

Quest

LE MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

**EXCLUSIVITÉ:
SHADOWRUN EN FRANÇAIS**

**INTERVIEW:
TOM DOWD & BOB CHARRETTE**

**SCENARIOS:
SHADOWRUN - RUNEQUEST
L'APPEL DE CTHULHU**

TEMPS LIBRE



Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

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

TEMPS LIBRE

l'âme du jeu

au coeur de Paris

22 rue de Sévigné

75004 PARIS

Tél: 42 74 06 31

Métro Saint Paul
le Marais

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



QUEST 2 S O M M A I R E

RUBRIQUES

5. Bruits de couloirs - Plan rapproché

les derniers potins révélés au grand jour et Torg !

6. Le coin du collector - Ouvertures rapides

Ceux qui partent et ceux qui arrivent .

7. News-News-News

Tout sur les prochaines sorties.

10. Reportage spécial

Danold chez les Rosbifs.

12. Vol au dessus d'un nid de canards

Tous les cancans des canards !

13. Les bouquins se font plumer

Des rapports étranges, je suis une légende, Morbus Gravis.

14. Interview exclusive

Tom DOWD et Bob CHARRETTE, auteurs de Shadowrun !

16. Dans le blanc des oeufs

Shadowrun sur le plat.

60. Roman

Il faut bâtir l'avenir, 2ème partie.

SCENARIOS

26. RuneQuest

Un enfant étrange, et même plus.

35. L'Appel de Cthulhu

le trouble fête : on était si tranquille !

47. Shadowrun

Cours toujours...

DOSSIERS, ENCARTS

18. RuneQuest

La troisième dimension.

21. Jeu complet

Thermopyles : serez-vous Spartiate ou Perse ?

56. Elfquest

La B.D, le jeu.

BANDES DESSINEES

4. Editorial

Danold, cyberduck, s'énervé encore !

43. Une Shadowrun de trop !

A Seattle, les fins de semaines sont dures....

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : RuneQuest est édité par ORIFLAM sous licence CHAOSIUM/AVALON HILL, L'Appel de Cthulhu est édité par JEUX DESCARTES sous licence CHAOSIUM, Shadowrun est édité par HEXAGONAL sous licence FASA.

Certaines illustrations sont tirées du Jeu Shadowrun.

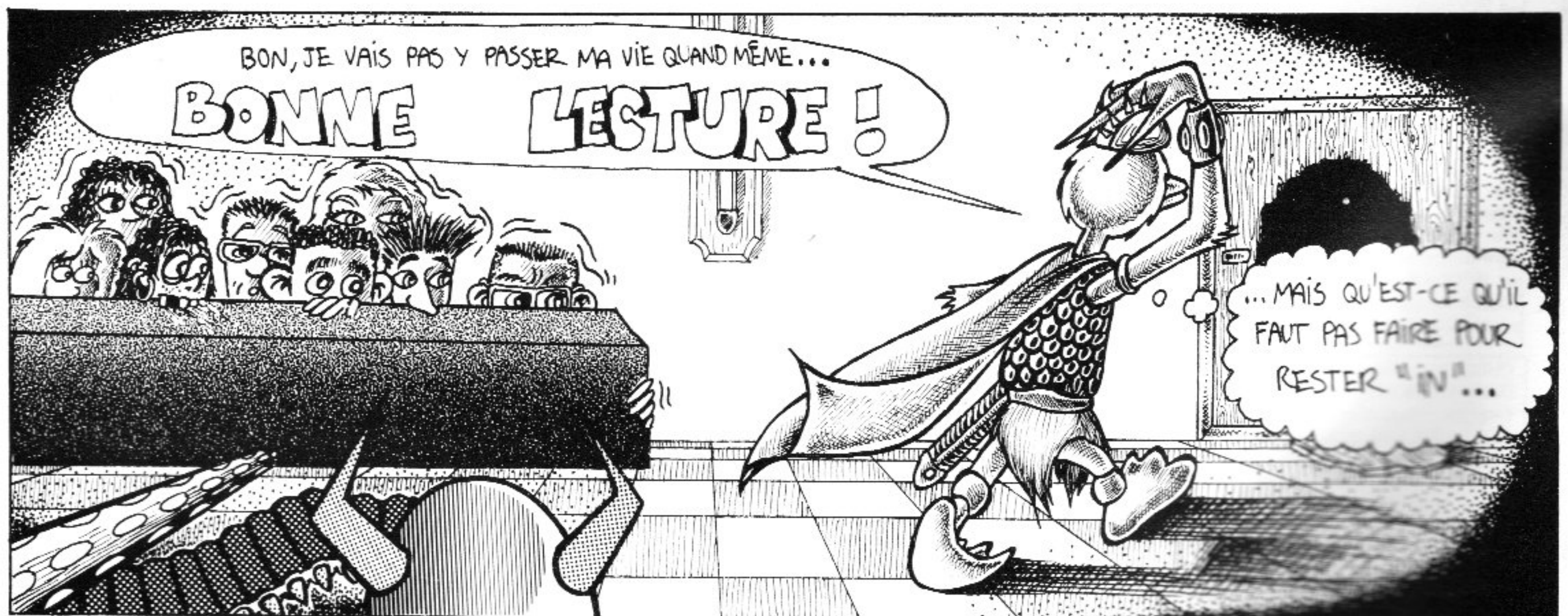
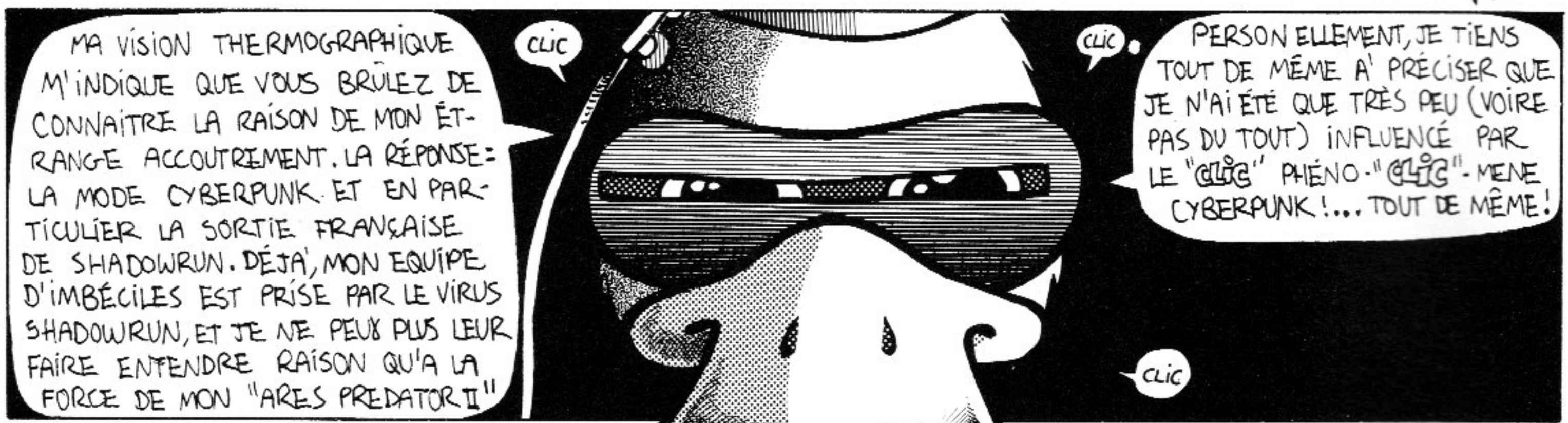
Les illustrations du dossier Elfquest sont tirées du jeu de rôle Elfquest, sous licence Chaosium, et sont la propriété de WaRP Graphics. la B.D Elfquest est publiée en France par les éditions Vent d'Ouest.

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



EDITORIAL

... ILS ONT PRIS TOUS SES NUMEROS, ILS LES ONT VENDU A' QUI VOULAIT BIEN METTRE LE PRIX, ILS ONT VENDU SON CORPS, SON ÂME, MAIS IL REVIENT = **DANOLD II : ZE MICHIONE**



Introduction aux News

Pour la seconde fois, vous allez lire les news de Quest, pour la seconde fois, je les écris. Pour le moment, je n'ai pas changé d'avis sur les sujets à traiter. Je ne parlerai toujours pas des jeux qui ne sont pas distribués en France et que seules quelques boutiques ont la chance de posséder. Ce n'est pas de la ségrégation, mais au contraire une tentative d'éviter l'énervement des lecteurs et des boutiques de province. Si je vous affirme que tel jeu est absolument génial, vous voudrez peut-être l'acheter, or, votre boutique habituelle ne peut pas l'obtenir. Si je vous dit qu'il est génial mais que vous ne pouvez pas l'avoir en France, vous allez vous mordre les doigts. Dans les deux cas, nous avons d'abord une réaction négative des lecteurs frustrés, des boutiques au bord de la crise de nerfs, et des fournisseurs qui préfèrent que l'on parle d'eux. Donc, nos news portent sur les produits disponibles en France. Peut-être qu'à l'avenir, si le réseau de distribution des jeux anglo-saxons s'agrandit, nous pourrions tous profiter de l'outre manche ou de l'outre atlantique.

Olivier Noël.

BRUITS DE COULOIRS

TSR

Après avoir fait faire un sondage auprès de ses clients, TSR finira donc par sortir en 1991, un monstres compendium spécial démons. En fait, on peut se douter qu'ils l'avaient prévu depuis bien longtemps, mais comme toute vedette, il faut savoir se faire prier. Au niveau des sorties en français, le manuel du joueur corrigé devrait enfin arriver en cette fin d'année, suivi plus ou moins vite du guide du maître (le tout pour la seconde édition). Pour le salon du jouet 1991 qui se déroulera au début de l'année (salon professionnel), TSR a promis deux autres sorties, ainsi que le calendrier prévisionnel des sorties 1991... A voir, mais vous en serez informé immédiatement.

CHAOSIUM

Après avoir voulu l'appeler HeroQuest, puis GodQuest, puis HeroWars, Greg Stafford envisage d'appeler son jeu "Glorantha HeroQuest", ou "Glorantha" tout simplement. Que de rebondissements! A suivre, à plus d'un titre!

GRAAL

Graal interrompt momentanément ses parutions. Avec de la chance, vous trouverez tout de même à Noël le spécial "Moorcock". Dommage, le journal de

venait réellement intéressant... A bientôt.

Alternative Armies

Une nouvelle marque de figurines est arrivée sur le marché: Alternative Armies. Ses deux sculpteurs sont des transfuges de Citadel. Leur point fort, de superbes Space-marines socle plomb et de fabuleuses figurines celtiques.

Prix fous aux Etats-Unis, lors de la Gencon,

le monster manuel 1, première édition de AD&D, s'est vendu 400\$. Quant au premier numéro de la revue en langue anglaise Dragon, il vaut la modique somme de 200\$. Autant ne pas parler des prix de Chainmail, l'ancêtre de D&D ou de la première édition de D&D.

Dragon Radieux a de la peine !!

Le staff Dragon Radieux n'a décidément pas de chance. Au moment où j'écris ces lignes, ils ne sont toujours pas sûrs de sortir de nouveau leur magazine. Alors soyez sympas, croisez les doigts en leur souhaitant bonne chance, moins il y a de journaux, plus on s'en nuit !!

Pub Galadriel Dans le n 161 du magazine anglais "Dragon", on peut trouver sur deux pages une publicité qui vaut le coup d'être vue. Résumons :

"Dessinée par Greg Hildebrandt, grand spécialiste de Tolkien (??-??), la poupée Galadriel !! Première d'une longue série, 50cms de haut. A sa main gauche, l'anneau de Narya, peint en or 24 carats. Dans sa main droite, un superbe cristal. Une chaîne couleur or incrustée d'une fausse perle autour de la taille, un diadème d'or... Le corps de la poupée est en porcelaine, les jambes elles-mêmes (cachées sous la robe) sont superbes. 295\$ l'exemplaire !! Ne parlons pas des détails "poétiques" sur sa longue chevelure blonde, sa superbe robe "charmeuse" etc... Sur les deux photos, la tête paraît différente. Avec effets lumineux, elle paraît très belle. Sans effets, elle est très moche. La réalité, c'est qu'on dirait Barbie en robe de soirée... Comme disait un joueur de passage, "pourquoi pas un Balrog de 3m en peluche?".

Chroniques d'Outre Tombe,

Il revient, pour la troisième fois. Chroniques d'Outre Monde renaît !! Financé par la même boîte que la seconde version, le journal verra ses pages remplies par une partie du Staff de l'éminent "club loisirs dauphine". Ils vont tenter de battre un superbe record, 6 numéros en 3 mois!! Espérons qu'ils n'aient pas les mêmes problèmes que leurs prédécesseurs.

PLAN RAPPROCHÉ

TORG, West end Games, Traduction et édition française de Jeux Descartes.

Tout d'abord, il est à préciser que cette critique est basée sur la version américaine, la version française n'étant pas disponible à l'heure où j'écris ces lignes. La boîte contient trois livrets: le livre des règles, le livre du monde et enfin le livre des aventures. Jusque là rien de surprenant. Pourtant, dans le fond de la boîte, quelle surprise ! un jeu de cartes !! Mon esprit cartésien "basic" se met en alerte. Est-ce un gag ? Un jeu de plateau ? Un cadeau Bonux ? Une technique commerciale pour attirer les joueurs de tarot ? Je laisse le suspense entamer votre esprit déductif. La première critique négative dont je vous fait part est la difficulté de lire le livre des règles (version anglaise). Assez mal écrit, il est aussi passionnant qu'un roman de Balzac (c'est une question de goût), ou pour reprendre une phrase du divin Desproges, "C'est comme l'annuaire, on tourne 3 pages et on décroche". Bref, il faut faire preuve de courage et de ténacité, les éléments les plus intéressants se trouvant à la fin du livre de règles. Les règles, comme l'ensemble du jeu sont inspirées d'un peu de tout, mais ne fait-on pas les meilleurs disques en compilant le meilleur de chaque album ? Vous me direz, la plupart du temps, il y a 3 titres connus, le

TORGNUX

AVEC LE(S) CADEAU(S) TORGNUX A L'INTERIEUR



reste, c'est des navets (là encore, c'est une question de goût). Les personnages sont des archétypes que l'on modifie légèrement, comme pour "Starwars". Comme à Rolemaster, on utilise "un jet sans fin", mais avec 1D20. Cela signifie que quand vous obtenez 10 ou 20 au dé, vous rejetez et additionnez, et ainsi de suite. Comme à James Bond, les personnages possèdent des points "d'héroïsme" qu'ils dépensent ça et là, mais le système est beaucoup plus poussé et intéressant. Comme dans Pendragon, il y a des jets d'opposition. Comme à la belote, il y a des cartes... Oh pardon, elle n'ont pas la même utilité... Laissons encore planer le doute. Voyons maintenant le monde. Notre bonne vieille terre n'a plus son visage d'antan. Partout, dinosaures croisent space-marines... Ce n'est pas tout à fait vrai, m'enfin presque. Chaque monde est défini par des axes, quatre pour être exact. Un axe est une échelle permettant de mesurer l'avancée technologique, le niveau spirituel, le pouvoir de la magie, et le niveau social. Par exemple, un monde avec un axe magique à 0, sera dépourvu de tout charlatan ou magicien. Un monde avec un axe technologique à 1 connaîtra la massue, mais sans plus. Mais que s'est-il donc passé ? Des entités surpuissantes nommées Haut-Seigneurs ont attaqué la Terre. Pour cela, elles ont créé un passage entre leur réalité et la nôtre. Le mélange des deux a bouleversé les axes de notre Terre. Ainsi, sur plusieurs régions terrestres, notre réalité a été largement transformée. Le but de ces Hauts-Seigneurs : devenir Torg ! Pour atteindre ce but, ils ont besoin d'énergie. Cette énergie vient de notre monde. Ils la captent grâce à des

catalyseurs disséminés sur notre planète. Quant aux joueurs, ils incarnent des Chevaliers-tempête. Leur but est de détruire les catalyseurs, de repousser l'envahisseur et de convaincre les habitants que la vraie réalité est la leur. En effet, plus les autochtones croient à la réalité de l'envahisseur, plus celle-ci devient dominante. A tel point que parfois, cela provoque des tempêtes de réalités qui bouleversent à nouveau l'équilibre précaire. Comme arme privilégiée, les héros et certains méchants possèdent le pouvoir de jouer avec la réalité. Ils peuvent ainsi tenter d'utiliser un pistolet laser dans une réalité dont l'axe technologique est de 0. Le monde est lui-même inspiré de tout ce qui existe au niveau du jeu de rôle. Nous trouvons pêle-mêle : Le royaume du "futur Torg", Orrorsh : une indonésie où des milliers de monstres traînent les rues (vampires, loup-garous et autres dégénérés de la même famille). Des soldats victoriens luttent contre eux. Vous avez donc, Ravenloft, Chill et avec un peu d'effort, l'Appel de Cthulhu et Space 1889 dans le même lieu, fort non ?! Dans trois parties des Etats-Unis, nous avons bien entendu droit aux dinosaures, ainsi qu'aux hommes lézards intelligents (genre de Dragonewts en plus méchants). Ça ressemble au "Piège diabolique", la BD de Jacobs dont les héros sont Black et Mortimer. Au Royaume-Uni, en Suède, en Norvège et en Finlande, nous avons droit à notre Donjons et Dragons préféré, avec son lot d'Elves, de Trolls et de Nains. En France, le moitié Cyberspace-Warhammer 40000, moitié "Nom de la rose" fait recette. Le cyberpape Jean Malraux fait régner la terreur et l'inquisition. Il faut croire qu'ils connaissent mal Malraux ou que ça n'a rien à voir avec l'auteur. Dans le même esprit, on peut penser que l'équipe de West End Games connaît fort mal la France. L'ayant pris pour un pays où l'Eglise a une grosse emprise, ils ont peut-être confondu avec l'Italie. En Egypte, nous avons le come-back de l'empire Egyptien avec tous les fantasmes qui s'y rattachent, ce qui donne en définitive un mélange de puissance religieuse, de magie et de technologie. Enfin, au Japon, les Mégacorps technologiques tiennent le pouvoir. Les cartes, nous y arrivons, sont des aides de jeu intégrantes du système, car si l'on peut s'en passer, il est fortement conseillé par les auteurs de les utiliser. Au départ, chaque joueur possède quatre cartes qu'il pourra utiliser, surtout pendant les

combats où elles pourront lui amener des bonus aux actions. A chaque tour de combat, le maître de jeu en retourne une. Celle-ci détermine le camp qui agit le premier, un bonus ou un malus pour chaque camp, et l'attitude qu'il vaut mieux adopter pour tel ou tel belligérant. Nous y trouvons aussi des côtés "dramatiques" qui pousseront le maître de jeu à faire intervenir un contact, une belle femme, etc... On se lasse, hélas, assez vite de cet "encart", et les maîtres débutants qui espéraient voir leur tâche facilitée, risquent de voir leur capacité d'improvisation mise à l'épreuve. Ce "petit" topo du jeu est pourtant bien superficiel, le

jeu est en effet très riche. C'est peut-être même son gros défaut. A vouloir être trop riche, il est trop complexe et en même temps, pas assez précis. Pour pouvoir en profiter pleinement, il faudra attendre les extensions. Aïe, effectivement, on dispose de tous les jeux pour le prix d'un seul, mais ce "un seul" coûte tout de même entre 350 et 380F !! S'il faut attendre les extensions, vous paierez un prix égal à l'ensemble des jeux qu'il inclut... Impression mitigée donc, à moitié enthousiasmé, à moitié déçu, à moitié intéressé, à moitié mort de rire devant tant de mélanges si peu crédibles.

Le coin du collector

Cette petite rubrique irrégulière a pour but de vous indiquer les produits en voie de disparition, pour que vous vous les procuriez au plus vite, au cas où vous desiriez faire une collection.

-The grey death legion, de FASA pour Battletech n'est plus disponible à la source, dépêchez-vous. -The ST Officer's manual, de FASA pour Star Trek a disparu -Mythic greece, la superbe extension pour Rolemaster/Fantasy Hero ne sera pas rééditée. -Angmar d'Hexagonal pour le Jeu de rôle des terres du milieu est définitivement épuisé, ainsi que L'antre de Shelob, le tout en français. -La première édition en boîte de l'Appel de Cthulhu de Jeux Descartes est épuisée. Chez le même éditeur, Armada suit le même chemin. -La plupart des jeux de FGU sont appelés à disparaître sous leur forme "actuelle". -Tous les modules Loremaster de Rolemaster vont disparaître définitivement. -Les royaumes oubliés en français ont presque totalement disparu, ainsi que toute la gamme française, sauf D&D boîte de base, rééditée par TSR itself. -Plusieurs miroirs des terres médianes sont épuisés, le 5, 6, 7 et 8. Dépêchez-vous. -Les modules pour D et D : DA1 Adventures in Blackmoor, DA2 Temple of the frog et DA3 City of the gods, qui sont inspirés de la première campagne DD vont disparaître. originellement écrits par Dave Arneson, le co-créateur de D&D, ils vont valoir très cher. Fouillez les bacs...

Ouvertures rapides

Cette rubrique est destinée à vous parler vaguement de quelques sorties de fin septembre.

-Ghosts warriors : scénario MERP de ICE. Quand on feuillette, on se demande si ICE n'aurait pas engagé Gigax ! Pensez donc, 100 salles de cavernes, un système aléatoire de création de souterrains, une centaine de monstres, fantômes, zombies, balrogs, dragons, spectres etc... Voilà de quoi réconcilier joueurs de Donjons et joueurs de Rolemaster. Attention, les modules MERP augmentent. 80F -The Horde : Boîte complémentaire pour Forgotten Realms, AD&D 2ème édition. Quatre cartes de huit feuillets de taille; 24 feuilles cartonnées donnant plans, mini-aventures; 4 feuilles de classeurs à rajouter dans votre Monstrous Compendium et décrivant donc quatre nouveaux monstres-animaux; un livre de 64 pages contenant l'historique, les positions sociales et la première partie du descriptif de l'Est; enfin un second livre sur la géographie, la géologie etc, et la seconde partie de l'Est. Le tout pour 175F !! Une boîte à utiliser avec une trilogie de scénarios, dans le contexte semi-historique de Gengis Khan. Visiblement une excellente production TSR. -Mythic égypte: ICE supplément contexte-alternatif pour Rolemaster pour l'égypte, première partie réservée à la création des personnages, on peut jouer un humain, un djinn, un sphinx ou un homme-chat ! Ensuite vient la partie contexte, extrêmement bien décrit, suivie par des scénarios, et pour terminer, des planches de dessins égyptiens d'architecture etc... La magie est originale, comme dans Terremer (roman d'Ursula Le Guin), on ne peut lancer de sorts sur quelqu'un sans connaître son vrai nom. Excellente première impression, à ne pas manquer. 135F

DERNIERE MINUTE

Les Divisions de l'Ombre, "Le Retour", seconde édition, de Flamberge :

La promesse faite dans Quest n 1 a été tenue ! Les Divisions de l'Ombre en sortent pour la deuxième fois (de l'ombre, bien entendu). Dans une boîte identique à la précédente, étiquetée "le retour", la deuxième édition des Divisions de l'Ombre est aérée, bien maquetée et illustrée. De toutes petites erreurs (mais qui n'en fait pas ?), comme des gris trop clairs dans les tableaux, ne sont visibles que par un collectionneur d'oeuvre d'art. Cette édition est aussi plus riche (on y trouve quinze pages de matériel : armes, véhicules, drogues, etc.). Nous souhaitons à cette nouvelle édition autant (si ce n'est plus) de succès qu'à sa grande soeur.

Berserker, de Siroz Production-Ideojoux :

la production française va indéniablement de l'avant avec cette quatrième extension pour In Nomine Satanis/Magna Veritas. Côté look, excellent, autant du point de vue illustrations que maquette. Les pages de texte sont toujours entourées de belles frises, cette fois du style viking et sorcier. Les zones grisées sont parfaites (nette amélioration ici par rapport au jeu) et la maquette sobre, sans l'être trop, est élégante. Des grandes pages d'illustrations ornent le tout. Côté contenu : ça y est, l'univers d'In Nomine se complique. Au conflit entre le bien et le mal se greffe une troisième force, qui englobe les religions antérieures à la chrétienté, hormis la religion juive. Les relations entre cette troisième force et les deux autres sont plus complexes et non nécessairement symétriques. De beaux imbroglis en perspective !

Toutefois, on peut faire quelques petites remarques : Odin est présenté comme un Dieu guerrier à 100%, et son côté magicien (il a entre autres perdu un oeil pour cela) est trop peu abordé. Enfin, l'humour scabreux des titres de scénarios détonne un peu avec le sérieux et le professionnalisme grandissant de ce jeu. O.V.

LES JOUTES DU TEMERAIRE (Voir page 9)



News, News, News

Avertissement : les dates de sorties données sont approximatives. En général, les jeux sortent dans les deux mois suivant la parution du journal. Ne soyez pas surpris si certains jeux sortent sans que nous les ayons cités. Pour vous informer, il faut que nous le soyons nous-même par le distributeur ou l'éditeur.

Hors hexagone TSR

-RA1 Feast of Goblins : le premier module pour la boîte Ravenloft, centrée sur les scénarios horreur. Novembre.

-LNA2 Nehwon : Une aventure située dans le monde du cycle des épées de Fritz Leiber. En Décembre.

-FRO1 Draconomicon : Tout sur les dragons, leur magie, leurs trésors, les plus célèbres etc... Ce sourcebook indispensable est à l'origine prévu pour

Forgotten Realms, mais il est adaptable à tous les autres mondes. Novembre.

-FR11 Dwarves Deep : "Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les nabots" (célèbre chanson du nain Pierre Pierret). Utilisable pour tous les mondes, mais conseillé pour Forgotten Realms. Décembre.

-FRA3 Blood charge : l'assaut final de cette trilogie. Se joue avec la boîte "la horde". Décembre.

-WGA3 Flames of the falcon : troisième volet de la série "Falconmaster". Qui est ce

mystérieux assassin qui élimine un par un les leaders des guildes de la cité de Greyhawk ? Décembre.

-HWA1 Nightwail : Adaptable pour ADD 2ème ou DD, le premier module correspondant à l'excellente boîte Hollow World. Cette boîte n'a d'ailleurs qu'un défaut, il n'est donné nulle part l'échelle des cartes !

-25CA2 N.E.O : Pour Buck Rogers RPG, un module qui permettra aux personnages d'intégrer un groupe de rebelles luttant contre le plus puissant groupe de la galaxie. Novembre.





-25CR2 Earth : Pour Buck Rogers, le descriptif de la Terre au 25ème siècle : une planète en ruines, la plus retardée technologiquement, où survivre veut aussi dire se battre. Décembre.

-X-men boxed : tout sur les fameux X-Men, version Advanced.

-Boot hill : nouvelle édition du jeu western de TSR, troisième version si je ne m'abuse. Romans TSR en anglais :

-Tanis, the Shadow years : second tome de la Série Dragonlance "Prélude II". Rappelons que ces séries de romans ne sont pas et ne seront probablement pas traduites en français.

-Galen, Beknighted : Troisième tome de la série "Heroes II" de Dragonlance.

-Viperhand : Tome 2 de la trilogie Maztica pour Forgotten Realms.

-Exile : Tome II de la trilogie des elfes noirs, pour Forgotten Realms.

-Prime squared : Tome II de la trilogie "Inner planets" pour Buck Rogers.

Grenadier

Cette marque de figurines a fait d'énormes progrès, n'est pas chère, propose de belles figurines, et est à l'heure pour ses sorties. Aussi, en attendant les éventuelles photos couleurs pour la future rubrique "figurines" (sait-on jamais), voici les sorties prévues chez Grenadier.

-O Gravity trooper : quatorzième boîte pour StarWars, Novembre.

-Alien Races : Quinzième boîte Star Wars, Décembre.

-Female Frost Giant : superbe géante, plus belle que celles de vos rêves, une nouvelle série d'environ 15 cm de haut ! Octobre.

-Golden War Dragon : nouveau dragon de Julie Guthrie, Octobre.

-Black Dragon : de Julie Guthrie, Novembre.

-Metahuman Street Gang, Mages pack : figurines de Shadowrun, sculptées par Bob Charrette (auteur de Bushido, Shadowrun, Aftermath etc...). Octobre.

Une nouvelle série de figurines va voir le jour, elle sera destinée à être utilisée avec le jeu "BladeStorm". Voir plus loin à la rubrique ICE pour cet événement exceptionnel.

Prince August Sont sorties ou ne sauraient tarder de l'être, les figurines de la nouvelle série Mythrill. Le thème abordé est cette fois "la moria", on y trouve : Thorin, un nain guerrier superbe; Thrain, roi des nains; des gardes royaux; des charpentiers; des nains d'infanterie; un alchimiste; un nain sur poney; une jeune naine; un aventurier nain; et enfin, un blister représentant le combat mortel et héroïque entre Dain Ironfoot et Azog, l'un des chefs Orc.

FASA

-Anarchists guide to North America pour Shadowrun, Décembre.

-More tales of the Black Widow : nouveaux scénarios pour Battletech, en Novembre.

-Tessdrake Run : Scénario pour "Legionnaire", le jeu de rôle de Renegade Legion. Décembre.

-Dragon Hunt : Scénario pour Shadowrun, Décembre.

ICE

ICE est pris de délire. Pour les amateurs de JRTM, de Rolemaster ou de Space master, pour ceux qui n'utilisent pas les produits ICE, ces deux mois qui viennent sont pour vous...

-Space master companion I : On ne l'attendait pas, nous pensions que Space-master était un jeu qui se laissait mourir au bénéfice de l'excellent Cyberspace, et bien non ! 96 pages de règles optionnelles, de nouvelles professions et compé-

tences, un système stratégique pour jouer les grandes maisons et enfin, une remise à jour de l'univers. Notez bien le I devant companion, attendons certainement un II début 91.

-Rolemaster Character Record : 144p à photocopier contenant les feuilles de personnages de Rolemaster. Bof normal... Chaque profession parue pour Rolemaster (y compris celles des companions) possède sa feuille de personnage contenant le coût de ses compétences, ses bonus par niveau etc... Fini les heures de copie bête !

-Stormriders : Roman de 224 pages, en anglais bien sûr, se déroulant sur Shadow World, plus exactement à Quellbourne (ses fameuses ruines, ses mines, ses trésors de richesse...). A lire pour perfectionner son anglais.

-Necromancer's lieutenant : module MERP contenant 4 aventures reliées par le même Background. Toutes se déroulent dans Mirkwood sud : des araignées géantes, des orcs, des plantes carnivores, le nécromancien himself, etc...

-BLADESTORM : Fruit du génie de Coleman Charlton, le spécialiste des règles de ICE, et de la collaboration d'une demi-douzaine de pays (dont les Français !) voici Bladestorm ! Il s'agit d'un wargame de figurines, mais au contraire de tout ce qui existe déjà, chaque figurine (25mm) ne représente qu'un homme. De plus, les belligérants possèdent des stats de jeu de rôle ! Et en plus, c'est rapide ! On croit rêver ! Les figurines Grenadier en profitent pour sortir des figurines spéciales BladeStorm ! Cette fois je suis au bord de la crise cardiaque ! Vite, que Bladestorm arrive ! En décembre, ICE fera au moins aussi fort, les news que je connais déjà ne vous seront dévoilées que dans le numéro de décembre ! Ohh !! Je n'aimerais pas être à votre place !



ET BEN OUAH MON P'TIT GARS! EN FRRRANCE AUSSI ON SAIT FAIRE!



Productions et Traductions Françaises.

Jeux Descartes

-Jeux Descartes+, spécial Cthulhu : tout sur les mets préférés de Cthulhu.

-La bataille du soleil d'or : un titre qui sent l'héroïsme pour un scénario de StarWars.

-La nouvelle édition d'Armada, jeu de plateau qui remporta le pion d'or de jeux et Strat en ces temps lointains où Jeux et Strat existait encore.

-Quelque chose de pourri à Kisley : suite de la campagne-fleuve de Warhammer. Un jour la fin viendra...

-La terre vivante : le premier guide pour Torg, évidemment sur les Etats Unis. Vous avez droit à la liste des dinosaures et autres Iguanodons qui se promènent en liberté dans ce zoo géant. Préparez vos massues.

Plusieurs extensions de Simulacres sortiront, je ne sais pas lesquelles, mais elles devraient être suffisamment bien faites pour être utilisées avec d'autres jeux, si vous n'aimez pas Simulacres itself.

Oriflam

En décembre, peut-être Tatou 6 !!

-La France pour Hawkmoon, une extension made in France sur notre glorieuse patrie que nous chérissons tous (Ce genre de compliments évite la censure).

-Cyberpunk 2.2 : La nouvelle version de Cyberpunk en français, peut-être en décembre... On dit que cette seconde version est mieux faite... que même qu'il y aurait un peu d'infos sur le monde lui-même, contrairement à la première... que même que les règles sont dans un seul volume et non pas éparpillées sur 3 livres. Nous vous donnerons plus de News dès que nous aurons vu la VE

-Les Secrets des Anciens, pour RuneQuest. Enfin la possibilité de jouer un serviteur de Dragon ! Tous les secrets des vieilles races enfin révélés (monstres, races anciennes, cristaux magiques, métaux, étoiles,...). La particularité de la version américaine était de posséder les images les plus moches de la création. Rassurez-vous, Oriflam les a entièrement refaites.

Idéojeux-Siroz productions

-Mors Ultima Ratio pour In Nomine Satanis : l'Europe des années 1890 à 1920, un guide de la Gothic Horror. Ça promet d'être joyeux. A préciser, toujours les mêmes superbes illustrations de couverture.

-Plasma 3 devrait arriver.



Flamberge

-Enfin, il arrive, les Prédateurs... Un plan rapproché vous informera dans le prochain numéro.

Dragon Radieux

-Le Royaume des Dragons : Jeu de rôle très simple, nouvelle version, qui innovera en s'attaquant au côté pédagogique du jeu. Un livret permettra en effet aux parents ou aux animateurs, de faire jouer les enfants. Je me doute que vous n'y voyez aucun intérêt, mais pourtant, c'est peut-être la voie pour donner au jeu de rôle un côté "grand public".

Hexagonal

-L'écran Shadowrun, fourni avec une mini-aventure.

-Rivendell pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu.

-Orgillion Horror : Sous réserve, le premier scénario en français dans Shadow World. la boîte Shadow World elle-même ne sera pas traduite, ou traduite petit à petit et insérée dans les scénarios.

-Le calendrier Tolkien 1991 est enfin disponible, son prix oscille entre 140 et 160F

Edition des Sept Pierres

-L'écran de Mimétis et le premier supplément devraient être disponibles.

Eurogames

-Vertigo : jeu de plateau ayant pour thème la pollution, se jouant entre 2 et 4 joueurs. Construire des usines "propres", voter des lois, tenter de négocier etc... moitié d'iplo, moitié jeu de stratégie, moitié... Désolé je n'ai plus de moitiés... fin Novembre.

-Droïds : jeu de plateau again, pouvant se jouer en solo et jusqu'à quatre joueurs. Tout ce

que je sais, c'est que ça parle de robots et que ça se joue avec un plateau, des pions, des cartes. Fin Novembre.

-Le paresseux : il s'agit d'un jeu de... plateau, chaque joueur part de son "nid" et doit arriver le dernier au bout de la course. Une sorte de "qui perd gagne": il faut dormir le plus possible et éviter d'aller trop vite en déplacements. A partir de 7 ans, si vous pensez au cadeau de votre petit frère et que les GI Joe vous gavent, voici un jeu pas trop bête qui le changera. Décembre.

-Dragon noir II : devrait arriver fin Novembre. Il s'agit mais oui, mais oui, de la suite du 1 ! Plus de cartes, plus de pions, plus de races, et la suite de cette saga à jouer.

Ludodélire

-La vallée des Mam-mou-ths : Nous en avons un peu parlé dans le numéro précédent. Le retour de Rahan, fils des ânes farouches. Survivre dans la préhistoire cruelle et sauvage... Tin tin tsoin.

-Footmania : On en a déjà parlé aussi, mais rappelons qu'il s'agit apparemment d'un excellent jeu de plateau très rigolo, normal, c'est un ludodélire. De plus, il est très utile... Et oui, avez-vous songé à simuler les matchs du jour grâce à Foot-mania afin de gagner au loto sportif ?

REK

Les auteurs du Wargame Héroïka qui avait l'inconvénient de coûter cher, ont une idée de génie. Des hexagones cartons de 10cm de diamètre se vendent maintenant séparément. Vous pouvez ainsi pour vos wargames avec figurines ou pour vos jeux de rôle, créer des terrains à volonté comme vous le désirez. Sont disponibles : plaines, fermes, moulins, rivières, ponts, routes, croisements, à 3,50F l'hexagone. En hexagones réhaussés : forêts, fermes, moulins à 10F pièce. En hexagones en relief : cailloux, rocaillies, marais, terrain labouré à 8F pièce. Enfin, des hexagones de cultures habillés à 7F pièce. Précisons que REK propose aussi des figurines peintes et distribue maintenant les figurines Minifig.

Olivier Noël

Les Joutes du Téméraire

16, 17 et 18 novembre 1990
Palais des Congrès de Nancy

- TOURNOIS -

J R T M
Maléfices
Pendragon
James Bond
Berlin XVIII



Hanau
Excalibur
Supergang
Challenge Diplo.
Great Patriotic War

Coupe de France
STORMBRINGER

- ANIMATIONS -

Débats
Expositions
Conférences
Vidéo permanente

Figurines
Initiations
Démonstrations
Micro Informatique

Open Sim-City et Full Métal Planète
Bourse aux échanges le dimanche

Renseignements et inscriptions
Cercle des Elèves ESSTIN
Parc Robert Bentz
54500 Vandoeuvre
Tel : (16) 83 50 33 12

REPORTAGE SPECIAL DANOLD EN ANGLETERRE

Non, ce n'est pas une blague, je suis vraiment allé au pays des Rosbifs pour vous ramener des nouvelles intéressantes. J'ai le respect du lecteur, moi, pas comme mon équipe de... Bon calmons nous, je me dis toujours "Danold, un jour, ta patience paiera, ils n'ont pas encore ton expérience, mais tu es là pour rattraper leurs erreurs."

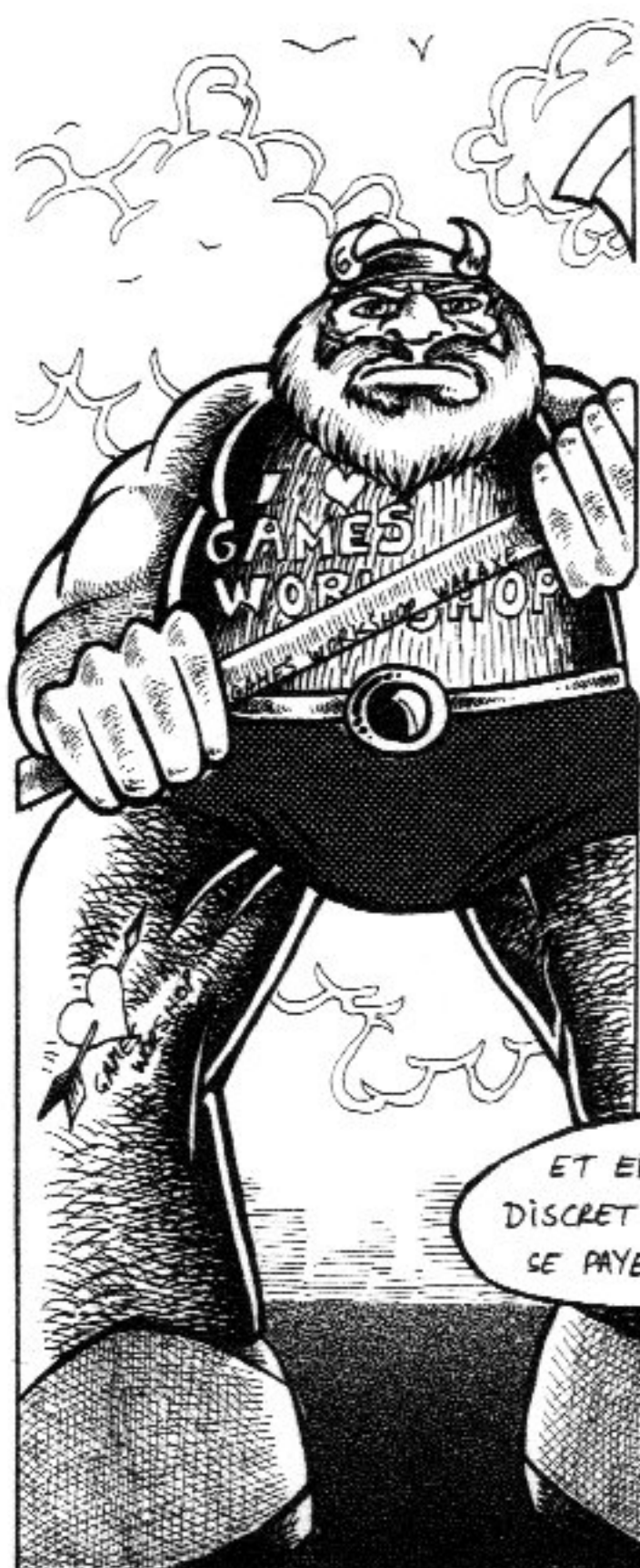
Comme je vous le disais, je me suis rendu au pays du Prince Charlot, et à Londres plus particulièrement.

Les enseignements que j'ai pu en tirer me semblent fort intéressants. On connaît l'importance du marché britannique en matière de jeux de rôle, et les évolutions qui le touchent ont forcément un jour ou l'autre des répercussions chez nous.



GAMES WORKSHOP :

Tout le monde le sait, Games Workshop s'est taillé la part du lion sur le marché anglais. Cependant, Games Workshop n'a pas le monopole comme on l'entend trop souvent, et le marché anglais n'est pas encore définitivement pourri. On peut estimer à 50% la part de GW, dont les acheteurs sont en très grande majorité (d'après les vendeurs) des adolescents de 14-15 ans, avec tout de même une petite minorité d'adultes. L'objectif avoué de Games Workshop est de concurrencer au maximum les grandes firmes américaines. Le reste du marché se partage entre les différents jeux de "l'ancienne génération", qui sont tout de même restés très populaires.



ET EN PLUS, C'EST UN DISCRET SPONSOR D'UN NAIN* QUI SE PAYE LA PART DU LION!

LES AUTRES :

Dans cette catégorie, on trouve des jeux de "l'ancienne génération" comme l'Appel de Cthulhu, RuneQuest, Stormbringer, Donjons & Dragons, etc. De plus, un certain nombre de jeux récents qui ne font pas partie de la gamme Games Workshop ont un honnête succès en Angleterre: Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness (à ce propos, je suis sûr qu'un jeu sur les Canards Guerriers aurait très bien marché), Cyberpunk, Shadowrun (vous en avez entendu parler, je crois).

L'Appel de Cthulhu : ses pratiquants, très nombreux, sont des fanatiques fidèles qui achètent régulièrement tous les compléments et extensions. Le succès est très stable depuis plusieurs années déjà.

Donjons et Dragons (et A.D. & D.) : le succès a stagné depuis quelques années, mais on a pas assisté à une chute. Beaucoup de suppléments sont disponibles, mais les sorties sont nettement moins fréquentes qu'auparavant.

RuneQuest : le jeu est toujours très populaire en Angleterre. C'est même le plus populaire des jeux dits de "médiéval fantastique" (bien qu'en l'occurrence, je lui donnerai plutôt la dénomination d'Antiquité-fantastique) après Donjons & Dragons. La variété des suppléments disponibles et la régularité des sorties dénotent même une avance certaine sur la France.

Starwars : le jeu est très populaire là bas. Tous les suppléments sont disponibles.

LES SUGGES :

Warhammer 40.000 : ce jeu de Space Opera, destroy sur les bords, d'une finesse discutable et résolument baston, fait fureur auprès des adolescents. Il se vend très bien, tout comme les innombrables accessoires qui l'accompagnent (figurines, scénarios, suppléments, etc).

Battletech : c'est un excellent succès en Grande Bretagne (nette différence par rapport à la France, qui n'a pas mordu). La gamme est beaucoup plus fournie qu'en France.

Cyberpunk et Shadowrun : ils constituent indéniablement la nouvelle génération des jeux à succès. Le succès est à peu près similaire entre les deux jeux. Le futur glauque à la Blade Runner a toujours fait mouche chez les British (No future, Punk's not dead et autres Destroy !).

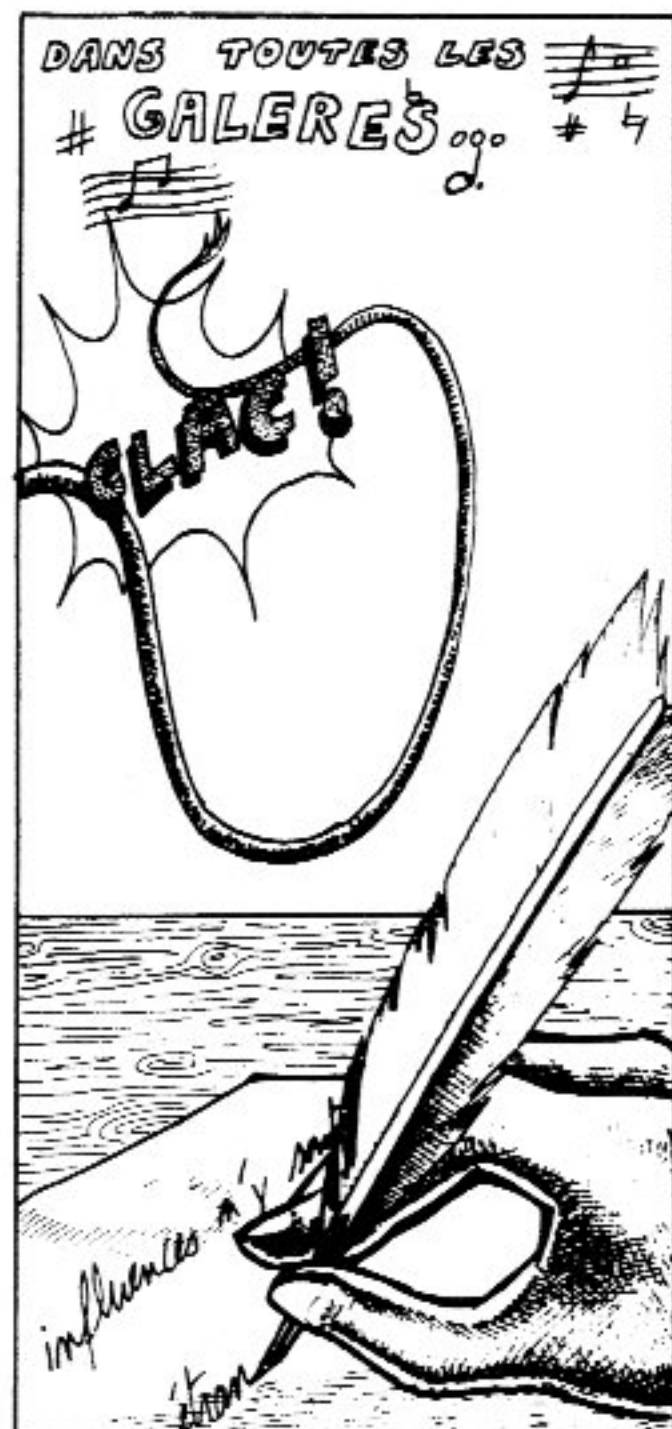
Mutant Ninja Turtles etc... : la publicité de ce jeu est claire : This ain't kid stuff ! (ce n'est pas du matos de gamin !). Ainsi, le jeu est beaucoup moins enfantin et simple qu'on pourrait le penser, surtout en voyant le dessin animé (les tortues ninjas). Déjà, plusieurs suppléments (de bonne qualité) sont sortis, et une recrudescence des ventes a été constatée avec la sortie du film.

Stormbringer : c'est un bon succès, grandissant depuis l'ascension de Michael Moorcock. Les joueurs sont des fanas.

Bendragon : il s'agit d'un jeu culte qui n'a que peu de succès, de suppléments, mais dont l'enthousiasme chez ses fans est demeuré intact.

Jorune : Là encore, c'est un jeu culte, dont les ventes ne sont pas très élevées, mais restent régulières (les vendeurs en ont toujours dans leurs stocks).

Hawkmoon : c'est un tout petit succès outre manche (différence là encore avec la France). Le jeu n'est pas très suivi.



AU NIVEAU DES BOARDGAMES :

Blood Bowl : ce jeu de football américain pratiqué par des créatures fantastiques est également connu en France. Plusieurs versions sont sorties en Angleterre, avec de nouvelles règles, de nouvelles équipes, une multitude de figurines, etc. Bien qu'assez ancien, le jeu connaît toujours le même succès (alors que l'on semble déceler un léger essoufflement en France).

Talisman : cet "ancêtre" (encore plus ancien que Blood Bowl) démontre une fois de plus une meilleure fidélité des anglais (par rapport aux froggies) pour les jeux de plateau. Le jeu continue d'être très pratiqué, il faut dire que pour un jeu de plateau, il a bénéficié de très nombreuses extensions.

Aliens : c'est un jeu de plateau récent, mais qui a connu un très fort succès à son lancement. Les principes du jeu semblent classiques (plateau, pions, cartes,...) mais l'ambiance du jeu est, paraît-il, très réussie.



LES FIGURINES :

On trouve une grande variété de choix dans les boutiques anglaises, plus que dans les boutiques françaises moyennes.

MERP : paradoxalement, ces figurines obtiennent un grand succès auprès des collectionneurs passionnés de Tolkien plutôt qu'auprès des joueurs.

RAL PARTHA : la variété est grande. On trouve encore la gamme complète des figurines de RuneQuest.

GITABEL : c'est la marque quasi-officielle des jeux Games Workshop. On trouve la gamme complète des figurines Blood Bowl.

PASA : la gamme de figurines est très complète, qu'il s'agisse du jeu Battletech (on trouve d'ailleurs également chez un autre éditeur des figurines Robotech), ou de Shadowrun. La gamme Battletech est très impressionnante pour un français (et même un Gloranthien !), peu habitué à voir une si grande variété pour ce jeu.

LES MAGAZINES :

White Dwarf : confirmation, le petit nain blanc est bel et bien devenu un simple catalogue Games Workshop.

Dragon : c'est toujours un bon magazine.

Dungeon : c'est toujours très moyen.

G.M : ce magazine semble être la relève de l'ancien White Dwarf. Il a connu quelques problèmes financiers, attendons de voir s'il se relèvera la tête haute.

LES PRIX :

Quelques prix en vrac ? (Comptons qu'1£ = 10 francs environ),

Blood Bowl version luxe = 18 £,

Jorune = 18 £,

RuneQuest Avalon Hill = 17 £,

Haunted Ruins = 8 £,

Elfwar (pour Elfquest, justement) = 5 £,

paquet de 4 figurines = 1,5 £, etc...

On le voit, ces prix sont bien inférieurs aux prix pratiqués en France, qu'il s'agisse des importations (ce qui là est assez logique) ou des traductions françaises (ce qui l'est peut-être moins).

LES DERNIERES "POLIES" :

Les grandeurs natures sont de plus en plus professionnels : tous les thèmes sont traités (Blade Runner, Terminator, ou medieval fantastique), et les costumes sont vraiment impressionnants. On s'y croirait...

Le téléphone dont vous êtes le héros ! :

vous composez un numéro, et vous combattez dans l'arène contre un autre gladiateur, géré par ordinateur, ou contrôlé par un autre joueur. En fonction du nombre que vous composez, qui correspond à une action, vous pouvez entendre les cris de votre adversaire ou de la foule en délire. Une version du même genre existe avec Lonewolf (un succès colossal des livres dont vous êtes le héros). Peut-être sympa, mais assez cher : environ 3,80 F/minute en tarif plein, 2,50 F en tarif réduit.

CONCLUSION :

La réputation de marché totalement envahi par Games Workshop en Angleterre n'est pas tout à fait exacte. Games Workshop a certes une part importante du marché, mais les autres jeux continuent d'exister et ne risquent pas encore l'étouffement. L'Angleterre possède toujours une certaine avance sur la France en matière de jeux de rôle et de jeux de plateau, les influences américaines n'y sont certainement pas étrangères.

That's all, folks

DANIEL

Scribe esclave : LÉONIDAS VESPERINI

Cette nouvelle rubrique, qui nous est imposée par Danold, est une rubrique d'humeur, et nous savons tous qu'il n'en manque pas ! Notre objectif est de commenter, sans se prendre trop au sérieux, l'actualité journalistique du milieu du jeu de rôle. Il faut reconnaître, en effet, qu'elle est plus que mouvementée et peu conventionnelle (les revues meurent, renaissent, changent d'équipe, remeurent,...). Voilà qui promet d'être passionnant non ?

LES CANARDS DES KIOSQUES

Attention, cette race est en voie de disparition. A ce jour on ne compte plus que deux spécimens

LA BELLE ET LA BÊTE

CASUS BELLI n 59 : Tout d'abord pour la rentrée, une superbe couverture et des rubriques, des rubriques, des rubriques... mais que voulez-vous, plus il y en a, plus on en demande. Justement à propos de news, vous avez sans doute remarqué que l'équipe de Casus annonçait notre sortie en insistant par quatre fois sur notre indépendance. Nous tenons à confirmer qu'effectivement nous sommes vraiment indépendants, et c'est gentil de la part de Casus de l'avoir souligné. Que dire de plus, si ce n'est que Casus reste le journal le plus professionnel du milieu.

ROLEGAG.. Pardon, ROLEMAG n 2 : Nous l'apprenons dans l'édito, la Rolemagmania bat son plein... Ah bon ? Superbe qualité de papier, mais l'habit ne fait pas le moine. Tout ce que nous pouvons leur souhaiter, c'est de changer de ton et de formule pour réussir à voler convenablement, sans quoi, ils risqueraient d'y laisser des plumes.



VOL AU DESSUS D'UN NID DE CANARDS

LES CANARDS DES BOUTIQUES

Cette race de canards a tendance à proliférer ces derniers temps. On remarquera chez celle-ci que la ponte n'obéit pas toujours à des lois purement mathématiques, aussi nous est-il très difficile de donner un temps de gestation fiable !

PLASMA N 1 : (Nous n'avons pas encore le numéro 2 le jour où nous écrivons ces lignes) De bonne qualité, Plasma est indéniablement un plus pour les joueurs des produits Siroz, qui jusque là n'avaient pas spécialement bénéficié d'un grand suivi auprès des autres revues. On peut néanmoins leur reprocher un petit manque d'originalité; des idées du genre Onc'Siroz, un peu tatouesques.

TATOU N 4 : (On ne l'attendait plus). Tatou a la particularité d'être le seul magazine bimestriel qui paraît une fois par an (des problèmes de gestation sans doute), mais on raconte que tout cela va changer. Ceci dit, Tatou, toujours très bon, s'améliore de numéro en numéro.

QUEST N 1 : Quest est le seul journal à avoir un canard comme dictateur en chef (non c'est pas des blagues). Une révélation absolument extraordinaire, (mais ne le répétez pas), vous tenez le numéro 2 entre vos mains !!!

LES CANETONS

Ce sont de petits canards recouverts d'un fin duvet leur permettant de voler tant bien que mal. Certains d'entre eux réussissent même à obtenir des performances dignes des plus grands. Nous avons retenu dans ce numéro, trois canetons aux dents longues (comment ça, les canards n'ont pas de dents?).

COUPS CRITIQUES N 7 : Tiens donc, en voilà un qui semble paraître assez régulièrement, Bravo ... Et déjà le n 7 avec ça ! Coup critique est un excellent fanzine, bonne maquette, bonnes illustrations, bons

scénarios. Que demande le peuple ? Longue vie à Coups Critiques !

BROOS N 5 : Broos n'est plus vraiment un caneton, tiré à 500 exemplaires en offset, il nous fait sa crise de puberté. Au fait, savez-vous que la campagne RuneQuestienne de Frédéric Weil qui paraissait dans Tatou, va sans doute passer dans Broos ! Un coup à la Michel Drucker, Tss ! Broos qui n'est pas non plus le roi de la régularité, a promis d'être plus ordonné dans ses futures parutions. A suivre...

SLAM THE DOOR OF WEST N 2 : Nous avons gardé notre coup de coeur pour la fin. Bien que nous n'apprécions pas particulièrement tous les jeux dont il traite (question de goût), nous sommes obligés d'admettre que "Slam the door of West" est un fanzine qui pourrait être bien plus que cela, s'il en avait les moyens financiers. En effet, la maquette est superbe et pleine d'idées, les articles, scénarios et aides de jeu sont agréables à lire et les dessins d'Emmanuel Roudier sont très bons (un dessinateur qui devrait aller loin). Bravo à Slam the Door of West et bonne route!

Note : Les fanzines ne sont pas toujours facilement disponibles en boutiques. Voici donc l'adresse des trois canetons que nous avons retenus dans ce numéro :

COUPS CRITIQUES : 16, chemin du stade, 69440 MORNANT.

BROOS : Chez Guillaume Fournier, 25 avenue de Verdun, 91370 VERRIERES-LE-BUISSON.

SLAM THE DOOR OF WEST : Imperium Ludi, 47 avenue Parmentier, 75011 PARIS.

LES CANARDS BOITEUX

Et oui, c'est la vie, ces pauvres petits canards blessés et désespérés essaient tant bien que mal de se rétablir. Non, l'heure n'est pas à l'humour mais plutôt au recueillement devant le spectacle de ces confrères si proches du four à micro-ondes. Dans ce numéro, trois rôtis en sursis vous sont livrés bien ficelés. Nous espérons vivement qu'ils reprendront bientôt leur envol et qu'ils se retrouveront à nouveau dans leur catégorie originelle de canards.

DRAGON RADIEUX : Ancien caneton (à l'époque lointaine et oubliée où QUEST en était un), puis canard des boutiques, Drag' Rad' s'est accroché et a fini par devenir un canard des kiosques. Joli trajet pour un indépendant. Nous lui souhaitons un prompt rétablissement.

GRAAL : Né immédiatement Canard des kiosques, Graal avait fait un lifting pour ses deux derniers numéros. Même si certains détails étaient fort amusants (parler de "procédé nouveau" pour une couverture mêlant photo et dessin; une nouvelle maquette particulièrement "colorée",...), il faut reconnaître que le plumage commençait à être à la hauteur. Le ramage aurait peut être suivi...

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE : C'est le plus boiteux de tous ! Depuis le n 19 en février dernier, plus de nouvelles. Et ce fameux numéro n'aura trompé personne quant à la fragilité de ce pauvre canard. Mais il paraîtrait qu'il tenterait de prendre des vitamines : attention, après le coup de fouet, c'est généralement le coup de barre!

Bon allez, à bientôt, ne manquez pas le prochain épisode de cette fabuleuse saga.

R.S et L.V



J'ai Lu

Nous vous rappelons qu'il s'agit là d'une rubrique qui ne traite pas forcément de livres ou de BD qui viennent de sortir, mais d'oeuvres qui nous ont paru particulièrement intéressantes, agréables à lire, qui fourmillent d'idées exploitables pour les amateurs de JdR, et qui restent facilement disponibles.

DES RAPPORTS ETRANGES

De Philip Jose Farmer

Ce recueil de nouvelles de Philip Jose FARMER, un des grands maîtres de ce genre littéraire, a pour thème la description des relations que peuvent avoir des êtres humains avec des Entités inhumaines, parfois très supérieures en de nombreux domaines à l'humanité.

Très proches des thèmes de jeux de rôle, ces nouvelles peuvent servir d'inspiration à de nombreuses parties, voire à des campagnes épiques.

Imaginez-vous prisonnier à l'intérieur d'une "Mère", gigantesque être vivant mi-plante, mi-mollusque, et de surcroît doté d'intelligence. Un être qui vous lave, vous nourrit, parle de vous aux autres Mères jalouses en utilisant son antenne organique... mais ne vous laisse pas partir.

Comment réagiriez-vous si, à la suite d'un naufrage spatial, vous vous retrouviez face à face avec un géant bleuté capable de faire revivre les morts, et plus extraordinaire encore, de vous doter de cet incroyable pouvoir ?

Seriez-vous capable de vous évader d'une prison hermétique située dans un sous-marin possédant une intelligence artificielle et évoluant en eaux profondes ?

Meneurs, parcourez les grands espaces Farmériens et testez impitoyablement vos joueurs en les confrontant à de périlleuses et épineuses situations que vous aurez tirées de ce recueil limpide, agréable à lire, et disponible dans la collection J'ai Lu (n 712).

O.V.



JE SUIS UNE LEGENDE

De Richard Matheson

Le Thème : Il est une légende vivante. Un être unique, un "monstre" craint et haï par les habitants normaux, qui le harcèlent mais ne parviennent pas à l'éliminer. "Il", c'est Robert Neville, un être humain parfaitement normal à nos yeux, mais monstrueux aux yeux de la nouvelle population de la Terre. Cette population est désormais constituée de vampires, à peu près les mêmes que ceux de l'horreur gothique, mis à part que dans le livre, le monstre, c'est cet homme. Toutes les nuits, il subit l'attaque des vampires dans sa petite maison barricadée et protégée par tous les moyens dont il dispose (ail, croix, ...). Le jour, il part dans le quartier pour tuer les corps endormis de ses agresseurs. Robert Neville se demande s'il est le dernier représentant de l'espèce humaine. Il cherche nuit et jour à comprendre les raisons de cette épidémie qui a frappé la Terre, il veut connaître les causes scientifiques de ce véritable cauchemar. Son seul espoir : rencontrer un être humain normal. Cet espoir va en s'amenuisant au fil du temps, jusqu'au jour où...

L'originalité : La première originalité du livre est qu'il s'agit d'un roman à un seul personnage pratiquement. Par un véritable tour de force, Matheson réussit à accrocher son lecteur de la première page à la dernière (d'ailleurs faites le test auprès de vous, vous constaterez que c'est un livre qui se lit d'un trait). L'ambiance du livre est également très originale : c'est la nuit que tout fourmille, tout bouge. Le jour, la vie s'arrête, et le soleil ne semble plus apporter qu'une lumière artificielle sur ce monde de désolation.

Enfin, l'explication scientifique du vampirisme vaut le détour.

Le style de Matheson démontre une grande maîtrise d'écriture. La lecture de son oeuvre est limpide, riche en images, en suspense (ah, le coup de la montre!), et en rebondissements. On oublie le nombre réduit de personnages principaux. Quant à la chute, elle prouve que Matheson fait partie de ces écrivains qui pensent leur livre avant de les écrire. (Editions Denoël) L.V

MORBUS GRAVIS

de Paolo Eleuteri Serpieri

Un monde glauque, clos... Un monde noir. Une civilisation qui ne sait plus d'où elle vient, où elle va, qui a oublié ses origines. Qu'est-ce qu'un arbre, une colline ? Qu'est-ce que le vent ? Tant de questions que l'on ne se pose même plus, car dans cette ville artificielle, véritable jungle d'acier rouillé noyée dans la chaleur et les vapeurs du monde d'en dessous, une seule loi : survivre ! Survivre au mal contagieux qui ronge inexorablement chaque chose; un seul but à atteindre, la cité du dessus, afin d'être véritablement sauvé ! Druuna aussi voudrait atteindre ce nirvana tellement mystérieux avant qu'il ne soit trop tard. Un corps parfait, une femme telle qu'il n'en existe plus, presque une insulte à cet univers difforme auquel elle ne ressemble pas, Druuna, elle, poursuit pourtant un autre but : sauver Shastar, son amant, déjà atteint par le mal et transformé en horrible mutant difforme, baveux et avide de sang. Grâce à lui, ou plutôt à cause de lui, elle va connaître l'horrible secret de ce lieu maudit...

En trois albums, "Morbus Gravis", "Druuna" et "Creatura", Paolo Eleuteri Serpieri a su s'imposer comme un maître de l'érotisme et de la science-fiction. En effet, le scénario vous prend "aux tripes" (sans vouloir faire de mauvais humour), et ne vous les lache qu'à la fin de la lecture, vous laissant totalement pantois. La série Morbus Gravis, en plus de réussir l'exploit de nous faire ressentir un réel malaise (chose rare pour une B.D), nous permet de découvrir la belle Druuna, une héroïne hors du commun, un peu paumée, un peu désabusée, mais passionnante à tous les points de vue (c'est une image).

Loin des cosmonautes en tenue or et argent et des pistolasers bien astiqués, voilà peut-être le top de la bande dessinée de S-F moderne.

A.S.



TOM DOWD & BOB CHARRETTE : QUAND L'HOMME RENCONTRE LA MAGIE ET LA MACHINE

A l'occasion de la sortie française de Shadowrun, Quest a voulu en savoir plus sur ce jeu encore peu connu des joueurs français. Cette interview exclusive des deux principaux concepteurs du jeu nous en apprend beaucoup.

QUEST : *Comment a commencé l'aventure Shadowrun ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : il y a plus de 2 ans, lors d'une discussion entre Jordan (1) et Bob à propos du prochain type de jeu de rôle qui serait à la mode dans les années suivantes. Bob pensait que le Cyberpunk devait connaître un essor. Aussi FASA nous a demandé de faire un jeu Cyberpunk et Jordy nous a demandé s'il était possible d'y introduire de la magie. En fait, à cette époque, personne n'était au courant du projet de Talsorian (2). L'idée de la magie nous a aussitôt plu, mais il faut avouer qu'on a alors perdu la moitié de l'équipe que cette idée rebutait totalement. A l'époque nous avions un système de jeu qui existait à peu près, mais sans magie.

QUEST : *Avez-vous eu des obligations de la part de FASA ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Non, FASA nous a surtout fourni des indications, et ne nous a imposé que très peu de contraintes.



NOUS N'AVONS PAS EU AVEC SHADOWRUN LES MEMES CONTRAINTES QUE LES CREATEURS DE CYBERSPACE OU DE GURPS CYBERPUNK

QUEST : *Par exemple ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Au départ, le jeu fonctionnait avec des dés à 10 faces, pour avoir des pourcentages. FASA nous a demandé de changer pour des dés à 6 faces, afin de pouvoir vendre le jeu comme un livre (3). Mais on a été très libre de faire ce que l'on voulait, car Shadowrun représentait pour FASA un système et un univers de jeu complètement nouveaux et différents. En fait, FASA estime qu'il n'y a pas plus de 10% des joueurs de BattleTech ou Renegade Legions qui jouent à Shadowrun. Nous n'avons donc pas eu les mêmes contraintes que les créateurs de Cyberspace ou de l'extension Cyberpunk de GURPS, car ICE et Steve Jackson devaient respecter les joueurs et donc leurs systèmes de jeux précédents.

QUEST : *Abordons maintenant les questions relatives au jeu lui-même et à son univers. Pourquoi avoir créé des réserves de dés ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Elles sont là pour donner une option stratégique aux joueurs. Ils gèrent leurs réserves comme ils le veulent. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles on peut théoriquement lancer tant de sorts dans une action. De plus, cela devrait pousser les joueurs à choisir un magicien comme personnage, car il est vrai que là, ils ont un plus.

QUEST : *A propos de la magie, vous nous avez dit qu'elle n'était pas présente au départ dans le système de jeu. Par quelles étapes êtes-vous passés pour l'intégrer ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : La magie devait être "rationalisée", c'est-à-dire que l'on devait trouver une explication à sa soudaine (ré)apparition. Aussi, au cours de discussions, est venue l'idée de cycles. Le problème était qu'il fallait une raison pour que 10, 100 ans ou plus en arrière, la magie n'existait pas alors que la technologie était déjà présente (même si ce n'était qu'à un stade de moindre développement). Nous sommes donc partis sur l'idée de cycles très longs, et quelqu'un a mentionné le calendrier Aztèque, qui n'est pas du tout une invention du jeu. Ce concept de boucles du temps existe réellement dans la mythologie Aztèque.

QUEST : *Alors, avec l'arrivée de la magie, comment les choses vont-elles évoluer ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Plus le temps passe et plus de choses deviennent possibles et évidentes. Mais il n'y a rien qui soit définitivement sûr et certain. Par exemple, ce qui se passe dans Queen Euphoria n'aurait pas été possible 10 ans auparavant. En revanche, on peut dire que les Sasquatchs existent déjà en 1980, mais ils ne sont pas encore reconnus comme tels; aussi les journaux parlent-ils de "monstres" lorsqu'on en découvre un.

IL N'Y A PAS DE HOBBITS DANS SHADOWRUN, PARCE QU'ILS SONT TROP GENTILS, TROP RIGOLOS, ON DIRAIT UN PEU DES SCHTROUMPFS



QUEST : *Puisque l'on parle d'humanoïdes, on trouve dans le jeu des Orks, des Trolls, des Nains... mais pas de Hobbits. Pourquoi ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Parce qu'ils sont trop gentils, trop rigolos, on dirait un peu des Schtroumpfs ! Mais à la place des Hobbits, nous avons des Esprits du Fyer qui tiennent lieu de petits personnages. En fait, il ne faut pas se fier aux termes employés : dans Shadowrun, nous avons mis des noms, mais ces noms peuvent changer en fonction des endroits. De même, certaines informations données dans les modules et romans sont parfois erronées : il s'agit du point de vue de quel qu'un sur le problème en question et ce point de vue est souvent faussé par manque d'informations, aussi ne prenez pas tout pour argent comptant !

QUEST : *D'accord, mais il faut bien se baser sur quelque chose et le problème quand les MJ n'ont pas suffisamment d'informations, c'est que s'ils doivent trouver leurs propres réponses pour fournir à leurs joueurs des explications, celles-ci ont toutes les chances plus tard d'être contredites par des produits que vous sortirez (ce qui s'est déjà vu pour la série DragonLance par exemple).*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : C'est vrai, mais cela ne devrait pas arriver. En fait, les joueurs ont leurs MJ, et FASA avec son équipe de créatifs est le MJ de tous les MJ. Aussi, nous fournissons aux MJ des informations sur ce qui se passe dans le cadre des aventures, mais pas toujours sur le pourquoi ou le comment. Néanmoins, les informations disponibles dans les modules sont suffisantes pour que les MJ puissent s'en sortir avec leurs joueurs. C'est d'ailleurs pourquoi nous développons maintenant des romans, afin de fournir des informations qui ne sont pas contenues dans les modules.



SHADOWRUN EST UN PRODUIT QUI EST PLANIFIÉ PAR FASA COMME CELA N'AVAIT JAMAIS ÉTÉ FAIT AUPARAVANT

QUEST : *Ainsi vous avez plus d'informations que vous ne voulez en révéler. Serait-il alors possible de savoir d'où viennent les Dragons ?*

Tom DOWD et Bob CHARRETTE : Nous savons d'où viennent les Dragons, mais cela ne sera révélé que plus tard. En fait, ce que l'on espère, c'est qu'avec le temps, alors que de plus en plus d'informations seront révélées, les MJ pourront regarder en arrière et dire "Oh, c'est pour cela que telle chose est arrivée !" Il faut comprendre que Shadowrun est un produit qui est planifié par FASA comme cela n'avait jamais été fait auparavant.

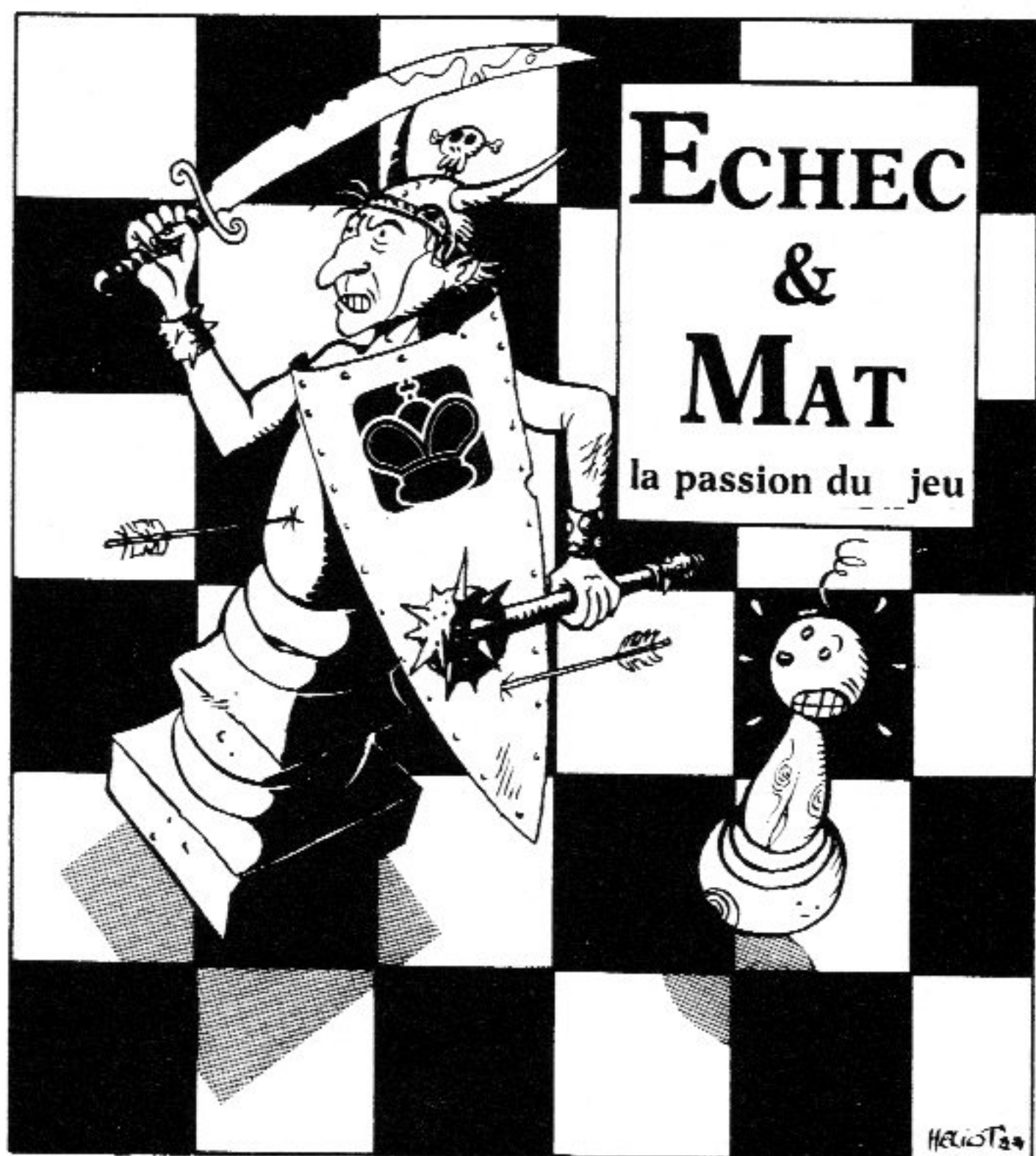
QUEST : *Bien, mais pourriez-vous nous fournir des indications même générales sur ce qui va arriver ; à l'heure actuelle, les humains sont encore majoritaires, mais avec le temps, les "Eveillés" seront fatalement plus nombreux. Cela devrait entraîner de nombreux problèmes, non ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Tout à fait, et soyez certain que Shadowrun aussi aura son "Kerensky" (4). Quant aux futurs développements, vous pouvez trouver des indices dans le module "Bottled Demon". Une autre indication sur des nouveautés : il y aura bientôt des créatures à 6 membres...

NOUS VOULONS SORTIR UN "SOURCEBOOK" SUR CHACUN DES PAYS DANS LESQUELS NOUS SERONS TRADUITS

QUEST : *Bon, puisque vous ne voulez pas en dire plus, peut-être pouvez-vous nous parler des prochains produits à paraître ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : Shadowrun est un jeu de rôle basé sur le principe du "Story telling" (=histoire que l'on raconte), aussi le prochain produit "D.M.Z" permettra de régler les problèmes de combats de masse. Il s'agit d'un jeu de plateau pour lequel sortiront des extensions pour le métro et les véhicules lourds. Ensuite, début 91 sortira une extension sur la Matrice. En fait, nous restons très près des joueurs : ce qu'ils voulaient en premier, c'était une extension sur la magie, ils ont



*Jeu Classiques - Jeu Electronique
Location d'Echiquiers Electroniques*

76000 ROUEN
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88

donc eu "Grimoire". Maintenant, ils veulent quelque chose sur la Matrice, ils l'auront : il s'agira d'un produit avec un système rapide pour résoudre les problèmes rencontrés à l'intérieur de la Matrice, afin que les autres joueurs n'attendent pas des heures. Là encore, il appartiendra aux joueurs de choisir le système qui leur convient le mieux.

Ensuite nous avons des idées pour des extensions sur les véhicules, mais nous attendons de voir si c'est ce que les joueurs désirent.

Nous sortirons aussi des produits différents, comme pour Battle-Tech, peut-être un jeu de cartes pour jouer les corporations.

Mais dans l'immédiat, nous voulons sortir un "sourcebook" sur chacun des pays dans lesquels nous serons traduits. Ce sourcebook sera écrit directement par quelqu'un du pays en question, qui a priori est plus à même de mener ce travail à bien que nous d'ici. Chaque pays pourra alors sortir dans sa langue son "sourcebook" avant même qu'il ne soit disponible sur le marché américain ! Le premier à sortir sera sur l'Angleterre et devrait être disponible en début d'année 91.

QUEST : *Un dernier renseignement, combien de Shadowrun avez-vous vendu jusqu'à présent ?*

Tom DOWD & Bob CHARRETTE : En un an, nous avons vendu entre 50 et 60.000 exemplaires. Au tout début, la réaction des joueurs était de dire "Quoi, du Cyberpunk et de la Magic !" Mais il faut se rendre à l'évidence, ça marche !...

Propos recueillis par
Fabrice SARELLI.

(1): Jordan (ou Jordy) Weissman est l'un des trois fondateurs de FASA, avec Morton Weissman (son père) et Ross Babcock III.

(2): Il s'agit de Cyberpunk, sorti par Talsorian avant Shadowrun.

(3): Aux USA, la structure du marché est très différente de la nôtre, et les éditeurs de JdR réalisent une grosse partie de leurs ventes en librairie.

(4): Allusion faite à l'univers de Battle-Tech, où soudain le descendant de Kerensky réapparaît contre toute attente et bouleverse l'équilibre des forces en présence.





Vous l'aviez remarqué, ce numéro de QUEST est assez axé "SHADOWRUN". Trois raisons majeures expliquent cette orientation :

- la sortie française de Shadowrun constitue, selon nous, un événement qu'il ne faut pas négliger;
- la mode Cyberpunk déferle plus fortement que jamais sur la France, (Shadowrun, Simulacres Cyberage et Cyberpunk entre autres);
- nous l'avions annoncé dans le numéro précédent (et Danold, comme vous le savez, est impitoyable envers ceux qui ne tiennent pas leurs engagements)!

Nous allons donc vous rappeler brièvement l'histoire du "mouvement" cyberpunk avant de décrire plus précisément le jeu Shadowrun en particulier.

HISTORIQUE:

Il paraît très difficile de dater exactement l'origine de ce qu'on appelle aujourd'hui "la mode cyberpunk". Le cyberpunk décrit cet univers futuriste proche, un peu décadent, où les "corporations" (= gigantesques trusts économiques, financiers, industriels au pouvoir immense) dominent la planète, où la biotechnologie et la cybernétique sont accessibles à tous, où la délinquance, la violence et la corruption sont omniprésentes.

Ainsi, les sources d'un tel univers apparaissent vite comme très multiples : comment ne pas citer des films comme Blade Runner, mais aussi Terminator, Tron ou Robocop; des B.D comme Cyberman (de la Marvel), Judge Dredd ou celles de Frank Miller ; des livres comme Cyborg (qui a donné le fameux soap américain "Six Million Dollar Man"), et surtout "Cablé" de Jon Williams et "Neuromancien" de William Gibson. Car si c'est à ce dernier que l'on attribue la création du mode littéraire Cyberpunk, c'est parce qu'il est le premier à avoir réuni tous ces divers ingrédients qui fonctionnaient déjà (technologie, violence, décadence, futur noir) en y ajoutant certaines touches personnelles (le Cyberspace ou Matrice). C'est avec ce roman, "Neuromancien", que ce passionné d'informatique obtint le prix Hugo (meilleure oeuvre de SF de l'année) en 1985, et lança la fameuse mode, qui n'allait pas tarder à toucher le monde du jeu de rôle.

Car depuis, sont en effet apparus Cyberpunk (de Talsorian, qui a déjà réalisé une seconde édition), Cyberspace (de I.C.E), Cybertech (pour Traveller), puis Shadowrun de la FASA. Et le mouvement continue :

Depuis Shadowrun, nous avons eu Gurps Cyberpunk (Steve Jackson Games), Simulacres Cyber Age (Casus Belli) et Torg (de West End Games, mais bien sûr uniquement la France et sa "Cyberpapauté"....Mmouai).

On ne peut donc pas parler d'une simple mode passagère, mais d'un véritable phénomène.

DESCRIPTION DU JEU :

Shadowrun se présente sous la forme d'un gros livre cartonné de 230 pages. Cette formule semble être de plus en plus utilisée par bon nombre d'éditeurs de jeux de rôle (Chaosium avec l'ensemble de ses nouveaux produits, West End Games avec Star Wars, FASA avec Shadowrun V.O.,...). L'illustration de la couverture est vraiment très réussie et résume assez bien l'ambiance du jeu : un elfe Decker s'apprêtant à pénétrer dans la Matrice, couvert par une magicienne armée jusqu'aux dents et un indien punk câblé qui le protège des corporatistes (humains et orks).

Le livre est agréablement présenté, clair, et sa table des matières est très complète et facile à consulter.

LA STRUCTURE :

Shadowrun est séparé en plusieurs chapitres distincts qui traitent d'un point particulier du jeu. Ils commencent tous par une citation (souvent très drôle) d'un personnage typique de l'époque. Le livre est divisé en vingt chapitres, mais on peut retenir dix points principaux :

.la présentation du contexte : il s'agit de l'histoire du monde de Shadowrun et les premiers concepts du jeu ;

.les personnages : on trouve une présentation illustrée des quatre Méta-humains proposés (nain, elfe, ork et troll), une définition d'un personnage, des Archétypes prêts-à-jouer et la création d'Archétypes nouveaux ;

.le système de jeu : il regroupe les règles concernant les compétences, le combat et les mouvements ;

.la magie : les conceptions d'espace astral, de sorts, d'esprits élémentaires, de Shamans et de Magies sont traitées dans ce chapitre ;

.la matrice : le cyberspace y est décrit, avec les mouvements qui s'y rattachent, sa géographie, les cyberdecks (=consoles ultra-modernes), les programmes, les glaces (=générateur de logiciels anti-intrusion par contre mesures électroniques!), le combat dans la matrice ;

.l'équipement : tout l'armement, le cyberware, la biotechnologie, les véhicules et les interfaces y

sont détaillés ;

.les précisions générales : elles regroupent les notions de maladies, de guérison, de styles de vie, de Karma, et tout ce qui peut s'assimiler à une aide de jeu pour le "Maître".

.les Méta-Créatures : c'est le bestiaire fantastique de Shadowrun ;

.description du Nord-Ouest : les territoires de cette région, les statuts appliqués, et une description de Seattle permettent de commencer à jouer à cet endroit ;

.le scénario : c'est la première opération possible des nouveaux joueurs. Ce scénario est différent de celui de la version américaine, et est beaucoup plus typique de l'univers de Shadowrun que celui de la V.O.

On constate rapidement que le jeu a été bien conçu : exhaustif (vous l'avez constaté après cette longue description), il n'en demeure pas moins clair, agréable à lire (avec beaucoup d'humour, notamment) et bien structuré. Enfin, on notera que la traduction française faite par HEXAGONAL a été particulièrement soignée (ce qui n'était pas chose évidente avec un jeu de ce genre).

LE CONTEXTE :

Nous sommes en 2050, sur la Terre, qui depuis notre époque, a connu pas mal de petits changements : divers cataclysmes et épidémies l'ont touchée, on a assisté à une perte du pouvoir politique des grandes nations, remplacé par le pouvoir des Méga-corporations (multinationales) le plus souvent japonaises (et parfois européennes).

La technologie a considérablement évolué : qu'il s'agisse de la médecine (remplacements organiques par clonage), de la cybernétique (greffes ou implants mécaniques en tous genres sur le corps humain) ou de l'informa-

tique (interfaces entre cerveau humain et véhicules, armes ou ordinateurs), toutes ces techniques sont parfaitement maîtrisées et accessibles à tous. Paradoxalement, les progrès scientifiques n'ont pas entraîné une amélioration du niveau de vie, bien au contraire. La pauvreté, la délinquance, la violence sévissent dans les rues sombres et polluées des mégaplexes (immenses complexes urbains). Mais le plus grand changement par rapport à notre bonne vieille Terre actuelle est l'apparition de la Magie : on parle d' "éveil" de ces forces qui étaient latentes depuis 3.000 ans, et qui, autrefois déjà présentes, furent à l'origine (on le suppose) de bon nombre de nos légendes. Avec le réveil de la Magie, certains gènes, transmis de générations en générations par 10% de la population mondiale mais inactifs jusque là, se sont mis à agir sur les corps et à les transformer en de nouvelles races d'humains : les nains, les elfes, les trolls et les orks. Une fois le traumatisme passé, une nouvelle forme de racisme s'installe, cette fois contre ceux que l'on appelle les "Méta humains". L'arrivée de la magie a d'autres conséquences : les Shamans amérindiens sont les premiers à la manipuler, et ils en profitent pour menacer les superpuissances, et finalement récupérer une bonne partie de leurs territoires ancestraux. Ainsi, tout autour de ces mégaplexes, la nature reprend ses droits, baignée par une magie peu vulnérable aux agressions de la technologie, et peuplée de nouvelles créatures que l'on ne croyait que de légendes. Enfin, c'est dans cette ambiance générale que les Mégacorporations se font la guerre entre elles, en utilisant le plus souvent des Shadowrunners ou coureurs de l'ombre, comprenez mercenaires-aventuriers clandestins payés pour réaliser toutes sortes d'actions plus ou moins illégales (meurtres, espionnages, vol de données informatiques, protections, etc).

C'est ce genre d'action que l'on appelle, dans l'argot particulier des villes modernes, une Shadowrun.

LES RACINES :

Les inspirations de Shadowrun viennent principalement des univers décrits par Gibson et Williams, bien sûr, mais il nous semble que d'autres sources d'inspiration, plus discrètes peut-être, peuvent être citées : Runequest (Cela n'engage que nous !), StarWars (pour le système de règles à D6, bien que celui de Shadowrun soit beaucoup plus sophistiqué), Marvel. Vraiment, vous demandez-vous ? Ce ne sont que quelques clins d'oeil, certes, mais nous avons remarqué quelques similitudes avec le Marvel Universe : le Karma (qui était utilisé dans Marvel RPG avec la même optique) par exemple, ou le matériel cybernétique (les griffes rétractiles des Samuraïs des rues ressemblent fortement à celles de Serval), ou encore certains noms utilisés (Yellowjacket et Wasp pour des hélicoptères, Aurora pour une moto très rapide, certaines Méta-créatures portant des noms comme Sasquatch, Banshee, Wendigo ou Phenix). De même, les auteurs semblent connaître beaucoup d'écrivains de science-fiction, puisqu'ils reprennent des excellentes idées décrites par certains (le virus responsable du vampirisme de Matheson, par exemple). Ces multiples sources ont su être parfaitement intégrées dans un univers qui en devient extrêmement riche tout en restant logique.

LE SYSTEME DE JEU :

Il consiste en l'utilisation de dés à 6 faces qui vont être pris individuellement sur un seuil de réussite. On peut donc à la fois jouer sur la difficulté d'une tâche (plus le seuil de réussite est élevé, plus la tâche est difficile à réa-

liser) et sur le nombre de succès (chaque dé ayant atteint le SR devient un succès, et le nombre de succès définit la qualité de la réussite). Ce système offre beaucoup de subtilités et permet une bonne simulation (en Combat, en Magie et dans la Matrice). De plus, il offre l'avantage d'être très souple et universel. Cependant, il faut se méfier de son apparente simplicité, car totalement nouveau dans son genre, il est en fait très difficile à assimiler et de nombreuses simulations seront sans doute nécessaires avant qu'un MJ soit suffisamment à l'aise pour diriger ses premières parties.

On notera que le système de création de personnage se fait par répartition de priorités et de points (un peu dans le genre GURPS), ce qui permet de jouer vraiment le personnage que l'on a envie de faire.

CONCLUSION :

Si Shadowrun a de petits points faibles, qui sont un système de jeu plus difficile à assimiler qu'il n'y paraît, et un univers qui peut dérouter (surtout pour les "puristes Cyberpunks"), il possède selon nous tous les atouts pour être un succès : un univers riche, des règles souples, une présentation de qualité (illustrations, maquette) et un suivi exemplaire aux Etats-Unis, où son succès est énorme. Ainsi, étant donné la "Guerre" qui se prépare dans l'univers impitoyable du cyberpunk dans le jeu de rôle, il sera très intéressant de suivre la position de ce "prétendu" outsider.

Léonidas VESPERINI



LA TROISIEME DIMENSION

Dossier

RuneQuest

Vous venez d'entrer dans un monde de lumière et d'espace, de liberté... la troisième dimension : celle qui permet de comprendre le rêve fou d'Icare.

En effet, il est très grisant de jouer (ou de faire mener) une partie mettant en scène des personnages évoluant dans les trois dimensions de l'espace. Imaginez-vous chevauchant un griffon au côté d'un enfant ailé, avec le vent dans vos cheveux... Lorsque soudain, un trait déchire l'air et blesse votre monture à l'aile droite. Horreur ! Peur ! Vous allez vous écraser ! Vous perdez de l'altitude : le pic rocheux se rapproche à une vitesse effrayante. Vertige ! Une main vous arrache de votre selle et deux secondes plus tard, votre monture s'empale sur la pointe de pierre. Idjeh, votre compagnon enfant du vent vous tient et lutte terriblement pour maintenir son altitude. Alors, au loin, apparaît une floppée d'humains montant des Vouivres...



Pour profiter pleinement du royaume d'Eole (ou d'Orlanth), il faut d'abord être ailé ou chevaucher quelque chose qui l'est, puis lire ce dossier.

LA COMPÉTENCE DE BASE

Pour tout ce qui est des actions en rapport avec le vol, une habileté unique : VOLER (compétence d'agilité) ;

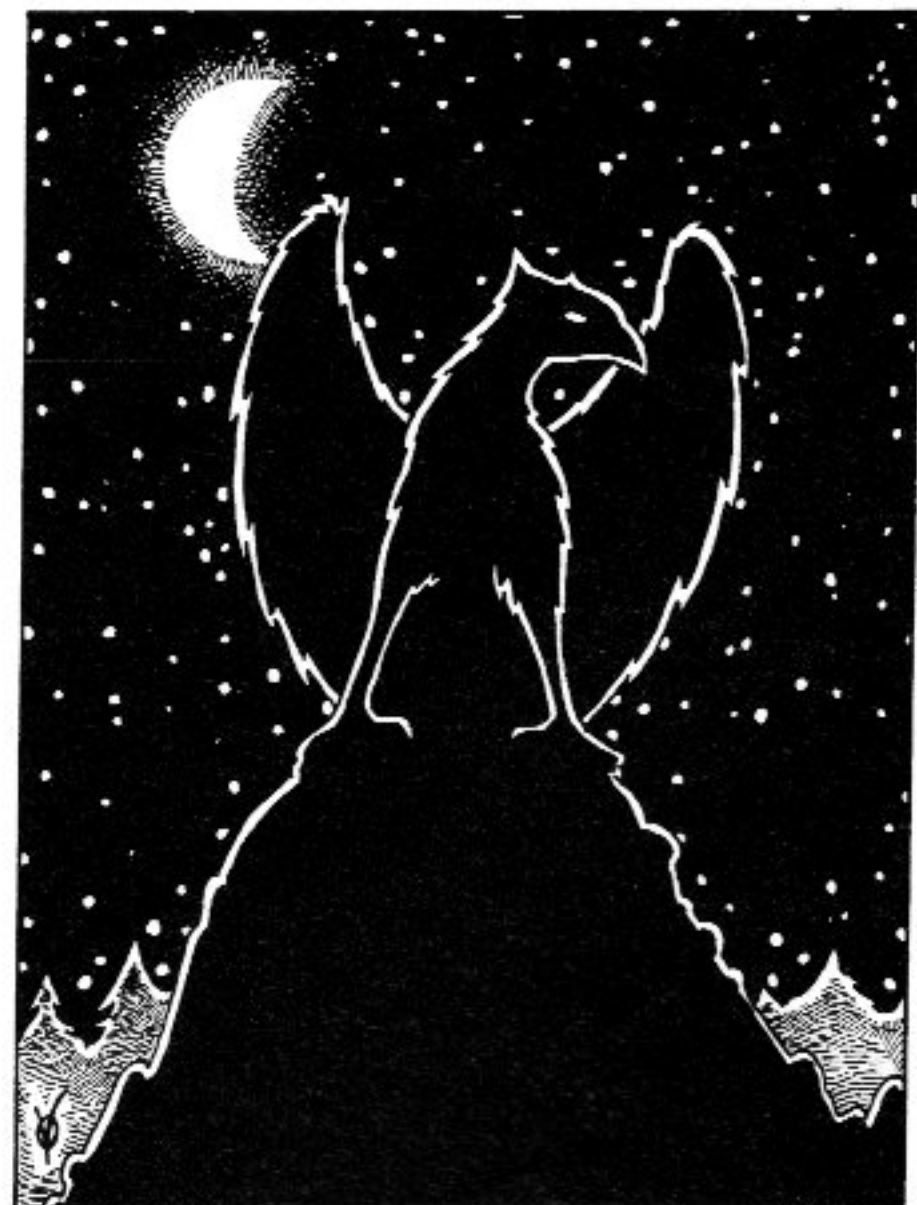
VOLER : le pourcentage de base dépend des créatures concernées. Généralement, il est de 40% pour les créatures non intelligentes (c'est-à-dire d'intelligence fixée) et de 30% pour les créatures d'intelligence non fixée. Voici les pourcentages de base de quelques créatures volantes de Glorantha :

ROC (40), GRIFFON (50), ENFANT DU VENT (30), HOON (40), HARPIE (30), TAUREAU CELESTE (45), FAUCON (90), EPHEMERE (70), WYRM (30), CHAUVESOURIS (50), VOUIVRE (40), MOUCHE GEANTE (70), PAPILLON GEANT (30).

Le décollage : s'arracher du sol, ou tenter de le faire, prend son DEXTRA à la créature volante. Un jet sous VOLER doit être tiré. En cas d'échec, elle retombe au sol et ne pourra

retenter avant le prochain tour. Si le jet est réussi, elle décolle. Si la créature ailée n'est pas en situation de stress (ni combat, ni danger imminent), alors c'est un jet sous VOLER X 2 qui doit être tenté.

Exemple : Taha est sur la corniche d'une falaise. 20 mètres plus bas, il y a Idjeh l'enfant du vent qui dort. Elle décolle et ici, son jet de décoller est doublé. Idjeh se réveille et voit Taha qui va commencer un piqué. Il doit s'il veut tenter de décoller tirer un jet sous son voler sans bonification.



Manoeuvre aérienne :

une fois en l'air, tout n'est pas gagné. En effet, de nombreux problèmes peuvent alors surgir, comme par exemple le vent, un projectile naturel, (pierre dégringolant d'une falaise, stalactite) ou artificiel (flèche, carreau ou pierre à fronde), un prédateur volant, une aile blessée etc... Aussi, voici les principales manoeuvres avec leur application.

La lutte contre le vent :

En cas de vent, le pourcentage de VOLER est diminué de $(2 \times \text{FOR du vent}) - \text{taille}$.

Exemple : il règne un vent continu de FORCE 30. Un griffon de TAI 36, un roc de TAI 71 et un enfant du vent de TAI 7 sont en l'air. Ils ont respectivement 67%, 53% et 50% en VOLER. A cause du vent, le griffon passera à $67 - (30 \times 2 - 36) = 43\%$ en VOLER, le roc restera à 53%, car il ne peut pas gagner de % grace au vent, l'enfant passera à $50 - (30 \times 2 - 7) = -3\%$, c'est à dire qu'il ne peut plus voler !

Si à cause du vent le pourcentage de voler devient négatif ou nul, le vent déplacera l'être ailé de sa TAI vers le bas et de la force du vent moins sa TAI dans la direction du vent, cela en mètre par RA.

Éviter un projectile en l'air :

pour esquiver un projectile en l'air, il faut réussir un jet sous le minimum entre (l'Esquive et Voler) si on est un être ailé, ou sous le minimum entre (l'esquive, le voler de la monture et son monter créature concernée) si on chevauche un être ailé. Un avantage important est donné à un esquiveteur volant : il peut esquiver un trait dès son DEXRA si c'est un être ailé, dès le maximum entre le DEXRA du monteur et de la créature montée dans le cas où un être ailé est chevauché (+ éventuellement la surprise). De plus, les éventuels attaquants ont des malus sur une créature ailée : -10% automatiquement et encore -10% si la créature se déplace. Par ailleurs, ils peuvent être gênés par une acrobatie d'esquive.

acrobatie d'esquive :

elle nécessite un jet de voler. S'il est réussi, tous les assaillants perdent leur pourcentage de Voler / 2 en pourcentage d'attaque.



Exemple : TAHA, la harpie est pourchassée par un vouivre. En même temps, des archers lui tirent dessus du sol. Elle a 58% en VOLER. Elle tente une acrobatie d'esquive : elle tire 1d100 et fait 27, réussi ! Ses assaillants, vouivre et archers, perdent en plus 20% d'attaque sur la harpie volante.

Attention, l'acrobatie d'esquive compte pour une action (elle est toutefois compatible avec n'importe quelle autre action) mais dure tout le round.

aile blessée :

Lorsqu'une aile est blessée, un jet de voler doit être tenté. En cas d'échec, la vitesse de déplacement est réduite de moitié (sauf si c'est vers le bas) et il y a perte d'altitude de la TAI en mètres par tour. Si une aile est brisée, l'échec est obligatoire. Par ailleurs, si deux ailes sont blessées, le % de voler est divisé par deux. Si deux ailes sont brisées, c'est la chute libre.

le piqué :

Pour attaquer soudainement un ennemi au sol (même si on est engagé en combat aérien ou simplement au-dessous de soi, et cela dès son DEXRA dans le tour plus les RA du déplacement, on doit réussir un piqué : il faut faire un jet sous

voler. S'il est réussi, le piqué se fait immédiatement à la vitesse de déplacement en vol $\times 2$. Après avoir porté le coup, il y a un virage vers le haut à plus de 90 degrés. Les dégâts sont modifiés par la règle suivante ; au lieu des dégâts bonus normaux, il faut tirer les dégâts bonus du piqué : cf. table des dégâts bonus pour $(\text{FOR} + \text{TAI} + \text{vitesse au moment de l'impact})$ au lieu de $(\text{FOR} + \text{TAI})$

Exemple : Idjih l'enfant du vent effectue un piqué sur un archer au sol. Il tire avec succès son jet sous VOLER. Idjih a 12 de FORCE, 10 de TAI et le piqué est effectué à 20 de vitesse. Généralement, Idjih ne possède pas de dommages bonus. Il devra toutefois réussir son attaque en plus. Un jet de PIQUE raté indique un mauvais pointage de la cible et un contre-braquage à un angle non voulu mais assez proche du théorique. Un jet de PIQUE catastrophique (maladresse) matérialise cet écrasement au sol : les dégâts subits sont égaux aux dégâts bonus du PIQUE (+2d6 pour Idjih dans le cas précédent) avec chute automatique au sol. Enfin, le piqué ne peut être utilisé que si on est au dessus de la cible d'au moins la vitesse de déplacement du piqué en mètres (20 mètres dans le cas d'Ijdih).

Soulever un poids :

un être volant peut soulever jusqu'à sa $\text{FOR} + \text{TAI}$ en encombrement (diviser par 6 pour obtenir les points de TAI soulevables) sans gêne. Passé cela, chaque point d'encombrement enlèvera 1% en voler (donc chaque point de TAI 5%).

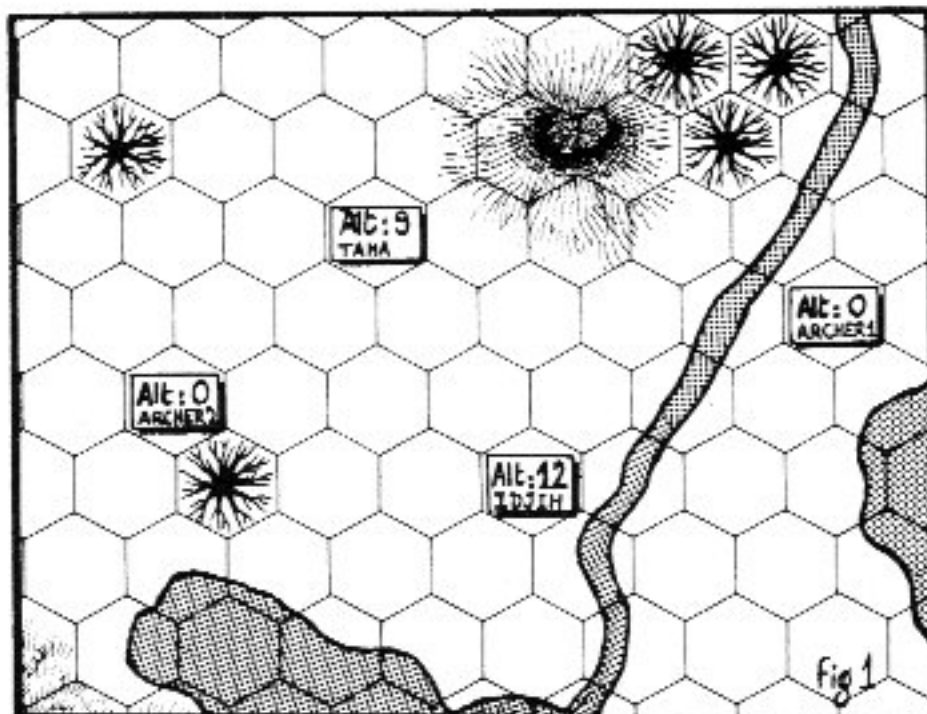




Fatigue, perte de vitesse : Tous les points d'encombrement relatif au-dessous de zéro (cf. dossier QUEST n 1), l'être volant perdra 1 point de déplacement en vol.

Le repérage : Etant donné qu'il y a déplacement dans l'espace, le repérage est un peu plus compliqué que d'habitude. Le chapitre qui suit propose une solution pour les cas où la localisation des différents acteurs est importante.

Le principe est simple : il faut repérer "en vue de dessus" les personnages (à l'aide d'une carte à hexagone ou à carré) et indiquer au crayon à papier la hauteur où ils se trouvent.



La distance entre les différents personnages est donnée par la loi suivante : distance = racine carrée ((différence d'altitude)² + (distance horizontale)²). Il suffit de consulter la table suivante (on remarquera que lorsqu'une des deux valeurs, différence d'altitude ou distance horizontale, est très grande devant l'autre alors l'autre peut être négligée pour la mesure de la distance :

Exemple : Idjih et Taha sont à 4 mètres de distance : Idjih et l'archer 1 sont à 12 mètres de distance.

Les bousculades aériennes : Les bousculades aériennes s'effectuent dès qu'un être volant entre en contact avec une autre créature, volante ou au sol. On tire un jet pour chaque adversaire de la bousculade sous sa (taille + vitesse de vol) contre (la taille de l'adversaire + vitesse de vol). Un succès signifie que l'on ne subit aucune gêne due à la bousculade. Un échec entraîne une pénalité de 3RA pour toutes les actions du personnage concerné. Si de plus on est à pied, on chute au sol, alors qu'en vol on chute jusqu'à la fin du tour. Enfin, cet échec entraîne une projection dans le sens de la bousculade d'un mètre tous les cinq points de (TAI + vitesse de vol du projeteur) - (TAI + vitesse de vol du projete).

Exemple : Idjih rentre à la vitesse 9 dans Taha la harpie, qui vole à la vitesse 4. Idjih a 10 de TAI et Taha a 11 de TAI. On compare pour Idjih 10+9=19 contre 11+4=15 sur la table de résistance. Idjih a 70% de chance de ne pas être bousculé et Taha 30%. Ils tirent et font respectivement 79 et 44 : les deux antagonistes sont projetés à 0 mètres pour Idjih et d'un mètre pour Taha, et ils chutent jusqu'à la fin du tour.

La réussite du jet de bousculade signifie qu'il n'y a aucune pénalité pour le tireur pour terminer son tour.

Les bousculades aériennes comptent pour une action.

Christian GABRIEL

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	0
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	1
2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	2
3	3	3	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	3
4	4	4	4	5	5	6	7	8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	4
5	5	5	5	5	6	7	7	8	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	5
6	6	6	6	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	6
7	7	7	7	7	8	8	9	9	10	11	12	13	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	7
8	8	8	8	8	8	9	10	10	11	12	12	13	14	15	16	17	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	32	33	34	35	36	8
9	9	9	9	9	9	10	10	11	12	12	13	14	15	15	16	17	18	19	20	21	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	35	35	36	37	9
10	10	10	10	10	10	11	11	12	12	13	14	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	31	32	33	35	35	36	37	10
11	11	11	11	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	17	18	19	20	21	21	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	31	32	33	35	35	36	37	11
12	12	12	12	12	12	13	13	13	14	15	15	16	16	17	18	19	20	20	21	22	23	24	25	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	36	36	37	37	12
13	13	13	13	13	13	13	14	14	15	15	16	17	17	18	19	19	20	21	22	23	23	24	25	26	27	28	29	29	30	31	32	33	34	36	36	37	38	13
14	14	14	14	14	14	14	15	15	16	16	17	17	18	19	19	20	21	22	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	31	32	33	34	34	36	36	37	38	14
15	15	15	15	15	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	21	21	22	23	24	25	25	26	27	28	29	30	30	31	32	33	34	35	37	37	38	39	15

HISTORIQUE DE THERMOPYLES

**Avant d'engager les
modernes et ludiques
batailles de
"THERMOPYLES" il
n'est peut-être pas
superflu de demander à
l'histoire de nous
rappeler ce que fut la
vraie bataille voici 2470
ans.**

Quelle était la situation géopolitique ?

D'un côté la Grèce ou Hellade, petit pays, 1/5ème de la France, avec ses habitants répartis dans les cités états démocratiques très jalouses de leur indépendance et très souvent en guerre les unes contre les autres. Les plus en vue étaient Sparte et Athènes.

De l'autre côté l'immense Empire Perse, qui s'étendait de l'Inde à la Turquie actuelle englobant au passage l'Egypte. A sa tête le Grand Roi, monarque absolu.

Dans son expansion, l'Empire Perse avait annexé en Asie Mineure des cités Etats comme Milet, Ephèse, Smyrne qui étaient des colonies hellènes. Une intervention des Athéniens avait amené Darius, Grand Roi en 490 à lancer une première expédition pour punir Athènes et annexer la Grèce. Cela s'était terminé à Marathon où les Athéniens aidés des Platéens avaient remporté une brillante victoire qui avait fait grimacer les Spartiates arrivés... après la bataille.

Darius, mort en 485 avant J.C, c'est son fils Khsayarsha, plus connu sous le nom de XERXES qui reprit le flambeau. En 480, il monte une expédition colossale. Une armée de terre et une flotte avançant de concert le long des côtes de la mer Egée devait parvenir à Athènes et obtenir la soumission des cités hellènes.

Lorsqu'on vient du nord, après avoir traversé la Thessalie, pour rentrer en Béotie puis en Attique etc, jusqu'au

Péloponnèse il faut nécessairement passer par un défilé entre mer et montagne qui s'appelle les "THERMOPYLES", c'est-à-dire "porte près des sources thermales". Il y avait là, en effet, un mur, construit par les Phocidiens peuple habitant la région, percé d'une porte et à proximité se trouvaient les sources chaudes d'où le nom.

L'immense armée de Xerxès était donc en route. Les Hellènes en hommes libres et indépendants étaient insouciant. Un peu ennuyés aussi. Ils avaient des fêtes religieuses à célébrer, c'était l'époque des jeux olympiques ..., et ils n'avaient pas envie de s'en priver. Aussi décidèrent-ils, pour n'interrompre pas leur train-train habituel de n'envoyer qu'une avant garde défendre les Thermopyles. 4.000 hommes environ, originaires de diverses cités du Péloponnèse sous la conduite de LEONIDAS, un des deux rois de Sparte. Rien à voir avec la monarchie Perse. Les rois de Sparte étaient des chefs religieux et militaires essentiellement. Se joindront aux hommes du Péloponnèse des Phocidiens, des Locriens, des Thespiens de Béotie.

Léonidas était fils d'Anaxandride, fils de Léon, fils d'Eurycratides ..., on en citait comme ça 20 ! Jusqu'au fabuleux Héraclès. C'est-à-dire qu'avec ceux de sa lignée, il était ce qu'il y avait de mieux à Sparte. Dressé à la Spartiate, il était apte à faire ce que l'on attendait de lui. Mais, conscient sans doute que sauf pour la GLOIRE et l'HONNEUR où il

ne craignait rien ni personne, la partie pouvait mal se terminer, Léonidas n'avait pris que 300 Spartiates, dans la force de l'âge, ayant tous des fils pour leur succéder.

Arrivé sur les lieux Léonidas fait restaurer le mur des Phocidiens et prend ses positions. L'armée Perse campe à l'ouest des Thermopyles. Les premiers jours on s'observe. Xerxès pensant sans doute que l'étalage de sa force impressionnerait les Grecs, attend. Il s'en trouve bien d'ailleurs parmi ces derniers qui préféreraient défendre le Péloponnèse, mais Léonidas se rend aux raisons des Phocidiens et des Locriens qui eux, sont sur leur territoire. Que faire pendant une attente pénible sinon des bons mots ?

Ainsi, raconte-t-on, Xerxès aurait envoyé un message à Léonidas où il disait : - "soumets-toi et je te donnerai l'empire de la Hellade"

réponse : - "J'aime mieux mourir pour ma patrie que l'asservir"

Une autre fois Xerxès à Léonidas :

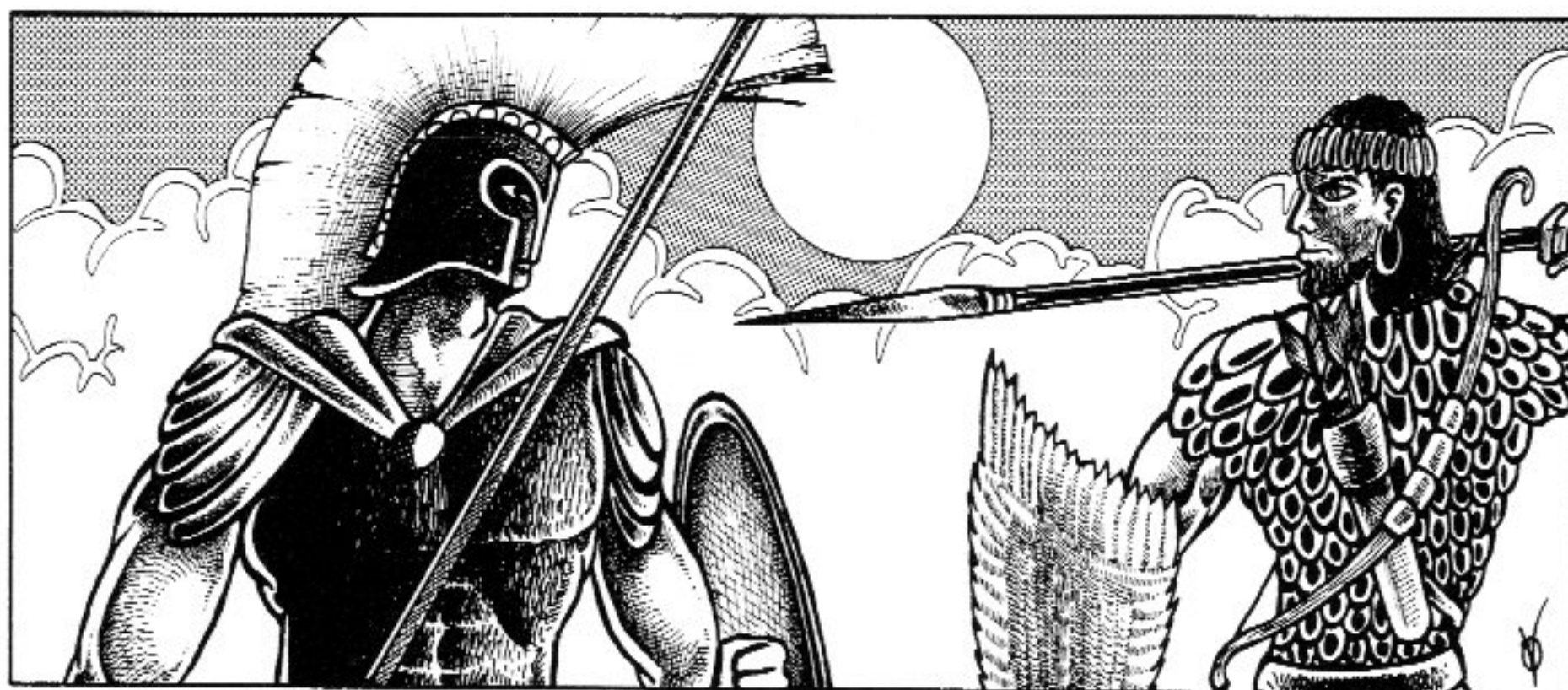
- "Rends tes armes"

réponse : - "Viens donc les prendre"

A un certain guerrier Spartiate appelé Dienekes quelqu'un disait :

- "l'armée Perse est si nombreuse que ses traits voilent le soleil"

- "tant mieux répondit Dienekes qui ne devait pas bien supporter la chaleur de l'été Grec, nous combattons à l'ombre"





Le cinquième jour, Xerxès lança à l'assaut les Medes et les Cissiens. Rudement maltraités, ils firent retraite après avoir subi des pertes importantes.

Xerxès envoya alors les Perses, le corps d'élite des Immortels. Pas plus de succès. Les Hellènes étaient bien entraînés, bien armés et l'étroitesse du passage ne permettait pas aux Perses de prévaloir de leur grand nombre. Les Hellènes pouvaient même faire semblant de fuir, ce que les autres n'osaient pas espérer pour se retourner brusquement sur leurs poursuivants et en massacrer un grand nombre. Après diverses tentatives, les Perses se retirèrent.

Le lendemain même scénario. Les divers contingents Grecs combattirent à tour de rôle par nation. Seuls les Phocidiens étaient absents. Léonidas les avait envoyés garder la montagne. Xerxès était perplexe sur la conduite à tenir, quand un certain Ephialtès, citoyen de la ville de Malis dans les environs, vint le trouver pour lui confier l'existence d'un sentier de montagne qui contournait le défilé des Thermopyles et débouchait derrière les positions de Léonidas.

Xerxès, tout joyeux de ce qu'il venait d'apprendre, envoya le soir même la troupe des Immortels sur le sentier. Quand ils arrivèrent à l'aube, tout là-haut, à proximité des Phocidiens, ceux-ci croyant qu'ils étaient l'objet de cette attaque se retranchèrent sur une hauteur. Les Perses sans s'occuper d'eux dévalèrent la montagne vers les Thermopyles. Des éclaireurs avertissent Léonidas de la terrible menace. La plupart des Hellènes veulent s'en retourner chez eux. Léonidas y consent, mais lui et ses Spartiates n'ont pas le choix. A SPARTE ON NE RECULE PAS ! Les Thespiens, commandés par Demophile, préférèrent rester et restèrent.

A partir de ce moment, tous ont envie d'en finir rapidement. Les Hellènes prennent un petit déjeuner aux premières lueurs du jour. Léonidas pour les consoler de la frugalité de la collation leur dit : "Ce soir nous dînerons chez Hadès !"

(Hadès est comme on le sait le dieu des morts)

La bataille s'engage à nouveau de tous côtés. Les Grecs se déploient d'abord en avant du mur des Phocidiens pour ouvrir au maximum la ligne de bataille. Deux frères de Xerxès sont tués. Léonidas tombe. A quatre reprises, une mêlée furieuse s'établit autour de son corps. Puis quand les immortels débouchent de la montagne, les Hellènes repassent le mur et prennent position sur la hauteur appelée Kolonos où ils subissent des assauts de tous côtés. Lances brisées, épées rompues ou ébréchées, couverts de blessures, ils se battent avec leurs griffes, leurs dents sous les traits des barbares : flèches, javelots, pierres... Il n'y aura pas de survivants parmi les Hellènes.

Telle fut la bataille des Thermopyles. Quels enseignements, quelles conclusions en tirer ?

D'abord, qu'il est possible de défendre un passage étroit avec de faibles forces. Assez évident.

Ensuite, que les cités Grecques étaient vraiment très désunies. Témoin les Peloponnésiens qui sont retournés dans le Peloponèse.

Puis, qu'il y a toujours un traître : ...Ephialtès...

Autre fait à relever : celui d'une publicité bien orchestrée. Les 700 Thespiens

conduits par Demophile sont tout aussi héroïques que les 300 Spartiates de Léonidas.

Les lecteurs de QUEST connaissent tous les noms de Léonidas et de Sparte, mais la plupart apprendront pour la première fois le nom de Thespies. A ces différences, on peut mesurer l'impact d'une pub organisée voici 25 siècles.

Au plan qui nous intéresse véritablement, les choses sont heureusement plus grandes et plus élevées. Deux mots clefs : "Liberté - Europe".

La liberté a été découverte par les citoyens des cités hellènes. Elle consistait pour eux à vivre égaux devant des lois qu'ils se donnaient, refusant par là même tout système où la loi serait étrangère, ou celle d'un seul.

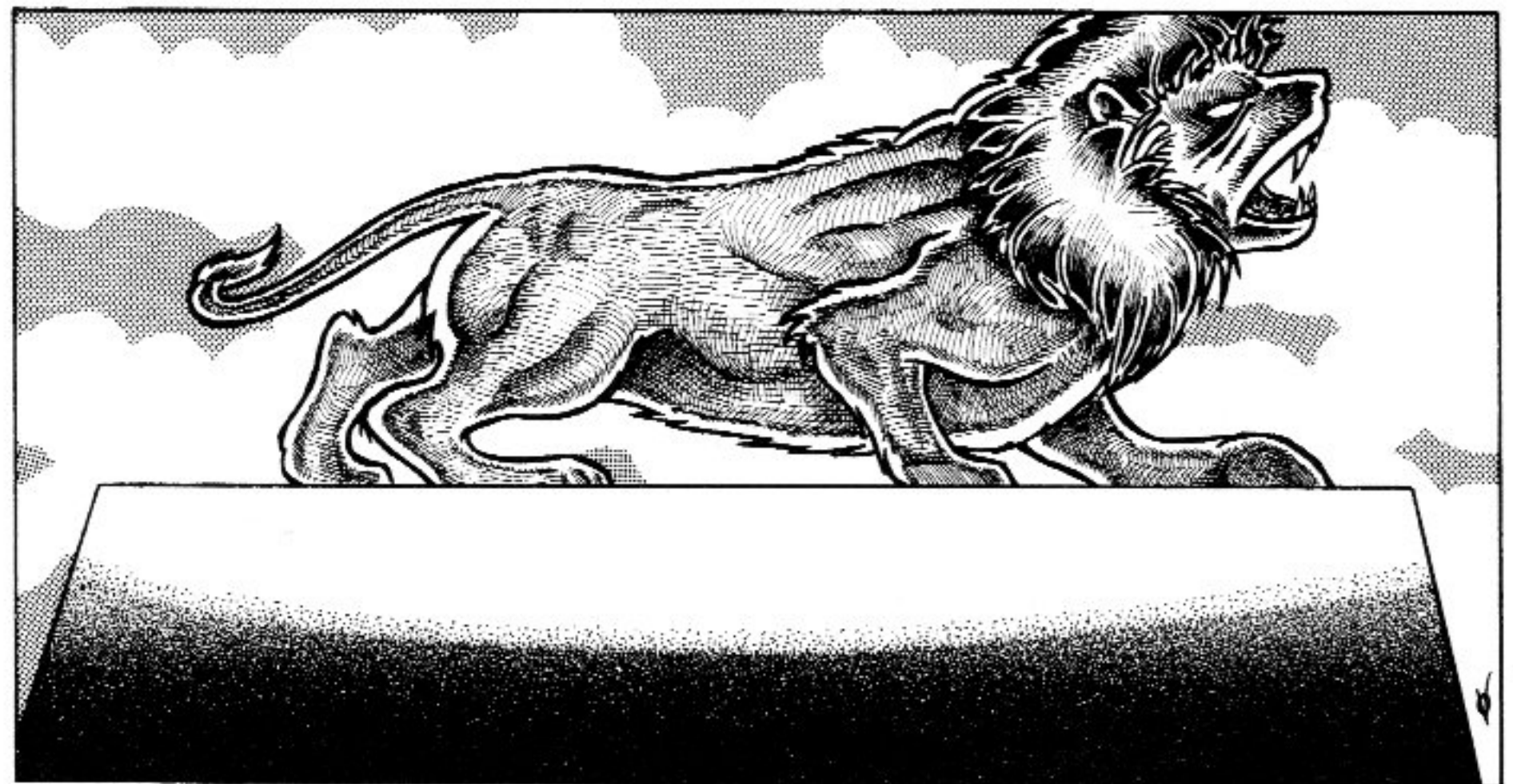
Autre mot clef : l'Europe. Oui, en 480 avant J.C, l'Europe se limitait à l'ensemble grec. C'était minuscule face à l'immense Asie. Mais c'est là que sont apparues et se sont développées des conceptions originales pour l'époque, qui ont forgé nos structures mentales d'Européens modernes.

Léonidas, ses compagnons Spartiates, Tespiens et autres savaient qu'au-delà de leurs petites particularités ils défendaient l'entrée d'un sanctuaire commun, plein d'avenir.

Les Hellènes érigèrent un lion de pierre sur le Kolonos et une stèle sur laquelle on lisait :

**PASSANT VA DIRE A
SPARTE QUE NOUS
SOMMES MORTS ICI
POUR OBEIR A SES LOIS**

F.X.V septembre 1986



THERMOPYLES

LES REGLES

I. LE BUT DU JEU :

Le joueur qui incarne les perses doit anéantir tous les grecs en 20 tours de jeu au plus.

Le joueur qui incarne les grecs doit posséder au moins un pion à la fin du 20ème tour, placé sur la route ou sur la prairie.

(la raison de cette condition pour les grecs est évidente : les grecs sont sensés retarder les perses, et non pas aller se réfugier dans des endroits inaccessibles tels que les collines, les marais ou les montagnes).

Le joueur qui réunit sa condition à la fin du 20ème tour est le vainqueur.

De façon évidente il peut y avoir égalité.

II. DESCRIPTION D'UN PION :

Chaque pion du jeu représente un groupe d'une vingtaine d'hommes environ.

DEPLACEMENT
NORMAL

RANG
D'ATTAQUE



POSSEDE UNE
ARME DE JET

RANG DE
DEFENSE

Note : un des pions possède une couronne de lauriers. Il s'agit de la puissante troupe de Léonidas.

III. LE PLACEMENT :

Le joueur qui possède les grecs dispose ses troupes en premier. Il place ses pions n'importe où dans la partie située à droite des pointillés de la carte.

Le joueur qui possède les perses dispose alors ses troupes. Il place celles-ci n'importe où dans la partie située à gauche des pointillés de la carte.

IV. LE TOUR DE JEU :

Les perses commencent à jouer. Le joueur tire un dé pour voir si Ephialte trahit, puis déplace ses pions (autant qu'il le veut) et résout les éventuels combats. C'est alors aux grecs de jouer. Le joueur déplace ses pions selon leurs

valeurs propres, et résout les combats de la même façon que pour les perses.

Un tour est constitué lorsque les déplacements et les combats ont été successivement réalisés par les deux joueurs.

V. LE DEPLACEMENT:

Selon la nature du terrain, les troupes se déplacent plus ou moins vite :

	MER : Déplacement impossible
	MONTAGNEUX : 1 HEX. tous les 3 tours.
	MARAIS : 1 HEX. par tour.
	PRAIRIE : Déplacement normal en HEX. par tour.
	PLATEAU : Déplacement normal en HEX. par tour.
	ROUTE : Déplacement normal +2 HEX. par tour.





Note : la nature du terrain d'une case est donnée par le terrain dominant (plus de 50% de la case).

Une exception : lorsque la route est présente dans une case, il s'agit obligatoirement d'une case route.

Il est possible de déplacer un pion dans une case vide ou une case occupée par un de ses pions (il ne peut jamais y avoir plus de trois pions par hexagone) : il n'existe pas de "zone de contrôle".

On peut superposer jusqu'à trois pions d'un même camp. Les effets sont expliqués dans le chapitre "l'affrontement". De plus, on peut passer par une case occupée, à la condition unique qu'il s'agisse d'un de ses propres pions ou groupes de pions.

(exemple de déplacement : le pion décrit dans le chapitre II "Description d'un pion" pourra donc se déplacer à chaque tour de 3 hexagones en prairie, 5 sur la route ou 1 dans les marais).

VI. L'AFFRONTEMENT :

Après avoir déplacé ses pions, un joueur peut alors attaquer, mais il ne peut attaquer qu'un pion ou groupe de pions se trouvant dans une case adjacente à la sienne. Il est possible de superposer jusqu'à trois pions par hexagone. Le rang d'attaque total est alors égal au plus grand rang d'attaque des trois pions + 1 par pion superposé. De même, le rang de défense est égal au plus grand rang de défense + 1 par pion superposé.

6.1 Combat d'un groupe de pion contre un pion : l'attaquant tire un dé et ajoute le résultat à son rang d'attaque. L'attaqué tire à son tour un dé, mais ajoute son rang de défense. Si le total de l'attaquant est strictement supérieur à celui de l'attaqué, alors ce dernier est détruit (son pion est retiré du jeu).

6.2 Combat d'un groupe de pions contre un autre : lorsque plusieurs pions (par exemple 3) attaquent un groupe de

pions (par exemple 2), on résout comme précédemment (avec les modifications de rang d'attaque et de défense) mais on effectue successivement plusieurs assauts égaux au nombre de pions attaquants (exemple : 3 pions de rang d'attaque 5, 4 et 4 attaquent 2 pions de rang de défense 4 et 4 : l'attaquant a $5+1+1=7$ de rang total d'attaque, le défenseur $4+1=5$ de rang de défense.

L'attaquant va faire 3 assauts :

Pour le premier : il tire 2 auquel il rajoute 7, ce qui donne 9. Le défenseur tire un 4, on y rajoute 5 ce qui donne 9. Rien d'effectif pour ce coup-ci.

L'attaquant tire le deuxième assaut : il fait un 4 ($+7=11$). Le défenseur fait 3 ($+5=8$). Il perd un de ses pions. C'est lui qui choisit lequel il perd.

Pour le dernier assaut : il n'aura que 4 en rang de défense. L'attaquant tire et fait un 3 ($+7=10$). La défense tire un 5 ($+4=9$). Son deuxième pion est détruit.

NOTE : 2 ou plusieurs groupes de pions du même camp peuvent attaquer un unique groupe de pions adverse, à condition qu'ils se trouvent tous dans un hexagone adjacent aux pions qu'ils attaquent. Les règles sont identiques à celles explicitées précédemment (mis à part qu'il peut y avoir plus de trois pions attaquants et ainsi un bonus au rang d'attaque supérieur à deux).

VII. LES ARMES DE JET :

Elles permettent à un pion d'attaquer un ennemi qui se trouve jusqu'à 3 hexagones de lui. Il n'attaque pas de façon classique. L'archer tire un dé à 6 faces : si le résultat est strictement supérieur au rang de défense du pion adverse, ce dernier est alors éliminé (on constate que certains pions grecs sont invulnérables à ce genre d'attaque).

REMARQUE : les pions sont individuellement attaqués par les armes de jet. L'attaquant choisit le pion qu'il tire, même si plusieurs pions occupent le même hexagone (les défenseurs ne bénéficient d'aucun bonus au rang de défense contre les armes de jet). De plus, l'ordre des attaques (archers avant, corps à corps ou l'inverse) est choisi par l'attaquant.

VIII. LA TRAHISON D'EPHIALTES :

A chaque tour, le joueur qui contrôle l'armée perse tire un dé. S'il obtient un 6, Ephialtes indique aux perses un sentier leur permettant de contourner les grecs de Léonidas. Tous les perses se trouvant à l'un des hexagones de l'extrême gauche de la carte peuvent à n'importe quel moment se retrouver à l'extrémité droite de la carte en 5 tours (il faudra enlever ces pions du jeu pendant les 5 tours). Cette possibilité permet aux perses d'attaquer les grecs de 2 côtés à la fois. C'est un atout énorme si l'on considère le nombre restreint de pions grecs.

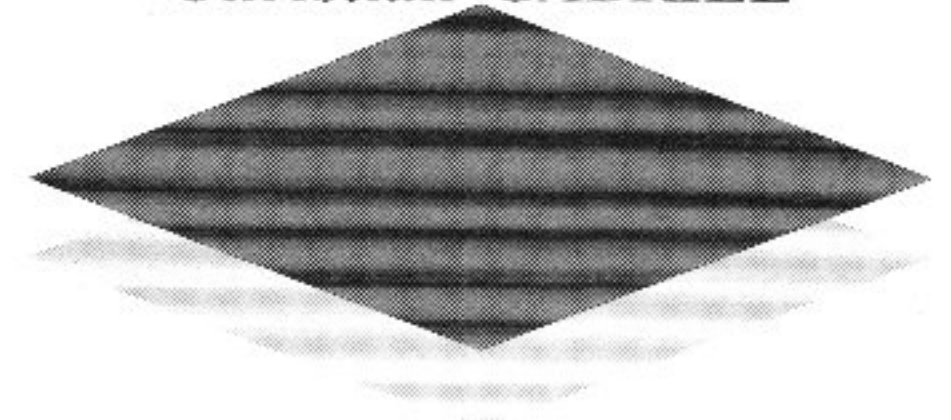
IX. LA MORT DE LEONIDAS :

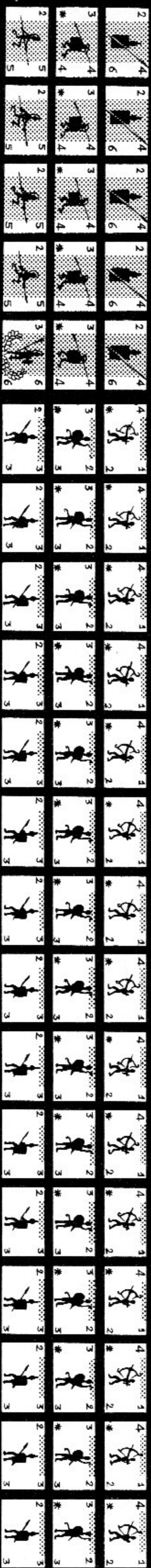
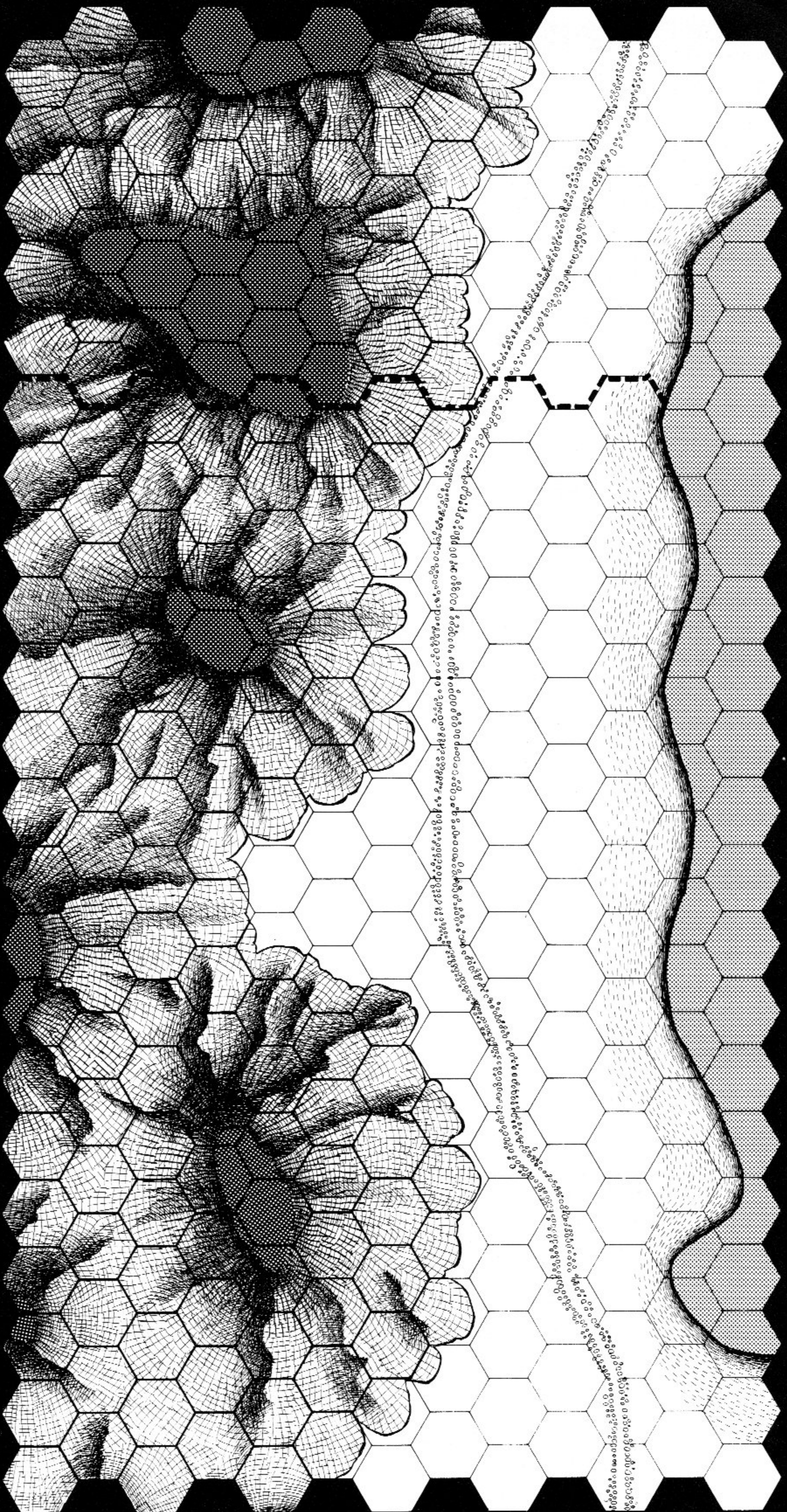
Pour simuler la rage des grecs si leur roi est tué, on augmente d'un point le rang d'attaque de tous les pions grecs pendant 2 tours.

X. LES PIONS :

Les pions foncés représentent les grecs, les clairs représentent les perses.

Christian GABRIEL





UN ENFANT ET RANGÉ

Ou comment les aventuriers, croyant accomplir une noble action, auront une surprise assez désagréable !

Ce scénario est prévu pour quatre à six aventuriers possédant un très bon niveau dans leurs compétences (de 70% à 80%).

L'action commence dans Mt Passant, une importante cité du (Pays d'Heort). Cette ville, élégante d'aspect et commerçante, est depuis peu occupée par les Lunars. Ceux-ci ne manquent pas de faire remarquer leur présence par des patrouilles et des contrôles fréquents. Nos aventuriers auront reçu un appel pressant à l'aide d'un ami forgeron, Piotr MARBUIS, dont la boutique se trouve dans une ruelle du quartier commerçant de la ville.

Pour pouvoir entrer dans la ville, nos héros devront se débarrasser de presque toutes leurs armes, sauf deux, et de leur armure si elle comporte des éléments en plaque (un décret en interdit le port dans les régions conquises). Les aventuriers pourront bien sûr récupérer les objets réquisitionnés à leur sortie de la ville.

Si les PJ se dirigent vers l'échoppe de leur ami, ils y arriveront au bout d'une

demie-heure. L'établissement, d'apparence modeste, est bien fourni en matériel. Leur ami, Piotr, un petit homme bedonnant, après les avoir salués, leur exposera l'affaire qui lui tient à coeur. Un de ses amis, est pourchassé par les sbires d'un sorcier qui en veut à sa vie, et il le cache dans sa cave dont il a dissimulé la trappe d'accès. Il les y emmènera et leur désignera la personne en question, un homme grand et sec, aux vêtements riches mais visiblement salis, au visage fatigué et portant quelques cicatrices. Un jet de SCRUTER (la pièce est faiblement éclairée par une torche) permettra d'attribuer ces cicatrices à des coups de fouet. Il s'entretiendra à voix basse avec le groupe : "Bonjour, Messieurs, je suppose que mon ami Piotr vous a mis au courant de l'intérêt que je porte à des personnes pratiquant les arts de la guerre, (à noter qu'il ne se présente pas).

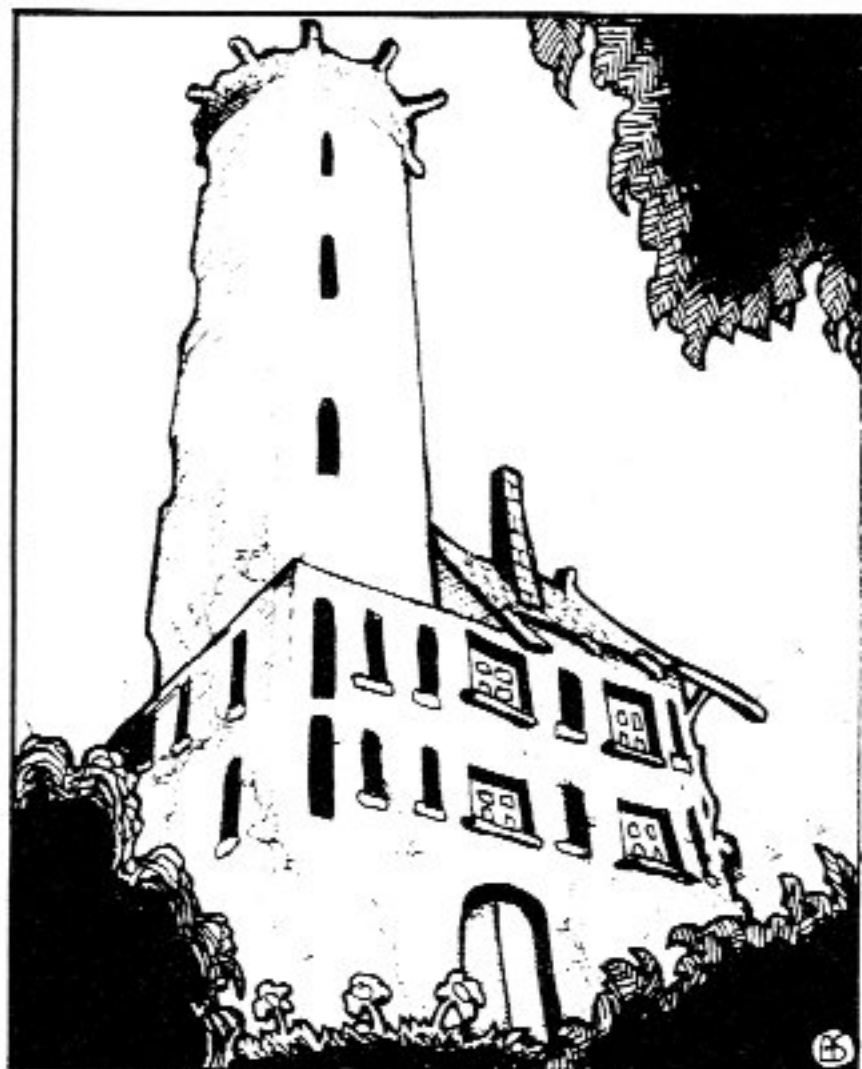
Voilà mon problème :

Mon maître, un grand mage, m'a confié avant sa mort, son jeune fils en me recommandant de le cacher et de le préserver de ses ennemis. Cet enfant révéla très vite d'étranges prédispositions



à la magie. Malgré son très jeune âge, il montrait en effet une incompréhensible maîtrise dans ce domaine. Mais, hélas, j'ai échoué dans ma mission. Un sorcier de la ville, Valérius TASHKENT, a séquestré l'enfant, l'a rendu muet pour éviter qu'il n'utilise ses pouvoirs, et l'a torturé afin de lui arracher par écrit les secrets de son père. Comme ce jeune sorcier entretient des liens avec un chef broo qui lui a fourni de nombreuses herbes "médicinales", il lui a donné en





échange les objets du père de l'enfant, objets qui permettraient au jeune fils d'entrer en possession d'une grande partie du savoir de son père et de lui rendre peut-être le don de la parole. "Je vous en prie, arrachez cet enfant des griffes de ce monstre, et aidez-le à retrouver toutes ses facultés. Vous n'aurez pas affaire à un ingrat". L'homme est visiblement ému et suppliant, il précisera que, fait prisonnier, il a réussi à s'évader mais est recherché.

Si les PJ demandent son nom à l'homme, il préférera le garder secret pour prendre un minimum de précautions. Il fera, au cours de la discussion, souvent appel à la sensibilité des PJ, parlant de tortures endurées par l'enfant (surtout si les aventuriers hésitent) etc. Il proposera une récompense de 1500 Lunars, 2000 si les PJ insistent.

Si les aventuriers acceptent, ils seront chaudement remerciés par leur "employeur", qui leur donnera les renseignements suivants :

Valérius Tashkent est un jeune sorcier, donc peu expérimenté, mais il est très influent dans la ville, plus par sa richesse que par ses talents de sorcier. Comme il a bien accueilli la venue des armées lunars, sa position en sort renforcée.

- Sa demeure est située dans les quartiers aisés de la ville, non loin des quartiers des officiers de l'armée d'occupation. Elle est bien surveillée par une quinzaine de gardes, mais ses amitiés lunars soulevant bien des antipathies parmi la population, sa maison a été attaquée une fois, il y a quelques semaines. Depuis, Valérius loue les services de mercenaires et il en cherche actuellement.

L'homme suggérera aux aventuriers de se faire engager dès le lendemain et d'attendre l'occasion propice. Ils devront le prévenir avant la libération de l'en-

fant. Il ajoutera qu'il a demandé l'aide de Piotr car il a confiance en son choix et parce que nos aventuriers sont étrangers à la ville, donc peu connus. Il est donc certain que les PJ ne connaissent pas le sorcier Valérius et qu'ils ne peuvent donc pas être du nombre des sbires.

Il leur recommandera, bien sûr, la plus grande discrétion possible jusqu'à ce qu'ils passent à l'action.

Quand ces explications prendront fin, les aventuriers pourront prendre une collation dans les appartements de Piotr situés au-dessus de son atelier. Mais leur employeur, préférera que les PJ dorment dans une auberge pour ne pas attirer l'attention sur l'échoppe de l'artisan. Si les PJ se mettent en quête d'un lieu où dormir, ils en trouveront plusieurs, mais qui peuvent être classés en trois catégories :

- Auberges sordides : assez nombreuses, principalement situées dans les bas quartiers ou, plus rares, dans les quartiers marchands, elle sont d'un aspect extérieur et intérieur minables. Elles proposent 2 lunars pour une chambre misérable, et 6 clacks (10 clacks = 1 lunar) pour un repas médiocre. Des groupes de soldats de l'armée d'occupation s'y arrêtent assez souvent, soit pour mettre fin aux affrontements fréquents dans ce genre d'établissement, soit pour consommer ;

- Auberges moyennes : assez nombreuses, notamment autour du quartier des marchands, situées près de la Grand Place. 2 lunars pour un repas et 5 lunars pour une chambre. L'ensemble s'avère acceptable.

- Auberges de qualité : situées pour la plupart dans le haut quartier, et peu nombreuses, elles offrent un repas et une chambre de bonne qualité pour respectivement, 5 et 10 lunars. Précisons que l'entrée d'hommes en armes ou armures ferait assez mauvaise impression.

L'homme qui les a engagés, et qui se nomme Janus LONGVALE, est en fait l'ex-assistant du sorcier Valérius. Humilié par celui-ci, et au courant de l'histoire de l'enfant, il espère que l'esprit possédant le corps du gamin se vengera, le vengeance lui aussi par la même occasion. Personnage quelque peu déséquilibré, il considère cet objectif comme une priorité. En revanche, il ne nourrit aucune illusion sur son sort, sachant que Valérius n'aura de cesse de faire taire une personne en sachant aussi long. Il espère seulement que son ancien maître passe de vie à trépas avant lui, afin de goûter ce moment. Quant à

Piotr, qui n'est au courant de rien, et aux aventuriers, il les considère comme des pions nécessaires à sa vengeance par "personne interposée", et ne ressent que peu de scrupules à leur faire risquer un sort funeste.

LA DEMEURE DE VALERIUS

Les PJ décideront certainement de s'y rendre pour s'engager comme mercenaires, comme l'a conseillé leur mystérieux employeur.

Située en plein haut quartier, un mur de trois mètres de hauteur entoure cette demeure, ainsi que son magnifique jardin. La bâtisse aux murs blancs couverts de lierre et de plantes grimpantes plus robustes telles que la vigne, possède deux étages et une tour massive de quatre étages. A l'entrée, devant une grille, deux guerriers montent la garde devant un groupe de trois autres qui, visiblement, ont l'air d'attendre la même chose que nos aventuriers. Plusieurs minutes plus tard, un troisième garde s'approchera du groupe et annoncera aux PJ et aux autres mercenaires que, soucieux de ne pas engager des incapables, son maître a décidé de soumettre les "candidats" à un test de sélection. Il invitera le groupe à le suivre, et le mènera à ce qui ressemble fortement à une salle d'armes, à l'intérieur de la bâtisse, dont les couloirs sont agréablement décorés. Là, un homme richement vêtu d'habits nobles se présentera comme l'intendant du "très noble et savant Valérius Tashkent". Arrogant et ironique, il expliquera que les deux Humaktis vont, au cours d'un combat, tester les capacités des candidats, ceci bien sûr avec des armes de bois. A ce moment là, deux esclaves leur remettront des armes qui correspondent à chaque type : épée, lance, masse ou hache. "Allez". Il se retire. Après un bref salut, les Humaktis entameront le combat, utilisant eux aussi des épées de bois contre les deux premiers candidats. Décrivez le combat aux joueurs, et la maîtrise de leur arme par les Humaktis, cela peut s'avérer important pour la suite. Chaque combat durera sept rounds, si à la fin du septième round, le candidat a encaissé trois attaques qu'il n'a pas réussi à parer, ou s'il n'a pas réussi quatre attaques avec son arme, il ne sera pas accepté. Les Humaktis ne se contenteront pas d'attaquer et parer, mais emploieront des tactiques telles qu'essayer de désarmer un adversaire du plat de leur arme factice, tenteront de

faire trébucher leur adversaire, etc. Après le test, ils remercieront leurs adversaires heureux ou malheureux, et emmèneront les premiers vers leurs quartiers, c'est-à-dire un dortoir et une salle de repas. Ils les mettront au courant des tâches qu'ils auront à effectuer et des réglementations à respecter :

- 6 heures de veille et d'affilée, placées aléatoirement dans la journée (les aventuriers peuvent demander à rester ensemble) ;
- 4 heures de quartier libre par jour, le reste du temps à rester à l'intérieur de la propriété, interdiction d'accéder à l'étage, à la cave ou à la tour.

Leur solde sera de 50 lunars la semaine, nourris, logés. Voici donc nos aventuriers, du moins presque tous, gardes de la propriété du noble. Si certains d'entre eux ont été rejetés, ils pourront tenter de récolter des renseignements à l'extérieur ou aider leur ami de quelque façon, par exemple guetter la relève des gardes à l'entrée de la ville, la fréquence des patrouilles, l'heure approximative du couvre feu... Grâce à la réputation de Valérius, les PJ sélectionnés pourront récupérer tout leur équipement.

Les aventuriers sélectionnés auront tout le temps d'établir des contacts avec le reste du personnel de la maisonnée (mercenaires, domestiques, esclaves) et pourront donc obtenir quelques renseignements.

S'ils se montrent sympathiques, ils pourront récolter suffisamment d'informations pour dresser un plan sommaire (et incomplet) du second étage. La tour, en revanche, gardera ses secrets.

Note : les PJ apprendront que Valérius quitte sa demeure au moins une fois tous les 10 jours pour passer 1 ou 2 jours chez des amis dignitaires lunars.

Les PJ pourront également remarquer la présence d'un domestique particulièrement âgé. S'ils font preuve de prévenance à son égard, il pourra leur fournir de bons "tuyaux". Il était déjà au service du père de Valérius, et connaît assez bien le caractère de son maître actuel, qui est emporté et sujet à de violentes colères : "il a frappé son assistant qui avait commis une faute, et l'a fouetté devant une partie du personnel, il y a à peu près 3 semaines. L'homme est parti deux jours plus tard, sans demander son reste."

Si les PJ désirent en savoir plus, ils apprendront que l'homme se nomme Janus Longvale, un homme grand, aux cheveux et à la barbe bruns et assez sec, un peu fou. (Note aux MJ : il s'est rasé par la suite et teint pour éviter d'être reconnu).

Le "vieux" peut être une appréciable

source de renseignements sur la maison (pas sur la tour ni la chambre de travail de Janus) mais d'ennuis aussi, car il est extrêmement bavard. Gare aux indiscretions alors !

Le personnel n'aime pas Valérius, néanmoins il paye bien. Quant aux esclaves, leur avis importe assez peu aux libres domestiques.

Les gardes Humaktis se montreront sans doute les moins loquaces, et les gardes seront très rarement rencontrés au 1er étage. Il y a en permanence au moins un d'entre eux accompagné de trois gardes à l'étage, avec pour mission de ne laisser monter personne, sauf en cas d'absolue nécessité. Ils respecteront leurs engagements. Si les PJ les abordent, ils se montreront assez courtois pour des hommes d'armes mais bien plus froids que les autres mercenaires, qui ont l'air de les craindre.

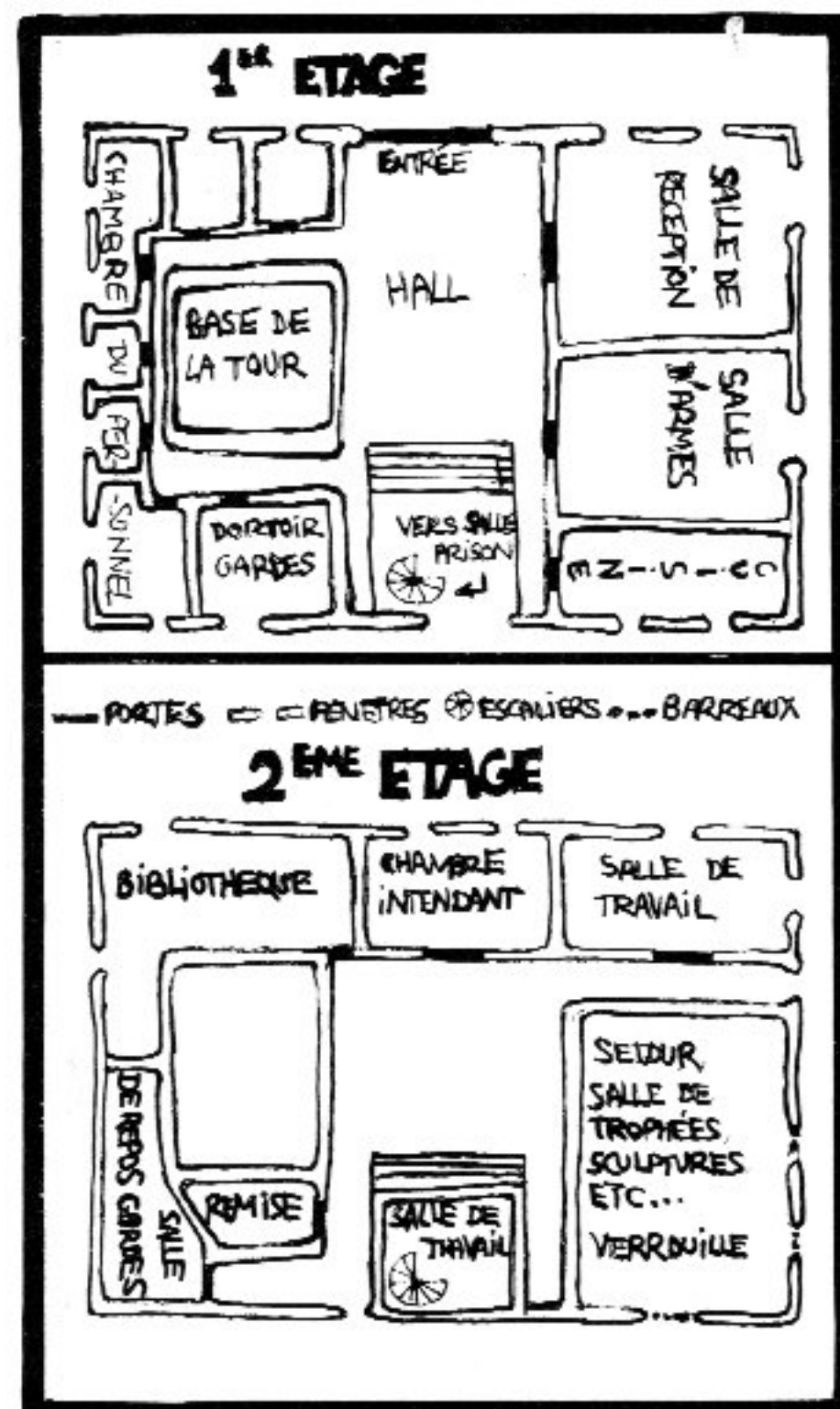
Les PJ verront peu Valérius car celui-ci descend rarement du second étage et de ses appartements, en raison de ses travaux. C'est un homme encore jeune, rondouillard, hautain et assez désagréable, il évitera toute discussion avec ses mercenaires. Des renseignements collectés, les PJ pourront donc déterminer les salles non autorisées aux domestiques (cf plan). S'ils parviennent à collecter des renseignements à l'extérieur, ils apprendront que les rapports de Valérius avec les Lunars ont terni son image. De plus, une rumeur circule selon laquelle il aurait des liens avec le chaos. A la base de cette fausse nouvelle se trouve bien sûr Janus, l'employeur des PJ.

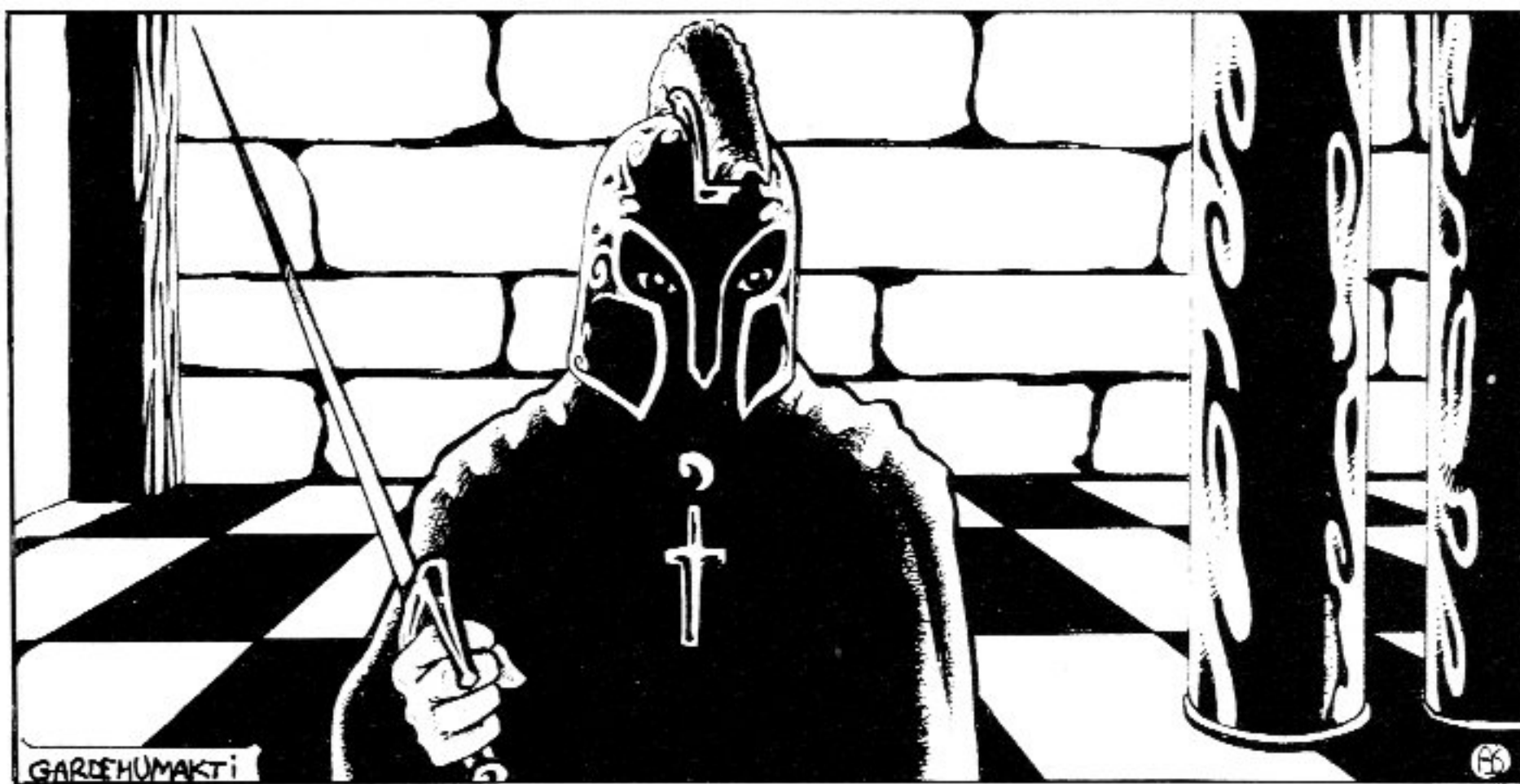
L'ÉVASION

Une semaine avant que Valérius quitte la maisonnée, Janus donnera aux aventuriers les derniers renseignements qui leur permettront d'accéder à la chambre-prison de l'enfant, dont l'entrée est située au second étage. Il leur précisera que sous un meuble de travail se trouve une trappe permettant d'accéder à la cellule de l'enfant. Les quatre gardes se trouvant au second circulent de temps à autre dans les couloirs. Laissez les aventuriers décider de la meilleure façon d'accéder à l'étage. S'ils choisissent d'emprunter l'escalier, ils auront toutes les chances de se faire repérer et de déclencher une alerte générale dans la propriété, rameutant le restant des gardes. En revanche, si les PJ ont été attentifs, ils auront certainement remarqué que le mur est couvert de vigne grimpante, et qu'il existe donc une possibilité d'accéder à une ouverture donnant sur un des couloirs.

La vigne permettra à un personnage de taille réduite de s'y hisser et d'attacher une corde, permettant ainsi aux autres de le suivre. Pour cela, il faudra que le personnage possède une TAI totale inférieure à 13 (traitez chaque tranche de six points d'ENC emportée comme un point de TAI). Il devra réussir un jet sous sa compétence Grimper -10%, chaque échec entraîne 10% de chance cumulatifs d'attirer l'attention des gardes.

Les aventuriers devront se débrouiller avec les gardes de l'étage, qui sont dispersés dans les couloirs. Ils sont tous fatigués et leur attention est émoussée. Un jet sous la compétence Déplacement Silencieux suffira pour que le PJ ayant escaladé, bénéficie d'un effet de surprise, c'est-à-dire un round complet pendant lequel les PNJ attaqués verront leurs actions réduites à une et leur temps de réaction augmenté de 3 RA. Si tout se passe très vite, pratiquement sans combat, les autres gardes ne seront pas alertés. Dans le cas contraire, le combat attirera les autres. L'un d'entre eux partira rameuter les mercenaires à l'extérieur de la maison. Les PJ n'auront plus qu'une quinzaine de rounds pour défaire les gardes, trouver la trappe, libérer l'enfant et quitter l'étage avant que leurs anciens camarades de solde n'arrivent à l'étage.





LA CHAMBRE-PRISON ET LA CELLULE

Ancienne salle de travail de Janus, d'aspect fonctionnel, la chambre est emplies de papiers sans importance. Sous le bureau de travail, les PJ trouveront la trappe menant à la cellule où est enfermé l'enfant. Elle est verrouillée et si les aventuriers désirent la forcer, ils devront soit réussir un jet sous la compétence Passe-Passe, soit tenter d'employer la force. Deux PJ pourront opposer la somme de leur FOR à la FOR du verrou, c'est-à-dire 20.

Ils peuvent aussi choisir de la détruire, le verrou possède 12 PA. S'ils réussissent à forcer le passage, ils découvriront une sorte de puits sombre et couvert de mousse, de deux mètres de diamètre environ. Un escalier en colimaçon s'y enfonce et aboutit à une petite salle, éclairée par des torches, où se trouve un garde de confiance de Valérius. Si les aventuriers ont été discrets, c'est-à-dire s'ils n'ont pas employé la force pour ouvrir la trappe, ils surprendront le garde, assis derrière une table en train de manger, faisant face à l'escalier. Il aura le temps d'agripper ses armes mais n'aura droit qu'à une action durant le premier round de mêlée.

Si les PJ ont forcé le passage, c'est le garde qui les attendra, se tapissant dans un recoin sombre et frappant le premier aventurier dans la pièce en surgissant devant lui. L'infortuné PJ sera alors surpris avec toutes les conséquences qui en découlent (3 RA de décalage, une action seulement pour ce round). L'étroitesse de la sortie de l'escalier ne permettra pas à plus d'un personnage de combattre de front. Ce n'est pas le cas dans la pièce, où deux personnes peuvent combattre côte à côte. Si le

garde est gravement blessé, par exemple un membre cassé, mais conscient, il jettera ses armes aux pieds de son vainqueur et demandera merci. Si les PJ l'interrogent, il répondra qu'il sait qu'un enfant est enfermé à l'intérieur, car on le payait pour le nourrir et le surveiller. Il n'en sait pas plus, mais le regard froid et le comportement du gamin lui font froid dans le dos. Il acceptera, sous la menace, d'ouvrir la porte. Si les aventuriers le tuent, ils trouveront sur son cadavre la clef de la cellule. Dès qu'ils entreront dans le cachot, un sort de Paralyse frappera les deux premiers à avoir passé le porche, ceux-ci devront opposer leurs points de magie à 15 sur la table de résistance sous peine de voir une de leurs localisations paralysée pour 40 minutes. Le sort ne frappera pas le geolier, mais si la situation est propice, il tentera de s'emparer des armes d'un personnage. Dans le cas contraire, il n'agira pas. Une vision frappera les PJ : un enfant se tient debout, nu et partiellement couvert de ce qui semble être des excréments, au centre d'une pièce lugubre et éclairée par une torche, où règnent une odeur épouvantable et un désordre indescriptible ; (meubles renversés...). Un coup d'oeil rapide laissera aux PJ la certitude que les geoliers ont véritablement martyrisé leur captif, mais un examen plus attentif, notamment dans la disposition des meubles, permettra de remarquer que des efforts de rangement ont été réalisés. Si le geolier n'a pas succombé durant le combat ou subi la rage légitime des PJ après cette vision, il se défendra, balbutiant complètement paniqué qu'il n'est pour rien dans l'état de l'enfant, mais que celui-ci s'est lui-même réduit ainsi, malgré ses efforts.

"L'enfant", voyant des hommes en armes pénétrer dans la salle, pensera être en présence d'humains venus mettre un terme à son existence. Il tentera de s'enfuir, de passer entre les jambes des PJ. Si nos héros emploient des paroles apaisantes, il comprendra qu'il peut tirer affaire

de cette situation. Il essaiera, par gestes, de convaincre les PJ que le gardien a commis des sévices sur sa personne.

Note : Descendre et remonter les escaliers sans précautions nécessite un round de mêlée soit 12 secondes, ou deux rounds autrement. N'oubliez pas que le gros des autres mercenaires arrivera 15 rounds après que l'alerte ait été donnée. Les PJ auront une idée approximative du temps nécessaire pour se rendre des murs au second étage de la maison elle-même, et donc du temps qui leur reste avant que les renforts ne surviennent. Entretenez le suspense, jouez en "temps réel", comptant les temps de réflexion des joueurs comme étant celui des PJ.

S'il y a combat, une patrouille de 5 lunars aura 30% de chance d'être attirée par le bruit.

Laissez les PJ libres de choisir le moyen de sortir de cette demeure, puis de se déplacer dans la cité. Si les PJ ont manqué de discrétion au cours de l'incursion dans le second étage, deux gardes seulement surveilleront la porte de la propriété. S'ils se rendent chez Piotr, Janus leur conseillera de fuir à l'instant. Comme ils ont toujours des papiers indiquant qu'ils sont gardes de Valérius, les soldats en faction aux portes de la ville ne leur poseront pas de problèmes pour sortir, bien qu'ils trouveront la présence d'un enfant dans cet état avec eux plutôt louche. Un prétexte peu vraisemblable, Eloquence + 20, lèvera les soupçons.



DES LENDEMAINS QUI DECHANTENT

Les aventuriers peuvent choisir de rejoindre le Nord et la Passe en empruntant l'une des Grandes Routes, ou prendre le chemin des champs, qui est sûr et discret, mais plus lent. Les routes possèdent l'avantage de la rapidité, mais les PJ ont plus de chance de rencontrer leurs poursuivants ou des patrouilles.

En effet, Valérius très vite prévenu et rentré quatre heures après l'intervention des PJ lancera ses sbires à la recherche des trouble-fêtes. Ignorant les intentions des aventuriers au sujet de l'enfant, à moins que les PJ n'en aient informé un garde par bravade, il préférera prendre ses précautions et diviser ses forces en deux, en ne laissant que quelques hommes dans sa propriété. Soucieux de ne pas faire beaucoup de publicité autour de cette affaire, il décidera d'agir seul.

Un groupe, composé de trois mercenaires et de deux gardes sûrs, montera vers le Nord via la Grand-route.

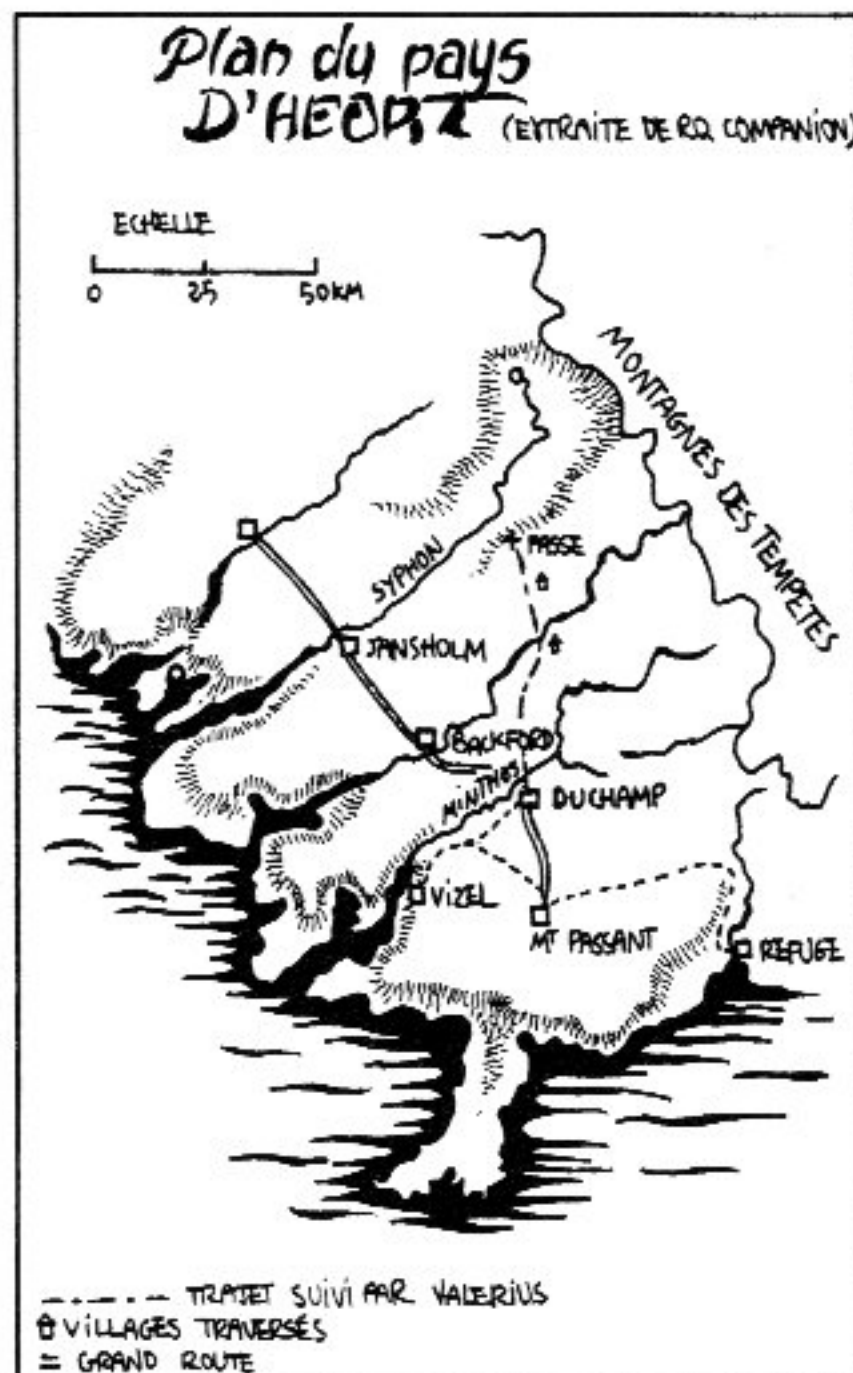
L'autre groupe, qui comptera 8 hommes, pour moitié des gardes sûrs et que dirigera Valérius en personne se dirigera vers la Passe, l'un des seuls endroits permettant d'accéder à l'Empreinte. Aucun des groupes ne ménagera les montures.

Valérius se doute que la situation peut devenir terriblement dangereuse pour lui. Considérez que les groupes parcourront 80 kilomètres en une journée, les aventuriers aussi s'ils ne se préoccupent pas d'épuiser leurs chevaux. Ils ne couvriront que 50 kms s'ils passent à travers champs.

Valérius espère bien arriver à la passe avant les PJ. Un petit conseil : donnez aux joueurs une feuille de papier calque où se trouvera reportée la carte et demandez aux joueurs d'y inscrire leur trajet pour la journée, puis comparez en juxtaposant sur votre propre carte avec le trajet du groupe des poursuivants.

Pour inquiéter les aventuriers, faites leur passer des contrôles anodins par des patrouilles lunars. S'ils passent par le plateau d'Heort, faites leur craindre la réaction des habitants de villages qu'ils auraient à traverser, intrigués par la présence d'un enfant au milieu de guerriers en armes.

- Toutefois, si les aventuriers ont pensé à cacher le gamin, (ou à un menu détail : l'habillement), tout se passera bien. Tout au plus, les villageois pourront-ils renseigner les poursuivants.



En revanche, le comportement de l'enfant devrait commencer à inquiéter les aventuriers.

Note : si le trajet des PJ coïncide, en temps et en distance, à celui de leurs poursuivants, les deux groupes se trouvent à portée de vue l'un de l'autre. Dans ce cas, passez à l'échelle individuelle, c'est-à-dire que les personnages ne sont plus considérés comme un tout, et sont laissés libres d'actions individuelles. Pour cette poursuite, utilisez les règles concernant les courses d'arène parues dans le Maître Des Runes. Valérius a choisi d'emporter ses meilleurs chevaux (CON : 15, FOR : 36), mais ils ne seront pas d'une très grande fraîcheur, de même que ceux des PJ. Si les PJ n'ont pas pensé à tirer les caractéristiques de leurs chevaux, prenez celles du cheval moyen données dans les règles.

Pour les PF des chevaux, considérez que l'ENC dû à l'aventurier est égal à sa TAI divisée par 6, plus son ENC personnel.

Les aventuriers ne sont pas au bout des surprises que leur réservent cet enfant au regard dur. Tout d'abord, il ne s'entretiendra par gestes avec les PJ que si cela s'avère nécessaire. Il hésitera à manger de la viande cuite (les broos la mangent crue généralement), il fera preuve de peu d'hygiène alimentaire et autre, par exemple il n'éprouvera aucune gêne s'il est couvert de boue de la tête aux pieds, du moins au début. Si les aventuriers commencent à donner des signes de méfiance, il changera son comportement, le calquera sur le leur, ce qui peut ne pas avoir que des résultats positifs. Il les accompagnera jusqu'au bout, feignant de ne pas comprendre le langage employé par les aventuriers, puis faisant semblant de dormir, écouter leurs discussions pendant leurs veilles. Si cela sent trop le roussi, il n'hésitera pas à tenter de s'enfuir. Néanmoins il sait qu'il a besoin d'une escorte pour survivre quelque temps dans l'Empreinte, et approcher ceux qui furent ses frères un jour, ou pour échapper à ses poursuivants.

Rappel : pour ne pas s'endormir au cours des tours de garde: CONX5 pour la première heure, X4 pour la seconde... Au cas où les PJ de garde s'endormiraient, considérez qu'ils ont une chance de se réveiller (jet sous la CON-X1). Au cas où les PJ s'endormiraient, l'enfant se lèvera et partira dans la forêt à la recherche de plantes qui devraient aider à accomplir le rituel nécessaire à la désincarnation de l'esprit, ou de petits animaux qu'il mangera crus. Enfin au bout du troisième jour, si tout se passe bien, les PJ arriveront non loin de l'Empreinte.





L'EMPREINTE

Les grands paturages avec quelques bosquets où chevauchaient les aventuriers deviennent plus rares et cèdent la place à un territoire non exploité, et à une forêt plus qu'inquiétante, signe que les PJ s'approchent de ce lieu maudit. En se dirigeant vers le Nord, les PJ passeront par un paysage fait de collines.

La passe est le seul passage à peu près "sûr", la grande passe située plus au Sud et entourant la rivière Syphon est loin d'être sans danger. Des créatures chaotiques exotiques y vivent en effet, et avant de pouvoir accéder à cet endroit, les PJ rencontreraient de puissants Berserks du Taureau Tempête, montant la garde autour de cet endroit, guettant les éventuelles sorties. L'esprit possédant l'enfant voudra à tout prix les éviter, car il serait immédiatement détecté par les sorts ou les sens de Détection du Chaos.

Si les PJ veulent, malgré toutes les recommandations du "gamin" et la carte donnée par Janus, passer par la rivière Syphon, celui-ci après avoir insisté, s'enfuiera à la première occasion. Les PJ pourront bien sûr partir à sa recherche et pourquoi pas, retourner à Mt Passant demander des comptes à Janus.

Si les aventuriers suivent la carte vers la Passe au Nord, ils devront donc pénétrer dans la forêt avant d'amorcer la descente vers l'Empreinte. Tirez une ou deux fois sur la table de Rencontre en Terre Désolée fournie par le Maître des Runes.

Plus les aventuriers progresseront vers la passe, plus une brume grisâtre deviendra dense pour finalement les priver du spectacle du gouffre, semblant cacher cette injure aux dieux du regard des hommes. Malgré la visibilité, réduite à 5 mètres, l'enfant démontrera une grande assurance en les menant à cet endroit (il

a déjà emprunté ce chemin avant sa capture). Deux cas peuvent se présenter alors :

* Valérius est arrivé à cet endroit avant les PJ (au moins une heure). Il fera cacher ses chevaux et ses hommes guetteront l'arrivée des personnages, leur tendant une embuscade (ceci bien sûr, après s'être assuré qu'aucune trace d'un passage récent de leurs proies ne se trouve à cet endroit). Si en arrivant à la passe, les PJ se montrent prudents (ECOUTER, PISTER -20%), et si vous estimiez qu'ils ont des chances d'entendre leurs adversaires, procédez vous-mêmes aux jets de dé. (ceci afin d'éviter que les joueurs sachent s'il y a échec ou rien de particulier à entendre). Agissez ainsi pour toute compétence quand cela vous semblera nécessaire.

Valérius aura eu le temps, pendant les pauses et le délai avant l'arrivée des PJ de lancer des sorts sur lui et le meilleur de ses gardes :

- Sur lui : Résistance aux sorts et Résistance aux Dommages Intensité 6 sur son garde - Bonus aux dommages Intensité 5 - Les sorts resteront en action pour 2 jours. Valérius n'hésitera pas à lancer des sorts tels que Venin ou Paralysie, ce dernier en visant une localisation au RA 10, la tête ou toute autre dont l'incapacité se révélerait gênante à un moment donné du combat. Il restera le plus possible hors de portée des coups, mais la visibilité étant limitée à 5 mètres, il devra s'approcher pour lancer ses sorts si les événements tournent en sa défaveur. La brume et la présence d'arbres gêne les combats et les tirs sur cibles, enlevez 15 % au cours des phases de corps à corps, et, pour les projectiles, soustrayez 10 % pour un tir à moins de 3 mètres :

- 30 % de 3 à 5 mètres, tir au jugé, - 60 à 75 % selon les cas au delà.

Si l'affaire tourne vraiment trop mal (40 % de pertes) il suppliera les PJ de lui remettre l'enfant, criant quelques avertissements, mais avant d'en venir au fait important (c'est-à-dire la présence d'une créature malfaisante à leurs côtés), la retraite précipitée de ses hommes le forcera à s'enfuir aussi.

Plus tard, après avoir promis une forte récompense à ses hommes, il descendra lui aussi par la passe, suivi des survivants de son groupe, emboitant à une distance respectable le pas aux aventuriers.

* Les PJ sont arrivés à la passe avant Valérius et ses hommes. Ils pourront descendre donc, mais sans leurs chevaux, car la passe est en fait un chemin de montagne escarpé et digne des plus

agiles bouquetins. La place ne manque pas en bordure de forêt pour attacher les chevaux. Les hommes de Valérius se rendront compte du passage des aventuriers (branches cassées par les chevaux etc...), et vraisemblablement de la présence des chevaux. Ils poursuivront les PJ en laissant un homme pour surveiller leurs montures. Valérius fera avancer sa troupe à marche forcée.

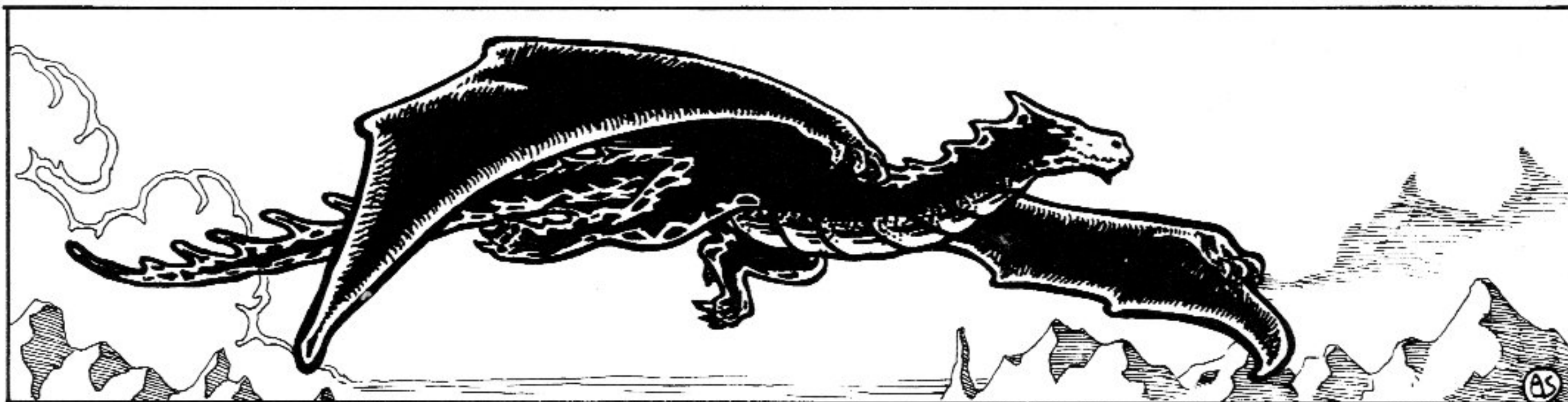
LA PASSE

Il n'y a guère de végétation luxuriante sur les flancs de l'Empreinte si ce n'est des arbres morts et des plantes maigrichonnes. La brume, qui donne un aspect fantomatique à toute chose alentour, ne facilite pas la descente. Le plus sage serait de s'encorder. Pour la descente, demandez à vos joueurs de procéder à quatre tests sous la compétence Grimper + 10. Un échec entraîne la chute du personnage. S'il est encordé les autres pourront lui éviter le pire, sinon un test sous la DEX X 5 lui permettra de ne pas tomber d'une hauteur de 9 à 12 mètres (occasionnant 3 à 4 D6 de dommage). Un échec absolu dans ce test, et le reste des PJ retrouvera leur rapide camarade à la fin de la descente !

L'enfant aura insisté pour grimper sur les épaules du dernier. Si plus de la moitié de la cordée échoue à son test sous Grimper + 10 %, une chute en chaîne se produit.

Après être descendus de près de 200 mètres dans cette brume, les aventuriers verront celle-ci se dissiper, puis disparaître. Sous leurs yeux, 200 mètres en contrebas, apparaîtra un paysage dantesque, une terre désolée, vallonnée et mouvante, ça et là des bosquets de plantes et d'arbres étranges, au loin le fleuve entouré de marécages, et très au Nord-Est, ce qui ressemble plus ou moins à un bois : le Bois du Chaos, un lieu impénétrable. La descente devient moins périlleuse (4 jets sous la DEX x5) et devrait prendre trois heures, à peu près à la moitié du trajet, ils auront la mauvaise surprise d'être pris à partie par 2 Vouivres ayant élu domicile à cet endroit.

Dérangées dans leur repas, elles s'en prendront aux PJ. Après avoir décollé, elles les attaqueront en piqué (voir règles des "COMBATS AERIENS", dans ce numéro). Les créatures se stabiliseront ensuite, une de leurs tactiques de chasse favorite est de s'emparer d'une proie avec leurs pattes ou leur gueule et de les jeter dans le vide de 30 ou 40 mètres de hauteur, pour la dévorer par la suite. Le fait de voler avec un personnage prisonnier de leurs pattes ne les empêche pas



de combattre à l'aide de leur queue et par morsure. En revanche, elles ne pourront utiliser leur morsure que contre l'adversaire pris entre leurs crocs.

- Si une Vouivre est sérieusement touchée à une aile, ou si celle-ci est brisée, elle cherchera à s'enfuir ;

- Combattre sur ce chemin est loin d'être une chose aisée, chaque aventurier ayant à combattre devra procéder à un test sous la DEX X 4. Si le jet est un échec, l'équilibre lui manque pour accomplir deux actions, il devra tenter de le retrouver, en s'agrippant à la paroi par exemple, et ne pourra avoir droit qu'à une action.

Les coups spéciaux sur les attaques par des coups de taille ou celles des Vouivres peuvent avoir des effets spectaculaires.

- Coup de queue d'une Vouivre sur un PJ : il y a projection de l'aventurier, déterminez-en la direction (50 % côté muraille, 50 % côté vide). Si le PJ est projeté contre la muraille, il endurera les dommages normaux, voir règles sur la Projection, par contre si la direction de projection amène le PJ vers le vide, l'infortuné devra réussir un test sous la DEX X 5 pour ne pas tomber, s'il fait preuve de malchance, un test sous la DEX X 3 lui permettra d'éviter la chute en s'agrippant (à un rocher, un autre PJ au bord du gouffre). Si le personnage tombe, mais est encordé, les camarades désirant l'aider devront abandonner toute autre action durant ce round. Personne ne pourra l'aider si le PJ derrière lui ne fait rien pour l'assister.

- Morsure sur un PJ : la Vouivre happe le PJ, l'emprisonnant dans sa gueule. Chaque round occasionnera des dommages automatiques dans la même localisation, avec perte d'un Point d'Armure à chaque fois, jusqu'à ce que la créature se décide à lâcher le PJ.

- Projection d'une Vouivre à l'aide d'une arme de taille ou de concussion : La Vouivre devra procéder à un test sous la DEX X 5. Si elle réussit, elle verra toutes ses actions de ce round annulées, sans autre conséquence. Sinon, elle

tombera et devra se rétablir en vol équilibré, et passer ce tour et le suivant à l'écart du combat.

Pour toute autre action concernant cette rencontre, consultez le dossier "COMBATS AERIENS" dans ce numéro.

Au pied de la paroi, les PJ pourront progresser au travers d'un paysage désolé. Ils trouveront une zone "calme", le sol se contentant de frémir sous leurs pieds. Le paysage, les roches, prennent une coloration verdâtre des plus immondes. Consultez la table de rencontre toutes les heures fictives.

Tôt ou tard, les aventuriers finiront par remarquer la présence d'un broo, dans le lointain. S'ils suivent ses traces en restant discrets, ils éviteront bien des endroits dangereux, s'ils se montrent trop bruyants, le broo les emmènera dans des coins dangereux, où des gorps abondent et où poussent des plantes exotiques, puis il disparaîtra.

L'enfant "donnera alors des signes de panique, car il sait que le broo est parti chercher les siens, et sous cette enveloppe, il ne sera à leur yeux qu'un enfant humain. Aussi conseillera-t-il vivement aux PJ de quitter les lieux rapidement !

Il pensera qu'après tout, ils pourront repérer les feux de campements broos durant la nuit, feux que ces créatures n'hésitent pas à allumer pour faire fuir la faune des environs. Cela ne prendra que quelques heures de plus. Le MJ ne doit pas oublier que Valérius suit, à quelques heures derrière.

LE CAMP DES BROOS

Il est typique du repaire broo : il comprend une vingtaine d'individus. Néanmoins, si les PJ ont été repérés dans la journée, seule une dizaine de ces créatures sera présente autour des feux, n'ayant pas à craindre d'adversaires à cet endroit.

La majorité d'entre eux (tous sauf 3) dort à la belle étoile. Les PJ peuvent remarquer une tente, visiblement faite de peaux de bêtes et d'être pensants, et 3 ou 4 captifs humains. Des gémissements, qui n'ont pas l'air de troubler les broos, sortent de la tente de temps à autre. L'enfant partira seul (et insistera par gestes pour le rester), pour selon lui, avoir une chance de s'infiltrer dans le campement, en raison de sa petite taille, et de dérober ses objets. Les aventuriers attendront quelques heures. Pendant ce temps, l'enfant aura effectivement réussi, grâce à sa petite taille, à déjouer l'attention des gardes et à pénétrer dans la tente du chaman. Celui-ci, malgré sa surprise, se rendra vite compte que l'enfant, qui se lance dans des explications gestuelles effrénées, possède une connaissance incroyable du culte de Thed et des secrets de la religion. Grâce à sa capacité de Seconde Vue, il réalisera qu'un esprit broo très puissant possède le petit corps. "L'enfant" suppliera alors le chaman pour que celui-ci lui permette d'intégrer un corps plus adéquat, quoi de meilleur que celui d'un des hommes qui l'ont accompagné jusqu'ici. Le chaman enverra les broos à leur capture.



Laissez toutes leurs chances aux PJ, ils pourront repérer les broos au moment de leur départ après que le chaman leur ait hurlé des ordres.

Si les PJ sont capturés, les broos les nargueront ouvertement. Le chaman dévoilera aux PJ toute l'histoire que lui a raconté le "bambin" : la possession du corps, l'impossibilité d'organiser un rituel dans l'état dans lequel il se trouve, et eux, les PJ, de vrais "dindons de la farce". "Mais ils ne seront pas venus pour rien", car l'un d'entre eux, du moins son corps, va permettre de recueillir l'esprit. Les deux compères laisseront les aventuriers en compagnie des broos présents, qui leur feront quelques cicatrices mais emmèneront le personnage au plus faible POU pour le préparer à la cérémonie.

Si les PJ n'ont pas été capturés, les broos commenceront le rituel avec un des captifs.

Que les PJ aient été capturés ou non, leur destin rencontrera à nouveau celui de Valérius. Si les aventuriers n'ont pas été capturés, Valérius les retrouvera et leur proposera une alliance pour le venger de l'"enfant", afin de le tuer avant que le retard ne soit terminé. La voix et l'attitude du sorcier trahissent son désespoir et sa lassitude.

Si les PJ ont été capturés, Valérius attaquera le campement de la façon suivante : élimination discrète des 3

gardes éveillés et dispersés par arme de jet ou approche silencieuse de ses hommes, puis libération des PJ pour le combat à venir. Il leur donnera les armes des broos morts. Le chaman broo arrêtera là son rituel, préférant assister les siens magiquement, sans pouvoir se désincarner. Si cela tourne trop mal pour les broos, l'enfant tentera de fuir par tous les moyens, libre à vous de décider s'il y parvient. Les aventuriers pourront trouver le PJ emmené, attaché à quatre piquets plantés dans le sol de la tente, et couvert de Runes. Les autres broos finiront par accourir, à moins que les PJ aient été vraiment discrets. Ils ne porteront pas d'armure, car ils ont été pris au saut du lit. S'ils sortent victorieux du combat, Valérius et les survivants de son groupe ne tenteront rien contre les PJ avant d'être sortis de cet endroit maudit. Le sorcier refusera d'abord de partir avant d'avoir la tête de l'enfant, mais il changera d'avis et finira par se résoudre en considérant qu'avec le corps dont il est pourvu, ce qui fut un chaman broo ne possède que très peu de chances de survivre, face à l'environnement qui l'attend. Une fois sortis de l'Empreinte, libre aux PJ de faire ce qu'ils décideront mais, il peut se douter que Valérius tentera de savoir où est caché Janus.

affaiblir terriblement son adversaire. Pendant ce temps, le combat tournait à l'avantage des hommes qui massacrèrent alors les broos et éliminèrent le corps du chaman broo, avant que son esprit ne le réintègre.

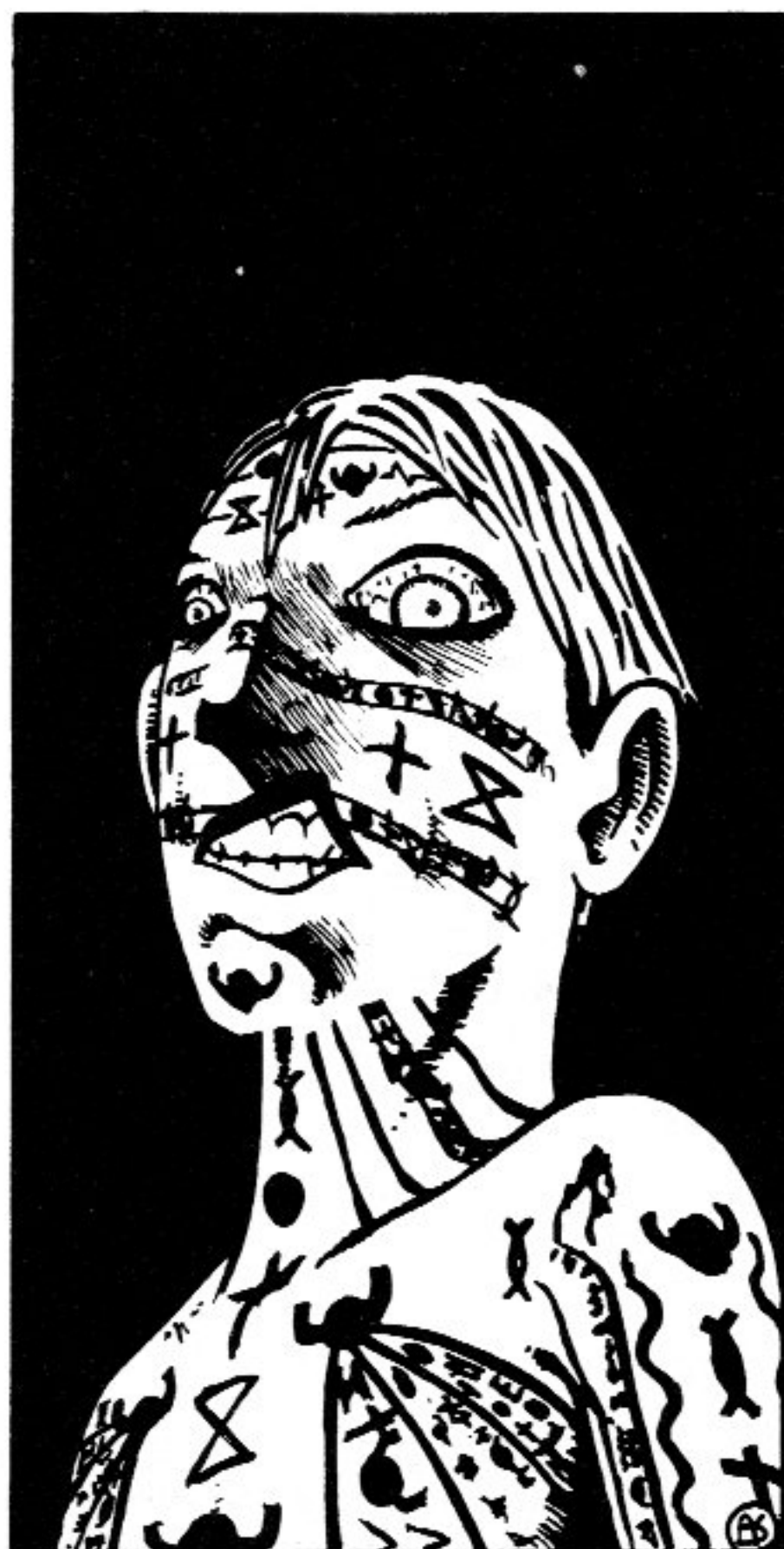
Privé d'enveloppe et désormais trop faible pour attaquer un esprit d'adulte, il attaqua le plus faible qu'il put trouver, et posséda son corps, celui d'un enfant de six ans. Malheureusement pour lui, les broos de sa tribu avaient commencé à se "divertir" avec l'enfant et l'avaient privé du don de la parole.

Ainsi, après la possession, l'esprit de Chan Jar devenait incapable de se désincarner et d'utiliser la magie car ne pouvant prononcer les incantations. Personne, parmi les humains, ne se rendit compte de la possession. Les quelques survivants parmi les guerriers et les captifs s'enfuirent, emmenant l'enfant avec eux. Le hasard voulut que Valérius et son assistant Janus se trouvent de passage dans le village que rejoignait le groupe victorieux et décimé. Valérius n'était à cette époque qu'un riche apprenti, et prêt à tout pour acquérir une plus grande connaissance du plan des esprits et des rituels. Janus poursuivait les mêmes buts que son maître. Intrigué, tout comme la plupart des villageois, par le regard et le comportement de l'enfant, il se rendit très vite compte, grâce à un sort de vision de l'âme, de la présence de deux esprits dont un puissant dans le même corps, et donc de la possession. Il désira en savoir plus, et informa les villageois qu'il adoptait cet enfant privé de parents, qu'il lui donnait son nom et qu'il l'emmenait avec lui. Les captifs étant d'une autre bourgade, les villageois applaudirent son initiative.

Il emmena donc cet enfant en sa demeure, et là, il réussit à force de recherche et de persévérance, à identifier l'esprit. Il le maintint captif et pendant deux ans, entreprit de lui soutirer des enseignements sur les gestes des rituels, les créatures du plan des élémentaires, etc.

Ghan Jar ressentait la douleur physique. Humilié et incapable de réactions efficaces, il fut contraint d'enseigner chaque jour des bribes de son savoir, dans l'espoir qu'un jour, la chance lui offrirait l'occasion de sortir d'ici, trouver une forme plus adaptée et faire payer le prix fort à cet humain. Et la chance fut généreuse avec lui, et d'une façon inattendue, Janus commit une faute, fut fouetté et humilié par son maître et s'enfuit, jurant de se venger. Pourchassé, il eut l'idée de libérer l'esprit du broo. C'est là qu'interviennent les aventuriers.

Michel SALICETO
Michel SALICETO



L'HISTOIRE COMPLETE

Il y a deux ans de cela, un groupe d'humains, assistés magiquement par un chaman, avait pénétré dans les abords immédiats de l'Empreinte en utilisant la (même) Passe que nos PJ. Le groupe suivait les traces d'une tribu de broos qui étaient sortis de l'Empreinte et avaient ravagé un village paysan, et emporté de nombreux et malheureux captifs. Quelques hommes périrent au cours de la progression, mais ils réussirent à trouver le campement broo. Ils se dissimulèrent durant le jour, pendant que le chaman, après un long rituel, se désincarnait.

Dans l'espoir de libérer les captifs encore en vie, les humains attaquèrent le campement de nuit, alors que de nombreux broos voyageaient dans les contrées du rêve, que beaucoup ne quittèrent jamais. Après s'être occupé de quelques broos, l'esprit du chaman humain fut attaqué par un esprit puissant, le chaman de la tribu qui s'appretait à explorer le plan des esprits. L'humain fut vaincu et détruit, mais avait réussi à

PNJ

Broo type : voir règles de RQ, modulez les compétences selon celles de vos PJ (autour de 60%)

Garde type : FOR:14 CON:12 TAI:14 INT:12 POU:12 DEX:12 APP:9 PV:13

Armure : Cuir + Byzantine : 5 points

Armes : RA7 Arme à 1 main 60% DOM+1D4 38%

RA8 Dague 45% 2D4 26%

RA8 Bouclier 32% 60%

RA3/9 Arme de jet 55%

Compétences : Esquiver 30% Equitation 55% Scruter 50% Chercher 35% Se cacher et Ecouter 45% Déplacement silencieux 30%

Sorts : Vivelame ou Laminer 3 - Soins 2 - Disruption

Gardes de confiance (dans la salle de prison + deux autres):

FOR:16 CON:14 TAI:17 INT:13 POU:15 DEX:13 APP:9 PV:16

Armure : Cote de mailles + Cuir : 6 points

Armes : RA6 Epée 1 main 70% 1D8+1+1D6 60%

RA7 Dague 55% 1D4+2+1D6

RA2/7 Arbalète 55% 2D4+2 30%

RA7 Normand 30% 1D6+1D6 70%

Compétences : idem autres gardes

Sorts : Daredart - Disruption - Soins 3 - Vivelame 3 - Endurance 2

Gardes Humakti :

Idem, mais INT:15; mêmes sorts + Protection 4, Vivelame 4, Epée de Vérité et Détecter Vérité.

Armes : Remplacez l'Arbalète par Dague Lancée

Compétences : Idem + Sentir Assassin 40%

Les Humakti ne participeront ni à une embuscade, ni à la poursuite. Ils refuseront de servir Valerius et rompront leur contrat s'ils apprennent qu'il torture un enfant. Ils pourront même aider les PJ si ceux-ci se montrent convainquants.

Janus Longvale :

FOR:13 CON:15 TAI:16 INT:16 POU:16 DEX:13 APP:13 PV:16

Armes : RA7 Dague 57% 1D4+2+1D4 43%

RA7 Poing 42% 1D3+1D4

Compétences : Esquiver 40% Conn.Monde 45% Lire/Ecrire Sartarite 76% Lunar 60% Portec 30% Intensité 50% Durée 35% Multisorts 25%

Sorts : Paralysie 50% Résistance aux Dégats 42% Traiter Blessures 38% Matrice dans Bague : Peau de Vie 28%

Valerius Tashkent :

FOR:11 CON:13 TAI:14 INT:16 POU:17 DEX:16 APP:10 PV:14

Armure : Cuir bouilli enchanté : 6 points

Armes : RA6 Rapière 50% 1D6+2+1D4 30%

RA9 Main gauche 40% 1D4+2+1D4 50%

Compétences : Esquiver 45% Lire/Ecrire/Parler Sartarite 90% Equitation 60% Intensité 70% Durée 60% Portée 45% Multisorts 60%

Sorts connus : Paralysie 70% Venin 50% Résistance Psychique 42% Matrice boucle d'oreille : Renfort aux Dégats 70% Résistance aux dommages 52% Peau de vie 40% Matrice Bague : traiter blessures 60%

Une gemme de 8 points d'Intensité est incrustée dans sa bague. Porte 20 Roues et 20 Lunars. Offrira une rançon de 1000 Lunars s'il est capturé par les PJ.

Chamans Broos

Voir Broos moyens, mais INT:17 et POU:18

Sorts : Soins 3 - Invoquer Esprit de Maladie - Enchantement de Lien - Invoquer esprit de folie - Enchantement d'armure - Protection 4 - Stupéfaction - Matrice bâton : Vision de l'âme et Ecran spirituel 4

Sorts divins : Inverser le Chaos

Liés : deux esprits de Folie dans bâton

Ghan Jar : idem, mais ne peut utiliser ses sorts sous forme d'enfant : PV8 Vit:2m/RA

Les créatures n'arriveront pas d'un seul coup pour combattre les aventuriers. Ceux-ci pourront les remarquer dans le lointain, les surprendre en train de manger, ou se faire surprendre par elles s'ils n'ont pas pris de précautions particulières. Le combat ne sera pas obligatoire. Les PJ pourront se dissimuler, fuir, etc.

TABLE DE RENCONTRE

01-20 : Broo

21-30 : 1D6 Broos

31-35 : 1D3 Hommes-Scorpions

36-37 : Ogre

38-50 : Gorp

51-65 : Escargot-Dragon

66-70 : 1D3 Harpies

71-72 : Coloquours

73-75 : Exotiques

76-00 : Rien

NOTA 1 : Une fois le moment d'agir décidé, Janus remettra aux PJ la carte vers la Passe, la moitié de la récompense et une adresse à Refuge où ils pourront récupérer le solde après la mission. L'adresse est exacte et les PJ pourront récupérer l'argent, s'ils s'en sont sortis vivants, naturellement.

NOTA 2 : Le personnel n'est bien sûr pas au courant de l'histoire de l'enfant, ni même de son existence. Si les PJ se montrent trop confiants et trop curieux devant le vieux, celui-ci le communiquera à son maître, qui prendra les dispositions nécessaires et pourra faire surveiller les personnages.



LE TROUBLE FETE

Ce scénario est prévu pour trois ou quatre joueurs. Il a été construit de manière à laisser une totale liberté d'action aux joueurs. La plupart des situations ont été envisagées, et le gardien n'aura plus à utiliser les renseignements qu'en fonction des investigations.

Nous avons essayé de rendre ce scénario aussi réaliste que possible. C'est ainsi que le quartier représenté sur le plan est un quartier existant vraiment en 1920. Ceci a été possible grâce notamment à deux ouvrages anglais :

- * "London's Atlas (geographers' A to Z atlas of london)"
- * "London street names" de FH Habben,

que vous pouvez consulter à l'Institut de France, Bibliothèque Mazarine, 23 quai de Conti 75006 Paris.

Les indications nécessaires pour l'introduction des joueurs sont données dans la trame et l'intrigue. Cette introduction doit être personnalisée par le gardien en fonction du métier qu'exercent les personnages-joueurs.

LA TRAME:

Dans les égouts d'un quartier mal famé de Londres un "monstre" sème la terreur depuis plus de six mois. La police locale enquête sur ces rumeurs.

Développement de la trame :

- * Présentation de Londres en 1920 :

En 1920, Londres est la plus grande ville du monde. Très souvent noyée dans le brouillard dès 17 heures l'hiver et ce

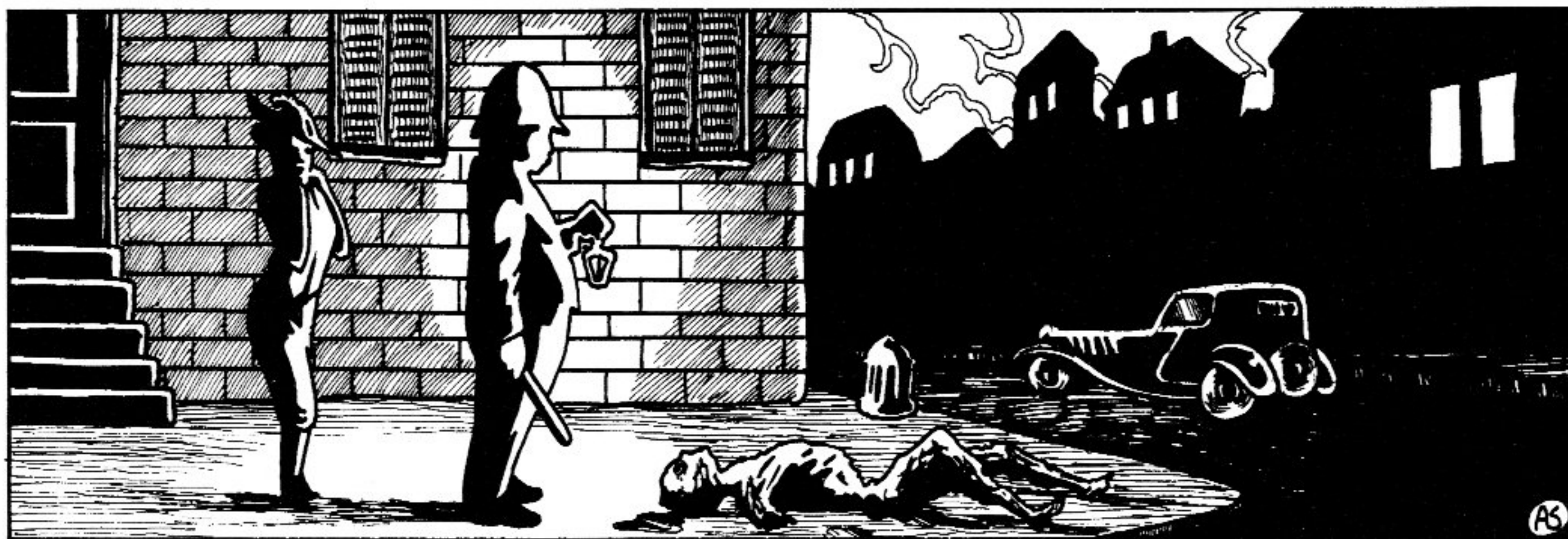
jusqu'à 8 heures le lendemain matin, elle constitue de toute évidence un cadre privilégié. Toute une atmosphère de mystère l'entoure. Presque circulaire du point de vue de la répartition de la population, elle s'étend sur 37 km environ d'Est en Ouest et sur 35 km du Nord au Sud et compte environ 7.260.000 habitants. Cinq lignes principales de métro desservent ce Londres des années vingt : les lignes du District et Métropolitain, la ligne de Bakerloo, celle de Piccadilly, la ligne centrale et celle du Nord.

Présentation du quartier:

Le quartier de Mile End Road se situe dans la partie Ouest de Londres. Il est desservi par deux lignes de métro : Les lignes du District et Métropolitain et la ligne centrale ainsi que deux lignes de bus et tramway (voir plan du quartier).

Le quartier de Mile End Road est un quartier animé de Londres, particulièrement mal famé et où les incursions de la police sont fréquentes les fins de semaine.

En dehors des quelques familles aisées, assez rares d'ailleurs, restées là car ne pouvant se résoudre à rompre avec les traditions familiales, le quartier est surtout peuplé de travailleurs ouvriers qui, le vendredi soir arrivé, s'empressent d'aller oublier dans les divers cabarets les mauvais jours de la semaine. Le quartier est aussi le rendez-vous des



clochards de la ville.

Or, depuis environ six mois le quartier vit dans la panique.

Après quelques moments d'incertitude ("on ne peut sérieusement pas accorder foi aux dires de quelques ouvriers rentrés saouls chez eux et encore moins aux élucubrations imaginées des clochards"), la peur s'installe, sournoisement. Le monstre est là, cela ne fait maintenant plus de doute dans l'esprit de beaucoup. Même la police y croit, dans une certaine mesure (elle cherche encore une supercherie quelconque). Il faut avouer qu'avec quatre cadavres atrocement mutilés et la déposition d'un membre d'une famille on ne peut plus respectable, il ne lui restait plus qu'à s'incliner. En effet, les cadavres étaient dans un tel état qu'il était impossible que ce fut là l'oeuvre d'un homme ! Les morsures et autres dommages visibles ne peuvent provenir que d'un animal ou d'une chose monstrueuse. La police cherche des pistes et compte rassurer la population, même si cette dernière a peu à peu plongé dans la paranoïa.

Désormais, le soir venu, les rues sont vite désertées. Les seules personnes que l'on rencontre sont quelques clochards, soit incrédules, soit inconscients, et les constables (officiers de police) faisant leurs rondes.

Note : Les investigateurs ont accès aux plans du quartier et du métro.

L'INTRIGUE :

Devant le peu de résultats obtenus par la police, la peur éprouvée par les gens (très superstitieux) du quartier se teinte de mysticisme. La chose, ou plutôt la bête comme on la surnomme à mi-voix, est peut-être une créature du Malin ; elle doit posséder des pouvoirs surnaturels très puissants. La police est de plus en plus décriée : on crie au scandale et à l'usurpation de titres. Le superintendent Copland, du commissariat de police de Mile End Road, est particulièrement visé. Commencant à douter des capacités de ses hommes dans une affaire de ce genre, il décide alors de faire appel à des investigateurs privés qu'il ne connaît pas personnellement mais qui lui ont été chaudement recommandés par l'un de ses meilleurs amis ayant déjà loué leurs services.

L'originalité de cette histoire vient du fait que les investigateurs, croyant traquer une créature du mythe de Cthulhu, seront en fait confrontés à un rat géant dont la transformation a été provoquée par accident. Ils se retrouveront mêlés aux affaires d'une secte infâme. Car tout ceci gêne beaucoup une petite secte d'Azathoth qui vit dans le quartier et qui voit là son incognito menacé. Cette secte est installée là depuis plusieurs années et est absolument opposée au déménagement qui semble nécessaire si

elle veut recouvrer une totale sécurité. Ce refus est d'autant plus justifié qu'elle sait exactement qui est la bête et que celle-ci n'a aucune origine surnaturelle. Elle connaît le laboratoire secret du professeur Mac Manus. Afin de se débarrasser au plus vite de cet encombrant voisin qu'est le rat, les membres de la secte ont décidé d'introduire l'un d'entre eux, Richard Mackenzie, au sein même de la police afin d'orienter les recherches de cette dernière vers le monstre. Depuis deux mois, profitant du départ d'un des assistants du superintendent Copland, Richard Mackenzie s'est donc infiltré auprès du superintendent. Au fil des jours, la situation est devenue de plus en plus dangereuse pour la secte. En effet, en plus du mysticisme qui s'est emparé de la population, la secte redoute que la police ne découvre la disparition de plusieurs femmes. Très souvent, on retrouve les cadavres des personnes que la bête a attaquées. Or plusieurs femmes n'ont pu être retrouvées. En fait c'est la secte qui les a enlevées et sacrifiées à leur maître Zühl lors des cérémonies. Il faut donc à tout prix que la bête soit découverte le plus rapidement possible afin que le calme revienne dans le quartier et que les agissements de la secte ne soient pas découverts.

Note : la composition de la secte, son historique, les caractéristiques des personnages et de leur maître sont détaillés en annexe n 2.



LE RAT

Description :

Gigantesque, d'une puanteur abominable, couverte de poils noirs et gras, elle est ornée de petits yeux rouges luisants dans les ténèbres. Inquiète ou dérangée, elle pousse des couinements gutturaux écoeurants. Contrairement à ce que pourrait laisser imaginer son gigantisme, elle est extrêmement vive et agile, et peut se faufiler pratiquement dans n'importe quel passage pouvant servir à un homme.

En fait cette bête énorme est le résultat, involontaire, des expériences d'un homme, le savant Malcom Mac Manus. En absorbant les différents mélanges concoctés par ce dernier, le petit rat noir qu'il était, assez isolé parmi des hordes de rats d'égout gris, est devenu un ignoble rat monstrueux et gigantesque, qui règne désormais en maître sur une partie des égouts de Londres.

Les joueurs ne doivent pas savoir dès le début qu'il s'agit d'un rat. Ils ne le découvriront qu'au cours de la partie, soit en se trouvant face à lui, soit par déduction en découvrant par exemple des traces de pattes, des poils, etc.

Un joueur en présence de la bête (ou ayant vu la bête) ne pourra affirmer aussitôt qu'il s'agit d'un rat. N'oublions pas que les seuls endroits où les joueurs pourraient la voir sont les égouts ou même, quelques rares fois, des recoins du métro.

Dans ses déplacements, le rat sera toujours précédé et suivi d'une puanteur difficile à supporter, a fortiori encore plus dans un rayon proche (environ dix mètres).

CARACTERISTIQUES :

FOR 49 CON 44 TAI 51 INT 10
POU 17 DEX 19 PV 48 - PM 17

Vitesse de déplacement : 10

ARMES

MORSURE AT : 85% - 1D10+5D6 -

GRIFFES : 70% 1D6+5D6 (Les griffes se tirent systématiquement après la morsure ou la queue).

QUEUE : 75% -Tirer pour chaque attaqué un jet sous sa force contre 26 sur la table de résistance. Un échec entraîne une chute au sol. Enfin, cette attaque porte sur tous ceux se trouvant à cinq mètres de rayon.

ARMURES : Ses poils et son cuir épais lui confèrent une protection de 7 points.

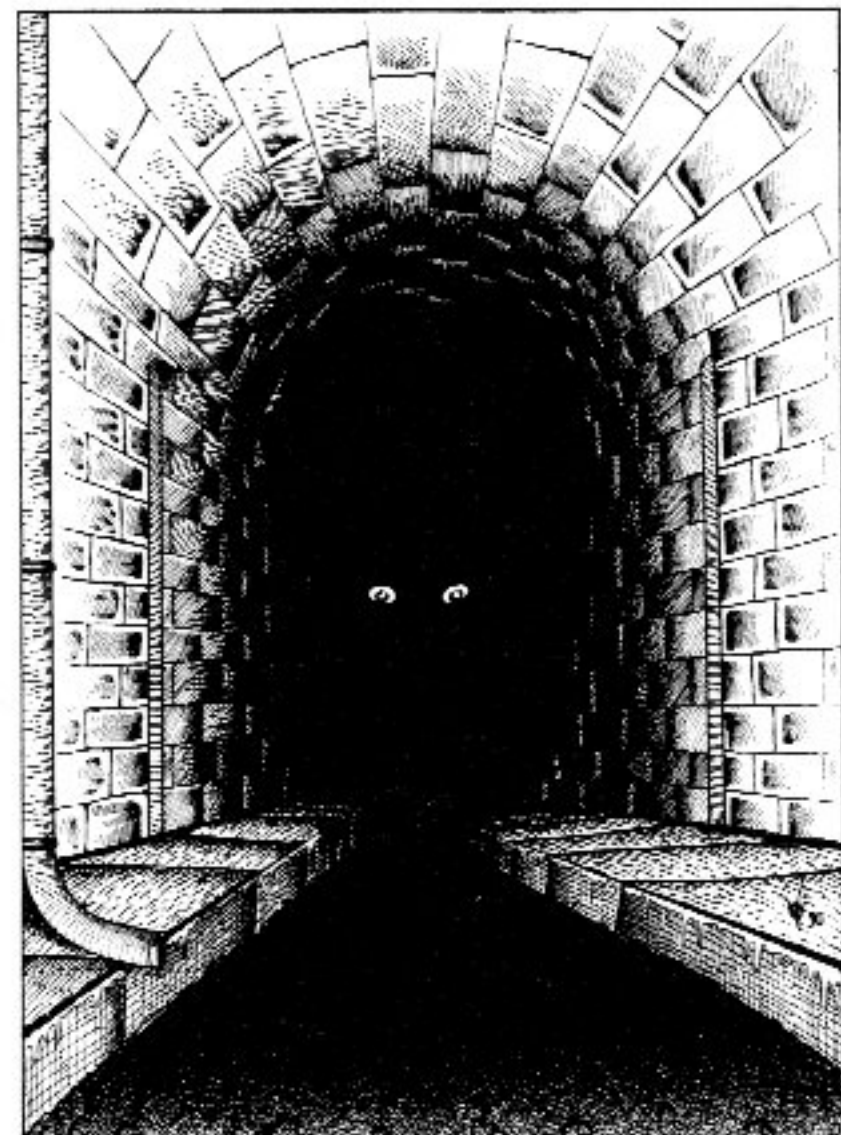
IMMUNITE : Le rat géant est immunisé contre presque toutes les maladies et tous les poisons.

ODEUR : L'odeur du rat fait perdre 5% à toutes les compétences dans un rayon de dix mètres.

MALADIE : Si un personnage entre en contact physique avec le rat, il aura 50% de chance d'attraper la gale. De plus, un personnage qui par miracle survivrait aux blessures infligées par l'ignoble rat, devrait impérativement désinfecter ses plaies dans les trois heures sous peine de les voir s'infecter (-1D3 PdV par jour jusqu'à ce qu'un jet spécial de soigner maladie = gangrène soit réussi).

Notes : le rat, comme beaucoup de rongeurs, est capable de faire passer son corps dans des trous minuscules (en proportion). Celui-ci, bien que gigantesque, peut passer par un trou de TAI 15 (c'est-à-dire qu'un homme de TAI supérieure à 15 ne peut y passer) en déplaçant ses muscles et organes, et cela en 1D3 tours. Le Gardien pourra utiliser cette capacité pour désorienter les investigateurs

Santé mentale (SAN) :
-1D10/1



DEVELOPPEMENT :

Après avoir été contactés par le superintendant Copland, les investigateurs sont réunis dans le bureau de celui-ci, le jeudi 21 octobre 1920.

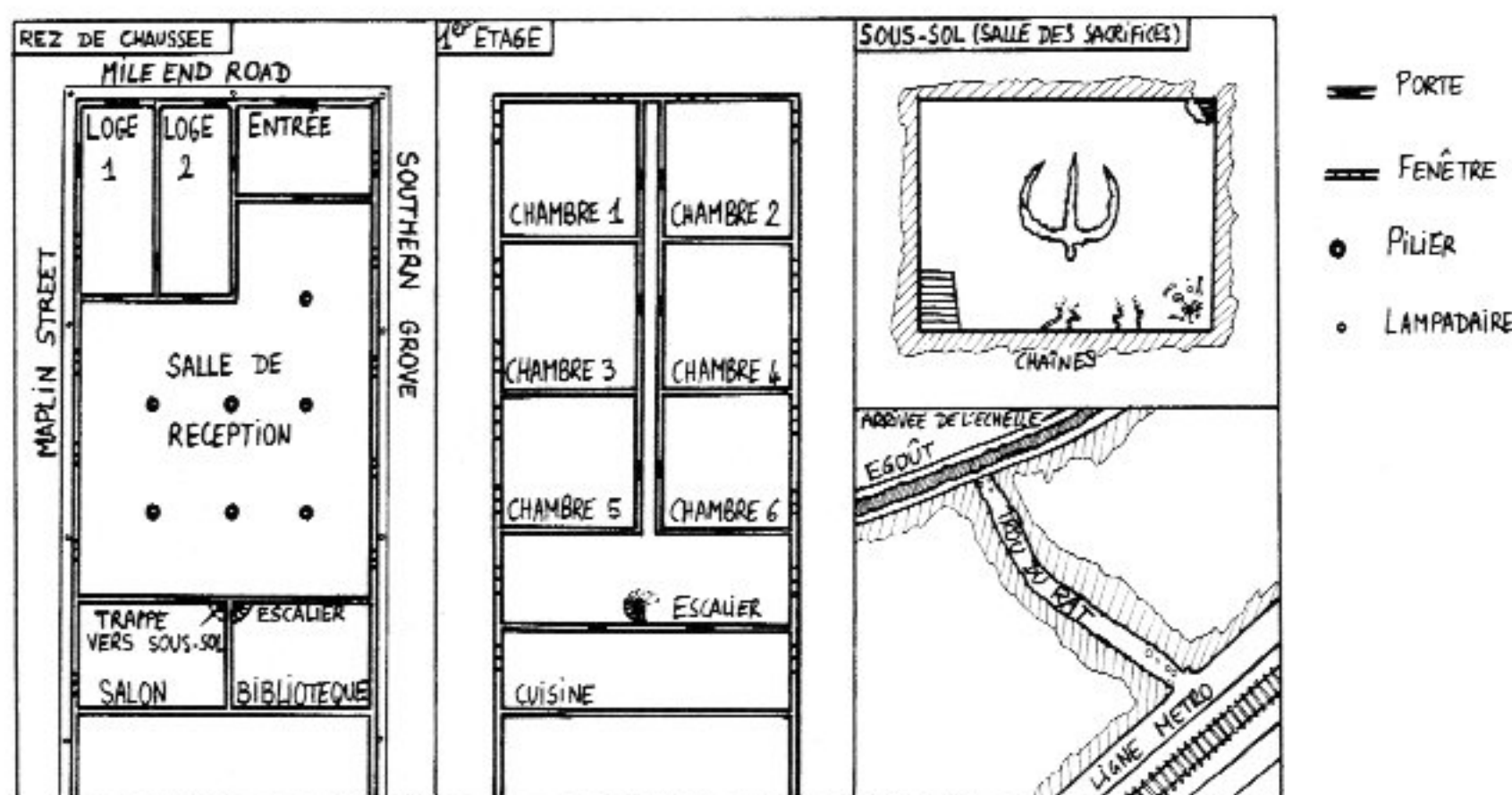
Sont aussi présentes deux autres personnes, les deux assistants de Copland, Sir Richard Mackenzie et Sir David Burlington. Copland explique le problème aux investigateurs et leur demande leur aide. Une prime de 1000 £ (ou l'équivalent dans la devise souhaitée) est offerte. Cependant, son ton est assez sec et peut les surprendre un peu. Pendant quelques minutes, Copland et Burlington sont appelés à l'extérieur du bureau. Richard Mackenzie s'efforce alors de mettre les investigateurs le plus à l'aise possible. Il leur explique que depuis quelques temps, le superintendant est très irritable. En effet on commence à douter de son efficacité. On lui a conseillé de faire appel aux investigateurs mais il en est un peu vexé et c'est pourquoi il n'est pas très chaleureux. Mackenzie proposera alors aux investigateurs toute l'aide qu'ils pourraient souhaiter.

Richard Mackenzie se montrera le plus aimable possible avec les investigateurs. Son but est de faire découvrir la bête très rapidement possible afin que le calme revienne vite dans le quartier et que personne ne découvre les agissements de la secte.

Si les investigateurs, au cours de leur enquête, découvrent les agissements de la secte, cette dernière s'efforcera de toutes ses forces de les réduire au silence. Soit en les invitant chez les Paddington et en les tuant à ce moment là, soit en les tuant à l'extérieur au cas où ils n'auraient pu les attirer chez eux, soit encore en les faisant tuer par la créature, si celle-ci est toujours vivante, en les

LIEU / HEURE	0h -> 4h	4h -> 6h	6h -> 8h	8h -> 17h	17h -> 22h	22h -> 24h
RUES PRINCIPALES (Mile end, Grove, Burdett, Solebay)	01%	00%	00%	00%	00%	00%
RUES SECONDAIRES (ex:Coburn Maplin, Rhondda, Tradegar)	03%	01%	00%	00%	00%	01%
RUELLES (Forest, English, Mossfo)	05%	03%	01%	00%	01%	03%
CIMETIERE	10%	03%	00%	00%	01%	05%
METRO (sauf près du trou du Rat)	05%	03%	00%	00%	00%	01%
EGOUTS (sauf près du trou du Rat)	15%	05%	03%	01%	03%	05%
TROU DU RAT	61%	85%	96%	99%	95%	85%

LA MAISON DES PADDINGTON



amenant près de son trou. Si en revanche les investigateurs ne découvrent pas les agissements de la secte, elle les laissera repartir tranquillement.

La secte se livrera à une de ses cérémonies habituelles, qui ont lieu une fois par mois, le samedi 23 octobre à minuit. Les indications nécessaires au gardien pour raconter la cérémonie au cours de laquelle Zühl apparaîtra sont données dans l'annexe n 2.

Quelques idées pour tuer la bête (ou du moins tenter de le faire) :

.Ils pourront tenter de l'enfumer. Ceci devrait au moins réussir à la déloger

.Le meilleur moyen, qui est toutefois risqué, serait de dynamiter les extrémités de son trou afin qu'elle y meure de faim ou d'étouffement.

INDICES :

Concernant la bête :

n 1 - Si les investigateurs décident d'étudier en profondeur les égouts de Mile End Road, et si, mais seulement dans ce cas, leur recherche est particulièrement bien menée, le gardien pourra alors leur donner quelques indices. En étant très observateur, on peut en effet remarquer qu'il n'y a pas un seul rat dans les égouts. Ceci constitue un indice important car les rats sont normalement très nombreux dans ces lieux. S'ils s'éloignent du quartier par les égouts, les investigateurs rencontreront des rats. Le territoire du gigantesque rongeur est un endroit où il n'y a plus, ou alors très très peu (des inconscients ou des touristes !!) de ses congénères. Le "nid" de la bête se situe à ce que l'on appelle sur les plans "le trou du rat", tunnel entre un égout et la ligne de métro donnant sur la station Mile End Road.

N 2 - Si les investigateurs demandent à voir les déclarations des personnes ayant vu la bête, le gardien leur communiquera la déclaration de Sir Henry Tedbury et celle de Murphy O'Brien. Le gardien pourra y joindre des déclarations qu'il aura élaboré lui-même. Nous avons essayé ici de vous donner deux exemples représentatifs. La déclaration de Sir Henry Tedbury constitue un des plus importants indices car elle contient deux détails non négligeables sur la bête : (odeur, yeux rouges luisants, taille approximative).

De plus, il y a là confirmation par une personne respectable des dires des ivrognes (ex : Murphy O'Brien). Les déclarations se trouvent en annexe 3 et 4.

N 3 & 4 - Si les investigateurs font des incursions la nuit dans Mile End Road suivant les endroits où ils iront, ils pourront rencontrer :

N 3 - un clochard endormi sur un banc dans Mossfo Road. Celui-ci leur apprendra qu'il se passe de drôles de choses dans le métro. Il avait l'habitude de dormir sur les bouches de métro dans le quartier. Or depuis plusieurs mois il ne peut plus. Il entendait souvent des bruits effrayants accompagnés d'une odeur écoeurante. Une fois même, il a entendu des hurlements atroces de terreur et de douleur. C'étaient des hurlements humains, il en est certain. Pour lui c'est la bête qu'il a entendu, la bête qui vit la nuit dans le métro. Attention, le clochard ne l'a jamais vue. Il ne pourra donc en aucun cas en faire une description physique, si ce n'est par élucubrations.

N 4 - des traces curieuses dans le cimetière. Si les investigateurs vont dans le cimetière, un jet de suivre une piste réussie leur fera découvrir 1D6 traces de pas de bête. Un jet spécial donnera comme indication une approximation de la taille de l'animal : plusieurs centaines de kilos (en fait au moins une tonne). Toutefois la nature de la créature ne sera pas dévoilée.

Les traces :



Si les investigateurs décident de fouiller les caveaux, ils auront 30% par heure d'y trouver des cadavres dévorés à 90% : ils tireront alors un jet sous la SAN. S'il est raté, ils perdront un point de SAN.

N 5 -Si les investigateurs demandent à voir les rapports de police, ainsi que les rapports du médecin légiste, ceux-ci leur seront communiqués par Richard Mackenzie.

N 6 - Si les investigateurs décident d'aller rendre visite au médecin légiste, le gardien, par le biais de Richard Mackenzie, leur communiquera l'adresse d'Oliver Flint. Celui-ci demeure au 37 Jupps Road. Il recevra les investigateurs avec beaucoup de cordialité. Pour expliquer son attitude, il leur déclarera que, pourtant habitué à voir des cadavres, ceux qui lui sont amenés depuis six mois le rebutent profondément. Il insistera sur l'horreur de la chose. Il ne peut pas dire quelle est exactement la nature de la bête ayant pu occasionner de telles blessures. Il fera seulement remarquer aux investigateurs, après leur avoir dit qu'il a servi aux Indes, qu'"à côté des blessures que fait la créature, celles que peut infliger un tigre ne sont que griffures et éraflures".

Concernant la secte :

N 7 - si les investigateurs passent de nuit devant la maison des Paddington ils remarqueront un homme qui monte la garde devant la porte d'entrée. Il s'agit soit de Paul Leeds, soit de Christopher Connors qui montent la garde la nuit à tour de rôle toutes les quatre heures. Si les investigateurs le ou les questionnent sur la bête, ils répondront qu'ils ne savent rien, et ce de façon très désagréable. Si les investigateurs cherchent à savoir pourquoi ils montent la garde, ils se montreront très agressifs et leur enjoindront de partir sur le champ. Si les investigateurs veulent se renseigner sur les occupants de cette maison en allant voir les voisins, ces derniers ne pourront rien leur dire de particulier sauf Miss Tool (voir indice n 8). S'ils se renseignent auprès de R. Mackenzie, celui-ci leur dira que ce sont des gens très bien et que les gardes sont là car ils redoutent un 4ème cambriolage.

N 8 - Si les investigateurs passent dans Southern Grove et Maplin Street mais plus particulièrement dans Southern Grove ils pourront remarquer une très vieille dame à sa fenêtre, et qui les regarde fixement. A chaque fois qu'ils

ANNEXE 1 MALCOM MAC MANUS:

passeront par là ils pourront la remarquer et noteront qu'elle ne fait aucun effort pour se cacher. S'ils décident de se renseigner sur elle auprès de ses voisins ou au commissariat, les premiers (sauf s'il s'agit de Paddington) diront que c'est une vieille dame charmante mais extrêmement curieuse et au courant de tout ce qui se passe dans le quartier, les seconds ne la connaîtront pas particulièrement. En revanche si les investigateurs veulent se renseigner sur elle en allant voir les Paddington, ils devront d'abord longuement insister pour réussir à voir quelqu'un d'autre que les gardiens. La personne qu'ils verront leur dira que Miss Tool habite l'appartement voisin depuis très longtemps. C'est une "vieille dame très curieuse, du genre fouine". Au travers des choses dites, les investigateurs sentiront que Miss Tool n'est pas particulièrement aimée de la maison.

Si les investigateurs vont directement chez la vieille dame, sans se renseigner sur elle, ils verront son nom sur la porte. Tout ce que cette dernière pourra leur dire est donné en annexe n 7.

N 9 - Si les investigateurs décident de surveiller la maison des Paddington, ils verront vers 21 h Richard Mackenzie y entrer, et ce plusieurs soirs de suite. S'ils l'interrogent, celui-ci répondra que les Paddington sont de très bons amis à lui et qu'il leur rend souvent visite, ce qui explique qu'ils l'aient vu entrer dans la maison.

Malcom Mac Manus est un vieux savant de 76 ans. Son visage, noyé sous une avalanche de cheveux blancs, dégage une impression de grande bonté malgré les lueurs de démence qui passe de temps à autre dans ses grands yeux bleus.

Son plus grand désir est d'améliorer le sort de l'humanité. Malheureusement toutes les expériences qu'il a tenté n'ont été qu'une longue suite d'échecs dont certains lui ont valu de gros ennuis. Il a même été l'un des hôtes forcés de l'hôpital psychiatrique de Londres. La tête pleine d'idées farfelues et parcequ'on l'empêchait de poursuivre ses travaux, il s'est échappé, profitant d'un moment d'inattention de ses gardiens. Depuis, il vit dans son laboratoire qu'il a installé dans un recoin des égouts, sortant le moins possible et prenant mille précautions afin de ne pas être découvert. Depuis trois ans, il travaille sur un projet qu'il juge grandiose et qui révolutionnerait l'avenir de l'humanité : un sérum qui permettrait de rendre géants certains animaux, notamment les oiseaux. Le monde pourrait alors utiliser ces magnifiques oiseaux comme moyen de transport et supprimer ces horribles boîtes de fer appelées avions.

C'est en buvant les déchets mélangés des diverses potions de Mac Manus, qu'un petit rat noir, habitué à se réfugier dans le laboratoire du vieux professeur, est devenu un horrible monstre. Le vieux professeur, ignorant ce qui s'est produit, continue tranquillement ses expériences.

NOTE : les investigateurs n'ont pratiquement aucune chance de trouver le laboratoire du professeur Mac Manus car celui-ci est situé à l'autre bout de Londres.

ANNEXE 2 COMPOSITION DE LA SECTE:

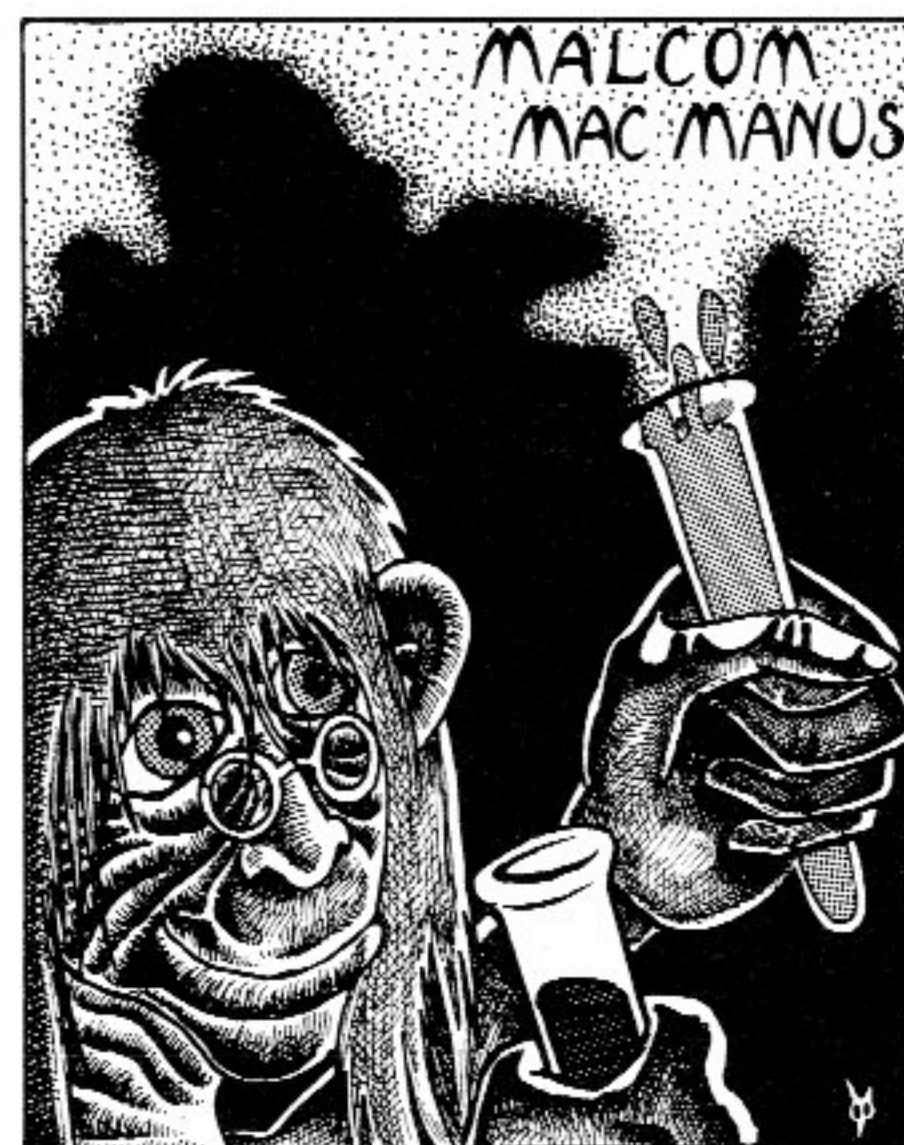
la secte est composée de six personnes : la famille des Paddington c'est-à-dire le père, la mère et leur fils, et de Mary Smith, Ned Farmer et Richard Mackenzie.

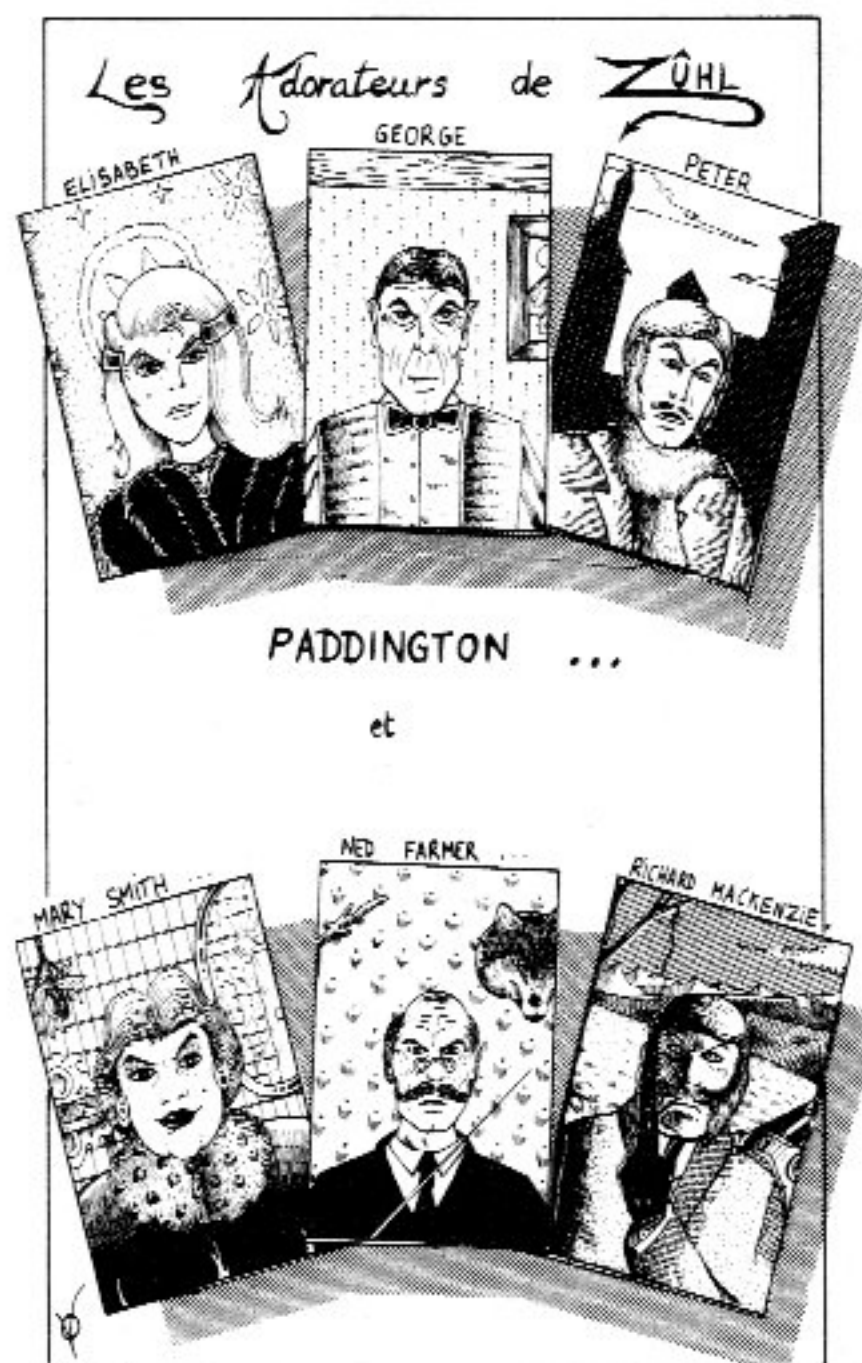
Les deux hommes à l'origine de la secte sont George Paddington et Ned Farmer. Le premier est le fils de Peter Paddington, un des hommes les plus riches de

Londres. En 1890 Peter Paddington mourût, laissant son fils unique, 30 ans, hériter de toute sa fortune. Celui-ci s'empessa alors de réaliser plusieurs de ses rêves les plus fous. Commença alors pour lui une vie de plaisirs faciles, femmes, alcools, mais aussi de dilapidation. Après trois années et beaucoup d'argent en moins, George décida de faire un voyage en Egypte avec son ami Ned Farmer, de douze ans plus âgé. C'est lors de ce voyage qu'ils découvrirent dans une pyramide une tablette qui les fascina dès le premier regard. Ils s'empressèrent de la faire déchiffrer par un érudit égyptien et apprirent que l'inscription était en réalité la formule d'incantation permettant d'invoquer Zühl, un démon. Fascinés, et afin que personne sauf eux ne connaisse cette formule, ils commirent alors leur premier meurtre en assassinant l'érudit. Après avoir fait la première invocation en Egypte, George Paddington et Ned Farmer rentrèrent à Londres.

Au fil des années ils firent entrer la femme de George puis son fils ainsi qu'une femme et un homme, dans la secte. Tous les six vivent à l'heure actuelle dans la maison des Paddington dans le quartier de Mile End Road. Les Paddington sont encore assez riches. Ils ont choisi ce quartier car ils y jouissent d'un certain respect mais surtout car ils y ont trouvé une maison qui leur convient à merveille. En effet, la maison comporte un sous-sol, auquel on accède par une trappe située au rez-de-chaussée, qui lui-même possède une échelle donnant sur les égouts. Ceci est très pratique pour se débarrasser des cadavres après les sacrifices. Ils ont aménagé le sous-sol en salle de sacrifices. Ils ont aussi loué les services de deux gros bras qui vivent dans les loges 1 et 2 et qui veillent à écarter les curieux.

Note : un plan de la maison des Paddington est fourni. (ne pas le montrer aux joueurs).





LES PADDINGTON:

George Paddington : né en 1860

FOR:11 CON:10 TAI:13 INT:17
POU:16 DEX:10 APP:7 EDU:19
PV:12

Armes :

Poings : 45% 1D3

Pistolet : 45% 1D8

Compétences : Mythe de Cthulhu : 71% Bibliothèque 85% SAN:00 .

Elisabeth Paddington : née en 1880

FOR:9 CON:8 TAI:13 INT:14
POU:13 DEX:13 APP:15 EDU:16
PV:11

Armes :

Poings : 15% 1D3

Compétences : Mythe de Cthulhu 63%

NOTE : Elisabeth Paddington est atteinte de photophobie et de monophobie. SAN:00

Peter Paddington : né en 1889

FOR:14 CON:14 TAI:14 INT:13
POU:18 DEX:15 APP:16 EDU:15
PV:14

Armes :

Poings : 70% 1D3+1D4

Pistolet : 65% 1D10

Couteau : 70% 1D4+2+1D4

Compétences: Mythe de Cthulhu 38% Esquive 65% SAN:00

LES AUTRES MEMBRES DE LA SECTE:

Mary Smith : née en 1890

FOR:12 CON:12 TAI:15 INT:14
POU:13 DEX:8 APP:8 EDU:16
PV:14

Armes :

Coutelas : 65% 1D4+2+1D4

Compétences: Mythe de Cthulhu 63%

NOTE: Mary Smith dissimule son coutelas dans son corset au niveau de son énorme poitrine. SAN:00

Ned Farmer : né en 1848

FOR:8 CON:10 TAI:15 INT:17
POU:17 DEX:16 APP:14 EDU:20
PV:13

Armes :

Epée (canne) : 90% 1D6+1

Compétences: Mythe de Cthulhu 70% Bibliothèque 80% Esquive 70% SAN:00

DESCRIPTION DES PERSONNAGES :

George Paddington: Il loge dans la chambre n 6;

Elisabeth Paddington: Elle loge juste en face de son mari dans la chambre n 5;

Peter Paddington: Il loge dans la chambre mitoyenne à celle d'Elisabeth, c'est la chambre n 3;

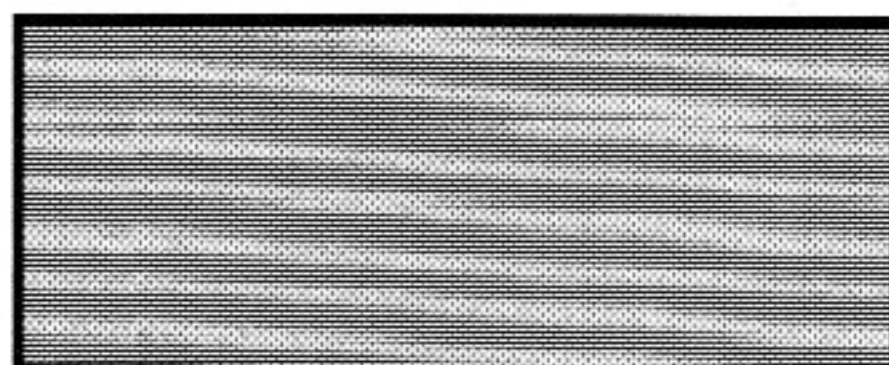
Ned Farmer: Il loge dans la chambre n 2 et a donc vue sur Southern Grove mais aussi sur Mile End Road.

Mary Smith: Elle loge dans la chambre n 1 et a donc vue sur Maplin Street et Mile End Road. Sa chambre étant située juste au-dessus des loges des deux gardiens, c'est elle qui donnera l'alerte en cas de problèmes chez ces derniers.

Richard Mackenzie: Il loge chambre n 4, entre celles de Ned Farmer et George Paddington.

Paul Leeds: Il occupe la loge n 1 au rez-de-chaussée.

Christopher Connors: Il occupe la loge n 2 juste à côté de celle de Paul Leeds



Richard Mackenzie: né en 1890

FOR:13 CON:11 TAI:9 INT:14
POU:15 DEX:16 APP:13 EDU:16
PV:10

Armes :

Poings : 45% 1D3

Pistolet : 90% 1D10

Compétences: Mythe de Cthulhu 18% Esquive 65% Conduire 55%

NOTE: Richard Mackenzie a une peur panique des miroirs. SAN:00

LES GROS BRAS DE LA MAISON DES PADDINGTON:

Christopher Connors : né en 1880

FOR:16 CON:17 TAI:17 INT:11
POU:6 DEX:11 APP:6 EDU:10
PV:17

Armes :

Poings : 85% 1D3+1D6

Matraque : 70% 1D6+1+1+1D6

Pistolet : 65% 1D10

Compétences: Esquive 60% Ecouter 55% Mythe de Cthulhu 6%

NOTE: Connors porte un gilet de protection. A chaque coup porté au hasard, tirer 1D100. Si le résultat est inférieur à 41, retrancher 8 points aux dégats.

Paul Leeds : né en 1887

FOR:15 CON:15 TAI:18 INT:13
POU:7 DEX:13 APP:5 EDU:10
PV:17

Armes :

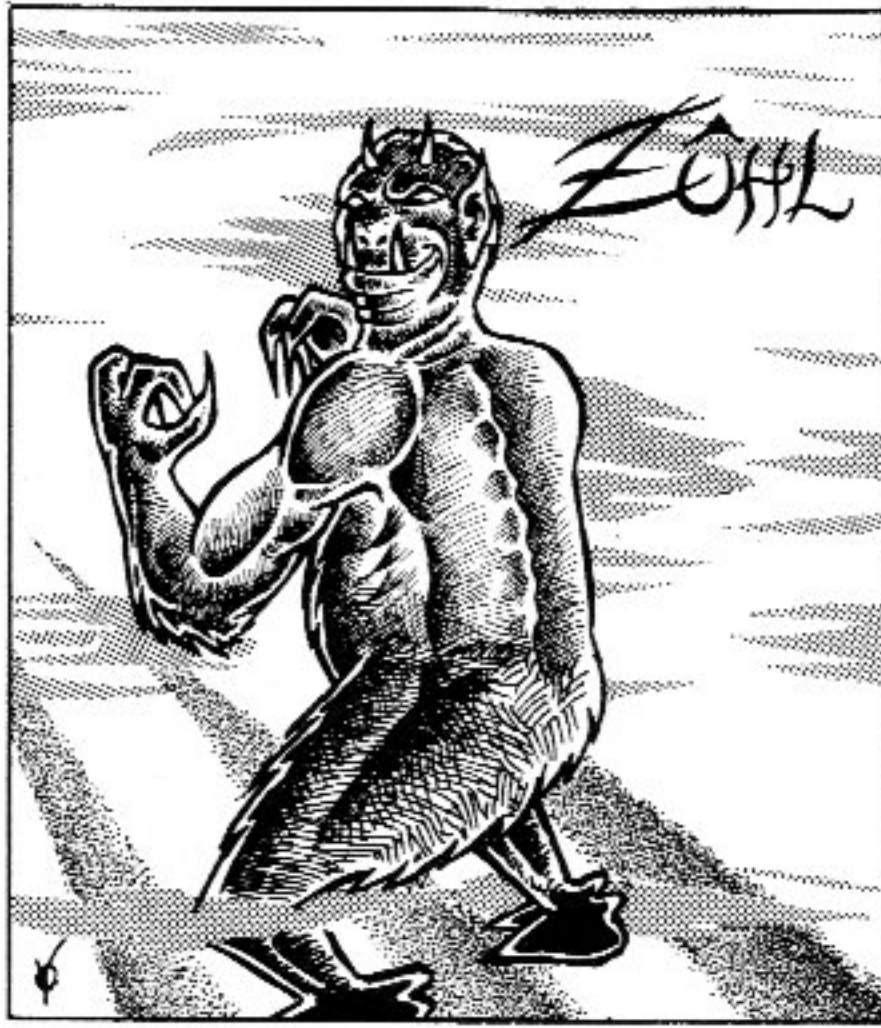
Poings : 85% 1D3+1D6

Pieds : 60% 1D6+1D6

Pistolet : 75% 1D10

Compétences: Esquive 75% Mythe de Cthulhu 7%

NOTE: Leeds est atteint de claustrophobie. SAN : 13



ZÜHL LE CHARNEL, SUIVANT D'AZATHOTH:

Zühl est le démon du vice et de la perversité sexuelle, le dieu violeur. C'est un de ces dieux mineurs qui suivent Azathoth. Après des siècles d'oubli, il est de nouveau vénéré par une petite secte dont les deux plus anciens membres, George Paddington et Ned Farmer, l'ont libéré à la suite d'une incantation en Egypte. Zühl ne peut être invoqué que sur une dalle contenant son symbole (un trident dont les deux branches extérieures sont courbées vers l'intérieur) sanctifié par le viol rituel d'une vierge et d'une non vierge. Lorsque Zühl est invoqué, il apparaît sous la forme d'un énorme satyre impudique et se rue sur sa victime. Les adorateurs ressentent alors (à condition de perdre un point de magie) des sensations charnelles d'une extraordinaire intensité. Son ignoble besoin accompli, il se retire, laissant derrière lui une victime mutilée voire à moitié dévorée.

FOR:54 CON:64 TAI:variable
INT:20 POU:39 DEX:13 PV:64,
quelque soit sa taille.

Déplacement: ne peut sortir de la dalle frappée de son trident sinon 10

Armes

Eventrement : 70% 6D6

Armure: 2 points de cuir. Si ses points de vie sont réduits à zéro, Zühl ne mourra pas mais il se dissipera en fumée.

Sorts: produire un plaisir charnel à ses adorateurs (cela lui rapportera un point de magie ou de vie par adorateur, qui lui, perd 1 point de magie).

NOTE: Zühl peut apparaître sous n'importe quelle taille, allant de 24 à 64 (il "s'adapte" ignominieusement à ses victimes)

ANNEXE 3:

Déposition faite le samedi 22 mai 1920 tard dans la matinée:

"C'était hier soir, ou plutôt cette nuit. J'ai vu une bête. Une bête énorme. Enfin je ne suis pas bien sûr, mais c'était gros, très gros. C'était au coin de English street et Solebay street.

Je suis ouvrier sur les docks, je m'occupe un peu de tout. Hier soir, comme toutes les fins de semaine, je suis allé retrouver les copains au Sanglier noir (Black Boar) pour oublier un peu que ma garce de femme, Betty, remarquez que pour une anglaise ce n'est pas étonnant, ce sont tous des dégénérés, ils ont bien coupé la tête de Mary Stuart..., ah oui Betty, elle me trompe, oui elle me trompe.

On revient à la bête. Celle-là aussi, une vraie saleté! Ça puait. Bon sang ça donnait envie de vomir tellement ça puait. Et autant vous le dire qu'il fallait pas grand chose car avec tout ce que j'avais imbibé, enfin..., me regardez pas comme ça, c'est humain.

Bon alors c'était gros, puant et... je vous jure que c'est vrai... C'est tout ce que j'ai vu car après j'ai vomi et puis après je ne me souviens plus.

Murphy O'BRIEN

Constable Peter ANDREWS

Commissariat de Police,
quartier Mile End Road

London, 22 mai 1920, 11 h

ANNEXE 4

Déposition faite le jeudi 14 octobre 1920 tôt le matin, concernant des faits s'étant passé le 13 octobre tard dans la nuit.

"Revenant de ma partie de bridge hebdomadaire chez ce cher comte Polgate, il devait être 23h15 mn, nous terminons toujours vers 23 h, j'ai ouï des bruits pour le moins curieux. Aussi, chassant résolument de mon esprit les bruits alarmants courant sur "la bête"- en effet, croyez-vous qu'un homme de ma condition puisse prendre en considération les dires d'hommes, oserais-je dire de débris humains, qui jalonnent bon nombre de nos rues de Londres et dont l'état, souvent, ne leur permet plus de jouir pleinement de leurs facultés intellectuelles, s'ils en ont jamais eu - me suis-je avancé vers ce qui m'avait semblé être l'origine de ces bruits. C'était à l'intersection de Brokesley street et Solebay Street, juste en face du cimetière, Hamlets.

Au fur et à mesure que je m'approchais, une odeur écoeurante parvint à mes narines. Je décidais malgré tout de continuer ma progression, quand soudain je vis dans l'ombre, deux yeux rouges qui semblaient m'observer. Et là, comble de l'horreur il m'a semblé qu'il y avait un corps dans sa gueule.

Tandis que je restais là, horrifié, la bête, car voyez-vous je ne doute pas que j'ai eu là affaire à une bête monstrueuse, s'est enfuie avec une rapidité surprenante, emportant avec elle son funeste butin. Hébété, tout autant qu'horrifié, je n'ai pu que rentrer chez moi. Veuillez me pardonner de ne pas vous avoir prévenu aussitôt mais mon état ne me le permettait pas, et de plus je pense que quelques heures n'auront pas changé grand chose, la bête s'étant enfuie, visiblement repue.

Je ne peux malheureusement pas, à mon grand désespoir, vous fournir plus amples détails, l'action s'étant déroulée trop rapidement et dans une grande obscurité.

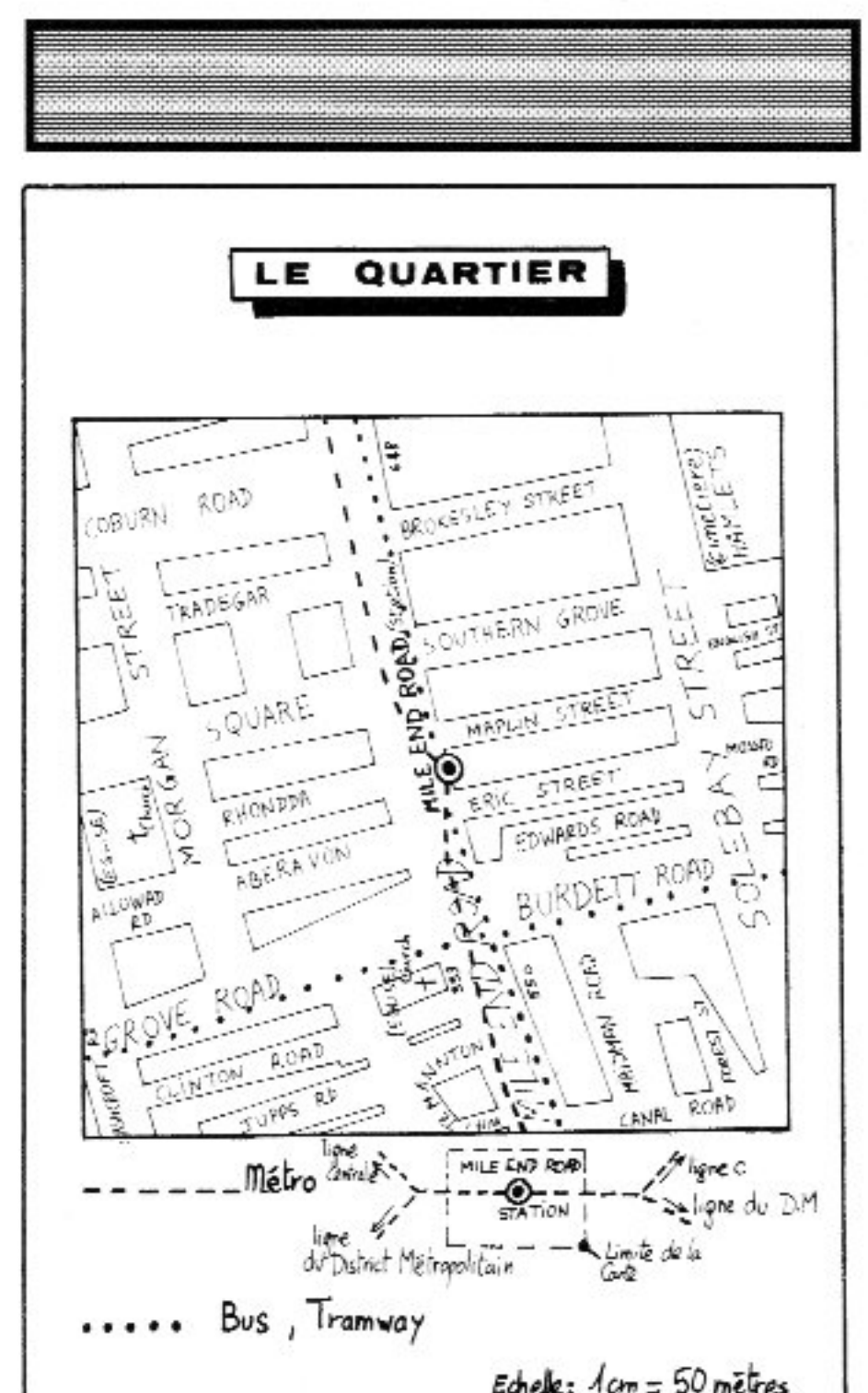
Dépositaire: Sir Henry Tedbury
London

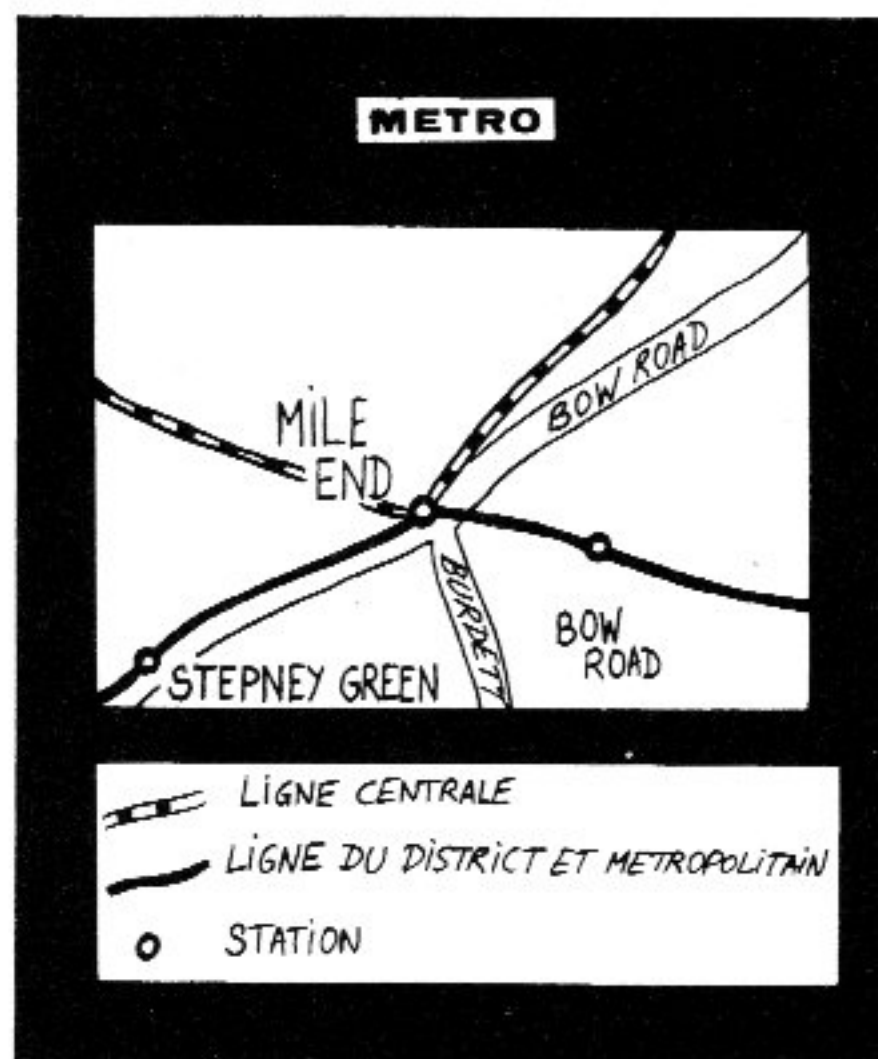
Constable ayant enregistré la déclaration: Mr Peter Andrews

Superintendent: Sir Harry Copland

Commissariat de Police,
quartier Mile End Road

London, 14 octobre 1920, 8h30





ANNEXE 5

Rapport du 14 octobre 1920

Constable Walter Finley

Constable Perry Douglas

Au cours de notre tournée dans le quartier de Mile End Road aux environs de 4h30, ce jour, nous avons découvert un corps atrocement mutilé, dont les mutilations sont telles qu'il nous est impossible de déterminer le sexe.

L'examen des papiers d'identité ne nous a rien appris car ils sont entièrement recouverts de sang. Nous sommes donc obligés d'attendre le rapport du médecin légiste pour transmettre de plus amples renseignements.

L'endroit où a été découvert le corps ressemblait à une véritable mare de sang, une boucherie. Il régnait dans l'air une odeur assez écoeurante qui semble ne pas être due à l'amas de sang uniquement. Un examen minutieux effectué une fois le jour levé ne nous a rien appris de plus.

Commissariat de Police,

Quartier Mile End Road London, 14 octobre 1920, 9h00

ANNEXE 6

Rapport du médecin légiste

Londres,

14 octobre 1920, 18h

Le corps qui m'a été apporté ce matin à l'aube appartenait à un individu de sexe masculin. La taille présumée, car il manque certaines parties du corps, est d'environ six pieds (1m83), le poids, 175 livres (80 kg). La mort a eu lieu le 13 octobre, entre 23h et 23h30. La mort semble être due à :

.lacérations de six pouces (15cm) de profondeur sur la partie abdominale;

.décapitation par morsure;

.la masse dévorée représente 60% du poids présumé.

REMARQUE : les plaies infligées à l'abdomen ressemblent un peu à des griffures d'ours, mais d'un ours d'une taille et d'une puissance extraordinaire. Or la morsure d'un ours n'a rien de comparable à celle ayant décapité le sujet.

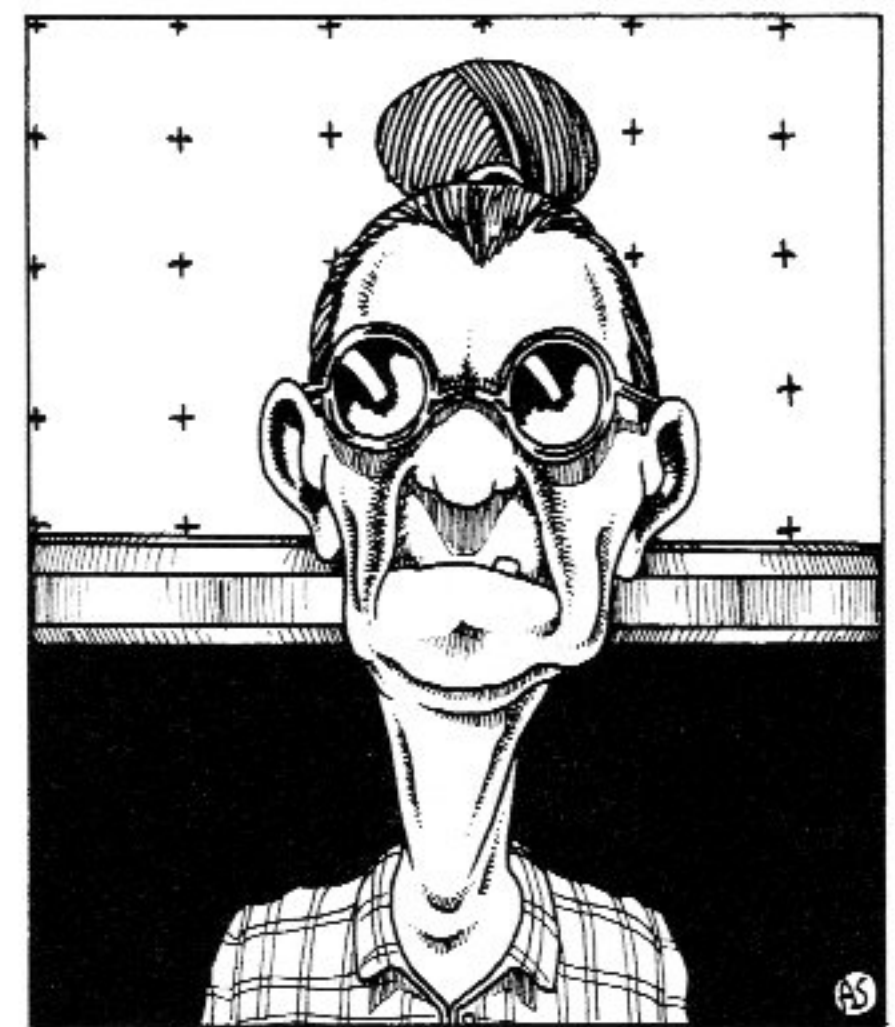
Oliver Flint

Interview de la voisine des Paddington:

Miss Tool est la voisine des Paddington. Elle habite dans Maplin Street où se situe sa porte d'entrée mais a aussi vue sur Southern Grove grâce à son salon. C'est une vieille dame de 82 ans, dont le visage montre les restes de ce qui a du être une grande beauté.

Si les investigateurs se rendent chez elle, afin d'en savoir plus sur ses voisins, les Paddington, ils seront particulièrement bien reçus, après avoir au préalable montré patte blanche (tirer un jet d'éloquence). Un peu dure d'oreille, la vieille dame, enchantée d'avoir quelqu'un à qui parler, ne cachera pas ses sentiments envers ses voisins. Au milieu des petits gâteaux, plutôt durs et d'un goût affreux, et des tasses de thé spécialement sorties pour l'occasion, elle leur déclarera

- "Je ne les aime pas. D'abord croyez-vous que ce soit correct tous ces gens qui vivent dans la même maison ? Et puis avec leur argent ils se croient tout permis. Ah Peter, lui il était un homme bien, pas comme son fils et son petit fils ! Qu'il était beau aussi... (silence) où en étais-je ? Ah oui au fils. Après avoir acheté cette maison il a cessé de dépenser comme un fou, et s'est mis à vivre cloîtré. Un homme froid, avec quelque fois un regard mauvais quand il passe devant ma fenêtre et qu'il ne se croit pas observé. Sa femme elle, elle a l'air d'une garce. Un peu trop familière avec le fils, Peter. Ce n'est pas son fils à elle mais son fils à lui, un fils dont on ignore d'où il vient d'ailleurs. Il y a des regards qui en disent long vous savez. Le jeune homme lui, il est beau comme un héros de cinéma, mais c'est un pervers. Il a fait une chose terrible à dire et qu'une femme comme moi ne devrait pas raconter à des inconnus ; mais vous me plaisez beaucoup ! Il y a quatre ans vivait dans le quartier une jeune fille dont la grand mère était une de mes bonnes amies. Cette jeune fille a été sauvagement violée par Peter Paddington. Les parents de Peter ont offert une forte somme d'argent aux parents de Mary, Mary c'est le nom de la jeune fille, afin qu'ils se taisent. La pauvre petite est depuis dans une clinique, tellement elle a été traumatisée. Mais ses parents, des vendus ses parents, ont empoché l'argent et ont déménagé avec Alice et Mary. Alice, mon amie, voulait tout raconter mais elle est morte de chagrin un mois après. C'est une abomination. Des choses pareilles ne



devraient pas rester impunies. Quant aux autres, je ne les connais pas beaucoup, seulement de vue. Tout ce que je peux vous dire est qu'ils ont un air mauvais, tous sauf un, un homme d'environ trente ans."

NOTE: La vieille dame pourra donner tous ces renseignements à la file mais pourra aussi attendre qu'on lui pose des questions. Une fois lancée, elle s'arrêtera difficilement, voulant raconter sa vie aux investigateurs. Elle leur offrira des petits gâteaux en cadeau à leur départ, leur jurera de ne parler à personne de leur entretien et les invitera cordialement à lui rendre visite de temps en temps; elle s'ennuie tellement!

ANNEXE 8

Adresses diverses:

a) le Commissariat se trouve au 24 Coburn Road, quartier Mile End Road, Londres;

b) le "Sanglier Noir" se trouve 4 Brokesley Street (rue perpendiculaire à Solebay Street), quartier Mile End Road, Londres. Le vendredi soir de 20 à 22 h, les investigateurs auront 45% de chances d'y trouver M. O'Brien;

c) M. O'Brien demeure au 7 Canal Road, quartier Mile End Road, Londres. Il ne sait rien de plus que ce qu'il a dit dans sa déclaration;

d) Sir Henri Tedbury demeure au 2, Clinton Road (rue parallèle à Grove Road), quartier Mile End Road, Londres. Il ne sait rien de plus que ce qu'il a déclaré dans sa déposition.

Marie France BERTRAND

MINUIT, SEATTLE. CE SALAUD M'EST TOMBÉ DESSUS PAR SURPRISE, SUR LES DOCKS! BON SANG, QUELLE RAPIDITÉ! IL M'A FRACASSÉ LA TRONCHE PUIS DESARMÉE! ESPECE D'ENFOIRÉ, SI SEULEMENT J'AVAIS ÉTÉ CLEAN, J'AURAIS PEUT-ÊTRE EU MA CHANCE, MAIS VOUS COMME CH'UIS DÉFONCÉE... RIEN À FAIRE! SALETÉS D'AMPHÉTAMINES!... UN TRUC QU'EST SÛR: J'AI FAIT UNE CONNERIE EN ESSAYANT DE LES ROULER... TROP TARD POUR Y PENSER...

ALORS LOLA, COMME LA ON ESSAIE DE ROULER LA CORPO?... TSS... PAS COOL LE PLAN! LE BIG BOSS, TOUT EN HAUT EN FUME DE RAGE! T'OUBLES QU'CEST LA MAISON QU'A FAIT DE TOI C'QUE T'ES! TSS... PETITE INGRATE!

M'APPELLES PAS LOLA, PAUV' CON! MON NOM C'EST FLASHY... ET PUIS, VA T'FAIRE FOUTRE!

LOLA, C'EST UN NOM DE PUTAIN, ET POUR MOI, T'EN ES UNE!! OU T'AS FOUTU LE FRIC QUE T'AS CHOURE À LA TAHASHI? FAIS GAFTE, ON RACONTE QUE CH'UIS DINGUE, ET C'EST PAS UNE PETITE MERDE PEAU ROUGE ET METAHUMAINE EN PLUS, QUI VA M'INSPIRER DE LA PITIÉ! PIGÉ, CONNASSE?!!

O.K, T'ENERVE PAS, T'AS LES CIRCUITS QUI VONT SAUTER! J'VAIS DÉJÀ T'FILER UN TUYAU, ÇA T'EN F'RA QU'UN DE PLUS!

T'ÉTAIS PLUS SYMPA QUAND TU F'SAIS LA PUTE MA P'TITE LOLA!

VAS-Y MAGNE, QU'ON EN FINISSE!!

LA, CONNARD!

SHLIK

SLASH

JE... J'PEUX DÉJÀ TE DIRE OU C'EST QU'J'AI FOUTU 50.000 ¥!

IMBÉCILE! L'IDÉE NE TEST PAS VENUE QUE JE PUISSE AUSSI AVOIR DES GRIFES RETRACTILES... MÊME SI MES GANTS NE SONT PAS TROUVÉS..

FAUT VRAIMENT ÊTRE CON!

SEATTLE - BROADWAY, 3 HEURES 35 DU MAT. J'ERRE A TRAVERS LA VILLE, A LA RECHERCHE D'UNE SOLUTION A MON PROBLÈME!... QUE FAIRE? RETOURNER D'OU JE VIENS, PEUT-ÊTRE... MAIS EST-CE POSSIBLE?... OU BIEN ME FOUTRE SOUS LA PROTECTION D'UNE AUTRE MEGACORP... AH MERDE! QUEL DILEMME! PUTAIN DE VIE, PUTAIN DE VILLE!



SALUT, MA POULE! FALLAIT QU'ON T'VOIT= ON A RATE NOT 'PASSE, TOUT PART EN BRIOCHE! FAUT QU'TU T'CASSE AILLEURS, FLASHY...



AH, D'ACCORD! BRAVO... MAIS IL EN VIENDRA D'AUTRES, FLASHY!... ET ILS FINIRONT PAR AVOIR TA PEAU SI TU RESTES A SEATTLE!... NOUS C'EST PAS PAREIL, ON ÉTAIT EN RETRAIT DANS L'AFFAIRE: C'EST TOI QU'ES RENTRÉ DANS LA MATRICE! TIENS, J'TAI PRIS UN TICKET POUR LOS ANGELES, DEMAIN MATIN! LA BAS FAIS TOI OUBLIER ET... UN CONSEIL= ARRETE LA SHINOUE, IL EST ENCORE TEMPS!

... ET VOUS, LES MECS?

T'INQUIETE, ON S'EST TROUVÉ UNE COUVERTURE!

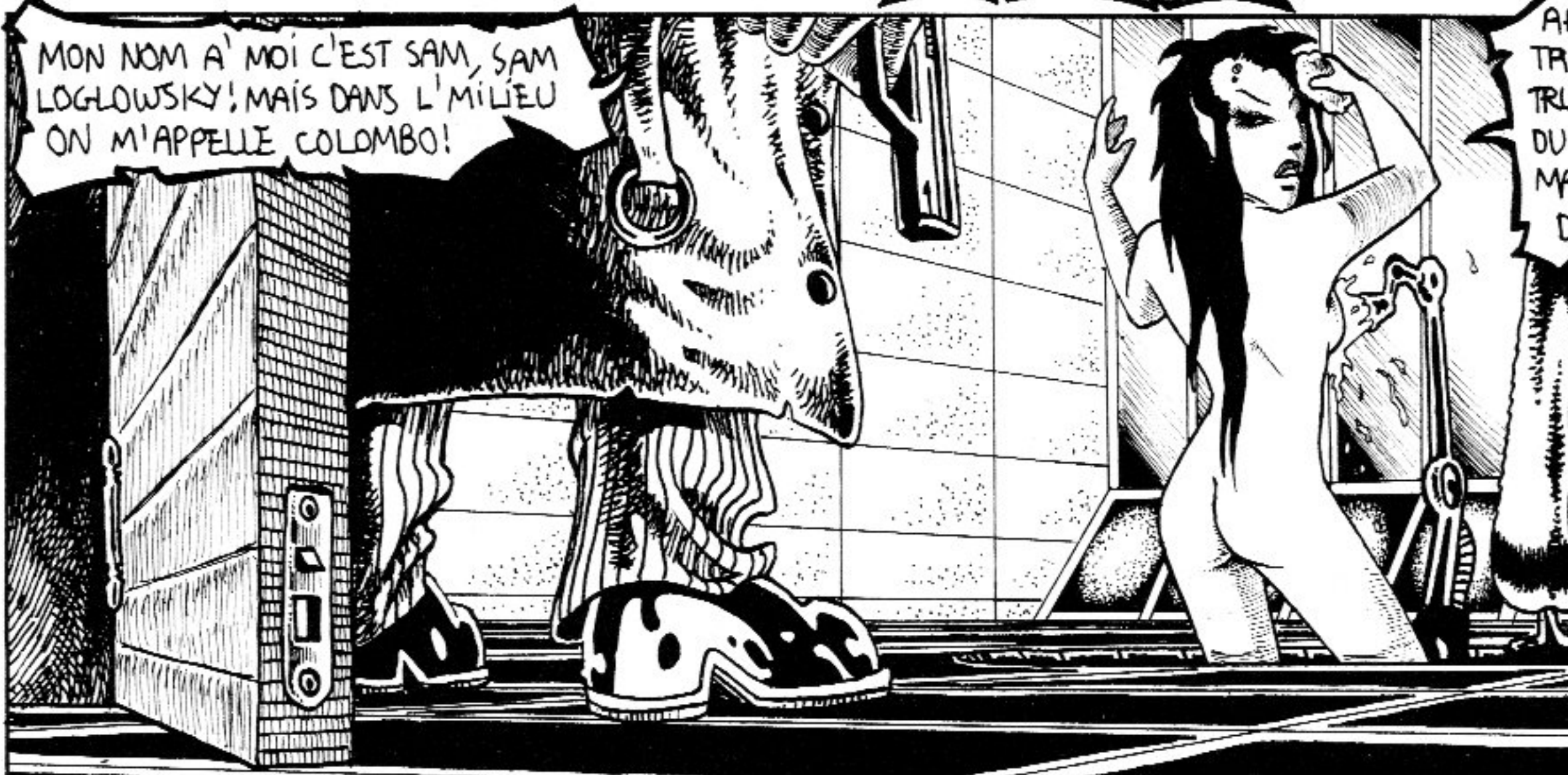
SEATTLE - ELVEN DISTRICT, MA PIAULE, 5 HEURES DU MAT! J'AI PAS RÉUSSI À DORMIR! TROP SPEEDEE! ALORS J'AI D'ABORD PENSÉ MES BLESSURES, APRÈS, J'AI FAIT MES BAGAGES. L'AVION PART À 10 HEURES 35 DU MAT, DE L'AÉROPORT SEATTLE-TACOMA, O.K! MÊME PLUS LA PEINE DE ME COUCHER, AUTANT PRENDRE UN BAIN, ÇA ME RELAYERA!



GARDE LA PAUSE ET
TOUT IRA BIEN,
CHÉRIE!

21
00

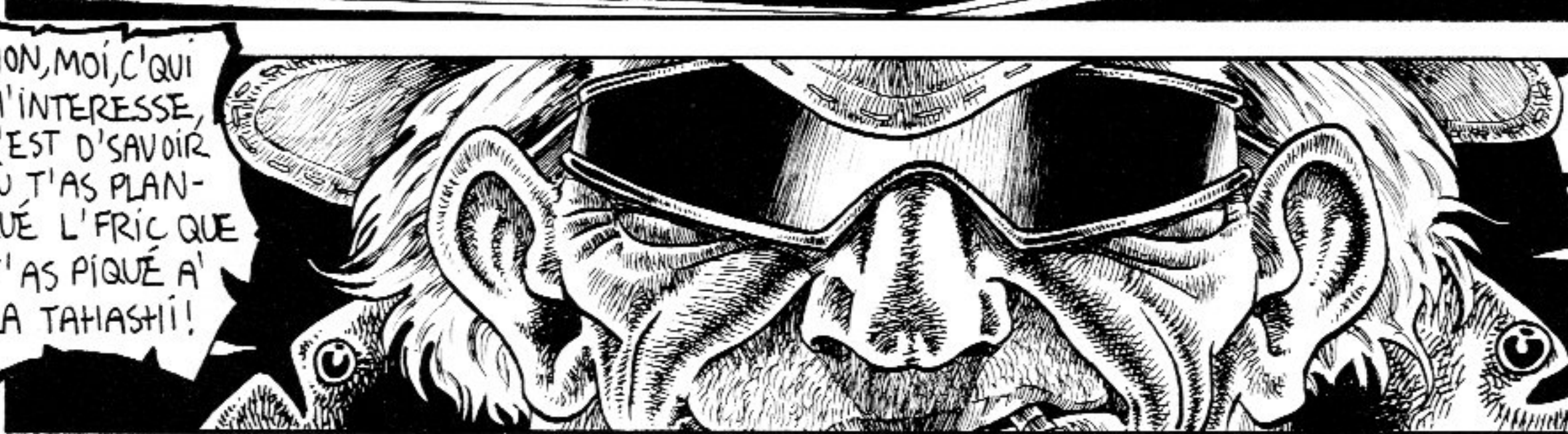
Y'A PAS À
DIRE, L'ARGENT
VOLÉ, ON EN PROFITE
AVEC PLUS DE PLAISIR!



MON NOM À MOI C'EST SAM, SAM
LOGLOWSKY, MAIS DANS L'MILIEU
ON M'APPELLE COLOMBO!

AH OUAIS? Y'A ENCORE DES
TARÉS POUR R'GARDER CES
TRUCS PRÉHISTORIQUES?... C'LOI
DU FEUILLETON SE S'RAIT JA-
MAIS PERMIS D'LOGNER UNE
DAME DANS SON BAIN!

KESSTU VEUX, MA GRAN-
DE, LES TEMPS CHAN-
GENT!... MAIS JE N'SUIS
PAS LA' POUR T'CAUSER
DU BON VIEUX TEMPS!

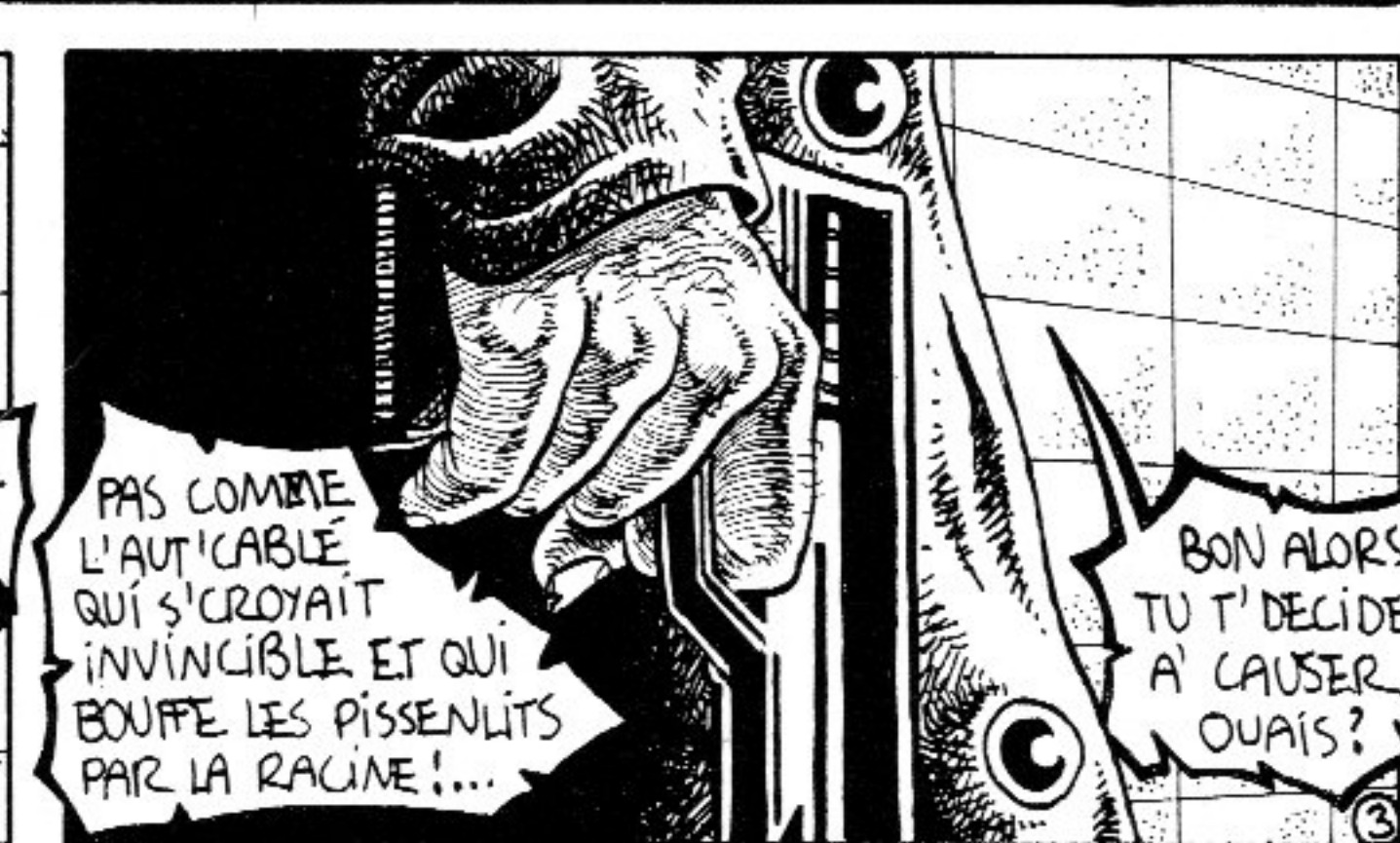


NON, MOI, C'QUI
M'INTERESSE,
C'EST D'SAVOIR
OÙ T'AS PLAN-
QUÉ L'FRIC QUE
T'AS PIQUÉ À
LA TAHASHI!

... C'EST COMME QUI DIRAIT,
UN TRUC QUI M'TURLUPINE.
EVIDEMMENT ON N'EST PAS
DES SAUVAGES, ON PEUT EN
DISCUTER TRANQUILLOS
SANS S'ENERVER! SI TU
CRACHES LE MORCEAU,
L'AFFAIRE S'ARRÊTERA LA'!



MAIS BIEN
SÛR! ET JE
SUPPOSE QUE
JE VIVRAI CEN-
TENAIRE,
AUSSI.



QUI SAIT?

BON, FAUT
VOIR!... MAIS
COMMENT T'AS
FAIS POUR REN-
TRER, C'ÉTAIT
VÉROUILLÉ?

FAUT ÊT'SUBTIL,
DANS LA VIE, MA
GRANDE...

PAS COMME
L'AUT'CABLÉ
QUI S'CROYAIT
INVINCIBLE. ET QUI
BOUFFE LES PISSENLITS
PAR LA RACINE!...

BON ALORS,
TU T'DECIDES
À CAUSER,
OUAIS?

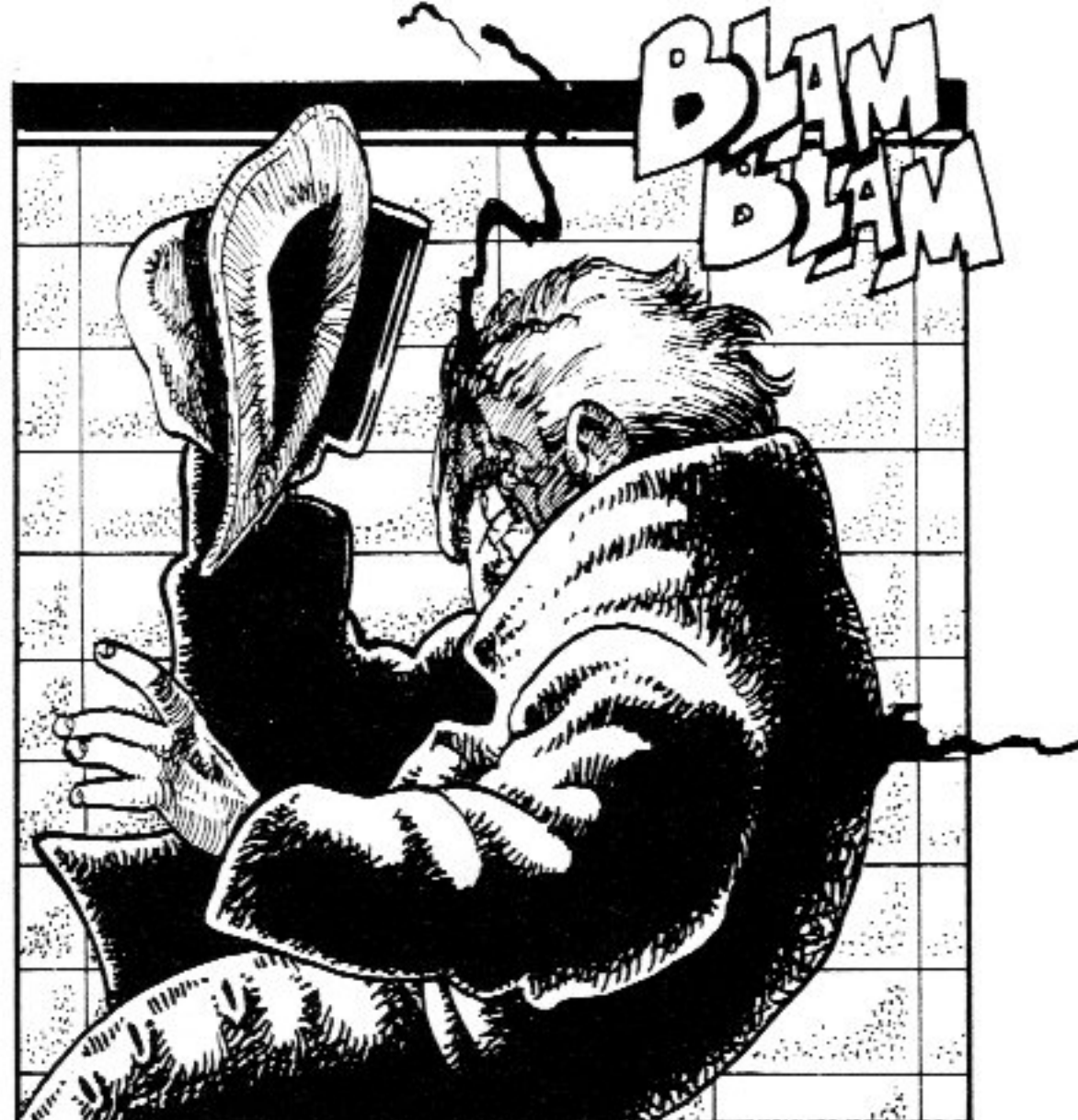


O.K, J'VAIS CAUSER, MAIS LAISSE MOI AU MOINS ME SECHER ! Y'A PLUS D'EAU CHAUDE ET J'COMMENCE A' AVOIR FROID !

MMH... PAS MAL, POUR UNE SQUAW !



...CA VA, SECHIE TOI, MAIS T'APPROCHE PAS DE TES VÊTEMENTS ! T'ES TRÈS BIEN A' POIL, MA P'TI...



BIAM BIAM



PAUVRE NOUILLE !

UN VOYEUR COMME TOI DEVRAIT SAVOIR QUE TOUTES LES NENETTES FOUTENT LEUR FLINGUE SOUS LEUR SERVIETTE DE BAIN !!

ALLEZ, SALUT COLOMBO ! PASSE LE BONJOUR A' TA FEMME DE MA PART !

SEATTLE - ELVEN DISTRICT, CAFÉ LE MALIBU A' 9410 DU MAT - DERNIÈRE ÉCHAPATOIRE AVANT LOS ANGELES ! ESSAYER DE REINTÉGRER MA TRIBU D'ORIGINE, SINSEARACH ! POUR ÇA FAUT QU'JE VOIE BISON AGILE ! UNE CHANCE, C'EST UN LÈVE-TÔT !



ALORS ÇA Y EST, TU RETOURNES TA VESTE ? TU VEUX REVOIR TA FORÊT NATALE ? MAIS MA PAUVRE PETITE, PLUS PERSONNE NE VEUT DE TOI, LA-BAS !

REGARDE TOI - TU REPRÉSENTE A PRÉSENT TOUT CE QUE NOUS HAÏSSONS - TU ES CÂBLÉE, TU AS REJETÉ LA NATURE ET LA MAGIE, TU DOIS ASSUMER !



MAIS... JE... JE SUIS TOUJOURS PETITE FLÈCHE ! TU... TU TE RAPPELLES ? ET PUIS... ILS FINIRONT PAR ME TUER, UN JOUR !



PETITE FLÈCHE EST MORTE IL Y A DE CELA BIEN LONGTEMPS ! EN QUITTANT LES TIENS, TU T'ES DÉSHONNORÉE... EN ACCEPTANT CETTE TECHNOLOGIE AU SEIN MÊME DE TON CORPS, TU T'ES CONDAMNÉE A' L'EXIL A' PERPÉTUITÉ !... MAIS JE VAIS TE LAISSER, TU AS SUREMENT UNE SHADOWRUN SUR LE FEU !.. ADIEU FLASHY !

10 HEURES 40 - LE SORT EN EST JETÉ ! L'AVION VIENT DE DÉCOLLER ET MOI AVEC ! A' L'EMBARQUEMENT, J'AI REMARQUÉ UN ORK A' LA MINE PATIBULAIRE QUI ME LORIGNAIT SALEMENT, JE SENS QUE TOUT ÇA NE FAIT QUE COMMENCER ! CHIENNE DE VIE ! CERCLE INFERNAL DE MERDE !



NOTE AU MAITRE DE JEU : Ce scénario est prévu pour trois à cinq Shadowrunners débutants. Il faut compter deux séances de six à huit heures environ pour le mener à son terme. La Shadowrun peut convenir à pratiquement tous les archétypes décrits dans les règles, mais il faudra au moins un Decker dans l'équipe. Le groupe idéal sera bien sûr un groupe composé de membres variés : un Decker, un magicien, une bonne force de frappe (Samuraï des rues ou Interfacé bien équipé par exemple), etc. Les archétypes créés par les joueurs sont tout à fait les bienvenus.

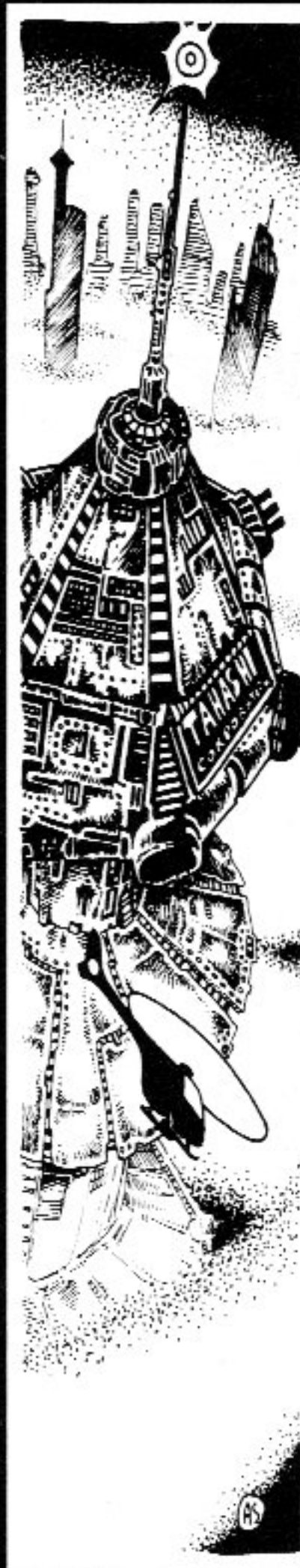
Il est également nécessaire que l'un des PJ ait un contact dans un bar fréquenté par les Shadowrunners : le barman, ou son vider (un troll).

La manière dont les Shadowrunners se connaissent est laissée à l'appréciation du Maître. Ils peuvent par exemple tous connaître une personne du groupe (celle qui a un contact) et être réunis à l'occasion de cette Shadowrun ; ou ils peuvent au contraire se connaître depuis longtemps, ayant déjà "couru" ensemble... Le Maître peut parfaitement, s'il le souhaite, diriger une petite partie d'introduction destinée à réunir tout ce beau monde.

COLLÈGES TOUTOIS...

L'HISTOIRE : La Tahashi, une corporation relativement récente et un peu moins importante que les "super grandes", a réussi un gros coup : un de ses Deckers particulièrement doué a dérobé une Data à la Wolfheart, une corpo assez mystérieuse et réputée indépendante. La Data volée a révélé que la Wolfheart devait en fait être soutenue par la N.A.O (Nation des Américains d'Origine). On y apprend en effet qu'une tribu d'indiens Tsimshians, les "Couteaux jaunes", originaires du Nord de l'UCAS, survit secrètement dans Seattle que ces individus considèrent être le territoire de chasse de leurs ancêtres. Les couteaux jaunes se tiennent à l'écart de la politique des "civilisés", et restent très discrets. La particularité de cette tribu est que chacun de ses membres possède un objet (généralement un couteau) fait d'un métal magique très rare et d'une valeur incommensurable : l'orichalque (un alliage de cuivre, d'or, d'argent et de mercure, bien évidemment irréalisable par la seule technologie). La Data précise qu'une telle information vaudrait de l'or pour des corporations susceptibles de l'utiliser, comme la MCT (Mitsuham Computer Technology) et son technicien spécialisé en théorie magique Eddy "Egghead" Brennan.

Il faut donc, toujours selon la Data, détruire cette information avant qu'elle ne s'ébruite et que les couteaux jaunes en pâtissent. Le Decker de la Tahashi a donc réussi à voler la Data avant sa destruction, mais la Tahashi, trop petite, ne dispose pas suffisamment de mages corporatistes pour exploiter éventuellement une grande quantité d'orichalque. La seule solution pour la Tahashi est de vendre cette information à une grande corporation, et elle a naturellement pensé à la MCT. Aidée de son technicien Brennan et de ses mages, la MCT pourrait sans aucun doute tirer parti de ce métal, mais pour se l'approprier, il lui faudrait massacrer les couteaux jaunes (qui n'accepteront jamais de se séparer de leur talisman). La Tahashi (tout comme la MCT) ne se soucie pas de ce genre de détails, c'est pourquoi elle a contacté la MCT en lui précisant ceci : "nous disposons d'une information "empruntée" à la Wolfheart qui pourrait vous intéresser au plus haut point, surtout avec un technicien comme Eddy Brennan. Nous vous avons accordé la priorité de cette révélation, et



nous sommes donc prêts à vous vendre l'information 10 millions de Nuyens. Croyez-nous, c'est une affaire pour vous, vous saurez largement rentabiliser cet investissement. Vous avez certainement dû comprendre à quoi nous faisons allusion. Nous vous laissons 24 heures pour donner votre réponse, après quoi nous nous adresserons à une autre corporation".

En mentionnant le nom d'Eddy Brennan, la Tahashi savait très bien qu'elle donnait des indices à la MCT. Brennan est en effet un spécialiste du fabuleux métal magique. La Tahashi espère ainsi hâter la décision de la MCT.

Un autre événement très important s'est déroulé à peu près simultanément : Eddy Brennan s'est fait kidnappé par une bande de punks ultra-violents se réclamant du mouvement "Total Destroy". Les punks ont envoyé un émissaire à la MCT pour signaler le kidnapping et demandent une rançon de 200.000 Nuyens.

La MCT ne sait pas s'il faut porter foi aux rumeurs de la Tahashi, en revanche, elle a bien constaté la disparition de son technicien. Elle a donc décidé d'employer des Shadowrunners pour régler ses problèmes. Elle refuse de payer une grosse somme contre ce qu'elle estime n'être pour l'instant que "du vent", mais elle ne veut pas laisser passer une grosse occasion. Elle pourra juger de l'intérêt de l'information quand elle possédera la Data. De plus, elle compte bien récupérer son technicien par l'intermédiaire de cette Shadowrun.



Le GRAVITY BAR, Seattle, 23H12 :

Les PJ sont des habitués de ce bar, dont le patron est réputé pour ses bons tuyaux : il connaît tous les ragots du quartier, mais ne moucharde jamais à des étrangers.

Les PJ sont réunis devant des verres remplis de liquides aux couleurs variées. L'ambiance est à son habitude : bruyante, aux fumées colorées par les nombreux néons, aux prostituées aguichantes et souriant de toutes leurs



dents synthétiques et parfaitement alignées... Le videur est un immense troll portant le doux nom de "Grunge", et vêtu d'un costume qui sur lui fait un peu grotesque. Il est extrêmement attentif à tout ce qui se passe. Si un des Shadowrunners PJ est un troll, le videur aura tendance à sympathiser avec lui.

Sam, le barman, essaiera dès qu'il le pourra de parler seul à seul avec le PJ qu'il connaît : "T'es à court de fric, bonhomme ? J'peux t'proposer une Shadowrun bien payée. Choisis bien tes pote, c'est relativement dangereux à c'qu'il paraît. J'te demande juste un truc : j'voudrais que t'acceptes une meuf sympa, mais qu'a jamais eu d'pot. Elle a besoin d'ce fric, tu comprends ? T'en fais pas, c'est pas une brêle, elle sait s'battre.

Si ça t'intéresse, va avec tes pote sur les docks, devant l'Omnidome à 23h40. Monsieur Johnson t'y attend, il aura un chapeau blanc et des lunettes noires. La nénette s'appelle Lody, j'te l'envoie tout d'suite. A plus !"

Lody se présentera alors au PJ. C'est une belle jeune fille de taille moyenne, aux cheveux blonds en brosse, aux yeux chromés et à la bouche vermeille. Elle est vêtue d'une veste noire en synthé-cuir assez moulante. Ses mains sont fines et délicates, ses

ongles sont vernis d'un violet fluo. Elle porte un jean serré, dont la ceinture laisse apparaître un Arès Prédateur qu'on imagine mal entre des mains si menues. Ses bottes noires cloutées remontent haut sur son jean.

"Alors c'est toi (nom du Shadowrunner) ? Sam m'a parlé de toi. Il paraît que t'es un type (une fille) bien ! Sam a dû te dire que j'étais fauchée... Si tu m'fais confiance, tu s'ras pas déçu, bonhomme. Mais, j'peux pas m'imposer comme ça. C'est à toi d'voir." Le PJ remarquera que la fille est sincère. Si son regard pouvait être expressif, on y lirait tout le désarroi du monde. Si le PJ accepte Lody, celle-ci dissimulera un peu son soulagement. Dans la suite de l'aventure, elle sera peu bavarde mais très téméraire. Le Maître peut parfaitement imaginer une petite romance entre elle et l'un des Shadowrunners PJ ; après tout, ce genre de liaison ne fera que pimenter l'action !

Après concertation, les Shadowrunners décideront certainement d'aller voir M. Johnson (qui est, rappelons-le, le nom de code du contact extérieur d'une corporation).



L'Omnidome, les Docks, 23H90 :

Il ne faudra guère plus d'une quinzaine de minutes aux Shadowrunners pour atteindre les docks embrumés de Seattle. L'Omnidome est une gigantesque sphère métallique entourée d'un parc artificiel. C'est un centre de loisirs où l'on projette des films tridimensionnels et où l'on produit des spectacles divers (illusionnistes, exhibitions et shows en tout genre,...). C'est la Renraku Corporation qui a financé le projet Omnidome, et l'on voit des pancartes de celle-ci un peu partout.

En cette heure tardive, la fréquentation de l'Omnidome n'est pas énorme (contrairement à la journée), et les Shadowrunners remarqueront ainsi rapidement un homme en blanc, portant un chapeau de la même couleur et des lunettes noires. Après que les Shadowrunners se soient présentés comme venant "de la part de Sam", M. Johnson leur fera sa proposition :

"La MCT est prête à vous payer cher si vous acceptez le contrat que je vais vous proposer. Il s'agit de ramener un agent technicien corporatiste très important de la MCT. Il a été kidnappé par une bande de punks. La deuxième partie de l'opération consiste à voler le fichier d'une corporation. Nous vous payons 50.000 Nuyens dont une partie cash si vous acceptez la course ; êtes-vous partants ?"

Si les PJ donnent leur accord "à priori" (les détails peuvent être discutés après), M. Johnson donnera plus de précisions :

"Le technicien à ramener s'appelle Eddy Brennan. Voici sa photo (il la donne à l'un des Shadowrunners). Il a été enlevé par des loubards punks d'un mouvement qu'ils appellent "Total Destroy", vous voyez déjà la subtilité de ces gars là. Ces punks survivent dans un quartier du métroplexe qu'ils se sont appropriés et qu'ils ont complètement ravagé. Ce quartier est situé dans le Nord ; il porte le même nom que leur mouvement. Ne vous en faites pas, vous n'aurez aucun problème à le localiser, les gens le connaissent et l'évitent. Le problème, ça sera de retrouver Brennan là bas et de le leur reprendre vivant. Ensuite, il faudra vous rendre à la Tahashi. C'est une minable petite corporation située à l'Est de Seattle. Vous devrez pénétrer

dans la Matrice et leur dérober une Data. Elle sera facile à repérer : c'est une Data volée, vous devriez voir le nom de la corpo d'origine sur le fichier : la Wolfheart. Une fois la Data en votre possession, vous n'aurez plus qu'à la ramener avec Brennan à la MCT. Une précision : vous avez un délai à ne pas dépasser. Tout doit être terminé demain à 22h00. Cela vous laisse donc un peu plus de vingt deux heures. Passé ce délai, vous ne nous intéresseriez plus en ce qui concerne la Data. En revanche, le technicien pourrait toujours être rapporté... mais vous toucheriez naturellement moins. Justement, parlons argent. Si vous acceptez la Shadowrun, nous vous payons cash 10.000 Nuyens. Le reste, soit 40.000 Nuyens, sera payé à la fin de l'opération, si vous l'avez totalement réussie. Si elle n'est que partiellement réussie, nous vous paierons en conséquence : 10.000 Nuyens si vous nous ramenez Brennan uniquement, 20.000 Nuyens si vous ne nous ramenez que la Data. Décidez-vous vite, je ne vous donnerai pas plus de détails." Après une éventuelle discussion sur les prix (jet d'opposition en négociation), qui ne pourront en aucun cas monter au-delà de 60.000 Nuyens, M. Johnson paiera les Shadowrunners sur la base qui a été convenue, et conclura : "je pense qu'il est inutile de vous préciser que nous ne nous sommes jamais vus !"

Une fois la Shadowrun acceptée, le Maître devra veiller à mettre les PJ constamment sous pression. Le temps est un excellent facteur de tension !



Le Plexe du "Total Destroy", Nord de Seattle :

Avant de s'aventurer sur le territoire de chasse des punks, les Shadowrunners peuvent décider de glaner quelques informations sur le coin et ses habitants. Ils en seraient d'ailleurs bien inspirés ! Le seuil de réussite dépend un peu de la manière dont les Shadowrunners vont s'y prendre pour obtenir ces informations. S'ils sont particulièrement débrouillards (discrets, attentifs, judicieux, etc), le Maître pourra donner un seuil de réussite de 3. Si les Shadowrunners sont moyens dans leurs recherches, le seuil de réussite sera de 4. Enfin, si les PJ sont particulièrement "balourds", le seuil de réussite sera de 5. La compétence sollicitée dans ce genre de recherche est L'étiquette de la rue.

En fonction du nombre de succès obtenus, le Maître fournira les renseignements suivants :

- 1 ou 2 succès : les Punks du Total Destroy sont complètement tarés. Tout le monde évite leur métroplexe, ils l'ont d'ailleurs entièrement saccagé.

- 3 ou 4 succès : (idem précédemment +) Ils vivent dans leurs ruines, allant la nuit piller les magasins des quartiers voisins pour y prendre de la nourriture. On raconte qu'on ne les voit pas le jour, et qu'ils s'abritent dans des souterrains.

- 5 succès et plus (idem précédemment +). Ils sont nihilistes, n'ont aucune parole, et aiment tendre des embuscades. Ils enlèvent parfois des jeunes gens, qu'ils doivent certainement

torturer. D'ailleurs, on entend parfois des cris venant des égouts.

Le Maître évaluera constamment le temps qui passe et ne manquera pas de le signaler aux Shadowrunners. Après leur petite enquête, les PJ devront s'aventurer dans le quartier du Métroplexe dénommé Total Destroy. Le spectacle qui s'offrira à eux est affligeant : des gravats de béton répandus partout, les immeubles saccagés, des graffitis innombrables, des restes d'incendies. Le Maître, pour bien décrire l'ambiance, peut se remémorer le film de John Carpenter, *New-York 1997*. A la surface, les Shadowrunners ne feront guère de rencontre, si ce n'est avec le stress. N'entendent-ils pas parfois, dans ce silence angoissant, des rires hystériques au loin ? Non, ce ne doit être que le fruit de leur imagination ! S'ils traînent trop longtemps à la surface cependant, les PJ feront leur première petite rencontre désagréable : cinq punks autochtones surgiront à quelques mètres en sortant d'une bouche d'égout. Ils interrogeront les Shadowrunners sur les raisons de leur intrusion d'une manière tout à fait provocatrice.

La seule réponse que les punks fourniront aux éventuelles questions des Shadowrunners, outre les insultes et les rires déments, seront les coups (de poing, de feu, de boule,...)



Les égouts :

Après cette discussion musclée, les PJ descendront certainement dans les égouts (ils l'auront peut-être fait directement, évitant ainsi quelques cases remplies dans leur moniteur de condition !)

Le MJ se rapportera au plan des égouts du Total Destroy. Les Shadowrunners descendront dans le monde souterrain par la bouche d'égout n 1. L'odeur est très difficile à supporter en ces lieux, aussi, les Shadowrunners souffriront-ils d'un malus de +1 à tous les seuils de réussite, sauf s'ils disposent d'un équipement adéquat (masques à gaz, par exemple), ce qui semble peu probable. La luminosité dans les égouts est très faible. Si les Shadowrunners n'ont pas une vision Thermographique, ou amplificatrice de lumière faible, ils ne verront pas à plus de 6 mètres et subiront le malus approprié (voir table de Visibilité dans Shadowrun Chapitre 10.5.2).

Pour leurs déplacements dans les égouts, les Shadowrunners ont le choix : ils peuvent soit se déplacer sur les bords des conduits, soit se déplacer dans la fange.

S'ils se déplacent sur les rebords, ils ne seront pas souillés par les immondices et se déplaceront à leur mouvement normal. En revanche, ils ne pourront pas facilement se dissimuler. S'ils veulent passer d'un rebord à un autre sans se mouiller, il leur faudra sauter les cinq mètres qui séparent les rebords sans élan (SR de 5 avec la compétence de saut, concentration de la compétence Athlétisme). Un échec signifie un superbe atterrissage dans la ... Une autre possibilité pour passer d'un rebord à l'autre consiste à utiliser le sort Levitation (encore faut-il qu'il y ait un mage parmi les Shadowrunners, et que celui-ci ait la déli-

catasse de se fatiguer nerveusement pour épargner à ses petits copains un bain désagréable !).

S'ils se déplacent dans la fange, ils ne se déplaceront qu'au tiers de leur vitesse normale (on peut presque dire qu'ils nagent !), mais ils auront de grands bonus en dissimulation (ils peuvent, par exemple, ne laisser dépasser que leur tête), allant de -1 à -3 sur le SR en fonction du niveau où ils oseront s'immerger.

Les Shadowrunners auront intérêt à envoyer un éclaireur discret avant tout déplacement, s'ils veulent éviter les cris d'alerte des quelques punks qui patrouillent dans les égouts (voir plan). Les conduits des égouts mènent, pour certains, à des grilles pratiquement impossibles à ouvrir (matériau = 12), et pour d'autres, à la mer où ils déversent leurs liquides sans le moindre complexe ! La prison où le "costard" est détenu ("costard" est le nom utilisé en urbargot pour désigner les techniciens corporatistes, et dont Lody fera un usage sans retenue durant toute la course) est accolée à une grille. Une barricade en bois a été grossièrement montée, et deux punks en gardent l'accès. Après avoir neutralisé les deux gardes, les Shadowrunners pourront enfin libérer le "costard" !

NOTE AU MAITRE : Chaque fois que les Shadowrunners rencontreront des punks, ces derniers pousseront des hurlements hystériques ridicules, peut-être, mais qui préviendront le reste du gang de la présence des intrus. Ainsi, les PJ, qui dans un premier temps risquent de trouver que tout se déroule un peu trop facilement, se retrouveront confrontés à quinze individus hargneux et cinglés qui les attendront à leur sortie.

Brennan est en piteux état. Ligoté très serré, les punks ont apparemment beaucoup joué avec lui. Il est couvert d'hématomes, de coupures, de brûlures et il lui manque plusieurs doigts

(5 cases de son moniteur de condition physique sont remplies, 6 de son moniteur de condition mentale). Il est en semi-état de choc, mais étant donnée sa forte volonté, il a déjà commencé à se remettre. S'il est interrogé, Brennan se révélera comme un être froid, lucide, analysant parfaitement la situation. Il ne fera aucune révélation, sauf s'il est interrogé par magie, auquel cas les Shadowrunners, s'ils mènent bien leur interrogatoire, pourront apprendre qu'il est spécialisé dans les métaux aux propriétés magiques, l'Orichalque en particulier.

Les Shadowrunners n'auront pas de problème pour remonter à la surface (mais ils ne sont pas censés le savoir) ; il leur suffira d'emprunter une échelle menant à une bouche d'égout. En revanche, une fois à l'extérieur, ils n'auront pas le temps de se disperser, car ils se retrouveront rapidement encerclés : Quinze punks les entourent et resserrent lentement leur cercle en hurlant des obscénités. Cette fois, les Shadowrunners sont cuits !



Les Tsimshians :

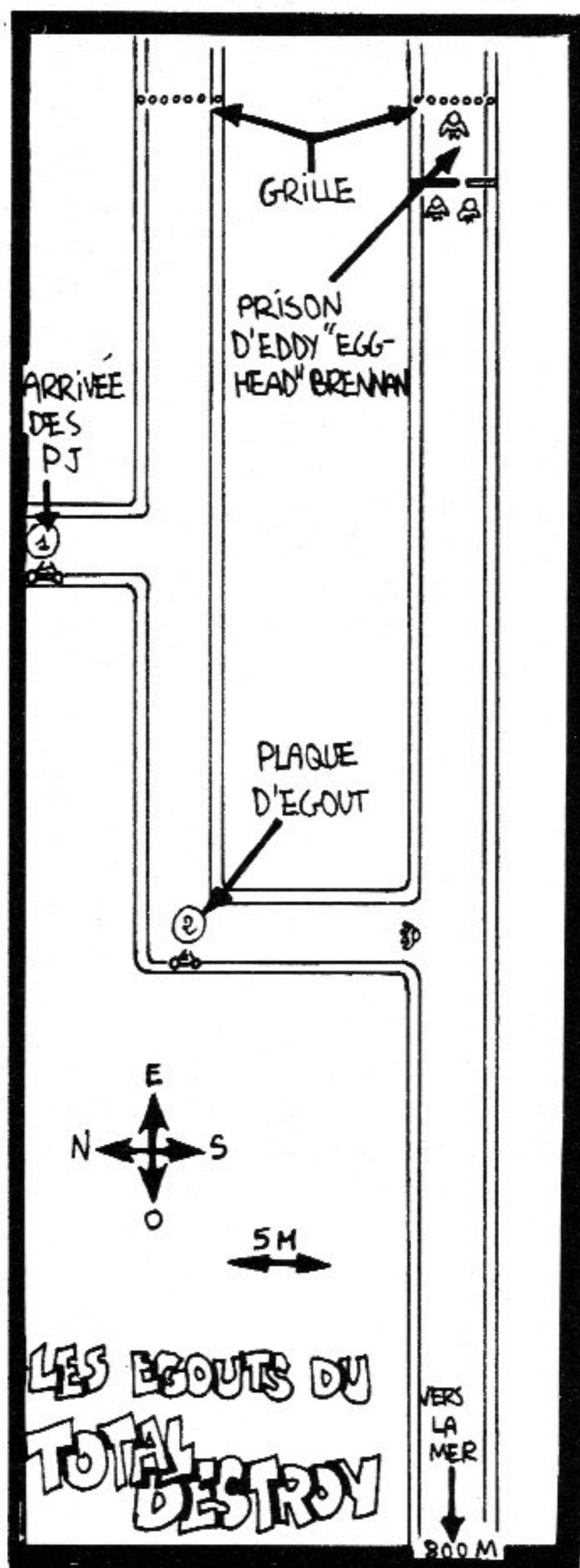
La bagarre est inévitable (Le MJ fera un plan des lieux où chacun des PJ devra se placer) et les Shadowrunners ont intérêt à vendre chèrement leur peau. Ils l'ignorent, mais une tribu d'indiens tsimshians semi sauvages les observent et sont en train de les juger. Si les Shadowrunners mettent hors d'état de nuire plus que leur nombre en adversaires (soit six ou sept punks au moins), les "couteaux jaunes" (c'est le nom de cette tribu) interviendront et sauveront les PJ. Ils n'interviendront pas avant ce moment là, qui pour eux prouve la vaillance et le courage des étrangers. Après l'intervention des indiens, les punks s'enfuient du mieux qu'ils peuvent. Les couteaux jaunes sympathiseront alors avec les Shadowrunners, en s'adressant à eux de leur manière si particulière ("les visages pâles ont eu le comportement courageux du loup blessé, ils ont bien résisté aux chacals. Manitou apprécie la vaillance de leur cœur", etc). Les couteaux jaunes révéleront quelque peu leur nature et leur rôle aux Shadowrunners. Ils expliqueront qu'ils survivent dans ce lieu qui est le territoire de chasse de leurs ancêtres, et qu'ils essayent de se tenir à l'écart des envahisseurs civilisés. Ils ne sont pas intéressés par les autres territoires indiens, car c'est de cet endroit précis, dans l'actuel Seattle, qu'ils sont originaires. Ils comptent sur la discrétion des Shadowrunners, car peu d'hommes peuvent se vanter de les avoir vus à Seattle. Après ces quelques échanges amicaux, les couteaux jaunes feront leurs adieux aux Shadowrunners. A ce stade de la course, les PJ risquent d'être sérieusement blessés. Ils ont un peu de temps pour se soigner, que ce soit avec la magie, la biotech, ou par l'intermédiaire d'un médecin. La première partie de leur mission est déjà remplie. Le MJ leur indiquera le nombre d'heures qu'il leur reste avant l'ultime délai. Ils pourront ainsi calculer le temps raisonnable qu'ils peuvent consacrer à se soigner.

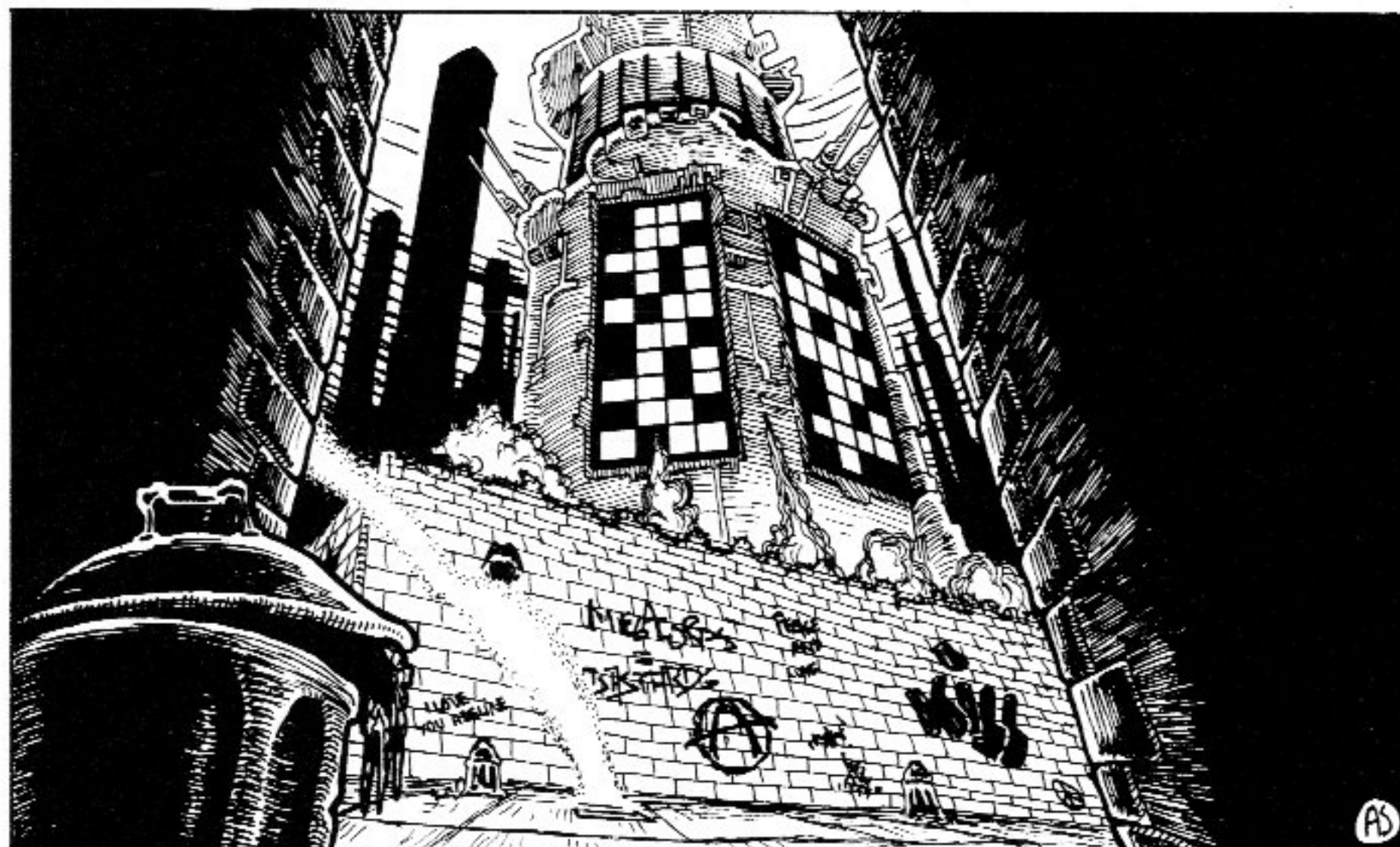
A l'assaut de la Tahashi :

A présent, il leur faut aller voler une information dans les fichiers informatiques de la Tahashi pour terminer leur Shadowrun. C'est à cette occasion qu'ils auront un gros choc et qu'ils devront prendre une décision très importante. Mais auparavant, ils peuvent chercher quelques renseignements :

La Tahashi : Les Shadowrunners ont deux sources possibles d'information. Ils peuvent aller se documenter sur la Tahashi dans le réseau des données publiques géré par la Renraku Corporation. Dans ce cas, ils peuvent opter pour la légalité et payer ces informations (cela leur coûtera 400 Nuyens), ou pour l'illégalité, auquel cas ils devront passer par le Cyberspace. Dans ce dernier cas, le MJ utilisera les règles de génération rapide de systèmes informatiques (chapitre 15.4 du livre de Shadowrun V.F). Par l'intermédiaire du Réseau Public de la Renraku, les Shadowrunners apprendront que la Tahashi est une corporation récente (2045), japonaise, indépendante. Son personnel est recruté sur place pour l'ensemble de ses filiales, et son système de sécurité est relativement efficace (caméra, gardes de sécurité, alertes, etc).

La deuxième source possible d'information sur la Tahashi est... la rue ! Il ne faut jamais négliger cette source à Shadowrun, et en l'occurrence, c'est celle qui peut leur apporter le plus de renseignements. En interrogeant habilement les "urbains" (SR de 3 à 5, comme précédemment), les Shadowrunners pourront être mis en contact avec un Decker ayant dans le passé couru contre la Tahashi. Ce Decker est un humain d'une trentaine d'années assez petit, aux cheveux noirs bouclés, portant un jean et un T-shirt troués. Son cyberdeck est un "magnifique" (pour un fauché tel que lui) Sony City-360. Quicksilver (c'est





son pseudo) acceptera de renseigner les PJ moyennant finance : 500 Nuyens en liquide ou en équipement (marchandage possible selon les règles de négociation, chapitre 14.8). Une fois parvenu à un accord avec les Shadowrunners, Quicksilver leur apprendra qu'il a raté sa Shadowrun dans le passé parce qu'il avait un cyberdeck trop faible (un Allegiance Alpha). Il leur expliquera qu'il est relativement facile de bloquer les caméras de contrôle, ainsi que les alarmes, car elles sont contrôlées par un ME (Module Esclave) rapidement accessible une fois branché dans la Matrice, et relativement peu protégé. Quicksilver conseillera au Decker du groupe de passer par le RTL avant l'opération au sein de la Tahashi, ce qui permettra de bloquer les caméras et les alarmes avant de pénétrer dans l'enceinte de la Tahashi. Pour ce qui concerne les fichiers, Quicksilver ne se souvient pas par cœur de leurs emplacements. Il se souvient seulement qu'ils étaient généralement protégés par un code de sécurité orange. Enfin, d'après son souvenir, les glaces qu'il a rencontrées étaient surtout blanches, et au maximum grises.

Au niveau du service de sécurité extérieur de la Tahashi, Quicksilver ne sait pas grand chose. Il dira simplement que des mercenaires Orks patrouillent régulièrement dans les allées. Quicksilver indiquera un endroit où il est assez facile de se connecter une fois à l'intérieur de l'enceinte de la corporation. Il s'agit d'un terminal que les "badges" orques utilisent pour communiquer avec leurs supérieurs. Il faudra vraisemblablement neutraliser un badge, car il est rare que le terminal soit laissé sans surveillance.

Eventuellement, si les Shadowrunners

sont pris par le temps ou qu'ils préfèrent éviter de miser sur leur Decker encore trop débutant, ils pourront louer les services de Quicksilver. Celui-ci restera relativement modeste dans ses prix : il demandera 5000 Nuyens pour l'opération, à condition d'être bien couvert. Le MJ ignorera alors la partie dans le système informatique de la Tahashi, jouant sur la protection physique du Decker à assurer contre les patrouilles orques. Le Maître se débrouillera cependant pour faire jouer une petite partie dans la Matrice au PJ Decker. Le blocage des systèmes d'alarme et des caméras (voir "première étape" un peu plus loin), sans être excessivement difficile à simuler ni trop compliqué, est déjà une bonne petite introduction à l'univers du Cyberspace.

La Wolfheart : les seuls renseignements que les Shadowrunners pourront obtenir sur cette corporation seront obtenus par l'intermédiaire du Réseau des Données Publiques de la Renraku, en les achetant bien sûr (400 Nuyens). Les informations sont maigres : la Wolfheart est assez



ancienne (environ 2040), ne dépend pas des corporations japonaises (on émet l'hypothèse d'une nationalité européenne). Elle dissimule soigneusement le personnel qu'elle emploie, si bien qu'aucune statistique n'est disponible. La Renraku suppose que la Wolfheart est une filiale d'une mégacorporation qui serait vraisemblablement située beaucoup plus à l'est.

Si les Shadowrunners se renseignent dans la rue, ils apprendront au maximum "qu'on en a entendu parler, mais on n'sait pas vraiment c'qu'ils font ! P'têt bien d'la recherche ?" Après cette prise de renseignement qui aura certainement consommé les dernières heures de sécurité des Shadowrunners, ces derniers entameront la phase finale de l'opération.

S'ils ont bénéficié des conseils de Quicksilver, les Shadowrunners seront beaucoup plus avantagés, mais ça ne veut pas dire que tout sera joué d'avance.

Première étape : La première étape logique est, à partir d'un RTL quelconque, de se connecter au système informatique de la Tahashi et de bloquer ses ME qui contrôlent les dix caméras de surveillance ainsi que les alarmes extérieures de la Tahashi.

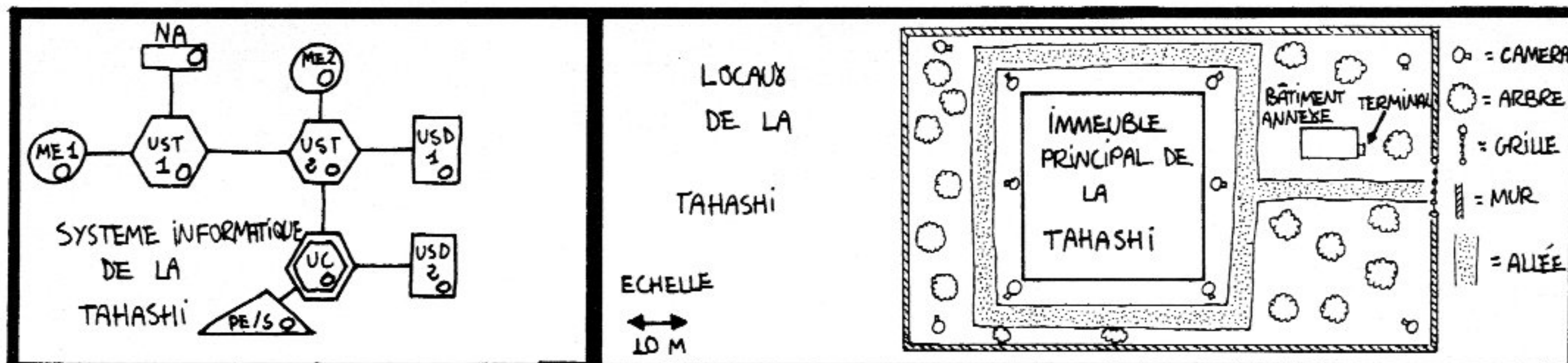
Deuxième étape : Puis, viendra la phase "commando". Les Shadowrunners seront surpris en arrivant à proximité des locaux de la corpo par le contraste entre le côté "clean" des lieux comparé au côté "crade" du plexe qu'ils ont récemment quitté.

La tour de la Tahashi est entouré de hauts murs (5 mètres) aux fils barbelés électrifiés. Entre la tour et les murs, des arbres ont été plantés, les fleurs ne se comptent plus et les allées sillonnent délicatement les lieux. Dix caméras surveillent le moindre recoin, et des patrouilles régulières d'orks parcourent les allées. Un petit bâtiment annexe sert de logement à ces gardes. Un terminal y est apparent.

Les Shadowrunners vont d'abord devoir escalader la grille d'entrée (ou les murs) : la compétence correspondante est la compétence d'escalade (concentration d'Athlétisme), et le SR est de 5. Un seul succès permet de réussir l'escalade, mais au moins

SCENARIO

deux succès sont nécessaires pour éviter le contact avec un barbelé électrique (attaque du type 4 M2). Puis, les PJ devront avancer discrètement (furtivité) jusqu'au terminal, en neutralisant éventuellement quelques gardes. Un seul ork surveille le terminal. Il devra être neutralisé le plus discrètement possible, évidemment. Les patrouilles typiques d'orks mercenaires comprennent cinq individus. Il y a quatre patrouilles dans l'enceinte. D'une manière générale, une patrouille interviendra en 1D6 minutes si l'alarme a été donnée, ou en 4D6 minutes dans le cas contraire (ce qui signifie que les agents de la Tahashi finiront à un moment ou à un autre par se rendre compte que les caméras ne fonctionnent plus tout à fait normalement, ou que certaines patrouilles ne répondent plus, etc). Une fois arrivés au terminal, les Shadowrunners devront protéger (et peut-être même couvrir) leur Decker, tandis que ce dernier pénétrera dans le Cyberspace.



Le système informatique :

On ne saurait trop conseiller aux Maîtres encore novices de Shadowrun de bien relire les règles concernant la Matrice avant de faire jouer ce scénario. Malgré leur apparence de facilité, et bien que nous ayons fourni un système informatique très simple, ces règles sont relativement longues à assimiler. S'il manque de temps, nous conseillons au Maître d'utiliser un système simplifié à sa convenance. Le MJ aura tout le temps de bien passer les règles d'ici son prochain scénario.

Enfin, le Maître insistera particulièrement sur les descriptions du Cyberspace. Des descriptions bien faites peuvent suffire à dépayser agréablement le joueur, qui ne se rendra même plus compte que le MJ ne maîtrise pas parfaitement le système de règle. Le MJ décrira les flux d'énergies grésillantes, les espaces à perte de vue couverts à la vitesse de la pensée, les chiffres, les symboles alphanumériques, ... Le Maître peut se référer au film *Tron* s'il a du mal à bien concevoir cet univers.

ME 1 : C'est le module Esclave contrôlant l'alarme et les caméras. C'est donc celui qui intéresse principalement les Shadowrunners.

ME 2 : Ce module esclave contrôle tous le Hardware de l'intérieur de la tour (ascenseurs, distributeurs de boissons automatiques, etc...).

Le N.A : il possède un code de sécurité hors norme (par rapport aux RTR de Seattle) :

Orange 4 : une CI blanche de Flux 7 y est installée.

UST 1 et UST 2 : leur code de sécurité est vert-4. Aucune CI n'y est installée.

UC : l'unité centrale est protégée par un code de sécurité vert-4 et une CI blanche - barrière 7.

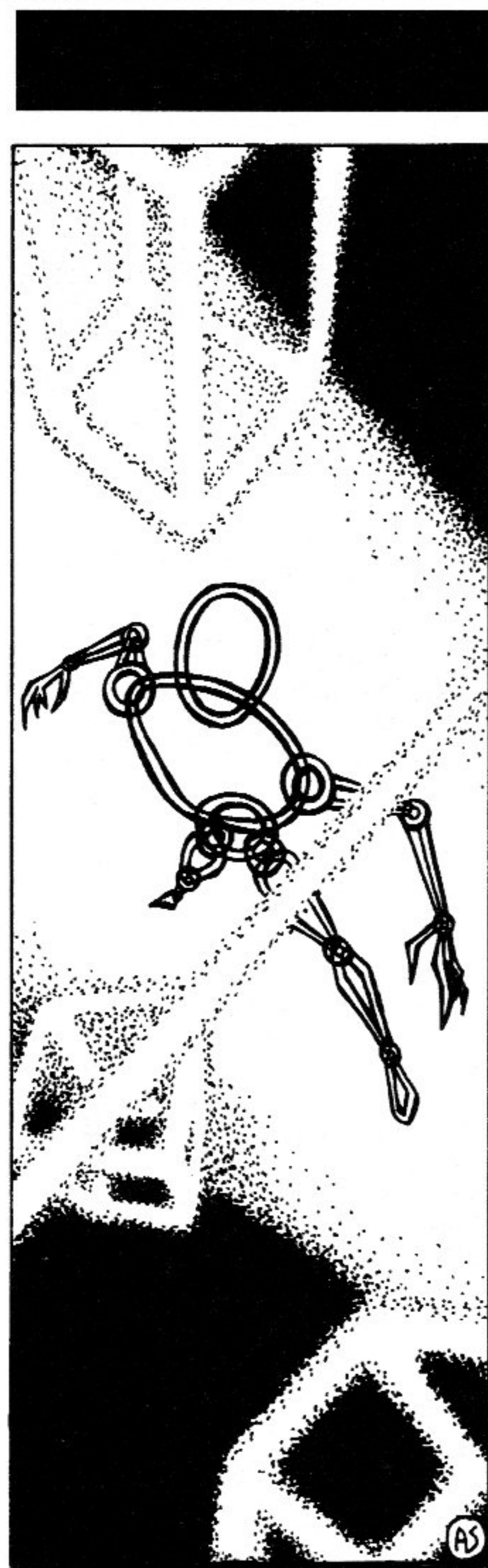
PE/S : code de sécurité = vert-4. Pas de glace.

USD 1 : c'est là que se trouve le fichier que recherchent les Shadowrunners. C'est aussi là que les agents de la Tahashi ont mis leur glace la plus puissante. Le code de sécurité est vert-4, et la CI est une grise Killer-6 ! S'il réussit à vaincre les protections, le Decker aura accès à ce labyrinthe incroyable d'énergie cubique fait de fichiers aux lettres et aux chiffres formant des flux tourbillonnants aux couleurs variées. Le fichier a une taille de 10 MP. Seule une Data possède la dénomination Wolfheart. Le MJ pourra à ce niveau du jeu fournir le texte de la Data (voir Annexes). Le Decker, avant de se déconnecter, devra prendre une décision importante. Va-t-il révéler à Egghead Brennan le contenu de la Data ? Ramènera-t-il cette Data à la MCT, au risque de condamner ses amis indiens ?

USD 2 : code de sécurité = vert-4. Pas de glace. Pas de fichiers intéressants pour les Deckers.

PE/S : code sécurité = vert-4. Pas de glace

Après avoir récupéré le fichier de la Wolfheart, les Shadowrunners n'auront plus qu'à s'écarter, discrètement ou brutalement selon la tactique qu'ils auront adoptée jusque là. Une





fois à l'abri des "badges" de la Tahashi, ils seront confrontés à un sérieux dilemme :

- soit ils rapportent la Data à la MCT, auquel cas ils auront totalement réussi leur Shadowrun et toucheront comme prévu l'intégralité de la somme (40.000 Nuyens). Mais dans ce cas, ils seront conscients qu'ils vouent les couteaux jaunes à une mort certaine.

- soit ils la conservent (et la détruisent éventuellement) en racontant à la MCT qu'ils ont échoué dans leur tentative. Mais cela pose deux problèmes : la MCT ne les paiera que beaucoup moins (et Dieu sait comme les Shadowrunners ont besoin d'argent), et risque en plus non seulement de ne plus leur faire confiance, mais également de les soupçonner. D'autant plus que Brennan sait peut-être que les Shadowrunners mentent s'ils n'ont pas pris la peine de lui cacher leur découverte. Si les Shadowrunners décident d'éliminer Brennan, ils seront certains d'avoir de sérieux problèmes avec la MCT. Quoiqu'ils décident, la situation n'est pas facile, et ils devront bien réfléchir à leur décision.

CONCLUSION :

Le KARMA : Cette aventure dure relativement longtemps (deux séances), et la difficulté est assez élevée pour une aventure destinée à des débutants. C'est pourquoi le MJ accordera entre 8 et 12 points de Karma à chaque Shadowrunner : 3 à 5 points de Karma d'équipe, et le reste selon le Roleplaying des joueurs et tel que précisé dans les règles (chapitre 15.3).

Il y a plusieurs conclusions possibles à cette Shadowrun, qui dépendent principalement du choix que feront les PJ après la révélation de la Data de la Wolfheart. Peut-être que les Shadowrunners voudront retourner prévenir les couteaux-jaunes ; peut-être qu'ils voudront prendre contact avec la Wolfheart (pour sympathiser ou au contraire pour leur revendre la Data !). Tout dépend du groupe de PJ de l'aventure. C'est en tous cas l'occasion de démarrer une campagne avec des personnages bien typiques de Shadowrun. Car il est vraisemblable que les PJ perdront dans cette aventure la confiance de la MCT, qu'ils seront même peut-être très brouillés (surtout s'ils ont éliminé ou maltraité Brennan) et qu'ils auront certainement de gros problèmes avec la Tahashi qui voudra se venger. D'un autre côté, ils auront noué une amitié (peut-être durable) avec une tribu d'indiens qu'ils retrouveront dans de futures Shadowruns.

Léonidas VESPERINI



ANNEXES :

La Data :

DATA FILE EXTRACT

Wolfheart Corporation - T.S

"Les couteaux jaunes" : Indiens Tsmishians vivant dans la ville de Seattle. Particularité : chaque membre de la tribu possède un objet, couteau ou autre, sculpté dans de l'Orichalque. Afin d'éviter le génocide que ne manqueront pas de commettre les grosses corporations pour s'approprier le métal dont les couteaux jaunes refuseront de se séparer, je propose de détruire purement et simplement cette Data dans les plus brefs délais.

Celui-qui-possède-le-
courage-du-loup

CASTING

LDDY- Samouraï des rues, chasseuse de primes, Lody est une shadowrunner un peu paumée et déprimée. Malgré ses excellentes compétences de combat, elle n'arrive jamais à joindre les deux bouts car elle a toujours été doublée ou trahie par ses coéquipiers à la fin de la course. Elle en a gardé un esprit méfiant et pessimiste (elle est persuadée d'avoir de "l'anti-pot"). Elle recherche en fait la personne en qui elle pourra enfin avoir véritablement confiance et sur qui elle pourra s'appuyer. Etant donné sa jolie plastique, elle a une bonne chance de rencontrer celui qu'elle cherche parmi les PJ. Elle a une certaine expérience des Shadowruns, et ses remarques seront souvent très pertinentes.

ATTRIBUTS

CONSTITUTION : 5
RAPIDITE : 5
FORCE : 4 (5)
CHARISME : 5
INTELLIGENCE : 4
VOLONTÉ : 2
ESSENCE : 135
REACTION : 8

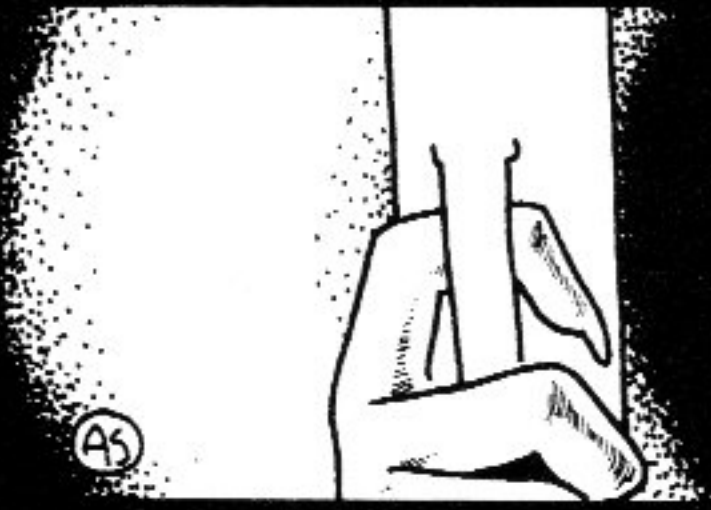
CYBERWARE

Bras cybernétiques (force +1) avec lames digitales rétractiles améliorées (512)-
 Implants oculaires avec vision thermographique-
 Interface d'armes-
 réflexes câblés (2)-

COMPETENCES

Armes à feu : 2
 Ares Prédator : 6
 Combat à mains nues : 6
 Etiquette (la rue) : 5
 Furtivité : 5
 Athlétisme (course) : 5
 Athlétisme (escalade) : 5
 moto : 7

EQUIPEMENT : Ares prédator- Synthé-Cuir (0/1)- **CONTACT** : Sam, le barman du Gravity Bar-



EDDY "EGGHEAD" BRENNAN- Technicien de la MCT, Eddy occupe un poste assez important dans son domaine. Il sait qu'il est remplaçable mais que cela coûterait cher à la MCT. Aussi espère-t-il bien être secouru par des Shadowrunners, solution qui selon lui est la moins coûteuse pour la MCT. Il est très lucide et raisonne froidement ("ils m'ont arraché des doigts ? Une fois le cap de la douleur passé, ce n'est plus bien grave, je m'en ferai remettre."); "si l'on analyse objectivement la situation, on se rend compte que par ordre décroissant, la solution la moins coûteuse pour la MCT est : 1-D'engager des Shadowrunners pour me libérer. 2-De payer la rançon. 3-D'engager un nouveau technicien. Les possibilités de m'en sortir vivant avoisinent les 0.8. C'est plutôt bon signe..."). La spécialité de Brennan est la théorie magique, et l'orichalque en particulier. Il fait de la recherche et conseille sa corporation sur les meilleurs moyens d'utiliser ce métal aux propriétés fabuleuses. Il ne possède pas de pouvoir magique, il n'est que théoricien.

ATTRIBUTS

CONSTITUTION : 2
RAPIDITE : 2
FORCE : 2
CHARISME : 2
INTELLIGENCE : 6
VOLONTÉ : 5
ESSENCE : 6
REACTION : 4

COMPETENCES

Etiquette (corporation) : 6
 Negotiation : 6
 Leadership : 5
 Sciences physiques : 3
 Biologie (Para-zoologie) : 3
 Théorie magique : 8



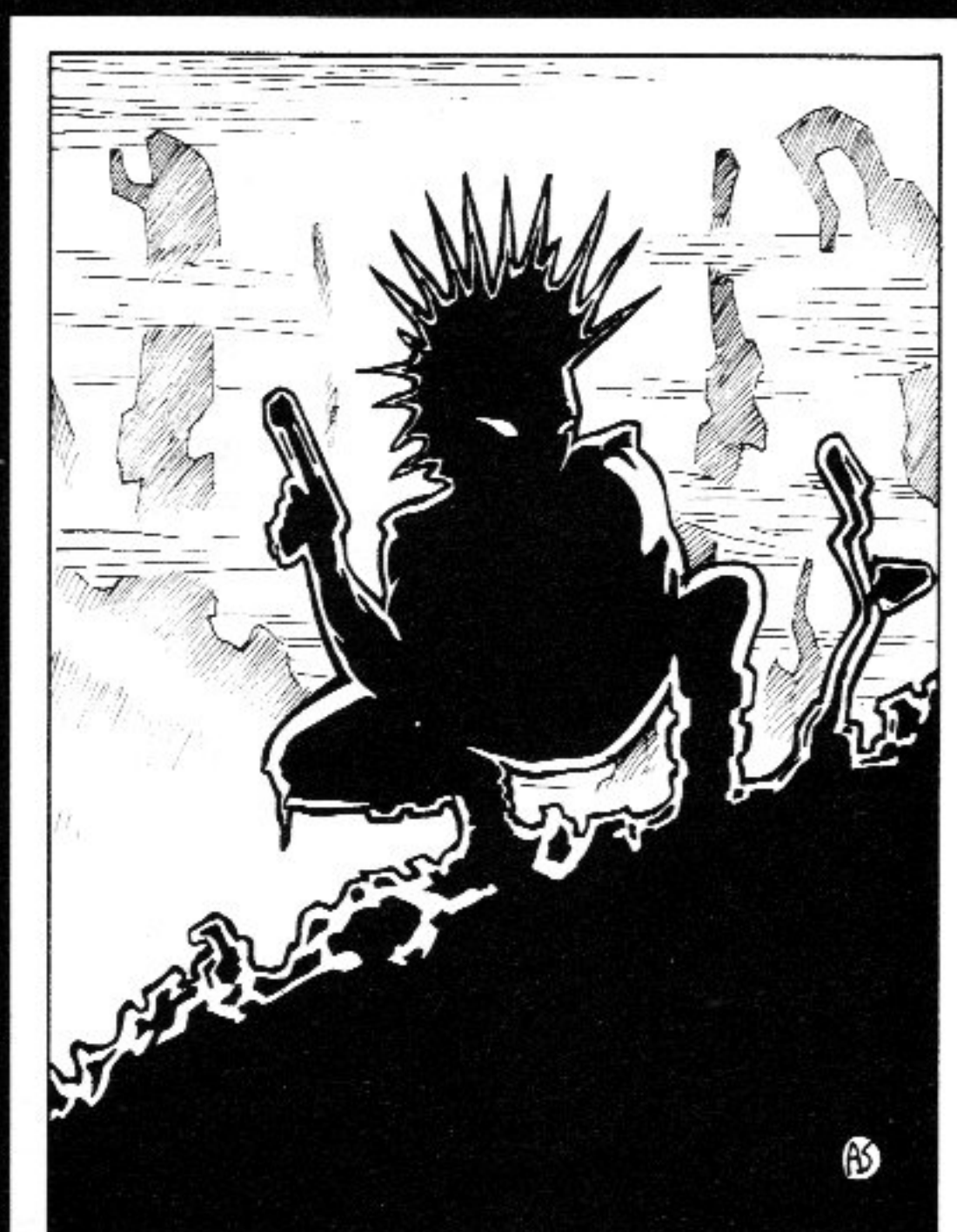
PUNK du "Total Destroy": utiliser l'archétype GANGSTER du livre en faisant les modifications suivantes : Charisme 2 (au lieu de 6); Intelligence 2 (ou bien 5) ; Volonté 3 (au lieu de 4) ;; Armes à feu : 5 - **EQUIPEMENT** : Ruger Super Warhawk (au lieu de Streetline Special), pas de lecteur Simsens ni de Yamaha Rapier.

LES COUTEAUX JAUNES : utiliser les archétypes des Braves. On suppose que dans leur équipement, chacun possède au moins un objet fait d'Orichalque (qui n'a aucune propriété magique pour eux, n'étant pas Shamans).

QUICKSILVER : utiliser l'archétype Decker humain, mais remplacer son Fuchi Cyber-4 par un Sony CTY-360.

Badges ORKS : utiliser les archétypes des mercenaires Orks.

M. JOHNSON : utiliser le contact M. Johnson dans le livre.



ELFQUEST



HISTORIQUE

En 1978, alors que le jeu de rôle n'en était qu'à ses balbutiements, Wendy et Richard PINI présentaient sur le marché américain une bande dessinée fantastico-onirique mettant en scène une tribu d'Elfes sauvages montant des loups et en quête de son origine.

Cette bande dessinée, d'abord parue sous la forme de "comics" en noir et blanc, allait vite être reprise sous forme de magazines qui paraissaient au rythme de trois épisodes par an. Le succès devait être phénoménal aux Etats-Unis, dont le public venait de s'ouvrir véritablement à la science fiction et au fantastique après l'explosion de films comme "la Guerre des Etoiles" ou "Rencontres du troisième type".

La série des ElfQuest s'étala sur 20 numéros dont la popularité ne fut jamais démentie (fans clubs, romans, tee shirts, compilations en couleur, etc).

Forts du succès de leur création, Wendy et Richard Pini donnèrent leur accord sur l'adaptation de leur oeuvre en jeu de rôle, malgré leur réticence du début (les auteurs imaginaient mal comment "le fait de lancer des dés pouvait être considéré comme un exercice d'imagination").

C'est ainsi que naquit en 1984 ElfQuest, le jeu de rôle adapté par Steve PERRIN de la firme CHAOSIUM particulièrement connue pour ses jeux comme l'Appel de Cthulhu, RuneQuest ou Stormbringer.

La bande dessinée, quant à elle, fut traduite en français en 1984 également, et commença à paraître sous forme d'albums en couleur d'une trentaine de pages chacun. Le premier éditeur français fut GOUPIL pour les quatre premiers épisodes de la Saga (parus en France de 1984 à 1985). Puis, les Editions VENTS D'OUEST continuèrent la parution en 1987 à partir de l'épisode numéro cinq. Actuellement, sur les vingt



épisodes qui composent la saga, nous sommes en France au neuvième épisode (on peut facilement trouver ces bandes dessinées à la FNAC).

LA BANDE DESSINÉE

L'action se situe sur le Monde des deux Lunes, un monde assez semblable au nôtre pour sa variété de reliefs (montagnes, plaines, forêts, déserts), mais sensiblement plus froid.

A l'origine, l'humanité en est la seule espèce intelligente. L'homme, sauvage et primitif, va réserver un accueil pour le moins brutal aux premiers elfes qui arrivent sur cette planète à bord d'une bâtisse plus ou moins contrôlée par magie. Ces Elfes, des humanoïdes élancés, aux traits fins, aux oreilles pointues et n'ayant que quatre doigts aux mains et aux pieds, se rendent compte qu'ils ont perdu pratiquement tous leurs pouvoirs magiques sur ce monde étrange. Ils n'auront pas le temps de se remettre de leurs émotions, car ils seront presque tous massacrés par les sauvages humains. Seuls quelques rares survivants parviendront à s'enfuir.

Le premier épisode de la saga débute plusieurs milliers d'années plus tard, alors que la rivalité entre elfes et humains a persisté au fil des âges. Les elfes de la nouvelle génération ont diminué en taille, mais se sont renforcés musculairement.

Les serviteurs des Elfes originels ont évolué eux aussi pour devenir des trolls (des humanoïdes verdâtres, d'une laideur incroyable, de la même taille que les nouveaux elfes mais beaucoup plus lourds, et plus forts).

Les personnages principaux de la saga d'ElfQuest sont les "Maîtres-Loups", une tribu d'elfes sauvages vivant dans la forêt en harmonie avec une meute de loups avec lesquels ils communiquent par télépathie (le seul pouvoir magique conservé par toute la tribu).

Après une nouvelle querelle entre elfes et humains, les Maîtres-loups vont être contraints de quitter leur forêt, incendiée par les hommes. C'est à partir de ce moment là que les elfes entameront une vaste quête pour trouver un nouveau lieu d'habitation. Cette quête leur fera rencontrer d'autres elfes, et les poussera en définitive à rechercher les origines et l'identité commune de tous les elfes.

Cette bande dessinée est une réussite, dosant avec habileté l'action, l'humour et les sentiments. On s'attache rapidement à ses héros et son univers, et le suspense est bien conservé entre chaque numéro. Le dénouement est vraiment à la hauteur des espérances de la série, mais bien sûr, je ne le révélerai pas !

Passons à présent rapidement en revue les différents héros de la saga, afin de bien saisir la richesse et la finition de la BD :

Le chef de la tribu des Maîtres-Loups est **FINELAME** (CUTTER dans la version originale), promu très jeune à ce rang après la mort de son père et ancien chef, **Griffe d'Ours** (Bearclaw). Malgré son jeune âge (les elfes étant pratiquement immortels, un elfe est vraiment "mûr" à 500 ans), Finelame se sent très responsable de sa petite tribu, et son comportement est celui d'un passionné. Ce héros impulsif mais juste est très attachant.

- Le Mage (Skywise) est le meilleur ami et conseiller de Finelame. Le mage est passionné par les étoiles, et son porte-



bonheur est un aimant. Il a beaucoup d'humour et aime taquiner son ami et chef. Avec Finelame, ils sont les deux principaux protagonistes de la série. Le reste de la tribu est composé de :

- **Vieux Chêne** (Treestump), le frère de la mère décédée de Finelame. Agé d'environ 700 ans, il est le plus vieil elfe de la tribu des Maîtres-Loups. C'est un solide gaillard dont l'avis est respecté par tous. Il a une fille, la jeune et fragile **Rosée d'Argent** (Dewshine) ;

- **Flèche Vive** est le meilleur archer de la tribu. C'est un être assez renfermé et irritable (il a horreur des humains). Il ne communique que par télépathie. Il est le compagnon d'**Ombre de Lune** (Moonshade) avec qui il a eu un enfant : **Fléchette** (Dart) ;

- **Bon Oeil** (One Eye) et **Eau de Roche** (Clearbrook), sont les parents de **Pisteur** (Scouter), la meilleure vue de la tribu ;

- **Lance Rouge** (Redlance), l'elfe doux est le seul à disposer du pouvoir de "Former des plantes". Il est le compagnon de **Perle de Nuit** (Nightfall) ;

- **Bois d'Or** (Woodlock) est un pacifiste, sauf quand on le présente à des humains. Avec sa compagne **Chante Pluie** (Rainsong), ils sont très dévoués à leurs enfants : **Ailette** (Wing) et **Stellaire** (Newstar) ;

- **Javelot** (Pike) un jeune elfe qui manie la lance, est un fêtard qui a un faible pour les fruits-délices. Cette tribu, qui est celle du début de la saga, va beaucoup évoluer au fur et à mesure des numéros. Certains elfes vont mourir, d'autres vont radicalement changer. De nouveaux membres vont naître, d'autres vont se joindre au groupe. Parmi ces derniers, il convient de citer **Leetah**, une elfe du peuple du soleil, qui après bien

des déboires, deviendra la femme de Finelame et lui donnera des jumeaux (fait rarissime chez les elfes, peu féconds, en compensation de leur extraordinaire durée de vie).

Tout au long de leur quête, les Maîtres-Loups rencontreront des paysages qu'ils ne connaissaient pas (désert, montagnes enneigées,...), et surtout, ils rencontreront de nouvelles tribus d'elfes qui se sont adaptés à leur propre milieu. Tout naturellement, Finelame et les siens en viendront à rechercher l'origine commune de tous ces elfes. Indices et révélations seront disséminés jusqu'à l'ultime épisode.

Si la bande dessinée peut paraître naïve au tout premier abord, elle se révèle en définitive très réfléchie, complète, et devient même violente vers la fin, sans toutefois jamais sombrer dans l'excès.

LE JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle est édité par Chaosium pour la première fois en 1984. Il sera réédité sous forme de livret en 1989.

Dans la boîte ElfQuest, on trouve :

- deux livrets (le livre de l'elfe, le livre du monde) ;
- une carte du Monde des Deux Lunes ;
- un feuillet de références et de récapitulation des règles principales ;
- cinq dés : trois à six faces et deux à dix faces (ou plutôt vingt faces, mais numérotés de 0 à 9, quasi-introuvables aujourd'hui).



Le livre de l'elfe correspond un peu au livre du joueur dans d'autres productions Chaosium. Il présente le jeu, la BD dont il est tiré (il est d'ailleurs abondamment illustré d'extraits de celle-ci correspondants au chapitre traité), et décrit dans une première partie le Monde des Deux Lunes. Puis, il aborde le chapitre de la création d'un personnage (un elfe, donc). Enfin, il décrit le système de jeu dans son ensemble (jets de compétences, magie, combat).

Les règles du jeu ElfQuest ont été faites par Steve Perrin, premier créateur des règles de RuneQuest, et auteur du jeu "Worlds of Wonder" aujourd'hui oublié (si ce n'est le livret Superworld, repris sous forme de jeu à part entière). Ces règles, comme pour la majorité des jeux Chaosium, sont basées sur le système du Basic Role Playing Game. Ceux qui connaissent l'Appel de Cthulhu, Stormbringer (ou Hawkmoon par voie de conséquence) et surtout RuneQuest assimileront le système de jeu très rapidement. Bien des années plus tard, ce système fait toujours partie des meilleurs en matière de jeu de rôle, pour son bon dosage de simulation et de "jouabilité". Il s'agit bien sûr d'un système de pourcentage avec différents niveaux de réussite ou d'échec (réussite critique, réussite spéciale, réussite normale, échec, échec catastrophique, que je continue d'appeler "FUMBLE"!!).

Le système le plus proche de celui d'ElfQuest reste, et de loin, celui de RuneQuest (ou Cthulhu nouvelle version, avec les localisations). On trouve en effet dans ElfQuest des localisations, des armures à protection fixe (et non pas aléatoire comme dans Stormbringer ou Hawkmoon), des SR (ou RA selon la langue), etc.

En fait, les règles d'ElfQuest sont des règles de RuneQuest simplifiées (pas de points de fatigue, pas de différenciation de localisations en mêlée ou en missile,...), ce qui était tout à fait souhaitable pour ce jeu à vocation très

abordable.

Le système de magie est particulier à ElfQuest. Seuls les elfes peuvent l'utiliser, et l'on doit naître avec des pouvoirs pour les utiliser un jour. Ils ne s'apprennent pas. La magie elfique repose sur deux bases : les pouvoirs psioniques, télépathiques et la télékinésie. Tous les sorts dérivent de ces deux bases. La magie est en principe "bonne", mais en la maîtrisant parfaitement, certains elfes un peu vicieux peuvent créer une magie mauvaise, correspondant à l'opposé du sort d'origine. Ainsi, le sort Guérison peut donner accès au sort Anti-guérison qui retire des points de vie ; le sort Télépathie peut donner accès au sort d'emprisonnement mental, etc. La réussite d'un sort est basée sur le pourcentage qui s'y rattache, et éventuellement sur le succès d'une opposition entre les points de magie du lanceur et celui de sa cible sur la bonne vieille table de résistance.



Les elfes incarnés par les joueurs sont en principe des monteurs de loups (qui ne feront pas forcément partie de la tribu des Maîtres-Loups de Finelame). Il est également possible de jouer d'autres types d'elfes (peuple du soleil, elfes des plaines, des montagnes, de la mer même grâce au complément "The Sea Elves"), mais pour débiter, les monteurs de loups sont idéaux. Ces monteurs de loups sont beaucoup plus petits que leurs ancêtres ou que des humains ($2D3 + 1$ de taille pour $2D3 + 6$ aux anciens elfes et $2D6 + 6$ aux humains), mais plus résistants ($2D6 + 6$ de constitution, $2D6 + 4$ aux anciens elfes, $3D6$ aux humains) pour une force à peine inférieure ($2D6 + 2$ contre $2D6 + 4$, les humains, primitifs, sont très forts avec $2D6 + 6$). Les monteurs sont très habiles ($2D6 + 9$ de dextérité contre $2D6 + 6$) mais ont perdu un peu de pouvoir ($2D6 + 6$ contre $2D6 + 9$). Enfin, avec $2D6 + 6$ d'apparence, ils sont plutôt jolis. Les elfes joueurs n'ont quasiment jamais de bonus aux dégâts, mais ont au début du jeu accès à l'arme de leur choix. Le meneur incitera néanmoins les joueurs à respecter l'esprit de la BD, en équipant

leurs personnages d'armes légères (hache à une main, épée courte, dague, javelot, arc) plutôt qu'encombrantes (hache troll, épée troll, masse lourde, boomerang de guerre, etc). De même, en ce qui concerne les protections des elfes, laissées à l'appréciation des joueurs, il convient de rester dans l'optique du jeu. Ainsi, chaque elfe aura au plus 2 points de protection dans certaines localisations, parfois plus s'il porte un ornement métallique comme un bracelet ou un serre-tête (cet objet n'arrête un coup que si le joueur réussit un $POU \times 3$). Mais le plus souvent, il n'aura qu'un point ou même aucun point de protection. Je conseille aux meneurs de demander aux joueurs la description de leurs elfes (ou de les dessiner si certains ont du talent) et d'en déduire alors les points de protection correspondants par localisation. On comprend vite que les elfes comptent plus sur leur capacité d'esquiver les coups que sur celle de les encaisser. C'est pourquoi la compétence "esquiver" est très importante dans le jeu.

Chaque elfe possède un loup avec lequel il est en totale harmonie. Le joueur devra également tirer ses caractéristiques. Ce loup est fondamental pour les elfes, il lui sert de monture et rajoute beaucoup à sa puissance de frappe. Ces loups sont très supérieurs aux loups terrestres, tant sur le plan physique (force, taille) que mental (intelligence).

En résumé, le système de création du personnage est excellent : rapide, facile à assimiler, équilibré.

Le livre du Monde est l'équivalent du livre du Maître pour d'autres jeux. Il donne tout d'abord des conseils pour bien diriger des parties d'ElfQuest. Puis, il donne une description générale du Monde des Deux Lunes (terrains, reliefs, climat, problèmes liés à l'environnement : chute, poisons, feu, maladie, etc). Il fournit ensuite une liste de la flore et de



la faune particulière au Monde, avec les caractéristiques qui s'y rattachent. Enfin, il fournit trois scénarios : deux liés à la Bande Dessinée (le sauvetage d'un elfe enlevé et torturé par des humains, et la confrontation avec Furian ou Madcoil en V.O, un monstre hybride créé par un reste de magie elfique ayant mal évolué) et un scénario original, non lié directement avec la saga (l'exploration d'une forêt infestée d'araignées géantes et la rencontre avec un mystérieux personnage).

Ce livre révèle peu de créatures vraiment monstrueuses, comme on peut en trouver dans d'autres jeux. Ceci est lié au fait que les elfes ne sont pas très puissants. Leur force vient de leur solidarité. Le fameux Furian fait un massacre chez les elfes (à la fois dans la BD et dans les parties de JdR, comme nous avons pu le tester !), alors qu'il ne ferait pas long feu contre une troupe de trolls initiés de Zorak Zoran dans RuneQuest. Tout est question de relativité.

La carte du Monde des Deux Lunes est très simplifiée. Elle a pour objet d'apporter un aperçu des reliefs du Monde des Deux Lunes. Un meneur imaginatif pourra en créer une plus complète et plus détaillée en s'inspirant de celle-ci.

Les feuillets de références regroupent tous les tableaux et règles à connaître pour bien mener une partie. Avec un montage de photocopies de ces tableaux et de la B.D un meneur bricoleur pourra se confectionner un écran !

Pour conclure, je donnerai quelques conseils aux Meneurs d'ElfQuest, d'après notre propre expérience, nos initiatives heureuses, nos erreurs.

Tout d'abord, il paraît souhaitable de créer une tribu entière dès le début de la campagne, afin de fixer d'emblée un sentiment d'unité au sein du groupe, et pour remplacer les éventuels morts sans avoir à introduire un nouveau membre censé "être là depuis le début même si on n'en parlait pas". La tribu d'ElfQuest doit être une grande famille, et les joueurs doivent rapidement en connaître tous les membres. Le Meneur devra donc faire tirer à chaque joueur son personnage, puis compléter lui-même le reste de la tribu, en précisant les couples qui se sont "reconnus", les enfants, les célibataires. Il est impératif qu'il y ait au moins un guérisseur au sein du groupe. Si aucun joueur n'en a tiré, le Meneur devra en créer un. Il paraît de même préférable de ne pas jouer les personnages de la saga, mais un groupe d'elfes

qui s'est séparé accidentellement de la tribu des Maîtres-Loups il y a des siècles de cela. Voici quelques noms elfes que nous avons utilisés et que nous proposons : Tranchant, Solaire, Vivelame (ne voyez aucune allusion à un autre JdR!), Coeur de Chêne, Vertepomme, Lame-lune, Trait Mortel, Nocturne, Equinox, Fournure Dorée, Pomme de Pin, Hachette, Eclaireur, Arc-en-Ciel, Ondée, Courtelame, Pied Léger, Louvard, Petite Fleur.

Dans notre campagne, notre tribu (les Frères Loups) se trouvait dans la même forêt que celle des Maîtres-Loups, mais chassait sur une partie différente (nous supposons que la forêt est immense et que les monteurs de Loups ont un territoire de chasse bien déterminé). L'histoire de nos elfes se situe au même moment que celle de Finelame et des siens. Ainsi le MJ pourra s'appuyer sur certains faits marquants de la BD (le feu à la forêt par exemple) et faire rencontrer les Maîtres-Loups aux P.J vers la fin de sa campagne. Nous conseillons en effet de ne jouer ElfQuest que sous forme de campagne plutôt que de petits scénarios sans véritable lien entre eux. Les joueurs doivent vivre une saga, celle de leur propre quête. La continuité est très importante pour respecter l'ambiance du jeu.

Le Meneur de Jeu doit donc préparer le synopsis complet de sa campagne avant de commencer la première partie. Il pourra bien sûr l'étoffer selon l'évolution de la petite troupe.

Les exemples de campagne sont divers ; on peut en citer un simple mais très jouable et agréable : la tribu des Frères-Loups, décrite précédemment, va devoir quitter sa forêt, incendiée par les mêmes humains qui ont enlevé Lance Rouge des Maîtres-Loups. Les humains ont également enlevé un elfe de la tribu des P.J (les Frères-Loups), pour se venger de l'affront de Finelame, après qu'il ait récupéré son compagnon. (Le Maître peut donc ainsi faire jouer le scénario 1 du Livre du Monde).

Puis les elfes sont confrontés au nouveau Furian (Madcoil), un serpent blessé par le Furian d'origine, (aujourd'hui décédé) et ayant au fil des années grandi, évolué pour en arriver à sa forme actuelle (le MJ pourra ainsi faire jouer le scénario 2). Ces deux scénarios permettent de "choquer" les joueurs et de mettre les elfes face à leur destin : la quête d'un nouveau foyer. C'est après ces deux épisodes qu'intervient l'incendie de la forêt par les humains, en représailles de leurs morts. Finelame et ses elfes se



retrouveront bloqués du côté des cavernes des trolls alors que les P.J seront repoussés par les flammes du côté opposé de la forêt. Dès lors, la quête des Frères-Loups sera totalement différente de celle des Maîtres-Loups, bien qu'une rencontre entre les deux tribus soit envisageable et même souhaitable à plus ou moins long terme. Les P.J voyageront alors dans les plaines, y rencontrant des elfes (les coureurs des plaines, décrits dans les règles). Suite à cette rencontre, des reconnaissances auront lieu (c'est-à-dire, des "coups de foudre"), et de nouveaux couples se formeront. La tribu pourra s'enrichir de nouveaux membres (ce qui remplacera un peu les morts probables lors du scénario 2), certains elfes des plaines (les "amoureux") accepteront de se joindre aux Frères-Loups. Les autres préféreront conserver leur mode de vie.

A partir de ce moment là, on peut facilement inclure le scénario 3 (le seigneur des Araignées). Et le reste de la campagne consistera à faire rencontrer lors de leurs voyages de nouveaux elfes aux P.J : le peuple du soleil, les Go-Backs, les Maître-Loups et même les elfes des mers en fin de campagne, si les P.J veulent s'établir en un nouveau lieu (pour les scénarios liés aux elfes des mers, on se reportera, si on le trouve encore, à l'excellent complément d'ElfQuest "The Sea Elves"). Au moment où les elfes rencontreront les Maîtres-Loups, une solide amitié pourra s'établir, et le nouveau groupe pourra en une seule unité combattre les trolls lors d'une bataille épique.

Les grands traits de la Campagne sont fixés, le jeu ElfQuest est encore disponible, sinon, vous pouvez utiliser vos propres règles (RuneQuest par exemple). A vous de jouer !

Léonidas VESPERINI

IL FAUT BATIR L'AVENIR

(suite)



Il descendit assez lentement la colline car déjà ses pieds étaient irrités. Les herbes hautes ne formaient pourtant pas un milieu hostile mais Léonidas était un citadin, un vrai, un de ceux qui n'ont jamais marché pieds nus dans la nature ! Le soleil était au zénith mais un peu de sueur perlait à son front ; il n'avait jamais beaucoup transpiré. La vue s'étendait sur des kilomètres autour du lac, mais la seule vie animale qu'il apercevait c'était les oiseaux à grande tête. Les Grandes Têtes planaient un peu partout, mais une grande majorité se trouvait au-dessus du lac. De temps à autre un d'entre eux piquait dans l'eau mais pas une seule fois Léonidas n'en vit un remonter. Il se promit d'éclaircir ce mystère. Au Nord-Est du lac se trouvait une immense chaîne de montagnes mais il était incapable d'en évaluer la hauteur, même approximativement. A l'Ouest, il y avait un bois d'arbres différents de ceux de la plaine où il était, traversé par une rivière qui prenait source dans le lac, qui faisait des méandres jusqu'au bois, puis qui se perdait à l'horizon en suivant une trajectoire presque rectiligne Nord-Ouest. Au fur et à mesure qu'il s'approchait du lac l'herbe devenait plus haute, plus verte et plus drue et ses pieds souffraient le martyre. Il jura. Ici et là poussaient des bosquets de bambous, quelques roseaux et des plantes parasites qui déployaient des fleurs magnifiques.

Lorsqu'il arriva au lac, ses pieds étaient en sang. Les Grandes Têtes, bien sagement, s'écartaient de son chemin en poussant des cris stridents. Tout en se sentant encore un peu détaché de la réalité, il commençait à se remettre du choc causé par son Etrange Réveil et cela grâce à la douleur causée par les centaines de micro coupures sur ses pieds et par le coup de soleil qu'il était en train d'attraper. En premier lieu, il avait soif mais il savait que les deux minutes de marche à travers les roseaux et les bambous seraient plus dures que les deux heures qu'il venait de passer. Qui plus est, il y avait peut-être des prédateurs qui l'attendaient dans les bambous, ou sous la surface de l'eau prêts à jaillir sur lui au moment où il se mettrait à boire ! Il s'assit sur une grosse pierre et écouta attentivement. "Ce qu'il faut, se dit-il à haute voix, c'est ne tomber en aucun cas dans un abîme dépressif ! S'il y a du danger, je ferais face comme...comme... un lion !" Il se remit debout, fit quelques moulinets avec son gourdin puis regarda vers l'eau d'un air décidé, fronçant ses épais sourcils bruns. Mais au fond de lui, il savait qu'en ce moment même, il était beaucoup plus proche du petit chiot que du grand félin !

Entrant dans le petit bois de bambous, il écoutait avec attention. Mais les seuls bruits proches qu'il percevait étaient dûs à l'envol d'une Grande Tête ou à ses propres mouvements. Juste à quelques pas du bord du lac il fit une découverte qui lui rendit une grande partie de son optimisme : un nid de Grandes Têtes avec sept oeufs deux fois gros comme ceux d'une poule ! D'une part il avait compris pourquoi les Grandes-Têtes piquaient et ne remontaient pas : c'était dû au fait qu'elles restaient avec leur progéniture (il imagina rapidement que le mâle et la femelle devaient couvrir à tour de rôle). Et d'autre part, et c'était cela le plus important, il avait de quoi manger à brève et moyenne échéance, en pillant les nids. Heureusement se dit-il, car il se sentait bien incapable de subvenir par la chasse à ses besoins alimentaires : il serait à demi mort de faim avant d'avoir fabriqué des



outils de chasse acceptables, et complètement mort avant d'avoir réussi à s'en servir correctement ! Il prit le nid tout entier et s'approcha de l'eau. Elle était parfaitement claire et limpide et cela lui fit plaisir : "si prédateurs aquatiques il y a, je serai au moins en mesure de les voir", il but cinq gorgées puis s'éloigna en reprenant exactement le même chemin. L'oeuf cru l'avait toujours profondément écoeuré, surtout à cause de son apparence visqueuse, car il aimait bien les oeufs à la coque. Un de ses cousins lui avait dit que la meilleure façon de manger un oeuf cru, c'était de faire un petit trou en bas, un en haut et de bien aspirer.

Il s'exécuta et fut agréablement surpris du résultat : le goût était très voisin de celui de l'oeuf de poule, quoiqu'un peu plus gras. Deux oeufs suffirent amplement à lui faire (jusqu'à) oublier qu'il avait eu faim ! Il bénit les Grandes Têtes.

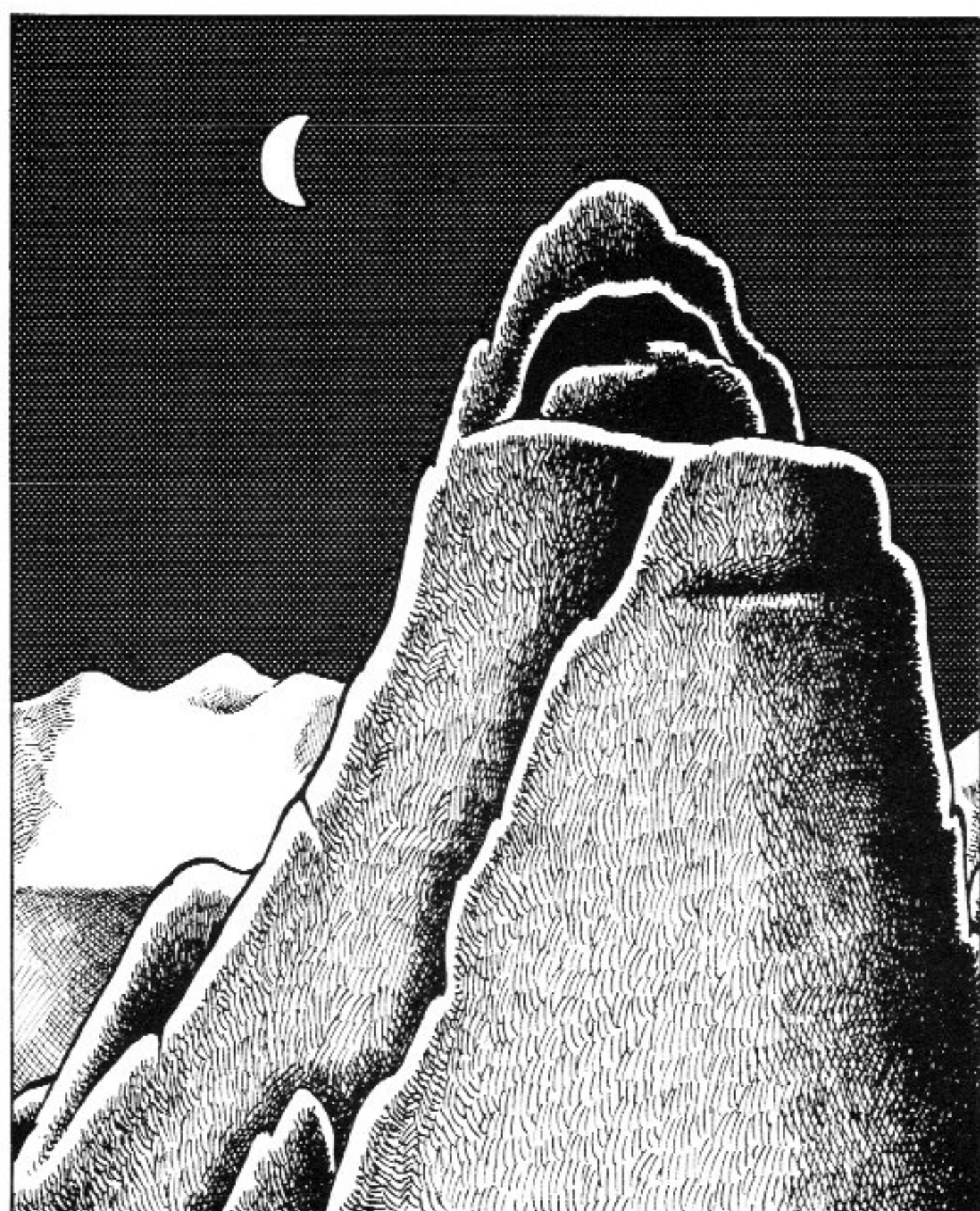
Gardant son nid sous le bras, il se mit en quête d'un endroit pour dormir. Tout d'abord il pensa à un arbre mais il avait peur de chuter la nuit car il lui arrivait souvent de tomber du lit ! Or, l'intérêt d'un arbre c'était de le mettre hors de portée d'éventuels prédateurs mais cela impliquait d'être assez haut perché : d'autant plus dure en serait la chute ! Aussi se dirigea-t-il vers le plus gros rocher des environs. Il était en granit vert et parsemé sur ses flancs de petites cavités où à peine un homme couché pouvait passer. Le pied du massif rocheux était recouvert de mousse jaune et bordé par un éboulis rocailleux.

Léonidas décida qu'un de ces "tombeaux" lui servirait d'abri pour ses premières nuits et qu'il boucherait l'entrée par une grosse pierre, de manière à ce que l'air puisse tout de même circuler aisément. Il choisit un trou à 2,50 mètres de hauteur parce qu'il possédait une corniche. Le hissage de la pierre là-haut ne fut pas chose aisée mais il y parvint. Il déposa le nid au fond de son caveau et escalada le rocher jusqu'à son sommet avec une agilité stupéfiante.

Là, il attendit le coucher du soleil. Une multitude de questions lui vinrent à l'esprit. Un grand "où et pourquoi" les résumait toutes. Mais il ne sombra pas dans le désespoir (le plus complet), si ce n'est la douleur causée par ses pieds, il n'avait pas passé une si mauvaise journée ! Et puis peut-être se réveillerait-il demain bien au chaud dans une chambre d'hôpital... mais il chassa cette dernière idée de sa tête, sentant bien que de telles espérances pourraient l'amener tout droit à la folie. Il était parfaitement sûr qu'il ne rêvait pas et ne voyait pas comment il aurait pu survivre à la collision avec un 10 tonnes roulant à grande vitesse.

fin du deuxième épisode

Christian GABRIEL





ET VOILA, IL EST TERMINE LE NUMERO DEUX. MA MOLLE EQUIPE DE SCRIBOUILLARDS A PONDU CE QU'ELLE A PU. MOUAIS, MOUAIS, MOUAIS... ENFIN, TREVE DE CAQUETEMENTS ! DANS LE PROCHAIN QUEST, VOUS POURREZ (ENFIN) RETROUVER MES EXTRAORDINAIRES AVENTURES EN BANDE-DESINEE, AVEC LE DEBUT DE MES TERRIBLES CONQUÊTES

MIS A PART CELA, IL Y AURA PLEIN DE TROLLERIES POUR LES AMATEURS DE RQ, UNE ENIGME POUR LES FANATIQUES DE **ROLEMASTER**

AÏNSI QUE D'AUTRES BONNES CHOSES (SURPRISE!)



ENFIN, SI VOUS NE VOULEZ PAS UNE PAGE BLANCHE DE COURRIER DES LECTEURS, A VOS PLUMES !

... ET SI MES PARENTS SUPPRIMENT MON ARGENT DE POCHE, QU'EST-CE QUE JE FAIS ?
... ET SI LA BOUTIQUE "DRAGON POUILLEUX" CHANGE D'ADRESSE, QU'EST-CE QUE JE FAIS ?
... ET SI ON PART EN VACANCES A L'ETRANGER, QU'EST-CE QUE JE FAIS ?

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

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

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



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

REGLEMENTS A L'ORDRE DE **CITADELLA** -

☐ 6 MOIS (3 N°) 80 F
☐ 1 AN (6 N°) 150 F

PRÉNOM: _____
NOM: _____
ADRESSE: _____
VILLE: _____ CP: _____

... UNE SEULE CHOSE, PETIT :
ABONNE-TOI !

PREDATEURS

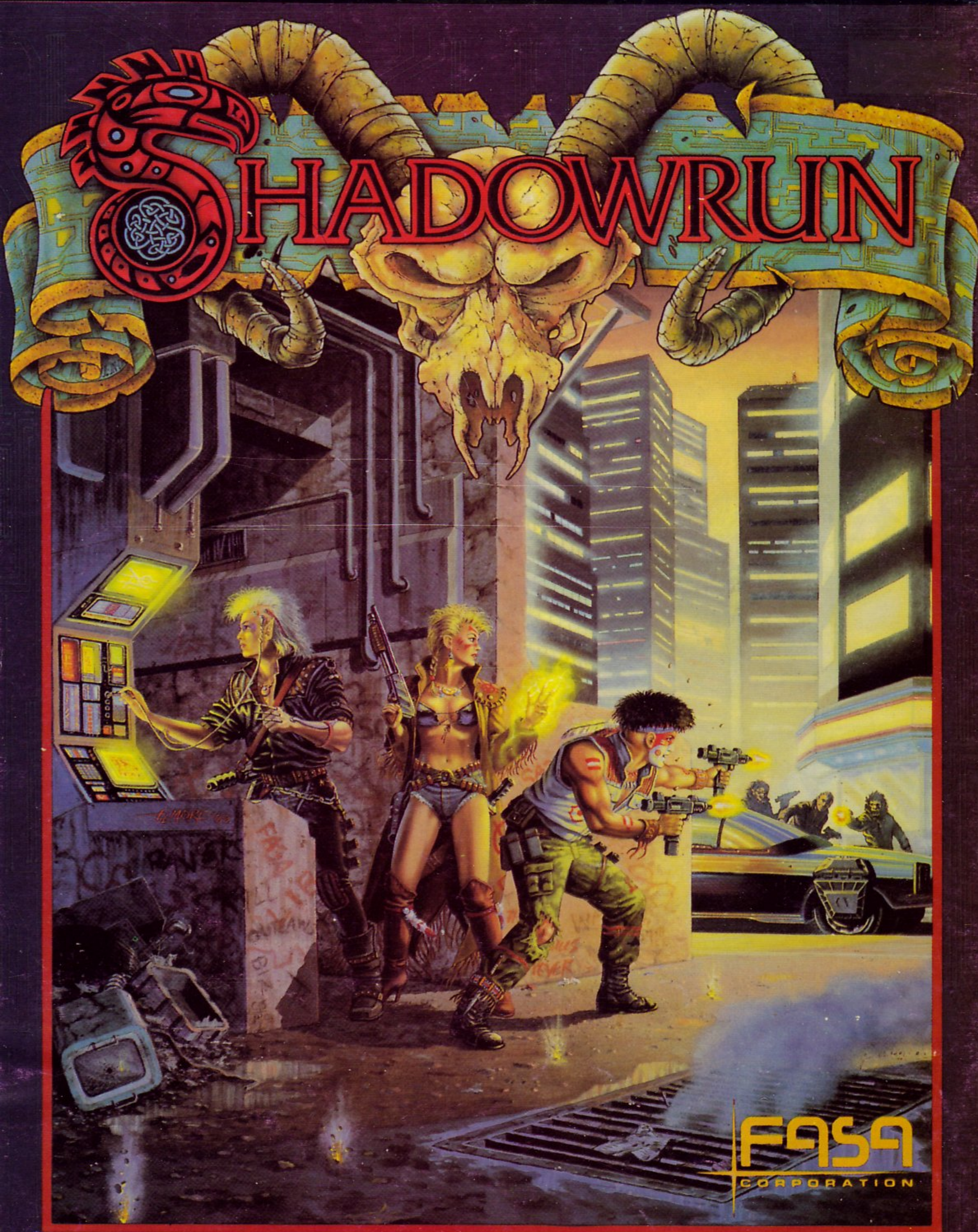


BON DE

COMMANDE

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

NOM :
Prénom :
Adresse :



DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE