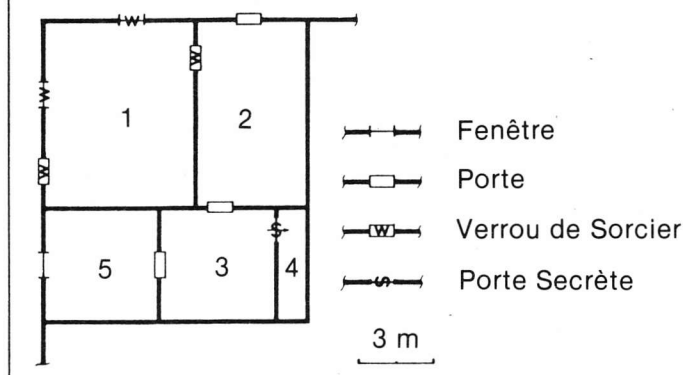
5. Chambre d'Abdul el Khéfir

Un lit, une table de nuit, un bureau, une chaise et un coffre. Le bureau est couvert de papiers épars (la comptabilité d'Abdul : on ne pourra en tirer aucun renseignement). La table de nuit contient une petite bourse contenant 50 PP et une barrette de 300 grammes de très bon hashish noir, provenant du Sultanat de Zeif (valeur 80 PO).

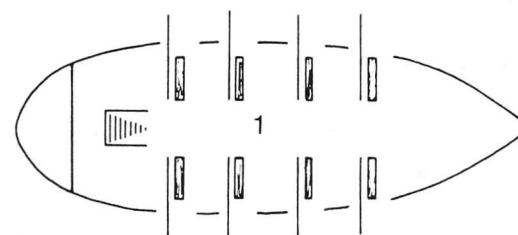
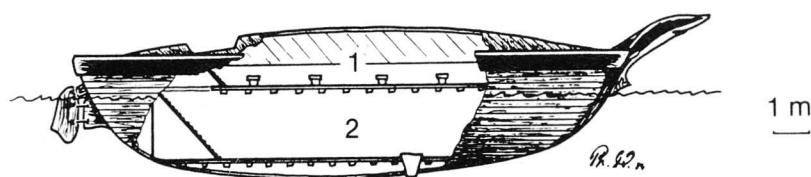
Le coffre contient des vêtements.

Il y a une cache secrète dans le sol, au centre de la chambre. En effet, il est possible de soulever une dalle. En dessous, on trouvera 1 200 PO et 800 PA.

Bijouterie d'Abdul El Khéfir



Le Requin Noir



C'est un étrange bateau, construit par les Sahuagins pour transporter sur mer leurs esclaves humains. Il est fait d'un bois noir, inconnu des aventuriers, que l'on trouve dans le pays sous-marin des Sahuagins. Ce bateau appartient aux Sahuagins basés dans le repaire situé au large d'Isbur.

L'allure extrêmement particulière du « Requin Noir » fait qu'il sera immédiate-

ment remarqué par toute personne inspectant les bateaux du port. Ce bateau n'a ni mat, ni voiles car il est propulsé uniquement à la rame. Son pont supérieur, plat et désert, se termine par une proue en forme de tête de requin. Une trappe, à l'arrière permet d'accéder au pont des rameurs. En mer, un Sahuagin reste sur le pont pour surveiller l'horizon et guider l'homme de barre, au niveau inférieur.

1. Les huit rameurs

Ils propulsent le « Requin Noir ». Ce sont des esclaves humains enlevés par les Sahuagins. Ils sont nus, assis sur des caisses et attachés au bateau par des chaines en acier. Les Sahuagins n'utilisent pour manier les rames que des hommes très costauds, et entretiennent parmi eux un climat de saine émulation en dévorant vivants devant leurs camarades ceux qui ne mettent pas assez de cœur à l'ouvrage. Les chaines sont extrêmement solides (la probabilité de les arracher est 10 % inférieure à celle de « tordre les barreaux »). Même libérés, les galériens se révèlent inutiles aux aventuriers car totalement épuisés et incapables de tenir debout (ils sont assis sur leurs bancs, sans pouvoir se lever, depuis plus d'un an). Ce sont les autres esclaves qui s'occupent de l'entretien et du nettoyage de Requin Noir.

A l'arrière, derrière l'escalier, un Sahuagin manie le gouvernail. Il reçoit ses instructions du Sahuagin qui est sur le pont, la trappe étant ouverte. De temps en temps, il fait la revue des galériens et « s'amuse » à les torturer un peu...

2. Salle de séjour des Sahuagins

Elle est meublée avec luxe et mauvais goût : une table en bois noir sculpté, six chaises, deux bancs et deux fauteuils en cuir de dauphin. Deux coffres en bois, non fermés à clef, sont posés sur le sol près de la cage. L'un contient des bottes et des capes beiges, l'autre du matériel de torture, un sac de cuir noir (plein d'ambre marine : valeur 700 PO), un sac de tissus gris (200 PO, 120 SP) et une grande bouteille en verre contenant un liquide vert inodore. C'est une potion de Respiration sous l'Eau. Les Sahuagins en font boire aux esclaves lorsque ceux-ci doivent aller travailler sous l'eau, et les rameurs reconnaîtront la bouteille. Il reste 9 doses faisant effet 1 heure + 1 à 10 rounds. Des anneaux métalliques sont fixés aux murs. Lorsque les aventuriers entreront dans la pièce, une jeune fille, torturée à mort, sera attachée aux anneaux. Elle est déjà morte, et les Sahuagins ont commencé à la dévorer.

Au centre de la pièce, dans le plancher, on peut voir un énorme bouchon de liège d'1,20 m de large. Une chaîne fixée par un cadenas est pendue au-dessus du bouchon.

Si l'on brise la chaîne ou ouvre le cadenas, le bouchon saute et le bateau commence à prendre l'eau (il coule en 10 minutes). En dernière extrémité, les Sahuagins ouvriront le cadenas pour saborder le bateau, sachant qu'ils sont les seuls à pouvoir respirer sous l'eau.

Si le bateau est en mer, six Sahuagins seront dans cette pièce. Sinon, ils y seront tous les huit, moins ceux qui se trouveront éventuellement chez Abdul el Khéfir.

3. Cage des prisonniers

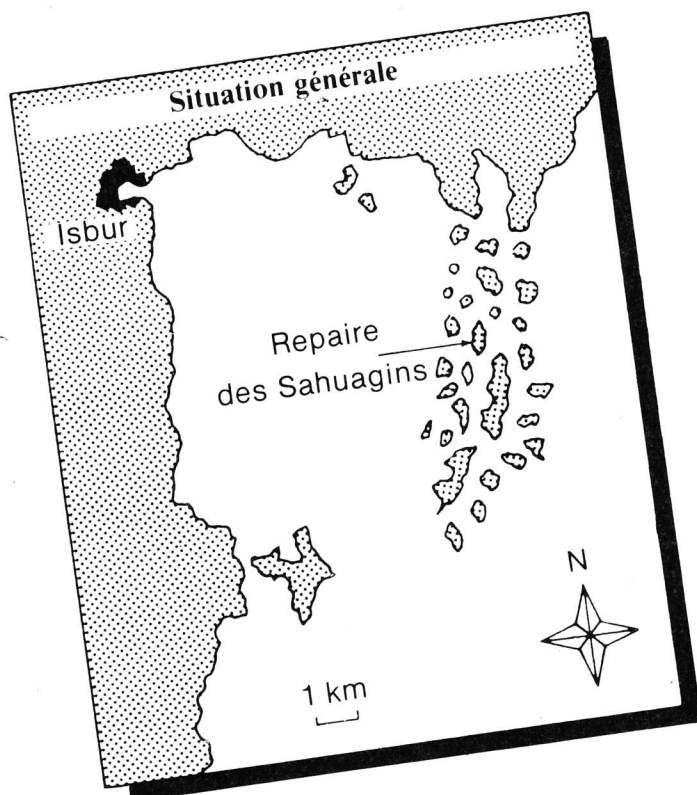
C'est ici que les Sahuagins enferment les prisonniers qu'ils ramènent à leur repaire. Au début de l'aventure, la cage ne contient qu'une très belle jeune fille que les Sahuagins ont enlevé en ville et qu'ils comptent manger un de ces jours lors d'un grand festin en l'honneur du Grand Cthulhu. La cage est évidemment fermée à clef.

Le repaire des Sahuagins

A l'exception de la grotte 1, où sont enfermés les prisonniers et où est amarré le Requin Noir, l'ensemble du repaire est installé dans des grottes sous-marines, 20 mètres en dessous du

niveau de l'eau. L'obscurité dans l'ensemble du repaire est presque totale.

En dehors des grottes, le sol est 50 m en dessous de la surface.



1. Grotte principale

L'entrée de la grotte (a) est très basse au-dessus du niveau de l'eau. Seul un bateau bas et sans mat, comme le Requin Noir, peut y entrer. À l'intérieur, le plafond de la grotte devient rapidement plus haut.

Au nord de la grotte se trouve une vaste plate-forme rocheuse, 1 m au-dessus de l'eau. Des escaliers mènent au fond, 20 m plus bas, à la plate-forme.

Les prisonnières des Sahuagins sont enfermées dans une grande cage aux barreaux solides, à l'ouest de la plate-forme. Une odeur de sang caillé provient d'un rocher plat du Nord de la grotte. C'est là que les Sahuagins découpent vivantes les prisonnières qu'ils veulent manger. Dans une petite cache secrète dans la roche, dont les prisonnières ont remarqué l'emplacement, se trouve une bouteille contenant 6 doses de potion de « Respiration sous l'Eau ». (durée 1 heure + 1 à 10 rounds).

Dans la cage se trouvent deux prisonnières, nues et totalement épuisées. Elles sont régulièrement maltraitées par les Sahuagins, et l'une d'elle a eu la main gauche entièrement dévorée. Elles savent que Sélima a été emmenée par les Sahuagins vers le fond de la grotte, après qu'ils lui aient fait boire une dose de potion de « Respiration sous l'Eau ».

Un Sahuagin monte la garde dans la grotte, assis sur la bitte d'amarrage de Requin Noir.

2. Hall

Cette caverne sous-marine, comme toutes celles qui constituent le repaire, est d'origine naturelle mais a été retaillée et aménagée par de nombreuses générations de Sahuagins.

Des rochers servent de tables et de chaises au centre de la pièce. Les murs sont décorés de bas relief représentant des requins, des poulpes et des scènes de torture.

Des algues comestibles sont cultivées au Nord et à l'Ouest de la pièce. Il faut les traverser pour prendre le couloir menant vers l'Ouest. Contrairement aux apparences, elles ne présentent aucun danger.

Deux Sahuagins sont assis à une table, en train de discuter. Si du bruit se produit dans la pièce, le Sahuagin de 3 tentera d'intervenir.

3. Chambre

Les algues qui poussent dans la pièce servent de matelas aux Sahuagins. Ils sont normalement 5 à dormir ici, mais un seul est présent. S'il entend du bruit en 2, il tentera d'intervenir avec son arbalète. Un sac de cuir sur le sol, dissimulé par les algues, contient 150 PO et 80 PA.

4. Chambre

Cinq Sahuagins y vivent, mais deux seulement sont ici. Ils entendent tout bruit anormal en 4 et tenteront de surprendre les aventuriers en leur lançant leurs filets, si ils les ont entendu venir.

6. Salle commune

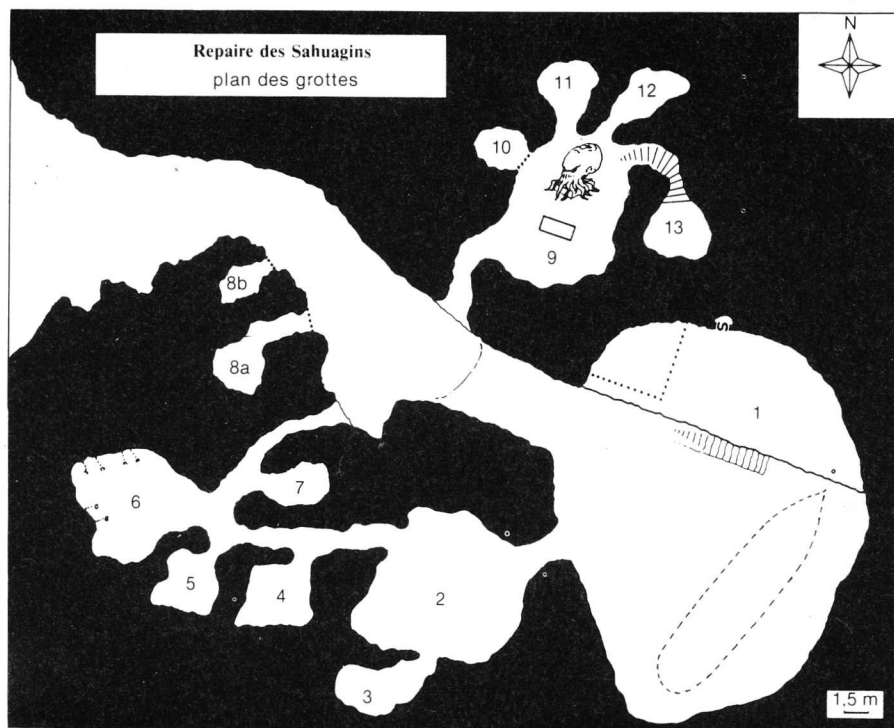
Cette pièce sert de salle de torture pour les créatures aquatiques, de salle d'entraînement et de réunion. Des pinces, des piques et des tridents sont accrochés au mur. Un dauphin agonisant est attaché à un anneau. Il est sur le point de mourir, car les Sahuagins ne comprennent pas que les dauphins respirent de l'air.

7. Entrepôt

Il contient le matériel des Sahuagins : tridents, filets (de pêche et de combat), outils divers, cuir de dauphin, stock d'ambre (valeur 700 PO).

8a. Cellule

Dans cette cellule sous-marine, derrière d'épais barreaux de bronze, sont enfermés deux Kuo-Toas capturés par les Sahuagins. Les Kuo-Toas feindront de vouloir aider les joueurs si ceux-ci les libèrent, mais ils n'en feront rien. Au contraire, ils partiront au plus vite, si possible en emportant des trésors intéressants. Ils sont très intelligents et n'attaqueront les aventuriers que si ceux-ci semblent en position de faiblesse.



8b. Cellule

Comme en 8a, cette cellule aux épais barreaux de bronze est fermée à clef. Elle est plus petite et plus profonde que la précédente (elle se trouve à 30 m au-dessous du niveau de l'eau), partiellement cachée par des algues, il faudra regarder attentivement pour la trouver. Elle contient un triton capturé par les Sahuagins. Tant que les joueurs se trouvent sous l'eau, le triton pourra les aider. Cependant, il ne parle que la langue « triton », ce qui limite les possibilités de communication. On pourra cependant se faire comprendre par gestes et onomatopées. Il hait les Sahuagins et les Kuo-Toas.

9. Temple de Cthulhu

Les Sahuagins vivant dans ce repaire étaient autrefois, comme leurs semblables, des adorateurs de Sekolah, la Déesse-Requin. Cependant, leur prêtresse rencontra un jour un « Etre des profondeurs », dont elle tomba amoureuse. Celui-ci la convertit au culte de Cthulhu, et elle entreprit ensuite de convertir tous les Sahuagins du repaire. Ceux-ci considèrent l'« Etre des Profondeurs » comme une demi-dieu, un envoyé du Grand Cthulhu.

Au centre du temple trône une énorme statue en pierre grise, représentant Cthulhu. Toute personne regardant la statue doit faire un jet de protection

contre les sortilèges. Si le jet est raté, elle a été tellement effrayée par la statue qu'elle reste paralysée pendant 1 round et combattra ensuite à -1 pendant 1 tour.

Devant la statue se trouve un autel de pierre sur lequel sont effectués les sacrifices.

Les entrées des grottes 11 & 12 sont cachées par la statue.

Au moindre bruit, l'Etre des Profondeurs (12) et la prêtresse Sahuagin (11) interviendront. Il attaquera pendant qu'elle lancera ses sorts, après avoir tiré sur la corde qui fait s'ouvrir la cage des requins.

10. Cage des requins

Dans une grotte fermée par des barreaux de bronze se trouvent deux requins apprivoisés par la prêtresse. Ils n'attaqueront ni la prêtresse ni l'Etre des profondeurs, et obéiront à des ordres simples et brefs de leur maîtresse. Un mécanisme permet d'ouvrir la grille depuis 11 en tirant sur une corde.

11. Chambre de la Prêtresse

La chambre a pour seuls meubles un lit d'algues et une étagère de pierre sur laquelle se trouve le matériel nécessaire à ses sorts. Un sac d'huîtres perlières, valant en tout 720 PO, est posé sur le sol. Une corde permet d'ouvrir la cage aux requins.

12. Chambre de l'Etre des profondeurs

L'ami de la prêtresse, que les Sahuagins considèrent comme un envoyé de Cthulhu, vit dans cette pièce. Il y a des petits poulpes un peu partout sur le sol, de même qu'une boîte en métal, hermétique, fermée à clef et piégée. Lorsqu'on l'ouvre, une aiguille enduite d'un poison mortel (jet de protection à + 3) jaillit de la serrure, vers l'avant. La boîte contient un exemplaire d'un livre sacré. Ce livre, qui traite de la mythologie de Cthulhu, pourra être revendu jusqu'à 1 200 PO à un spécialiste.

Fin de l'aventure

Si les aventuriers sont parvenus à libérer Sélina des griffes des Sahuagins, le Grand Duc d'Isbur donnera aux aventuriers les 1 000 pièces d'or par personne. De plus, si ceux-ci se sont conduits correctement avec Sélina, elle les invitera à passer une semaine à la cour de son père, Son Eclatante Splendeur l'Empereur de Viridistan, à qui elle racontera toute l'histoire.

Lorsque les aventuriers repartiront, l'Empereur, en remerciement pour ce qu'ils ont fait pour sa fille, leur offrira de choisir chacun un objet magique (un seul) du trésor royal, parmi la liste suivante :

13. Chambre de Seima

C'est ici que les Sahuagins ont amené Selima, dans une chambre au-dessus de l'eau, aérée par un très étroit conduit. En effet, l'exceptionnelle beauté et le port altier de la princesse en faisaient une victime toute désignée pour les prochains sacrifices rituels à Cthulhu, dans le temple.

La cellule est totalement vide de tout meuble ou décoration. Sélina, épuisée, est assise nue dans un coin. Elle n'est pas attachée car l'eau constitue la meilleure des barrières. Pour la faire sortir, les aventuriers devront à priori avoir économisé au moins une dose de potion de *respiration sous l'eau*.

Abdul el Khéfir

Race : Humain

Classe : Magicien Niveau 3.

AC : 10 (- 2 = 8)

F : 09 ; I : 15 ; S : 07 ; D : 16 ; C :

16 ; Ch : 15 ; B : 10

Ajustements : - 2 à l'AC ; lancer + 1

Sorts en tête : Sommeil, Sommeil, Oublier.

Alignement : Neutre (les affaires, c'est les affaires).

Possessions : Deux dagues, 53 PO, 12 PA, livre de sorts.

Sorts contenus dans le livre :

Niv. 1 : Lecture de la magie, Sommeil, Charme, Réparation, Aura Magique de Nystul, Message.

Niv. 2 : Oublier, Verrou de Sorcier.

Galériens

Ce sont des humains de niveau 0, AC 10, Hpts 3.6.5.4.7.8.2. Ils ont tous 15 ou 16 en force, et sont d'alignement neutre ou loyal-neutre.

Sahuagins (MM p. 84)

Parfois surnommés « les diables de la mer », les Sahuagins sont des humanoïdes aquatiques, méchants et cruels. Ils ont la peau verte ou noire, écaillée. Leurs pieds et leurs mains sont dotés d'ongles longs qui constituent une arme redoutable. Sans armes, ils infligent 1-2/1-1/1-4 points de vie, et 1-4/1-4 en plus s'ils peuvent utiliser leurs pieds. Les Sahuagins armés de dagues peuvent aussi en général utiliser leurs pieds ; ceux qui sont armés d'un trident l'abandonnent s'ils sont en grand danger.

Leurs sens, particulièrement la vue et l'ouïe, sont très développés et adaptés à l'environnement aquatique. A 30 m de profondeur, ils voient à 90 m de distance et entendent des bruits métalliques jusqu'à 60 m (sans obstacles). Ils peuvent respirer à l'air libre pendant 4 heures d'affilée, mais ils craignent les lumières vives. Ils sont ovipares.

NB : Les arbalètes des Sahuagins ont une portée de 9 m sous l'eau, pour une portée normale de 54 m à l'air libre.

Les filets peuvent être lancés sous l'eau jusqu'à une distance de 6 m. Ils sont bardés de crochets qui font qu'il est à peu près impossible à une victime non protégée (sans armure) de s'en dépêtrer en moins de 10 mn, à moins qu'elle n'ait une force de 16 ou plus. Si la victime remplit ces conditions, elle sera quand même immobilisée 1 à 3 rounds.

OBJETS

Anneau de Chute de plume
 Anneau de protection + 1
 Anneau de Liberté d'Action
 Anneau de Marche sur l'Eau
 Anneau de Résistance au Feu
 Potion de Longévité 2 doses
 Rouleau de protection vs magie
 Bâton d'Annulation 28 charges
 Bottes & Manteau d'Elfe
 Bracelets de défense CA 5
 Poussière d'Apparition 2 doses
 Gantelets de Dextérité
 Ceinture de Chgt. de Sexe 1 ch.
 Encens de Méditation 2 bâtons
 Fers à Cheval de Zéphyr
 Onguent de Keogthom 5 doses
 Collier Invisible 15 m.
 Cotte de Maille + 1
 Armure de plaques + 1
 Epée + 1. + 3 vs. créatures qui régénèrent
 Flèches + 2 x 10
 Flèches + 1 x 20
 Arc + 1
 Masse + 1
 Rouleau de Sorts d'Illusionniste 5n1 : 8n2 : 5n3 : 7°
 Rouleau de sorts de Clerc n2 : 7. 8. 21. 24 : n3 : 24

DMG p. 130
 DMG p. 130
 DMG p. 130
 DMG p. 132
 DMG p. 130
 DMG p. 126
 DMG p. 128
 DMG p. 133
 DMG p. 139 & 141
 DMG p. 139
 DMG p. 143
 DMG p. 147
 DMG p. 147
 DMG p. 147
 DMG p. 147
 DMG p. 148
 Hors DMG

DMG p. 105

Gardes du Requin Noir (2)

Mouvements 12"/24" (nage).
AC 5 ; HD 2 + 2
Hpts 13,9
dommages arbalète ou dague 1-4 ; trident 2-7
Intelligence : Elevée.
Alignement : Loyaux Mauvais.
Sur eux : a) 3 PO, arbalète, dague, anneau d'or (non magique) ; b) 1 PC, trident, cartes. La carte est une carte de la région sur laquelle l'emplacement du repaire des Sahuagins est noté d'une croix.

Sahuagins pièce 2 Requin Noir (6)

L'un d'eux parle le commun.
AC 5 Mouvements 12"/24"
HD 2 + 2
HP 12 ; 10 ; 05 ; 04 ; 12 ; 15
Attaques : 1
Dommages : Trident 2-7
Intelligence : Elevée
Alignements : Loyaux Mauvais
Sur eux : 1-4 perles chacun, valeur 1 à 20 PO

Prisonnière du Requin Noir

Race : Humaine
Classe : Magicienne Niveau 3
AC : 10 (nue)
Hpts 6
f : 08 ; l : 16 ; s : 08 ; d : 13 ; c : 10 ; ch : 15 ; B : 17.
Sorts en tête : Aucun.

Elle n'a absolument rien sur elle, mais contrairement aux galériens, elle a encore assez de force pour suivre les aventurier et les aider, car elle n'a été enlevée par les Sahuagins que la veille au soir, sur le port, par surprise. Elle a perdu son livre de sorts en tentant de se débattre (Il est tombé par terre et quelqu'un l'a ramassé. A la fin de l'aventure, elle pourra le retrouver au bureau des objets trouvés d'Isbur).
Livre de sorts :
Niv 1 : Lecture de la Magie, Ventriloquie, Détection de la magie, Sommeil.
Niv 2 : ESP, Truc de Corde, Toile d'Araignée.

Sahuagin de garde à l'entrée du repaire

Parle le commun
AC 5 Mouvement 12"/24"
HD 2 + 2 HP : 17
Attaques : 1
Dommages : Trident 2-7
Intelligence : Elevée
Alignement : Loyal Mauvais
Sur lui : Trident, collier d'ambre marine (valeur 90 PO), clefs de la cage.

Prisonnières de l'entrée du repaire

Humaines de niveau 0, AC 10, HP 9,2
Alignement : Neutres
Elles sont trop épuisées pour être d'une quelconque utilité. Elles ont toutes les deux été enlevées dans la bijouterie d'Abdul el Khéfir.

Sahuagins (repaire)

AC : 5 Mouvement : 12"/24"
HD : 2 + 2
Intelligence : élevée
Alignement : mauvais loyaux
2) HP : 9, 11
Attaques : 1
Dommages : trident (2-7), filet (spécial)
Sur eux : rien

3) HP : 13
Attaques : 1
Dommages : arbalète ou dague (1-4)
Sur lui : collier de perles (120 GP)

4) HP : 8, 11
Attaque : 1, 5 (pas d'arme)
Dommages : trident (2-7), 1-2/1-2/1-4/1-4/1-
Sur eux : rien

5) HP : 17, 9
Attaques : 1
Dommages : trident (2-7), ou filet (spécial)

Kuo-toa (FF P.57) (pièce 8A)

Créatures humanoïdes de 3 mètres de haut, totalement amphibiens, les Kuo-toas ressemblent à des hommes bedonnants, couverts d'écailles gris-noir, à tête de poisson. Ils ne sont pas affectés par le poison et la paralysie, et sont immunisés contre les illusions et tous les sorts mentaux. Les attaques électriques ne leur causent que demi dommage. Leurs sens exceptionnels leur permettent de détecter au moindre mouvement les créatures invisibles. Leurs yeux de poisson leur confèrent une vision à 180°

AC : 4
HD : 3
HP : 18, 15
Attaque : 1 (morsure)
Dommages : 2-5
Rés à la magie : voir ci-dessus
Intelligence : élevée
Alignement : mauvais neutre

Triton

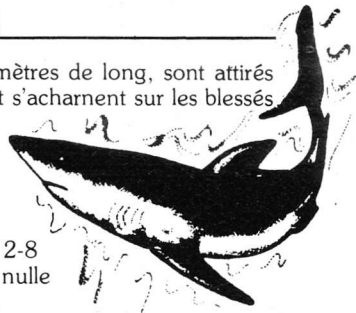
Les tritons sont des créatures aquatiques. Au-dessus de la ceinture, leur corps ressemble à un corps humain à la peau grise argentée et aux cheveux bleus. A la place des jambes, ils ont deux queues de poissons aux écailles argentées qui leur permettent de nager admirablement, mais pas marcher. Ils résistent la magie à 90 %

AC : 5
HD : 3
HP : 10
Attaques : 1
Dommages : 0 (il n'a pas d'arme mais sait se servir d'un trident)
Rés à la magie : 90 %
Intelligence : élevée
Alignement : neutre (bien disposé envers les humains et tous les ennemis des Sahuagins)

Requins (2)

Ils font 3 mètres de long, sont attirés par le sang et s'acharnent sur les blessés

AC : 6
HD : 3
HP : 12, 16
Attaque : 1
Dommages : 2-8
Intelligence : nulle



Prêtresse Sahuagin (clerc niv 5)

AC : 5 mouvement 12"/24"
HD : 3 + 3
HP : 21
Attaque : 5 (pas d'arme) + sorts
Dommages : 1-2/1-2/1-4/1-4/1-4
Intelligence : élevée
Alignement : mauvais chaotique (depuis sa conversion au culte de Cthulhu)
Sur elle : collier de perles (120 GP), clefs de 8A et 8B
Sorts en tête : Niv 1 : Guérir les blessures, Commandement, Protection contre le Bien ; Niv 2 : Chant, Tenir une personne, Résistance au feu ; Niv 3 : Dissiper la Magie

Etre des profondeurs (première édition du DDG p.45)

Les êtres des profondeurs sont aussi appelés les « suivants de Cthulhu ». Ils sont totalement amphibiens, et ressemblent à des poissons verdâtres, à la forme vaguement humanoïde. Ils ont une force de 18, ce qui leur confère un bonus de + 1 au toucher et de + 2 au dégâts.

AC : 3
HD : 4
HP : 22
Attaque : 2 (+ 1 au toucher)
Dommages : 1-4/1-4 (+ 2 au dommages)
Intelligence : très
Alignement : mauvais chaotique

Sélina

Race : Humaine
Classe : guerrière
Niveau : 4
AC : 10 (nue) (-2 = 8)
HP : 23
Caractéristiques : F : 16 ; l : 13 ; s : 7 ; D : 16 ; C : 13 ; CH 16 . B : 18
Alignement : neutre loyale
Elle n'a rien sur elle et les Sahuagins ont jeté toutes ses affaires. □

GRENOBLE

le damier

RELAIS BOUTIQUE
JEUX DESCARTES

25 bis, cours bernat tel 87 93 81

LA MALEDICTION

Informations réservées
au
gardien

Événements antérieurs au 4/07/1920

1486

Angleterre

Sir Brian Faversham, un brillant escrimeur, qui avait pris position pour York lors de la guerre des Deux Roses (qui opposait les maisons d'York et de Lancastre) est dépossédé de ses biens. Par dépit il devient hors-la-loi, mais il se fait capturer, on lui tranche la main droite avant de l'exiler. Il part pour l'Orient.

1488

Damas

Brian rencontre Jacob Arzélius un homme étrange qui se prétend horloger et semble avoir une grande connaissance des sciences occultes. Arzélius affirme être capable de lui fabriquer une main mécanique aussi habile qu'une main véritable avec laquelle il pourra à nouveau tenir l'épée. Cependant il y a un prix à payer : Faversham devra tout au long de sa vie servir Nyarlathotep, l'Homme Noir, aux côtés d'Arzélius. Brian, désireux de se venger de ceux qui l'ont mutilé, accepte le pacte.

1489

Prague

Dans le laboratoire d'Arzélius l'horloger, l'enchantement commence. Arzélius crée une main mécanique à 6 doigts (2 pouces opposables) qui est encore plus habile qu'une main ordinaire et beaucoup plus puissante. L'enchantement dure un an et Arzélius met beaucoup de sa force vitale dans cette main.

1492

Dans divers pays du monde

Avec l'aide d'Arzélius, Brian devient très riche. Il commence à pratiquer des sacrifices humains. Alors Arzélius lui révèle ses intentions : aller avec Brian en Angleterre et l'aider à reprendre son titre afin qu'il puisse préparer plus activement le retour sur terre de Nyarlathotep, le Chaos Rampant.

1495

Retour en Angleterre

Faversham se venge en défiant en duel tous ses anciens ennemis et il les tue tous. Son argent lui ouvre toutes les portes. Il recouvre son titre, toujours assisté par

Ce scénario pour L'Appel de Cthulhu a été joué à la convention de jeux de rôle de Sup'Aéro en mai 1984. Les enquêteurs se rendront dans un manoir perché sur un îlot désert et tenteront d'élucider la mort mystérieuse d'un de leurs amis tout en empêchant une antique malédiction de se réaliser...

L'arbitre devra lire attentivement l'histoire et comprendre que le scénario est avant tout une enquête : lorsque les monstres apparaîtront il sera trop tard.

Cette aventure fut jouée avec cinq personnages qui sont donnés à la fin du scénario, mais le nombre idéal est de trois joueurs.

Un dernier détail : le scénario est très meurtrier si les joueurs ne trouvent pas rapidement une solution.

Arzélius qu'il présente comme son « conseiller ». Il corrompt nombre d'influentes personnalités de la Cour en les faisant participer à d'innombrables rites de magie noire. Son but est alors de déstabiliser le régime et si possible de provoquer un soulèvement ou une guerre civile en compromettant le gouvernement.

1500

L'Eglise réagit enfin et use de toute son influence pour évincer Faversham. Il sauve sa tête de justesse mais on lui impose alors de demeurer à l'île de Castle Rock et de ne plus la quitter. Il fait alors bâtir le manoir et sacrifie de nombreux pêcheurs à son dieu noir. Pendant ce temps Arzélius a un nouveau projet : réaliser l'enchantement d'un objet — une gemme noire — qui lui permettra de conjurer à volonté Nyarlathotep et ses mignons. Pour cela il faut encore plus de sacrifices.

1501

Lors d'un voyage clandestin à Londres, Brian fait la connaissance de Mary Rogers fille d'armateur londonien. Aussi surprenant que cela puisse paraître, il en devient

follement amoureux et l'emmène à Castle Rock où il l'épouse. Elle lui donne bientôt un fils, Edward.

1502

Pour que l'enchantement d'Arzélius progresse notablement, il faut un sacrifice exceptionnel. Arzélius exige que Brian sacrifie sa femme et son fils sur l'autel de Nyarlathotep. Brian refuse. Arzélius le menace. Brian qui craint Arzélius décide de se débarrasser de lui.

Une nuit il pénètre silencieusement dans sa chambre et le poignarde, avant de jeter son corps par la fenêtre, Arzélius tombe dans la mer. Il ne meurt pas sur le coup, il se débat dans l'eau et, à demi noyé, il réussit à passer dans la grotte sous marine. Là, il meurt lentement à demi dévoré par les crabes. Faisant appel à ses derniers pouvoirs, il réussit à maintenir son esprit intact dans son corps mort et il tente, pour se venger, de prendre le contrôle de la main dans laquelle il avait mis beaucoup de son influx vital lors de sa création.

Brian sentant que la main commence à échapper à son contrôle et ayant la sensation que quelque chose cherche à pénétrer son esprit tente fébrilement de recopier un contre

scénario inédit et complet

POUR

L'APPEL de CTHULHU

sort de l'« Al-Azif », mais il échoue, sa connaissance de l'arabe étant insuffisante. La main échappe bientôt à son contrôle tandis que son esprit tente de résister à celui d'Arzélius. Une nuit, la main sous le contrôle d'Arzélius écrit la malédiction en latin et Brian comprenant son horrible destin retrouve assez de lucidité pour se jeter par la fenêtre de sa chambre. La main se détache alors de son corps et attend son heure, toutes les nuits l'esprit d'Arzélius la possède.

1521

Le fils de Brian a 20 ans. La main ne tarde pas à le contrôler et Arzélius revit dans le corps d'Edward. La malédiction commence vraiment.

de 1521 à 1790

La main se transmet de père en fils de la façon suivante : Arzélius ne voulant pas que son esprit possède le corps d'une femme procréée jusqu'à obtenir un héritier mâle. Lorsque son fils atteint l'âge de 20 ans Arzélius qui possède Faversham père le fait tuer par la main qui possède alors le fils. Ensuite Arzélius possédant Faversham fils lui fait sacrifier sa mère ainsi que ses sœurs éventuelles. Ainsi se transmet la malédiction.

1790

Naissance de faux jumeaux : Edmond et Elizabeth. Le père est Roger Faversham.

1810

Edmond et Elizabeth ont 20 ans. La femme de Roger le soupçonne de cacher un lourd secret. Elle découvre la chapelle maudite et, horrifiée, elle réussit à s'enfuir du château à l'insu de Roger. Elle se réfugie au village pour voir le pasteur Kent. Celui-ci monte alors une expédition et ils réussissent par un hasard heureux à tuer Roger pendant la journée. L'esprit d'Arzélius qui habitait Roger quitte son corps pour retourner dans le squelette d'Arzélius. La main ne pouvant être animée seule que la nuit, elle devient inerte et elle reste sur le corps de Roger que les villageois enterrent dans un cercueil aux parois recouvertes de plomb. Le plomb rompant le contact magique la main reste inerte pendant plus d'un siècle.

La femme de Roger part de l'île avec ses deux enfants.

1908

Henry Thornstone descendant d'Elizabeth Faversham rachète le château à l'autre branche de la famille (les descendants d'Edmond dont son cousin James fait partie) et l'aménage pour s'y installer.

1910

Thornstone fait la connaissance de Trevisé et l'aide financièrement.

1918

James Faversham dont l'avion est abattu dans l'Est de la France est grièvement brûlé et défiguré. Après ce terrible accident son équilibre mental devient précaire.

10 février 1920

Henry emmène son cousin James en convalescence à Castle Rock. James lit beaucoup et trouve les ouvrages d'occultisme qu'il dévore. Leur lecture ajoutée au fait qu'il a pris connaissance de la malédiction font vaciller sa raison déjà chancelante.

13 juin 1920. 21 h

Poussé par une curiosité macabre il descend dans la crypte examiner le corps du dernier des Faversham : Roger.

Il ouvre le cercueil, rompant ainsi l'isolation de la main et du corps d'Arzélius la main sort et tente de le posséder. Elle réussit et le pousse à se trancher la main droite. Il va dans la cuisine chercher un couteau mais Alfred qui se trouvait là l'empêche d'agir.

La main remet alors son action à plus tard et s'enfuit.

James, qui a été traumatisé par cette expérience comprend que la main lui veut du mal, il demeure alors cloîtré dans sa chambre, fermant toutes les issues et hurlant souvent dans la nuit alors qu'il entend la main gratter à ses volets. Arzélius ne se presse pas, pensant que James n'a aucune chance de lui échapper il préfère ne prendre aucun risque et agir discrètement.

15 juin 1920

Thornstone inquiet pour la santé mentale de son cousin fait appel à Trevisé pour l'aider. Trevisé se documente à Londres sur la famille Faversham. Il recueille quelques indices puis se rend à Castle Rock.

20 juin 1920

Arrivée de Trevisé à Castle Rock.

DES FAVERSHAM

Par Alain Pères

25 juin 1920

Trevise découvre la chape maudite mais ne le révèle pas à Thornstone car il ne veut pas troubler la raison de ce dernier. Pour la même raison, il ne le tient pas au courant de la progression de son enquête.

26 juin 1920

Thornstone essaie de surveiller Trevise mais ce dernier s'en aperçoit. De peur que l'on ne découvre ses notes, il préfère les brûler. Mais Thornstone réussit à sauver des fragments de notes.

27 juin 1920

Trevise retourne en Angleterre pour s'y procurer le filet et la boîte.

29 juin 1920

Retour à Castle Rock.

Trevise donne à Thornstone les adresses des enquêteurs au cas où il lui arriverait quelque chose.

30 juin 1920

Trevise demande à Alfred s'il lui serait possible d'explorer les côtes car il pense que le corps d'Arzélius est tombé à la mer.

Cependant il renonce à cette idée car il pense qu'il faut agir vite. Le soir même il surveille les fenêtres de James pour essayer d'apercevoir la main. A 23 h il voit la main et tente de l'attraper au filet mais la main se libère et le tue sans un bruit.

1^{er} juillet 1920

A 7 h le matin, Alfred trouve le corps de Trevise. Les affaires de Trevise sont ramenées en Angleterre. Henry envoie le jour même un télégramme aux enquêteurs.

Déroulement prévu des événements à partir du 4 juillet 1920 à 9 h

4 juillet

9 h

Arrivée des enquêteurs au village abandonné. Alfred les attend sur le quai. Il se présente comme le serviteur d'Henry Thornstone, le pro-

priétaire du manoir sur la falaise. Il a été envoyé pour les amener au manoir, il prend leurs bagages et les invite à prendre place dans une calèche. S'il est questionné sur les événements du manoir il refusera de répondre prétendant que Thornstone est plus qualifié pour répondre et qu'il ne lui appartient pas de parler en son nom. Si les joueurs veulent utiliser leurs compétences de « communication » pour le faire parler le seul renseignement qu'ils pourront alors en tirer sera que Trevise a été retrouvé étranglé le matin du 1^{er} juillet.

9 h 30

Arrivée au manoir. Alfred va prévenir Thornstone de l'arrivée des enquêteurs et invite ceux-ci à entrer dans le hall. Il monte l'escalier central et se dirige vers la droite (Thornstone est dans sa chambre).

3 mn plus tard Henry Thornstone apparaît. Il les salue chaleureusement, les invite à passer dans la salle à manger qui est plus vaste et fait signe à Alfred de décharger les bagages. Un feu est allumé dans une cheminée de la salle à manger, il s'en approche et se réchauffe les mains. Alors il commence à leur expliquer pourquoi il a fait appel à eux. Pour cela il leur révèle que :

— il a connu Trevise avant la guerre et lui a rendu service en l'aidant financièrement ;

— il a demandé à son tour un service à Trevise en le priant d'essayer de percer le mystère qui entoure les troubles mentaux de son cousin car il savait que Trevise était quelqu'un de très capable, à la culture très étendue ;

— son cousin s'appelle James Faversham, il est descendant en droit ligne de Brian Faversham le constructeur du manoir. James était aviateur pendant la guerre et il a eu un terrible accident d'avion en 1918 en France, son avion s'est écrasé au sol et a pris feu. Par miracle, James a survécu mais a été grièvement brûlé. Il est resté un an à l'hôpital mais conserve des séquelles de son accident, il est notamment défiguré et il porte constamment des bandes sur son visage qui était si beau jadis ;

— Henry qui a racheté le manoir aux parents de James en 1908, a décidé d'y emme-

ner son cousin en convalescence. Tout allait pour le mieux lorsque le 13 juin à 22 h une scène terrible s'est produite : James est sorti de la cave les yeux fous et s'est précipité dans la cuisine en poussant d'horribles glapissements, là il a saisi un couteau et a tenté de se suicider en s'ouvrant les veines du poignet. Heureusement, Alfred qui était présent a pu l'en empêcher. Henry est ensuite descendu pour voir d'où venait son cousin et il s'est aperçu qu'il venait de la crypte. En descendant dans la crypte il a vu que le cercueil de Roger, le dernier des Faversham à avoir vécu au manoir était entrouvert d'une vingtaine de cm. Il l'a refermé et a fermé à clé l'accès de la crypte.

Cet événement a marqué le début de la dégradation mentale de James.

Toutes les nuits il hurle dans sa chambre, il ne sort plus et se cale à l'intérieur ;

— on raconte qu'une malédiction pèse sur la famille. Faversham. Une malédiction que Brian Faversham constructeur du manoir aurait lancée à ses descendants avant de se suicider en se jetant par une fenêtre. Une histoire d'autant plus invraisemblable qu'on prétend qu'il aurait écrit avant de mourir le texte de la malédiction en latin sans avoir jamais appris cette langue.

Thornstone leur montre le tableau dans la salle à manger : il n'a jamais pu déchiffrer l'inscription en latin.

— Thornstone a fait appel à Trevise le 15 juin pour qu'il découvre ce qui est arrivé à son cousin. Trevise est arrivé le 20 juin et a commencé son enquête. Il est reparti le 27 juin et est revenu le 29. Trevise a été trouvé mort le 1^{er} juillet à 7 h par Alfred presque sous les fenêtres de James, sa gorge semblait avoir été broyée et déchirée. A côté de lui se trouvaient deux objets étranges : une sorte de filet à papillon dont les mailles étaient en acier et qui avait l'air d'être complètement déchiqueté, et une boîte rectangulaire d'environ 30 cm × 30 cm × 30 cm dont l'intérieur était complètement recouvert de plomb. La police est venue et a conclu qu'il avait été tué par une bête sauvage, elle a emporté toutes les affaires de Trevise.

— Trevise n'a jamais fait

part des résultats de son enquête à Thornstone : il évitait d'en parler et détournait la conversation. Trevise a tenté de brûler ses notes peu de temps avant sa mort, le 26 juin mais Thornstone est entré dans sa chambre alors qu'il était absent et a vu les restes d'un carnet se consumant. Il en a sauvé quelques bribes qu'il donne aux enquêteurs (cf. Fragments).

— Le jour de sa mort Trevise a donné à Thornstone l'adresse des enquêteurs en lui disant de les contacter s'il lui arrivait quelque chose. Ce que Thornstone a fait.

Après leur avoir exposé la situation et répondu dans la mesure du possible à toutes leurs questions, Thornstone les invite à prendre possession de leurs chambres qui sont les 5 pièces inoccupées du premier étage. Il les informe que le déjeuner a lieu à midi et le dîner à 20 h. Il dit à Alfred de se mettre à la disposition des enquêteurs, lui-même se trouvera dans le fumoir où il joue au billard.

12 h

repas de midi

Thornstone présente sa femme aux enquêteurs. Alfred sert à table tandis que sa femme fait la cuisine. Thornstone propose aux enquêteurs de venir avec lui porter un repas à James à 13 h.

13 h

repas de James

Thornstone accompagné d'Alfred porte son repas à James.

19 h

Repas du soir de James porté par Alfred. James supplie Alfred de monter la garde devant sa porte cette nuit. Alfred accepte.

20 h

Repas du soir

21 h

Début de la garde d'Alfred devant la porte de James.

5 juillet

1 h

Arzélius décide de tenter le tout pour le tout : il veut pos-

Restes du Carnet de Trevise :

séder James cette nuit. Il fait entrer la main par la cheminée de l'observatoire et la fait descendre devant la porte de James. Alfred la voit et tire. Elle le tue et commence à entamer la porte de bois ; James pousse de terribles hurlements. Tout le manoir est réveillé. Thornstone arrive 3 mn après le cri, en robe de chambre.

Si la main entend du bruit se dirigeant vers elle, elle se replie dans l'observatoire. Sinon elle gratte la porte un temps suffisant pour la détruire et prendre possession de James. Alors Arzélius revivra et tuera tous les habitants du manoir.

Si la main est traquée dans l'observatoire elle attaquera alors ceux qui la cherchent. La conclusion sera la même...

FRAGMENT 2

24-06

Brian Faversham perd sa guerre des Deux Roses en 14
longtemps au Moyen Orie
là-bas l'horloger Jacob A
fabriqua, dit-on, une merva

FRAGMENT 3

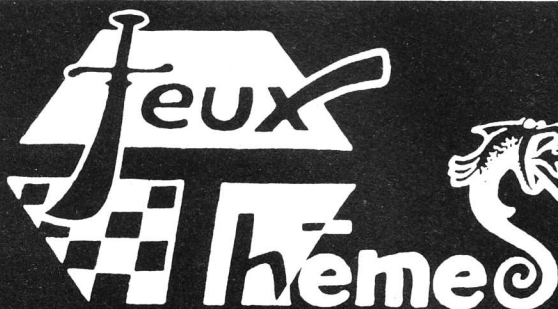
25-06

Ai découvert la salle de
personne car il y a là
Brian F. l'utilisait déjà
dater de la construction du ma

26-06

La chambre d
en haut de la tour
il devenu ? Pourtant la
sorcier de sa puissance ne peut passer
inaperçue.

FRAGMENT 1



SPÉCIALISTE JEUX DE SOCIÉTÉ

92, RUE DE MONCEAU - 75008 PARIS - Métro Villiers

Grande variété de jeux de rôle,
wargames, règles, figurines...
nombreuses traductions,
arrivages fréquents,
vente par correspondance
ouvert tous les jours
tél. 522.50.29

Note sur la description des lieux

La description des salles du manoir est très détaillée ; mais pour les joueurs, il n'est pas nécessaire d'en faire une description complète, il suffit d'indiquer les éléments les plus évidents.

Il n'y a pas de plomb au manoir, ni dans l'île d'ailleurs.

Symboles utilisés :

- indique une information immédiatement accessible aux joueurs.

* indique des commentaires pour l'arbitre ou des éléments non accessibles directement aux joueurs.

Le manoir des Faversham

Le manoir se trouve à environ 2 km, soit une demi-heure de marche du village abandonné. Il se trouve sur une hauteur, adossé à la falaise.

Extérieur du manoir

- Le manoir (voir plans).
- Les écuries.
- Le puits.

* Le puits fait 15 m de profondeur il y a de l'eau au fond.

* Lorsque les enquêteurs arrivent au manoir leur décrire sommairement son aspect extérieur.

* On peut estimer (Archéologie + 20 %) que sa construction remonte au 15^e siècle mais on voit cependant quelques traces de restauration.

Intérieur

Notes :

Sauf exception, tous les meubles et objets divers ont été installés par Thornstone lors de la restauration du château en 1908. Les armures ont une taille de 9 et ne peuvent être utilisées que par des personnages dont la taille est entre 8 et 10. Par contre les casques peuvent être utilisés, ils sont à visière et protègent la tête de 4 points d'armure. Leur port divise par deux tous les pourcentages de perception.

Les fenêtres sont ogivales, font environ 1,5 m de haut et 1 m de large, chacune d'elles a un volet en bois.

Rez-de-chaussée

Hauteur plafond : 4 m sauf pour hall pour lequel le plafond est à 8 m

Sol : pierre

Pièce 1 : Hall

- Le hall a un plafond très haut, c'est une pièce commune au rez-de-chaussée et à l'étage 1

- Au centre se trouve un grand escalier recouvert d'un tapis rouge qui monte au premier étage.

- Au niveau du premier étage se trouve un balcon sur tout les murs sauf le mur Est.

- Il y a deux fenêtres dans le mur Est.

- Deux grands lustres à bougies sont suspendus au plafond.

- Porte d'entrée à double battant sur le mur Est.

- Deux portes sur le mur Ouest.

- Une porte sur le mur Sud.

- Une porte sur le mur Nord.

- 2 plantes en pot de part et d'autre de l'escalier.

- 2 tableaux sur les murs Ouest, Sud et Nord.

- 2 armures, une sur le mur Nord, une sur le mur Sud.

- Un trophée (tête de daim).

- 2 sabres croisés sur le mur Ouest.

- une pendule sur le mur Sud.

- 2 lampes à pétrole accrochées au mur de part et d'autre de la porte.

* Pour déterminer l'époque de la pendule un jet de *connaissance* est nécessaire, elle date du 18^e siècle.

* Les tableaux représentent des paysages de campagnes verdoyantes et sont anonymes.

* Les sabres et les armures ne sont visiblement pas d'époque.

Temps de fouille : 5 h.

Pièce 2 : salle-à-manger

- Une très grande table rectangulaire.

- Un vingtaine de chaises.

- 3 fenêtres sur le mur Ouest.

- 2 cheminées sur le mur Ouest.

- 2 portes sur le mur Est.

- 2 portes sur le mur Sud.

- Une porte sur le mur Nord.

- Deux grands lustres à bougies.

- Une armoire en bois sculpté sur le mur Sud.

- 2 tableaux sur le mur Ouest.

- 1 tableau sur le mur Sud.

- 3 tableaux sur le mur Nord.

- 2 paires de sabres croisés sur le mur Est.

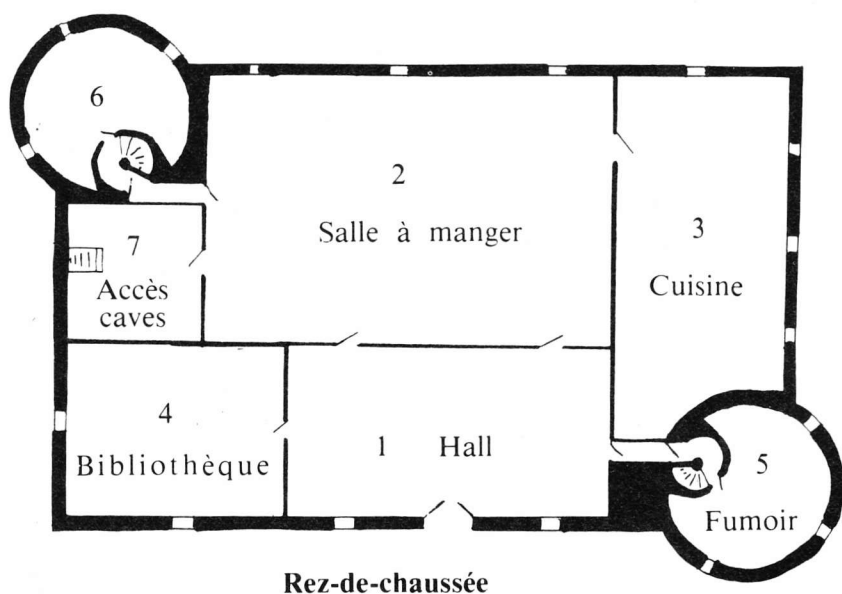
* L'armoire contient des liqueurs et des couverts en argent.

* Le tableau au centre du mur Nord est le seul tableau représentant un personnage. C'est le portrait de Brian Faversham, il est anonyme et un jet de *connaissance* réussi peut donner à penser qu'il date du 17^e siècle. Lorsque les joueurs s'y intéressent il faut leur montrer le dessin du tableau.

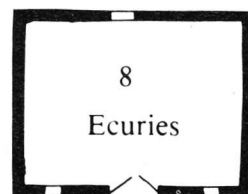
La malédiction des Faversham est inscrite en latin sur le livre au côté de Brian, elle est également reproduite sur le bas du cadre du tableau. Pour la comprendre il faut *Lecture Latin* à 50 % au moins ; avec un dictionnaire (il y en a un dans la bibliothèque) les chances sont : [2 × (INT + EDU) + Score Latin] toutes les heures.

* Les autres tableaux représentent des paysages verdoyants et sont anonymes.

Temps de fouille : 5 h



1 m



Pièce 3 : cuisine

- 2 grandes tables rectangulaires.
- 4 chaises.
- 2 âtres.
- 3 fenêtres sur le mur Nord.
- Une fenêtre sur le mur Ouest.
- 2 placards sur le mur Nord.
- Un placard sur le mur Sud.
- Un placard sur le mur Ouest.
- Une porte sur le mur Sud.
- 2 lampes à pétrole.
- Un râtelier comportant 5 couteaux de différentes tailles sur le mur Sud.

* Les placards contiennent des couverts luxueux, des plats de tailles diverses, des épices...

Temps de fouille : 4 h

Pièce 4 : bibliothèque

- Rayonnages sur tous les murs montant jusqu'au plafond, ils semblent assez vieux.
- Une fenêtre sur le mur Est.
- Une fenêtre sur le mur Sud.
- Une cheminée de coin.
- Une table ronde.
- 4 chaises.
- Une lampe à pétrole.
- Un escabeau roulant.
- Une porte sur le mur Nord.
- Les livres sur les murs Ouest, Est et Nord semblent presque neufs.
- Les livres sur le mur Sud semblent plus anciens.

* Un examen grossier des livres neufs montre qu'il s'agit d'ouvrages d'histoire, de géographie, de romans classiques et d'encyclopédies. Ces livres ont été ramenés par Henry.

* Un examen grossier des livres anciens montre qu'il s'agit d'ouvrages de philosophie, d'occultisme ainsi que de géographie. Ils sont rédigés en diverses langues anglais, français, latin et beaucoup semblent être écrits en arabe.

* Un examen plus poussé des ouvrages d'occultisme seuls prend 2 h. Beaucoup ne seront pas inconnus à un personnage ayant un bon score (50 % +) en *occultisme*.

Ils semblent tous antérieurs à 1800.

* Au bout d'un quart d'heure, un personnage examinant ces livres et réunissant un *Trouver Objet Caché* s'apercevra qu'une feuille de papier semble être glissée dans

un livre écrit en arabe. La feuille de papier semble très récente et les personnages auant vu le reste des carnets de note de Trévisse reconnaîtront son écriture. Distribuer aux joueurs le texte intitulé : Document 1.

Temps de fouille complet (sortir les livres et les examiner un par un) : 20 h.

Temps de lectures de tous les livres : quelques milliers d'heures.

Temps de recherche d'un renseignement sur la famille Faversham ou sur les plans du château : prévenir au bout d'une heure que la recherche est infructueuse, si les joueurs insistent faire passer une autre heure et recommencer.

Pièce 5 : le fumoir

- Un billard.
- Un râtelier à queues.
- Une cheminée.
- Un divan.
- Une table ronde.
- 3 chaises.
- Un buffet bas.
- 2 lampes à pétrole suspendues au mur.
- Une porte.
- 3 fenêtres.
- Un râtelier à 6 pipes sur le buffet bas.

* Le buffet bas contient des liqueurs, des cigares, des cigarettes et du tabac ainsi que des verres.

Temps de fouille : 2 h

Pièce 6 : chambre innocu- pée

- Un lit à baldaquin.
- Une cheminée.
- Une table de nuit.
- Une table rectangulaire.
- 2 chaises.
- Un grand tapis rouge.
- Une armoire en bois sculpté.
- Une lampe à pétrole accrochée au mur.
- 3 fenêtres.
- 2 tableaux.

* Les tableaux sont anonymes et représentent des paysages de campagne verdoyante.

* Les meubles sont vides.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 7 : écuries

- Le sol est en terre battue.
- Une calèche.
- 2 chevaux assez vieux.
- Du foin.
- Une porte à double battant.

- 2 fenêtres sur le mur Est.
- Une fenêtre sur le mur ouest.

Temps de fouille : 2 h

Document 1

La statue de pierre noire représente sans doute Nyarlathotep dont l'influence au Moyen-Orient était grande. Je me demande ce qu'il a pu advenir d'Arzelius. Impossible de trouver son corps. Quel pacte Brian a-t-il pu conclure avec lui ?

« ... Les hommes sages connaissent le pouvoir du plomb de rompre les liens magiques et de libérer des influences occultes extérieures. Telle cette femme, possédée toutes les nuits par un sorcier, qui ne trouvait l'apaisement que lorsqu'on lui avait passé un collier de plomb. A sa mort, on découvrit que la maison où elle vivait était bâtie sur la tombe d'un puissant mage... »

E tage 1

Le sol de l'étage 1 est un plancher d'époque, si les joueurs le demandent, ils le remarqueront automatiquement.

La hauteur des plafonds est 4 m.

Pièce 1 : hall

- Même description que pour le rez-de-chaussée.

Pièce 2 : chambre innocu- pée

- Un lit.
- Une table de nuit.
- Un tapis.
- Une table ronde.
- 2 fauteuils.
- Une armoire.
- Une commode sur le mur Ouest.
- Un divan sur le mur Sud.
- Une cheminée de coin.
- Une fenêtre sur le mur Est.
- Une fenêtre sur le mur Sud.

- Une porte.
- 2 lampes à pétrole.
- Un tableau sur le mur Est.
- 2 sabres croisés sur le mur Est.

* Le tableau représente une scène bucolique.

* Cette chambre était la chambre de Trévisse, les joueurs l'apprendront de n'importe quel habitant du manoir s'ils le demandent.

* Tous les meubles sont vides, la pièce a été passée au peigne fin après la mort de Trévisse par Alfred et sa femme, ils n'ont rien trouvé.

Temps de fouille : 4 h

*Pièce 3 : chambre innocu-
pée*

- Un lit.
- Une table de nuit.
- Un tapis.
- Une cheminée de coin.
- Une table carrée.
- 2 fauteuils.
- Une fenêtre sur le mur Sud.

- Une commode sur le mur Est.

- Une armoire sur le mur Ouest.

- Une porte sur le mur Nord.

- 2 lampes à pétrole sur leurs supports.

- 1 lampe à pétrole sur la table.

- 2 tableaux sur le mur Ouest.

* Tous les meubles sont vides.

* Les tableaux représentent des scènes bucoliques.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 4 : chambre de James Faversham

- Une odeur de renfermé flotte dans la pièce.

- Tous les volets et les fenêtres sont fermés.

- Un lit à baldaquin.

- Un grand tapis rouge.

- Une cheminée.

- Une petite table carrée.

- Un fauteuil.

- Une commode.

- Une armoire.

- Une porte.

- 3 fenêtres.

- 2 lampes à pétrole sur leurs supports.

* Cette chambre est l'ancienne chambre d'Arzélius, c'est là qu'il fut assassiné et Brian jeta son corps par la fenêtre.

* Sous le tapis rouge, au centre de la pièce se trouve un pentagramme gravé sur le bois. Henry connaît son existence mais oubliera de le signaler aux enquêteurs sauf si ceux-ci insistent pour savoir s'il n'y avait rien de particulier dans la chambre de James.

* Si l'un des joueurs regarde attentivement la pièce, il verra s'il réussit un *Trouver Objet Caché* qu'un petit morceau de couverture semble dépasser de la cheminée. La cheminée est en effet bouchée par une couverture roulée en boule.

* Si quelqu'un tente de déboucher la cheminée, d'ouvrir une fenêtre ou seulement d'ouvrir la porte sans lui demander la permission,

James sortira de son apathie et se précipitera sur lui pour l'en empêcher.

* La commode et l'armoire contiennent des vêtements.

* Les volets portent à l'extérieur des traces de profondes griffures.

Temps de fouille : 3 h

*Pièce 5 : chambre innocu-
pée*

- Un lit.

- Une cheminée.

- Une table ronde.

- 2 chaises.

- Un fauteuil.

- Une table de nuit.

- Une armoire sur le mur Est.

- Une commode sur le mur Sud.

- Une table ronde.

- Une fenêtre sur le mur Ouest.

- Une porte.

- Une tête de buffle sur le mur Nord.

- Une lampe à pétrole sur la table.

- Deux lampes à pétrole sur des supports.

- Un tableau sur le mur Nord.

* Les meubles sont vides.

* Le tableau représente une scène de chasse au lion vers 1850.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 6 : salle de bains

- WC sur le mur Nord.

- Baignoire sur le mur Sud.

- Lavabo sur le mur Nord.

- Porte.

- 2 lampes à pétrole sur leurs supports.

* Les canalisations sont installées mais il n'y a pas d'eau courante !

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

Temps de fouille : 1 h

- Une table de nuit.
- Une cheminée de coin.
- Une fenêtre sur le mur Ouest.
- Une fenêtre sur le mur Nord.
- Une table rectangulaire.
- 3 fauteuils.
- Une porte.
- Une armoire sur le mur Ouest.
- Une commode sur le mur Est.
- Un tapis.
- Une lampe à pétrole.
- Une lampe à pétrole sans son support.
- * Les meubles sont vides.

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

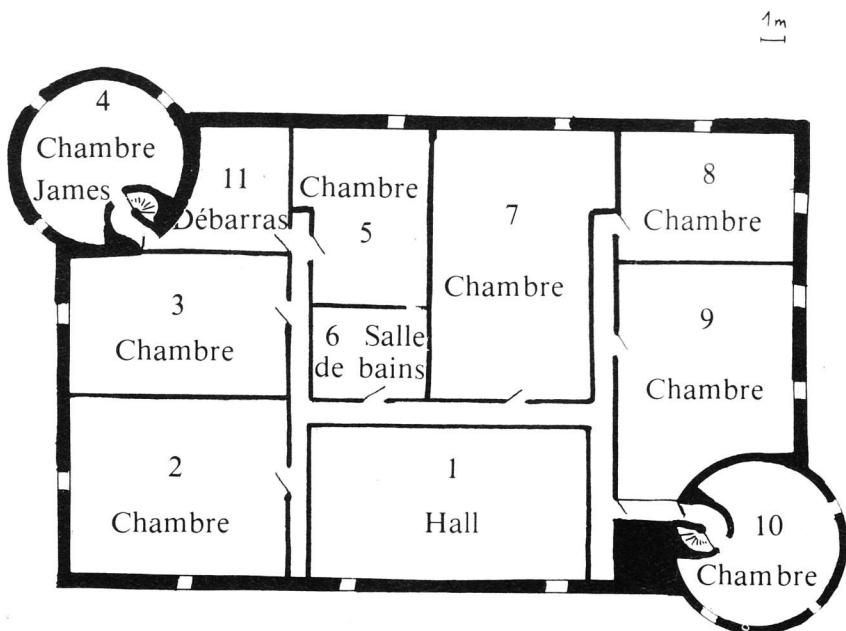
Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h

Temps de fouille : 3 h



1^{er} étage

- 2 tableaux sur le mur Ouest.

- Une lampe à pétrole.
- 2 lampes à pétrole dans leurs supports.

* Les meubles sont vides.
* Les tableaux représentent des paysages de forêts.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 10 : chambre de Henry Thornstone et de son épouse

- Un lit à baldaquin.
- Une table de nuit.
- Un tapis.
- 3 fenêtres.
- Une cheminée.
- Une porte.
- Une armoire.
- Une commodes.
- 2 sabres croisés sur le mur.

- deux lampes à pétrole dans leurs supports.
- 3 tableaux.

* L'armoire et la commode contiennent des vêtements.

* Les tableaux représentent des paysages montagneux.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 11 : débarras

- 2 commodes.
- 1 armoires.
- Une plaque à repasser.
- 2 caisses ouvertes contenant des draps.
- Un fer à repasser sur la planche.

* Les meubles contiennent du linge propre.

Temps de fouille : 3 h

E tage 2

Pièce : observatoire

- Une cheminée.
- 3 fenêtres.
- Un bureau carré avec 2 tiroirs.

- Une lunette posée sur un support.

- Un fauteuil.
- Une porte.
- Une lampe à pétrole sur la table.

* Les tiroirs ne sont pas fermés à clé et sont vides.

* La lunette ne pointe dans aucune direction extérieure elle semble récente (c'est Henry qui l'a achetée).

Temps de fouille : 3 h

Pièce 2 : grenier

- 3 fenêtres.
- Une porte.
- Divers meubles : armoires, commodes.

* Les meubles sont vieux, recouverts de poussière et vides.

Temps de fouille : 3 h.

Sous-sol

Pièce 1 : cave (altitude — 5 m, plafond 3 m)

- Tas de bois pour le feu.
- Plusieurs tonneaux.
- Quelques caisses.
- Une grille en fer forgé légèrement rouillé.

* Les tonneaux contiennent du vin et de la bière.

* les caisses contiennent de la nourriture.

* la grille est fermée par une grosse chaîne et cadenasée.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 2 : la crypte (altitude — 8 m, plafond 3 m)

- La crypte est vieille et poussiéreuse, une odeur de moisi s'en échappe.

- 12 cercueils de pierre : 6 sur le mur Ouest, 6 sur le mur Est.

* Chaque cercueil a un couvercle de pierre sur lequel est inscrit un nom ainsi que 2 dates. Les noms sont, en commençant par le cercueil 1 (voir plan) :

Roger Faversham 1760-1810 : il a un pieu en fer enfoncé dans la poitrine, et deux gros clous en fer enfoncés dans les orbites, sa main droite semble manquer et l'intérieur du cercueil est recouvert de plomb.

Henry Faversham 1735-1780 : il a les vertèbres cervicales broyées et il lui manque la main droite.

John Faversham 1701-1755 : idem Henry.

Edward Faversham 1679-1715 : il lui manque la main droite (c'est le seul Faversham à être mort de maladie avant que son fils n'aie 20 ans).

Charles Faversham 1659-1699 : idem Henry.

James Faversham 1636-1679 : idem Henry.

Kenneth Faversham 1606-1656 : idem Henry.

Edmond Faversham 1589-1626 : idem Henry.

John Faversham 1552-1609 : idem Henry.

Roger Faversham 1538-1572 : idem Henry.

Edward Faversham 1501-1558 : il a les cervicales broyées et il lui manque la main droite, son squelette est en mauvais état.

Brian Faversham 1461-1502 : son squelette est en très mauvais état il lui manque la main droite.

* Les couvercles de pierre sont juste posés sur les cercueils, pour les déplacer il suffit de les pousser c'est assez difficile mais faisable en les poussant des deux mains.

* Les enquêteurs verront toutes les particularités des squelettes sauf les squelettes de Brian et d'Edward qui sont assez délabrés et pour lesquels seul un médecin ou assimilé pourra dire qu'il leur manque la main droite.

* Si les enquêteurs cherchent une porte secrète sur le bon mur ils la trouveront avec un *Trouver Objet Caché* à + 30 %

* Indiquer éventuellement à un spécialiste de l'occultisme (50 % +) que le plomb est réputé pour protéger des influences magiques.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 3 : salle secrète (ou chapelle maudite)

- Une statue de pierre noire représentant une créature debout au corps de lion et avec une tête humaine.

- Un autel de pierre noire.

- Les murs de la salle sont couverts de tentures noires.

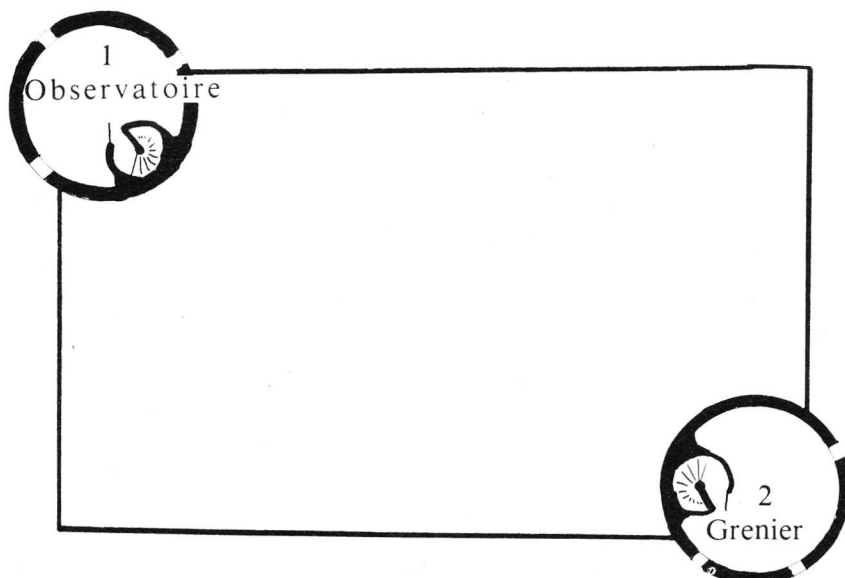
- Au centre de la salle il y a un puit.

- Il y a un lutrin sur lequel repose un gros livre fermé.

* Un spécialiste de l'occultisme (50 % +) reconnaîtra que la statue de pierre noire a des traits rappelant ceux du sphinx de Gizeh et qu'il pourrait donc s'agir d'une représentation de Nyarlathotep (dont le sphinx serait, dans la tradition des mages égyptiens, une représentation).

* Le puits fait environ 20 m de profondeur mais il est rempli par les squelettes des sacrifiés et n'a plus qu'une profondeur apparente de 5 m. Quiconque regardera dedans devra réussir un jet de *Santé Mentale* sous peine de perdre un point.

* L'autel est en basalte, un



2^e étage (Tours)

Caractéristiques (PH p. 26-27)

— La principale caractéristique du Voleur réside dans sa dextérité. Un voleur doit avoir une dextérité minimum de 9. Une bonne intelligence est aussi requise.

— Le Voleur gagne un bonus de 10 % de points d'expérience s'il possède une dextérité strictement supérieure à 15.

— L'alignement du Voleur doit obligatoirement comporter une composante Neutre ou Mauvaise (il peut donc par exemple être Neutre Bon, bien que cela soit rare, Droit ou Chaotique. La plupart des Voleurs dérivent vers la composante Mauvais).

— Les Voleurs agissent principalement par discrétion et ruse.

— Points de coup : 1d6, plus éventuellement bonus de constitution (1 ou 2 points) jusqu'au 12^e niveau.

— Les principales compétences d'un Voleur sont :

- Faire les poches : terme général désignant toute prise ou dérobage d'objets de petite taille sur une autre personne.
- Ouvrir les portes : terme général pour la façon d'étudier le fonctionnement d'une porte, secrète ou non, magique ou non, ainsi que la façon de se servir de ses outils pour l'ouvrir.
- Trouver/Désamorcer les pièges : s'applique aux petits mécanismes comme les aiguilles empoisonnées, les larmes... Réussir cette compétence signifie avoir trouvé le mécanisme et l'avoir rendu inopérant.
- Se déplacer silencieusement.
- Se cacher dans l'ombre.

— Les compétences secondaires du Voleur sont :

- Ecouter aux portes : terme général pour désigner toute écoute derrière une porte, une fenêtre, un buisson... Il faut se déplacer vers la porte en faisant le moins de bruit possible et coller une oreille contre elle.
- Monter ou descendre des surfaces verticales : il faut que la surface présente un aspect rugueux et des fissures, même très légères, pour assurer ses prises.
- Frapper en traître : faculté consistant à porter un coup à quelqu'un dans son dos *par surprise* avec un bâton, une dague ou une épée. Le dommage augmente avec le niveau du Voleur : doublé pour les niveaux 1-4, triplé pour 5-8, quadruplé pour 9-12 et quintuplé pour 13+. Du fait que cette faculté s'exerce par surprise et dans le dos, le Voleur a un bonus au toucher de +4 sur 1d20, soit de 20 %.

— Le Voleur a d'autres compétences :

- Il connaît un langage commun à toute sa classe : le Jargon des Voleurs. Ce langage n'est pas à compter dans les langues connues du Voleur de par sa race ou son intelligence et est donc en supplément.
- Au 4^e niveau, le Voleur est capable de lire des langues étrangères, à 20 % au départ. Cette compétence augmente de 5 % par niveau de Voleur jusqu'à atteindre une valeur maximale de 80 %. Cela lui permet de lire des instructions ou des cartes de trésor sans avoir recours à un objet magique ou à un sort.
- Au 10^e niveau, le Voleur est capable de déchiffrer des textes magiques et d'utiliser des parchemins de toutes sortes, à l'exception des parchemins de clerc (clerc uniquement, et pas druide). Quoiqu'il en soit, il est possible (25 %) que le Voleur ne saisisse pas toutes les subtilités du texte magique et que celui-ci soit mal compris et donc inopérant. De plus, s'il s'agit de sorts écrits sur parchemin, il y a une chance pour que le sort *se retourne* contre lui (voir DMG p 128), et cette chance augmente avec le niveau du sort.

— Le Voleur ne peut pas construire de forteresse comme les autres classes de personnage. Il peut néanmoins construire une tour ou une petite construction fortifiée pour sa propre sécurité, mais cette construction doit être dans une ville ou à moins d'un mile.

— Un Voleur de 10^e niveau ou plus, peut se servir de cette petite construction fortifiée pour l'établissement d'un repaire de Voleurs (4 à 24 autres Voleurs, voir DMG p 17), qu'il aura constitué. Il risque néanmoins de s'attirer les foudres de la Guilde locale des Voleurs. Une confrontation armée n'est pas à exclure ; dans un tel cas, elle ne se terminerait que par la mort de tous les Maîtres Voleurs d'un des deux camps, ou par le départ d'un des camps vers une autre place.

De nombreux lecteurs nous ont demandé une réédition de Runes n° 1 et plus particulièrement des tables de voleur contenues dans ce numéro. Voici donc un « Runes vous aide : le Voleur » plus complet, deuxième version.

Multi-Classes possibles (PH p. 32-33)

- Clerc-Voleur : Demi-Orc
- Guerrier-Voleur : Nain, Elfe, Gnome, Hobbit et Demi-Orc.
- Guerrier-Magicien-Voleur : Elfe, Demi-Elfe.
- Magicien-Voleur : Elfe, Demi-Elfe.
- Illusionniste-Voleur : Gnome.

Races Possibles (PH p. 14)

— Toutes sans limitation de niveau, sauf Demi-Orc jusqu'au 8^e niveau (les Voleurs Demi-Orcs de dextérité inférieure à 17 sont limités aux 6^e, ceux de dextérité de 17 sont limités au 7^e).

Apprentissage des armes (PH p. 37)

- Commence avec 2 armes
- Gagne une arme tous les 4 niveaux (5, 9...)
- A un malus au toucher de 3 pour toute arme non maîtrisée.

Armes et armures permises (PH p. 19)

- Armures : cuir uniquement
- Boucliers : aucun
- Armes : bâton, dague, dard, fronde, épées (courte, large ou longue).
- Huile : oui
- Poison : à la discrétion du Maître.

Table de progression (PH p27)

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Dés à 6 faces	Titre
0-1250	1	1	Averlan (<i>Rogue</i>)
1251-2500	2	2	Forfant (<i>Footpad</i>)
2501-5000	3	3	Coupe-Bourse (<i>Cutpurse</i>)
5001-10000	4	4	Ribleur (<i>Robber</i>)
10001-20000	5	5	Racledenare (<i>Burglar</i>)
20001-42500	6	6	Tirelupin (<i>Filcher</i>)
42501-70000	7	7	Galien (<i>Sharper</i>)
70000-110000	8	8	Galefretier (<i>Magsman</i>)
110001-160000	9	9	Voleur (<i>Thief</i>)
160001-220000	10	10	Maître Mousche (<i>Master Thief</i>)
220001-440000	11	10 + 2	Maître Voleur (<i>Master Thief 11th</i>)
440001-660000	12	10 + 4	Maître Voleur 12 ^e (<i>M.T. 12th</i>)

Ajouter 220 000 pex et 2 points de coup par niveau au-delà du 12^e niveau.
(Merci à Michel Schoenacker de Limoux pour les titres français du Voleur).

RUNES VOUS AIDE : LE VOLEUR

par Sylvain Donnet

Les tables regroupées ci-dessous vous permettront de trouver tous les renseignements indispensables sur le Voleur. Les livres d'où sont extraites ces tables sont notés en abrégé : PH pour les Livres des Joueurs (Player Handbook), DMG pour le Livre du Maître (Dungeon Master Guide) et DDG pour le Livre des Dieux (Deities and Demi-Gods).

Compétences du Voleur (PH p. 28 et p. 11, DDG p. 7)

Niveau	Faire les poches %	Crocheter les serrures %	Trouver les pièges %	Se déplacer en silence %	Se cacher dans l'ombre %	Entendre les bruits %	Monter aux murs %	Lire les langages %
1	30	25	20	15	10	10	85	—
2	35	29	25	21	15	10	86	—
3	40	33	30	27	20	15	87	—
4	45	37	35	33	25	15	88	20
5	50	42	40	40	31	20	90	25
6	55	47	45	47	37	20	92	30
7	60	52	50	55	43	25	94	35
8	65	57	55	62	49	25	96	40
9	70	62	60	70	56	30	98	45
10	80	67	65	78	63	30	99	50
11	90	72	70	86	70	35	99.1	55
12	100	77	75	94	77	35	99.2	60
13	105	82	80	99	85	40	99.3	65
14	110	87	85	99	93	40	99.4	70
15	115	92	90	99	99	50	99.5	75
16	125	97	95	99	99	50	99.6	80
17	125	99	99	99	99	55	99.7	80

AJUSTEMENTS EN FONCTION DE LA RACE

Race	Faire les poches	Crocheter les serrures	Trouver les pièges	Se déplacer en silence	Se cacher dans l'ombre	Entendre les bruits	Monter aux murs	Lire les langages
Nain	—	+10	+15	—	—	—	—10	—5
Elfe	+5	—5	—	+5	+10	+5	—	—
Gnome	—	+5	+10	+5	+5	+10	—15	—
Elfe	+10	—	—	—	+5	—	—	—
Hobbit	+5	+5	+5	+10	+15	+5	—15	—5
Orc	—5	+5	+5	—	—	+5	+5	—10

AJUSTEMENTS SUIVANT LA DEXTERITE

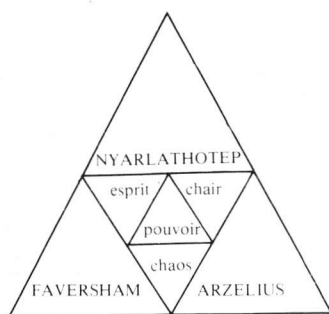
Dext.	Faire les poches	Crocheter les serrures	Trouver les pièges	Se déplacer en silence	Se cacher dans l'ombre	Réaction	Défense
9	—15	—10	—10	—20	—10	—3	+4
10	—10	—5	—10	—15	—5	—2	+3
11	—5	—	—5	—10	—	—1	+2
12	—	—	—	—5	—	0	+1
13	—	—	—	—	—	0	0
14	—	—	—	—	—	0	0
15	—	—	—	—	—	0	—1
16	—	+5	—	—	—	+1	—2
17	+5	+10	—	+5	+5	+2	—3
18	+10	+15	+5	+10	+10	+3	—4
19	+15	+20	+10	+12	+12	+3	—4
20	+20	+25	+15	+15	+15	+3	—4

NOTES :

- Réaction : il s'agit d'un ajustement à la réaction, un bonus ou un malus corrigeant le Toucher dans les cas de surprise ou les attaques avec armes de jet.
- Défense : ajustement à la défense ; sert comme modificateur de certains Jets de Protection (attaque Boule de Feu (Fireball))... ou modificateur de la Classe d'Armure.
- Tous les bonus sont cumulatifs entre eux.
- Faire les poches : il faut compter 5 % de malus pour chaque niveau de la « victime » au delà du 3^e (exemple : si la victime est 12^e niveau, le Voleur à 45 %).
- Ouvrir les portes : une seule tentative par porte est possible.
- Trouver/Désamorcer les pièges : voir Ouvrir les portes.
- Se déplacer silencieusement : Une tentative doit être faite chaque fois que le Voleur bouge.
- Se cacher dans l'ombre : ne peut se faire que si le Voleur n'est pas directement observé.
- Ecouter : peut se faire aussi souvent que voulu, mais dans des conditions de calme. Ecouter prend à chaque fois une minute entière (sans compter le temps nécessaire au retrait d'un éventuel casque).
- Grimper aux murs : peut se faire aussi souvent que voulu. Le pourcentage doit se faire alors que le Voleur est à mi-parcours de l'escalade. Un pourcentage raté indique une chute.
- Lire les langages : ne peut être fait qu'une fois. Si le Voleur gagne un niveau supplémentaire et améliore par conséquent son pourcentage, un nouvel essai sur le même texte peut être fait.

poignard à lame d'obsidienne se trouve dessus. Sur la lame se trouve une inscription écrite avec des caractères inconnus. Des rigoles sont creusées à même l'autel, elles étaient destinées à faciliter l'écoulement du sang. Si les enquêteurs examinent attentivement l'autel un *Trouver Objet Caché* permettra de découvrir une niche contenant un coffret fermé à clé à l'intérieur duquel se trouve une gemme noire. La gemme est incomplètement enchantée et n'a encore aucun pouvoir. Elle est cependant très dure et ne pourra être brisée par choc, par contre elle brûle très bien. Cette gemme qui permettrait d'appeler à volonté Nyarlathotep ou ses mignons est le but ultime de la vie d'Arzélius, qui a toujours besoin de sacrifices plus nombreux pour augmenter le pouvoir de la gemme.

* Sur le côté de l'autel en face de la porte se trouve gravée la figure A.



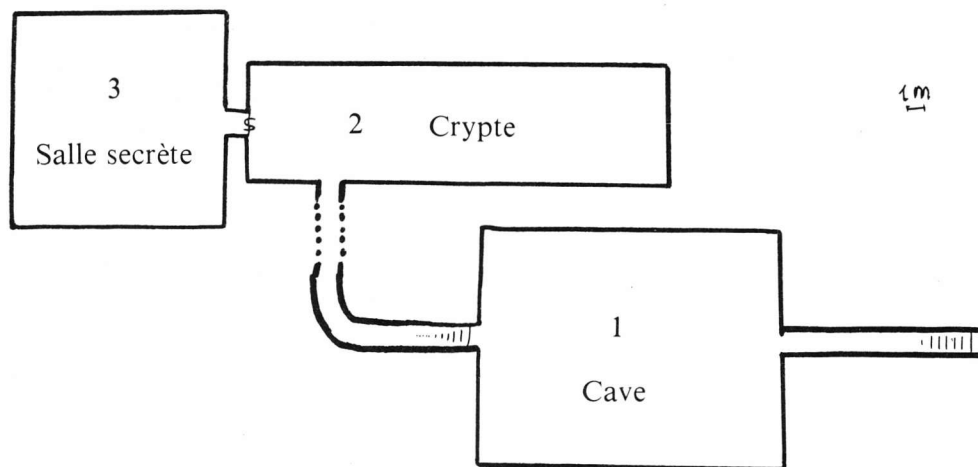
Les inscriptions en minuscules sont écrites en latin.

* L'ouvrage sur le lutrin semble très vieux (*Archéologie* réussi permet d'estimer son âge à 1 000 ans), il porte de lourdes ferrures et il semble être relié de cuir sombre et craquelé. Il ne porte aucun titre, semble manuscrit et écrit en arabe. A l'intérieur de l'ouvrage, une feuille semble glissée, elle a l'air très ancienne et des caractères arabes semblent très maladroitement tracés sur cette feuille (un *Archéologie* réussi permet d'estimer que ce parchemin date de 5 siècles) et on peut voir après le texte en arabe écrite par une main rageuse, la phrase écrite en vieil anglais :

« Que n'ai-je brûlé son corps il la contrôle encore ».

Cette phrase fut bien évidemment écrite par Brian peu de temps avant sa mort.

Temps de fouille : 3 h



Sous-sol

Le village abandonné

Le village a été abandonné depuis la guerre et toutes les maisons qui le composent sont pratiquement vides : il ne reste plus que quelques vieux meubles poussiéreux et donc rien d'utilisable (outil, etc.) par les enquêteurs.

Dans le village il n'y a rien d'intéressant hormis :

- La barque d'Alfred attachée à l'embarcadère.
- La chapelle.

La chapelle

Elle semble dater du 15^e siècle.

Elle est tout aussi délabrée que les autres maisons : les cloches ont été enlevées, il ne subsiste que l'autel et des débris de bancs, cependant, dans une petite salle, on pourra voir des étagères branlantes le long des murs et ceux qui fouillent la pièce trouveront (*Trouver Objet Caché*) à demi enterré sous les débris qui jonchent le sol le parchemin manuscrit du récit de Jeffrey Kent (intitulé Document 2).

Temps de fouille de toute la chapelle : 3 h

Temps de fouille de la salle des archives seule : 1 h

La grotte

La grotte où repose le corps d'Arzélius se trouve juste au-dessous de la tour Ouest. Son entrée se trouve sous l'eau. On peut y accéder de 2 façons :

Par la mer

Il suffit que les enquêteurs empruntent le bateau d'Alfred. Ils pourront longer la côte sans aucun problème. S'ils plongent pour explorer la falaise immergée juste sous le manoir ils verront automati-

quement l'entrée de la grotte.

Plus précisément :

- Pour avoir le temps de voir la grotte avec d'être obligé de remonter pour reprendre de l'air, il faut réussir un *Nager*.

Document 2

Moi, Jeffrey Kent, Homme de Dieu, je déclare avoir agi en mon âme et conscience lorsque j'ai décidé qu'il fallait tuer F. J'ai maintenant la preuve que F. était un sorcier responsable de la disparition de deux jeunes enfants en 1807 et d'autres crimes aussi abominables comme celui d'avoir tenté de tuer sa femme et sa fille. Nous partîmes nombreux et j'étais à leur tête. Ce jour-là, Dieu me donna le pouvoir de contrer le démon, et quand la balle d'argent du fusil de Kingsley frappa le monstre à la poitrine, il tomba sans un cri.

Les autres voulaient brûler le corps mais je m'y opposais. Alors ils apportèrent les clous. Sur mes conseils ils couvrirent tout l'intérieur du cercueil de plomb fondu et je rendis les derniers sacrements.

Puisse le Seigneur pardonner à son fidèle serviteur car il a agi pour le bien de tous.

J.K., 1810.

- Pour pouvoir rentrer dans la grotte sans avoir à rebrousser chemin à cause du manque d'air il faut réussir un autre *Nager*.

- Si un *Nager* échoue on considérera que la personne concernée revient saine et sauve à la surface.

- Attention au moyen d'éclairage qu'ils comptent utiliser dans la grotte : les briquets passent sous l'eau et peuvent éclairer 10 mn seulement.

Par la falaise

Dans ce cas l'accès est beaucoup plus difficile que précédemment : il faut réussir à descendre une falaise à pic qui fait 30 m de haut. Il n'existe pas suffisamment de corde dans l'île pour couvrir une telle longueur. A moins de fabriquer des cordes improvisées (ce qui prend 3 h, les cordes ayant 10 % de chance de se rompre lors de leur utilisation, la descente nécessitant un jet de *Grimper* avec 30 % de bonus sous peine de tomber), les enquêteurs seront obligés de descendre en s'accrochant à la paroi (jet de *Grimper* tous les 3 m). Bonne chance !

L'intérieur de la grotte

- Une forte odeur marine règne dans la grotte.

* Si les enquêteurs éclairent ils voient de très nombreux crabes de petite taille.

* En explorant la grotte ils trouveront en son centre, à demi recouvert par les crabes, un très vieux squelette dont seul le crâne est parfaitement intact.

Il s'agit du squelette d'Arzélius dont l'esprit malin habite le crâne lorsqu'il ne possède pas un autre corps. Si le crâne est détruit, aspergé d'eau bénite, ou bien enterré suivant des rites sacrés, l'esprit d'Arzélius s'en échappera sous la forme d'une vapeur sombre et il quittera ce monde pour toujours. La main deviendra alors un morceau de métal inerte. Notons que si Arzélius possède James lorsque son crâne est détruit, rien ne se passera, le crâne servant seulement de refuge à l'esprit d'Arzélius lorsqu'il ne possède pas de corps.

Donc si le crâne est détruit **avant** qu'Arzélius ne prenne possession de James, le monde sera sauvé une fois de plus.



VINCENT 84

La Malédiction

Que désormais pour l'éternité
Soient maudits ceux de ta lignée
Poignardé, noyé, rongé
Telle fut ma destinée
Par mon savoir
Par mon pouvoir
Que la main de la vengeance
Hante à jamais ton engeance

Personnages non joués

Henry Thornstone

FOR 13 DEX 11 INT 15
CON 13 APP 14 POU 14
TAI 13 SAN 99 EDU 16

PV 13

SAN courante 40

Compétences :

Astronomie 30, Botanique 30, Comp-
tabilité 95, Discussion 60, Eloquence
60, Nager 50.

Armes :

Fusil de chasse 70 % 2D6

Description :

La quarantaine, mince, d'une taille légèrement supérieure à la moyenne, il a des cheveux très noirs et un teint très pâle, il a l'air très fatigué et un peu nerveux.

Attitude :

Il est très reconnaissant aux enquêteurs d'avoir répondu à son appel et fera tout son possible pour les aider. Il répondra donc à toutes leurs questions. Il est très inquiet pour la santé mentale de son cousin, et se sent un peu coupable de faire partie de la branche de la famille qui a réussi. Il dit penser que toutes ces histoires de malédiction sont des sornettes mais au fond de lui-même il en doute. Il s'opposera farouchement à l'emploi de la force contre son cousin.

Indices supplémentaires :

Il expose obligatoirement aux enquêteurs les indices de la feuille « événements », cependant il connaît un certain nombre de choses qu'il ne pensera à leur dire que si les joueurs le questionnent.

- La famille Faversham aurait quitté l'île vers 1800.

- Lui-même descendrait d'une certaine Elisabeth Faversham alors que son cousin descendrait d'un certain Edmond Faversham.

- Il y a sur le plancher de la chambre de son cousin un étrange symbole.

- Lorsqu'ils se sont établis ici son cousin lisait énormément dans la bibliothèque.

- Trevisse passait aussi beaucoup de temps dans la bibliothèque.

- Trevisse sortait souvent peu de temps avant sa mort, Henry avait l'impression qu'il cherchait quelque chose, il se promenait souvent le long de la falaise, peut-être qu'Alfred est plus au courant.

- Lorsque Trevisse est descendu dans la crypte il y est resté plusieurs heures.

- Son cousin hurle toutes les nuits et il est souvent obligé de le veiller.

Origines :

Né en 1880 à Londres. Il fait des études assez poussées en économie. Son père meurt en 1903 le laissant à la tête d'un important patrimoine industriel : les textiles Thornstone. Il épouse en 1904 Martha Higgins, fille de notaire londonien. Ses affaires prospèrent et en

1908 il rachète le manoir. Pendant la guerre il sert en France avec le grade de lieutenant. A la fin de la guerre ses affaires reprennent bien. Au début 1920 il s'établit au manoir pour s'y reposer quelque temps et pour aider son cousin à se remettre.

Note :

Il possède en double toutes les clés du manoir.

James Faversham

FOR 10 (20) DEX 10 INT 15
CON 13 APP 5 POU 5
TAI 15 SAN 99 EDU 10

PV 14

SAN courante 5

Compétences :

Piloter Avion 75, Electricité 60, Mécanique 60, Conduire Auto 60.

Arme :

Poing 60 % 1D3 (+ 1d6)

Description :

Une trentaine d'années, assez grand, plutôt maigre, il a le visage couvert de bandelettes sauf au niveau des yeux et de la bouche, il porte un pyjama, sur les parties découvertes de son corps on peut voir de nombreuses brûlures, il se déplace en traînant les pieds et donne l'impression d'être totalement épuisé, son regard est la plupart du temps perdu dans le lointain mais par moment il se fige et semble écouter, il est capable de se mouvoir avec une rapidité surhumaine lorsqu'il sent que sa sécurité est menacée (quand l'un des accès de la pièce est ouvert sans son consentement), il possède également dans cet état une force surhumaine (20).

Attitude :

La vue de la main l'a rendu fou, mais il souffre d'une amnésie partielle qui l'empêche de se rappeler ce qu'il a vu dans la crypte. Tout ce qu'il sait c'est que quelque chose d'horrible cherche à rentrer dans sa chambre, quelque chose qui le terrifie et dont il a une peur inouïe, quelque chose qui gratte toutes les nuits à sa fenêtre et le fait hurler. C'est pourquoi avant d'ouvrir, Henry prendra soin de demander la permission à son cousin, ce dernier hésitera, s'approchera de la porte, écoutera et finalement entrebâillera en regardant attentivement à l'extérieur. Dès que la personne désirant sortir sera sortie il refermera la porte à clé à toute vitesse.

James ne répondra à aucune question : il a une idée fixe qui est d'empêcher ce qui gratte aux volets la nuit de rentrer.

Si quelqu'un tente de l'interroger et réussit son *Psychologie* il s'apercevra qu'il semble avoir une idée fixe et qu'il a très peur de quelque chose. Si on interroge James sur ce qui cherche à entrer il prendra un air terrifié et niera sauf si la personne qui l'interroge réussit un jet de *Psychanalyse* auquel cas il avouera que quelque chose gratte aux volets la nuit

mais ne dira rien d'autre en prétendant qu'il ne se rappelle plus.

Si on tente de lui enlever son masque il réagira en luttant farouchement avec une force de 20.

Origines :

Né en 1890 à Londres. Ses parents possèdent un titre de noblesse mais sont pauvres. Il est alors très instable et il changera constamment d'emploi. En 1908 sa famille vend le manoir à Henry. Lorsque la guerre éclate il s'engage aussitôt contre l'avis de son père. Il devient bientôt un aviateur de talent mais il est abattu en France en 1918, il ne peut supporter d'être défiguré et tombe dans un état proche de la mélancolie. Ses parents sont morts en 1916 dans un accident de chemin de fer.

Note :

Il possède sur lui la clé de sa chambre.

Martha Thornstone femme d'Henry

FOR 8 DEX 13 INT 12
CON 10 APP 15 POU 10
TAI 9 SAN 99 EDU 12

SAN courante 50

PV 10

Compétences :

Comptabilité 60, Histoire 40

Description :

La trentaine, d'une taille moyenne, elle est très mince, elle a les cheveux blonds et le teint clair.

Attitude :

Très réservée, lorsqu'on lui adresse la parole elle répond timidement elle ne pourra donner aucune information complémentaire.

Origines :

Née Martha Higgins en 1885 à Londres. Son père était notaire. Elle épouse Thornstone en 1904.

Alfred Rutherford domestique

FOR 15 DEX 12 INT 8
CON 12 APP 12 POU 11
TAI 12 SAN 99 EDU 8

SAN courante 55

PV 12

Compétences :

Mécanique 50, Electricité 50.

Arme :

fusil de chance 50 % 2D6

Description :

La cinquantaine, de taille moyenne, légèrement chauve, le visage grave, s'exprime toujours d'un ton très respectueux.

Attitude :

Totalement dévoué à Thornstone.

Indices supplémentaires :

Si les joueurs le questionnent après leur entrevue avec Henry, il leur révélera que :

- le jour de sa mort, Treviso lui a demandé s'il était possible d'explorer la côte en barque, Alfred a proposé de lui prêter sa barque, mais finalement Treviso a changé d'avis.

- Treviso se promenait souvent au bord de la falaise, il semblait la regarder très attentivement.

Origines :

Né en 1875 à Birmingham. Enfance pauvre. Epouse Mary Weston en 1896. Entre avec elle au service des Thornstone en 1903. Il les a toujours servi fidèlement.

*

Mary Rutherford cuisinière et femme de chambre

FOR 10	DEX 14	INT 8
CON 10	APP 8	POU 8
TAI 8	SAN 99	EDU 8

SAN courante 40
PV 10

Compétences :

Pas de remarquable

Description :

Femme d'une quarantaine d'années de petite taille aux cheveux gris et au visage maussade.

Attitude :

Entièrement dévouée à son mari, donc par voie de conséquence à Henry.

Origines :

Née Mary Weston en 1880 à Birmingham, épouse Alfred en 1896. Entre avec lui au service des Thornstone en 1903.

*

LA MAIN

FOR 36	DEX 20	PV 20
CON 35	INT 15	
TAI 1	POU 20	

Protection d'armure : 10

Déplacement : 4 (2 fois moins vite qu'un humain)

Compétences :

Trouver Objet Caché 50, Se Cacher 90, Discrétion 70, Grimper 95, Esquiver 75, Sauter 85 (3 m long, 2 m haut), Ecouter 60, Anglais 95, Allemand 95, Latin 90, Grec 90, Arabe 90, Hébreu 95.

Attaque :

Griffes + serrage 75 % 3D6

Pour attaquer elle doit réussir un *sauter* pour se mettre au niveau alors elle peut porter une attaque, elle vise la gorge si elle réussit sa première attaque à la gorge elle reste accrochée et continue à serrer infligeant 3D6 de dommage par round jusqu'à ce qu'elle ait tué sa victime. Si on la frappe, elle a 75 % de chance de « parer » en saisissant l'objet qui la frappe, elle reste accrochée autour de lui, lui infligeant 3D6 de dommage par round.

Description :

Il s'agit d'une sorte de gros gantelet

métallique à 6 doigts (2 pouces opposables). Elle se déplace en courant sur le sol telle une énorme araignée en faisant ainsi un léger bruit métallique. La voir se déplacer coûte 1D3 de Santé Mentale si le jet sous SAN est raté.

Attitude

Elle est contrôlée par Arzélius et suit un principe simple, dès que quelqu'un la voit elle le tue. Elle ne tue que lorsqu'elle est menacée, son véritable but étant de prendre possession de James, elle évitera de perdre du temps sur du menu fretin. Si elle est traquée, elle s'attaque en priorité aux porteurs de lumière, puis d'armes.

Pouvoirs :

Lorsqu'elle se trouve devant James elle tente de réussir un jet POU contre POU pour prendre possession de lui.

Arzélius ne la contrôle que la nuit, le jour elle reste inanimée.

Elle « voit » (même dans l'obscurité) et « entend ».

Elle peut sentir de loin la présence de James Faversham.

Notes :

Elle met 4 h pour traverser une porte ou un volet en grattant.

Elle met environ 5 mn à ouvrir une porte en tournant la poignée.

Elle n'aime pas l'eau, mais ne rouille pas tant qu'elle est contrôlée par Arzélius.

Lorsqu'elle est entourée de plomb le lien magique qui la relie à Arzélius est rompu.

*

Jacob Arzélius horloger, sorcier et prêtre de Nyarlathotep

FOR 10 (36 dans la main droite)
DEX 10
INT 30
CON 13
TAI 15
INT 20
POU 50
PV 14

Compétences :

Se Cacher 60, Esquiver 50, Sauter 30, Monter à Cheval 60, Nager 60, Lancer 30, Ecouter 75, Trouver Objet Caché 75, Occultisme 95, Mythe Cthulhu 80, Langues : cf Main.

Armes :

Main droite 75 % 3D6

Si la main droite pare une arme (75 %) elle s'accroche à l'arme et fait 3D6 de dommage.

Description :

Si la main utilise son pouvoir sur James elle l'oblige à se trancher la main droite qu'elle remplace aussitôt, permettant ainsi à l'esprit d'Arzélius d'occuper le corps de James. Donc, physiquement Arzélius est James Faversham, la seule différence étant sa main droite.

Attitude :

Une fois qu'Arzélius revient il n'a qu'un but : supprimer les témoins

généralistes et donc tuer tout le monde. Pour cela il conjure trois *Horreurs Chasseresses* de Nyarlathotep qu'il enverra à la poursuite des survivants. Pour lancer ce sort il doit se trouver à l'extérieur, donc il sort du manoir. La conjuration dure 50 mn et il perd temporairement 10 points de pouvoir. Il n'aura de cesse que lorsqu'il aura tué tous les enquêteurs. Si les enquêteurs se cachent dans l'île, les monstres les retrouveront la nuit suivante.

*

Créatures conjurées par Arzélius

Description :

Ce sont d'énormes serpents noirs possédant des ailes de chauve-souris. Cependant leur forme exacte est difficile à déterminer car elle semble constamment variable.

Arzélius a conjuré 3 créatures, toutes les trois ont les caractéristiques suivantes :

FOR 42	TAI 22	POU 30
CON 18	INT 10	DEX 22

PV 20

Protection de la peau : 9

Mouvement : 7/11 (en vol)

Attaques :

2 attaques par round

Morsure 65 % 4D6

Queue 90 % la victime est enserrée par la queue.

Lorsque la victime est attrapée, elle tente de jouer sa force contre celle de la créature sinon la créature s'envole et la laisse tomber de 20 m (dommage 6D6).

Sorts

Les 3 créatures connaissent le sort de *Flétrissement*, elles le lancent en poussant des cris terrifiants.

Effet du sort : si la créature réussit le jet de son POU contre celui de sa victime, cette dernière prend autant de points de dommage que la créature a utilisé de points de pouvoir pour lancer le sort.

Notes :

Voir une des créatures coûte 1D10 de SAN si le jet de SAN est raté, sinon rien ne se passe.

Les créatures ne peuvent pas supporter la lumière du jour.

Stratégies des créatures

Si elles peuvent attaquer physiquement les enquêteurs, elles le font. Sinon elles chercheront à lancer leur sort.

GRENOBLE

le damier

le spécialiste des
wargames

Il s'agit des personnages proposés aux joueurs lors de la convention.
Vous pouvez les utiliser tels quels ou vous inspirer des textes suivants :

Ronald Thomas Fisher

Archéologue américain né à Milwaukee
Age : 50 ans

FOR 13 DEX 9 INT 17
CON 14 APP 7 POU 11
TAI 13 SAN 99 EDU 18

PV 14
SAN Courante 55

Compétences principales :

Lire/Ecrire : Anglais 95, Français 80, Latin 70, Grec ancien 70, Egyptien ancien 60, Parler français 80, Archéologie 90, Histoire 85, Bibliothèque 80, Occultisme 85, Discussion 60,

Histoire personnelle

Né en 1869 à Milwaukee, fils d'un avocat, il se destine tout d'abord au métier d'historien et se tourne bientôt vers l'archéologie. En 1894 il sort diplômé d'histoire antique de l'université d'état du Michigan. La même année, il part pour l'Egypte. Il fait alors des fouilles dans les endroits les plus reculés du monde, publiant des ouvrages et des compte rendus qui font autorité. En 1899, il épouse Amélie Vaudricourt, une jeune française qui l'accompagnera souvent lors de ses voyages. En 1901 et en 1903, deux enfants naissent de leur union, Paul et Mary. En 1904 il attrape la fièvre en Egypte alors qu'il effectuait des fouilles sur les lieux d'un temple de Sebek le dieu crocodile. Il manque d'en mourir et rentre aux Etats-Unis. On lui propose bientôt une chaire à l'université de Milwaukee où il enseigne alors l'archéologie. Il s'intéresse à l'histoire des mythologies et par voie de conséquence aux sociétés secrètes à caractère magique. Il rencontre Walter Trevisse et J.L. Madison en 1915 et entretient dès lors une importante correspondance avec lui.

Description

1,75 m 75 kg, cheveux gris, barbe grise; visage maigre, yeux bleu pâle, lunettes rondes, plutôt maigre, ne fume pas, ne boit pas d'alcool, se tient légèrement voûté.

Oeuvres publiées

« La Grande Pyramide », « L'architecture grecque ancienne », « Histoire des Pharaons » 5 volumes, « La mythologie égyptienne », « La Grande Tradition Hermétique », « Les rites magiques de l'Egypte ancienne », « Histoire de l'occultisme », « Les Grands Mystiques ».

Equipement

Montre bracelet, portefeuille (40 £), carnet de notes, de quoi écrire, valise contenant des vêtements, vêtements mal coupés, lunettes, loupe.

John Andrew Stanford

Médecin anglais habitant Canterbury
Age : 50 ans

FOR 12 DEX 10 INT 13
CON 10 APP 14 POU 14
TAI 17 SAN 99 EDU 18

PV 14
SAN Courante 70

Compétences principales

Lire/Ecrire Anglais 90, Premiers soins 90, Pharmacologie 65, Soigner maladie 90, Soigner empoisonnement 54, Diagnostiquer maladie 90, Discussion 60, Eloquence 60, Armes de poing 40, Canne plombée 40.

Histoire personnelle

Né en 1869 à Canterbury. Son père, colonel de l'armée britannique désire qu'il poursuive une carrière militaire alors que John est plutôt attiré par la médecine. En 1894 il obtient son diplôme de docteur en médecine et s'engage comme médecin dans l'armée britannique. Il rejoint l'armée des Indes et restera en garnison à Peshawar jusqu'en 1915, date à laquelle il revient en Europe pour participer à la Grande Guerre. Ses parents meurent presque en même temps en 1916, lui laissant un héritage conséquent. En 1917 un éclat d'obus lui perce la jambe gauche, il restera deux mois à l'hôpital et gardera une jambe raide. Démobilisé après la victoire il s'intéresse à la psychanalyse et au spiritisme. Lors d'un congrès de psychanalyse à New-York en 1918 il rencontre Walter Trevisse et Jérémie Lawrence Madison, dès lors il correspond régulièrement avec eux.

Description

1,90 m, 90 kg, cheveux gris, yeux noirs, porte un collier de barbe grise, porte des lunettes rondes à monture dorée, ne fume pas, boîte de la jambe gauche et utilise une canne plombée pour marcher.

Equipement

Canne plombée, revolver Colt 45 dans sa valise + 10 cartouches en plus, chapeau melon, veste, pantalon, lunettes, montre à gousset, canif, portefeuille (40 £), trousse de médecin dans sa valise (stéthoscope, scalpels, premiers soins), valise.

Parapsychologue américain habitant New York
Age : 40 ans

FOR 12 DEX 10 INT 12
CON 14 APP 10 POU 17
TAI 11 SAN 99 EDU 15

PV 12
SAN Courante 85

Compétences principales

Lire/Ecrire Anglais 90, Anthropologie 70, Bibliothèque 50, Occultisme 55, Psychologie 90, Trouver objet caché 47, Conduite automobile 50, Psychanalyse 70, Armes de poing 30.

Histoire personnelle

Né en 1879 à New York, son père était avocat. Il projette de devenir écrivain et suit donc des études de lettres, mais il ne semble pas très doué pour l'écriture. Après avoir publié quelques recueils de poésie n'ayant rencontré aucun succès, il s'engage en 1902 comme journaliste au « Clairon » et se spécialise rapidement dans les faits divers mystérieux. Au cours d'un reportage en France en 1904 il fréquente les milieux médicaux et découvre la psychanalyse. Passionné, il se rend à Vienne où il rencontre Freud lui-même au cours de l'été 1905. Il semble avoir trouvé sa voie et ouvre en 1906 à New York un cabinet de psychanalyse. Parallèlement, il publie bon nombre d'ouvrages dans lesquels il tente d'expliquer par la psychanalyse et les sciences exactes un certain nombre de phénomènes mystérieux : spiritisme, écriture automatique, hystérie collective, hypnose et suggestion. En 1912 il fait la connaissance de Walter Trevisse lors d'une réception mondaine. Les deux hommes deviennent rapidement amis et finissent par fonder une sorte de petit club des « Amis de l'Etrange » qui comprend parmi ses membres les plus représentatifs le comte Otto von Grafenberg et la journaliste Pamela Shriver — pour laquelle il a un faible — tous deux passionnés par les phénomènes surnaturels. Il entretient également une correspondance avec Ronald Thomas Fisher, professeur d'archéologie à l'université d'état du Michigan et avec John Andrew Stanford qu'il a rencontré en 1918 à New York lors d'un congrès de psychanalyse.

Description

1,70 m, 70 kg, cheveux bruns, yeux noirs, très bien vêtu, fume la pipe.

Oeuvres publiées

« Espaces imaginaires et autres chimères » (poèmes fantastiques), « La méthode psychanalytique », « Spiritisme et Inconscient », « L'âme et la psychanalyse ».

Equipement

Costume très bien coupé, montre à gousset, carnet de notes, de quoi écrire, portefeuille (40 £), 3 pipes, tabac, briquet en ivoire, valise, automatique 22 + 2 chargeurs dans sa valise.

Noble allemand résidant le plus souvent à Berlin
Age : 35 ans

FOR 16	DEX 11	INT 13
CON 13	APP 13	POU 12
TAI 16	SAN 99	EDU 14

PV 15

SAN Courante 60

Compétences principales

Lire/Ecrire : Anglais 50, Allemand 70, Parler Anglais 50, Ecouter 70, Trouver objet caché 70, Se cacher 55, Discrétion 55, Grimper 60, Esquiver 60, Monter à cheval 90, Nager 50, Lancer 70, Sabre 90, Fusil 70, Armes de poing 70.

Histoire personnelle

Né en 1884 à Grafenberg (Bavière) dans le château de ses ancêtres. Entre en 1899 à l'académie militaire de Berlin et se révèle être un brillant élève. Sorti second de cette académie en 1906, il devient officier de cavalerie. Hélas, la vie quotidienne dans l'armée est loin de l'idée qu'il s'en faisait à l'académie et il commence à s'ennuyer. En 1902 il se fiance avec Anna Grazt fille de Ludwig Grazt, professeur de philosophie à Berlin. Otto ne tarde pas à découvrir que Ludwig est passionné pour les phénomènes surnaturels et qu'il se vante même de posséder une collection de livres maudits. Le 9 septembre 1902 au matin, Ludwig entame un étrange rituel. Au soir de cette même journée un incendie qui semble être parti de la maison des Grazt ravage Berlin. Ludwig est tué. Par chance Anna est retrouvée mais elle est devenue folle et tient des propos incohérents. Otto parcourt alors l'Europe pour la faire soigner par les meilleurs spécialistes. En 1912 il rencontre J.L. Madison qui lui propose de l'aider. Les deux hommes malgré leurs nationalités différentes deviennent amis et Otto commence alors à s'intéresser à l'occultisme car il soupçonne que la folie de sa fiancée n'est pas due à une cause ordinaire. Avec la journaliste Pamela Shriver il participe au club des « Amis de l'Etrange » présidé par J.L. Madison et Walter Trevis. En 1914 il est mobilisé et reçoit la croix de guerre pour récompenser sa haute bravoure. Après la défaite en 1918 il fait de nombreux voyages à l'étranger, profitant de sa fortune considérable.

Description

1,85 m, 100 kg, crâne rasé, porte souvent un monocle à l'œil gauche, à l'habitude de fumer le cigare, porte sur la joue gauche une cicatrice reçue lors d'un combat au sabre.

Equipement

Monocle, bottes de cheval, montre bracelet plaquée or, portefeuille (40 livres), de quoi écrire, Mauser automatique 33 dans sa valise, briquet plaqué or, étui à cigares en argent, valise contenant des vêtements bien coupés.

*

Pamela Shriver

Journaliste américaine habitant Boston
Age : 28 ans

FOR 9	DEX 16	INT 15
CON 10	APP 16	POU 13
TAI 10	SAN 99	EDU 12

PV 10

SAN Courante 65

Compétences principales

Lire/Ecrire Anglais 90, Droit 85, Bibliothèque 80, Occultisme 45, Conduite automobile 50, Psychologie 50, Trouver objet caché 40, Se cacher 40, Discrétion 40, Discussion 50, Eloquence 60, Baratin 90, Monter à cheval 50, Nager 60, Armes de poing 30.

Histoire personnelle

Née en 1891 à Boston, son père était pasteur. Elle fait des études de journalisme assez moyennes préférant nettement la natation ou l'équitation. En 1911 elle entre au « Quotidien » un important journal de Boston où elle s'occupe d'une rubrique de faits divers. Sa débrouillardise, son charme, son sens du « scoop » font d'elle la personne rêvée pour enquêter sur toutes les affaires de crimes sensationnels. Son article sur l'horrible affaire du boucher cannibale de Newburyport est même primé. On lui confie alors des affaires de plus en plus macabres. Elle parvient même à trouver seule le coupable d'une affaire de viol de sépulture. Elle publiera à ce sujet un ouvrage « L'affaire Renfield » qui connaîtra une certaine popularité. Passionnée par le spiritisme, l'occultisme, et la magie noire, elle retrouve en 1912 Jeremiah Lawrence Madison qu'elle avait déjà rencontré lors d'une enquête sur les psychopathes. Malgré de nombreux essais de la part de Madison, leurs relations restent au niveau de l'amitié, tous deux partageant un goût peu commun pour les phénomènes étranges, ils font partie du club des « Amis de l'Etrange » fondé par J.L. Madison et Walter Trevis en 1912.

Description

1,65 m, 60 kg, cheveux blonds coupés courts, yeux bleus, habillée avec soin, très séduisante, fume souvent avec un porte-cigrette.

Oeuvres publiées

« L'affaire Renfield »

Equipement

Montre bracelet, canif, cigarettes + porte cigarette, sac à main (40 livres), tailleur gris très chic, carnet de notes, de quoi écrire, automatique 22 (sac à main), valise contenant des vêtements.

Introduction pour les joueurs

Chaque personnage reçoit chez lui le télégramme suivant, le 1^{er} juillet 1920 :

TREVIS MORT. VENEZ VITE.
QUESTION VIE OU MORT. VOUS
EN SUPPLIE. TROUVEZ NED
LYNN SUR « TIGRE DES MERS »
LE 4 JUILLET A 3 A.M. A PEN-
ZANCE. POUR CASTLE ROCK.
SEREZ REMBOURSÉS. VENEZ
POUR L'AMOUR DE DIEU.
H. THORNSTONE

(Fischer a rencontré Trevis en 1915 et correspond régulièrement avec lui. Stanford le connaît depuis 1918 et correspond aussi avec lui. Madison a fondé avec Trevis le club des « Amis de l'Etrange » en 1912, Trevis a quitté le club un an plus tard mais y a connu Shriver et Von Grafenberg).

« Poussés par le désir d'en savoir davantage, vous vous êtes préparés à partir après avoir appris que Castle Rock était un îlot très peu peuplé au large de Penzance, en Cornouailles.

Vous vous êtes rendus à Penzance et vous avez trouvé, non sans mal, que le « Tigre des mers » était un bateau de pêche appartenant à un certain Ned Lynn. Lorsque vous êtes allés au rendez-vous, vous avez vu, non sans une certaine surprise, que vous n'étiez pas les seuls à partir : quatre autres personnes avaient également reçu un télégramme et se rendaient eux aussi à Castle Rock...

Lors de la traversée, Ned Lynn vous a appris que :

- Henry Thornstone est châtelain dans l'île de Castle Rock

- L'île est par ailleurs inhabitée depuis la grande guerre

- Lui-même est payé par Thornstone pour ravitailler tous les deux jours à 9 A.M.

- Il a amené Trevis sur l'île le 22 juin

- Il a ramené Trevis en Angleterre le 27 juin

- Trevis est revenu à Castle Rock le 29 juin

- Trevis est mort le 30 juin

Il ne vous a rien révélé de plus.

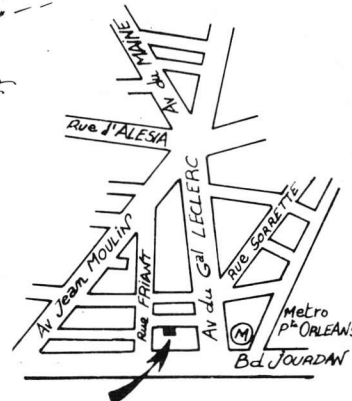
Lorsque vers 9 A.M. vous êtes arrivés à Castle Rock vous avez vu émerger du brouillard un sinistre village de pêcheurs. Un homme vêtu de sombre au visage grave semblait attendre sur le quai.

Le village semblait abandonné et vous voyez des traces de décrépitude évidente. Il régnait sur lui une atmosphère pesante comme s'il avait porté un fardeau pendant des siècles.

Et puis vous avez vu au loin, perchée sur une falaise, la silhouette d'un sombre manoir émergeant de la brume. Alors votre bel enthousiasme vous a quitté un instant, et comme l'homme sombre s'avancait vers vous, vous avez pensé qu'une fois de plus vous cherchiez la folie... »



MOI, J'ADORE LES JEUX DE
RÔLE, LES WARGAMES ET LES JOUEURS
TÉMÉRAIRES (BIEN CUIITS)... ALORS JE
VAIS CHEZ **STRATEJEUX**
Pde D'ORLEANS.
J'Y AI TROUVÉ AUSSI UN CHOIX
ÉTONNANT DE FIGURINES.
13 rue Poirier de Narçay
75014 PARIS. Tel: 5454587



Runequest 3 - édition complète : 490 F
Marvel Superheroes : 150 F
Indiana Jones : 140 F
Psy World : 165 F
Légendes des mille et une nuits : 189 F
Legends and Lores - Le nouveau livre des dieux : 150 F
Pièces en plomb pour diorama et jeux de rôle à partir de 65 F

LA GAZETTE

Connaissez-vous le nouveau magazine *Infosjeux* ? Et l'association *Guilde & Légendes* ? Pas encore ? Trouvez un téléphone, faites le (16-1) 348.92.00 et vous saurez de quoi il s'agit ! Deux joueurs parisiens, Jacques Pinbouen et Bernard Delignières, ont eu une idée originale : un journal « parlé » permanent (24h/24, 7 jours/7), diffusé par téléphone, mêlant actualités diverses et pubs, les nouvelles étant toujours de la dernière fraîcheur ! Et ce n'est pas fini : il y a aussi moyen de passer des petites annonces ! En parallèle, nos deux compères ont créé une association dont l'objectif est de « réunir le plus possible de joueurs et de clubs français afin d'obtenir ensemble des résultats inaccessibles en solitaire » ; la carte de membre vaut 100 F. Pour tout renseignement complémentaire, essayez le Ludophone (numéro ci-dessus) ou écrivez à *Guilde & Légendes*, 9/11, rue de la Petite Pierre, 75011 Paris. Notez que cette initiative intéressante n'a à priori aucun rapport avec la *Guilde des Légendes*, le regroupement des joueurs du jeu français *Légendes*.

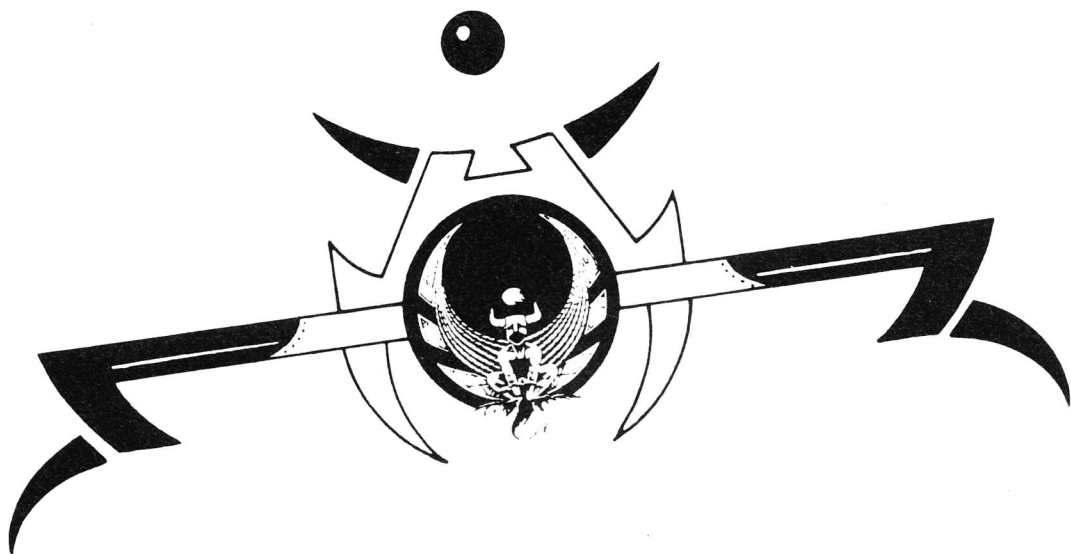
La troisième Convention des Jeux de Simulation organisée par la librairie Le Cercle du Centre Art de Vivre, à Orgeval, s'est tenue les 20 et 21 novembre. Cette manifestation, très réussie, est à la fois une exposition-démonstration de jeux, et une bonne occasion de rencontres fructueuses entre professionnels, amateurs et néophytes (ces derniers étant venus en masse). Nous ne nous risquons pas à citer de noms, de peur d'en oublier, mais disons que la majorité des distributeurs, des revues, des créateurs de jeux, etc., étaient présents, et actifs ! Pour notre part, nous sommes très heureux d'avoir conversé de vive voix avec de nombreux passionnés de la région parisienne (et d'ailleurs) et d'avoir pu assister aux deux éblouissantes démonstrations de maîtrise de l'Appel de Cthulhu données par Jean Balczesak (que nos lecteurs attentifs connaissent déjà bien). Bref, personne ne s'est ennuyé, au contraire, et on y retournera volontiers !

TOURNOIS CENTRALE LYON

Le club D.D.W. de l'ECL (adresse : 36, avenue Guy de Collongues, 69931 Ecully) organise un concours de scénarios d'Heroic-Fantasy. La date limite d'envoi des scénarios est le 31 janvier 1985. Ce même club organise aussi un tournoi de AD&D le week-end du 2 et 3 mars 1985, regroupant deux aventures (niveaux 4-6 et 8-10) notées, plus de nombreuses et variées initiations aux autres JdR. Renseignements à l'adresse ci-dessus. Bonne nuit !

CONVENTION SUP'AERO 5 TOULOUSE

Nous vous prions de nous excuser, les amis... Dans *Runes 8*, nous avons bien annoncé la convention 4, qui a été la première convention française multijoueurs de rôle de cette envergure, mais nous avons lamentablement oublié de passer votre compte rendu dans *Rune 9* ! Et du même coup nous avons omis d'annoncer la convention 5... Pour essayer de nous faire pardonner (ça va être très difficile, hein ?), disons haut et fort que cette Convention, qui s'est tenue les 1^{er} et 2 décembre à Sup'Aéro même, était à la fois un grand événement et une fête des Jeux de Rôle très réussie. Plus de 130 joueurs se sont « chauffés » sur un AD&D niveau 5 le samedi après-midi, se sont retrouvés le dimanche matin avec des aventuriers de *RuneQuest* ou de *Daredevils* et, l'après-midi, avec des personnages de l'Appel de Cthulhu ou de AD&D niveau 10. Quelques personnalités des JdR étaient présentes, comme François Nédélec (créateur de l'Empire Galactique), et l'équipe de *Runes* au complet. L'équipe gagnante au classement général est la sympathique équipe de J.M. Zaninetti, de Limoges (que nous connaissons déjà, cf. *Runes 9*). De très nombreux lots ont été offerts à toutes les équipes, par le club et les boutiques suivantes : l'Oeuf Cube, Jeux Descartes Paris, *Stratéjeux*, Arts&Jeux et Descartes Toulouse. Notons que les quelques 30 arbitres auraient apprécié d'avoir au moins une boîte de pastilles pour la gorge ! Tous les participants, épuisés mais heureux, se retrouveront certainement à la Convention 6, en mai 1985. Qu'on se le dise !



Les Chroniques de **BANC D'ESSAI** LINAÏS

par P. Sallerin

Présentation et contenu

Règles de base

Lorsque les Chroniques de Linaïs vous tombent sous l'œil, c'est le CHOC ! Elles sont somptueusement présentées dans une sorte de portefeuille glacé, dans une quadrichomie qui les fait ressembler à un coffret précieux émaillé.

Toutefois ayant été quelque peu échaudé par le fastueux vide de *l'Ultime Epreuve*, il convient de rester dans l'expectative.

L'ouverture du portefeuille fait rapidement oublier tout grief, le matériel étant en effet serré autant que faire se peut (à tel point qu'une fois sorti il n'est pas aisé à remettre en place) ; jugez-en par le contenu :

- les règles de base ;
- les règles avancées ;
- les Archives de Linaïs ;
- 2 scénarii (*Le Château de Balgora*, *Dans les griffes d'Ira*) ;
- 6 livrets de personnage (avancés) ;
- 1 carte de Linaïs ;
- 1 plateau de jeu pour passer l'Ultime Epreuve ;

Impressionnant, non !

Ceci pour le pack de luxe. Il est toutefois possible de n'acquérir que les règles avancées et les Archives de Linaïs, ce qui est, à mon sens, dommage, vu le matériel contenu dans l'ensemble Luxe.

Tout cet impressionnant matériel est splendidement illustré, c'est vraiment un pack de luxe...

Sans s'étendre sur des règles de base qui ont déjà été chroniquées ici-même (RUNES N° 5), il est bon de remarquer que la présentation a été grandement améliorée, le livret a été enfin doté d'une couverture digne de ce nom, les tableaux ont été rendus lisibles. Un certain nombre d'erreurs ont été corrigées, non pas dans le texte, malheureusement, mais dans les tableaux récapitulatifs de fin de livret. Il faut donc se souvenir que *ces tableaux priment les règles*.





Passons maintenant au « gros morceau » : les Chroniques de Linaï's (ou Lynaï's). Le livret est en fait séparé en trois parties :

- les Archives de Linaï's ;
- les règles additionnelles ;
- le passage de l'Ultime Epreuve.

Les Archives de Lyn

Les Archives de Lyn couvrent une quinzaine de pages. Pour les suivre au mieux, il faut déplier la carte du monde illustrée par Patrick Demuth (le fils de l'auteur bien connu). Ce qui apparaît immédiatement c'est la présence de deux îles au sud du continent de Lyn : le *Royaume de Veris*, et la *Terre du Sud*. Le monde de Lynaï's s'étend donc, ce qui ne peut que réjouir tous ceux, nombreux, qui le trouvait fermé. Les Archives de Lyn permettent d'expliquer l'origine des six peuples qui habitent le continent ainsi que de justifier les nouveaux territoires. Ces archives forment un arrière-plan simple et cohérent ; toute la subtilité de leur propos provient du fait qu'elles sont suffisamment détaillées pour fournir une base solide, mais suffisamment ouvertes pour permettre de personnaliser aisément les campagnes. De plus, les nouveaux territoires, de par leur histoire même, offrent des possibilités d'aventures originales et renouvelées. Le chapitre apparaissant très certainement comme le plus utile au débutant, est le récit d'une aventure (d'un scénario) qui fournit une multitude de détails sur la vie des habitants, mais aussi sur la façon de jouer et de faire jouer un scénario ou une campagne, tout en donnant plusieurs idées pour en réaliser. En bref, une excellente initiative.

Règles additionnelles

Les règles additionnelles sont conçues pour répondre à deux objectifs : améliorer la profondeur du personnage et augmenter le réalisme du jeu. Toutefois ces règles sont modulaires et optionnelles. Modulaires car il est possible de ne « piquer » que ce qui intéresse joueurs et arbitres d'une équipe, optionnelles car elles ne sont pas obligatoires ou conseillées, elles sont un *must*, un *must* aux allures

d'utilités plus que de gadgets. Ces règles sont articulées de la même façon que les règles de base, permettant ainsi de créer un personnage plus élaboré sans trop de difficulté.

Plus élaboré car plus personnalisé et ce à deux niveaux, au niveau du peuple d'origine et du personnage même de par son métier. Le choix du peuple d'origine s'effectue dorénavant en fonction de la répartition de la population entre les différentes races, évitant ainsi la prolifération de peuples peu communs (*monolithes*, *brigands-voyageurs*). Les avantages des différents peuples sont résumés sur des fiches signalétiques de peuple, qui en précisent aussi l'aspect, le territoire, les langues, les vêtements, les armes préférées, les métiers possibles, la religion ainsi que l'ordre des premiers apprentissages. (ouf !)

Le personnage est plus différenciable que dans la version simple car en plus des 9 Talents et de la Magie, apparaissent des Talents Annexes au nombre de 17. Ces Talents Annexes couvrent la plupart des situations, allant du *Bricolage* aux *Arts Martiaux* en passant par la *Météo* et le *Jeu*... A noter que le calcul des scores de ces Talents reflètent des opinions très personnelles de l'auteur, le *Courage*, par exemple, est proportionnel à la bêtise du personnage : plus un personnage est intelligent, plus il est couard !

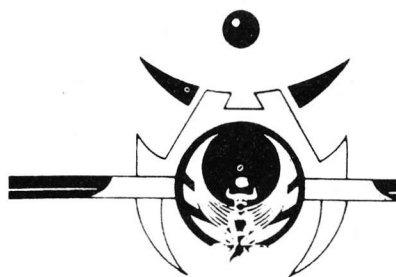
Les scores de ces Talents seront modifiés selon le peuple d'origine et le métier exercé. Les métiers dépendent aussi du peuple du personnage, ces métiers se divisent en trois catégories : les *métiers courants*, accessibles dès le début, les *Grands Métiers* (Guérisseur, Orfèvre, Alchimiste), et *Instructeur*. Les Grands Métiers demandent un long et coûteux apprentissage, le métier d'Instructeur n'est possible qu'à l'issue d'une sélection draconienne. Le métier, outre la variété et les possibilités de différenciation qu'il offre au personnage, permet d'obtenir des revenus. L'argent

gagné (à partir de 30 000 *Aris*) permet d'acquérir des terres et par là-même de devenir *Seigneur*, avec tout les avantages qui en découlent.

Sur cette nouvelle feuille de personnage apparaît aussi une nouvelle caractéristique : le *Charme Physique*, ainsi que deux quasi-caractéristiques : la *Séduction* et la *Timidité*.

Ces deux nouveaux éléments sont incontestablement les plus novateurs, les plus beaux et les plus dangereux des Chroniques. Grâce à ceux-ci, il est possible de séduire un autre personnage, joué ou non, d'en devenir le copain, l'ami, l'amant, ou l'amoureux. A noter que cette procédure passe pudiquement sous silence les relations entre personnes du même sexe. Pour ce faire, il faut d'abord surmonter sa *Timidité*, puis réussir un jet de *Séduction* sur une table ressemblant furieusement à une table de résistance « Runequestienne », puis effectuer un jet sur un tableau positif ou négatif selon le résultat du jet précédent. On obtient alors un résultat qui peut aller de l'Amour à la répulsion avec tous les degrés que l'on imagine. Ce système, plus simple et plus pratique qu'on ne le pense, permet, selon l'auteur, d'« affiner votre personnage et lui donner plus de vie. Après quelques tentatives fructueuses ou non, vous bénéficierez de repères psychologiques vis-à-vis des autres joueurs qui vous aideront à mieux jouer votre personnage ».

Cette citation est assortie de nombreuses mises en garde quant aux conséquences qui peuvent advenir entre joueurs d'une décision, somme toute arbitraire, imposée par un jet de dé. De plus un risque important est de voir le *jeu de rôle*, but premier, périr au profit de la sécheresse des dés, risque d'ailleurs prôné par l'auteur : « une bonne méthode consiste à se renseigner sur le potentiel de Séduction de sa « cible » avant d'entreprendre quoi que ce soit et de ne tenter sa chance que lorsque l'on trouve un potentiel



égal ou inférieur au sien » !!! (sic !)

Ce système est donc à double tranchant.

Qui dit tranchant dit arme, et qui dit arme dit combat (subtile transition).

Le combat, et ce qui s'y rattache, se voit effectivement gratifier d'une bonne demi-douzaine de pages. Le réalisme en combat est déjà amélioré (et compliqué) par l'intermédiaire d'une Table des Modifications en Combat. Cette table prend en compte différentes situations, par l'entremise de bonus-malus. Ces modificateurs ne semblent pas avoir beaucoup d'influence sur l'issue d'un combat (Surprendre un adversaire ou le Frapper dans le dos ne vous octroie qu'un bonus de 10 %), mais le rend toutefois plus proche de la réalité. Les tirs de projectiles sont de même modifiés par des tables incluant la distance et la taille de la cible. Les modificateurs dus à la distance ne tiennent malheureusement pas compte de l'arme concernée : que vous tiriez à l'arc ou lanciez une pierre sur une cible distante de 8 m, vous ne bénéficierez que d'un bonus de 20 % dans les deux cas !

Il est aussi possible dorénavant d'utiliser d'office ce système. En effet la main directrice n'est affligée que d'un malus allant de 10 à 30 %. La possibilité de faire deux fois des dégâts attirera sûrement beaucoup de joueurs, le seul désavantage étant la perte du bouclier, ce désavantage étant d'ailleurs de faible envergure puisque celui-ci, même avec les nouvelles règles (permettant de disposer de 3 sortes de boucliers différents), ne peut apporter qu'un + 7 en bonus de défense (soit 7 % de malus pour l'attaque adverse).

La véritable nouveauté dans le combat provient des **bottes**. On considère que vous portez une botte, lorsque vous passez un coup en faisant 10 % ou moins au dé, d'aucuns appellent cela un coup critique (*in english in the text : critical hit*). Une botte effectuée obligatoirement le maximum de dégâts de l'arme plus un « petit quelque chose » (pouvant aller jusqu'à + 4) dépendant du Potentiel d'Attaque et de la marge de réussite de la botte.

De plus cette botte est obligatoirement localisée où le désire le joueur. Eh oui ! Dorénavant les coups sont localisés. Oh, de façon très simple avec 1D6, mais ce qui est plus intéressant ce sont les effets des coups selon leur gravité et leur localisation, ces effets s'étagent de l'invalidité au coma..., rendant ainsi les combats plus vivants (si j'ose dire), mais demandant aussi une meilleure comptabilité des Points de Vie. De même que les boucliers, les armes et les armures se diversifient, les armures et les casques acquièrent une résistance, ce qui correspond aux points de vie de l'armure. Certaines armures, pour être portées, nécessitent un minimum de Force et de Dextérité (?)

Tout comme le combat voit ses possibilités s'accroître, la Magie s'étend. Le chapitre Magie s'étend en premier lieu de 10 nouveaux Sorts. Mais c'est surtout l'introduction de la *Haute Magie* qui lui ouvre des horizons nouveaux. Tout personnage ayant atteint un Potentiel de 60 en Magie se voit convier à une cérémonie visant à lui remettre un bracelet, symbole de son nouvel état de Mage. Outre ce bracelet en forme de serpent, ils acquièrent de nouveaux sorts, au nombre de 6, dits *Petits Sorts* (sortes de *Cantrips* particulièrement dangereux) mais aussi le pouvoir de lancer plusieurs sorts par tour, de se défendre magiquement par des contre-sorts, ainsi que la possibilité de créer des enchantements et des charmes. Ces charmes et enchantements sont en fait des sorts sur rouleaux ne s'appliquant qu'aux objets inanimés.

La dernière partie des Chroniques de Linaïs est consacrée au Passage de l'Ultime Epreuve.

L'Ultime Epreuve

Avant de passer l'Ultime Epreuve le joueur doit créer un nouveau personnage qui recevra l'héritage spirituel de celui qui s'en va aider les Dieux ou les rejoindre. Cet héritage est constitué par le livre de charme et par les sorts écrits possédés, cet héritage ne pourra être utilisé, tou-

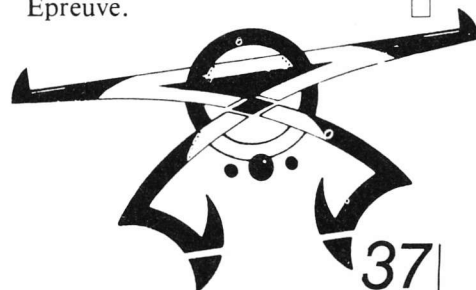
tefois, que lorsque le nouveau personnage aura atteint le niveau nécessaire. Le passage de l'Ultime Epreuve s'effectue sur le plateau spécialement conçu à cet effet, ce plateau est en fait un croisement entre un Jeu de l'Oie et une Marelle, le joueur tire des pions numérotés de 1 à 15, correspondant à des événements lui faisant effectuer des combats et contre-sorts à un rythme effréné, faisant avancer ou reculer la figurine sur le plateau au gré des résultats. Parvenu à l'extrémité de celui-ci, le personnage entame la deuxième partie de l'épreuve qui consiste en un tirage de pions. *Dix petits pions étaient dans un sac, huit pions blancs ouvraient la voie vers les Dieux, un pion gris faisait recommencer cette épreuve-là, et un pion noir tuait le malheureux héros, pensez-vous réussir ?* En fait le passage de l'Ultime Epreuve a été vaguement développé par rapport aux règles de base, c'est mieux, certes, mais...

Les chroniques proprement dites se terminent par un récapitulatif des tableaux (plus quelques suppléments) et par une table des distances entre les différentes villes.

*
* *

La parution des Chroniques de Linaïs permet enfin au système de l'Ultime Epreuve de sortir de l'enfance et d'accéder au rang des jeux adultes, par le développement de la mécanique de jeu proprement dite et par l'apport d'un arrière-plan et d'un monde travaillé et de qualité. Le principal regret qu'il est possible d'avoir à la lecture de ce pack se situe aux niveaux des modules fournis qui, outre leur qualité très moyenne, n'utilisent absolument pas la richesse du monde.

Les Chroniques de Linaïs apparaissent comme un achat indispensable à tout amateur de l'Ultime Epreuve. □



EMPIRE GALACTIQUE

Les éditions Robert Laffont ont surpris beaucoup de monde en publiant début novembre un jeu de rôle de Science-Fiction. Le projet n'avait fait l'objet d'aucune publicité et son auteur, François Nedelec (le créateur du jeu « Mai 68 »), a pu travailler à son œuvre en toute quiétude pendant plus de deux ans.

L'objet a fière allure et se présente sous la forme d'un livre de 280 pages magnifiquement illustré par Manchu, auquel on doit, entre autre, quelques superbes couvertures de la collection Space Fiction de Temps Futurs. Mais voilà que les premières affres d'une angoisse naissante se font sentir : le jeu est-il à la hauteur de sa présentation ?

La création des personnages

Un personnage de l'Empire Galactique commence son existence à 14 ans. Pour lui donner naissance, il suffit de lancer deux fois deux dés à six faces (seuls dés nécessaires pour le jeu) afin de générer sa Force et son Intelligence qui seront ses *Qualités Fondamentales*. Il faut ensuite répartir les points de ces dernières entre quatre *Qualités Secondaires* : Habileté, Endurance, Charme et Volonté. De 14 à 18 ans, le personnage étant supposé s'aguérer un peu, on a l'opportunité d'allouer encore quatre points (un par année) à ses *Qualités Secondaires*. C'est alors que le jeune adulte pourra entreprendre un véritable « cycle de formation » en embrassant l'une des six professions qui lui sont proposées : Aventurier, Prêtre

(spécialisé dans les pouvoirs mentaux), Soldat, Marchand, Navyborg (homme dont on a remplacé certaines parties du corps par des prothèses « bioniques ») ou Tekno (technicien TRÈS supérieur). Chacune de ces professions est fondée sur une caractéristique particulière que l'on appellera *Qualité requise* (Soldat/Force, Marchand/Charme, etc.). C'est grâce à elle que l'on saura si le personnage est engagé ou non par la corporation qui l'intéresse et c'est elle aussi qui servira à déterminer s'il acquiert des talents (compétence). Un personnage est toujours engagé pour une période de quatre ans, chaque année il lui sera possible d'essayer d'obtenir un Talent en multipliant sa *Qualité Requise* par le résultat du jet de deux dés et en obtenant ainsi un total supérieur ou égal à 50. Si au bout de quatre années il a obtenu au moins trois Talents propres à sa profession, le

personnage montera en grade et aura le choix entre se retirer (éventuellement pour entreprendre une autre carrière) ou s'engager à nouveau dans la même branche. Sinon, il sera renvoyé de son école et devra faire la preuve de ses capacités pour être repris par la corporation qu'il vient de quitter ou pour être engagé par une autre. Les Aventuriers, pour leur part, n'auront jamais à craindre d'être renvoyés de « l'école de la rue », mais tous les quatre ans il leur faudra réussir un *jet de survie* s'ils ne veulent pas mourir et condamner leur joueur à retirer un personnage.

Créer un personnage de l'Empire Galactique est un véritable plaisir et constitue un jeu en soi. Chaque carrière disposant d'un certain nombre de Talents qui lui sont propres, elles tiennent très bien lieu de « classes » spécialisées. Un petit reproche cependant : il est peut-être trop facile d'épuiser les écoles les unes après les autres afin d'obtenir un « super-personnage » doué dans de nombreux domaines.

Le système de jeu

La base même de l'E.G. est constituée par un système de résolution unique pouvant s'appliquer à toutes les situations se présentant en cours de partie. Si ce système peut paraître un peu complexe au départ, il s'avère à l'usage d'une simplicité enfantine. Quel que soit le Talent dont vous voulez faire usage (il y en a plus de trente !), pour savoir si vous réussissez

à l'utiliser avec succès, il vous suffit d'ajouter à la *Qualité* qu'il requiert (ex. : pour le *Déguisement* ce sera l'*Intelligence*) le niveau que votre personnage possède dans cette compétence et de multiplier cette somme par le résultat d'un jet de deux dés. Si l'action entreprise présente un degré normal de difficulté, le résultat de cette multiplication

devra être supérieur ou égal à 50 ; ce seuil de 50 pouvant être abaissé ou relevé selon les circonstances. Inutile de dissenter sur les courbes de probabilités engendrées par deux dés à six faces, nous ne sommes pas ici confrontés à une simulation réaliste, l'important est que le système fonctionne et il fonctionne à merveille !



Les Combats

Il existe trois types principaux de Talents de combat : combat à mains nues, combat au contact et combat à distance. Ils sont soumis aux mêmes règles que tous les autres talents avec, notamment, une solution élégante au problème de la portée des armes pour les combats à distance.

Au début d'un combat il faudra toujours déterminer quel camp a l'initiative (les résolutions n'étant pas simultanées) afin de savoir qui aura en premier le choix entre les quatre types d'actions possibles, en ce cas : se déplacer, dégainer, recharger une arme ou combattre à proprement parler. Ensuite, ce sera au tour du camp adverse d'agir et ainsi de suite. Des règles simples permettent de prendre en compte les effets de la gravité planétaire et pourront ajouter aux affrontements une coloration S.F. du meilleur effet.

Lorsqu'une attaque est réussie, les dommages infligés sont calculés en additionnant le *Niveau Technologique* de l'arme employée au ré-

sultat d'un dé et en soustrayant au total obtenu le *Niveau technologique* de l'armure de l'adversaire. Si le nombre de points de dommages subis par ce dernier est supérieur à son *Habilité*, il perdra un point de cette *Qualité* pour le reste du combat. Il sombrera dans l'inconscience si ses blessures sont supérieures à la somme de ses points d'*Habilité* et de *Force* et mourra si leur total est plus élevé que cette somme, plus son *Endurance*.

On peut regretter que les dommages causés par les armes soient uniquement fonction de leur *Niveau Technologique*, ceux-ci ne variant que de 1 à 6, un rayon laser ne

causera jamais que trois points de dommages de plus qu'un simple bâton. Mais il s'agit sans aucun doute d'un choix délibéré de l'auteur qui, semble-t-il, a voulu rester dans le domaine de la simplicité.

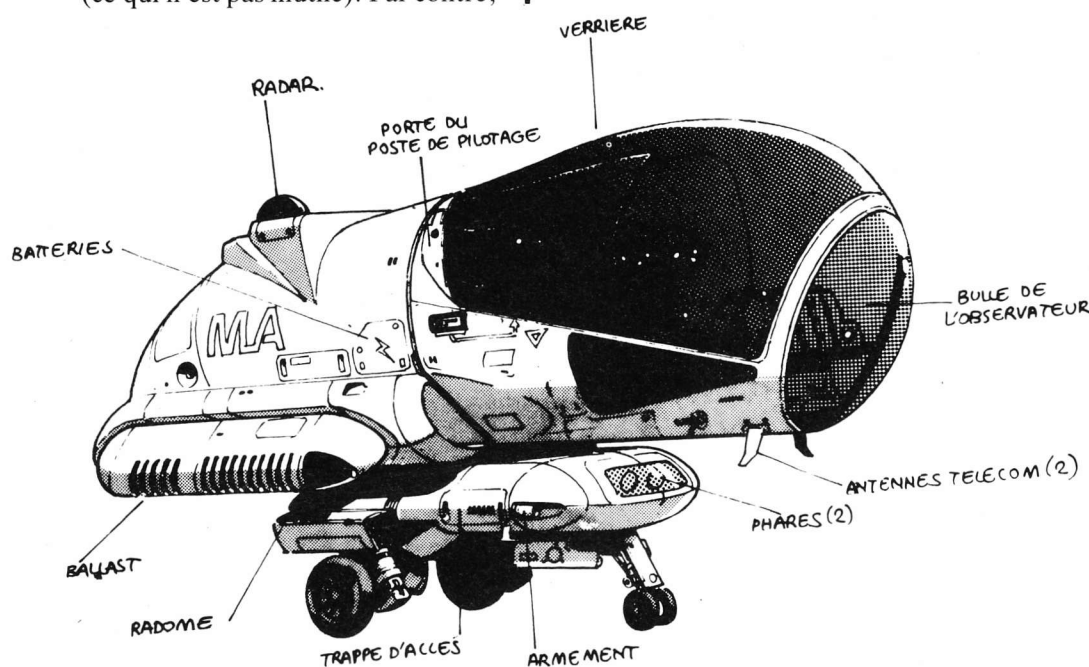
A noter un système de combat bien particulier : les Duels verbaux. Il s'agit là d'une méthode très agréable et bien étudiée destinée à résoudre les rencontres entre personnages-joueurs et individualités interprétées par le maître de jeu. Elle rend possible de véritables joutes oratoires ayant pour objet de convaincre, ou même de séduire, un adversaire.

BANC D'ESSAI

L'Empire Galactique propose toute une série de systèmes permettant, à partir de jets de dés, de créer des planètes et des extra-terrestres ou même de gérer un véritable système commercial. On trouve également dans le livre un chapitre consacré aux pouvoirs « PSI » et toute une liste d'équipement futuriste bien décrit et illustré (ce qui n'est pas inutile). Par contre,

on apprend bien peu de choses en ce qui concerne l'organisation et la vie de l'Empire lui-même, mais il y a une bonne raison à cela : rien ne doit interdire aux maîtres de jeu de placer Arrakis ou Tschai au détour d'un système planétaire. Et si l'on aurait aimé avoir plus de renseignements concernant les vaisseaux spa-

tiaux et les voyages interstellaires, il faut savoir que les règles de l'Empire Galactique ne sont, sous leur forme actuelle, que des règles de base qui pourront être complétées par un deuxième ouvrage dont la parution dépendra du succès rencontré par le jeu.



Décadence et grandeur de l'Empire Galactique

Une chose est sûre : E.G. n'est pas un jeu pour débutant. Les règles ne sont pas assez fournies en exemples explicitant leur application. De plus, il s'agit d'un jeu « ouvert ». Les personnages ne se promènent pas dans les couloirs d'un donjon et le maître de jeu devra faire face à nombre de situations qui feront appel à sa faculté d'improvisation, ce qui n'est pas toujours évident pour un néophyte.

Quoiqu'il en soit, le plus grand défaut de l'Empire Galactique tient au fait qu'il peut presque être considéré comme un plagiat de *Traveller*, le jeu de rôle édité par GDW. Les similitudes sont nombreuses et troublantes : dés à six faces, périodes « professionnelles » de quatre années, points de vie, commerce, drogues, pouvoirs « PSI », génération de planètes, etc.

Alors quoi ? Va-t-il falloir brûler en autodafé le premier véritable jeu de rôle de SF français ? Eh bien, certainement pas ! S'il est incontestable que François Nedelec a lu

avec attention les règles de *Traveller*, il est tout aussi certain qu'il a su en découvrir les défauts. L'E.G. possède des règles simples et cohérentes, ce dont son homologue américain ne peut pas se prévaloir. Il est moins « militariste » que ce dernier et beaucoup plus « éclaté ». Son auteur a su mettre suffisamment de lui-même dans sa création pour que celle-ci présente des attraits indéniables et des qualités indiscutables. Son jeu est distrayant, intéressant et jouable... Que demander de plus ?

Des scénarios peut-être ? Soyez rassurés, il paraît qu'un recueil d'aventures est prévu pour le courant de l'année prochaine. Alors, si les étoiles vous tentent...

Banc d'essai

Thème du jeu

L'Appel du Cthulhu est un jeu de rôle fantastique se basant sur l'œuvre de l'écrivain d'horreur américain H.P. Lovecraft, créateur avec quelques amis du Mythe de Cthulhu qui est le thème central du jeu.

Selon Lovecraft, vivait jadis sur terre une race d'êtres mauvais et très puissants appelés les Grands Anciens. A la suite d'une guerre, ils furent bannis à l'extérieur de notre monde et emprisonnés dans des endroits divers. Les Grands Anciens ne pouvaient se libérer seuls et étaient condamnés à attendre ou bien à agir de façon indirecte par l'intermédiaire d'agents plus ou moins humains. A toute époque ils furent adorés par des cultes dégénérés leur offrant des sacrifices humains en échange de pouvoirs magiques, et cette tradition s'est perpétuée jusqu'à nos jours.

Fort heureusement, l'homme de la rue ne peut soupçonner aucune de ces horreurs et seul des individus exceptionnels pourront compromettre les plans diaboliques de ceux qui souhaitent le retour des Grands Anciens. *L'Appel de Cthulhu* vous propose de devenir l'un de ces explorateurs de l'inconnu qui, de patientes enquêtes en combats désespérés, tenteront de sauver l'humanité de ce mal datant du fond des âges...

Depuis longtemps on attendait la traduction française de *Call of Cthulhu* finalement c'est Jeux Descartes qui l'édite sous le titre *l'Appel de Cthulhu*. *Runes* ne pouvait décemment pas passer sous silence l'événement et, pensant à tous les lecteurs qui ne connaissent pas encore *l'Appel de Cthulhu*, nous vous proposons une présentation de l'édition française du jeu.

L'APPEL de CTHULHU

Avec un tel thème, l'action pouvait se dérouler à n'importe quelle époque, le mérite des auteurs du jeu a été de la situer dans les années 1920 qui, outre le fait qu'elles correspondent à l'époque des nouvelles de Lovecraft, sont particulièrement adaptées à des aventures de mystère et d'horreur.

Ils sont déterminés par huit caractéristiques de base qui décrivent leurs attributs physiques et psychologiques. A ces huit caractéristiques primaires on rajoute une caractéristique secondaire : la santé mentale qui représente l'équilibre mental du personnage. Il faut ensuite choisir une profession parmi celles proposées, mais il est possible de choisir une profession qui n'est pas dans les règles si l'on s'entend avec l'arbitre.

Les personnages de *L'Appel de Cthulhu* sont le plus souvent des intellectuels qu'une curiosité insatiable pousse à enquêter sur des phénomènes mystérieux ou surnaturels.

La magie

La magie existe dans *L'Appel de Cthulhu*, mais elle n'est pas très puissante et est dangereuse à mettre en œuvre. Elle consiste surtout en des sortilèges de conjuration de créatures du Mythe et son gros inconvénient est de faire perdre des points de santé mentale à la personne qui lance le sort. Les sortilèges sont cependant très utiles car ils sont souvent le seul moyen de disposer d'une créature adverse. L'acquisition de sortilèges se fait en étudiant des ouvrages aussi rares et maléfiques que le célèbre *Necronomicon*.

L'expérience

Si votre personnage triomphe des embûches disposées par le diabolique arbitre lors de l'aventure, il pourra tenter d'augmenter son score dans les compétences qu'il a utilisé avec succès. Il pourra même si l'arbitre l'estime justifié, regagner des points de Santé Mentale reflétant sa nouvelle confiance en lui-même. Ce système d'expérience commun à tous les jeux de la firme *Chaosium* a l'intérêt d'être simple, logique et motivant car il pousse les personnages à être actifs.

Les compétences

Chaque personnage possède des connaissances dans des domaines divers que l'on appelle compétences. *L'Appel de Cthulhu* a sélectionné 64 compétences de base qui vont de l'archéologie jusqu'à l'art de se cacher dans l'ombre en passant par la mécanique ou les talents d'orateur. Le degré de maîtrise d'une compétence est indiqué par un nombre allant de 0 à 100 qui représente le pourcentage de chance de réussite en situation de stress. On peut reprocher à certaines compétences d'être un peu trop générales, mais c'est une option qui a été prise par souci de simplicité.

Les créatures du Mythe

On trouvera dans *L'Appel de Cthulhu* un bestiaire Lovecraftien très complet. Avec un choix aussi vaste, la tentation est grande de faire *casser du monstre* par les enquêteurs (c'est plus simple que de faire un scénario bien construit). Si telle est votre intention, changez de jeu et choisissez-en un où les personnages des joueurs ont une chance. Eh oui, dans *L'Appel de Cthulhu* même un personnage exceptionnel se sent parfois très petit...

L'ambiance

C'est l'un des points les plus importants : *L'Appel de Cthulhu* est un jeu d'enquête où le mystère doit être constamment présent. Les films d'horreur fournissent un bon modèle : l'action démarre lentement et puis survient l'événement qui fait basculer la réalité dans le cauchemar. Les amateurs de jeux de rôle basés exclusivement sur l'aventure et l'action seront peut-être déçus, mais *L'Appel de Cthulhu* a délibérément choisi de les ignorer.

Les combats

Parmi les compétences possibles il existe des compétences de combat qui suivent les mêmes règles que les autres. Les règles du combat sont volontairement simples (elles peuvent même paraître irréalistes) et meurtrières. C'est que les personnages de *L'Appel de Cthulhu* sont rarement des combattants expérimentés, et, le cas échéant, les créatures du mythe de Cthulhu sont souvent trop puissantes pour être vaincues lors d'une simple confrontation armée. Cette faiblesse des personnages est volontaire, les créateurs du jeu voulant que *L'Appel de Cthulhu* soit un jeu d'atmosphère et d'enquête où l'astuce et la réflexion l'emportent sur la force brute.

La Santé Mentale

Certaines circonstances particulièrement éprouvantes peuvent faire vaciller votre raison (la vue d'un corps mutilé, la lecture d'un ouvrage odieux, l'apparition d'un monstre horrible...). En d'autres termes, vous perdez des points de *Santé Mentale*. Si vous en perdez trop, vous pouvez souffrir de troubles mentaux passagers ou définitifs. La folie est souvent la sanction des enquêteurs trop téméraires qui hurlent entre les murs blancs d'un asile en attendant leur hypothétique guérison. La *Santé Mentale* constitue l'un des éléments les plus originaux du jeu qui retrouve ainsi le grand thème du héros Lovecraftien rendu fou par ses propres découvertes.





L'édition française

La présentation du jeu est identique à celle de l'édition américaine : la boîte contient un livre de règles, un guide des années 20, une carte du monde, des feuilles de personnage, des dés, des silhouettes de personnages et de monstres.

On peut faire deux remarques à ce niveau :

— Le livre de règles est à dos carré, ce qui, à mon avis, améliore sa présentation par rapport à l'édition américaine.

— Tout a été traduit en français sauf les noms sur la carte mondiale, est-ce un oubli ?

Si nous nous intéressons maintenant au livre de règles, un certain nombre de remarques s'imposent :

— La maquette n'a rien d'original et il y a trop d'espaces blancs inutilisés ; quant aux caractères, je les trouve trop petits.

— La traduction est souvent maladroite : *investigator* est traduit par *investigateur* au lieu d'*enquêteur*, certains mots comme le verbe *incapaciter* ont été franchement inventés... Ces remarques concernent la forme de la traduction, le fond est relativement clair et je n'ai pas trouvé de contresens par rapport aux règles originales.

— Il y a de nombreux renvois à des pages de référence, le problème étant que le numéro de la page a été trop souvent oublié.

— Tous les éléments de l'édition anglaise ne figurent pas dans l'édition française : citons par exemple l'absence de dessins des Créatures du Mythe.

Le sentiment que l'on retire de tout cela est que le travail de finition de l'édition française a été bâclé, et l'on pouvait s'attendre de la part de *Jeux Descartes* à un travail plus sérieux.



Les scénarios

Outre les scénarios proposés dans le livre de règles qui sont parfaits pour des débutants, *Jeux Descartes* propose la traduction d'aventures beaucoup plus consistantes vendues sous forme de livrets :

— *Les Ombres de Yog-Sothoth* et *Les Fungi de Yuggoth* sont de véritables campagnes destinées à sauver l'humanité.

— *L'Asile et Autres Contes* et *La Malédiction des Chthoniens* regroupent des scénarios indépendants.

— *Le Supplément de Cthulhu* regroupe des règles optionnelles, des informations diverses et de petites aventures.

N'ayant pu encore lire la traduction française de ces scénarios, je ne puis parler que de la version anglaise : ils sont remarquables, ma préférence allant à l'immonde *Malédiction des Chthoniens*.

Conclusion

La parution de *Call of Cthulhu* aux USA en 1981 fut un véritable événement : pour une fois un jeu de rôle osait proposer aux personnages d'autres buts que la recherche de la puissance personnelle...

Aujourd'hui, *L'Appel de Cthulhu* est disponible en français et la simplicité de ses règles alliée à sa profonde originalité en font un jeu idéal pour les débutants.

J'envie ceux qui découvriront pour la première fois — en français — l'univers étrange et fascinant de *L'Appel de Cthulhu*. ■

CLUB  **Jeux
DESCARTES**

"Avec nous, une nouvelle ère de jeux commence..."



**RELAIS-BOUTIQUE
A TOULOUSE**
Passage St-Jérôme
Centre Commercial St-Georges
Tél. 23.73.88

Le spécialiste du jeu de réflexion.

LE FETU DE FEU

Le *Fétu de Feu* n'est pas un module classique. C'est beaucoup mieux que cela : la trame d'une mini-campagne de Science-Fiction. Au lieu de donner une suite de descriptions directives et de scènes fixées à l'avance, qui réduirait le rôle du MJ à celui d'un simple récitant lisant son texte devant ses joueurs assemblés, il propose une histoire, un cadre, des événements, des lieux, des protagonistes, des suggestions, des conseils, bref, des idées ! Ainsi, chaque MJ pourra utiliser à sa guise ces idées, mêlant sa propre fantaisie à celle de l'auteur, *créant* une aventure originale, riche, ouverte et passionnante, adaptée à ses joueurs, à son JdR préféré, à son Univers personnel et à sa manière de Maîtriser. Bien sûr, il lui faudra fournir un certain travail de préparation, mais quel MJ digne de ce nom voudrait se priver de ces préliminaires ? Notez que, de plus, l'aventure est présentée en deux parties, la seconde passant dans le prochain numéro de *Runes*.
Bon voyage !

J'ai longtemps hésité sur la forme que devait prendre ce module. Allais-je privilégier un système de jeu particulier (*Space Opera*, *Traveller*, *Others Suns*) ? Ou bien devais-je faire quelque chose de plus général, que les divers *Referee*, *Stars Masters* « and so on » allaient développer. J'ai fini par me décider pour la deuxième solution. Chacun voit midi à sa porte et je n'ai ni envie de me faire des ennemis, ni la prétention de connaître sur le bout des doigts les divers systèmes de jeu existant actuellement.

Les faits

Il va s'agir ici d'exploration. Un petit vaisseau solitaire va aller reconnaître un « rassemblement d'étoiles » lointain, connu sous le nom d'amas du *Fétu de Feu*.

Avant d'aller plus loin, petit avertissement. Ce n'est pas un module pour le personnage de Boucher, que *Runes* n° 5 a si finement détaillé. Si vos joueurs ne voient le jeu de rôle qu'au travers du viseur d'une arme quelconque, **tournez vite la page**, vous perdez votre temps. Il y aura certes quelques combats, mais ils seront en proportion infime par rapport au reste de l'histoire. Il sera question d'exploration, de découverte de mondes nouveaux, de la résolution du problème posé par d'apparentes absurdités génétiques. Il faudra à vos joueurs de la patience, un esprit ouvert et de bons sentiments. Je me répète, mais c'est la dernière fois (Juré ! Quoique...), ce n'est pas un module pour « Cahoties Debiles ».

Les lieux

Un amas globulaire.

« Rassemblement d'étoiles fortement concentrées avec une distribution sensiblement sphérique. — Le plus remarquable est l'amas d'Hercule (Messier 31), qui est aisément visible avec les plus petites jumelles. »

Dictionnaire Larousse de l'astronomie. Janvier 1966.

Celui qui nous intéresse est situé à un an de vol des sphères civilisées, en zone non explorée. La taille de cet amas est 200 Années de Lumière de diamètre. Noter que c'est un peu grand pour *Traveller*, parfait pour *Space Opera* et ridiculement petit pour le *Scattership d'Other Suns*. Vous pouvez adapter les distances si vous le jugez nécessaire, mais attention à la cohérence avec le voyage des derniers des Awaës !

Pierre Zaplotny

Les dates

L'arbitre aura à déterminer les dates de l'action et à rendre cohérent le calendrier du récit de Zéline Askhéantsa avec celui de l'univers où il fait évoluer ses joueurs.

Ceci posé, nous allons avoir besoin :

- d'éviter quelques pièges ;
- d'un vaisseau spatial ;
- de tous le matériel que nécessitent des années d'absence des sphères civilisées.

Eviter les pièges

Tout d'abord, fuyez le « Patron », l'employeur, le chef ou tout autre nom que l'on donne à ces aberrations. Je m'explique. Prenons l'exemple des modules de *Traveller* que l'on trouve dans le commerce. Pratiquement tous tournent autour d'un étrange personnage appelé le « Patron ». Cette chose bizarre rencontre les aventuriers dans les coins les plus improbables, leur confie des missions en général mal payées (ou trop bien), dans lesquelles il apparaît comme le businessman ayant besoin de « Durs » pour régler une « Affaire délicate » (en général un coup sordide à la portée du premier petit loubard venu), ou bien comme un fantôme dont le maître du jeu, puis les joueurs finissent par se demander la raison de la présence.

— « Il nous employait pourquoi, déjà, ce mec ? ».

C'est dommage car lesdits modules sont en général très intéressants et fort bien conçus. Je pense par exemple aux fantastiques *Sky Raiders* de la FASA et à certaines *Amber Zone*, petits modules non directifs du *Journal de la Travelers's aid society*. Des bijoux. Dernier exemple : J'ai récemment refait jouer cette superbe aventure qu'est *Horde* (module GDW). Mais au lieu d'être des astronautes sans vaisseau et fauchés, mes joueurs se sont retrouvés dans la peau de diplomates Impériaux vers lesquels on se tournait avec anxiété. Et ce sont eux qui ont fini par prendre les décisions. Point de vue *Role Playing*, je vous garantis que cela a été quelque chose.

Premier commandement

Donnez à votre équipe le pouvoir décisionnel.

Deuxième ennemi, l'argent. Ou plutôt son absence. Il faut responsabiliser vos joueurs. « On » ne les engagera pas pour une exploration, *ils la monteront*. Ils achèteront ou loueront le vaisseau. Ils se procureront le matériel dont ils pensent avoir besoin. Ils engageront au besoin du personnel s'ils l'estiment nécessaire. Rien qu'avec cela, je vous prédis au moins une soirée intéressante et bien remplie. Donc, si vous faites jouer des personnages déjà existants, veillez à faire en sorte que l'aventure précédente les ait mis *largement* à l'abri du besoin. Sinon, générez des personnages nés riches. Je sais, c'est barbare, mais une fois n'est pas coutume.

Deuxième commandement

Donnez à votre équipe les moyens de ce qu'elle va entreprendre.

Le vaisseau

Il n'y a pas grand chose à en dire, si ce n'est qu'il devra être rapide et bien armé. Il aura besoin d'une grande autonomie et disposera de place en excès pour permettre l'installation d'un laboratoire et le stockage d'échantillons. Il saura enfin se contenter d'un équipage réduit. Cela peut paraître beaucoup demander, mais tous les systèmes de jeu disposent de ce genre de mouton à cinq pattes. Je pense au *Classe Denoba* de *Space Opera*, au *Scattership* d'*Others Suns*. Pour *Traveller*, le *Scout Explorer* paru dans le numéro 40 de notre excellent confrère de langue anglaise *White Dwarf* convient très bien. Les *Scouts Blindés* de *Star Frontier* seront parfaits avec une réserve toutefois : ignorez les suicidaires règles d'exploration de ce système de jeu !

L'équipage

Il sera de préférence humain. Si ce n'est pas le cas, il devra obligatoirement comporter une majorité d'humains. C'est un tantinet anthropocentrique, et j'en suis conscient. Mais je vois mal quels sentiments *viscéraux* pourrait éprouver un félin Mekk-Purr de *Space Opera* face aux manipulations génétiques que les Awaès se sont fait subir. Et que dire d'un Vargr de *Traveller* dont la race est elle-même issue de telles manipulations.

Le matériel

Alors là, débrouillez-vous ! La seule chose que j'oserai vous dire à ce sujet, c'est que quelques réalisations de notre technologie du vingtième siècle battent à plate couture ce qui est parfois présenté comme des merveilles de Science-Fiction. Je pense, sans citer personne, aux performances risibles des ordinateurs de certain système de jeu (très gros, très lourds, très chers, pas capables de faire grand chose). Prudence donc.

Notez que l'expédition peut durer quatre ou cinq ans.

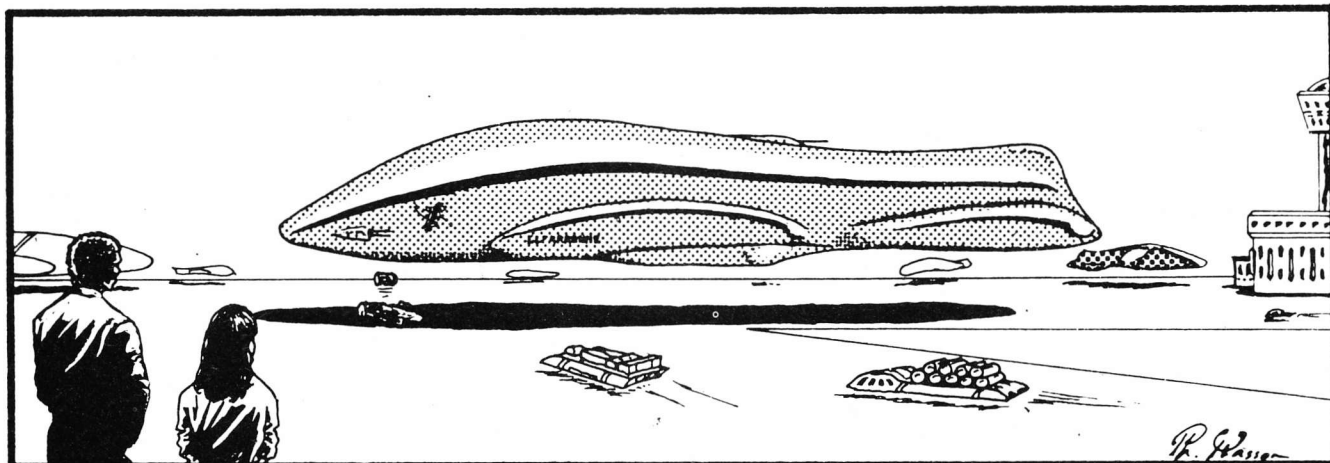
Le module se constituera de trois parties intimement liées.

— Les descriptions des mondes rencontrés et de ce qui s'y trouve.

— Des citations du Manifeste des Explorateurs Indépendants.

— Le journal de Zéline Askéhantsa tel qu'il sera découvert au fur et à mesure de l'histoire.

Définissons maintenant le « statut juridique » des personnages. On pourrait penser que les explorations interstellaires sont strictement réservées à des institutions légales soucieuses de mettre des races moins avancées techniquement à l'abri d'escrocs sans scrupules (ou de sauvegarder leurs privilèges !). D'autant plus que les **Explorateurs Indépendants** sont coupés de toute civilisation et peuvent être amenés dans des cas extrêmes à prendre des décisions pouvant engager toute leur race.



« ... L'Univers est vaste. Si vaste qu'il dépasse la compréhension des races qui y vivent. Celles-ci se sont regroupées pour lutter contre le sentiment de solitude qui étreint l'être sentant face au vide. Ces rassemblements, de quelque nature qu'ils soient : raciaux, ethniques, politiques, philosophiques ou religieux, ont toujours cherché à augmenter la taille de la sphère étoilée qu'ils avaient sous leur contrôle. Les raisons avouées étaient plus ou moins cohérentes, plus ou moins belles. Mais la vraie motivation est certainement la peur de l'inconnu et le besoin de se reconforter en le faisant reculer... »

« ... Le gros problème rencontré par les organisations "Etatiques" d'exploration est le manque de souplesse chronique des durées de mission. On peut difficilement concevoir qu'un commandant de bord prenne à ce sujet des décisions risquées pour sa carrière s'il n'y a pas d'intérêt immédiat. S'il se trompe, il se retrouve seul face aux banques déçues par la non rentabilisation d'un vaisseau dont on aurait eu besoin ailleurs, face aux syndicats dénonçant le non-respect des accords passés, et face à ses supérieurs furieux de tout ce tapage. Or l'exploration est un investissement à long terme, où l'intérêt immédiat n'existe guère. C'est là que nous intervenons, nous autres Explorateurs Indépendants... ».

Extrait de l'introduction du Manifeste des Explorateurs Indépendants.

Introduction à lire aux joueurs (avec délicatesse, subtilité et beaucoup d'à propos...)

« Vous avez voyagé presque un an. Depuis longtemps les liaisons sont coupées avec les sphères civilisées. Mais c'est normal, et les astronautes et scientifiques que vous êtes ne voient en cela qu'une des faces de la liberté accordée par leur statut d'Explorateur Indépendant si durement acquis. Et l'autre face est là, droit devant ! L'amas du Fétu de Feu ! Cette splendeur dont tout le monde rêvait depuis tant de temps, enfin à portée de main ! Votre vaisseau vient de faire surface près d'une belle étoile de type GO. Ce sont celles qui présentent les meilleures probabilités de présence de planètes habitables par l'homme. »

Cette étoile est celle qui vit naître Zéline Askéhantsa. Bâptisons-la Origine. Libre à vos joueurs de la nommer différemment. A vous de vous adapter. C'est une GO, série principale. En Français, cela signifie qu'elle ressemble beaucoup à notre soleil. Si des planètes orbitent à bonne distance, la vie humaine doit être possible.

En fait il y a six planètes. Dans l'ordre d'éloignement :

- Une type Mercure brûlante.
- Une Terrestre, avec cependant un



petit rien de bizarre dans l'atmosphère.

— Une type Mars.

— Trois Joviennes (Géantes Gazeuses dans lesquelles les vaisseaux de *Traveller* pourront ravitailler).

On repèrera rapidement de nombreux objets en orbite autour d'Origine II et III. Ils sont visiblement métalliques. Au cours de l'approche, une macabre découverte. Une humaine en scaphandre. La vitre de son casque est brisée, ce qui signifie que la technologie qui l'a fabriqué est bien basse. Son état de conservation est parfait : le froid a gagné la course contre la décompression explosive. Elle dérive en orbite cométaire, et on dira aux joueurs que les probabilités de rencontre étaient extrêmement faibles (faites le calcul, moi je n'en ai pas eu le courage). Si elle est rentrée dans le vaisseau sans précautions particulières, son corps se désagrègera en quelques sinistres instants (ce qui signifie qu'elle a du connaître des températures de l'ordre du zéro absolu). Une tentative de datation du cadavre donnera presque deux mille ans. La couleur de la peau est bleue. Sur son visage s'esquisse un petit sourire énigmatique, comme si elle riait encore d'une secrète plaisanterie. Gardez votre mystère, belle dame.

Origine III

Autrefois nommée Pourprande par les Awaès.

Planète de type Mars.

Les objets métalliques en orbite autour d'elle sont bien sûr des vaisseaux interplanétaires (*pas interstellaires*) et des stations orbitales. Tous sont déchiquetés, et les canonnières de votre équipe reconnaîtront des impacts de missiles explosifs classiques de basse technologie. (Pas de *Nova Guns* ni de *Star Torpedoes*). Une fouille des épaves sera à prévoir. On ne trouvera pas grand chose d'intéressant : des débris humains, des

objets personnels tellement familiers que c'en est horrible (Peignes, bijoux, montres, chaussettes...), et des écrits sur lesquels les linguistes de l'équipe ne vont pas manquer de se ruer... (Il s'agit en fait de documentations techniques qui ne renseigneront pas sur le pourquoi des événements). Ni bandes magnétiques, ni disquettes, ni mémoires à bulles, seuls supports susceptibles d'être connus à ces niveaux de technologie. La raison en est simple, et ce sera un biologiste qui la trouvera. Les ordinateurs étaient tous organiques.

Bien que composée d'air, l'atmosphère de la planète est trop légère pour être respirables. Il y a trois gros cratères équidistants sur l'équateur et un au pôle Nord. En survolant le pôle Sud, on repèrera une grande base. Une échographie détaillée de la surface du monde fera apparaître aux alentours des cratères un grand nombre de vaisseaux posés, de véhicules tous terrains à chenilles et de « tentes » dégonflées.

Tout est mort. La base du pôle Sud à l'air encore en état, mais rien n'y bouge. Il faudra bien se décider à envoyer une navette !

Tous les véhicules, vaisseaux et tentes, au sol contiennent des restes humains. Si certains ont eu leur combinaison spatiale déchirée par des projectiles, la plupart donne l'impression d'être morts par manque d'air.

La base du pôle Sud

Elle est composée d'une multitude de bâtiments et couvre presque un kilomètre carré. Une grande tour cubique trône en son milieu. Partout l'on peut voir des rampes lance-missiles fixes ou sur affûts mobiles. Il y a très peu de missiles qui n'ont pas été tirés. Sur certains d'entre les plus gros on repèrera une faible trace de radiocativité résiduelle. Le sol est jonché de corps en scaphandres.

Chose bizarre, très peu ont leur casque. La plupart des créatures ont l'air d'avoir été prises par la mort pour l'avoir retiré. Les tenues dont le casque est retiré ne contiennent que quelques os de la tête (ce sont les plus résistants), des dents en or, des bagues... Charognards, on va pouvoir vous juger !

Le grand bâtiment

Les sas se feront prier pour fonctionner. La pression interne est de une demi atmosphère. Une analyse chimique montrera que l'air est vicié (ce qui est normal après mille ans de conserve). Une analyse biologique fera hurler les spécialistes en la matière : un virus encore épouvantablement actif est partout. Cette horreur tue les humains à petit feu, les forçant le plus souvent à se suicider tellement est insupportable la douleur occasionnée.

La visite fera apparaître qu'il s'agit d'une base tout à fait standard pour ce niveau de technologie. Toutes les mémoires organiques ont été tuées par le virus et rongées par les champignons. Les papiers n'existent plus depuis longtemps. Les plantes des hydroponiques, destinées à fournir l'air et de la nourriture ont envahi les serres en une petite jungle.

Il faudra préciser que ces cultures ont l'air très performantes pour le faible niveau de technologie, comme si ceux qui les avaient installées connaissaient

particulièrement bien leur affaire.

Les parties habitables sont envahies de mousses, champignons et lichens à l'état végétatif. Pas de cadavres (ils ont été rongés depuis longtemps).

Le reste de l'extérieur de la base

Il est composé de longues rangées de bacs ouverts. Les biologistes reconnaîtront des systèmes destinés à augmenter petit à petit la pression atmosphérique de la planète. Bien que primitifs, ces appareils dénoteront une très grande connaissance des sciences de la vie. Les bacs ont cessé de fonctionner faute d'entretien.

Rien de bien intéressant ne sera découvert après cela sur Origine III.

Origine II

Autrefois nommée Awaès par ses habitants.

Planète type Terre polluée.

L'impression de bizarre que donnait la planète de vue de loin est tout simplement due au fait que la planète est un enfer. Les océans sont couverts d'immondices. Le sol est empoisonné par le même virus qu'Origine III, et par d'autres. Pour parfaire le tout, une guerre nucléaire a anéanti toutes les grandes cités. Quelques misérables mammifères efflanqués essayent de survivre tant bien que mal et d'échapper aux insectes géant qui semblent proliférer, non sans difficultés d'ailleurs. D'humains, nulle trace. L'arbitre s'attachera à faire ressortir la sensation de tristesse et de désespoir qu'engendre un tel spectacle. Imaginez un cratère à la place de Paris, Londres, New York et Moscou. Imaginez Shanghai, Santiago du Chili et Dakar gagnés par une végétation malsaine, malade, fruit de mutations sauvages. Imaginez la cha-

pelle Sixtine devenue un nid de guêpes géantes et les chutes de Zambèze recouvertes de carcasses de véhicules et de ferrailles, le tout étant habité par des lombrics mesurant trois mètres dès la naissance. Si vous tenez absolument à faire un combat, et si vous n'êtes pas de ceux qui considèrent qu'une combinaison étanche de haute technologie protège contre à peu près n'importe quel animal (ce n'est pas péjoratif, on peut très bien l'admettre !), profitez-en !

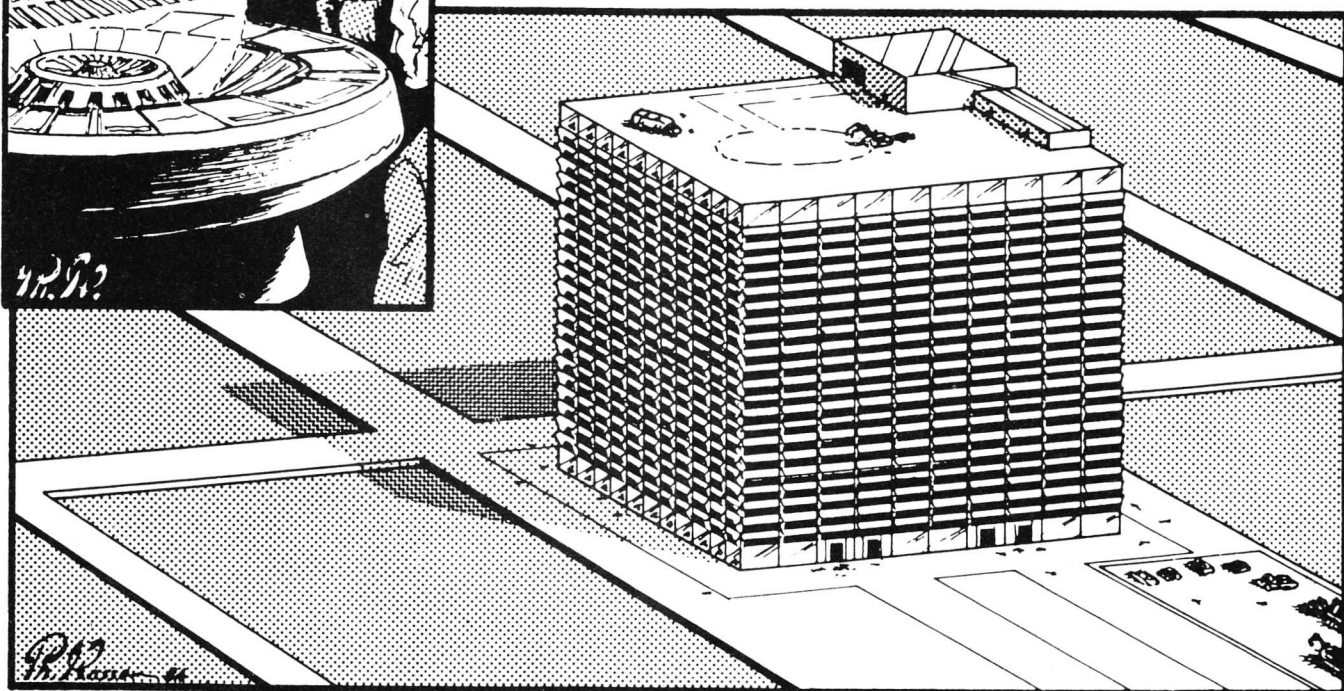
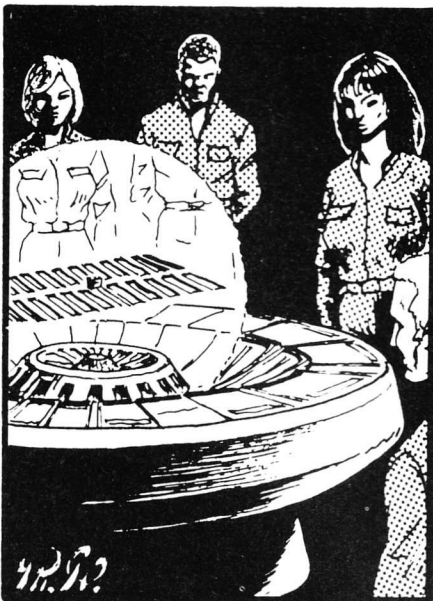
On trouvera autour d'Origine II les mêmes épaves qu'autour d'Origine III. Sauf pour LE BERCEAU, évidemment.

Le berceau

C'est une gigantesque station spatiale en orbite haute. C'est là que fut construite « La Flèche de Vie ». Elle fait dix kilomètres de long sur sept de diamètre et possède un vide interne de dix kilomètres de long sur trois de section : ce qu'il faut pour contenir la « La Flèche de Vie » (hors collecteur). Cet ensemble est totalement intact.

C'est dans LE BERCEAU et uniquement là que l'on pourra trouver des informations exploitables sur les Awaès, ces humanoïdes, non, plutôt ces humains à la peau bleue.

L'arbitre est invité à soigner la scène. Après le spectacle déprimant d'Origine II et III et des épaves qui orbitent autour, l'attraction du BERCEAU est irrésistible. Les panneaux solaires fixes sont orientés vers Origine, preuve qu'un système de positionnement quelconque fonctionne toujours. Les balises d'approche marchent encore (à vous de juger si les systèmes de navigation du vaisseau d'exploration peuvent ou non les exploiter). Les Imnpes à décharge pour la navigation à vue se mettront en route automatiquement, bien que trois-quart d'entre elles claquent au bout de cinq minutes.



Presque deux mille ans !

Le métal de la station spatiale est terni, mais il a tenu le coup. Il y a bien eu un ou deux choc d'origine météorique, mais ils ont à peine égratigné la coque. Un sas capable d'accueillir le vaisseau d'exploration en entier s'ouvrira, libre à vos joueurs d'y faire pénétrer ou non leur engin. L'atmosphère interne sera respirable, quoiqu'ayant une forte odeur de réfrigérateur que l'on aurait laissé fermé débranché. Il n'y a pas de gravité artificielle, les Awaës ne sachant pas la créer. L'arbitre pourra à ce moment dire à un joueur que cet ensemble est probablement un *chantier astronaal*, ou faire un tir de dés contre l'éducation ou l'intuition.

Le poste de commandement

Tout engin de ce style a plusieurs passerelles. Mais il est évident que l'une d'elle aura prédominance sur les autres. Il s'agit d'une salle de cinquante mètres de « long » sur dix de « large » et quarante de « haut ». Bien avoir à l'esprit qu'en apesanteur les notions de haut et de bas sont une grosse plaisanterie. Il y a des terminaux d'ordinateur qui ne fonctionneront plus (un ordinateur, électronique ou biologique, est un engin délicat nécessitant un entretien constant). Sur un des « murs » de cinquante mètres, une épure époustouflante.

La Flèche de Vie.

Tous vos astronautes reconnaîtront immédiatement ce dessin pour ce qu'il est. Un vaisseau interstellaire infraluminaire. Le principe de fonctionnement sera expliqué à ce moment-là.

Une fouille détaillée fera découvrir, soigneusement conservées sous film plastique et sous vide, une série de disques durs d'ordinateurs de basse technologie. Ce sont des supports de sauvegarde prévus pour défier le temps. Il y aura du travail pour les mécaniciens, qui devront fabriquer les lecteurs, pour les informaticiens qui devront trouver le système de codage utilisé, pour les linguistes enfin qui, aidés par des mathématiciens, découvriront que les informations leur sont destinées. Ou plutôt que ces disques durs ont été laissés à la postérité comme les plaques gravées sur les sondes Voyager. Les codes employés sont très simples, et comportent alphabet, grammaire, vocabulaire et orthographe. Un système phonétique est également fourni.

Le début de l'histoire

Il a déjà été fait mention de Zéline Askéhantsa et de son récit. Zéline Askéhantsa était une poétesse. Elle appartenait à une race qui ne connaissait que le vol interplanétaire, ignorant tout du voyage aux vitesses supraluminiques : les Awaës.

Cette race est humaine. Très élancée, peau bleue, yeux bridés. Cheveux blonds pour certains, très bruns pour la

plupart. Libre à l'arbitre de dire s'il s'agit d'une évolution parallèle ou d'une « colonie perdue ».

Comme cela a hélas souvent été le cas, cette humanité a détruit son monde d'origine par négligence, guerre, pollution, industrialisation sauvage. Si les astronefs n'étaient pas leur fort, les Awaës étaient des généticiens hors pair. Alors que leur planète agonisait, ils conçurent le projet de sauver coûte que coûte leur culture. Leur étoile, un astre de type GO, possédait une planète susceptible d'être Terraformée. Les travaux commencèrent donc et durèrent deux de *nos* siècles.

Pendant ce temps, un groupe politique réussit, en dépit d'une farouche opposition, à faire voter un projet fantastique : contruire un vaisseau capable de franchir le gouffre séparant deux étoiles. Y embarquer l'élite des généticiens de la planète. Et l'envoyer vers l'étoile simple la plus proche. Un petit voyage de 25 années-lumière. Le projet fut voté. Le vaisseau mesurait huit mille six cent mètres de long, pour un diamètre de deux mille quatre cent mètres en moyenne, sauf pour le collecteur qui avait une section de quatre mille neuf cent mètres. A l'avant, un puissant laser permettait de polariser l'hydrogène interstellaire, qui était ensuite attiré magnétiquement vers le moteur à conversion. Plus le vaisseau allait vite, plus il recevait de carburant. On pouvait monter jusqu'au tiers de la vitesse de la lumière par ce système. Des réservoirs auxiliaires permettaient de manœuvrer à basse vitesse. Huit cent personnes étaient susceptibles d'y prendre place en animation suspendue, de même que nombre d'animaux. Mais la pièce maîtresse de l'équipement du vaisseau était le laboratoire génétique. Il contenait la fine fleur des possibilités de cette humanité en cette matière. On pouvait non seulement y créer la vie, chose triviale pour ces gens, mais aussi mettre au jour n'importe quelle type de créature à laquelle on pouvait penser. Des vaisseaux interplanétaires de cinq cents mètres de long, fixés à l'extérieur de la coque, devaient permettre les atterrissages.

Alors que le projet Flèche de Vie touchait à sa fin, la situation écologique d'Origine II, le monde malade, se dégradait brutalement. Des mutations sauvages commencèrent à apparaître. Les Prophètes du Malheur, un groupe de fanatiques fous dangereux (ils le sont tous), s'emparèrent du pouvoir. Le gouvernement officiel leur échappa toutefois, et alla se réfugier sur une station orbitale.

Le départ de la Flèche de vie fut hâté par des fonctionnaires intelligents qui devaient se douter de ce qu'allait être la suite des événements. Le grand vaisseau interstellaire, protégé par deux navettes dont les commandants avaient gardé la tête froide, fut éjecté par les champs magnétiques du BERCEAU. Il alluma ses moteurs atomiques, qui allaient lui faire atteindre le tiers de la vitesse de la lumière en 118 jours.

La fin des Awaës d'Origine fut atroce.

Les mutations empirèrent. Une ignoble panique saisit la foule. Les astrophores furent pris d'assaut. Les Prophètes du Malheur, aidés de malheureux terrifiés de n'avoir pu embarquer sur des navettes, lâchèrent des virus dans l'atmosphère d'Origine II. On apprendra comment les autorités en exil, complètement dépassées, firent bombarder les villes à partir des vaisseaux en orbite, avec le vain espoir d'arrêter la contagion. On saura qu'alors une partie de la flotte interplanétaire se mutina et que l'on commença à *se battre*.

Strictement réservé à l'arbitre

Ce que les joueurs n'apprendront qu'au fil du récit de Zéline Askéhantsa.

Vers la fin de la construction de Flèche de Vie, les adversaires du vaisseau firent valoir qu'il était criminel de se séparer des meilleurs astronautes et généticiens alors que l'on en avait un besoin pressant pour le projet de Terraformation. On discuta. On vota. La foule manifesta. On revota. Et les ennuis commencèrent. Lorsque la « Flèche de Vie » partit vers les profondeurs de l'espace pour un voyage qui allait durer 75 ans, elle emmenait dans ses flancs des personnes pas aussi équilibrées qu'elles auraient dû l'être.

Les joueurs ne sauront pas que son commandant, Ulaz Uanits avait été cassé deux ans plus tôt pour laxisme ayant entraîné la mort de l'un des astronautes de la navette qu'il commandait. Ni que son second Yzaur Téhéuz, l'avait été pour abus d'autorité. Ni que l'équipage et l'équipe scientifique étaient loin d'être des lumières, à part quelques éléments raisonnablement compétents.

Fort heureusement, elle emmenait aussi des artistes : peintres, poètes, architectes, écrivains, emmenés In-Extremis pour « Donner une âme au Nouveau Monde ». Parmi eux se trouvait une poétesse et romancière d'une cinquantaine d'années nommée Zéline Askéhantsa.

— Voici l'histoire d'un lâche qui commit crimes sur crimes par omission, d'une folle mégalomane qui le manipula jusqu'au bout, et d'une vieille dame qui les posséda tous les deux.

(à suivre)

GRENOBLE

le damier

le spécialiste des
jeux de rôle

par Henri Balczesak

Les JdR évoluent. C'est normal, il reste bien des progrès à faire, tant dans la conception de leurs règles que dans le choix de leurs thèmes et du soin de leur présentation. Aussi, nous les vieux de la vieille, les anciens du jeu de rôle, nous sommes quelque peu ébahis en voyant apparaître tant de nouveautés qui se démarquent de plus en plus des jeux que nous connaissons.

Quelques nouvelles parutions sont étroitement associées à des thèmes que nous trouvons, de prime abord, bien restreints même s'ils sont intéressants. Nous commençons à nous habituer à voir paraître des JdR sur des thèmes tirés de la littérature (*L'Appel de Cthulhu*, *Ringworld*, par exemple). Mais maintenant nous voyons que ce sont même des succès du cinéma (*Indiana Jones*, *James Bond*) ou de la bande dessinée (*Elfquest*, *Marvel Super Heroes*) qui suscitent la création de nouveautés. L'intérêt de cette démarche est qu'elle met d'emblée les joueurs dans un univers défini et qu'elle leur permet d'incarner des personnages connus. Ça sent le commercial tout ça...

De plus, certains jeux nouveaux sont conçus dans un esprit de simplicité. Ils sont jouables rapidement, sans qu'il soit nécessaire de lire patiemment des pages et des pages de règles plus ou moins subtiles. Ainsi, un jeu comme *Chill* de Pacesetter est conçu pour que vous puissiez commencer votre première partie après avoir lu seulement quatre pages de règles ! Mais ne croyez pas que les règles soient simplistes ou inintéressantes ! Au contraire ! Elles sont de plus en plus astucieuses, faciles à retenir et l'organisation progressive des livrets est si pédagogique que vous entrez, sans effort et pas à pas, dans des mécaniques élégantes, subtiles et réalistes qui savent s'effacer, en cours de jeu, devant le plaisir de jouer des rôles.

Ajoutez à cela les fantastiques progrès réalisés dans la présentation matérielle des JdR et vous comprendrez aisément que quelqu'un qui aurait joué à *AD&D* il y a quelques années et qui voudrait raccrocher aux JdR maintenant puisse être pour le moins dépaycé !

Toute cette évolution touche essentiellement un nouveau public et même, enfin, le « grand » public, celui qui ne comprenait pas que les JdR soient aussi compliqués, prennent autant de temps et nécessitent tant d'efforts. On nous disait que ces jeux ne pouvaient se pratiquer que comme des *hobbies*, ils redevenaient de véritables *jeux* auxquels on n'est pas obligé de consacrer

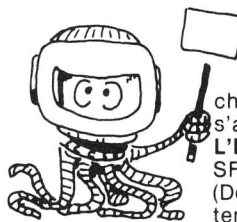
de longues études. Evidemment, pour un joueur de *AD&D* qui a fourni plusieurs années d'efforts pour maîtriser les étranges subtilités du système de règles, il est un peu frustrant de voir qu'il suffit maintenant de très peu de temps pour se plonger dans les délices des aventures en pantoufles.

Les « nouveaux » joueurs ont l'esprit ouvert et une curiosité tous azimuts. Ils sont habitués, déjà, à des règles claires, simples, élégantes et faciles à apprendre ainsi qu'à un matériel de jeu somptueux. Ne vous étonnez pas s'ils regardent les vieux érudits des donjons avec une certaine condescendance ou une commisération amusée. Ils ne connaissent plus les éternels débats sur des points de règles, les pinaillages hargneux sur l'interprétation qu'il faut donner à tel ou tel sortilège, ni les irrépressibles envies d'améliorer telle ou telle mécanique. Ils jouent ! Ils s'amusent ! Ils n'encombrent plus leur mémoire, ils laissent libre cours à leur imagination...

Alors, si vous voulez rester dans le coup et, loin de vous prendre au sérieux, si vous voulez découvrir les nouveaux plaisirs que les progrès dans la conception des JdR vous proposent, vous n'hésitez pas à quitter votre tour d'ivoire pour aller soulever un ou deux couvercles de ces jeux que vous regardez encore trop souvent comme de mauvais plagiat ou de sombres hérésies. J'espère que cette rubrique vous en donnera au moins l'envie.

Rappel :

DF = Disponible en France,
DGB = Disponible en Angleterre,
DUSA = Disponible aux USA.



Traveller de GDW (**DF**) survit, s'accroche, se modifie progressivement et s'agrandit. Il ressemble étrangement à *L'Empire Galactique*, le nouveau jeu de SF paru récemment chez LAFFONT (Décidément, ces Américains ne respectent rien...). C'est pourquoi, il peut être intéressant de se procurer quelques éléments de *Traveller* si on veut les intégrer à l'E.G. En particulier les dernières parutions : *Adventure 12: Secret of the Ancient* et les modules (conséquents !) sur les « *aliens* », comme *Aslan* ou *K'kree*. *Beltstrike* est aussi un excellent scénario en boîte, plein de matériaux utiles. Tous ces produits sont **DUSA**.

Chez F.G.U., cette firme spécialisée dans les jeux du genre « monstrueux » tant ils sont précis et détaillés, il n'y a guère que des modules pour *Villains et Vigilantes* qui soient récemment parus. Comme ce jeu est son plus grand succès, on la comprend : *The Dawn of DNA* (**DUSA**) et *From the Depths of Space* (**DUSA**) sont des scénarios assez courts (une vingtaine de pages environ) accompagnés de pions prédécoupés. En France, le meilleur succès de cette firme semble être *Daredevils*, suivi de *Space opera*, *Bushido*, *Aftermath* et... *Villains and Vigilantes*.

Avec **Toons** de STEVE JACKSON (**DGB**) vous allez pouvoir incarner des personnages de dessins animés. Ce JdR louffoque ouvre la porte aux délires les plus excessifs et à l'humour le plus explosif. Vous vous voyez incarner le célèbre loup de Tex Avery ? Rien que la lecture des règles est un gag !

Une petite firme américaine, SKY REALMS PUBLISHING, vient de publier un JdR d'inspiration nouvelle (du genre *Epopée Fantastique*) et qui a été, paraît-il, testé pendant sept ans ! Deux caractéristiques remarquables : un système de combat très original et un apprentissage des règles en deux heures seulement. Il s'appelle *Jorune* et se présente sous la forme d'un livre abondamment illustré. Très « américain », si vous voyez ce que je veux dire... Pour le moment, il n'est que **DUSA**.

C'est dans un futur plein d'humour noir que *Paranoia* de WEST END GAMES (**DUSA**) vous entraînera. Le Grand Ordinateur dirige la vie des habitants d'un immense souterrain. A ses ordres, des agents d'élite (Vous !) tentent de démasquer les traîtres qui osent contester son autorité. Mais des traîtres il y en a partout, même au sein de votre équipe. Vous ne pouvez faire confiance à personne. Vous devenez paranoïaques... Voilà un jeu pour ceux d'entre vous qui aiment jouer des personnages fourbes !

AVALON HILL a tardé à faire son apparition sur le marché des JdR, mais ce sont trois jeux qui ont été lancés presque en même temps : **Runequest III** (cher !), **Powers and Perils** (un « monstre » !) et **Lords of Creation** (un peu « léger »). Il est difficile pour cette firme de se faire une place solide, malgré l'édition d'un magazine « maison » comme **Heroes** qui est bigrement critiqué par la presse spécialisée U.S. pour son manque d'objectivité. Bref, face à cette levée de boucliers, A.H. ne se décourage pas et vient de sortir des modules en boîte pour deux de ses jeux :

Pour **Lords of Creation** viennent de paraître *The Yeti Sanction* (DGB) et *Omegacron* (DGB). Le premier contient même un écran de Meneur de jeu.

Pour **P&P**, c'est *Tower of the Dead* qui vient de sortir. C'est un mégamodule quelque peu classique d'inspiration.

Chez T.S.R., ça va ! Le succès d'**Indiana Jones** a stimulé la sortie de deux modules : *IJ1 - Raiders of the Lost Ark* et *IJ2 - Temple of Doom*. On se demande ce que va être *IJ3*...

Pour **Star Frontiers - Knight Hawks**, vient de paraître *SFKH2 - Mutiny on the Eleanor Moraes*.

Et pour **D&D**, **AD&D**, **l'Expert D&D** et le **Companion**, des quantités de modules affluent... Remarquons particulièrement *B7 - Rahashia* et *MV1 - Midnight on Dagger Alley* pour le **Basic Set**, *X6 - Quagmire* pour **l'Expert Set**, *CM1 - Test of the Warlords* pour le **Companion Set** et, pour **AD&D** le tant attendu *WG5 - Mordenkainen's Adventure* et la suite de la série *Dragonlance* (*DL2 - Dragons of Flame* et *UK6-All that glitters*, les deux derniers modules britanniques. (Tous DGB).

Marvel Super Heroes devrait être arrivé au moment où vous lisez cette rubrique, mais est-ce que le premier module *MSH1-The Breeder Bombs* (DUSA) est déjà disponible ?

Du côté de **GAMES WORKSHOP**, il faut surtout signaler la sortie de **Golden Heroes** et de six magnifiques puzzles de grandes dimensions. Cette firme qui importe en Europe la très grande majorité des jeux américains est en train d'essayer de percer sur le marché des logiciels pour les micro-ordinateurs les plus courants. En dehors de cela, pas grand chose de neuf...

EN FRANCE, si la sortie de **L'Appel de Cthulhu** a été un événement marquant, il faut maintenant faire preuve d'un peu de patience et attendre que **La Compagnie de Glaces** apparaisse. **Les Mille et Une Nuits** pour **Légendes** devraient être à votre disposition, mais c'est surtout la version « révisée » de **Légendes** qui devrait attirer votre attention. Quant à **L'Empire galactique** de François Nédelec, paru chez *Laffont*, (cf. Banc d'essai) il devrait vous permettre de ronger votre frein en toute sérénité. Ceci dit, il vaut mieux rester sur le qui-vive, parce que des surprises inopinées sont toujours possibles...

Dernière minute (et pour être plus précis...)

En vrac, il ne faut pas que j'oublie de vous signaler quelques petites merveilles pour que vous puissiez investir les sommes folles qui ont garni vos petits souliers à Noël (si vous n'avez pas déjà tout dépensé !).



HERO GAMES a frappé fort avec **Justice Inc.**, un JdR paru il y a quelques temps déjà et qui se situe dans la veine des **Daredevils** et autres **MS&PE**. Pas spécialement conçu pour les débutants, il est des plus intéressants pour ceux qui adorent se prendre pour « Boggie » ou Philip Marlowe. Ses règles sont compatibles avec celles des autres jeux de la même marque (**Champions**, entre autres). C'est pour **Justice Inc.** que vient de paraître *Trail Of the Gold Spike*, un module de 32 pages qui peut très facilement s'adapter à **Daredevils** ou **Call of Cthulhu** (pardon, **l'Appel de Cthulhu**). Ce module est **DUSA**.

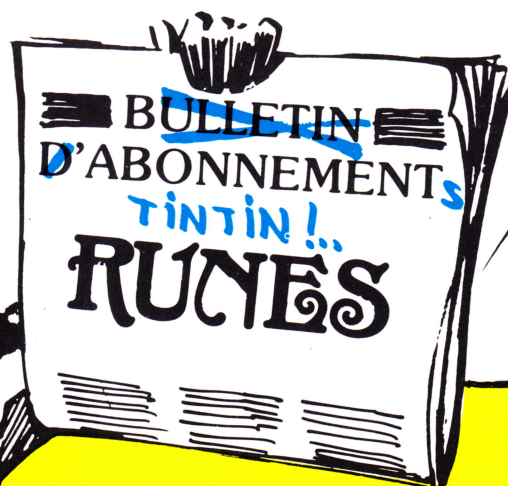
Pour ceux qui veulent une bonne ville et qui ont déjà exploré les divers recoins de *Sanctuary* (**Thieves World** de Chaosium), la réédition, en boîte, de *The Free City of Haven* de **GAMELORDS** est une chance de découvrir comment diverses races peuvent cohabiter dans une cité particulièrement haute en couleur. Un système de cartes divisionnaires décrivant en détail plusieurs quartiers et des descriptions complètes de nombreux PNJ originaux, des idées de scénarios et un matériel complet vous démontreront que même avec les formidables ressources de votre propre imagination vous n'auriez pas pu faire mieux. Cette nouvelle version de la *Free City* est **DUSA**, mais elle va vite être disponible en France.

Seuls les joueurs les plus avertis savent qu'une petite firme américaine du doux nom de **RAGNAROK** a publié, voilà près de deux ans, un JdR d'Heroic Fantasy sous l'affreux nom de **Ysagarth System**. Accueilli avec une certaine réserve admirative par la critique américaine, ce système a fait son chemin, à tel point que c'est maintenant toute une série de suppléments qui est parue (3 suppléments et 8 modules). Encore introuvable en France, ce jeu est **DUSA**. Si vous voulez absolument être un joueur original et vous démarquer de vos petits camarades satisfaits de jeux « courants », demandez à votre distributeur de vous trouver **Ysagarth System** et communiquez-nous votre avis...

En France, les **EDITIONS DU DRAGON LUDIQUE** viennent de lancer leur premier module pour « Tous jeux d'Epopée Fantastique ». Je vous en ai déjà touché un mot, il s'agit de *Tremblement de terre*, il est conçu pour des personnages de bas niveau. Joliment présenté (il manque quelques illustrations quand même), il propose une aventure simple, très simple, conçue en application de quelques principes de bon sens qui sont expliqués en début de livret. L'auteur du module, Fabrice Sarreli, donjonneur de longue date, devrait récidiver sous peu... A un prix peut-être un peu moins élevé ?

Ça bouge, ça grenouille, ça magouille, ça projette tous azimuts dans le monde des joueurs de jeux de rôle qui, on s'en serait douté, abrite bon nombre de génies méconnus qui rêvent de vivre de leurs activités ludiques. Des rumeurs persistantes se sont insinuées jusque dans nos oreilles attentives et nous ont laissé entendre que certains joueurs organisés vont bientôt frapper un grand coup pour réveiller le marché français à grand renfort de merveilles inédites, originales, nouvelles, révolutionnaires et bien françaises. Oh ! plus de promesses ! Des actes, scrongneugneu !





ARGHH!
BLESSÉ
SEULEMENT!...

Chers lecteurs, Chers amis,

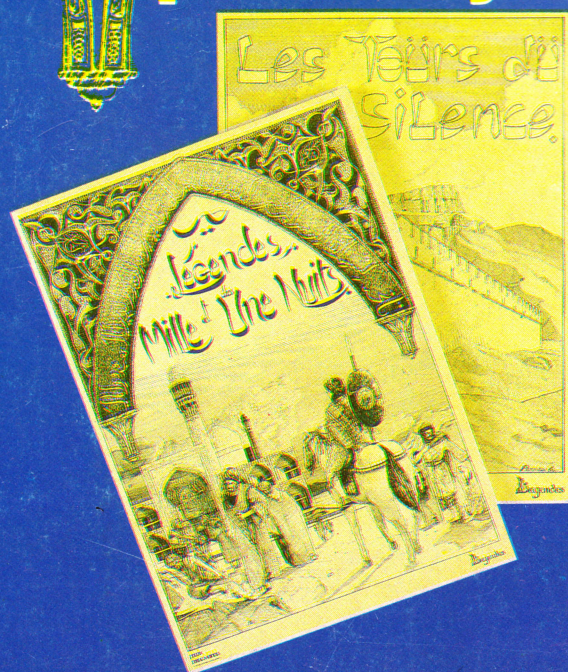
A cette place aurait dû se trouver un bulletin d'abonnement, tel celui du N° 9 que vous avez été si nombreux à renvoyer. Hélas, alors que ce N° 10 était en cours d'impression, nous avons appris que notre numéro d'inscription au registre de la Commission Paritaire des Publications et des Agences de Presse nous était retiré. Cela implique pour RUNES des charges fiscales bien plus lourdes, des tarifs postaux prohibitifs. Cela signifie surtout plus d'abonnements (que tous ceux qui nous avaient fait confiance à ce sujet nous pardonnent, nous ne pouvons que leur renvoyer leurs chèques, dans les plus brefs délais).

C'est pour RUNES un obstacle que nous pouvons difficilement surmonter. C'est pourquoi nous allons suspendre la parution de RUNES tel que vous le connaissez. Mais nous n'abandonnons pas la partie, au contraire, et nous travaillons déjà à différents projets et à de nouvelles formules.

Nous tenons à remercier très chaleureusement tous ceux qui croient en RUNES, tous ceux qui ont participé avec nous, pour le plaisir, à sa création et à sa croissance.

A tous, à toutes, Merci, et à bientôt.

L'équipe de RUNES



Légendes

Cet ouvrage prestigieux comprend :

- LES LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS, qui contient tous les renseignements nécessaires pour animer des personnages dans cette nouvelle civilisation.
- Un scénario complet : LES TOURS DU SILENCE.
- Une fiche de personnage.
- Un complément pour l'écran du Maître de Légendes.

édité par

**JEUX
DESCARTES**



En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou à l'aide du bon ci-dessous.

Veuillez m'envoyer... exemplaire(s) de « LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS » au prix de 209 F, franco de port. A retourner accompagné du règlement par chèque bancaire, C.C.P. ou mandat à JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume 75008 Paris.

Nom Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville Pays

Pour mieux apprécier Légendes procurez-vous « Les accessoires Légendes 95 F franco de port (115 F si commandé séparément).
 Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.