Quest

Le magazine des jeux de simulation

L'APPEL DE CTHULHU A L'HONNEUR

SCÉNARIO - BD - DOSSIER

ET AUSSI

SCENARIOS :

IN NOMINE SATANIS - MAGNA VERITAS - BERSERKER, SHADOWRUN, STORMBRINGER

DOSSIERS :

RUNEQUEST, WARHAMMER

9 RUBRIQUES :

DONT L'INTERVIEW DE MALCOM MITCHELL (TSR)

AS

30 F - QUEST 4 - MARS/AVRIL 1991 - ISSN 1153-043X. N° REF. 67596

UNE SEULE PASSION:
TOUS LES JEUX!
le pion
magique
JEUX DE SOCIETE
151, rue St Pierre
14300 CAEN
Tél: 31 85 17 77
JACQUES SOURD - CAEN

QUEST 4

SOMMAIRE

XUup release

A propos des jeux cités en reférence 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 edité par HEXAGONAL sous licence FASA.

In Nomine Satanis/Magna Veritas est édité par Siroz productions, Warhammer est édité par Jeux Descartes sous licence Games Workshop.

Ont participé à ce numéro : Actéon & Cie pour l'article de Warhammer, FANG pour Cthulhu et quelques humeurs, et Loïc CANUEL qui nous a fait profiter une fois de plus de ses talents d'illustrateur.

RUBRIQUES

5. Ouvertures rapides- Plan rapproché- Bruits de couloirs- News- Le coin du collector-

...et recoins.

12. Interview

M.Mitchell étire sa langue.

13. Manifestations

Passées et à venir.

16. Les bouquins se font plumer

Il en restera bien quelque chose.

18. Dans le blanc des oeufs

Cyberpunk battu en neige.

62. A vos plumes

C'est votre courrier ...chèèèèrs lecteurs.

63. Vol au-dessus d'un nid de canards

Bye Bye Fang.

64. Les arènes de Duelmaster

Du sang sur le sable chaud.

66. Roman

Il faut bâtir l'avenir-(avec le temps...).

SCENARIOS

20. In Nomine Satanis-Magna Veritas

Cowabunga.

32. L'Appel de Cthulhu

Un temps de chien. Wouaf, Wouaf.

45. Shadowrun

Dead men tell no tales- (do you ?)

55. Stormbringer

La mort verte (une peur bleue).

DOSSIERS, AIDES DE JEU

17. L'appel de Cthulhu

Actualités Cthulhiennes.

25. RuneQuest

Le culte d'Atyar. Sur la commode.

53. Warhammer

Rencontres insolites.

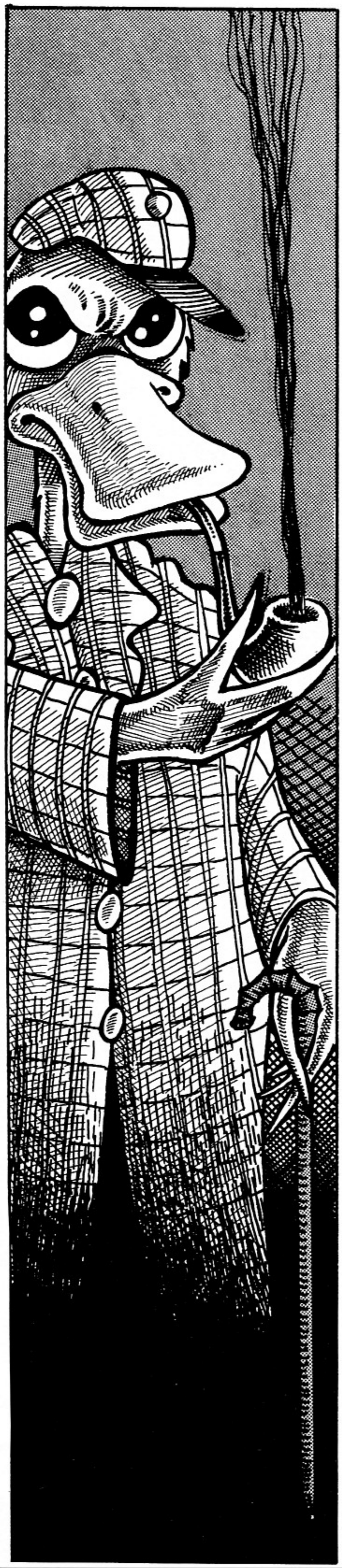
BANDES DESSINEES

4. Editorial

Cointe flush royale pour Danold.

41. L'Appel de Cthulhu

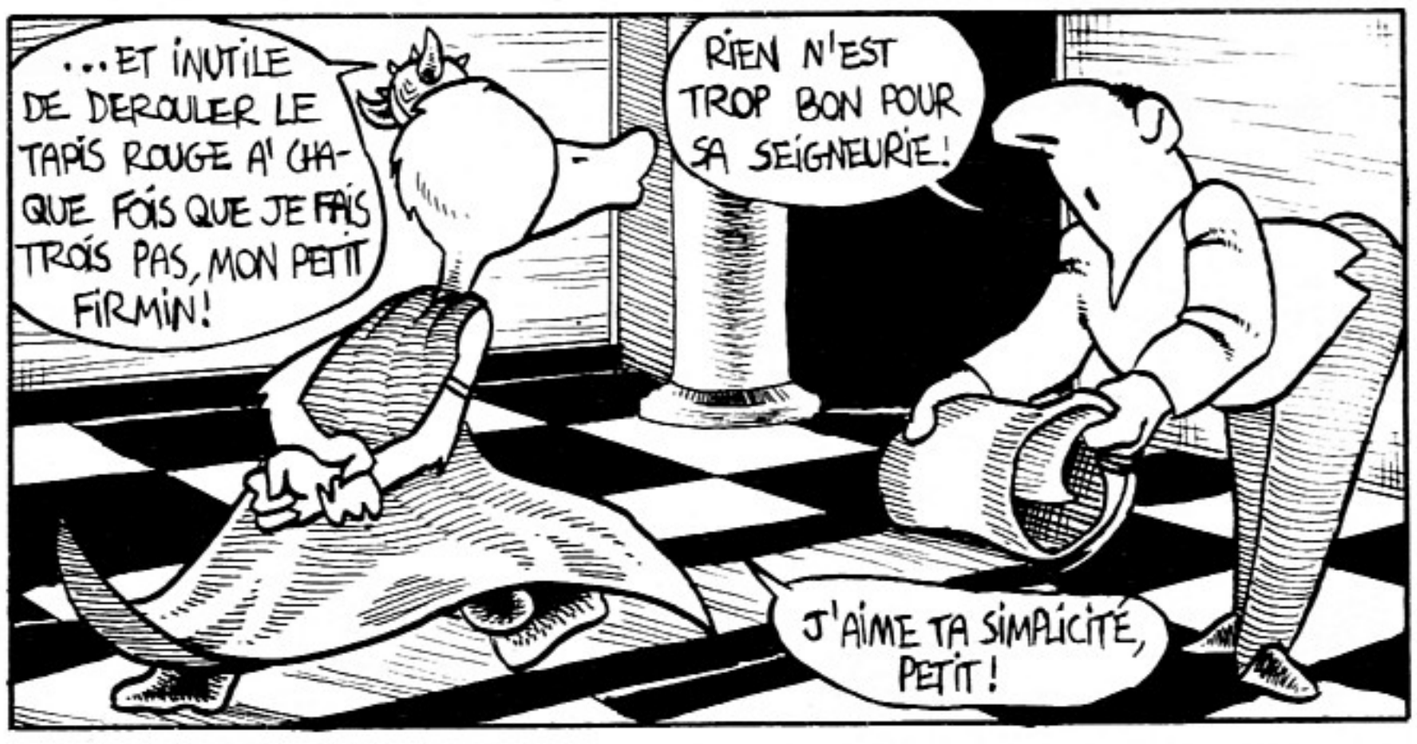
Londres, une ville si paisible !

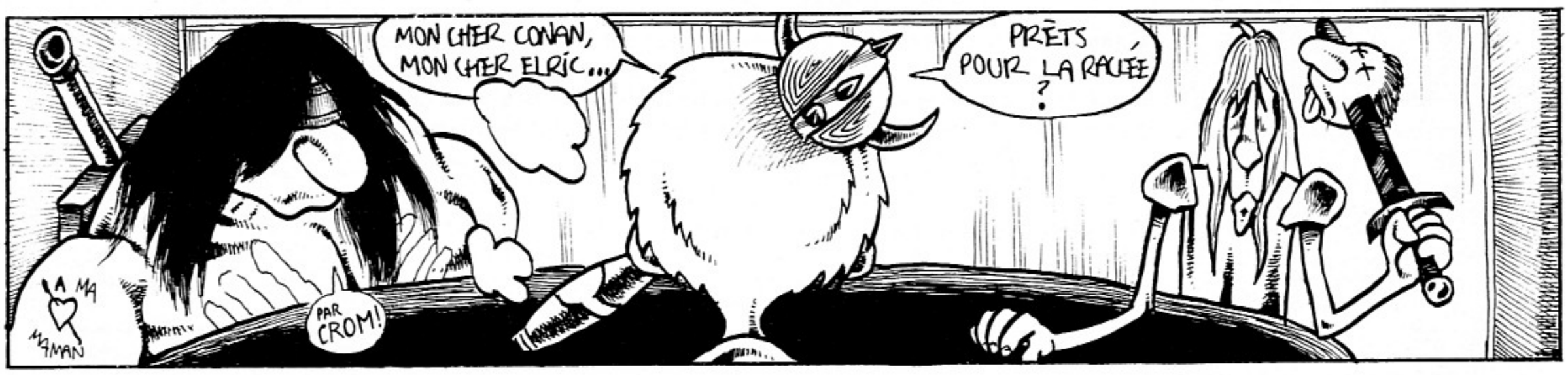


QUEST N 4. Périodicité bimestrielle. Edité par CITTADELLA. ISSN 1153-043X. Directeur de la publication : Orso VESPERINI. REDACTEURS : Léonidas VESPERINI, Marie-France BERTRAND, Michel SALICETO, Christian GABRIEL. Maquettiste : Alexis SANTUCCI. Dessinateurs : Alexis SANTUCCI et Orso VESPERINI. Secrétaire de rédaction : Evelyne GUILLOT. PUBLICITE : Amélie CHARLIER. ABONNEMENTS : Marie-France RAFFALLI. PROMOTION : Marie-France RAFFALLI et Amélie CHARLIER. SUPERVISION : Léonidas VESPERINI. NEWS : Olivier NOEL. WARGAMES : Michel SALICETO. PHOTOGRAVURE : COMPOJET, Paris. FLASHAGE : S.L.J., Paris. IMPRESSION : IGC, St Etienne. DISTRIBUTION : HEXAGONAL. Adresse pour courrier uniquement : Quest, 14, rue Crozatier, 75012 PARIS. CITTADELLA SARL, 2, rue de la Paroisse, 20200 BASTIA. TEL : 16.(1) 43.47.37.40.

EDITORIAL

JE RAPELLE A' SA CANARDITÉ QUE LES MESSIEURS L'ATTENDENT DANS LE PETIT SALON POUR LA PARTIE DE POKER!
HA! BIEN! GARDE MOI LE DESSERT POUR 4H!


...ET INUTILE DE DEROULER LE TAPIS ROUGE A' CHAQUE FOIS QUE JE FAIS TROIS PAS, MON PETIT FIRMIN!
RIEN N'EST TROP BON POUR SA SEIGNEURIE!
J'AIME TA SIMPLICITÉ, PETIT!


MON CHER CONAN, MON CHER ELRIC...
PRÊTS POUR LA RACLÉE ?
PAR CROM!
A MA MAMAN

HE BIEN POUR CETTE PREMIÈRE PARTIE JE COMMENCE FORT, ET J'ANNONCE .....
... UNE COINTE FLUSH ROYALE !!

AVEC POUR COMMENCER, LA CARTE SCÉNARIOS: SHADOWRUN, L'APPEL DE CTHULHU, ET DEUX NOUVEAUTÉS, STORMBRINGER ET IN NOMINE SATANIS
BANG!
BANG!

..SUIVIE DE LA CARTE BANDE DESSINÉE = EN EFFET, DANS CE NUMÉRO, UN THÈME TRÈS RAREMENT ABORDÉ EN B-D= L'APPEL DE CTHULHU!
VD
POUET

VIENT APRÈS LA CARTE DOSSIERS = WARHAMMER, L'A.D.C, ET RUNEQUEST DONT VOUS ME DIREZ DES NOUVELLES, (UNE PURE MERVEILLE)!
D
AUJOURD'HUI, LA REPRODUCTION CHEZ LES MOUCHES
D

... PUIS C'EST AU TOUR DE LA CARTE RUBRIQUES, AVEC L'APPARITION DU CÉLÉBRISSIME FANG QUI NOUS FAIT UN DE SES COUPS DE GUEULE DONT IL A LE SECRET! CHER FANG!
PAF
R
R

ET POUR CONCLURE, LA CARTE DANOLD, C'EST A' DIRE L'AS, CECI POUR VOUS RAPPELER QUE JE SUIS LE PLUS BEAU, MAIS JE SUIS SUR QUE VOUS AVEZ FINI PAR VOUS FAIRE A' CETTE CRUELLE RÉALITÉ...
A
A
SI AVEC TOUT ÇA VOUS NE VOYEZ PAS CLAIR DANS MON JEU, C'EST GRAVE! BONNE LECTURE!

Introduction aux news

Heureux de vous retrouver pour la quatrième fois, avec la reprise d'un rythme de parution normal, un numéro tous les deux mois, ce qui m'évitera trop de boulot à la fois. Nous avions décidé de ne parler que des jeux disponibles en France, dommage pour beaucoup de bons jeux mais que voulez vous... Youpi!! Désormais Steve Jackson games, Lion Rampant, Paper Tiger, Columbia, West end games, Star child, Stellar Games, Avallon hill (branche RPG), Bardgames, Chaosium, Leading edge, Palladium etc... sont disponibles en boutique, Hexagonal commence leur distribution, il me sera de plus en plus difficile de ne pas parler d'eux, quoi qu'en dise les mauvaises langues. L'autre excellente bonne nouvelle, c'est l'apparition dans le prochain numéro d'une rubrique figurines afin de vous informer de ce que certains voudraient vous cacher, nous y parlerons de toutes les marques disponibles en France, Metal Magic, RAFM, Prince August, Grenadier, Ral Partha, Le hussard, Fantasy forge, Alternative Armies, notre but étant surtout de vous faire découvrir des marques disponibles en France mais peu connues ou injustement mal vues. La mauvaise nouvelle, c'est le retard que toutes les maisons d'édition ou presque ont pris sur le calendrier des sorties, ce qui risque de m'obliger à parler de produits déja abordés dans le numéro précédent. O. Noël.

OUVERTURES RAPIDES

-Never deal with a dragon de Robert N. Charette: Mon héros, Bobby Charette auteur de Bushido et d'Aftermath strike again, le premier roman Shadowrun vient de sortir. Je suis immensément complexé, non seulement Charette fait de bons jeux, mais en plus, il écrit bien... Sam Verner honorable travailleur d'origine américaine au Japon, est muté à Seatle alors que sa soeur vient de subir la Gobelinisation, à peine se pose t-il aux States qu'il se retrouve au milieu d'une attaque sur le complexe corporatiste par une bande de Shadowrunners, l'aventure ne fait que commencer. A lire absolument, tout sur les rapports patron-employé japonnais, tout sur les bas- fonds de Seatle etc... Le niveau d'anglais n'est pas trop élevé, le prix non plus, 40F-

King Arthur and his Knights, éditions Paper Tiger: Superbe livre, toute la saga légendaire de la table ronde, agrémentée de superbes dessins de Julek Heller. Même si l'anglais vous est hermétique, vous pouvez vous le procurer ne serait-ce que pour les illusrations qui seront d'immenses sources d'inspiration pour Légendes ou pour Pendragon. 270F

-Ecran Mimétis + scénario: Etrange écran, très beau certes, mais les teintes choisies surprennent, des bleus et des roses pastels. Ecran en quatre volets, reproduisant, vous l'aviez deviné les principales tables de jeu, utiles au bon déroulement des parties. Le scénario quant à lui se déroule en extérieur, il demande un important travail au Maître de jeu, et bien que celui-ci paraisse court, 16 pages, il s'est joué lors de la partie test en 25 heures (sources auteurs). Environ 100F

-The Necromancer's lieutenant, scénario Middle Earth en VO: Aie, Angus mac Bride a dû se casser le bras, la couverture est signée Dave Martin, elle ressemble plus à la couverture d'un vieux comics de Jake Kirby, qu'à un dessin d'art de Bride, mais c'est toujours mieux que les dessins intérieurs d'Elder Secret (Avallon Hill). Les scénarios au nombre de quatre se déroulent dans Mirkwood, ils sont de niveau moyen, et l'un d'entre-eux contient une formidable bataille. 68F

-Harlequin, scénario de Shadowrun, édition FASA corp: Tom Dowd a dirigé de main de maître l'écriture de cette campagne où l'on trouve 8 auteurs et pas des moindres, Ken St André, Paul Hume etc.. 8 petits scénarios à caser entre deux aventures classiques, constituent les pièces du puzzle que devront reconstituer les Shadowrunners, une sombre histoire de vengeance... 110F

PLAN RAPPROCHÉ

La vallée des Mammouths

La vallée des Mammouths, c'est le nouveau jeu de Ludodélire, producteurs de Supergang, Tempête sur l'échiquier et de Full métal planet, ce nouveau bébé ne trahit pas leur tradition de qualité et d'humour. Le titre et la couverture sont à prendre au second degré (leurs couleurs rouges et jaunes sont du plus mauvais goût). Dans la boîte (format Supergang) vous trouvez un plateau de jeu, des dés, une planche de pions, une attache parisienne et un paquet de cartes. Vous possédez une tribu d'êtres "humains", un village (ou une grotte) et vous devez pour gagner, posséder quatre villages que vous devrez conserver durant au moins un tour complet. Le plateau de jeu représente le relief de la vallée des mammouths, découpé en hexagones de 5cm de diamètre environ, sur lesquels serpentent parfois de jolis fleuves d'un bleu profond.

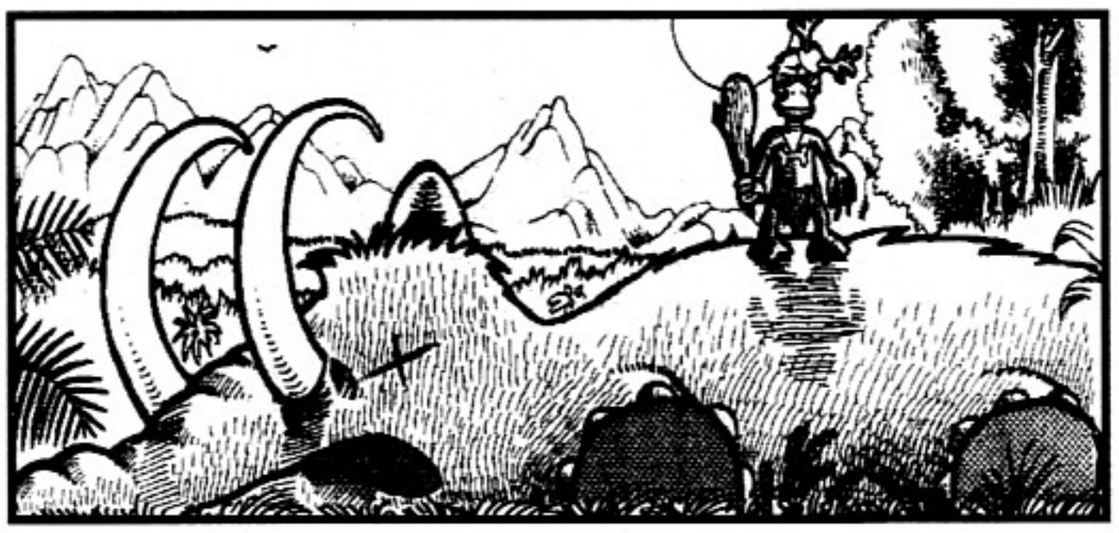
Chaque année de jeu est répartieen 3 tours d'été et 3 tours d'hiver, chaque tour de jeu étant lui même décomposé en 9 phases.

Durant la première phase: vous tirerez une carte événement, été ou hiver selon la saison, qui amusera certainement les joueurs, inondations, éruptions volcaniques, hordes de loups sauvages non végétariens et affamés etc... Tout le folklore de la préhistoire vous tombera dessus.

Durant la seconde phase: vous tirerez 4 pions animaux l'été et 2 l'hiver, ils pourront faire des carnages mais vous rapporteront, si vous les exterminez des points de nourriture.

Troisième phase: déplacement aléatoire des animaux, généralement là où ça vous arange le moins (dans vos champs par exemple).

Quatrièmephase: déplacement de vos pions, d'une ou deux cases, (une seulement en montagne). Vous ne pouvez pas traverser l'eau, si un animal ou un pion adverse est dans votre case, vous aurez autant de pions bloqués que d'adversaires présents. Si par chance, un pion mâle et un pion femelle se trouvent durant un tour complet, en toute tranquilité, vous pourrez bâtir un village ou une grotte. Si par malheur,



une de vos femmes ou l'un de vos villages est vide de mâles, tout pion adverse entrant sur le même hexagone pourra tranformer votre pion en pion de sa couleur. La finesse est là, vous ne possédez qu'un nombre limité de pions mâles, femelles, ou villages, si tous vos pions femmes sont sur le plateau, vous ne pourrez que tuer la femme adverse ou brûler le village avec tout le savoir-faire de nos ancêtres. Vous devrez donc gérer votre potentiel, surtout avec les règles de nourriture (voir plus loin...).

La cinquième phase: ce sont les combats, chaque camp jette un D6, dont le résultat est modifié en fonction de certains critères, nombres de pions attaquant, défenseur dans un village, etc... Le joueur obtenant le résultat le plus élevé enlève un pion de la pile adverse. Quand vous prendrez un village, vous récupérerez une partie du capital nourriture du pauvre joueur que vous aurez molesté. Les animaux que vous réussirez à tuer vous rapporteront des points de nourriture, plus il sera gros, plus il rapportera, un mammouth donne six fois plus de viande qu'un loup, il est important de le préciser, rares sont ceux qui ont mangé du loup (et du mammouth?). Les femmes ne combattent pas, sauf si elles sont agressées par des animaux et qu'elles défendent le village. Fans du MLF n'achetez pas ce jeu !

La Sixième phase: c'est la survie, vous allez dans un premier temps ramasser les points de nourriture. Pour chaque hexagone que vous occupez contigu à une rivière, vous recevrez 1 point de nourriture grâce à la pêche, et pour chaque hexagone de forêt que vous occupez, 1 point grâce à la cueillette (valable seulement en été). Vous pourrez également à la fin de l'été récolter le blé que vous aurez semé au dernier tour d'hiver précédent, si vos champs n'ont pas été ravagés par les bêtes sauvages. Enfin vous allez dépenser vos points de nourriture jalousement recueillis à raison d'un point par pion humain ! Tout pion pour lequel vous ne pourrez pas payer sera éliminé. En hiver, il y a deux fois moins d'animaux qu'en été et la cueillette ne peut avoir lieu.Le nombre de clans qui s'étaient trop vite développés se sont trés vite écroulés et les batailles pour un morceau d'ours sont communes.

Septième phase: Naissances, tous les trois tours, c'est à dire à chaque fin de saison, les femelles ayant frénétiquement copulé mettront à bas de jolis enfants, si elles se trouvent dans un village ou dans une grotte. Vous tirerez alors, pour chaque femme un D6 et consulterez le tableau, avec de la chance, vous aurez des jumeaux.

Huitième phase: Semailles, à la fin de l'hiver, vous pourrez semer, si vous posséder un village en plaine, il vous en coûtera deux points de nourriture. Ca rapporte gros si les mammouths ne s'en servent pas comme jardin d'enfants ou d'urinoirs.

Enfin, neuvième phase: uniquement en fin de saison, vous pouvez reprendre une carte astuce, et seulement une, si vous en avez dépensé. Les cartes astuces devront être jouées au moment opportun, et vous permettront de traverser un fleuve, de mieux vous battre, de copuler deux fois plus etc... Quand vous aurez assimmilé les règles "basic", vous pourrez attaquer les règles avancées qui rajoutent le feu, et rendent la victoire plus difficile.

L'intérêt des deux faces du plateau n'est pas négligeable, le premier côté favorisant le jeu combattif et le second le jeu de gestion. Mon opinion est claire, c'est un excellent jeu de plateau alliant humour, gestion, hasard, wargame et un peu de diplomatie.

C'est sans doute l'un des meilleurs jeux de plateau sorti cette année, merci Ludodélire, en espérant que Footmania soit de la même qualité. Matériel plus que correct, prix moyen, jeu très intéressant, règles hyper claires et simples, mais jeu riche, ne le manquez pas: 250F, en attendant "la vallée des moumoutes, le prochain jeu de Ludodélire, sponsorisé par Choron, Y. Brunner, Bouddha et Sheller.

LE COIN DU COLLECTOR

-Daredevils de Bob Charette, Aftermath du précédent et de son compère Paul Hume et la plupart des produits FGU, disparaissent totalement, dépéchez-vous.

-C'est l'hécatombe chez FASA, la gamme Battletech vient de perdre de nouvelles productions. Résumé des disparitions:Mercenary Handbook, Battletech manual, Dropships and jumpships, Cranston Snord's Irregulars, Grey Death Legion.

-La boîte Stormtroopers de Grenadier est épuisée.

-Fans de boardgames, si vous n'avez pas encore Full Metal Planet, dépéchez vous, bientôt, les superbes figurines plomb incluses dans la boîte seront en plastique !

BRUITS DE COULOIRS

On en parle, c'est certain, "ça" arrive, début août, vous pourrez vous fournir le délirant "Dungeon Trivia"!!! En effet, si vous en avez marre des questions débiles du trivial pursuit, vous pourrez répondre à des questions du style: "quelle armure maximum peut porter un voleur??". Pris au troisième degré, il peut apporter des heures de fou-rire, ils ont osé, autant en profiter. En anglais.

-Salon des jeux de réflexion: Le salon de la maquette qui accueillera celui des jeux de reflexion se tiendra du 30 mars au 7 avril à la porte de Versailles, contrairement aux autres années, vous devriez y trouver toute la profession. Et même, si tout va bien, vous pourrez y croiser DANOLD à son stand, et moi-même votre serviteur, sur le stand Temps Libre (et oui, l'écriture ne suffit pas à vivre), n'hésitez pas à venir nous faire vos suggestions.

NEWS, NEWS, NEWS

Hors Hexagone

(produits en langue anglaise) Distribué par Hexagonal (Paper-Tiger, Chaosium, LeadingEdge Games, Lion Rampant, Palladium, Steve Jackson Games RAFM) .

Paper Tiger : Il s'agit d'une gamme de recueils d'illustrations de dessinateurs tels que Boris Vallejo, Chris Achilléos, Matthews, Dean, Parkinson etc... Ainsi que des bouquins sur leurs techniques.

-Portofolios de Bruce Pennington, Chris Foss (célèbres vaisseaux spatiaux), Jim Burns, Rodney Matthews. Livres format 42 sur 29cm contenant 28 dessins (1 par page). 160F Pièce.

-Beauty and the beast, Sirens, Medusa, de Chris Achilléos, le dessinateur de l'affiche du film "Métal Hurlant". 145F chaque -Mirage, Enchantment, Boris Vallejo Fantasy Art Techniques de Boris Vallejo l'éternel. 145F pièce

-Wiews et Magnetic Storm: recueil de Roger Dean, celui qui illustrait les albums du groupe "Yes", ça ne rajeunit pas. 160 et 180F

-In Search of Forever et Elric at the end of time: Des dessins de Rodney Matthews, (les textes de Michael Moorcock sont illustrés par Elric). 145F pièce.

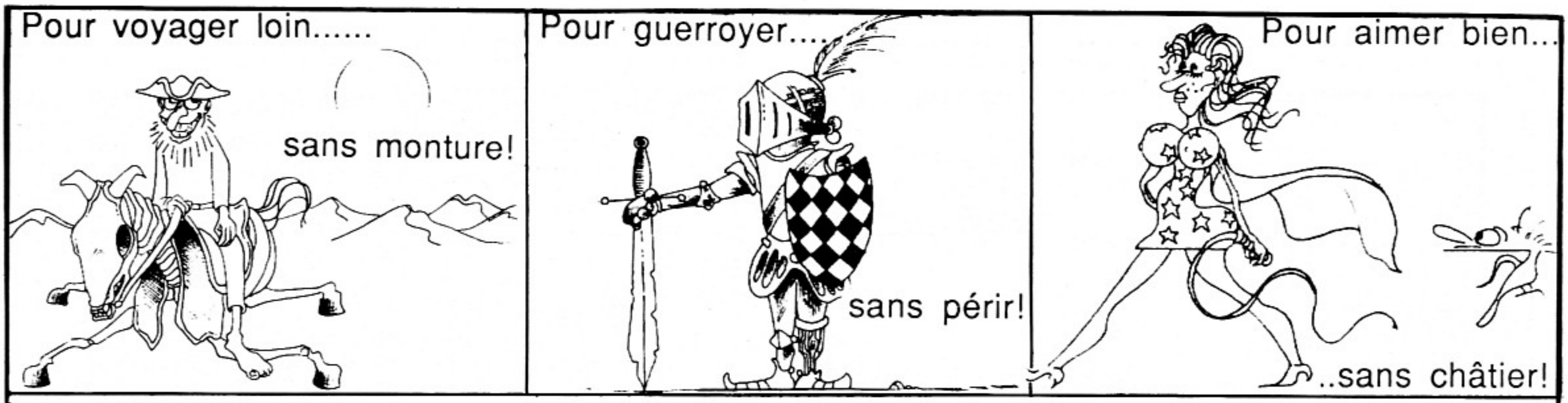
-The flight of Icarus: l'un de mes recueils favoris, 32 illustrateurs allant de la SF à l'héroic Fantasy, le parfait catalogue des dessinateurs de notre ère. 160F

-Mythopoeikon, the second Earth et Closer look: recueils de Patrick Woodrofe, je conseille tout particulièrement le troisième qui vous dégoutera de dessiner, tellement il est bon. 145F

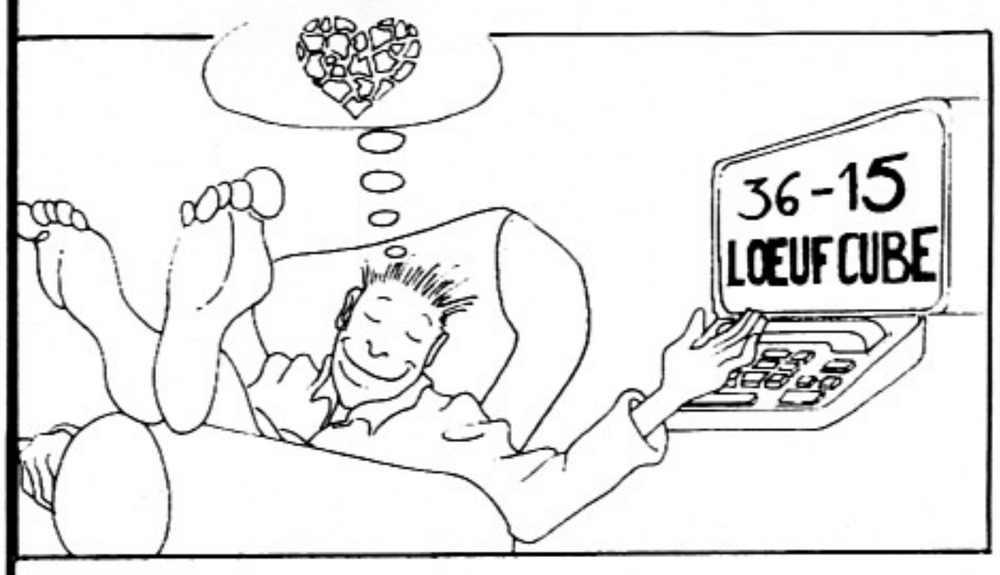
-Lightship de Jim Burns: Souvenez vous de la boîte Battlecar, l'illustration était de lui. 145F

-Inventorum Natura de Una Woodruff: Un bouquin génial, des dessins de faune et de flore délirants, accompagnés de commentaires en latin et en anglais. 90F

-King Arthur and his knights de Deirdre Headon et Julek Heller: voir Ouvertures rapides.



POUR EPROUVER-EMOTIONS-PASSION-FRISSONS.....



UNE SEULE ADRESSE : L'OEUF CUBE

DEUX BOUTIQUES,UN SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE,
UN SERVEUR MINITEL .... 36 15 LOEUF CUBE
24 RUE LINNE 75005 PARIS - 15 RUE G de LA BROSSE 75005 PARIS
16 1 45 87 28 83

ROLE FRANCAIS

CYBERPUNK	225F
RIVENDELL (JRTM)	65F
MIGHTY EMPIRES (Warh.)	288F
HORREUR D'ORGILLION (RM)	65F
FANTASY WARRIOR (Warg. fig)	270F
REALM OF CHAOS 2	270F
TORG	299F
Carte de la destinée	80F
Terre vivante	150F
IN NOMINE SATANIS	189F
Ecran	79F
Intervention divine	120F
Daemonis compendium	180F
Berceker	120F
Baron samedi	119F
Mors ultima ratio	120F
Daemonix remix	120F
LA FRANCE (HAWKMOON)	215F
SPACE HULK + DEATHWING	455F
GENESTEALER + DEATHWING	370F
ADV HEROQUEST	290F
CAR WARS + REVE AMERICAIN	325F
PREDATEUR	220F
DIVISIONS DE L'OMBRE	200F
SHADOWRUN	175F
Ecran	72F
Vivre et laisser mourir (J. Bond)	99F
ROLEMASTER	270F
Ecran	65F

ROLE ANGLAIS

CAR WARS TANKS	170F
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	110F
TMNT Adventure	75F
TMNT After the bomb	75F
TMNT Road hogs	75F
TMNT Guide to the galaxy	75F
TMNT Mutants down under	75F
TMNT Transdimentional	110F
TMNT Truckin turtles	75F
TMNT Turtles go to Hollywood	75F
TMNT Mutants of Yukatan	75F
BEYOND THE SUPERNATURAL	180F
Boxed nightmare	105F
RIFT PALLADIUM	210F
PENDRAGON 2eme EDITION	160F
Knight adventurous	160f
ARS MAGICA	155F
Role master companion IV	105F
RM character record	105F
RM Heroes rogue	130F
RM War law	265F
SPACE MASTER	250F
SM Compendium N°1	105F
CYBERPUNK new edit	150F
CTHULHU Casabook	175F
Fatal experiment	155F
Blood brothers	165F
GURPS Magic items	105F
CASTLES (AD&D 2ème edit)	215F
FA1 Hall of the hitch king	80F
DLA2 Dragon knight	80F
LNA2 Nehwon	90F
Draconomicon	130F

SIMULATION FRANCAIS

VIKINGS	215F
CROISADES	215F
DRAGON NOIR	215F
CRY HAVOC	180F
SAMOURAI	180F
SIEGE	180F

SIMULATION ANGLAIS

CODE OF BUSHIDO (ADV SQ)	350F
BALKAN FRONT (GDW)	300F
NAPOLEON IN SPAIN	195F
MARENGA	240F
EMPIRE 5éme edit.	295F
GULF STRIKE+DESERT SHIELD	320F
DESERT SHIELD	75F
MARCHING THROUGH GEORGIA	235F
JAGDPANZER	210F

FIGURINES CITADEL

STRIKE FORCE space marine	180F
TERMINATOR SQUAD	180F
HARLEQUINS	180F
DEVASTATOR	180F
ORKS DE L'ESPACE	180F
SPACE MARINES	148F
GUARDE IMPERIAL	148F

Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE
24, rue Linne - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ TEL. _____

C P _____ VILLE _____

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
☐ LISTE DES JEUX TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDE dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

Chaosium

Voici les produits désormais disponibles:

-Tournament of dreams pour Pendragon est arrivé. 90F

-Pendragon seconde édition. 250F

-Elfquest RPG. 220F

-Carse et Tulan, deux superbes villes pour tous jeux de rôle médiévaux. 110F chaque.

-Rogue Mistress: Aventures pour Storm et Hawk, avec un artefact à retrouver, un voyageur des plans et une puissante magicienne qui foutent le bazar. Avec en cadeau, de nouvelles races d'Aliens. Disponible.

Leading Edge Games

Cette maison d'édition après avoir sévit avec des jeux tel que "Living steal", l'un des jeux de rôle les plus injouables du monde, ils trouvent le bon filon avec Aliens.

-Aliens the Boardgame: Un excellent jeu de plateau où vous retrouverez l'ambiance du film. 265F

-Aliens Supplement: nouvelles règles, nouveaux pions, y compris la reine Alien. Oh Sigourney my love... 135F

Lion Rampant

Auteurs du superbe et génial jeu "Ars magica" que je vous conseille vivement.

-Ars magica: c'est pas nouveau mais c'est superbe. 170F

-The tempest: campagne pour le précédent cité, tendance un peu boeuf. 90F

-Covenants: Tout pour créer votre propre cercle de magiciens. 99F

-Order of Hermès: Tout sur les différentes maisons composant la grande famille de l'ordre d'Hermès. 135F

-Saga Pack: l'écran, des persos pré-tirés, tout pour bien débuter.90F

-Tales of the Dark ages: recueil de scénarios 12ème siècle. 90F

-Sorcerer's slave: c'est un nouveau module pour l'excellent Ars Magica.

Palladium

Je vous cite quelques références.

-Compédium of Weapons, Armor and Castles: Un superbe bouquin utilisable pout tout jeu de rôle qui doit contenir 1000 armes médiévales, des dizaines d'armures et de châteaux, indispensable pout tout amateur. 220F

-Teenage Mutant Ninja Turtles RPG: écrit bien avant la sortie du film, un bon jeu dont le seul défaut (mais pas le moindre) est la mauvaise organisation des règles, un vrai souk. 130F

-Robotech RPG: le grand concurent de Battletech. 130F

-Rifts: un vrai catalogue, 30 classes de personnages, tout un système de haute technologie etc. compatible avec toute la gamme palladium. 250F

-Rifts World Book n 1: The Vampire Kingdoms. Disponible.

Steve Jackson Games

Sont disponibles entre autres:

-Gurps Cyberpunk, Gurps Super Heros, Gurps Aliens, Gurps Conan. 185F pièce.

Grenadier

-Grim Reaper: Une nouvelle figurine de la série des nouveaux géants vraiment grands. Mars. 270F

-Star Wars: La boîte Storm troopers est épuisée, priez pour le reste de la série et le futur de ces figurines.

-Hydrar Dragon: Nouveau dragon de la Jeanne D'arc de la figurine Julie Guthries. Mars. 100F

-Shadowrun: Vampires and Ghoul, ainsi que Newteam sont deux nouveaux blister disponibles en Mars. 32F chaque.

-Fantasy Warriors: Deux nouveaux blisters en Mars, Fighting men with hand guns et Barbarian Command.

-Bladestorm: Axe men of Yolmen et Sercathu (Hue Eaters) sont deux nouveaux blisters à 50F (5 figurines), respectivement 13ème et 14ème, il ne reste qu'à attendre le jeu.

-Cyberpunk: Grenadier, jeune poulain énergique a acheté la licence du jeu, la première boîte de figurines pour cyberpunk sortira mi-mars, ces figurines pourront certainement servir pour Shadowrun (et inversement bien sûr).

RAFM

La légendaire marque de figurines canadiennes est enfin disponible en France, elle apporte un sang neuf en France, voici quelques uns des points fort de cette marque.

-Reptiliad box: Deux modèles de tortues de guerre, échelle 25mms, la seconde voit le dessus de sa carapace occupée par des gobelins et une baliste. 100 et 144F.

-Dwarfs: du superbe canon qui s'apprête à lancer sur orbite un gobelin appeuré aux géniaux légionnaires portant un casque prussien mais... une armure et un bouclier romains! de 36 à 64F.

-Necromancers: de superbes créatures de la nuit, vampires et nécromants tout en mouvement. de 14 à 36F.

-Siège équipement: vous y trouverez le kit complet conseillé dans le manuel du parfait petit siège, prévu pour 15mm mais adaptable au 25. 24 à 120F.

-Destructor commandos, Terran fédération et CYB orcs: Des figurines SF superbement taillées pour remplacer les space-marines et les terminators que vous ne trouvez pas. La série contient aussi de superbes vaisseaux légers de combat anti-grav. De 34F à Ç110F le blister.

Metal Magic

Ils reviennent, les succulentes boîtes de figurines Asterix sont à nouveau disponibles, je rappelle pour les retardataires, que trois boîtes sont disponibles, "les gaulois", "les romains" et "les pirates" au prix de 115F la boîte de 10 figurines.

La grande nouveauté, c'est surtout les figurines SF de Metal Magic, 200 références, chaque modèle existant dans plusieurs positions, on trouve aussi des petits vaisseaux de combat. Les plus intéressantes sont les Civiles, utilisables dans tous les jeux de SF, les Yoyodins de superbes Samourais SF utilisables comme gardes de la Renkaku corporation à Shadowrun, et les marines utilisables comme groupes de combat pour tous jeux de SF. Histoire de rire un peu, sachez que les socles de leurs figurines sont ronds et en plomb, pourtant on trouve dans chaque blister un socle carré en plastique avec un joli emplacement rond au milieu pour poser la figurine, on se demande qui ils veulent concurrencer.

Stellar Games

Distribué en France par Hexagonal (encore eux!! un trust)

-It came from the late, late, late show: Fabuleux jeu de rôle rendant hommage aux séries Z (celles que diffuse la cinq ou M6), des crises de rire assurées, thème du jeu de base, l'horreur. 90F

-It came from the... II: La suite du premier, thème abordé, les films de Karaté de hong-kong. 90F

-Nightlife: N'est pas sans rappeller "In Nomine" ou "Prédateurs", jouez un vampire, un fantôme, un démon ou un inuit (entre autres) dans la société actuelle à New-York, la grosse pomme. 140F.

FASA

-Plans de bataille n 3, 8 nouveaux plateaux de baston pour Battletech. Février 140F.

-Poster d'Omnimechs: Six nouveaux posters, en les espérant aussi beaux que les posters de Battlemachs. Février 90F.

-Tessdrake Run: Aventure pour le très moyen jeu de rôles legionnaire. Mars 70F.

-The guide to Shannadam County: Pour Legionnaire. Février.

-Anarchists Guide to North América: Guide pour Shadowrun, décrivant les villes, leur politique, les points d'intérêts etc... Enfin, vous allez pouvoir sortir de Seatle. Mars/Avril 110F

-Dragon Hunt: Pour Shadowrun, est déja sorti, mais je vous le remémore, il ne faut pas le rater. 70F.

-Ivy and Chrome: Scénario pour Shadowrun, une jeune écolière elfe est enlevée, il faut la retrouver, mais comme d'habitude, l'affaire est plus compliquée qu'il n'y paraît. 70F.

-Shadows in the twilight: Scénario Shadowrun. Juin/juillet. 70F.

-Choose your ennemies Carefully: Le second tome de la trilogie des romans Shadowrun "Secrets of power" écrits par le fabuleux et génial Bob Charette. Verner Sam est toujours à la recherche de sa soeur, la piste le mène en Grande Bretagne où la magie des druides domine le trône. 40F Mars/Avril.

ICE

Cette année, ils sont bien partis pour remporter le prix des retardataires, toutes les sorties ont été décalées de trois mois!!! On les félicite.

-War law: les règles de combat de masse pour rôlemaster!! Enfin, ils les sortent, c'est normal, c'est la mode. 290F Avril/Mai.

-Dark space: la campagne rôle/Spacemaster devrait enfin arriver, mais si, souvenez-vous, il faut sauver l'humanité d'une infâme race d'Aliens. 126F. Mars.

-Ice Quaterly n 12: le nouveau numéro de la revue de ICE arrivera en Avril.

-BladeStorm: le jeu de combat avec figurines pour régler les embuscades à 30 ou 40 figurines devrait enfin arriver pour plus de détails, voir QUEST 3. Mars.

-Minas Ithil: Un nouveau sourcebook pour Merp, la même présentation que Minas Tirith, superbe donc et utile même aux non-Tolkienniens. 180F Avril

-Black Guard: Extention pour le très beau Silent Death, le jeu de combats spaciaux avec figurines plomb de vaisseaux. 90F. Mars/Avril.

-Cyberskelter: Scénarios pour Cyberspace. 92F. Mars.

-Chicago Archiology: Sourcebook pour Cyberspace. Mai.

-Sorcerer's slave: Scénario pour Merp. Désolé c'est tout ce que je sais. Mars??

TSR

Voici les plus importantes sorties TSR pour 1991.

-D&D Basic Game: Nouvelle version du célébrissime, entièrement pour débutant, clair, évolutif dans la complexité, il devrait même être traduit en Français (Joke?). Mai.

-Dark Sun: Nouveau monde pour ADD, dans un monde médiéval décadent où la magie penche vers la disparition, la boîte arrivera en Octobre, le premier module en Janvier 92, il y aura bien sûr une série de romans.

-Ruins of Undermountain: Une boîte remplie de monstres, de couloirs et de trésors pour Forgotten Realms. Mars.

-Monstrous compedium: Appendix de FR en Janvier 92, Appendix pour Ravenloft en Mai, Appendix pour Spelljammer en Avril, Appendix pour "the outer planes" en Février.

-Règles suplémentaires: The psionic handbook, mais oui, en février. Vickings, très à la mode, un supplément sur "notre" civilisation ancestrale en mai. Dwarves handbook: tout sur nos amis pour qui le monde n'est pas petit: Novembre. Tome of magic, de nouveaux objets magiques, de nouvelles écoles, de nouvelles classes de persos, en Juin. Arms and equipement guide, armes, armures, équipements, avec dessin et listing des prix, Août.

-Forgotten Realms: Développement de "la horde", avec des boîtes accessoires: (fringues, classes sociales etc...)Juin. Un supplément spécial "Drow of underdark", ça fait toujours un tabac, la mode n'est pas passée Juillet. FR13: Anauroch en Décembre. Une nouvelle boîte de campagne: Maztica, tendance aztèques et conquistador, les romans eux sont déja en partie sortis, la boîte de base sortira en Août, et les deux premiers scénari en Septembre et Novembre. Enfin le LC3 en Avril, un module dans une cité portuaire, Ravens bluff. Sept romans sortiront en 91 sur le monde de Forgotten.

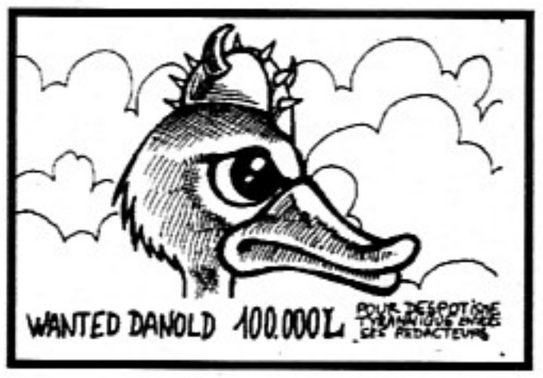
-Dragonlance: Le calendrier 1992 qui sera en vente en Juillet sera sur Dragonlance. La série Dragonlance continue avec en 91 le DLS1, Mars, le DLS2, en Mai, le DLS3, en Août et le DLS4 en Novembre.

Enfin, pour démarrer 92 en beauté, Janvier verra la sortie du DLR2, sur Taladas, un sourcebook sur les minotaures. Six romans sortiront également en 91.

-Ravenloft: 2 modules en 91, Ship of horror, le RA2 en Mars et Touch of death en Novembre. Un accessoire sur de nouveaux monstres et seigneurs infâmes, RR1 Darklords en Août, en Octobre, un accessoire sur les créatures qui hantent les cryptes ainsi que tous les éléments, s'y rapportant, le RR2 Book of Crypts et enfin, un spécial vampires et undead, le RR3 Vampires en Janvier 92.

Surprise!! On ne s'y attendait pas, 2 romans sortiront également sur le thème.

-Spelljammer: en Février, SJR2 Realmspace, sourcebook sur le système solaire, entre autre sur la planète des Beholder. SJR4 Practical Planetology, tout pour créer vos propres Crystal sphères en Juillet. En modules, nous aurons le SJA4 Under the Dark fist en Juin et le SJS1, Goblin's return en Décembre. Legend of Spelljammer, une boîte de campagne contenant les plus beaux vaisseaux de l'espace et leurs charmants habitants, le tout en 200 pages. Septembre. L'écran de Spelljammer sortira en février. Et oui, des romans sortiront aussi!!



-Greyhawk:Greyhawk Wars, en Décembre, une grosse boîte qui contient une campagne sur 5 ans, les déchirements de royaume en une guerre fratricide. Et puis 2 modules, WGS1, Five Shall Be One en Avril et le WGS2, Howl from the North en Octobre. Surprise, pas de romans prévus.

-Lankhmar: LNA3: Prince of Lankhmar, module en Avril. LNR2: Tales of Lankhmar, accessoires en Juillet.

-Dungeon Trivia: voir Bruits de couloirs.

-TSR Collector Cards: Set 1 en Juin et 2 en Septembre, il s'agit de cartes illustrées de monstres avec leurs stats, le tout pour une somme élevée puisqu'il s'agit de cartes de collection (ben voyons Léon.).

-RIP: Il s'agit du nouveau jeu de TSR, dans un monde moderne où les morts vivants se sont réveillés, pour plus de détails, voir La nuit des morts-vivants, le jour, l'aube, le goûter, le souper etc...

Productions et Traductions Françaises

REK

Ils sont géniaux, je les adore, REK, inventeurs du fabuleux jeu Héroika et des socles cartonnés de terrains, qui vous permettent de créer vos champs de bataille à volonté, viennent de sortir les plateformes de manoeuvre!! Vendus en sachet, il s'agit de socles aimantés, que vous pourrez découper au ciseaux et sur lesquels vous pourrez mettre jusqu'à 12 figurines 25mm. Les socles sont aimantés, mais me direz vous, les figurines n'accrochent pas...

C'est là l'innovation, dans chaque sachet, vous trouverez du carton ferreux autocollant, vous découperez donc un morceau de carton, vous le collerez sur la base de votre figurine et voilà le tour est joué. Vous pouvez jeter vos socles en plastique... 35F le sachet.

Oriflam

-La France: Ce supplément de 200 pages pour Hawkmoon arrive ou est arrivé (enfin). Il contient un descriptif des 15 Duchés de France, ormis la Camargue qui bénéficiera d'un supplément pour elle toute seule (veinarde). Les sociétés secrètes, les guildes etc... seront décrites ainsi que l'art et la manière d'en faire partie.

De nombreux ajouts de règles: Comment tirer un personnage Francais, les bottes secrètes et des armes gadgettisées, un système de valeur psychologique pour les joueurs (bravoure, fièrté) et pour les méchants PNJ (sadique, obsédé etc...), la Santé mentale est abordée très en détails, une nouvelle race très fun de mutants et enfin, de nouvelles compétences scientifiques.

Vous aurez attendu, mais vous avez de quoi faire. Fèvrier-Mars.

-L'écran Cyberpunk: 4 volets de Gasner avec l'habituel livret 16 pages résumant les tables utiles au bon déroulement du jeu. Mars.

-Elder Secret: L'extension mythique d'Avallon Hill dont les illustrations qui ont marqué l'histoire pour être les plus infâmes jamais publiées, sortira en Avril-Mai, les illustrations justement sont entièrement refaites.

-Runequest: le nouvelle édition devrait voir le jour entre Juin et Septembre.

Jeux Descartes

-Le calice des possibilités: second volet de la trilogie "les reliques du pouvoir" pour Torg. Mars.

-Quelque chose de pourri à Kisley: cinquième volet de cette campagne géniale pour Warhammer RPG vient juste de sortir.

-Outre espace: Scénario Star Wars. Avril.

-Héroic Fantasy: Extension pour Simulacres, moins original qu'Aventures extraordinaires, mais il faut de tout. Avril.

-Repose sans paix: Sixième volet de la campagne impériale pour Warhammer RPG, le septième "Empire en flammes" est prévu pour juillet. Avril.

Dragon Radieux

J'ai téléphoné, voici la réponse: "il n'y a plus d'abonné au numéro...", ils ont certainement changé de téléphone, à bientôt...

Flamberge

-Ecran prédateurs: il devrait être déjà sorti, il contient un scénario de 12 pages.

-White Wolf: excellente revue américaine, 60 pages, en Noir et Blanc, dont Flamberge a négocié la distribution qui sera assurée par les Silmarils. Elle devrait se vendre aux alentours de 40F, elle parle de jeux très joués aux States comme: Shadowrun, Ars magica, Torg etc... Elle reste hélas en langue anglaise. depuis Février.

Durandal

Rappelons que cette jeune société Marseillaise vous propose des armes de grandeur nature très solides, très belles, pas dangereuses à des prix très corrects variant entre 160 et 330F.

Vous pouvez les contacter à cette adresse: Durandal production: 18 bld Rouvier 13 010 Marseille. Avec de la chance vous trouverez une boutique qui les distribue, vous pourrez y consulter un catalogue, commander une arme et la recevoir environ une semaine après, je vous conseille vu l'importance des frais de port, de commander à plusieurs. Vous pourrez, sur Paris, vous adresser aux boutiques Temps Libre et Game's and Dreams qui distribuent Durandal.

Eurogames

-Dragon noir 2: devrait être déjà sorti, 6 planches de souterrains compatibles avec celles du number one, le but est de récupérer l'orbe mauve qui permet de parler avec les dragons, mais celle-ci est gardée par les terribles Krops, mi arachnides, mi termites et par les Gharvs, d'infâmes reptiliens gluants. Un système de campagnes en solo est inclu dans la boîte, le terrain étant renouvelable, il permet un minimum de variété. 250F.

-Le port fortifié: Cette boîte est entièrement compatible avec Vickings ou Croisades, elle contient 4 cartes d'un port, compatible avec la cité fortifiée (pour faire, je vous le donne en 1000, une cité fortifiée portuaire), de nouveaux pions, allant du pêcheur, au marin en passant par la milice municipale et la jeune fille du port, des pions marchandises, étoffes, rhum etc... et enfin quelques bateaux marchands à quai. Mars 170F.

-Moscva et Harkov: Ex jeu de chez International Team, Moscva était l'un des meilleurs de la série, revu et corrigé par Euro Games, ça va être le délire... Effectivement, car sur le même système de jeu, deux autres wargames verront le jour. "Fans" du front Est vous pourrez vous délecter avec Moscva le premier volet, et Harvok, second de la série qui sortent ensemble. Personnellement j'espère qu'un wargame sur Koursk verra le jour. Avril.

-Village médiéval: Excellente initiative d'Eurogames que de produire des décors 3D en résine pour sa gamme de jeu, toutes les petites baraques de cry Havoc, avec les murs, le toit "ouvrant", la cheminée, les accessoires, tout ça pour le 15mm... Ah oui mais et les figurines?? Rassurez vous, dans les mois à venir, Eurogames produira une gamme de figurines 15mm représentant parfaitement les pions du jeu!!! Amateur de Dioramas et de jeux de rôles, arrive le temps de vous mettre au 15mm ?? Bof me direz vous, pour quelques baraques... Alors accrochez vous, voici la suite du programme: Le château de siège!! mais oui mais oui, il arrivera à un prix de vente d'environ 600F, suivront l'abbaye de Vickings et le moulin de Dragon Noir et ce n'est que le début. Le village arrivera en Mars-Avril, prix de vente moyen de chaque maison: 85F.

Presses Pocket - Fleuve noir

Désormais nous parlerons des sorties livres SF ou Fantastique de cette maison d'édition de qualité. Jusqu'au mois de mars, Presses Pocket organise un concours qui vous permettra de gagner un voyage à la convention américaine de SF, les bulletins sont disponibles chez votre dépositaire de livres habituel. De plus, pour trois livres achetés, vous aurez droit à un "pins" signé Suidmack.

-Les fleurs et le vent: cycle de trois bouquins en coffret, colection anticipation, dans chaque coffret un bulletin de concours pour gagner l'une des 30 consoles Séga mises en jeu. Mars.

-La gambit du magicien: De David Eddings, série Fantasy. Avril.

-Crime et enchantement: de Jack Vance le magnifique. Avril.

-Résurections: de Silverberg. Avril.

-Gare à la bête: de P. J. Farmer (ça va rendre dingue certains membres de la rédaction). 28F. Mars.

-Les Casseurs de monde: de Marion Zimmer Bradley, 12ème tome de la fabuleuse saga de Ténébreuse, il est un peu dommage que ce 12ème voit le jour avant le 9 et le 10!! 44F. Mars.

-Jem: de Frederic Pohl. 32F. Mars.

-Quête sans fin: de Van Vogt (pour les ignares, il a écrit les Armuriers d'Isher entre autres). 32F. Mars.

-Compagnie des glaces n°22 et 56: réédition et nouveauté. 26F Mars.

-Rayjean M.A: Chocs en synthèse. 26F. Mars.

-Limat M.: Le sang du soleil. 26F. Mars.

PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 30 MARS AU 7 AVRIL 1991
DE 10H A 19H - HALL 1
NOCTURNE VENDREDI 5 AVRIL 22 H

6e SALON NATIONAL

JEUX DE REFLEXION
Jeux Educatifs, de Société, de Rôle, de Simulation, d'Histoire, de Stratégie, de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...

AVEC LE 12e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

Illustrateur Christophe DROCHON

Comité des Expositions de Paris

Idéojeux

-Mors Ultima Ratio: Campagne pour In Nomine Satanis se déroule en 1920.

-ATF: 4 anges, 4 démons pour In Nomine, une forge de nains ce sont les premières figurines distribuées par Idéojeux et fabriquées par ATF, qui ont dû ou devraient apparaître comme nous l'annoncions dans le N 3, ne les ayant pas vu, je ne me permettrai aucune remarque.

-Demonix Remix: recueil de scénari pour In Nominé.

-Heavy Metal: Le nouveau jeu de Croc et de son compère Mathias Twardowski arrivera en Avril. En 2040, il ne subsiste sur l'échiquier Géopolitique mondial que deux blocs, l'occident et le tiers monde. L'occident, qui est le bloc nous concernant est hypermédiatisé, pensez donc, 1000 chaînes de télé, 5 postes en moyenne par foyer et l'argent ce sont des points cadeaux!! La loi est régie par des robots de type VRC inventés par le génial et célébrissime Hopson. L'univers est comme toujours très original, merci Croc, il restera à voir ce que valent les règles, mais pour ça, on peut aussi faire confiance aux deux infâmes compagnons.

Comme pour In Nominé, vous pourrez jouer deux côtés différents, les gentils et les méchants. En effet, une menace pèse sur le monde, je ne peux vous révéler sa teneur, mais ferez-vous parti de ces rebelles qui sortent de leur carcan audiovisuel pour sauver l'humanité ou de ces traitres horribles cherchant la destruction de l'humanité?? Beaucoup plus proche de "Mondwest" ou des "rescapés du futur" que de Robocop. J'attends avec impatience. Avril.

-RIP: Les deux fondateurs de Siroz je nomme: Eric Bouchaut et Nicolas Therry ont quitté Idéojeux, je rends hommage ici aux géniaux créateurs de Zone, de Berlin XVIII, et de la gamme Universom. Je ne leur souhaite pas de reposer en paix, pour une fois je verrais d'un bon oeil des revenants à leur image dans le milieu du jeu. Bonnes vacances.

-Plasma: Suite à l'événement précédent, c'est Croc et Mathias qui reprennent Plasma en main à partir du numéro 3, la maquette et le contenu devrait de source beaucoup mieux convenir aux fans de leur gamme.

Hexagonal

-Fantasy Warriors: Traduction en sortie US simultanée de Jeu de Nick Lund avec de superbes figurines etde Mark Copplestone, l'un des meilleurs jeux de combat d'armée, voir le plan rapproché du N 3 de QUEST. Il devrait être sorti, et ne le manquez pas !

-Orgillion Horror: Premier recueil de scénari pour rôlemaster, tiré de la série Shadowworld, la boîte de base de Shadowworld est loin d'être indispensable pour le jouer. Mars.

-Mercurial: Première campagne pour Shadowrun in french, saurez-vous protéger la superbe Mercurial, Rock Star parmi les Rock Star des dangers qui la guettent dans les bas-fonds de Seatle. Avril.

Olivier NOEL

INTERVIEW

MALCOLM MITCHELL
président de T.S.R U.K

Depuis quelque temps, les amateurs français ont pu constater un essoufflement de l'activité de TSR, ce pionnier du J.D.R, et des bruits couraient sur un come back possible de la firme sur le marché français. Quest a voulu en savoir plus.

QUEST : **Depuis que Transecom (l'ancien importateur et traducteur officiel) ne distribue ni ne traduit les produits TSR, il s'est passé pas mal d'événements, mais revenons-en au début et expliquez-nous : pourquoi vous êtes-vous séparé de Transecom ?**

MALCOLM MITCHELL : En fait, si Transecom a arrêté c'est pour deux raisons :

La première est que les douanes françaises ont interdit à Transecom d'importer des produits TSR en anglais car ceux-ci dérogeaient selon elles à la loi française.

Et la deuxième est que Transecom développait de plus en plus, à l'époque, de produits électroniques, ce qui correspondait d'ailleurs à leur savoir-faire, aussi avons-nous trouvé un "gentleman agreement" (accord à l'amiable) pour nous séparer.

Ensuite, nous n'avons pas repris directement de représentant exclusif, car le problème de la loi française restait entier. Une autre société n'aurait pas davantage pu importer. D'ailleurs plusieurs envois que nous avions fait en direct à l'époque nous sont revenus.

Et comme je pense que l'on n'a que deux chances sur un marché, et pas une de plus, nous avons décidé d'attendre le résultat des enquêtes que nous avons alors menées auprès du gouvernement français.

QUEST : **Mais si les problèmes d'interdiction portaient sur le problème de la langue, pourquoi être alors resté si longtemps sans produits en français ?**

Malcolm MITCHELL : une bonne traduction prend du temps, cela nous nous en sommes rendus compte lors des traductions en Allemagne. Et c'est ce que nous devons à nos joueurs : des produits de Qualité à de bons prix.

QUEST : **Oui, mais Transecom, juste avant d'arrêter, avait traduit plusieurs produits dont notamment le "livre des joueurs" de la 2ème édition, pourquoi ne pas les avoir réimprimés ?**

Malcolm MITCHELL : Nous nous sommes renseignés à propos de cette traduction du "Players". 50% des joueurs interrogés nous ont dit qu'elle était bonne, et 50% qu'elle était mauvaise. En fait, il semble que la deuxième moitié de la traduction ne soit pas bonne. Aussi avons-nous cherché une équipe de traducteurs compétents pour faire une nouvelle traduction. Mais de bons traducteurs disponibles rapidement sont plus rares qu'on ne le croirait. Maintenant nous avons constitué une équipe de traducteurs et tout est OK.

QUEST : **D'accord je comprends que refaire une bonne traduction prend du temps, mais cela fait plus d'un an qu'il n'y a plus de produit en français pour AD&D. N'aurait-il pas mieux valu avoir une traduction du Player peut-être pas aussi bonne que désiré, plutôt que pas de traduction du tout pendant aussi longtemps ?**

Malcolm MITCHELL : Absolument pas ! Comme je vous le disais, nous n'avons que deux occasions seulement d'être présents sur un marché, si vous loupez votre deuxième implantation, c'est terminé. Aussi avons-nous préféré attendre plutôt que de proposer des produits pas très bons. En fait, les produits traduits (que ce soit en français ou dans d'autres langues) doivent être de même qualité d'activité et nous voulons préserver cette qualité.

A ce propos, nous avons présenté la nouvelle traduction du Player à plusieurs personnes indépendantes de TSR, et toutes nous ont félicité sur la qualité de cette traduction. Maintenant que nous sommes prêts, nous allons bouger rapidement.

QUEST : **Que sont donc vos plans pour 1991 ?**

Malcolm MITCHELL : Pour les produits anglais, nous allons développer les 3 mondes existants pour AD&D et en introduire un nouveau.

En ce qui concerne les produits en français, la nouvelle traduction du Player de la 2ème édition sera disponible tout début avril. Puis devrait suivre courant juin le recueil des Feuilles de Personnages, ensuite le Dungeon Master Guide dans les premiers jours de septembre. En octobre sortira le DMs Screen (l'Ecran) et un autre produit pour la fin d'année.

De plus, il y aura courant mai un nouveau produit qui sortira en anglais aux Etats-Unis et Angleterre, et quasiment en même temps traduit dans la plupart des pays d'Europe (France, Allemagne, Espagne, Italie,...) Cela prend du temps car nous voulons que les traductions soient excellentes, aussi devons-nous réaliser des glossaires des termes techniques dans toutes les langues.

En ce qui concerne les traductions effectuées par Transecom (et maintenant épuisées), nous n'envisageons pas de les utiliser.

QUEST : **A ce propos, qui décide des produits à traduire en français ?**

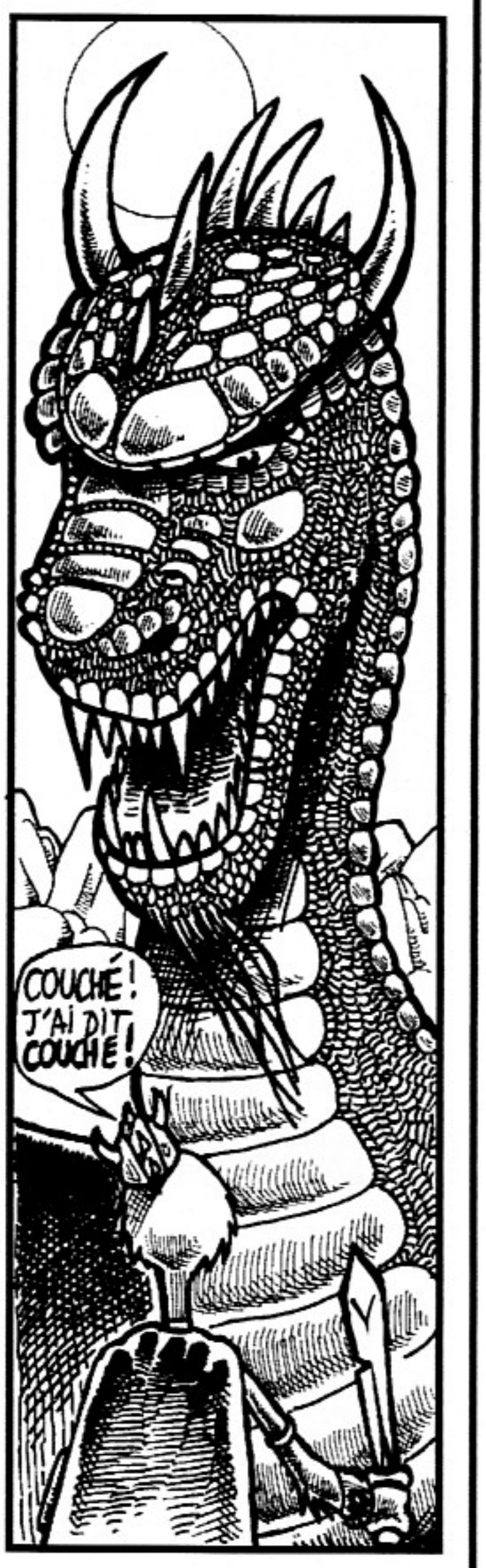
Malcolm MITCHELL : TSR US & TSR UK sont les seuls à décider des traductions à effectuer, mais tout le monde, depuis les importateurs jusqu'aux joueurs a un pouvoir consultatif et peut donc nous donner son avis.

QUEST : **Il y a un TSR Angleterre, y aura-t-il un TSR France ?**

Malcolm MITCHELL : Ni oui, ni non ! Il est encore trop tôt pour en décider. A l'heure actuelle, notre priorité absolue est de reconquérir le marché et ceci est un projet qui va durer plus d'un an, ensuite nous verrons.

QUEST : **Merci.**

Propos recueillis par
Fabrice SARELLI



MANIFESTATIONS

RETOUR VERS LE PASSE

BELGIQUE

Une fois encore, la Guilde des Fines Lames s'est distinguée par l'organisation de sa septième convention lors des dernières vacances de Toussaint. Il s'agissait de la première convention d'ampleur nationale en Belgique (sans être pour autant mercantile). Cet événement a regroupé au sein du comité organisateur sept associations de jeux de simulation, une douzaine d'associations provenant de différents coins de Belgique (Wavre, Charleroi, Tournai, Bruxelles, Liège, Namur, La Roche etc). Le programme, plutôt étoffé, varié et à plus d'un titre inédit se composait d'un tournoi d'AD&D avec un système original de classement individuel, un tournoi Cthulhu (sans précédent en Belgique), un mini concours de peinture sur figurines, une vente aux enchères, un tournoi "jeux de plateau", une joute médiévale etc. Il y a eu plus de 100 participants, totalisant près de 200 entrées durant ce week-end. Trente-sept lots ont été distribués aux gagnants qui se sont vus décerner aussi une enveloppe de près de 200 F chacun.

En un pays où les clubs sont peu développés et où les joueurs ne sont pas encore habitués aux manifestations de ce type, cette action mérite d'être soulignée et nous tirons notre chapeau à la Guilde des Fines Lames qui par son dynamisme développe le jeu de rôle dans son pays. Rendez-vous à l'année prochaine.

BREST

Grand succès du 3ème salon du jeu organisé par la Maison pour Tous de l'Harteloire les 24 et 25 novembre dernier. Durant ce week-end la MPT a abrité également la 5ème Assemblée Générale de la Guilde de Bretagne où régnait une franche ambiance conviviale. Une nouvelle équipe s'est formée avec de nouveaux objectifs. Désormais les personnes participant aux GN proposés par la Guilde sont équipées de pistolets à peinture, les "paint ball". Détournée à des fins ludiques cette invention australienne (pour marquer les troupeaux à distance), après avoir fait des millions d'adeptes aux States, commence à s'implanter en France. En Bretagne, environ 60 lanceurs "exercent" déjà. Pan ! Pan ! t'es mort ! Mais si, regarde la tâche !

LIMOGES

Le sixième Salon du Jeu de Simulation de Limoges a eu lieu le 24 et 25 novembre dernier, organisé par la Compagnie Grise, dans le fief du magasin la Lune Noire. Il a surtout réuni des initiés et très peu de blancs novices ! En plus de QUEST, on a pu noter la présence de Philippe Moucheboeuf (Aristo), l'équipe Flamberge (les divisions de l'ombre, Prédateurs), Didier Guisérix (Casus Belli), Valérie Lahanque (Descartes), Patrick Durand-Peyrolles (Empire et Dynastie), Croc (Siroz) et enfin Denis Gerfaut (Rêve de Dragon) que nous saluons pour sa gentillesse et son humour.

MARSEILLE

Le Jet d'Or 91, une des cinq plus grandes manifestations de France, prévue pour les 23 et 24 février 1991 est annulée. Le comité d'organisation présente à tous ses excuses et donne rendez-vous l'année prochaine, en espérant que les circonstances matérielles incontournables qui ont conduit à l'annulation de cette manifestation ne se reproduiront pas ! Dommage !

NANCY

Du 16 au 18 novembre 1990 s'est déroulée aux Palais des Congrès de Nancy la troisième édition des "Joutes du Téméraire". Fort du succès de ses deux premières éditions l'ESSTIN, organisatrice de la manifestation, se devait de frapper un grand coup. Essai transformé ! De superbes locaux, un accueil et une organisation parfaits (bravo à Gilles et aux autres) contribuèrent à faire de cette manifestation un réel succès, tant au niveau des participants (420 joueurs inscrits aux tournois et près de 800 visiteurs au total) qu'à celui de la médiatisation (Radio France Nancy), RTL Télévision, médias spécialisés et locaux.

Au niveau des jeux couverts, on aura noté : pour les jeux de plateau : Supergang, Diplomacy, Full Metal Planete, Excalibur, et pour les jeux de rôle : James Bond, JRTM, Maléfices, Pendragon, Berlin XVIII et Strombringer, bien sûr, dont c'était la coupe de France. Les gagnants se sont vus attribuer de superbes lots d'une valeur totale de 50.000 francs ! On ne peut qu'attendre la quatrième édition de cette manifestation qui s'impose déjà comme l'une des plus populaires de France.

RETOUR VERS LE FUTUR

BELGIQUE

La Guilde des Fines Lames vous propose un grandeur nature pour la deuxième semaine des vacances de Pâques 1991. Cette cinquième édition d'Aratorix suivra la lignée des précédentes. Les aventures de G.N auront lieu du 9 avril à 17h au 12 avril à 15h (4 jours : 70h de jeu non stop). Accesible aux joueurs d'au moins 14 ans. La participation aux frais est fixée à 2.200 FB pour les quatre jours. Pour recevoir le dossier d'inscription, écrivez sans tarder à ASBL, avenue du parc n 12, 4053 EMBOURG.

BRETAGNE

Un grandeur nature sur le jeu de l'Appel de Cthulhu est organisé par les Gardiens de la Flamme. Il aura lieu à Ploermal (centre-Bretagne) du 21 au 23 avril. Pour tous renseignements contactez E. LESPERT, 11 rue Sainte Croix 56120 JOSSELIN.

COMPIEGNE

Du 25 février au 1er mars la ville de Compiègne sera de nouveau le théâtre du Killer organisé par les élèves de l'université de technologie de Compiègne et l'ADMK (Association pour le Développement et l'Aménagement du Killer). Le thème retenu cette année est la guerre des gangs. Après le vif succès de l'an passé, près de 250 joueurs réunis, l'équipe espère cette année battre le chiffre record européen de 500 joueurs.. Nous leur souhaitons le succès grandissant qu'elle espère.

GRADIGNAN

Après Stratèges 86, Stratèges 87, 88, 89, 90, voici Stratèges 91. Si ! Cette manifestation de JDR du Sud-Ouest se déroulera du 20 au 23 avril à la salle Espace-Rencontre de Gradignan.

Cette année les organisateurs proposent pour les tournois, un doublé Cthulhu-Maléfices, un doublé AD&D, Rolemaster (même scénario, système de jeu au choix), Space Hulk (avec l'aide du club du Parchemin de la Licorne), Fief II, Warhammer Battle, Arènes et Orphée. Il y aura également des animations informatiques (sur Amiga), une animation durant toute la semaine de Tempête sur l'Echiquier (sur échiquier géant), ainsi que des animations de Whog Shrog, de Jeux science-fiction etc. Pour les personnalités citons : Philippe Moucheboeuf (Aristo Fief II), Eurogames, et d'autres encore. Une manifestation qui, si vous êtes dans le Sud-Ouest (et même si vous n'y êtes pas), est à ne pas manquer. Pour tout contact : MJC Bourg, 8 avenue Jean Larrieu 33170 GRADIGNAN. Tél : 56.89.17.12

PARIS

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAMES

Les sélections des joueurs qui disputeront ce championnat se dérouleront dans la France entière du 10 janvier au 13 mars. Les personnes désirant organiser des challenges dans leur ville ou région doivent s'adresser à la F.F.J.D.S - 50 bis, rue de Crimée 75019 PARIS. Tél : (16) 1. 40.43.11.30 ou 45.48.21.68. La finale du championnat (sur Raphia) aura lieu les 13 et 14 avril au Lycée Henri IV, 23, rue Clovis, PARIS 5ème.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX DE ROLE

Les éliminatoires de Paris et région parisienne du Championnat de France de J.D.R se dérouleront le samedi 13 avril à l'Université Paris-Dauphine sur le thème "Role Playing" dans des univers médiévaux fantastiques (AD&D, Warhammer). Les salles particulières offrent de très bonnes conditions de jeu. Les dossiers d'inscription sont à demander avant le 30 mars avec une enveloppe timbrée à l'ACF, 42 rue de la Muette, 78600 MAISONS-LAFITTE.

Pour la province, contactez vos clubs, ils sont chargés des éliminatoires.

LE 6ème SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION (avec le 12ème Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit) aura lieu à Paris Porte de Versailles, du 30 mars au 7 avril 1991. Les principaux acteurs du Jeu de Rôle français seront présents, dont certains membres de QUEST ! Pour l'instant, Danold ne nous a pas encore précisé si oui ou non il compte venir (dans le cas où il viendrait vous ne pouvez pas le rater : c'est le seul canard dont l'entrée soit autorisée au salon !). Ce Salon, qui promet cette année, se tiendra au hall d'exposition n 1, de 10h à 19h nocturne le vendredi 5 avril jusqu'à 22h.

PARTENAY

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

RENNES

Les 30 et 31 mars se déroulera à la MJC de la Paillette à Rennes le "5ème tournoi de l'Ouest". Cette année vous pourrez vous affronter sur plus d'une dizaine de jeux (jeux de rôle et de plateau). Pour obtenir votre dossier d'inscription et pour tout renseignement, n'hésitez pas à contacter : E. PERRIGNON au 99.63.48.14

INFOS

AVATAR

Avatar est un jeu par correspondance et par minitel pour 12 à 16 joueurs. La gestion économique, la diplomatie et l'art de la guerre sont à gérer avec soin, chaque joueur possédant des caractéristiques particulières (c'est là qu'intervient le côté par "correspondance"). Chaque joueur a un lot et des manières de marquer des points différentes en fonction de sa classe (pirate, marchand, missionnaire...).

Le jeu débute sur votre planète natale, la galaxie étant à explorer. (Vous ne connaissez même pas l'emplacement des autres joueurs).

DIPLO - BP 36 - 35890 LAILLE

DUELMASTER

Basé sur un gros programme de gestion de combat par ordinateur, ce jeu met en scène l'équipe de gladiateurs que vous avez créée. Vous devez pour chaque arène définir les tactiques de combat (vous êtes l'entraîneur de l'équipe) et vous recevrez chez vous les résultats avec les commentaires.

(Voir la rubrique dans ce même QUEST).

TEMPS LIBRE

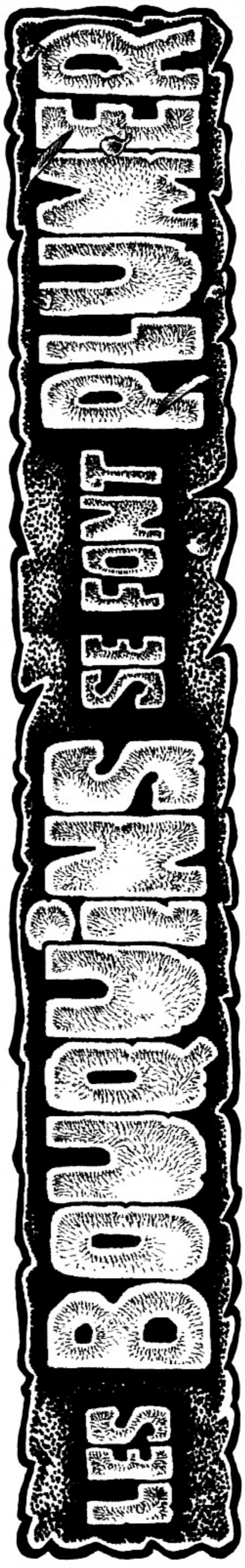
Chez moi vous trouverez de tout,

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 trouverez de tout, mais aussi des conseils et des nouvelles fraîches.



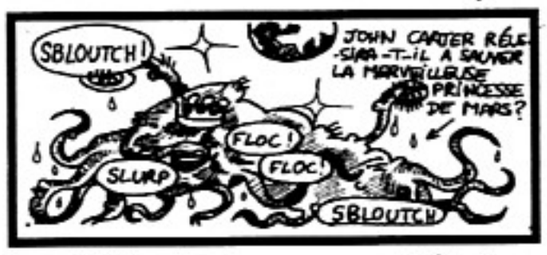
LA PRINCESSE DE MARS

Edgar Rice Burroughs

Thème : Poursuivi par des Apaches, John Carter s'est réfugié dans une caverne de l'Arizona. Pour ne pas subir les tortures des Indiens, il est prêt à se donner la mort. Malheureusement, cette caverne très étrange a eu pour effet de le paralyser. Il gît à terre à présent, attendant une mort horrible. Soudain, derrière lui, des bruits bizarres et effrayants font fuir les "peaux-rouges" et mettent à dure épreuve ses propres nerfs. Après un immense effort, il parvient enfin à se lever dans la luminosité blafarde de la lune. Il voit un corps allongé au milieu de la pièce...Le sien ! Est-il donc mort ? Son âme est-elle en train de contempler une dernière fois son corps physique avant de rejoindre l'au-delà ? Cet au-delà risque alors fort de le surprendre ! Attiré et fasciné par un point rouge dans le ciel, John lève les bras comme pour une invocation, et est transporté à la vitesse de la lumière à travers l'espace. Lorsque John Carter rouvre les yeux, c'est le spectacle incroyable de la planète MARS qui lui est offert. A partir de là, les innombrables péripéties qui l'attendent satisferont les plus exigeants des amateurs de récits d'aventure : homme traqué par les immondes Martiens Verts, il sera capturé, puis se retrouvera lui-même chasseur, combattant des créatures toujours plus extravagantes. Mais en plus de tout cela, il découvrira aussi l'amour sur cette étrange planète...

L'originalité : E.R. BURROUGHS sait vous faire partager avec beaucoup de charme la vie de son personnage. John Carter est un héros, mais pas un héros quelconque : son drôle de caractère l'oblige à vivre audacieusement des événements particulièrement dangereux. L'auteur vous surprend de nombreuses fois à des moments vraiment inattendus. Le monde est complètement délirant dans le bon sens du terme. La technologie y est très variée. Selon les endroits où l'on trouve de la vie sur Mars, la communauté vit avec une technologie ancienne, ou au contraire tout à fait moderne. BURROUGHS vous fait si bien suivre la vie de son personnage que lorsque vous tournez la dernière page, vous êtes essouflés. A conseiller aux amateurs de Space 1889.

Quelques informations : né le 1er septembre 1875, E.R. BURROUGHS a écrit quelque 90 livres traduits dans plusieurs langues, dont les plus célèbres sont bien sûr ceux qui composent la saga de Tarzan. Il mourut à l'âge de 75 ans, en 1950. Les tomes de la vie de John Carter vous étonnent d'autant plus que l'auteur les a écrits pendant la première guerre mondiale. La technologie avancée décrite dans



les différents tomes vous fait donc réfléchir sur l'imagination de cet auteur. Les quatre premiers tomes (sur onze) du cycle de Mars sont disponibles en français dans la collection Epées et Dragons chez Albin Michel. Enfin, sachez qu'un projet de film tiré de cet ouvrage est sérieusement à l'étude à Hollywood, on parle d'un énorme budget, et de John Mc Tiernan comme réalisateur...A suivre ! A.C

LES HOMMES PROTÉGÉS

Robert Merle

Neurologue confirmé et connu, Ralph Martinelli est le premier médecin à informer les autorités américaines des dangers d'une nouvelle maladie, l'Encéphalite 16, dénommée ainsi à cause du numéro de chambre du premier malade atteint. Trois semaines après la première communication de son rapport, aucune mesure n'a encore été prise pour éviter l'épidémie. Nouvelle entrevue. Toujours rien. La campagne électorale bat son plein... Quelques jours plus tard le New-York Times publie de longs extraits du "rapport Martinelli". Enfin alertée, l'opinion publique s'affole. Des mesures sont prises mais elles se révèlent inefficaces. En effet, il y a peu de moyens d'éviter l'encéphalite 16, le vaccin n'existe pas encore. Une seule solution mais peu agréable, repoussante même pour certains ; oui Messieurs, faites bien attention à vous car la maladie ne s'attaque qu'à vous ! Au lendemain de l'épidémie, les rapports entre hommes et femmes ont bien changé. Ce sont elles qui dominent désormais, qui sifflent l'homme qui passe innocemment. La seule chance c'est Ralph, isolé dans un centre, qui travaille sur le vaccin de l'encéphalite 16.

Priez pour qu'il réussisse, Messieurs, car vous pouvez vous réveiller, vous aussi, demain face à ce virus. Et dans une telle éventualité, jusqu'où croyez-vous être prêts à aller pour éviter la maladie.

Prix Goncourt en 1949 avec "Week-end à Zuydcoote", Robert Merle nous propose dans ce livre une version beaucoup plus originale que les versions féministes déjà proposées. Ce livre peut très bien servir de base à des scénarios pour le jeu Paranoïa (par exemple) puisqu'il met le héros dans des situations des plus stressantes (inversion des rôles et des mentalités) et montre comment on peut deviner ce qu'une personne pense par l'analyse de ses actions, de ses gestes ou même de ses regards. M.F.R

SLAINE

Pat MILLS & Simon BISLEY

Notre histoire se déroule au temps des Celtes, à une époque où les dieux étaient des entités palpables et concrètes. Notre héros s'apelle SLAINE, possède une grande hache, des muscles très "Schwarzenegeriens",(1) et a pour ambition de devenir Haut-Roi ! Jusque là, tout va bien : vu comme c'est parti, notre homme a peu de chances de sortir de l'ombrage d'un certain Conan ("the best" diront nos chères têtes blondes). Pourtant, cette impression s'estompe rapidement lorsque l'on s'aperçoit que l'intrigue est plus complexe qu'il n'y paraissait initialement, et que le personnage est interressant à plus d'un titre : en effet, SLAINE se pose des questions métaphysiques sur le bien-fondé de l'ordre établi, et, dans sa quête de la vérité, il ne va pas hésiter à aller à l'encontre des traditions les plus immuables depuis des temps immémoriaux... quelqu'en soit le prix à payer !

Décidément, les émules du jeu de rôle font fort dans la B.D. Ainsi, après les "Légendes des Contrées Oubliées" (Chevalier & Ségur), c'est au tour de SLAINE de faire une entrée remarquée au pays des phylactères. Ce personnage vous disait peut-être déjà quelque chose, mais où donc l'aviez-vous vu ? dans "Chroniques", bien evidemment ! Hé oui, SLAINE était à l'origine une "B.D dont vous êtes le héros" d'une dizaine de pages en noir et blanc. Pat MILLS en signait déjà le scénario, mais Simon BISLEY n'était pas encore de la partie. Qui aurait pu croire que, quelques années plus tard, ce petit encart ludique sans prétention allait donner "ça".

"Ça", ce sont trois splendides albums parus en France à ce jour, "Le Dieu Cornu", Les Armes Sacrées" et "Le Roi Des Celtes". Prétendre qu'il s'agit là de bande dessinée est un faible mot, "bande peinturée" conviendrait sans doute mieux au style "Frazettien"(1) du graphisme. Mais où va t-on si même les dessinateurs de B.D se mettent à peindre comme les plus grands, en ayant en plus le culot d'être soutenus par un bon scénario, le tout dans un univers interressant et structuré ? Une honte ! Précipitez-vous avant qu'il n'y en ait plus. A.S

(1)Inutile de chercher, ce mot n'est pas dans le dictionnaire.

ACTUALITÉS CTHULHIENNES

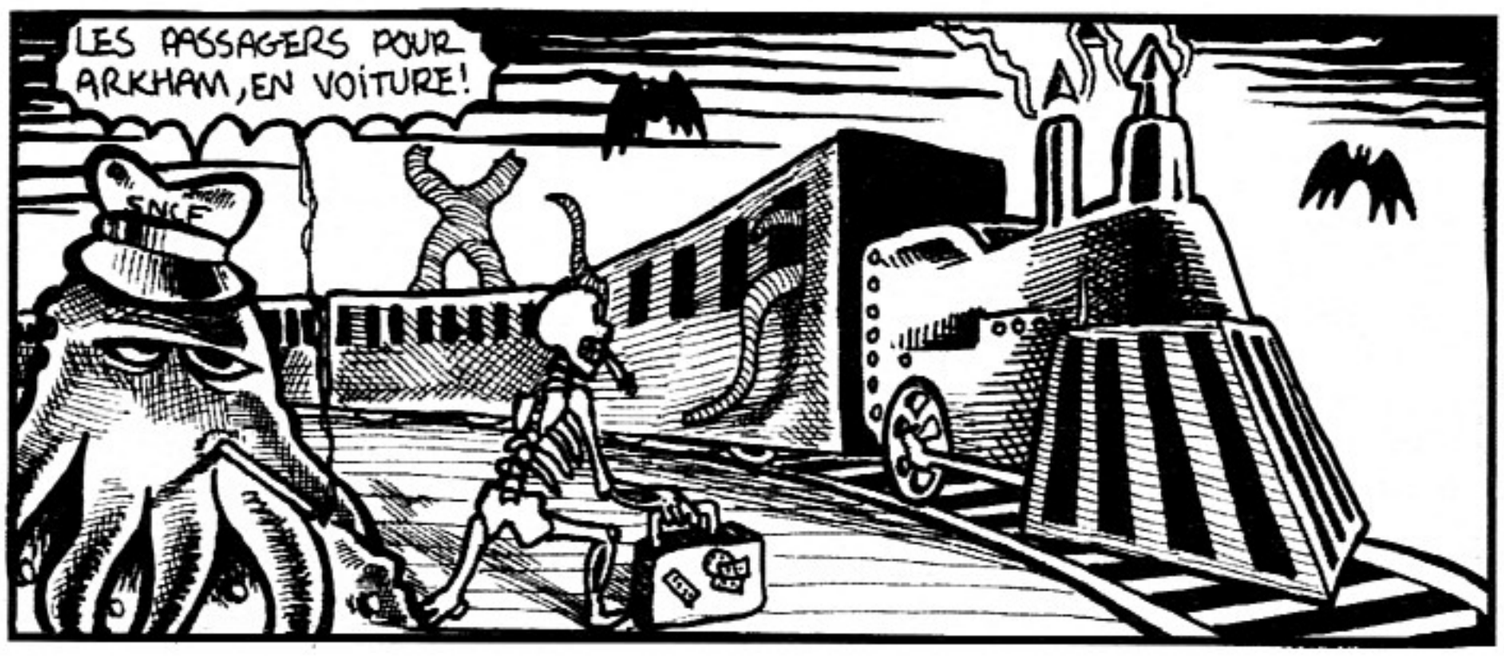
Dans ce Quest 4 qui se voulait orienté sur l'appel de Cthulhu, après la couverture, un scénario et une BD sur le thème, il fallait un dossier : je l'ai demandé à l'éminent spécialiste qu'est Fang. Avec mes remerciements. DANOLD

Avertissement : les livrets et suppléments de l'appel de Cthulhu traités dans ce dossier ne sont pas tous disponibles en France. Ne harcelez pas votre boutique inutilement !

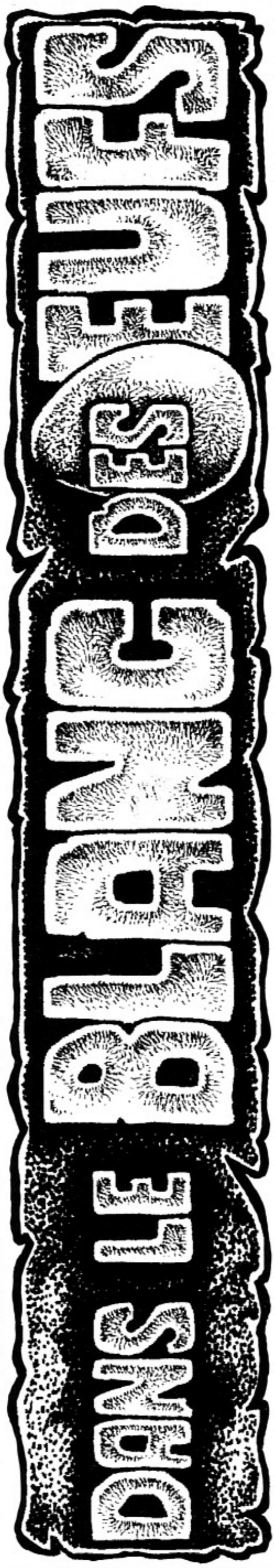
L'année 1990 a été celle du redressement de CHAOSIUM aux USA. Avec la parution de six livrets d'aventure pour l'Appel de Cthulhu, les aficionados du jeu ont pu pousser un soupir de soulagement, après trois années de vaches maigres. Certes, deux de ces fascicules reprennent sous une forme moins onéreuse d'anciennes parutions devenues indisponibles (Cthulhu Classics contient la campagne : Shadows of Yog-Sototh, et Terror from the Stars ; Cthulhu Casebook reprend les scénarios d'Asylum), mais le sang frais abonde dans ARKHAM UNVEILED, MANSIONS OF MADNESS, AT YOUR DOOR et FATAL EXPERIMENTS...

ARKHAM UNVEILED offre au gardien une aide de jeu précieuse : information historique et géographique sur la célèbre ville du Massachussets, pléthore de PNJ et leurs activités diverses. Si elle permet sans doute une certaine harmonisation des campagnes et de l'univers du jeu, si elle permet d'étoffer sans peine des scénarios personnels, cette aide de jeu arrive peut-être un peu tardivement pour tous ceux qui, au fil des parties, ont été amenés à créer leur propre ville imaginaire. Les scénarios sont de facture classique, quoique deux d'entre eux : THE HILLS RISE WILD, de Mark Morrison, et THE COMDEMNED de Keith Herber, réservent des abîmes de terreur insoupçonnée pour les joueurs. Faut-il rappeler que l'un des attraits de l'Appel, jeu extrêmement littéraire, est la qualité, rarement égalée des intrigues et de l'atmosphère due aux talents d'une poignée d'auteurs, grands admirateurs de l'univers lovecraftien. Keith Herber nous a déjà offert deux des plus belles campagnes de l'appel : Fungi from Yuggoth, et Spawn of Azatoth ; il travaille actuellement à un supplément sur Dunwich, autre ville lovecraftienne, à une compilation de scénarios "champêtres", TALES FROM LOVECRAFT COUNTRY, et à une série de scénarios situés dans le monde des rêves. Mark Morisson, auteur de Terror Australis, met la main à une nouvelle campagne australienne ; LAST OF LANDS, après avoir dirigé avec l'aide d'auteurs de trois continents (dont votre serviteur) une campagne sanglante intitulée simplement ORIENT-EXPRESS, qui entraînera les joueurs dans une course contre la montre à travers l'Europe (sortie prévue courant 1991). MANSIONS OF MADNESS, où l'on retrouve les talents de Herber et de Morisson, entre autres, donne au gardien la possibilité d'attirer ses joueurs à l'intérieur de ces "demeures de la folie" : plantation de Floride où s'accomplissent des rites vaudous, asile d'aliénés perdu sur une île balayée par les tempêtes, maisons hantées ou simplement "habitées", lieux de passage vers un au-delà terrifiant. FATAL EXPERIMENTS, le dernier sorti, est moins réussi. Si le scénario de Morisson est, comme toujours, un petit chef-d'oeuvre de non-sens, très proche des nouvelles les plus poétiques de Lovecraft, les deux autres scénarios, écrits par des novices, reflètent une tendance "donjonnesque" qu'on espérait ne jamais trouver dans un univers aussi complexe et adulte. Il n'y manque que quelques tables de rencontres aléatoires pour parfaite le côté : "une pièce, un monstre, un trésor..." AT YOUR DOOR, une campagne située à l'époque actuelle, souffre de l'évidente rapidité avec laquelle elle a été écrite, par pas moins de six auteurs différents. L'absence de cohésion, de qualité littéraire du texte, rend la tâche du maître de jeu particulièrement ardue. Mais quelques très bonnes idées, une conception plus résolument moderne de l'horreur, un réel pessimisme non dénué d'humour noir, peuvent faire de cette campagne une expérience inoubliable. Plus de volets grinçants dans la nuit, plus d'incantations murmurées à la pleine lune dans les cimetières. L'horreur s'est infiltrée, en cette fin de siècle, dans des corporations multinationales, des laboratoires scientifiques, où se prépare au nom de l'économie de marché la fin du monde. Souhaitons aux joueurs une bonne dose de courage et de chance pour affronter un univers aussi impitoyable, au réalisme déconcertant... Parmi les parutions prévues dans les semaines à venir, retenons pour finir BLOOD BROTHERS, une compilation de scénarios "comiques" utilisant tous les poncifs des films d'horreur pour teenagers (le retour de la poupée zombie de la mort qui tue...) et DARK DESIGNS, dont nous ne savons rien si ce n'est que Lynn Willis, éditeur, nous promet un retour à la grande époque de Chaosium pour l'année 1991. Quant à la cinquième édition prévue des règles du jeu, elle devrait (top secret !) contenir une refonte en profondeur du système, tenant compte des acquis depuis sa parution, plutôt qu'une simple addition de quelques pages de sortilèges comme cela a été le cas jusqu'à présent. Que Shub-Niggurath vous tentacule.

FANG



CYBERPUNK



Vous êtes de la grande famille, menée par Rudy Cul de Fer. Avec les autres, vos amis, cousins et frangins, et sous ses ordres, vous avez dévoré des milliers de kilomètres de bitume, fondant parfois sur des fermes ou sur des faubourgs des villes, en faisant sortir les tripes de vos bécanes, puis repartant en emportant le fruit de votre pillage et faisant la bringue pendant quelques jours. Les citadins vous appellent Nomades, et vous étiez fier de ne pas passer votre vie toujours planqué dans le même coin comme ces larves, fier aussi de la crainte que leur inspire le nom de votre famille. Aujourd'hui vous déchantez, car cette ferme corpo était bien défendue, et un AV4 vous attendait, crachant le feu de son canon bitube, plongeant vers votre groupe et le dispersant, pendant qu'une rafale d'armes automatiques vous atteignait et détruisait votre moto. Votre cuisse en compote, vous saisissez votre UZI9, résolu à défendre chèrement votre peau. Mais vous perdez toute votre belle résolution quand vous apercevez un cyborg, véritable symbiose de chair, de verins et membres métalliques, s'approchant imperturbablement de vous. En silence, et avec toute la froideur qui le caractérise, ignorant vos balles ricochant sur son blindage en Kevlar, le solo lève son kalachnikov vers votre tempe...

Jusqu'il y a quelques années, pratiquement tous les thèmes et univers ayant fait rêver l'âme d'enfant des rôlistes avaient donné naissance à un jeu de rôle, avec un succès pratiquement assuré à la clef au moins au moment de leur parution, ainsi pour Strombringer, RuneQuest et Star Wars. Mais les films à succès du style Blade Runner ou Mad Max n'eurent jamais l'honneur de voir leur atmosphère pesante et noire à souhait servir d'inspiration à la création d'un jeu de rôle capable d'accrocher les joueurs, sauf peut-être Bitume, avec un succès d'estime. Quelques originaux tentèrent bien de remédier à cela, mais ne connurent pas la joie d'obtenir leur édition, peut-être parce que la notion d'un jeu pessimiste d'un univers trop proche du notre n'entrait pas dans l'optique rôliste d'alors.

Il fallut attendre 1987 pour voir le premier jeu comblant le vide laissé par des années d'Heroïc Fantasy. Cyberpunk quoique loin d'être parfait, créa un éveil, entraîna la parution d'autres jeux s'inspirant du même style, donnant naissance à une "mode" qui semble bien partie pour durer. La version améliorée, vient d'être traduite en Français, et il est fort probable que les joueurs français se jettent dessus.

LE CONTEXTE DU JEU

Imaginez un monde où des multinationales, ou corporations entre autres choses, détiennent officieusement les rênes du pouvoir, corrompent joyeusement les gouvernements et les autorités locales, engagent des milices, envoient des sbires assassiner ceux qui les dérangent et se livrent à d'énormes trafics. Un monde où les rues des villes deviennent de véritables poudrières. Chaque jour des gangs s'affrontent, et chaque jour, un cyberpsycho, cyborg, mi-homme mi-machine, véritable bête de combat devenue folle déambule et sème la mort au hasard et gratuitement. Vous aurez alors une petite idée du monde en l'an 2020, le monde de Cyberpunk.

Que de changements sont intervenus : l'économie des Etats-Unis qui perdent leur rang de première puissance mondiale, s'est effondrée. L'Europe, sous l'égide de la C.E.E, a remporté la guerre commerciale, et la monnaie de tous les échanges est l'Eurodollar. L'Afrique s'est unie sous un gouvernement unique, etc.

Le chaos règne donc sur les Etats-Unis, où une petite partie de la population, bénéficiant de la protection que leur offre leur emploi pour une corpo, vit dans le confort pendant que la majeure partie est contrainte à dormir à la belle étoile. Tout avenir semble compromis, mais quelques individus révoltés s'opposent à la résignation et tentent tout pour lutter, d'abord pour leur survie, ensuite pour que la corruption et la main-mise des mégacorps puissent être résorbées. Il s'agit bien sûr des personnages que devront incarner les joueurs.

LES PERSONNAGES

Les personnages offerts aux joueurs de cyberpunk présentent tous ce point commun : leurs actions de tous les jours, ou leur profession, les poussent à risquer leur situation voire leur vie sans arrêt, qu'ils soient reporter, cadre corpo ou contrebandier.

Vient le moment de choisir le personnage, la gamme offerte aux joueurs ne brille pas trop par sa taille, vous pouvez choisir d'incarner neuf types d'individus ou rôles partant du solo, sorte de demi-terminator, à la puissance aussi colossale que son comportement est "chaleureux", à la star de rock, capable d'électriser des foules importantes, en passant par le nomade qui en compagnie du groupe qu'il appelle sa famille, a parcouru sur sa moto la majeure partie des routes américaines. A chaque rôle, correspond une compétence particulière, la crédibilité pour les médias, par exemple, non accessible aux autres rôles. Premier point qui accroche,

ce système de choix semble s'apparenter assez à un système de classes d'un jeu bien connu. Toutefois, la mobilité inter-classes est possible. On peut imaginer un solo tenter de devenir un NetRunner " pirate de la Matrice", si un véritable NetRunner accepte de lui dispenser son savoir, ce qui sera long, inévitablement. Même si on peut ne pas apprécier la notion de classes, il faut reconnaître qu'elles regroupent ici les catégories de révoltés qui ont les moyens de passer leur message, d'influencer les autres, ou de sauver leur peau.

Après avoir choisi sa classe, il s'agit de déterminer les caractéristiques du perso. La méthode employée est d'une souplesse appréciable avec tirage d'un certain nombre de points 6D10+30 ou 9D10, pour les petits futés, à répartir entre les différentes caractéristiques, au nombre de 9, vous permettant d'adapter votre perso à sa classe et à ce que vous avez réellement prévu pour lui. Plus vos caractéristiques seront proches de 10, mieux cela vaudra ! Libre à vous de choisir un individu adapté à son rôle ou s'étant complètement planté dans son choix de carrière. La liberté de choix est appréciée partout où elle se trouve, un bon point donc pour Cyberpunk.

Les caractéristiques sont au nombre de 9 : chance, intelligence, réflexes, constitution, empathie, technologie, beauté, mouvement, sang froid....

LE SYSTEME DE JEU

Il est fondé sur l'utilisation de compétences.

Chaque type de personnage en possède plusieurs qui reflètent ce qu'il a pu apprendre de sa carrière pendant les années qui ont précédé l'entrée en jeu. Au tout début, un personnage reçoit neuf compétences propres à son rôle, plus un certain nombre d'autres appelées compétences choisies. Chacune d'entre elles est liée à une caractéristique, par exemple TIR A L'ARME LOURDE est une compétence liée à la caractéristique REFLEXES. Tout joueur devra répartir une somme de points dans chaque catégorie de ces capacités, sachant qu'aucune ne peut dépasser 10. Là encore un bon point, puisque vous avez la possibilité de faire tout ce que vous voulez du personnage.

Une grande simplicité caractérise l'emploi de ces compétences, tout est basé sur l'emploi de dés à 10 faces. Quand un joueur décide que son perso tente de passer discrétement une porte pendant qu'un garde lui tourne gentiment le dos, il aura donc à tirer 1D10, dont le résultat sera ajouté aux valeurs de sa compétence DISCRETION et de sa caractéristique REFLEXE,ajusté de modificateurs dépendants de la situation. Si le total est supérieur à un seuil de difficulté fixé par le MJ, c'est gagné, dans le cas contraire... Comme toutes les épreuves sont résolues de cette façon, tout maître doit être capable d'assimiler et de faire évoluer les situations très rapidement. Un seul petit problème, la notion de difficulté est laissée à l'appréciation du MJ, qui ne dispose de pratiquement aucune référence...

Tôt ou tard, vos persos devront se sortir d'un mauvais pas, et ce, les armes à la main. Une évidence s'impose, il n'est vraiment pas porteur d'avenir de rester à découvert quand l'odeur de la poudre envahit la rue. Une balle de n'importe quel fusil peut étendre pour de bon un personnage moyen. On trouve, sur chaque fiche de personnage - à chacun d'entre eux correspond 4 cases - des niveaux de blessure. Le premier niveau mortel commençant à la treizième case et s'achevant à la quarantième. Quand vous subissez des dommages, chaque point infligé entraîne le noircissement d'une case. Sachant qu'une balle de pistolet moyen occasionne 2D6+3 points de dégats, on a tôt fait de tomber sur le sol en attendant d'être vendu aux hôpitaux et de servir à la science. De plus, chaque blessure peut vous faire sombrer dans l'inconscience, et en tout cas diminue vos capacités. De toute façon, le temps de guérison se compte en jours.

On est loin des jeux où les héros subissaient les blessures importantes le sourire aux lèvres, et les concepteurs du jeu ne manquent pas de vanter le réalisme de leur système de combat, basé sur des données fournies par la police américaine.

Une blessure de niveau mortel (ex :1) ne signifie pas que vous êtes mort réellement, mais qu'à chaque tour, vous devrez faire un jet sous votre CONSTITUTION -1 pour ne pas succomber. Si vous ne pouvez être secouru, vous pouvez adresser l'âme de votre héros préféré à Dieu. Amateurs de bons sentiments et âmes sensibles, passez votre chemin, ce jeu est extrêmement expéditif.

DU BON...

La cybernétique : Dans le nom cyberpunk, il y a la composante cyber. Vous trouvez votre personnage ridicule avec son bras en moins, vous avez envie de devenir plus fort et surtout vous avez des Eurodollars en bonne quantité ; pas de problème, la chirurgie peut vous greffer un bras cybernétique très efficace et élégant, avec son look chromé. Cyberpunk possède deux domaines qui font tout l'intérêt de son univers. Le premier est bien sûr le domaine de la cybernétique. Dans un monde aussi scientifique que cruel et noir, les gens menacés cherchent à se protéger avec tout ce qu'ils peuvent se procurer. L'équipement cybernétique offert par les règles couvre une gamme assez étendue. En général, il permet d'obtenir des capacités accrues, en combat d'abord, mais aussi des gadgets qui peuvent être très utiles, tels que les Mains-Outils ou les Pieds-Palmés qui augmentent la compétence NAGER. Avec beaucoup d'argent, vous pouvez pratiquement abandonner vos quatre membres, vos yeux et oreilles pour les remplacer par des cybermembres bourrés d'armes et de gadgets, par des caméras et des radios, tout en couvrant votre corps d'un blindage. Avec tout cet équipement accessible, les joueurs risquent d'être tentés par le gros billisme, me direz-vous ? Et bien heureusement, les concepteurs d'un jeu ont prévu outre le prix, un contrecoup à la cybernétisation à outrance, qui devrait faire réfléchir les joueurs et les empêcher de faire n'importe quoi. Tout comme dans Shadowrun, la greffe d'éléments non organiques entraîne une perte en points d'HUMANITE, aléatoire parfois. Au bout de dix points d'HUMANITE perdus, vous devrez enlever 1 point à la caractéristique EMPATHIE de votre personnage. Celui-ci devient graduellement plus froid, cynique et calculateur. De 2 à 1 point d'EMPATHIE, le comportement du perso indique qu'il aurait besoin d'un bon psychologue. A 0, il est mûr pour le cabanon et cesse d'être jouable, il devient un cyberpsycho, dont la ressemblance avec Terminator est de plus en plus frappante, qui prend son pied en tuant tout ce qu'il rencontre et que les Cops doivent traiter au fusil anti-char. Toutefois, la perte en points d'HUMANITE peut paraitre assez faible.

La matrice : C'est le réseau mondial de communication où évoluent les personnages appelés NetRunners. Ce réseau apparaît sous la forme d'un espace artificiel dit virtuel, où les systèmes informatiques sont représentés par des symboles et figures appelés icônes. Cette représentation s'apparente assez à celle offerte dans le film Tron. Quand un NetRunner pénètre dans cet espace, via sa cyberconsole, il y évolue au moyen de sa propre icône, dont il aura choisi la forme. S'il veut se diriger vers un système donné, sa cyberconsole permet de lui indiquer le chemin. Le but d'un NetRunner est souvent de violer l'entrée d'un système et sa forteresse de données pour se servir allègrement dans les fichiers. Il a la possibilité d'y extraire de l'argent ou des données, afin de les livrer à ses employeurs, pourquoi pas. On se rend donc compte que les possibilités offertes par cette conception originale sont très nombreuses car, on s'en doute, les corps et autres organismes dotent leurs systèmes de contre-mesures qui peuvent être mortelles.

L'évolution et le combat dans la matrice peuvent être tout aussi captivants et dangereux que dans l'espace réel. La Matrice constitue réellement un concept nouveau, plus propre aux jeux de la mode Cyberpunk, un plus qui devrait normalement exciter la curiosité des rôlistes et assurer le succès de cette nouvelle vogue de jeux.

... ET DU MOINS BON

Eh oui, il n'y a pas que du bon dans Cyberpunk, malgré toutes les bonnes choses que l'on peut y trouver ! Les principaux reproches ne s'adressent pas au contenu des règles, mais plutôt à leur ordonnancement. Si les points essentiels sont réunis sous la forme d'un tableau, il eut été préférable d'en généraliser l'emploi partout, cela aurait facilité le travail des maîtres de jeu. Résultat : Cyberpunk apparaît comme un pavé de données, qui donne une impression de fouillis. Si le matériel est en général bien décrit, on peut regretter le petit nombre de véhicules mentionnés, mais peut-être ceux-ci feront-ils l'objet d'un complément prochain, après tout ! Par contre, je conseille aux joueurs de ne pas se servir du chapitre "Les légendes de la rue", ou alors seulement à titre indicatif, et avec la coopération du Maître de Jeu. En effet, s'il est positif de tirer l'origine sociale de vos persos, il faut encore qu'elle soit compatible avec son rôle. Difficile d'imaginer le fils d'un Directeur Corporatiste devenir nomade !

Le style du personnage fournit de bonnes idées, mais tirer au hasard le nombre de soeurs et de frères, les rapports familiaux et même le caractère du personnage, c'est quand même un peu fort de café pour un jeu de rôle ! Où est le travail du joueur dans tout ça? Laissons-le essayer d'utiliser son imagination, que diable !

EN CONCLUSION

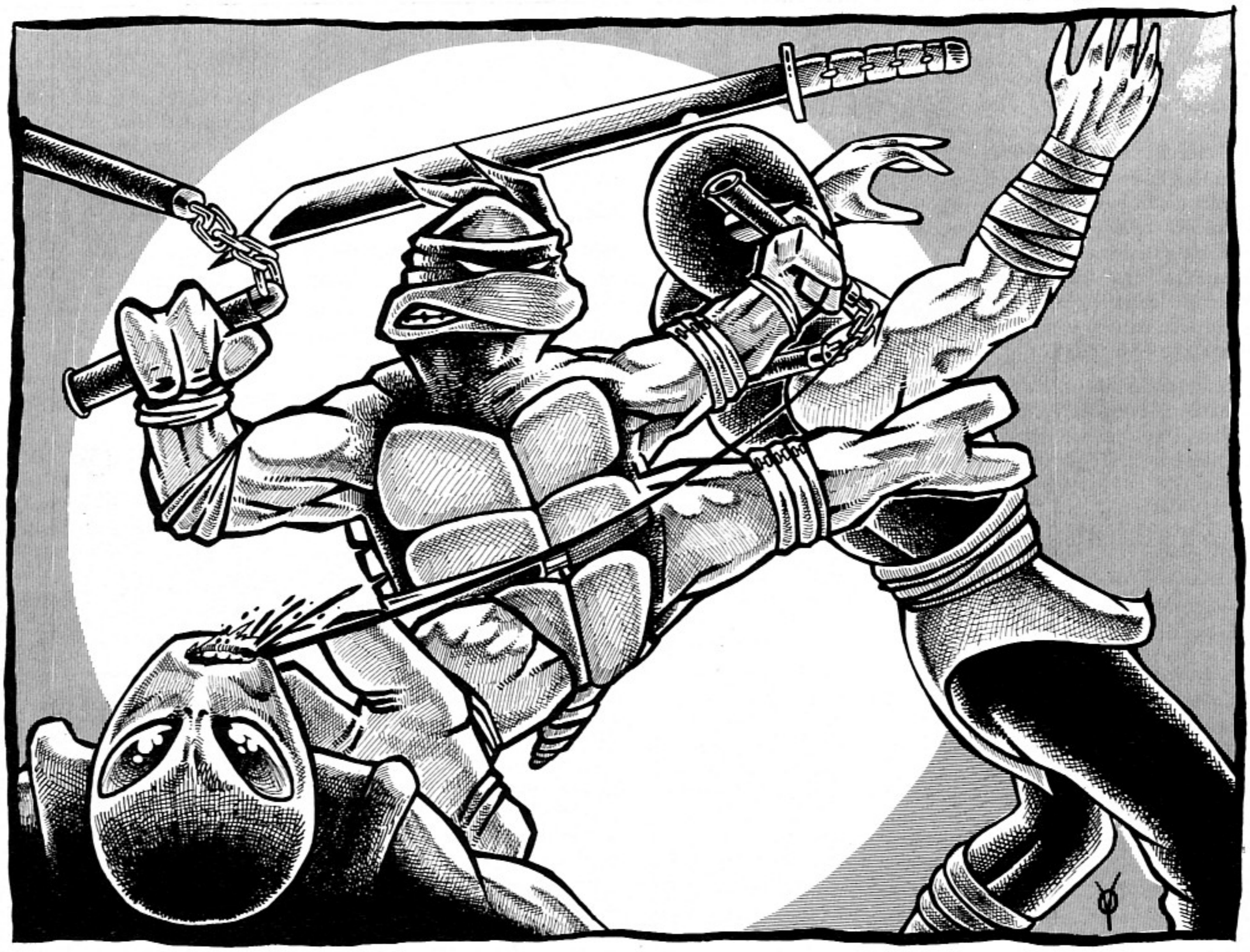
Il ne faut pas se laisser aveugler par ces petites critiques issues d'un esprit naturellement mesquin ; Cyberpunk est un excellent jeu, regorgeant de bonnes idées, même si le style, bon car correspondant à l'univers choisi, côtoie des dessins au plus moyens. Tout semble réuni pour que ce jeu fasse un tabac auprès des joueurs : noirceur de l'univers où évoluent les personnages, cohérence des règles et simplicité d'emploi après un temps d'étude assez court. Le livre des règles fournit des renseignements utiles pour meubler vos parties, comme la liste et les ressources des Méga corporations, l'emploi des drogues et l'accoutumance qu'elles créent. Enfin, un scénario-histoire permettant au Maître de saisir le contexte et la façon de le décrire. Si vous êtes lassés du choc des épées, et désirez connaître les frissons d'une exploration dans l'espace matriciel, Cyberpunk a de quoi vous fournir des heures d'amusement !

Cyberpunk 2ème version est un jeu de la Talsorian Games Inc, traduit en Français par la société Oriflam.

Michel SALICETO.

OW BUNGA

IN NOMINE SATANIS - MAGNA VERITAS - BERSERKER



Ce scénario est prévu pour trois ou quatre joueurs d'In Nomine Satanis, Magna Veritas ou Berserker. Des introductions différentes sont prévues pour chaque type de groupe, qu'il s'agisse de démons, d'anges ou de vikings.

L'action se déroule sur Paris. Si les PJ n'évoluent pas habituellement dans cette ville, le Maître trouvera une raison de les y rassembler.

INTRODUCTION POUR LE MAITRE DE JEU

Les tortues Ninjas règlent leurs comptes à Paris. Est-ce un Gag ? Le scénario du deuxième film ? Non, c'est tout à fait sérieux. Mais bien sûr, certaines forces surnaturelles se trouvent derrière tout cela...

Rappelons un peu les événements chronologiques au MJ pour qu'il comprenne bien la situation :

A vingt-trois ans, Hervé Onille est un jeune sorcier vivant à Paris. Il a passé toute son enfance et son adolescence à étudier les sciences occultes et à assouvir ses passions. Outre la sorcellerie, ses passions sont les Comics (les super-héros en particulier), les dessins animés et les films comiques (très "grand public").

Décembre 1990 : Hervé va voir le film "Les Tortues Ninjas", dont il était déjà un gros fana des bandes dessinées. C'est le "coup de foudre" pour ce film, qu'il verra dix-huit fois. Ses connaissances en sorcellerie ayant atteint un grade suffisamment élevé, il lui vient une idée qu'il trouve follement drôle.

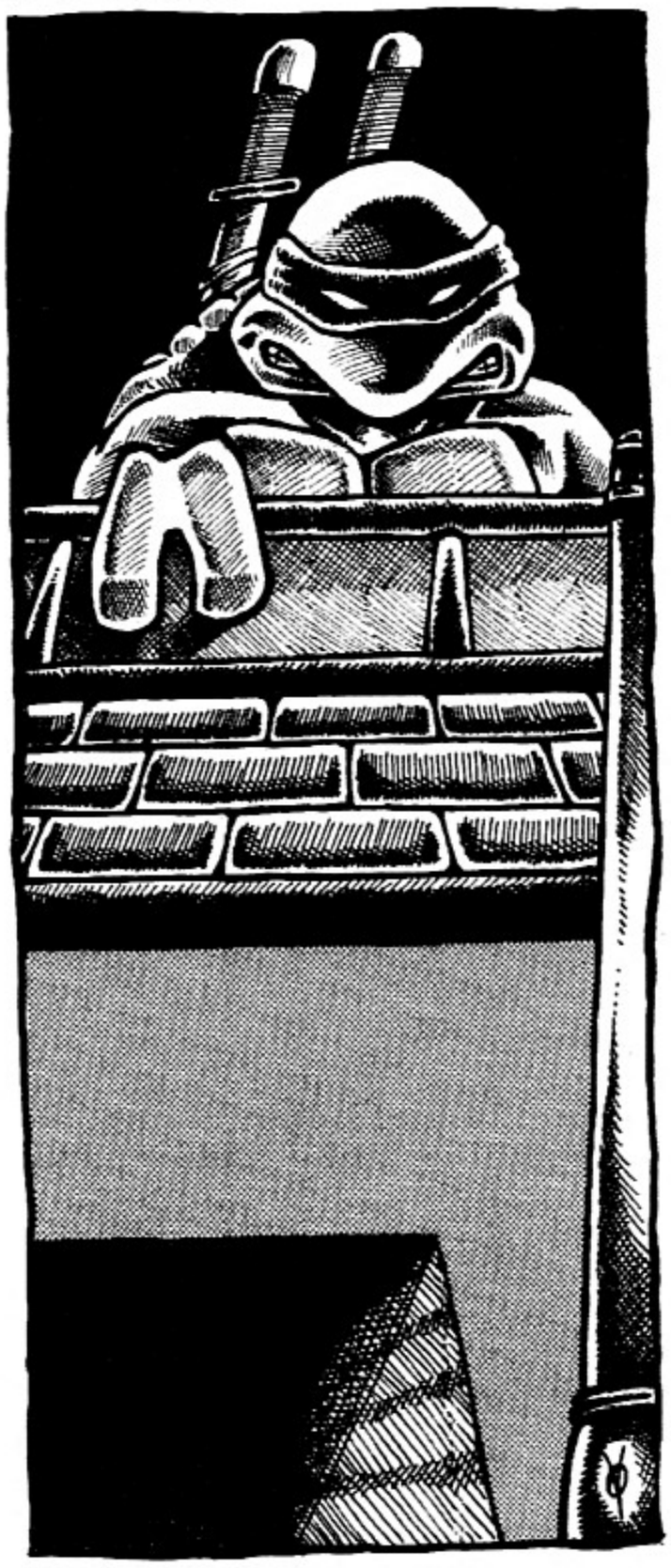
Janvier-février 1991 : Hervé travaille à la réalisation de son projet. Il passe près de dix heures par jour dans sa bibliothèque.

10 mars 1991 : Hervé invoque WARF, un démon de Kobal. Grâce à ses pouvoirs, il oblige ce dernier à lui obéir. Hervé rebaptise Warf sous le nom de SPLINTER. Splinter dispose de quatre familiers, qui vont prendre la forme de quatre jouets géants ayant servi à la

promotion du film Teenage Mutant Ninjas Turtles aux Etats-Unis. Sous l'initiative du sorcier, Splinter donne des ordres à ses familiers.

15 mars 1991 : les "Tortues Ninjas" commencent une série d'actions sur la capitale, qui font sensation et dérangent les représentants de Dieu, Satan, et du panthéon Viking. Les Tortues agissent à chaque fois très vite, puis disparaissent. La presse croit à une plaisanterie de mauvais goût, et soupçonne de jeunes américains fanatiques déguisés. On parle également d'affabulations.

Hervé Onille se régale en entendant les exploits de ses idoles à la radio, en voyant dans les médias les interrogations que suscitent les actions de ces étranges personnages...



INTRODUCTION POUR LES ANGES

Les supérieurs directs de chaque personnage fixent un rendez-vous le 20 mars à 15h00 devant l'entrée de l'église Notre-Dame. L'ange qui s'y trouvera attendra, sera totalement vêtu de blanc, et aura une énorme chaîne avec un crucifix en or autour du cou.

A la date convenue, les PJ n'ont aucune difficulté pour repérer l'ange qui doit leur confier une mission. Il est très grand (pas loin de deux mètres) et correspond bien à la description. C'est un ange de Walther. Après être entré dans l'église, accompagné des personnages, l'ange n'aura aucun problème pour leur confier leur mission (Notre Dame est très visitée, et même à l'intérieur, il y a pas mal de discussions et de bruit).

Tout en marchant, l'ange dira : "Mes chers enfants, la mission que je vais vous proposer est assez surprenante de premier abord, mais néanmoins importante. Des individus assez puissants se permettent de faire la loi dans Paris depuis quelques jours, au risque de dévoiler leur nature surnaturelle ! Nous ne doutons pas un instant qu'il s'agit de créatures d'origine démoniaque, étant donnée leur apparence grotesque". L'ange fixera alors les PJ d'un air grave, et ajoutera : "les quatre individus ont en effet pris l'apparence de ce qu'ils appellent "les Tortues Ninjas" !"

(Attention, les PJ qui ne pourraient se retenir de ricaner devant l'ange de Walther risquent un malus de -20 points pour la conclusion de l'aventure, ou carrément une limitation d'emblée, si le MJ juge que l'insolence des personnages le mérite !)

"Votre mission consiste à retrouver la trace de ces créatures vraisemblablement maléfiques, si possible de comprendre les raisons de leurs agissements, et de les empêcher de nuire à nouveau (n'oubliez pas qu'elles pourraient attirer l'attention des mortels sur leur caractère surnaturel), par tous les moyens."

INTRODUCTION POUR LES DEMONS

Le supérieur de chaque personnage fixe un rendez-vous le 20 mars à 16h00 à une adresse précise, dans le neuvième arrondissement. Après avoir monté un étage, les PJ se retrouvent tous dans l'appartement du Démon qui va leur confier leur mission. Le démon est habillé bizarrement : Il porte des palmes, un pantalon bouffant rouge vif, une veste de costume BCBG mais trop courte avec une longue cravate, et un bonnet à oreilles de lapin (genre Bunny de Play Boy).

Le démon se présente comme étant de Kobal. Il leur expose alors rapidement la mission : "Warf est un démon de Kobal qui ne répond plus depuis dix jours. Nous avons totalement perdu sa trace. De plus, Warf possède quatre familiers qui depuis cinq jours font pas mal de tapage".

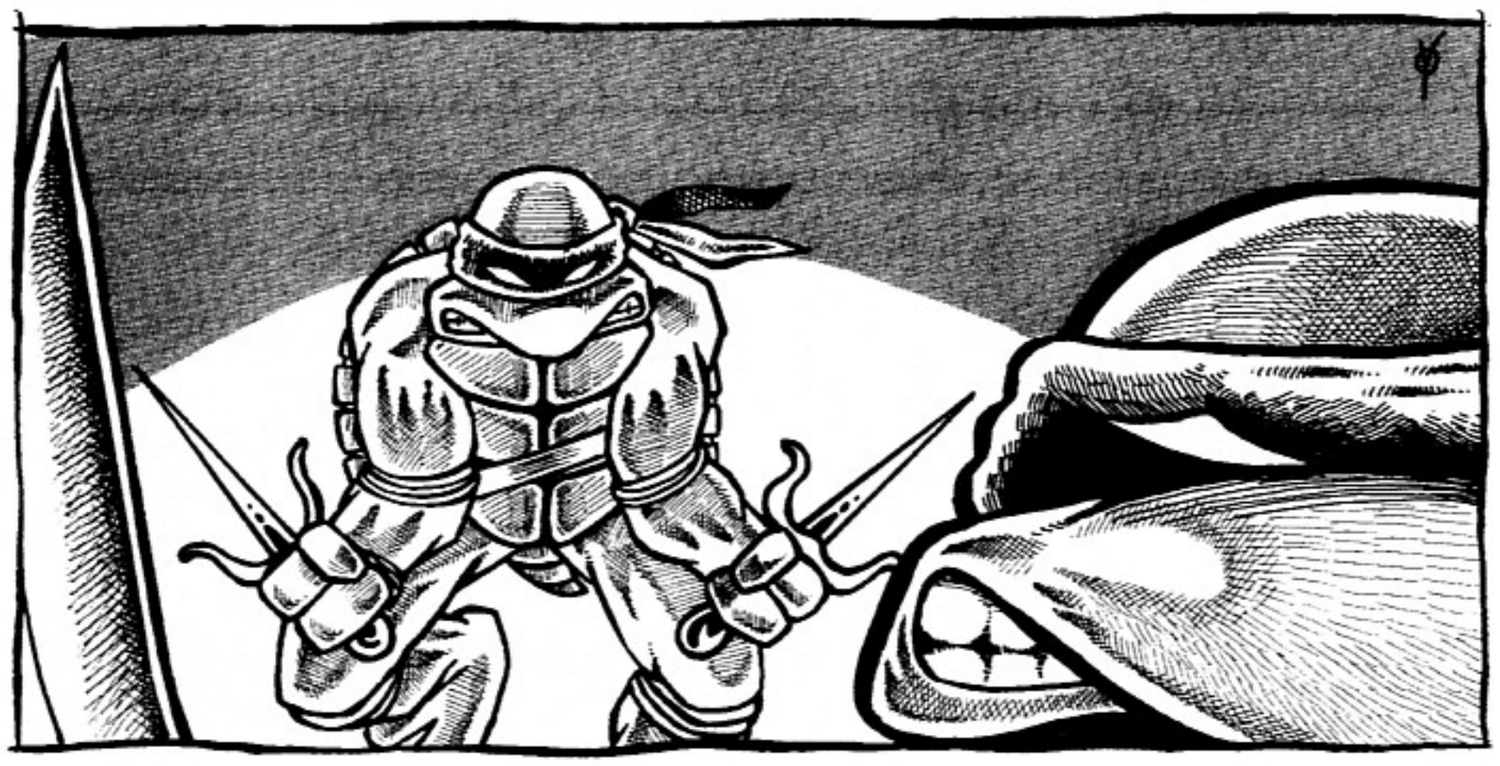
Le démon s'interrompt alors et éructe bruyamment. Puis, il reprend : "Les familiers de Warf ont la forme de jouets de taille humaine animés : des tortues Ninjas ! C'est une très bonne idée d'avoir pris cette apparence, mais le problème est que nous n'avons plus le moindre contrôle sur leurs agissements (et les familiers semblent depuis quelque temps se prendre pour des justiciers), et surtout, qu'elles sont trop voyantes et mettent notre discrétion en péril. Vous devez stopper les actions des tortues, comprendre ce qui est arrivé à Warf et le retrouver".

INTRODUCTION POUR LES VIKINGS

Le groupe de personnages commence l'aventure au Pub Saint-Germain, un lieu qu'ils fréquentent beaucoup. Les PJ sont rejoints à leur table par un grand gaillard barbu et moustachu, que les PJ connaissent vaguement, et qui est un viking d'Odin. Il est venu demander l'aide et surtout la vengeance des PJ, car ses trois compagnons sont morts, tués par des monstres qui se font appeler les Tortues Ninjas. Les PJ doivent rapidement accepter de venger les morts de leur propre race (sinon, punissez-les !).

Le viking expliquera ce qui s'est passé : "Nous étions tous les quatre assis à la terrasse d'un café buvant nos quelques bières habituelles, quand des petits merdeux d'étudiants sont venus nous provoquer, nous traitant notamment de "Hell's". Nous avons naturellement répondu en leur foutant une trempe. Mais l'affaire s'est alors corsée, car les quatre tortues loufoques sont arrivées alors dans la bagarre, nous ont séparés, et se sont mises à nous cogner dessus. Nous étions loins d'imaginer que des tortues d'apparence aussi ridicule pourraient taper aussi fort. Trois d'entre nous y ont laissé leur vie, et une partie de leur honneur, ridiculisés comme nous l'avons été devant tous ces témoins. Qu'Odin me soit témoin, je vengerai mes compagnons, avec votre aide, si vous acceptez".

L'ENQUETE



Quel que soit le groupe de PJ impliqué, il faudra d'abord mener une mini-enquête et relever quelques pistes pour pouvoir repérer ou attirer les Tortues.

Voici les différents indices que les PJ pourront récolter, s'ils s'y prennent bien:

*boutiques de comics (ex : l'album) - on peut y apprendre quelques renseignements sur la BD des Tortues Ninjas. Ainsi les quatres Tortues sont :

LEONARDO, armé de Katanas ;

RAPHAEL, armé de Saïs ;

DONATELLO, armé d'un Bo (grand bâton), et,

MICHAELANGELO, armé de Nunchakus.

Leur mentor est un grand rat, nommé Splinter, qui leur a appris l'art du Ninjutsu. Leurs ennemis jurés sont les criminels, et leur pire ennemi est Shredder, un asiatique masqué, maître des arts martiaux.

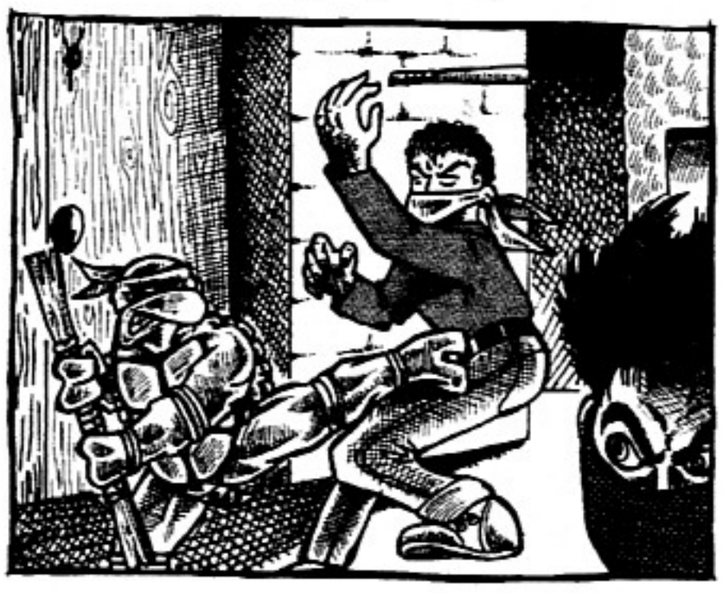
Les Tortues Ninjas (et Michaelangelo en particulier) sont très friandes de pizzas.

*les différents quotidiens (Libération, France soir, le Figaro essentiellement) : ils relatent du 15 au 20 mars un certain nombre d'apparitions de "casseurs déguisés en tortues". Plus la parution est récente, plus les journalistes sont exaspérés. Les titres les plus récents sont "la blague devient lourde...", ou "Nouvelle provocation des "vigiles" tortues", ou "La police voit vert", ou encore "Enquête à pas de tortue".

En épluchant bien ces quotidiens, les PJ apprendront les différentes actions des Tortues Ninjas par ordre chronologique :

*Ces articles ne sont pas relevés tels quels des journaux, seules les informations qui peuvent intéresser les PJ sont mentionnées. Il va de soi que les articles originaux commentaient le ridicule de la situation, s'interrogeant sur les phénomènes de fanatisme, etc. Les textes qui suivent ne sont donc que des résumés des articles parus dans les journaux.

- Aux Halles, un pugilat entre deux bandes a tourné court : les Tortues sont intervenues, se sont interposées, et ont tabassé les deux groupes. Résultat : deux morts, trois blessés graves et le reste à l'hôpital. Certains passants qui avaient été pris à partie dans la bagarre se sont félicités de l'intervention des "bonhommes verts" ; (15 mars, France soir).



- Dans un club d'arts martiaux du treizième, quatre individus déguisés en tortues se sont proposés d'offrir un petit entrainement de Ninjutsu, en expliquant que c'était le plus efficace des arts martiaux, et qu'ils comptaient sur les élèves pour s'en servir à lutter contre la délinquance. Devant les éclats de rire et les moqueries qu'elles provoquèrent, les "Tortues" donnèrent effectivement une leçon aux élèves, mais qui leur coutèrent un séjour d'une semaine à l'hôpital (pas de mort néanmoins). Après ce triste incident, les individus disparurent sans laisser de traces; (Le Figaro, 16 mars 1991).

- Devant le Rex, les Tortues ont "corrigé" un certain nombre de "petits voyous" qui s'étaient foutus d'elles; (France soir, 17 mars 1991).

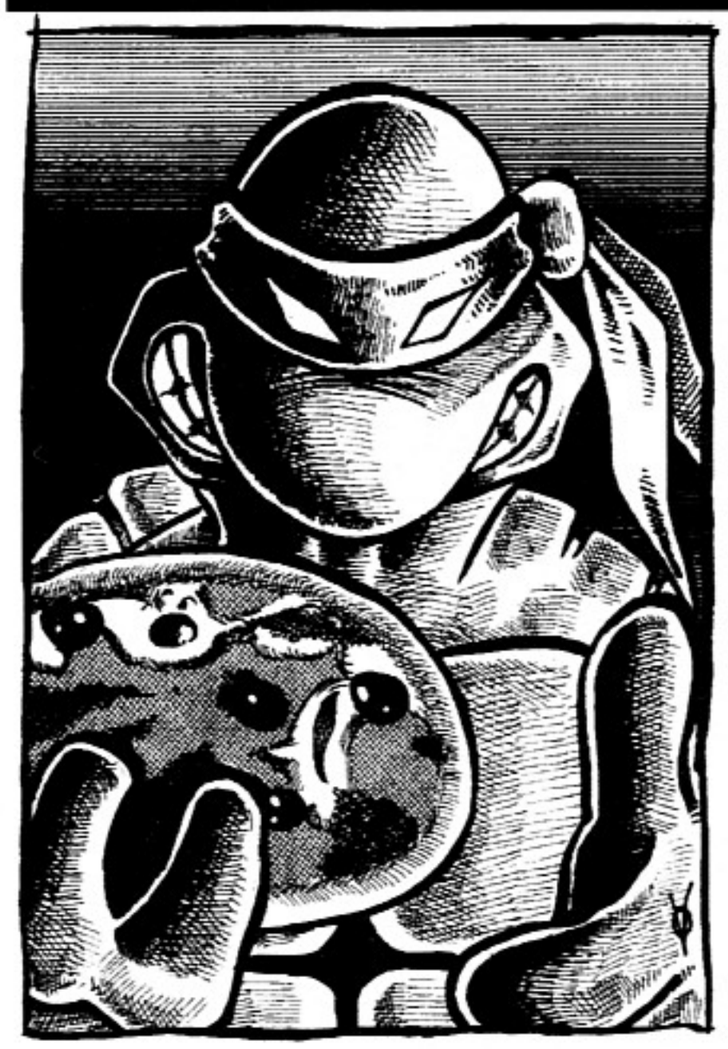
- Recrudescence de la violence dans la capitale remarque Libération, principalement dans les bagarres entre bandes. Il faudrait vérifier ces rumeurs selon lesquelles, depuis quelques jours, des maîtres en arts martiaux déguisés en tortues (ressemblant aux célèbres Tortues du film) se battent avec des bandes. Aujourd'hui, la violence a dépassé le comble, puisque dans le quartier latin, une bagarre qui avait commencé entre étudiants et motards barbus, style Hell's Angels, s'est terminé dans le sang et la mort, après l'intervention des tristement célèbres Tortues Ninjas. Trois Hell's sont morts après la bagarre, le quatrième a pu s'enfuir. Les Tortues, comme à leur habitude, ont fui par les toits avant l'arrivée de la police ; (Libération, 18 mars 1991).

- Manifestation des fonctionnaires d'EDF, qui défilent boulevard Poissonnière. Des casseurs du style de ceux de Vaux-en-Velin sèment la panique. Les forces de l'ordre n'ont pas le temps d'intervenir, plusieurs casseurs sont roués de coups et tués par les Tortues Ninjas dont on entend parler depuis quelques temps. L'affaire commence à prendre une ampleur considérable. Les policiers eux-mêmes peuvent témoigner d'avoir vu ces "vigiles" déguisés, à l'humour de très mauvais goût ; (Le figaro, 19 mars 1991).

*Si les PJ écoutent une radio d'information (style France Infos), ils entendront : "Nouvelle apparition de ces étranges individus qui se font appelés les Tortues Ninjas, cette fois-ci, dans un Burger King du deuxième arrondissement. Les gens commencent à connaître la réputation ultra-violente de ces soi-disant vigiles, et ont donc sagement évité de se moquer d'eux. On ne déplore donc pas d'incident, les Tortues s'étaient rendues dans ce fast-food en ayant vu la publicité de produits Tortues Ninjas qu'affiche le Burger King. Après avoir consommé leur Whopper, les individus costumés se sont éclipsés. Une enquête a été ouverte depuis aujourd'hui. Je vous rappelle que les casseurs se dénommant Tortues Ninjas sont responsables de plusieurs agressions, ayant parfois entraîné la mort."

*Si les PJ vont poser quelques questions aux témoins des agissements des Tortues Ninjas (Au Burger King, au Rex notamment), ils apprendront que les créatures sont incroyablement puissantes et violentes, et comble de l'horreur, placent de petites blagues et jeux de mots en même temps qu'ils peuvent faire exploser une boîte crânienne, tout en poussant leur stupide cri de guerre : COWABUNGA. Ils n'ont apparemment aucune notion de valeur, de sensibilité, au sens où un adulte l'entend. Depuis quelque temps, certains témoins affirment s'être faits aborder par les Tortues Ninjas qui leur ont demandé où se cachait un dénommé "Chraidère".

NOTE au MJ : Faîtes bien chercher vos PJ, ne leur donnez pas toutes ces informations gratuitement. Ils doivent s'être foulés pour apprendre tout cela.



TRAQUER LES TORTUES

S'ils se sont bien débrouillés, les PJ auront pu retenir de leur enquête que :

les Tortues interviennent :

- quand il y a une baston ;
- quand on se moque d'elles ;
- quand elles ont faim.

Elles recherchent un certain Shredder et sont friandes (à priori) de hamburgers et de pizzas. Enfin, à deux ou trois exceptions près, les Tortues Ninjas se sont surtout manifestées dans le centre de Paris (1er, 2ème arrondissement).

A ceux qui leur ont demandé pour qui elles travaillaient, les Tortues ont répondu "pour la justice ! Mais notre mentor, notre maître à tous est Splinter".

Cela devrait amplement suffire aux PJ pour organiser rapidement un moyen de localiser les Tortues.

QUELQUES IDEES

- Les PJ provoquent une grande bagarre, en mêlant les médias si possible (si, par exemple, l'un des PJ a une couverture de journaliste-reporter) ;

- Les PJ se séparent et attendent chacun dans une pizzeria du deuxième arrondissement. Si les Tortues se manifestent, ils les suivent discrètement jusqu'à leur repère ;

- L'un des PJ se déguise comme le Shredder de la bande dessinée, et lance un appel aux Tortues Ninjas (par l'intermédiaire de la radio ou de la télévision) ;

Chacune des solutions a plus ou moins de chance de réussir, et le MJ devra évaluer les chances de réussite de chaque méthode trouvée par les personnages (et ils en trouveront certainement d'autres).

Par indication, on peut estimer,

.la chance de la deuxième solution (pizzeria) à 3 chances sur 6, si les PJ se trouvent dans une pizzeria du centre de Paris. 1 chance sur 6 dans le cas contraire.

.La première solution est plus sûre, avec 4 chances sur 6. Enfin, la troisième solution a de fortes chances de réussir, avec 5 chances sur 6.

Toutes ces probalités sont valables pour une journée (le 20 mars au soir comptant pour une journée).

Ce détail est important à préciser, car si le 21 mars au soir, le groupe de PJ n'a pas repéré les Tortues Ninjas, la mission sera un échec : cela signifie que les Tortues auront été repérées et abattues par un autre groupe.

(Démons ou Vikings pour les PJ anges, Anges ou Vikings pour les PJ démons, etc.)

LE FINAL : LE TORT TUE !

Après avoir repéré les tortues, les PJ devront trouver leur repaire, qui se trouve dans un égout du deuxième arrondissement. Là, ils trouveront "Splinter" : c'est bien le démon Warf, ligoté, au centre d'un pentacle, et portant un masque grotesque de rat. Attention ! Les Tortues ne mèneront pas les PJ à leur repaire si facilement, il est fort probable qu'elles se battent contre ces intrus voire ces criminels que représentent les PJ.

Une fois Warf délivré (ou liquidé selon les missions), les PJ peuvent décider de traquer le sorcier responsable de tous ces problèmes. De toute façon, c'est assez simple, il leur suffit d'attendre dans les égouts, Hervé Onille finira par venir (pour donner un nouvel ordre à Splinter !) Le sorcier ne devrait pas se remettre d'une embuscade.

Enfin, pour bien terminer les choses, les PJ auront peut-être à trouver une explication à soumettre aux autorités et à la presse. Le MJ appréciera la qualité du baratin de ses joueurs, et Dieu/Satan sait qu'il ne sera pas facile d'expliquer logiquement tous les derniers événements.

NOTE : Si le MJ veut un peu corser l'affaire, il peut organiser un final où un ou deux groupes de rivaux surnaturels (anges, démons ou vikings) retrouvent la piste du démon WARF, et combat les PJ (on suppose alors que les trois groupes ont eu simultanément la mission de stopper les agissements des Tortues).

Cette option est à réserver aux joueurs avides de combats et d'hémoglobine ! Pour les fiches de personnages de ces nouveaux adversaires, le MJ utilisera les fiches de PNJ fournies avec le jeu et les extensions d'INS/MV.

CONCLUSION

EVENEMENTS	POINTS
-les tortues sont anihilées	+30
-les tortues sont repérées	+20
-WARF est découvert	+20
-Hervé ONILLE est tué	+20
-les PJ trouvent une explication officielle "logique"	+10

TOTAL	TYPE DE VICTOIRE
moins de 50 points	Echec
de 50 à 59 points	Victoire marginale
de 60 à 80 points	Victoire normale
plus de 81 et plus	Victoire totale

LES TORTUES NINJAS

RAPHAEL, familier de WARF

Prince-Démon : Kobal- FO:5 VO:2 AG:3 AP:1 PE:2 PR:2 PP:6

TALENTS : Acrobatie+1 Grimpé+0 Esquive+1 Arme de contact+3 Corps à corps+2

POUVOIRS : Armure corporelle+2 (211), Talent de combat (346), Besoin de violence (654), Augmentation permanente de force (351).

ROLE ET COMPORTEMENT : RAPHAEL est de loin le plus violent et le plus puissant du groupe. C'est généralement lui qui commet les meurtres le premier quand les tortues se battent. Son humeur est souvent maussade, mais son amitié avec le jovial Michaëlangelo l'empêche de se déchaîner.

EQUIPEMENT : bandeau rouge sur la tête ; deux Saïs (puissance+1, précision+0), un dans chaque main.

LEONARDO, familier de WARF

Prince-Démon : Kobal- FO:3 VO:4 AG:3 AP:1 PE:2 PR:2 PP:7

TALENTS : Acrobatie+0 Grimpé+0 Esquive+1 Corps à corps+1 Arme de contact+3

POUVOIRS : Armure corporelle+2 (211), Talent de combat (346), Augmentation permanente de volonté (353)

ROLE ET COMPORTEMENT : LEONARDO est le leader du groupe. C'est lui le plus équilibré mentalement, tout en étant un combattant redoutable. Il n'hésite pas à tuer un adversaire, s'il juge que celui-ci le mérite.

EQUIPEMENT : Bandeau bleu sur la tête ; deux katanas (puissance+2), un dans chaque main.

DONATELLO, familier de WARF

Prince-Démon : Kobal- FO:3 VO:4 AG:2 AP:1 PE:2 PR:2 PP:7

TALENTS : Acrobatie+0 Grimpé+0 Esquive+0 Electronique+0 Informatique+3 Armes de contact+3

POUVOIRS : Armure corporelle+2 (211), Talent de combat (346), Talent scientifique (343) Limitation : Gentillesse (662)

ROLE ET COMPORTEMENT : DONATELLO est le moins combattif du groupe. Il est passionné par l'informatique et l'électronique, et ses dons peuvent d'ailleurs servir aux tortues. Il déteste tuer ses adversaires, et essaye de l'éviter en général, se contentant de les assommer.

EQUIPEMENT : Bandeau violet sur la tête, un Bo (=grand bâton, puissance+1, précision-1).

MICHAELANGELO, familers de WARF

Prince-Démon : Kobal- FO:3 VO:1 AG:4 AP:2 PE:2 PR:2 PP:3

TALENTS : Acrobatie+1 Grimpé+1 Esquive+1 Arme de contact+3 Corps à corps+1

POUVOIRS : Armure corporelle+2 (211), Talent de combat (346)

ROLE ET COMPORTEMENT : MICHAELANGELO est le "bon vivant" de l'équipe, et celui qui tempère un peu Raphaël (ils sont très amis). Il est de plus celui qui manie le mieux ses armes (des nunchakus), et le plus agile du groupe. Il adore plaisanter en toute situation, est friand de pizzas, et a un petit penchant pour les représentants féminins de l'espèce humaine.

LEUR MENTOR : SPLINTER

WARF, Démon de Kobal- FO:3 VO:2 AG:3 AP:3 PE:4 PR:3 PP:10

TALENTS : Acrobatie+0 Comédie+1 Histoires drôle+2, Baratin+2 Discussion+1

POUVOIRS : Polymorphe (266), Quatre familiers jouets (556), Gag loufoque (spécial), Limitations : monomaniaque (634), Phobie des croix (641)

ROLE ET COMPORTEMENT : WARF est sous le contrôle d'Hervé Onille, qui lui a donné un ordre (ce qui a plongé WARF dans un état dépressif, à cause de sa limitation de monomaniaque) et qui profite de ses limitations (notamment les croix) pour l'obliger à exécuter ses désirs. Le dernier ordre que WARF a donné à ses familiers (sous la demande d'Hervé) est de retrouver Shredder, ce qui ne risque pas d'arriver de si tôt, à moins que les PJ ne s'en mêlent.

Hervé ONILLE

Couverture : Dilettante-

FO:1 VO:3 AG:1 AP:2 PE:2 PR:2

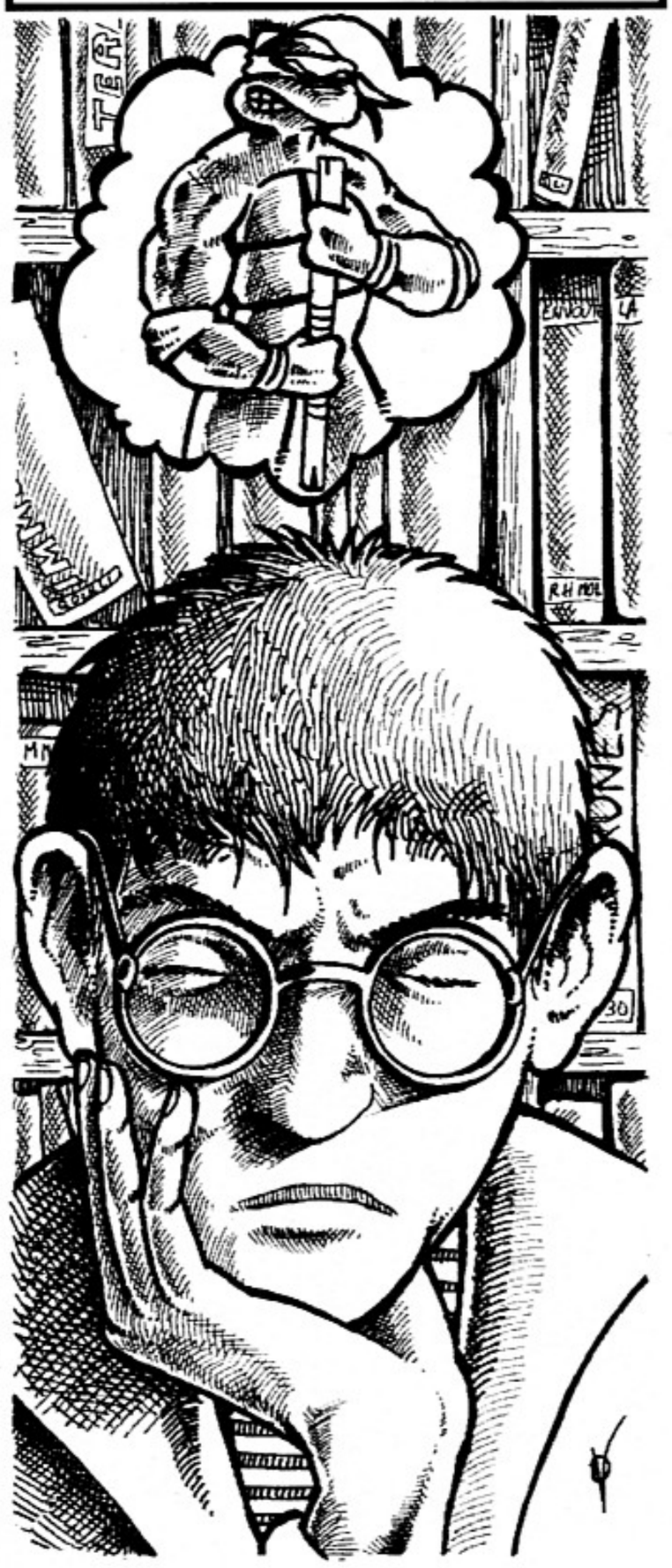
TALENTS : Lecture+0 Pentacle+1 Invocation+0 demande+1

SORTS : Pentacle pour un Démon, Invocation d'un Démon, Demande à un Démon, Point faible

DESCRIPTION : HERVE est un jeune homme de 23 ans, de taille moyenne, d'apparence d'étudiant type. A le voir, on imaginerait mal qu'il est sorcier, si ce n'est le peu d'amis qu'il a (tous le prennent pour un bargeot) et le temps considérable qu'il passe dans sa bibliothèque.

CARACTERE : HERVE n'est pas un "méchant" sorcier, il utilise la sorcellerie essentiellement pour s'amuser et donner vie à ses fantasmes, en l'occurence les tortues Ninjas !

HOBBIES : HERVE est un fan de comics et de films drôles (à son goût). Il a bien sûr adoré ce chef d'oeuvre cinématographique que sont "les tortues Ninjas". Sa passion d'adolescent pour les super héros ne l'a jamais vraiment quitté, et elle risque aujourd'hui de l'avoir poussé trop loin.



Léonidas VESPERINI

Merci à Mathias TWARDOWSKI pour son aide éclairée, et grâce à qui l'inspiration m'est venue, un beau jour de décembre, à Châtelet, en jouant une partie de TMNT Arcade !

UN DES CULTES LES PLUS DANGEREUX, CELUI DES INTELLECTUELS DU CHAOS : LE CULTE D'

ATYAR

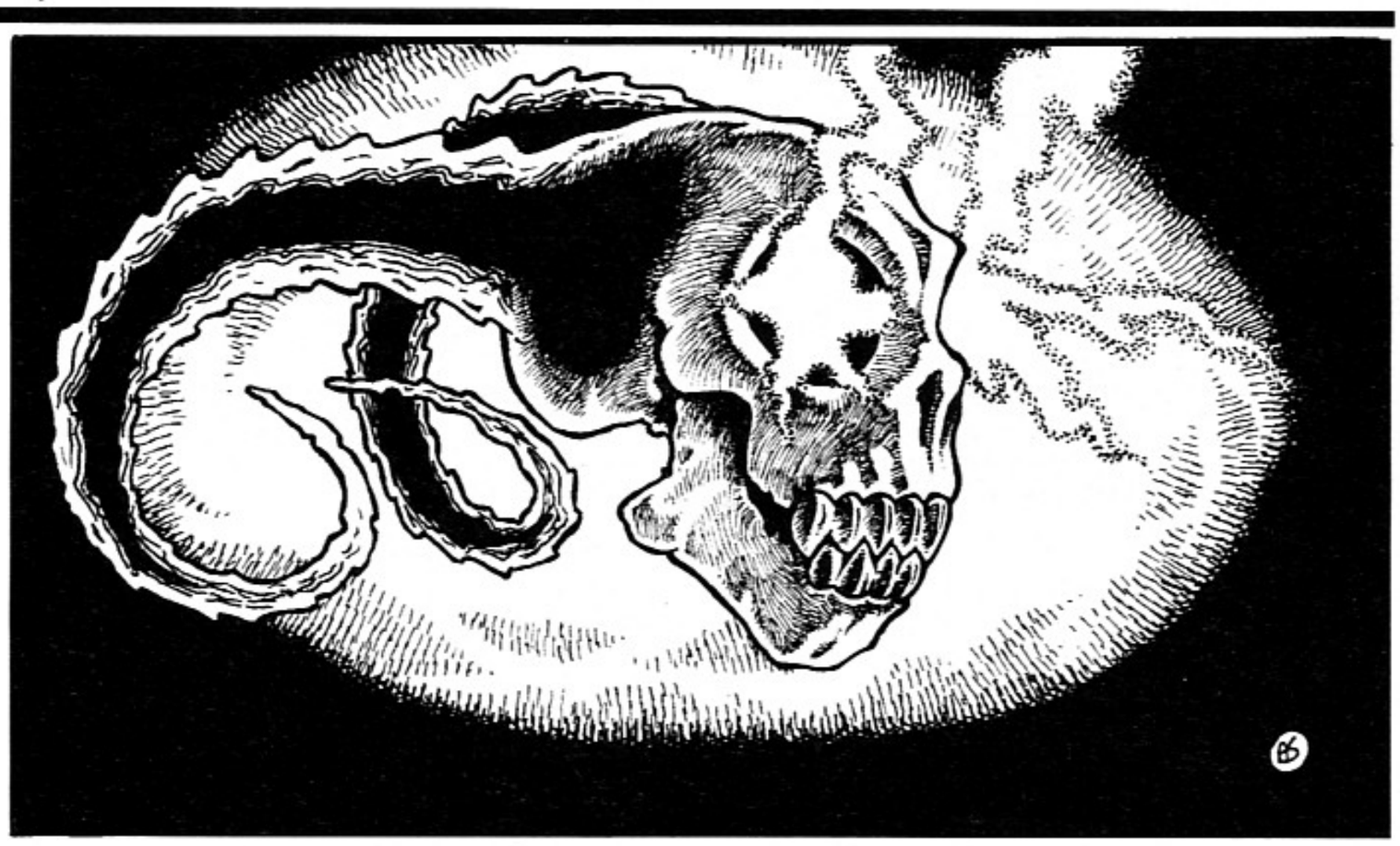
L'une des divinités les plus mystérieuses et effrayantes sur Glorantha, le Dieu des chasseurs de Têtes qui ont choisi la voie de la Connaissance, dieu très important parmi les chaotiques et dont la description avait été laissée en souffrance ! En attendant que la Société Oriflam publie un complément sur ce culte, voici qui devrait permettre aux MJ de patienter en agrémentant leurs soirées ludiques. Il est d'ailleurs préférable que les lignes qui suivent ne soient lues que par les MJ, afin de préserver l'aura de mystère inhérente à ce culte.

TOUT D'ABORD, QUI EST ATYAR ?

Ce dieu, surnommé le Dévoreur du Savoir, est, souvent représenté par les cultes loyaux, et toujours par ses adorateurs, sous la forme d'un crâne d'argent, muni de cornes de bélier et d'orbites flamboyantes. C'est tout ce qu'il reste de la tête de Tien, fils de Wakboth, le Diable. Durant l'âge des Grandes Ténèbres, il figurait parmi les plus grands des dieux du Chaos, mais au contraire de ses "Alliés ", il associait l'intelligence et la ruse à la puissance et à la haine. Tien avait hérité de son père des pouvoirs sur la Mort, l'Obscurité et bien sûr le Chaos.

Lui et son armée détruisirent Génert, ses armées, son Jardin d'Abondance et Tien resta invaincu jusqu'à ce qu'il rencontre celui qui devait devenir son pire ennemi. Lhankor Mhy, Dieu du Savoir menant des troupes bien moins nombreuses que celles de Tien, réussit à lui infliger une sévère défaite. Tien jura qu'il obtiendrait vengeance. Il réussit à utiliser la soif de Savoir du Dieu-Sage pour l'attirer dans un piège, mais au moment où il s'apprétait à lui dérober toute sa connaissance, Lhankor Mhy parvint à s'échapper et à rejoindre les Porteurs de Lumière.

Fou furieux, Tien chercha la Déesse pour qui Lhankor Mhy nourissait les sentiments les plus tendres, la Maîtresse de la Lumière et du Savoir (on suppose qu'il s'agit d'Orenoor). Il la trouva,



sépara la tête du corps de la Déesse à l'aide de sa garotte d'argent, puis la garda afin d'y puiser des secrets.

C'est ainsi qu'il acquit la rune de la connaissance, par un crime odieux.

Tien fut plus tard vaincu par les Trolls et Taureau Tempête. L'un des fils de ce dernier, Hrothmir, le pourchassa jusque dans les enfers, jusqu'au Hall des Morts où la pure lumière de Yelm arrêta le Dieu du Chaos. Tien fut décapité, sa tête vola à travers le Hall, rencontrant un pouvoir qu'elle ne connaissait pas, et s'embrasa, pour ne laisser qu'un crâne.

Ce crâne, ainsi que le corps de Tien, survécurent grâce aux pouvoirs du dieu sur la mort. Lhankor Mhy trouva le crâne et le jeta dans l'océan, qui lui-même le rejeta sur une île. Ce n'est que bien plus tard après l'aurore qu'un Sage Gris le dénicha par hasard et reconnut le dieu. Treack Markhor, ainsi se nommait ce prêtre, était peu scrupuleux. Il vit tout de suite les avantages qu'il pouvait tirer de sa découverte. Il passa un pacte avec le dieu, le ramena discrètement sur Génertela, et fonda en Kralorela le culte d'Atyar, Dévoreur du Savoir.

Les adorateurs du culte, soutirant tout savoir et intelligence à leurs victimes, attirèrent sur eux les foudres de l'Empire Kralori.

Le culte dut s'enfuir vers l'Ouest, après avoir dissimulé Atyar au plus profond de ses catàcombes. De leur rencontre avec des adorateurs du Corps de Tien, Than, naquit le Culte de Thanatar, mais ceci est une autre histoire. Atyar continue à être adoré séparément de Than et de Thanatar. Seuls les grands prêtres d'Atyar savent ce qu'il est advenu du crâne. Certains Sages de Lhankor Mhy pensent qu'il a été retrouvé au cours d'une quête héroïque Atyari, mais le plus grand nombre pense qu'il est toujours enfoui dans les catacombes Kraloris, protégé par une magie puissante et infâme, attendant les fous qui se lanceraient à sa recherche.

LES ADORATEURS D'ATYAR :

Composé en grande partie de créatures chaotiques, le culte offre à ces dernières la possibilité d'occuper une place privilégiée dans la hiérarchie du chaos et de leur tribu. Il n'est pas trop difficile pour elles d'y entrer, pourvu qu'elles possèdent une intelligence moyenne, car elles n'auront pas à acquérir des connaissances par elles-mêmes mais en les volant à d'autres.

Fait plus étonnant, un grand nombre de créatures non chaotiques par la naissance figure dans les rangs du culte ; des humains en majorité. N'ayant pas reçu, dès leur naissance, une éducation les menant à la haine de la Loi, leurs motivations pour rejoindre le culte sont aussi obscures que diverses : ostracisme, schizophrénie et autres maladies mentales, voire le simple attrait de la puissance.

Le culte se montre beaucoup plus méfiant à leur égard, si bien que moins de la moitié des candidats à l'accession au rang de membre laïque y parvient, les autres sont torturés, tués et transformés en morts vivants, gardiens du temple. Les heureux élus, se sont, en général, révélés d'une excellente éducation et culture, il s'agit donc en majorité de civilisés. Une fois le statut d'initié atteint, ils continuent à mener un semblant de vie normale aux yeux de la société, tout en se rendant discrètement au temple pour y commettre les pires atrocités. A l'image de son Dieu, l'Atyari porte, quant il n'a pas à cacher sa nature, les têtes de ses victimes en état de semi-vie et pendant à sa ceinture, et n'hésite pas à réduire les malheureux captifs du temple à l'état de végétaux mentaux pour accroître simplement son savoir. Les adorateurs d'Atyar n'ont aucun scrupule à choisir leurs victimes parmi des créatures chaotiques, voire même d'autres membres du culte. Celui-ci ne les punit pas pour de tels gestes tant qu'ils ne mettent pas en danger l'existence du temple, aussi les Atyari ne se font, en général, aucunement confiance et vivent dans une atmosphère de paranoïa intense à l'intérieur du temple. Au cas où celui-ci serait menacé par de tels agissements, le culte saurait se montrer impitoyable, et ferait subir aux membres qui ont failli, le sort de leurs précédentes victimes.

Les adorateurs d'Atyar savent qu'après leur mort, leurs âmes se rendent non loin du Hall des Morts, afin de s'y entraîner en prévision de la prochaine guerre des dieux qui décidera du sort de Glorantha. Ils n'ont donc aucune peur de la mort, même s'ils n'ont pas pour coutume de mettre leur vie en danger futilement. Ils savent que si, d'une quelconque façon, ils venaient à trahir le culte, ils connaîtraient un sort atroce, les autres membres les pourchasseraient partout. L'esprit de représailles les attaquerait et Atyar leur réserverait une éternité de souffrance après leur mort, livrés aux esprits de leurs victimes.

Le but théorique du culte est d'accumuler les connaissances afin de donner à Atyar, Than et Thanatar la position qu'occupait Tien dans le panthéon du Chaos (c'est-à-dire le sommet), et de tirer vengeance des dieux qui ont causé sa déchéance.

La vision du monde sur le culte.

Les divinités de la Loi, malgré tout ce qui peut les opposer, éprouvent à l'égard d'Atyar et des autres voies du culte de Thanatar un sentiment unanime, Atyar ne leur inspire que haine et dégout. Dans une mesure moindre, il en est de même pour les dieux Lunars, l'Empereur ne saurait tolérer l'adoration d'une telle horreur sur ses terres, ne serait-ce que d'un point de vue diplomatique vis-à-vis de ses voisins.

Comment juger autrement un Dieu ne reconnaissant aucune allégeance à quelque divinité que ce soit, violant si ouvertement les lois de la création, et dont les adeptes empêchent leurs victimes de rejoindre le "paradis" de leur divinité ? Les adeptes d'un rang supérieur à celui d'initié sont toujours exécutés publiquement après leur capture.

Parmi les cultes de la Loi, Lhankor Mhy voue une haine particulière à Atyar, qui la lui rend bien. Aux yeux du Dieu Sage, Tien représente la connaissance usurpée, souillée et employée à des fins ignobles par des fous.

Tous deux recherchent le savoir, et c'est aussi un point qui effraie les adeptes de Lhankor Mhy. Atyar symbolise aussi les écueils où peut les mener une quête des connaissances suffisamment acharnée pour leurs faire peu à peu oublier les sentiments humains les plus fondamentaux, et les rendre sans scrupules. Les érudits tombant dans ce piège ne tardent pas à être tentés par Atyar, qui procure des moyens d'obtention de la connaissance beaucoup plus rapides que la simple recherche personnelle proposée dans les temples de Lhankor Mhy. Le nombre des initiés de Lhankor Mhy suivant cette voie, s'il n'est pas connu, n'est certainement pas négligeable : Le cas le plus marquant reste celui de Treack Markhor, prêtre renégat et fondateur du culte, et les Sages-Gris le citent souvent comme un avertissement destiné à leurs initiés.

Quant aux dieux du Chaos, si leurs motivations se révèlent moins nobles que celles de leurs ennemis, ils ne se méfient pas moins du culte (dont les membres choisissent parfois leurs victimes dans les rangs mêmes de leurs initiés) et le considèrent simplement d'un point de vue neutre.

De plus, la morgue des Atyaris et la volonté d'hégémonie de leur dieu se heurte, au sein des tribus de broos et d'hommes-scorpions, à la domination de Thed et Bagog, qui gardent jalousement leur autorité sur leur progéniture, d'où certaines frictions.

Seuls les cultes de Vivamort et Cacodemon ne craignent pas ces coupeurs de têtes, et les considèrent même d'un oeil amical.

Atyar, de son côté, déteste les dieux de la loi tels que Humakt, les dieux du vent, du ciel et trolls, et considère les autres cultes comme une "excellente réserve de chasse".

LES TEMPLES

Les prêtres créent généralement leurs temples sous terre dans des catacombes ou même sous des villes. Ces temples sont bien sûr protégés par un réseau de tunnels, formant un véritable labyrinthe. L'agencement du temple lui-même dépend des moyens du grand prêtre, mais comprend toujours une bibliothèque servant de salle d'études, les appartements des prêtres et seigneurs runiques, des cachots et une salle de torture pour les captifs, ainsi qu'une grande salle de cérémonie. A une extrémité de cette salle bordée de hauts piliers et gardée en permanence, se trouve une statue représentant Atyar, sur un énorme piédestal. Devant elle, l'autel de sacrifice, derrière, un immense brasero contient le feu du culte dont on dit qu'il est éternel. Ce feu produit ce qui est appelé la "Lueur des Ténèbres", qui est l'unique moyen d'éclairage à l'intérieur du temple. Les temples d'Atyar sont parfois associés aux temples de Than et Thanatar, il en résulte, des centres d'adoration assez importants. La plupart des temples sont des temples mineurs, les sanctuaires enseignent le sort "Dévorer l'Ame".

La hiérarchie du temple :

Contrairement aux autres cultes, qui comprennent quatre ou cinq niveaux dans la hiérarchie, (membres laïques, initiés, seigneurs runiques parfois, prêtres et grand-prêtres), celui d'Atyar en offre une supplémentaire à ses membres, celle de Grand Initié, appelé "Maudit".

LES MEMBRES LAïQUES :

Ils constituent la base du culte, sont chargés des menues besognes à l'intérieur du temple, et parfois de sa surveillance. En revanche, les membres laïques humains se voient souvent donner des missions importantes, nécessaires, même si elles s'avèrent souvent peu glorieuses : réseau d'espions dans les cités, infiltration dans les administrations, repérage de victimes potentielles, intimidation, agrandissement du temple... Pour des expéditions punitives peu risquées ou ne nécessitant qu'un emploi très faible de la magie, le culte forme parfois des équipes de membres laïques commandés par un initié, voire un Maudit.

Dans tous les cas, les prêtres n'accordent qu'une confiance limitée aux membres laïques non chaotiques, en effet, en cas de capture par des ennemis du culte, ils se verraient offrir la vie sauve s'ils abjuraient leur foi, et pourraient donc trahir le culte (bien que dans ce cas tous les membres laïques savent que leur espérance de vie serait considérablement diminuée).

Le culte prend donc un luxe de précautions à leur égard, précautions variant suivant les prêtres et les conditions locales, mais en général on les mène au temple les yeux bandés, et on leur interdit les quartiers des initiés, des prêtres et seigneurs runiques, de même que l'accès à la bibliothèque à certains moments de la journée (ils ne sont pas autorisés à consulter certains ouvrages). Le culte a tendance à les considérer comme sacrifiables en cas de nécessité, et attend d'eux une obéissance aveugle aux ordres de leurs supérieurs. Néanmoins, s'ils s'acquittent bien de leurs tâches, ils pourront apprendre les sorts de magie spirituelle enseignée par Atyar, et être hébergés dans le temple s'ils n'ont pas d'autre possibilité. De plus, après leur admission dans le culte, on leur remet deux talismans, le premier leur permet de percevoir la "Lueur des Ténèbres", lueur du feu du Culte, le second est garant de leur vie dans les couloirs du temple, car il les protège des attaques des victimes du temple devenues fantômes après que leur tête ait été détruite (voir les sorts de Magie Divine spéciale : Créer Tête et Créer Tête Majeure). Si un membre laïque meurt, on transforme sa dépouille en squelette animé pour la protection du temple.

Conditions d'accession à ce statut :

- L'admission est quasi-automatique pour des individus chaotiques (Jet de 01 à 85 sur 1D100).

- Pour toute autre personne, il est nécessaire de convaincre le prêtre chargé d'interroger les nouveaux venus et d'y déceler d'éventuels espions. Ce test peut-être simulé par un jet sous 3xPOU sur 1D100, le rejet signifie la mort pour le candidat.

STATUT D'INITIE :

Un initié d'Atyar a droit, à l'instar d'initiés d'autres cultes, à l'apprentissage des sorts runiques pour une utilisation unique, et au refuge en cas de nécessité. De plus, il a accès à toutes les salles du temple, hormis les quartiers des prêtres et seigneurs runiques. Il peut voir à la lueur du feu du culte. Il doit s'acquitter de nombreuses obligations ; surveillance du temple, actions de représailles risquées en compagnie d'un ou deux Maudits, voire Seigneurs Runiques. Les initiés ont la responsabilité d'encadrer les groupes d'action composés de membres laïques, et ils recueillent les informations récoltées par ces derniers, avant de les transmettre aux prêtres. Ils ne doivent jamais montrer leur visage ni dévoiler leur identité aux membres laïques. Quand des rencontres ont lieu, ils portent généralement des masques représentant un crâne. Au cours de batailles où ils représentent officiellement leur culte, ils portent généralement une armure noire et un casque à cornes de bélier. Le culte leur accorde une confiance beaucoup plus importante qu'à de simples membres laïques, et désigne donc un initié pour remplir les missions de messager de temple à temple. Néanmoins, ces missions sont rares, car chaque sanctuaire Atyari fonctionne indépendamment de tous les autres.

Après leur mort, les corps des initiés ou des membres du culte de statut supérieur sont transformés en zombies gardant les salles importantes du temple de jour comme de nuit.

Conditions d'accession à ce statut :

Le candidat doit au préalable, avoir été admis comme membre laïque et doit posséder 90% dans une connaissance parmi : Lire, Ecrire une langue; une attaque au fouet, à la garotte ou au glaive.

L'admission suit un cérémonial immuable. Quelque temps avant le Jour Saint de son temple, qui a lieu une fois par saison, on envoie le postulant, accompagné d'un maudit, décapiter un initié d'un culte ennemi et commettre quelque ravage. Ceci fait, lui et les autres futurs initiés subissent un rituel purificateur d'une semaine au bout duquel ils sont tous rassemblés dans la salle de cérémonie pour la célébration du jour Saint. Le grand Prêtre invoque alors l'esprit du culte nommé Voix d'Atyar, qui apparaît sous la forme d'un crâne flamboyant et affublé de cornes de bélier. Chaque futur initié reçoit le droit de lui poser une question, à laquelle le crâne doit répondre. Le cérémonial est tout à fait similaire à une Divination, c'est-à-dire que l'esprit fournit une réponse de sept mots maximum, qu'il ne peut prédire l'avenir et que les chances de compréhension de la réponse de la part du candidat sont égales à son POUx5%. Une fois ce rituel achevé, les nouveaux initiés reçoivent un nouveau talisman qui les protégera des fantômes des victimes du culte. Il s'agit généralement d'un crâne tatoué sur le corps, plus dissimulable que le collier des membres laïques.

L'initié d'Atyar ne peut être initié d'un autre culte, il ne peut apprendre les sorts propres aux autres voies : Than, la voie guerrière et Thanatar, le dieu réassemblé. Il ne peut être ressuscité une fois mort, mais son esprit peut occuper un autre corps s'il est nommément invoqué à l'aide du sort Invoquer Gardien.

STATUT DE MAUDIT :

Un initié qui est parvenu à devenir un combattant et un érudit accompli peut prétendre à ce statut. Il acquiert alors des possibilités inconnues des initiés des autres cultes, il peut utiliser et réapprendre la magie divine comme le ferait un prêtre sauf les sorts Créer Tête Majeure et Dévorer l'esprit. Il n'a de comptes à rendre qu'au Seigneur Maudit qui est le plus âgé et le plus compétent des Seigneurs Runiques du Temple, et au Grand Prêtre d'Atyar ou de Thanatar, selon que le lieu de culte est consacré à un ou aux trois aspects de Tien.

Le Maudit est un personnage d'une puissance assez redoutable et ses prêtres utilisent souvent sa quasi-immunité pour lui faire éliminer certains membres de Than ou Thanatar, devenus trop gênants, dans un temple réunissant les trois voies.

Pour se débarrasser des énergumènes que sont les Maudits, les grand-prêtres n'hésitent pas à les garder éloignés le plus longtemps possible, en leur confiant des missions d'ambassade auprès de tribus chaotiques ou d'autres cultes. Un Maudit constitue un maraudeur redoutable, indifférent à la raison, la pitié et la mort, qui teste souvent ses capacités sur les innocents qui ont le malheur de se trouver sur son chemin au mauvais moment.

Attention, ce n'est pas un acolyte, puisqu'il ne peut être membre d'un autre culte même s'il peut remplacer le prêtre en cas d'absence de ce dernier.

Il pourra plus tard tenter de devenir prêtre ou Seigneur Runique.

Critères d'admission à ce statut :

Un initié possédant 60% dans cinq compétences parmi : Une Connaissance, une autre Connaissance, Parler Langue Sombre, Lire/Ecrire Langue Sombre, Eloquence, Attaque au fouet, Attaque au Garrot, Attaque au Glaive, toute Parade, Déplacement Silencieux, peut automatiquement accéder à ce statut.

STATUT DE SEIGNEUR MAUDIT

(Seigneur Runique) :

Les Seigneurs Maudits représentent le plus haut rang qui puisse être atteint par les initiés, en dehors du statut de prêtre. Ils se doivent d'être à la fois d'implacables guerriers et des créatures de grande culture. Etant donné le nombre restreint de tels individus et leurs hautes compétences, le culte ne se hasarde pas à risquer de les perdre dans n'importe quelle aventure. Aussi assurent-ils la protection du temple et le maintien de l'autorité du grand prêtre par leur présence.

Cependant, celui-ci peut juger bon de faire appel à eux pour des affaires extrêmement importantes ; quêtes, batailles dans lesquelles des groupes de combat Thanatari seraient officiellement engagés.

Dans ce dernier cas, on leur donne la responsabilité du commandement de ces groupes sous l'autorité du Seigneur Maudit le plus expérimenté présent. A ces occasions ils arborent souvent les armes en métal précieux offertes par le temple si celui-ci en a les moyens : une armure et deux armes en argent terni, le métal du culte, préalablement enchanté afin d'obtenir la dureté du fer tout en gardant les avantages du métal d'origine.

Ils doivent accorder 90% de leur temps et de leur richesse au culte. En contrepartie, celui-ci leur fournit tout ce dont ils ont besoin dans l'enceinte du temple. Tout comme les Maudits, ils peuvent utiliser certains sorts comme le feraient les prêtres. Ils pourront plus tard atteindre le statut de prétrise.

Conditions d'accession à ce statut :

La personne désirant accéder au rang de Seigneur Maudit doit avoir été un Maudit pendant au moins un an. Il doit posséder 90% dans cinq compétences parmi celles énoncées dans le chapitre "Conditions d'accession au statut de Maudit" (généralement celles qu'il avait choisies alors). L'accession à ce statut est automatique s'il satisfait à ces conditions. A la fin de la cérémonie, il doit jurer devant Atyar de ne pas s'attaquer aux prêtres du culte jusqu'à ce qu'il devienne prêtre. On lui remet alors ses armes en argent terni, un esprit allié dans l'une d'elles, et un gardien.

STATUT DE PRETRE

(Corne d'Atyar) :

Le prêtre d'Atyar possède en de multiples points, les mêmes avantages et obligations que les prêtres d'autres religions. Il doit, sous l'autorité du grand-prêtre, coordonner les différentes activités à l'intérieur du temple et veiller à ce qu'une adoration convenable soit donnée à son dieu. Il est de plus un combattant de valeur (Le grand-prêtre cumule d'ailleurs souvent les fonctions de Seigneur Maudit et de Corne d'Atyar). Que celui-ci vienne à mourir et on assisterait à une compétition entre prêtres pour lui succéder, compétition ponctuée par de nombreux assassinats. Durant cette période le temple se trouve dans la situation la plus instable qu'il puisse vivre. Cette compétition s'avère plus sanglante et dangereuse encore quand les trois aspects sont adorés dans le même complexe. Chaque voie ne dispose, au sommet de sa hiérarchie que d'un seul prêtre. Ainsi la fin de la compétition entraîne donc la disparition d'au moins deux d'entre eux. Les aspects adorés par les vaincus se retrouvent donc, pendant peu de temps hélas, sans adoration convenable. Le grand prêtre désigne alors ses Maudits favoris pour occuper les postes vacants.

Les prêtres quittent rarement leur temple, et ne s'aventurent dans des opérations risquées à l'extérieur qu'en cas d'absolue nécessité. Au cours des cérémonies, ils portent souvent des robes noires ornées de dessins en argent, et l'habituel casque en forme de crâne.

Condition d'accession à ce statut :

L'adorateur désirant devenir prêtre doit avoir été un Maudit pendant un an, et remplir aux conditions standard énoncées dans Runequest, chapitre consacré à la Prêtrise. Tout aussi standard (50% en magie rituelle, test de Sainteté etc..) est l'examen qu'il subit et au bout duquel il deviendra prêtre à part entière. S'il ne parvient pas à devenir prêtre, il ne pourra tenter à nouveau sa chance avant l'année suivante.

LA MAGIE :

SORT DE MAGIE SPIRITUELLE : Laminer, Disruption, Extinction, Confusion, Démoralisation, Fanatisme, Soins, Ignition (ce dernier est l'unique sort ayant un lien avec le feu ou la lumière dont l'usage ne soit pas interdit par le culte).

SORT DE MAGIE DIVINE : Adorer Atyar, Créer Lueur des Ténèbres, Dévorer Ecrit, Dévorer Livre, Créer Squelette, Créer Zombie, Créer Tête, Créer Tête Majeure, Invoquer Gardien, Invoquer Voix d'Atyar, Invoquer Treack Markhor, Invoquer Esprit de Représailles, Dévorer l'Esprit.

Créer Lueur des Ténèbres : (2 points)- Durée : temps de combustion du matériau- Portée : 10 centimètres- non cumulable. réutilisable. Ce sort doit être lancé sur un objet inflammable, sur lequel on lance ensuite le sort Ignition, ceci a pour effet de créer un feu qui embrase une partie de l'objet tout comme le ferait un sort d'ignition seul. Ceci engendre une lueur pourpre.

Cette lueur et ses effets sur la vision (luminance) ne peuvent être perçues que par les membres laïques du culte (s'ils portent le talisman nécessaire à cela) et les adorateurs de statuts supérieurs. Les adorateurs des Dieux du Ciel considèrent ce "feu" comme un blasphème.

Dévorer Ecrits : (1 point)- Durée : instantanée- Portée : au touché- non cumulable. réutilisable. Ce sort doit être lancé sur un rouleau, une tablette ou tout document d'une page. Il a pour effet de transférer dans l'esprit du lanceur de sort toutes (ou une) parties des informations qui sont stockées sur le document. Le lanceur doit effectuer un jet sous 5xCON. S'il échoue, il tombera dans l'inconscience. Un jet sous 5xINT doit alors être effectué : s'il est lui aussi raté, le lanceur n'a pas mémorisé le texte et une de ses compétences en connaissance est diminuée de 15%. Que le texte soit ou non mémorisé, ce sort laisse le document vierge de toute écriture (ceci est valable pour des tablettes aussi).

Dévorer Livre : (2 points)- Durée : instantanée- Portée : au Touché- Non cumulable. réutilisable. Ce sort crée les mêmes effets que le sort précédent, mais cette fois-ci sur un livre entier, ou un ensemble de parchemins et de tablettes. S'il est plus puissant, ce sort est aussi plus dangereux : le lanceur de sort endure cinq points de dégats, guérissables comme du poison. S'il échoue le test de résistance (CONx5), il restera dans un état catatonique pour 1D6 heures, sans pouvoir en sortir et s'il rate l'épreuve sous 5xINT, le livre ne sera pas mémorisé, et 1D3 Connaissances déterminées (aléatoirement) seront diminuées de 25%. Là aussi, le sort ne laisse à l'objet que pages blanches.

Créer Tête : (2 points) - Rituel de cérémonie- Durée : 1 semaine- Portée : au Touché- Non cumulable. réutilisable. Ce sort nécessite un rituel de 2 jours, au cours duquel un prisonnier du culte est "purifié" (c'est-à-dire torturé). Puis, un Atyari lance ce sort, décapite le malheureux prisonnier à l'aide d'une garotte d'argent, et sacrifie un point de POU à Atyar. Ce sort permet à la tête de survivre à la décapitation, et d'être sous la dépendance totale du lanceur. Un lien mental est ainsi créé entre eux. Le lanceur du sort pourra forcer la tête à lancer des sorts de magie spirituelle ou runique (pour une utilisation) et à le laisser exploiter ses connaissances. Ces têtes ne peuvent parler. Le lancement de sorts coûte 4 fois plus de points de Magie. Arrivée à 0 point de Magie ou de Vie, la tête meurt et se décompose rapidement. Ceci ne libère pas l'esprit de la victime, qui devient un fantôme errant dans un rayon de 20 m autour de la tête. Si ces fantômes assurent la protection du temple contre les visiteurs indésirables, la tête peut être soignée ou récupérer ses PM normalement avant de tomber à 0. Les Atyari ne détruisent jamais une tête encore en état de semi-vie, et ce par quelque moyen que ce soit, de peur d'être attaquées par l'Esprit de représailles. Les têtes sont une des représentations d'Atyar et les détruire constitue donc un sacrilège. De toutes façons, la tête "meurt" au bout d'une semaine. Seul le sort "Libérer Fantôme" ou un rituel de Lhankor Mhy peuvent permettre à l'esprit de gagner le lieu qu'il aurait dû rejoindre après la mort. Chaque fois qu'un adorateur lancera ce sort, il gagnera 5% de chances d'acquérir un trait chaotique (une chance sur deux pour que ce soit une malédiction de Thed). Une fois le trait acquis, le processus s'arrêtera.

Créer Tête Majeure : (3 points) - Rituel de Cérémonie- Durée : permanente jusqu'à destruction- Portée : au Touché- Non cumulable. Réutilisable. Ce sort est semblable au précédent, mais nécessite un rituel d'une semaine, et la tête ne se décompose pas. Le lanceur peut utiliser un sort et un seul de Magie Divine réutilisable connu par la tête et choisi à la fin du rituel de création de tête. Pour que d'autres sorts puissent être réutilisables, l'Atyari devra sacrifier l'équivalent de la valeur du sort en points de POU. Tous les autres sorts peuvent être lancés sur la base d'une utilisation.

Comme pour le sort précédent, aucun sort exploité ne doit être incompatible avec les idéaux du culte (Lance de Soleil par exemple, ou Faire face au Chaos, sont des sorts non compatibles). Le lanceur peut utiliser les souvenirs et le savoir de la tête (jet sous la compétence de l'esprit emprisonné). Si celle-ci parvient à en faire bénéficier son bourreau, l'Atyari verra sa compétence dans cette connaissance augmenter de 2% (pas plus d'une fois par saison). Comme pour le sort précédent, le lanceur du sort a des chances de gagner un trait chaotique.

Invoquer Gardien : (2 points)- Rituel d'Invocation- Réutilisable. Ce sort est semblable au sort Invoquer Ancêtre du Culte des Ancêtres, mais l'esprit concerné est celui d'un Atyari mort. Auparavant, un prisonnier est attaqué par l'esprit de représailles, qui détruit son Intelligence. L'esprit invoqué peut alors occuper le corps, et obéira plus ou moins volontiers, au lanceur du sort. Les sentiments de l'esprit invoqué aléatoirement (c'est-à-dire sans connaître ni son nom, ni sa personnalité) vis-à-vis du lanceur sont déterminés par le Tableau fourni dans les "Dieux de Glorantha" page 131. Les sorts connus doivent être déterminés aléatoirement parmi les sorts enseignés par Atyar. L'esprit et le corps animé obéiront aux ordres du Lanceur de ce sort, (bien entendu si l'esprit est bienveillant ou neutre, dans ce dernier cas, il faudra qu'on lui sacrifie son POU ou des point de magie). On peut donc invoquer l'esprit d'un Atyari particulier pour le ramener dans le monde des vivants dans un corps étranger.

Invoquer Treack Markhor : (2 points)- Rituel d'Invocation. Une utilisation. Ce rituel ne peut être accompli que par des Cornes d'Atyar, il permet d'invoquer l'esprit du fondateur du culte. Celui-ci demandera alors le sacrifice d'un point de POU de la part de chaque personne présente à la fin du rituel. Il procure à qui le désire et sur la base d'une utilisation l'apprentissage de n'importe quel sort enseigné par Lhankor Mhy. Le nombre de points de pouvoir nécessaire doit bien-sûr lui être sacrifié.

Invoquer Voix d'Atyar : (2 points)- Rituel d'Invocation- Réutilisable. Ce rituel ne peut être connu que des prêtres, et les invocateurs doivent se placer sous la protection d'un sort de Sauvegarde, ou voir la créature invoquée les attaquer. (celle-ci prenant la forme d'un crâne d'argent à cornes de bélier, aux yeux flamboyants). Ce rituel est toujours accompli pour la cérémonie d'initiation. Des prêtres peuvent l'invoquer à des fins personnelles de divination ou de défense (attaque d'intrus), mais pas plus d'une fois par an. S'il est invoqué plus d'une fois, l'esprit attaquera le lanceur du sort malgré la protection due au sort de Sauvegarde. L'esprit possède une INT de 25, et un pouvoir égal à 30, une TAI de 1 et une DEX de 20. S'il est attaqué, traitez le comme un "objet" possédant 18 points d'armure. Il connaît les sorts de Confusion, Disruption ainsi que tous les sorts runiques enseignés par Atyar (un de chaque) et possède 1D3 Traits Chaotiques.

Invoquer Esprit de Représailles : (2 points)- Rituel d'Invocation- Portée au Touché- Réutilisable. Ce sort ne peut être appris que par le grand-prêtre d'un temple. L'esprit invoqué apparaît comme un humanoïde de 3 m de haut, enveloppé dans des robes noires, et affublé d'un crâne flamboyant au-dessus de ses épaules. Il peut être appelé à des fins multiples, punition de renégats, lancement du sort Invoquer Gardien, ou protection du Grand Prêtre (dans ce cas le sort est à utilisation unique). Une fois matérialisé, l'Esprit attaque, de 3 façons, mais une seule à la fois dans un round ; une attaque infligeant 1D6 + 2D6 points de dégats, avec une chance de toucher de 50%, ou une attaque équivalente à celle d'une ombre et dirigée contre une personne, ou un combat d'esprit au cours duquel la victime perdra un point d'INT pour chaque Round où l'esprit l'emportera sur elle. L'esprit n'attaquera les traitres au culte que pendant 2 rounds, ce qui est suffisant pour les faire réfléchir ou devenir fous.

L'esprit de représailles possède les caractéristiques suivantes : INT : 18 POU : 30 Vitesse : 30/RA Points de Vie : 24

Dévorer l'Esprit : (3 points)- Rituel de Cérémonie- Portée : 10 m- Non cumulable. Réutilisable. Ce sort ne peut être ni lancé en dehors de la semaine du désordre, ni plus d'une fois par saison et par une même personne. Il nécessite un rituel d'une semaine au bout duquel il est lancé sur un prisonnier. Le lanceur de sort doit ensuite opposer ses PM à ceux du malheureux. S'il est victorieux, il volera toute la mémoire du sacrifié, ses connaissances et ses souvenirs. Ce sort a plusieurs effets, il permet au lanceur d'augmenter chacune de ses compétences jusqu'au niveau maitrisé par la victime, si le lanceur réussit un jet supérieur à son pourcentage dans cette matière, moins le bonus éventuel, sur 1D100. Exemple : un Atyari possédant 70% à l'épée (Bonus manip + 8) lance ce sort sur un guerrier possédant lui 80%, la compétence de l'Atyari passera à 80% au bout de quelques semaines s'il réussit un jet supérieur à 62 sur 1D100. Une maitrise de compétence augmentera de 5% par semaine, ce sort permet aussi de voler 1D10 points de sorts de Magie de l'Esprit (en plus de ceux connus par l'Atyari et dans la limite de son INT libre) et 1 point de Sorts de Magie Divine (Réutilisable ou non). Dans le premier cas, le sort volé demeurera réutilisable. Pour que d'autres points de magie divine puissent être volés, le lanceur devra sacrifier autant de Points de son POU à Atyar. Voler un sort de Bouclier 3 et un sort Epée de Vérité nécessite le sacrifice de 3 points de POU (plus la valeur du sort Dévorer Esprit). Les sorts ne doivent pas être incompatibles avec la nature du Dieu (sorts anti Chaos par exemple). Après avoir lancé le sort, l'Atyari devra résister à ses effets dangereux (test simulé par un jet sous 5xCON). S'il venait à échouer, il tomberait dans un coma duquel on ne pourrait le tirer durant 1D6 jours. Après son réveil, il resterait prostré et impotent pour une saison entière et perdrait 30% dans 1D6 compétences de connaissance. Un test sous INTx5 permettrait alors de savoir s'il a mémorisé ou non les connaissances et sorts volés. Que le lancement de ce sort soit une réussite ou non, il infligera au lanceur 2D6 points de dommage équivalents à des dommages dûs au poison. Comme les sorts de Création de Têtes, chaque lancement de ce sort donne au lanceur 5% de chances cumulatives d'acquérir un trait chaotique, ce processus s'arrête une fois le trait obtenu.

CULTE ASSOCIE : Chaos Primaire : Procure Trait chaotique.

NOTES :

1.Le garrot est une des armes préférées des Atyari et autres Thanatari. C'est une lanière de cuir, parfois d'argent terni qui, passé autour du cou d'un adversaire permet de l'étrangler, voire de trancher sa tête si la compétence de l'Atyari en attaque à cette arme est supérieure à 50%. La localisation visée doit être la tête pour infliger des dommages. Le casque de la victime ne la protège pas, sauf s'il est précisé qu'il porte une armure sur le cou (gorgerin), le garrot restera enserré autour du cou de la victime et infligera des dommages à chaque tour sauf si celle-ci parvient à s'en libérer, ou si l'attaquant commet une maladresse.

(Test FOR contre FOR).

Le garrot a les caractéristiques suivantes : % Base : 5%- FOR/DEX : 12/9- SR : 3- AP : 2- Prix : 5L

On utilise les garrots en argent pour les cérémonies de Création de Tête. Ils sont souvent enchantés et le Grand-Prêtre ne saurait les vendre.

2.Le fouet utilisé par les membres du culte est d'un type particulier, il inflige 1D6 points de dégats plus les bonus aux dégats normaux de l'Atyari (le fouet est considéré comme une arme de jet). Si la localisation visée est la tête comme pour le garrot, cette arme se joue de l'armure (casque) sauf si la victime possède un gorgerin. On raconte que les Atyaris expérimentés sont capables de trancher les têtes de leurs ennemis d'un seul coup de fouet.

3.L'argent pur est un métal runique, et possède donc les propriétés magiques de ceux-ci : il peut infliger des dégats aux loups garous, être enchanté, servir à enchaîner des esprits. Toutefois, il est à noter que l'argent terni ne possède aucune valeur marchande.

Sources : écrits de Greg STAFFORD (CULTS OF TERROR, LES DIEUX DE GLORANTHA)-

Michel SALICETO

CROC ET MATHIAS TWARDOWSKI

VOUS ATTENDENT SUR

LE STAND

SIROZ PRODUCTIONS

DU 31 MARS AU 7 AVRIL
AU SALON DES
JEUX DE REFLEXION

DE PARIS POUR VOUS
PRESENTER LEUR
NOUVEAU JEU

HEAVY METAL

PARIS PORTE DE VERSAILLES

UN TEMPS DE CHIEN

L'APPEL DE CTHULHU

L'Egypte des années trente, un état souverain indépendant côté face, un pays encore dominé par les Britanniques et leurs agents côté pile. Les bruits de la révolte résonnent encore et l'Anglais est souvent mal vu des Egyptiens. Malgré cela, certaines entreprises britaniques implantées dans le pays des pharaons tentent de résister avec comme atout leur compétitivité. La Clane Building Company fait partie de celles-ci et vient de décrocher un gros contrat immobilier au grand dépit de celle d'Ali Qutuz. Cette dernière, une entreprise locale, n'est pas la seule à poser des problèmes à la CBC : des paléontologues menacent de faire arrêter les travaux (le site pourrait bien être un site préhistorique), et surtout, une série de disparitions et des meurtres non expliqués plongent la petite communauté dans une ambiance des plus malsaines et des plus opressantes.

REMARQUE : Ce scénario s'adresse à des joueurs ayant déjà été confrontés aux mystères Cthuliens (Cf LWH plus loin).

UN PEU D'HISTOIRE :

En 1917 le sultan Fu'àd succède à son frère Hussayn. En récompense des services rendus aux alliés pendant la guerre et arguant des "14 points du président Wilson", les Egyptiens réclament l'indépendance et entament des négociations avec l'Angleterre. Il faudra plusieurs années avant que celle-ci ne l'accepte. En 1922, après trois années de troubles sanglants en Egypte, le gouvernement anglais reconnaît l'Egypte comme un état souverain indépendant, toutefois quatre points sont réservés. Le 15 mars, Fu'àd 1er abandonne le titre de Sultan et se déclare roi d'Egypte. En fait, l'occupation est maintenue et sauf sur le plan juridique, la situation demeure inchangée. La constitution est promulguée en 1923 : le roi, chef suprème de l'armée est secondé par le Parlement formé du Sénat et de la Chambre des députés, assisté par dix ministres. Mais il est difficile pour le roi de constituer un gouvernement stable. En effet, dès 1924, les élections donnent, pour la première fois, une écrasante majorité au Wafd (mouvement devenu parti politique créé en 1919 par Saàd Zaghlùl, qui se proposait de traiter directement à Londres mais dont la délégation ne fut pas reçue). Devenu très vite un immense parti politique, le Wafd dominera pendant près de 20 ans la vie politique égyptienne. Il sera au pouvoir de 1924 à 1930 et de 1936 à 1944 presque sans interruption.

La langue nationale est l'arabe mais la situation est plus en plus complexe. Il existe bon nombre de dialectes non écrits et un dialecte écrit, celui de la région du Caire.

LA TRAME :

Cette aventure a pour décor l'Egypte. Elle se déroule sur et autour d'un chantier de construction situé dans le Fayoum au Sud Ouest du Caire. Nous sommes en mai 1928. Quelques mois auparavant deux sociétés étaient en compétition pour l'obtention d'un gros contrat immobilier. Deux riches hommes d'affaires, l'un anglais, l'autre d'origine égyptienne mais ayant vécu la plus grande partie de sa vie en Angleterre, ont décidé de construire un hôtel de haut standing à proximité de Medinet el Fayoum. Pour la construction de ce centre hôtelier, ils ont contacté plusieurs sociétés mais deux seulement ont été retenues : La Clane Building Company, une compagnie anglaise, implantée aussi en Egypte, et une société locale dirigée par Ali Qutuz. Après une étude plus approfondie, William Parker et Satim Bàshà, jugèrent plus sérieux de confier le contrat à la Clane Building Company (CBC), ayant déjà eu l'occasion de louer leurs services, et en ayant été très satisfaits. Un chef de chantier, plusieurs ingénieurs ainsi que vingt autres hommes appartenant à la CRC furent ainsi dépéchés sur le site avec pour ordre d'employer les hommes des environs qui se présenteraient. Ali Qutuz en conçut un immense dépit, non seulement un gros contrat lui échappait mais encore certains de ses hommes le quittaient pour offrir leurs services sur le chantier dirigé par la CBC.

Une fois les études de terrain faites et les effectifs en hommes devenus suffisants, les gros travaux commencèrent, et avec eux les premiers problèmes :

*Tout d'abord ce fut une bande de six chercheurs qui voulut faire arrêter les travaux, arguant que l'endroit contenait des fossiles d'animaux préhistoriques. Mais les paléontologues n'ayant pu prouver le bien-fondé de leurs affirmations auprès des autorités compétentes, la so-

ciété obtint, au bout d'une semaine, l'autorisation de reprendre les travaux ;

*Puis ce furent des outils qui disparurent ; certains travaux faits la veille furent retrouvés endommagés le lendemain ;

*Enfin, un matin, deux hommes (dont un ingénieur) manquèrent à l'appel. Après les avoir cherchés dans tout le camp, on trouva, à la limite Est du chantier, ce qui semblait être leurs restes.

Comme à chaque fois, la police vint, fit son enquête, ne trouva rien et repartit en disant qu'elle continuerait l'enquête. William Parker et Ali Bàshà, excédés par la lenteur de la police, et devant le peu de résultats obtenus, résolurent de faire appel à des détectives privés et même un ou deux journalistes. Des contacts furent ainsi pris avec des personnes spécialisées qui recommandèrent chaudement les investigateurs.

QUELQUES IDEES POUR L'INTRODUCTION DES PERSONNAGES :

Ce scénario s'adresse plus particulièrement à des joueurs incarnant des détectives privés, ainsi qu'à un ou deux journalistes. En effet, William Parker et Ali Bàshà pensent que des journalistes peuvent se montrer utiles étant donné les similitudes existantes entre les métiers de journalistes et de détectives. Toutefois, si vous avez du mal à introduire vos personnages, vous pouvez fort bien inventer de la famille à l'un des ouvriers anglais disparus (ou même les deux), ou à l'un des paléontologues disparus et faire appartenir vos investigateurs à l'une ou l'autre de ces familles.

Les principaux personnages :

William Parker et Salim Bàshà : les deux hommes d'affaires voulant construire le centre ; Andrew Williams, Stephen Smith, Herbert Clayton : les 3 paléontologues disparus ; Hippolyte Saint Jean : Paléontologue ; Achille Saint Jean : Neveu d'Hippolyte venu rejoindre son oncle et l'aider ; Paul Smith : Neveu de Stephen Smith venu lui aussi rejoindre son oncle ; Harry Tornthon : Chef de Chantier ; David Brown : Ingénieur èn chef ;

Cecil Bradley : Ingénieur ; Steven Throp : Ingénieur venu remplacer A. Peabody ;

Andy Peabody : Ingénieur disparu et Mark Tempton : Ouvrier disparu ; Ali, Ahmed, Mohammed et Tuman Ibn-Tùtùn : les quatres hommes qui, la nuit, s'attaquèrent au chantier.

L W H

Description : Maigres, les muscles noueux, "toute la malfaisance de l'univers était rassemblée dans leurs corps efflanqués et affamés". Le meurtre est le but des Chiens de Tindalos, la haine leur motivation. Ces créatures monstrueuses semblent être la matérialisation des plus anciens cauchemars de l'homme, sa raison d'angoisser et de trembler dans le noir. Il est des secrets que les mortels ne doivent pas essayer de percer. Le temps fait partie de ceux-ci et les chiens en sont les gardiens immortels. L'espace normal des chiens de Tindalos est le domaine qu'ils gardent : le temps. Ils habitent "les angles du temps", notion qu'eux seuls peuvent comprendre. Toutefois, ce fait a une application très importante pour les investigateurs : un chien ne pourra se matérialiser qu'au travers d'un coin de matière de moins de 120 degrés (angle de mur, plafond etc). Physiquement autant que spirituellement les chiens sont redoutables. LWH (prononcé Luvu pour rendre le nom compréhensible) mesure deux mètres quatre vingts de haut pour deux cents kilos. Son corps est recouvert d'une sécrétion bleu-nuit typique de sa race (cette matière est vivante) et ses yeux ambres tirent parfois vers le rouge lorsqu'il est en colère (ce qui est courant). LWH est immortel (d'âge) comme tous ses frères de race.

Caractéristiques :

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	30	23	17	24	13

POINT DE VIE :27 -DEPLACEMENT 6/40 en volant-

ARMES : Patte 90% 1D6+2D6+ Sécrétion toxique*

Langue : 95% Absorption 1D3 de POU**

NOTE : LWH est légèrement différent des membres de sa race dans le sens où il attaque un peu plus volontiers avec sa langue. Pour déterminer son mode d'attaque (une seule attaque par tour), tirer 1D6 : 1 à 3 entraîne une attaque à la patte, 4 à 6 entraîne une attaque à la langue.

*Le pus bleuâtre agira comme un poison ayant 2D6 de toxicité. Il infligera des dégâts à chaque round, jusqu'à ce qu'il soit enlevé ou brûlé. Pour l'enlever (avec une serviette ou un morceau de tissu), un jet sous la (DEXx5) devra être réussi. Pour le brûler, la victime devra s'infliger à elle-même 1D6 points de dégâts. L'eau en grande quantité (bassin, cours d'eau) est la meilleure solution (la substance sera dissoute). Le pus bleuâtre fait effet à chaque fin de tour.

**Cette attaque se fait sur le plan physique mais a une application sur le plan psychique. Lorsqu'un investigateur est touché par la langue, un énorme trou béant apparaît pendant quelques secondes. Aucun sang ne coule. Le gardien pourra faire tirer un jet sous la SAN à un ou plusieurs investigateurs ayant vu une victime de l'attaque d'une langue. En cas d'échec, l'investigateur perdra un point de SAN.

ARMURE : Le chien de Tindalos possède 2 points de cuir, mais est surtout INVULNERABLE aux attaques effectuées par des armes non enchantées (de plus, les mitraillettes et les fusils à pompe enchantés sont fort rares !). Les armes enchantées lui infligent des dégâts normaux. Il régénère 4 points de dommage par round.

SORTS : Le signe de Voor, Flétrissement, la Terrible Malédiction d'Azathoth.

SANITE : Voir un chien de Tindalos coûte 1D20 points de SAN si l'on manque le jet de SAN et 1D3 points de SAN si on le réussit.

APPARITION : Un peu comme un vampire, un chien de Tindalos se matérialise dans un nuage de fumée (sur un angle matèriel). Il ne possède toutefois pas la faculté de se changer à volonté en fumée, cette matérialisation ne se fait que lorsqu'il passe de l'espace du temps anguleux à celui du temps courbe (le nôtre) ou l'inverse.

L'ABANDON : Si les aventuriers occasionnent plus de 10 points de dégâts à LWH (c'est-à-dire s'il lui reste moins de 17 PV, étant donné sa faculté de récupération), LWH s'enfuiera à jamais, repassant dans son univers temporel.

L'INTRIGUE

Ce qui s'est réellement passé :

A médinet el-Fayoùm vit un homme, Abdul, qui possède une tablette permettant de voir à travers le passé après des formules incantatoires. Les trois paléontologues l'ont appris alors qu'ils buvaient un verre avec lui. Après plusieurs verres, Abdul commença à parler. Les 3 paléontologues, voyant là le moyen pour faire avancer et triompher enfin leurs travaux, le firent venir à l'écart et le questionnèrent habilement. Ils le convainquirent un soir de leur prêter sa tablette et de leur indiquer les formules nécessaires à la vision dans le passé. Ils ne voulurent partager ce secret avec personne d'autre au campement, jugeant qu'aucun n'était aussi passionné qu'eux. Un jour pendant la pause de midi ils donnèrent rendez-vous à Andy Peabody (l'ingénieur disparu) dans un endroit à l'écart de leur campement et du chantier pour lui montrer une découverte. Celui-ci vint, accompagné par un ami ouvrier Mark Tempton, lui-aussi très intéressé par l'archéologie et tout prêt à les aider.

En voyageant mentalement dans le passé, ils eurent la confirmation de tous leurs espoirs mais aperçurent aussi une créature monstrueuse qui les regarda haineusement : LWH, un chien de Tindalos. L'heure ayant passé, Peabody et son ami retournèrent au chantier, chacun se donnant rendez-vous à minuit à l'endroit où ils s'étaient vus le midi. Malheureusement pour eux, 12 heures après avoir vu la créature monstrueuse, cette dernière se matérialisa devant leurs yeux. Elle s'attaqua d'abord à Peabody et à Tempton qu'elle réduisit en pièces. Puis ce fut le tour des trois paléontologues qu'elle retrouva un peu plus loin, tapis dans les buissons, terrorisés. Après les avoir tués elle emporta leurs corps plus loin.

REMARQUE : Pendant l'après-midi, Abdul est venu reprendre sa tablette. Un autre paléontologue, Hippolyte Saint-Jean, l'a aperçu.

Quelques temps après ce tragique événement, Hippolyte est allé questionner Abdul. Connaissant son penchant pour la boisson il le fit boire jusqu'à ce qu'il raconte tout ce qu'il savait, et notamment sa petite connaissance du mythe de Cthulhu. A la fin de la conversation, Abdul ajouta que Stephen Smith, en lui rendant la tablette, lui déclara avoir vu un monstre. Prudent, Hippolyte se rendit au Caire chez de vieux libraires. Après de difficiles investigations, il y trouva deux livres partiellement détruits "Cultes Innomables" et "les Monstres et leurs semblables" dans lesquels il trouva ce qu'il cherchait. Après une lecture approfondie, il comprit que ses confrères avaient eu affaire à un chien de Tindalos. Au début il prit la décision de ne pas utiliser la tablette. Puis finalement sa passion pour son métier l'emporta. Afin de lutter contre un chien, s'il l'apercevait pendant qu'il regardait dans le temps, il enchanta, grâce aux livres qu'il avait achetés, un arc et un sabre. Apprenant l'arrivée de personnes étrangères pour enquêter sur le chantier, il résolut de les utiliser. En effet il pourrait leur faire croire qu'il est menacé et leur demander leur aide. Afin de rendre plus véridique son histoire, il prendra la précaution de se faire faire des hématomes par le propriétaire de la tablette. Son but est de découvrir ce qu'ont vu les trois paléontologues disparus, mais surtout de savoir si ses travaux ont une raison d'être ou pas. Les problèmes qui sont survenus sur le chantier ne sont pas l'oeuvre des paléontologues. En fait il s'agit d'un groupe de quatre hommes en général, parfois plus, qui n'apprécient pas la présence du chantier près de Médinet el Fayyum. L'un a été renvoyé du chantier, un autre est un envoyé d'Ali Qutuz, et deux autres sont membres du Wafd, dont un se trouve être l'adjoint du chef de police de Médinet el Fayyum. C'est grâce à ce dernier que les recherches pour trouver les coupables traînent en longueur et sont peu approfondies.

LES PALEONTOLOGUES

La paléontologie est la science des êtres vivants ayant peuplé la terre aux époques géologiques ; cette science est fondée sur l'étude des fossiles.

Les paléontologues qui s'opposent à la construction du centre sont au nombre de quatre : Andrew Williams, Stephen Smith, Herbert Clayton et Hippolyte Saint-Jean. Ils sont assistés par deux jeunes gens : Paul Smith (neveu de Stephen) et Achille Saint-Jean (neveu d'Hippolyte), tous deux venus rejoindre leur oncle il y a un an.

Williams, Smith et Clayton fouillent en Egypte depuis environ une dizaine d'années tandis que Saint-Jean, lui, n'est là que depuis deux ans. Les trois premiers paléontologues s'entendent parfaitement entre eux. En revanche, les relations avec Saint-Jean sont moins chaleureuses. Dernier arrivé, beaucoup plus âgé que les autres, il reste le plus souvent à l'écart. Il s'est joint aux autres quelques mois après son arrivée en Egypte, tous ayant le même but : trouver la trace d'animaux préhistoriques dans la partie Nord de l'Egypte. Depuis plusieurs mois tous fouillent dans le Fayoum, une province située au Sud-Ouest du Caire. A l'annonce de la construction prochaine d'un centre pour hommes d'affaires à quelques centaines de mètres seulement de l'endroit où, il y a 6 mois, ils ont fait une découverte, ils s'insurgent. La découverte faite dans le Fayoum est un fragment d'os qui a pu être daté : il appartiendrait à un animal vivant il y a environ 50 millions d'années. La découverte ne permet pas de définir de quel animal il pourrait s'agir, mais les quatre paléontologues sont persuadés qu'il s'agit d'un animal inconnu des scientifiques de l'époque. Malheureusement leur découverte n'a pas obtenu le succès espéré. De plus, l'os ayant été trouvé à quelque centaines de mètres du terrain acheté par William Parker et Salim Bàshà, et non pas sur le terrain même, ils

ne peuvent donc pas s'opposer à la construction du centre. Ils n'ont pu, en prévenant les autorités compétentes, qu'obtenir une semaine d'arrêt des travaux, le temps que celles-ci examinent le dossier et qu'elles déclarent que "les travaux ne seront interdits sur cette zone qu'à partir du moment où une preuve formelle de la présence de fossiles serait apportée".

Fort dépités mais pas découragés, les quatre paléontologues poursuivent leurs recherches. Ils rôdent aussi autour du chantier afin que le moindre os qui pourrait être mis à jour soit porté aux autorités et non être détruit afin que les travaux continuent. Ils n'ont qu'une confiance très limitée dans les ouvriers du chantier qui n'ont pas d'intérêt particulier, bien au contraire, à voir surgir de dessous leurs outils des fossiles préhistoriques.

LES EVENEMENTS :

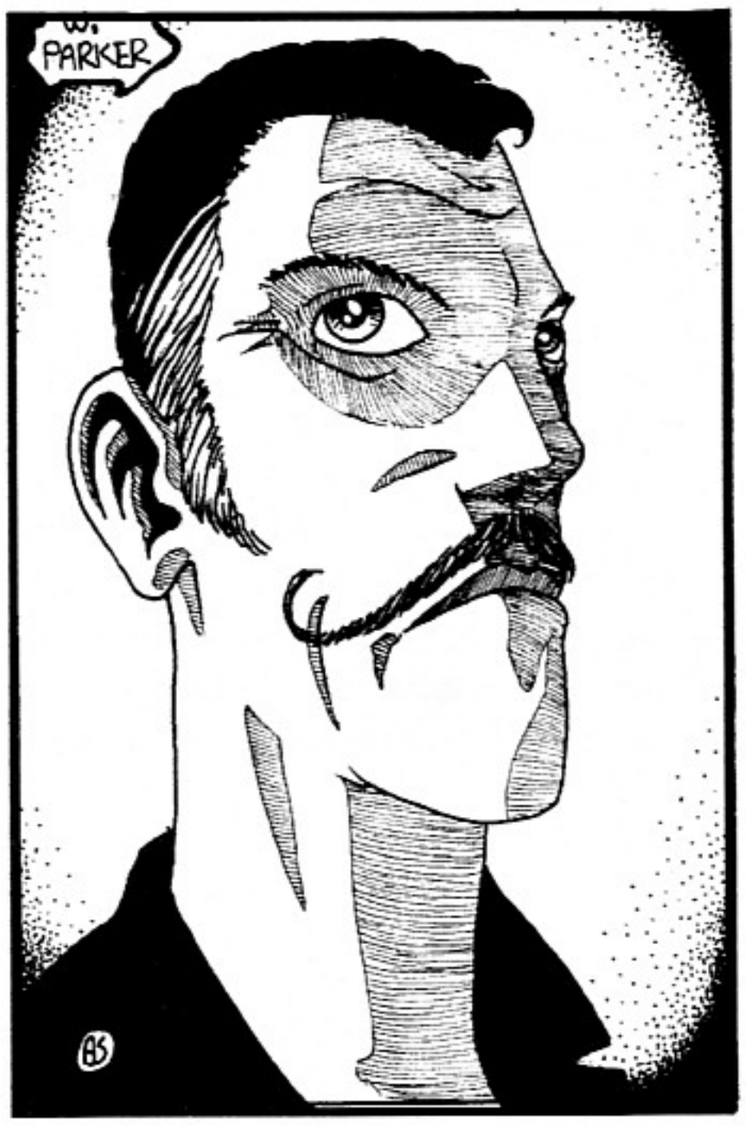
Les investigateurs ont été contactés par courrier par Sir W. Parker. Celui-ci leur a brossé dans sa lettre un rapide aperçu de la situation mais ce sans entrer dans les détails. Ils savent que plusieurs personnes ont disparu sur un chantier proche du Caire et ce dans de curieuses circonstances. Sir Parker a indiqué qu'il prenait tous les frais à sa charge, voyage, nourriture, logis etc, même en cas d'échec des investigateurs.

Si un ou plusieurs personnages incarnent un journaliste, prévenez-le qu'il est tenu au secret jusqu'à la découverte totale des événements s'étant produits. Sir Parker désire le moins de publicité possible pendant et autour de cette affaire.

Dans ce scénario, nous avons fait arriver les investigateurs par bateau, vous êtes toutefois tout à fait libre de choisir un autre moyen de transport, aussi bien pour ce début du voyage que pour les déplacements sur le sol égyptien.

1er jour : Très tôt le matin, les investigateurs débarquent à Port Saïd. Malgré l'heure matinale, il fait déjà chaud ; mais ce n'est rien en comparaison de ce qui les attend dans la journée. Après un solide petit déjeuner pris au port, les investigateurs prennent le car pour Le Caire. Ils arriveront au Caire, situé à environ 200 km de Port Saïd, à la fin de la journée. Ils ont rendez-vous dans un des hôtels du Caire, l'Egyptian hotel, avec Salim Bàshà et Williams Parker pour dîner.

Des deux amis, le plus sympathique est Salim Bàshà. Il a une allure joviale qui s'oppose avec celle de W. Parker, beau-



coup plus guindée et autoritaire. Parker a environ 50 ans, il est grand et raide, a des cheveux blancs qui ajoutent encore à son air sérieux et s'exprime dans un anglais parfait avec toutefois une pointe d'accent d'Oxford. Bàshà, lui, est beaucoup plus petit, environ 1,65m plus gros aussi, avec une peau très mate, des yeux et des cheveux noirs. C'est lui qui entame la conversation avec les investigateurs et leur expose la situation avec tous les détails qu'il connaît. Les informations nécessaires au gardien pour faire parler Bàshà sont données dans la trame. W. Parker ne prend la parole que pour donner quelques précisions. Si les investigateurs les questionnent pour savoir qui ils soupçonnent, Parker ne voudra pas répondre car il pourrait diriger les soupçons sur peut-être des innocents; Bàshà, lui, ne pourra citer personne en particulier mais il mentionnera que seuls deux groupes de personnes pourraient avoir un intérêt quelconque si la CBC abandonnait le projet : les paléontologues qui rôdent toujours autour du chantier ou alors des personnes envoyées par Ali Qutuz le constructeur égyptien auquel le contrat a échappé.

W. Parker reste au Caire jusqu'au surlendemain ; Salim Bàshà, lui, reste deux semaines puis sera à Port Saïd pour une semaine.

2ème jour : Vers 9 heures les investigateurs quittent le Caire pour Médinet el-Fayoùm. Le voyage se fait au moyen d'un car qui saute aux moindres bosses de la route, et soulève un énorme nuage de poussière. La poussière et la chaleur rendent le voyage encore plus pénible.

Pour le déjeuner une halte est prévue à El-Aiyat, petit village situé au bord du Nil. Puis le car reprend sa route et entre dans le Fayoùm. Ceinte de tous côtés, ou presque, par les sables et les cailloux du désert libyque, cette vaste contrée a bien des aspects d'oasis. Elle bénéficie de la proximité de la vallée du Nil, et de la présence d'un lac immense. Le paysage est riant et varié. Souvent appelé le verger de l'Egypte, le Fayoùm fournit en abondance agrumes et fruits de toutes sortes ainsi que les fleurs qui sont revendues chez les fleuristes du Caire ou qui alimentent les alambics des parfumeurs. En fin d'après-midi (18 heures environ), les investigateurs arrivent à Médinet el-Fayoùm (El-Fayoùm). La ville s'élève sur l'emplacement de l'ancienne Shedit, ville consacrée au dieu crocodile Sobek, d'où le nom de crocodilopolis que lui donnèrent les Grecs. A l'époque ptolémaïque, elle prit le nom d'Arsinoë.

SUR LE CHANTIER :

Si les investigateurs décident de se rendre immédiatement sur le chantier, ils pourront louer des ânes afin d'aller plus vite (le chantier étant situé à 5 kilomètres de Médinet el-Fayoùm).

Il s'étend sur environ 10 hectares. Les constructions commencent à se monter, l'hôtel forme un carré creux, occupé à l'intérieur par une piscine ovale et un jardin où les gens pourraient venir profiter de la fraicheur des plantes et de l'eau de la piscine.

Sur le côté Ouest et Nord-Ouest de la façade se trouvent la baraque du chef de chantier (là où se trouve la plus grande partie du matériel), sa tente, celle de l'ingénieur en chef et les tentes de quelques ouvriers qui préfèrent résider sur le chantier plutôt que d'habiter au village. Le plan du chantier est fourni en annexe 1.

De 18 à 20 heures : * Les ouvriers travaillent encore. En effet, les journées étant très chaudes, on travaille très tôt le matin et tard le soir afin de ne pas travailler entre 11 et 16 heures c'est-à-dire pendant les plus grosses chaleurs. Si les investigateurs cherchent à entrer en contact avec les ouvriers ou les ingénieurs il seront invités à revenir après 20 heures ou à aller voir le chef du chantier, Harry Tornthon qui se trouve être dans la baraque à préparer le travail des jours suivants.

*Si les investigateurs vont voir Tornthon, celui-ci les recevra à bras ouverts. Il n'aspire qu'à une chose, c'est que les problèmes prennent fin et qu'il puisse mener à bien le travail qui lui a été confié. Pour lui, ce sont les paléontologues qui détruisent la nuit les travaux faits le jour. En revanche, pour ce qui concerne

les deux meurtres, il ne voit pas. Bien sûr, il y a trois paléontologues qui ont disparu depuis et qui n'ont pas été retrouvés, dont le plus agressif et sans scrupule, mais cela serait vraiment insensé.

Après 20 heures : La plupart des ouvriers quittent le chantier une fois la journée terminée. Une journée normale comprend environ neuf heures de travail: de six heures du matin à onze heures et de seize heures à vingt heures, ce qui est énorme, d'autant plus que les conditions de travail sont loin d'être idéales (chaleur, poussière, difficultés entre certains ouvriers pour communiquer du fait des différences de langues (anglais/arabe)).

*Si les investigateurs interrogent l'ingénieur en chef celui-ci pourra leur apprendre : "Bien sûr, ici, beaucoup soupçonnent les trois paléontologues disparus. Mais je ne les pense pas suffisamment fous pour aller jusqu'au meurtre. A part un peut-être, Herbert Clayton, un homme froid et dur faisant passer ses chers fossiles avant tout. Mais non... cela paraît impossible. Essayez aussi du côté des autochtones ; certains me paraissent hostiles à notre chantier. On a parfois l'impression qu'une fois le dos tourné, ils ricanent". L'ingénieur en chef s'appelle David Brown a environ 40 ans. Il loge dans une tente sur le chantier depuis que les problèmes ont commencé. Il semble ne pas beaucoup aimer l'Egypte et les égyptiens.

*Les autres ingénieurs dépéchés par la CBC sont au nombre de deux : l'un Steven Throp, a 25 ans et semble très apeuré, l'autre, plus vieux de 10 ans semble plus près des ouvriers que tous les autres. Pour ce dernier, les sabotages sont commis par des membres de la société appartenant à Ali Qutuz. Andy Peabody et Mark Tempton, l'ingénieur et l'ouvrier dont on a retrouvé les corps, ont été assassinés car ils avaient découvert le pôt aux roses. La veille de leur disparition, ils étaient sortis du chantier pendant la pause du midi ; quand ils sont revenus ils avaient l'air très bizarres et n'ont pratiquement pas parlé. Andy lui a dit que tout allait changer sur le chantier mais qu'il ne pouvait encore rien dire car il n'aurait la confirmation de ce qu'il savait que pendant la nuit. "Il m'a dit : demain tu sauras tout. J'ai voulu le surveiller pendant cette nuit-là mais le chef m'a fait demander et quand je suis revenu il n'était plus là. Je ne me le pardonnerai jamais."

Steven Throp, lui, ne sait pas grand chose, dernier arrivé il ne connaît pas encore tout le monde. Il a été envoyé pour remplacer A. Peabody et n'est pas du tout rassuré par les événements.

A 21h30 : Le chef de chantier, les ingénieurs et les ouvriers restant sur le site pendant la nuit dînent tous ensemble. Ils préfèrent manger sur place et non au village car ils n'apprécient pas particulièrement la cuisine locale. Les investigateurs pourront dîner avec eux si ceux-ci le proposent, ou alors dîner au village et goûter à cette cuisine locale.

De 22h30 à 4 heures du matin : Harry Tornthon et Cecil Bradley jouent aux échecs tandis que David Brown lit sous sa tente. Les autres ouvriers se sont réunis pour bavarder tranquillement. Si les investigateurs tendent l'oreille ils entendront les ouvriers parler des disparitions. Pour la majorité d'entre eux, c'est un coup des Paléontologues. D'ailleurs, ils ont depuis disparu. Ils se sont enfuis probablement au loin une fois leurs crimes commis. Malgré tout, il y en a un qui est resté, un français, ainsi que ses deux assistants. Ils continuent leurs fouilles. Les problèmes aussi ont continué ; comme par hasard. Les objets continuent à disparaître, de plus ils sont bizarres, un peu fous fous aussi.

Vers 4 heures du matin : Quatre hommes s'infiltrent sans bruit dans le chantier. Ils sont masqués. Ils se dirigent directement vers un des piliers de fondation. Il s'agit de deux ouvriers égyptiens travaillant sur le chantier et de deux hommes du Wafd, on ne peut plus extrémistes. Ne supportant plus la présence des anglais en Egypte, et encore moins le fait que des étrangers prennent le travail d'honnêtes égyptiens, ce sont eux qui depuis plusieurs mois détruisent certaines nuits le travail fait le jour. Cette nuit ils veulent dynamiter un des piliers de fondation.

A 4h15 du matin : Un des piliers de fondation est dynamité. La détonation réveille bien sûr tous les occupants du chantier et les paléontologues mais aussi certains habitants de Médinet el-Fayoùm.

AU CAMPEMENT DES PALEONTOLOGUES

De 18 h à 21 heures : Le campement est désert mais de temps à autre on entend des éclats de voix. Trois hommes sont en train de fouiller à 100 mètres vers l'Est. Il s'agit d'Hippolyte Saint-Jean, de son neveu Achille et de Paul Smith, neveu de Stephen Smith un des paléontologues disparus.

Ils réservent un accueil d'abord mitigé aux investigateurs. Hippolyte Saint-Jean, français, est âgé d'environ 60 ans ; il a un visage rondouillard entouré d'une barbe blanche coupée en rond, d'une moustache et de cheveux blancs constamment ébouriffés. Ses yeux bleus donnent une impression de grande bonté. Son neveu, environ 26 ans, a le même visage et la même allure, tous deux sont petits et un peu enrobés. Paul Smith est un jeune homme brun, assez grand ; il est très méfiant. Son oncle faisant partie des paléontologues disparus et par là-même soupçonnés, il est constamment sur ses gardes. Pour lui son oncle ne peut pas être le coupable. Bien sûr, il faisait passer ses chers vieux fossiles avant tout, mais de là à tuer un homme il y a une marge. Il n'était pas assez méchant pour cela. Clayton lui à la limite aurait pu. Mais pourquoi vouloir à tout prix soupçonner les trois paléontologues disparus ? Car ils ont peut-être été tués eux-aussi ; on a pu cacher leurs corps de façon à détourner les soupçons loin des vrais coupables. Ce peut-être l'oeuvre des gens travaillant pour Ali Qutuz, l'homme à qui le contrat a échappé, ou bien des extrémistes qui ne veulent pas d'anglais et à plus forte raison d'un complexe hôtelier anglais dans leur région.

Achille Saint Jean et Paul s'entendent à merveille. Tous deux sont passionnés de paléontologie et admirent leurs oncles respectifs.

- Si les investigateurs interrogent Achille Saint-Jean celui-ci ne leur révélera rien de nouveau. En revanche, il suivra les investigateurs à leur départ afin de leur parler sans être vu des autres. Il tient à leur dire que les trois paléontologues disparus menaient bande à part depuis quelques temps. Ils pestaient beaucoup contre le chantier et s'attrapaient souvent avec Hippolyte qui essayait parfois de les raisonner. "Ils etaient extrêmement fébriles deux jours avant leur disparition. Puis, dans la journée la précédant (ils ont vraisemblablement disparu pendant la nuit) surtout le matin, ils affichaient parfois un sourire de superiorité ; l'après-midi, après la pause du déjeuner (ils s'étaient retirés pour se rendre au village) ils étaient bizarres ; on aurait dit qu'ils avaient peur, mais en même temps ils avaient l'air très heureux et s'étaient mis à fouiller à un nouvel endroit."

- Hippolyte Saint-Jean se montrera très sympathique avec les investigateurs. Il s'efforcera de leur expliquer qu'il aurait été pure folie de leur part (à lui et aux disparus) de tuer deux hommes sans aucune raison valable. De plus, pourquoi tuer Andy Peabody, le seul ingénieur qui, quand le groupe de paléontologues a tenté de stopper les travaux, a essayé de voir ce qu'il en était ? Il est venu discuter avec eux. C'était un passionné d'archéologie et passait souvent les voir, même une fois les travaux repris, afin de bavarder avec eux. C'était à lui que s'adressaient les chercheurs quant ils voulaient voir quelqu'un du chantier. Il n'était donc nullement dans leur intérêt de tuer un tel homme. Les trois paléontologues disparus ne sont pas à considérer comme des meurtriers mais plutôt comme des victimes. Saint-Jean leur dira qu'il pense qu'ils sont tous les trois morts et que quelqu'un a caché leurs corps. En cela il sera totalement sincère. Si les investigateurs tentent d'en savoir plus sur Clayton, Williams et Smith, il déclarera qu'il ne sait rien d'autre : les autres menant souvent bande à part, il ne connaissait pas leurs petits secrets, s'ils en avaient.

REMARQUE : Saint-Jean se montrera très sympathique avec les investigateurs car il pense leur demander leur aide par la suite, bien sûr, mais aussi parce que ces derniers semblent sensés et raisonnables. Il a de plus entendu parler d'eux au village et au chantier en espionnant les conversations du chef de chantier et de l'ingénieur en chef quelques jours auparavant.

De 21 h à 22 heures : Hippolyte, Achille et Paul dîneront devant la cabane d'Hippolyte.

De 22 h à minuit : Hippolyte Saint-Jean lira dans sa chambre tandis que les deux autres seront dans leur cabane et ne tarderont pas à se coucher.

De minuit à 7 heures du matin : Tous trois dormiront. Le campement sera plongé dans l'obscurité. (Tous entendront le bruit de l'explosion mais ils ne s'en occuperont pas).

A MEDINET EL-FAYOUM :

Des chambres ont été retenues au nom des investigateurs, le chantier étant totalement incommode pour des personnes n'ayant pas l'habitude d'y vivre et d'y travailler. D'ailleurs, la plupart des ouvriers logent à Médinet el-Fayoùm et à ses environs. Les ouvriers arrivent vers 20h30, 21 heures.

Le soir aura lieu un mariage de deux jeunes gens de la petite ville. Les investigateurs pourront se rendre à la noce s'ils le désirent. Ils auront ainsi l'occasion de goûter amplement à la cuisine locale et de se renseigner auprès des habitants. Le plat (national)du pays est le Foul : il se sert dans des pains baladi (petits pains ronds et creux) et se compose de fèves brunes gonflées dans de l'eau puis mijotées en ragoût avec de l'huile, du cumin, du sel, du citron et des oignons hachés. Sera aussi servie la Méloukia : c'est une soupe ayant l'aspect d'une bouillie verte (Méloukia, poivrons, ail) servant d'assaisonnement à du riz et des morceaux de poulet. Pour terminer les investigateurs auront le choix entre différentes patisseries orientales mais surtout entre des fruits où l'orange et la banane dominent. Si les investigateurs interrogent les gens de Médinet el-Fayoùm, ils recevront diverses réponses : attention, les habitants parlent surtout arabe, seuls quelques uns comprennent un peu d'anglais, les conversations sont donc difficiles. Certains habitants ne sauront rien, un ou deux même se montreront franchement hostiles au chantier. D'autres, enfin, croiront qu'il y a de la sorcellerie dans le chantier. Les investigateurs pourront chercher l'aide des ouvriers anglais pour converser avec les habitants. Certains seront présents à la noce. Ils ne savent pas grand-chose d'autre que les investigateurs n'aient déjà appris par les deux hommes d'affaires vus au Caire.

3ème jour :

A Médinet el-Fayoùm :

DE 7H30 A 9 H : Hippolyte Saint-Jean rendra visite à un homme dans sa maison. Il prendra beaucoup de précautions afin de ne pas être vu. Si les investigateurs sont présents dans la ville, ils ont une chance de le voir entrer chez Abdul ben Ali à 7h30 et une chance de le voir quand il sortira de la maison : tirer un jet sous le POUx2 pour savoir s'ils le voient entrer et un jet sous le POUx4 pour savoir s'ils le voient sortir. La nouvelle d'une explosion au chantier fait des gorges chaudes.

DE 9 H A 10H30 : Hippolyte fera des provisions chez divers marchands.

DE 18H30 A 19H30 : Hippolyte viendra rendre une visite amicale aux investigateurs. Si ceux-ci sont absents il leur laissera un message. Le contenu en est donné en annexe 4; si ceux-ci sont présents, il leur dira qu'un groupe d'hommes (environ 5) est venu dans l'après-midi et a profité de l'absence d'Achille et de Paul pour le menacer. Ils veulent qu'il parte avec les deux autres. S'ils ne sont pas partis le lendemain à 12 heures, leurs jours seront comptés et ils subiront le même sort que l'ingénieur, l'ouvrier et les trois paléontologues. Hippolyte fera semblant d'avoir vraiment peur et demandera aux investigateurs de venir au campement dans la matinée afin de les aider en cas de problèmes.

REMARQUE : Il n'a pas encore parlé de tout ceci avec Achille et Paul afin de ne pas les inquiéter. Il les mettra au courant dans la soirée.

AU CHANTIER :

Depuis l'explosion, le chantier est en effervescence. La police est sur les lieux et recherche des traces. Elle repartira en fin de matinée, n'ayant rien trouvé.

De 6 h à 11 heures, les ouvriers travaillent ; pendant la pause, certains (ceux ayant passé la nuit sur le chantier) sont interrogés par Harry Tornthon. Puis à 16 heures le travail reprend.

Si les investigateurs tentent de trouver des traces, soit autour du pilier ou du moins ce qu'il en reste, soit aux abords du chantier du côté du pilier, ils pourront découvrir un bout d'étoffe arabe coincé entre deux pierres (tirer 1 jet "trouver objet caché")

Ils pourront aussi remarquer qu'un des ouvriers les observe. Son turban pourra attirer leur attention : l'étoffe est la même que le bout de tissu retrouvé coincé entre les pierres (tirer un jet de chance afin de remarquer l'homme, puis un jet d'idée afin de reconnaître l'étoffe). Si les investigateurs tentent d'interroger l'homme, celui-ci niera et hurlera comme un voleur. Si les investigateurs éxaminent son turban, ils pourront voir que le turban a été recousu sur la longueur. Vers 18 h l'homme quittera discrètement le chantier afin de regagner le village et de prévenir ses amis.

AU CAMPEMENT DES PALEONTOLOGUES

De 7 h à 11 h le campement sera désert : Achille et Paul fouillent un peu plus loin et Hippolyte est en ville ;

De 11 à 18 heures seul Hippolyte sera présent. A 11 heures il arrivera avec les provisions qu'il a achetées en ville, et les entassera dans sa cabane. Puis il retouchera les angles des murs de manière à ce qu'ils fassent tous plus de 120 afin que les Chiens de Tindalos ne puissent pénétrer chez lui. En aucun cas, il n'autorisera quelqu'un à entrer dans sa cabane, même son neveu.

Vers 17 heures, une fois son travail terminé il lira.

A 8 heures il quitte le campement pour Médinet el- Fayoùm où il compte rendre visite aux investigateurs. Il sera de retour à 20 heures.

De 18 à 20 heures Achille et Paul seront au campement, devant leur cabane.

Vers 21 heures Hippolyte dira à son neveu et à Paul que dans la journée des hommes sont venus leur intimer l'ordre de partir. Il minimisera l'incident.

Vers 23 heures les trois hommes se coucheront.

4ème jour :

AU CAMPEMENT DES PALEONTOLOGUES

De 2 h à 3 heures du matin :
Saint-Jean recevra de la visite dans sa cabane. Il a bouché les trous permettant de voir, de l'extérieur, l'intérieur de la cabane. L'homme a apporté une tablette de cuivre qui permet, après des formules incantatoires, de voir dans le passé. L'homme a peur. Il a fallu qu'Hippolyte fasse preuve de beaucoup de persuasion pour qu'il accepte de prêter à nouveau sa tablette (il l'avait déjà prêté aux paléontologues disparus). Il s'appelle Abdul et demeure à Médinet el-Fayoùm.

De 3 h à 4 heures : Saint-Jean, une fois Abdul parti, regardera dans le passé. Enfin, il aura la confirmation de ce qu'il croit depuis des mois. Il y a bien eu un animal préhistorique vivant près de Médinet el-Fayoùm ; il ressemblait à un énorme rhinocéros. Mais subitement, Saint-Jean apercevra le chien qui le fixera méchamment.

A 4 heures : Il appelera son neveu et Paul et leur dira qu'il a été attaqué. Il portera d'ailleurs des hématomes sur le visage et la poitrine. (Ces hématomes ont été en réalité faits par Abdul à la demande d'Hippolyte). Il demandera à son neveu d'aller chercher les investigateurs car eux seuls peuvent l'aider. A partir de ce moment là, il ne quittera plus sa cabane. Aux investigateurs, il expliquera que les hommes venus dans l'après-midi sont revenus vers 3 heures du matin et l'ont frappé afin de lui faire peur. Il partirait bien mais il sait que s'il continue à fouiller il va trouver. Il en est quasiment certain. Le chien devrait arriver 12 heures après que Saint-Jean l'ai aperçu, celui-ci ayant remonté le temps d'environ 50 millions d'années. Saint-Jean ne dira pas un mot sur le chien ni sur ce qu'il a fait pendant la nuit. Il demandera à un investigateur au moins de rester avec lui dans la cabane, et aux autres, il demandera de surveiller l'extérieur afin que personne ne puisse pénétrer chez lui. Il demandera aussi à son neveu et à Paul de faire très attention à eux. Paul décidera de quitter le campement vers 15 heures.

Hippolyte confiera ses deux armes aux investigateurs en leur disant qu'elles leur seront utiles en cas de problèmes. Si les investigateurs demandent à Hippolyte pourquoi il a bouclé ses fenètres, il répondra évidemment qu'il veut se protéger des agresseurs qui le menacent.

A 15h45 jaillira d'un angle du portail extérieur le chien de Tindalos, dans une déchirure de l'espace-temps, juste devant la porte d'entrée. Son but est de tuer Saint-Jean, et il balaiera tous ceux qui se trouveront devant lui. Il vaut mieux pour les investigateurs qu'ils se soient préparés à cette rencontre avec le chien (par leurs enquêtes judicieuses !), ou ils risquent fort d'y laisser leur raison ou leur vie. Le mieux pour eux est de fuir s'ils se trouvent à l'extérieur, mais ça ne sera pas facile (LWH court vite), d'autant plus qu'ils sont plutôt là pour protéger Hippolyte. Celui (ou ceux, si les investigateurs le rejoignent) qui se trouve à l'intèrieur, a tout intérêt à utiliser les armes enchantées pour se défendre. De toutes manières, si les investigateurs ont bien mené leur enquète, ils auront compris qu'Hippolyte n'est pas si innocent que cela, et ils ne devraient pas trop chercher à le protéger. Toute la difficulté sera alors d'expliquer à leurs employeurs la véritable histoire.

A MEDINET EL-FAYOUM

Vers deux heures du matin quatre hommes se réuniront à l'entrée de la ville. Il s'agit des cinq hommes qui depuis des mois volent des outils et endommagent les travaux du chantier. Parmi eux il y a Ahmed, mais aussi l'adjoint du chef de la Police. Ahmed est un ancien employé d'Ali Qutuz que ce dernier a dépéché sur le chantier afin de ralentir les travaux et même de dégouter les anglais de poursuivre les travaux. Celui-ci a trouvé un appui en trois autres hommes, Ali, un homme qui a été renvoyé il y a 6 mois par Tornthon car il volait des outils, Mohammed, un membre du Wafd, particulièrement hostile au chantier et Tùman Ibn-Tùtun, l'adjoint du chef de la police de Médinet el-Fayyùm. Ils se rendront ensuite chez Ahmed où la plupart des choses volées, la dynamite et quantité d'autres choses sont entassées (jet de "trouver un objet caché" réussi pour trouver l'entrée de la cachette).

Une fois pris, ils avoueront tout, sauf Mohammed qui criera "à bas les anglais. Vive l'Egypte, vive Nahhàs Bàshà !"

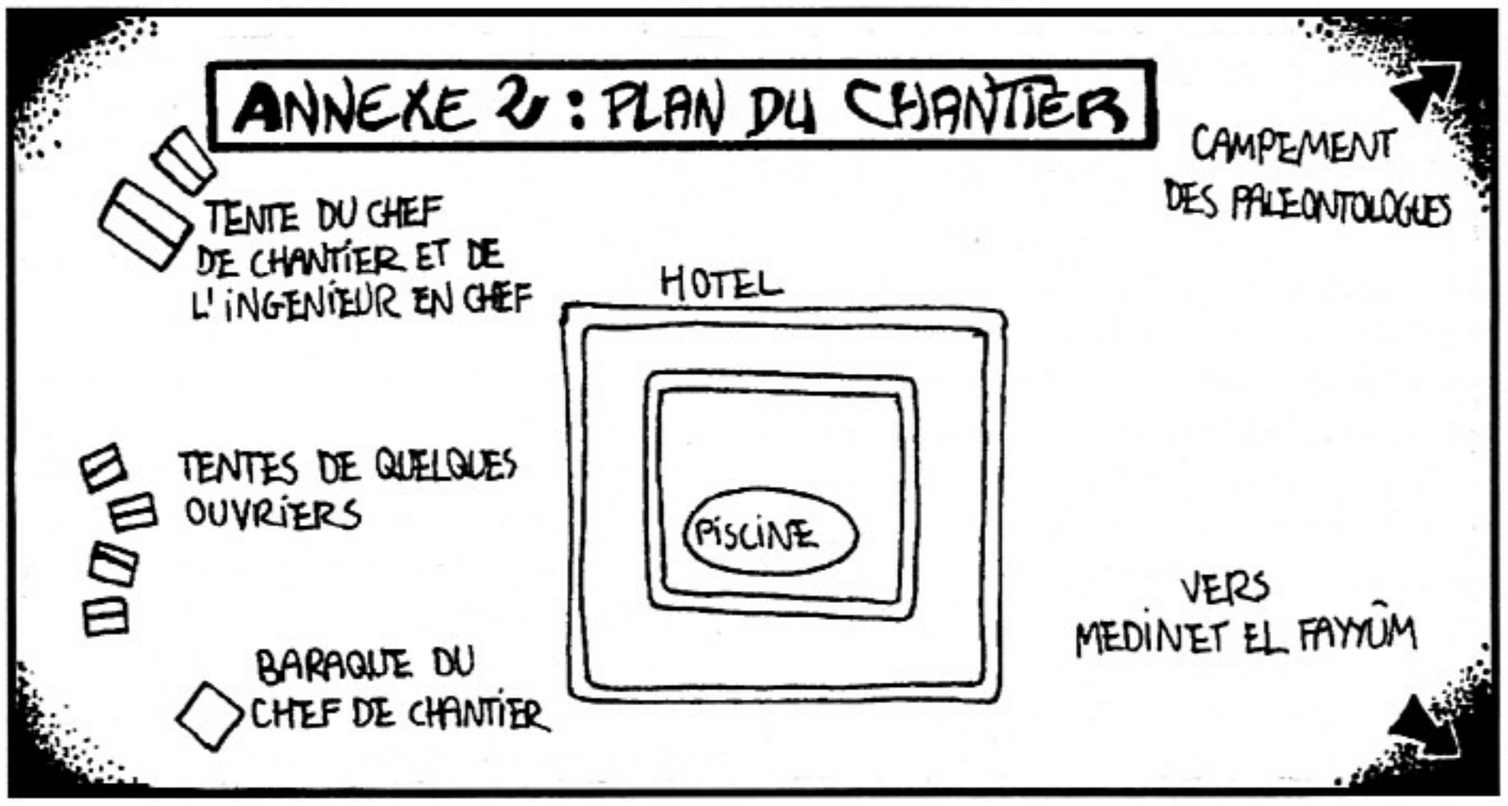
REMARQUE : Nahhàs Bàshà est l'homme qui est à la tête du Wafd.

Le chantier fut stoppé quelques temps après cette aventure.

ANNEXE 1

L'ARSINOETHERIUM

Les os trouvés par les paléontologues s'accompagnèrent de nombreux autres. Ils appartenaient à un animal puissant, de plus de 3 mètres de long, ayant vécu à l'Eocène, en Afrique du Nord, il y a environ 45 à 50 millions d'années : l'Arsinoetherium. Colossal, il ressemblait au rhinocéros bien que plus gros et non apparenté à cet animal. Il possédait une dentition complète d'herbivore et sur son front se dressaient deux énormes cornes osseuses, sans doute revêtues d'un étui comme celles des boeufs et derrière lesquelles se trouvaient deux cornes plus petites. L'Arsinoetherium menait une vie amphibie. Ce placentaire a disparu sans laisser de descendance précise aussi rapidement et mystérieusement qu'il était apparu. (apparition 15 millions d'années après les anciens insectivores). Les fossiles de cet étrange animal n'ont été découverts qu'en Egypte.



ANNEXE 3

Hippolyte Saint-Jean

FOR:5 CON:9 TAI:11 INT:17 POU:14-7=7 DEX:10 APP:12
POINTS DE VIE : 10

ARMES : Sabre enchanté*: ATT:15% 1D6+2 PAR:15% PTS:15

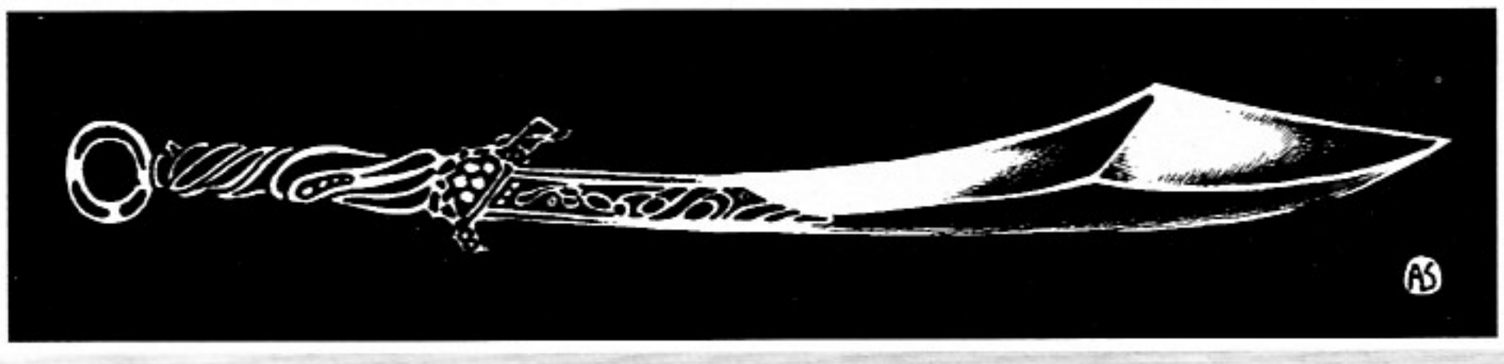
Arc enchanté* : ATT:10% 1D8+1 -

SORTS : Enchanter un sabre (coûte 3 points de POU), Enchanter un arc (coûte 4 points de POU)

SAN : 21

*Les pourcentages d'Hippolyte sont les basiques.

COMPETENCES : Archéologie 80%, Paléontologie 85%, Occultisme 40%, Histoire 70%, Bibliothèque 75%, mythe de Cthulhu 17%.



ANNEXE 4

La cabane d'Hippolyte Saint-Jean :

Il occupe une petite cabane à lui seul. Son neveu logeant avec Paul Smith dans une cabane éloignée d'environ une dizaine de mètres.

2ème jour :

- De 18 h à 21 h : La cabane sera vide et non vérouillée. Si les investigateurs décident d'y entrer, ils découvriront l'intérieur très encombré par des livres, des ossements ainsi que bon nombre d'autres choses comme des outils, des lampes etc...

- De 21 à 22 h : Repas devant la cabane de Saint Jean.

- De 22 h jusqu'au lendemain matin 7 h : Saint-Jean sera présent.

3ème jour :

- De 7 h à 11 h : La cabane sera vide et toujours ouverte.

- De 11 h à 18 h : Saint-Jean sera enfermé dans sa cabane et ne voudra être dérangé sous aucun prétexte. Il effectue un travail urgent. "Revenez en fin d'après-midi."

- De 18 h à 20 h : La cabane sera vide mais Achille Saint-Jean sera en train de discuter avec Paul Smith à quelques mètres de celle-ci.

Si les investigateurs tentent d'entrer dans la cabane sans être vus, tirer un jet de chance, s'il est réussi, les investigateurs entrent dans la cabane (chaque investigateur tire un jet) sans être vus, si le jet est raté, ils sont aperçus par Paul et Achille qui viendront voir ce qu'ils font là (ils regarderont aussi si personne n'est entré, et si c'est le cas ils le feront sortir).

Si les investigateurs ont déjà visité la maison de Saint-Jean, ils pourront remarquer que le décor a légèrement changé : tirer un jet d'idée (jet réussi, ils remarqueront une différence avec la fois précédente) ; les changements se sont faits entre 11 h et 18 h. Aux quatre coins de la cabane St Jean a disposé des objets assez volumineux et hauts, comme des étagères où il a rangé la moitié de ses livres, et des ossements qu'il a amassés en Egypte. Si les investigateurs essayent de voir derrière ces étagères, ils remarqueront que les angles ont été légèrement retouchés et ne sont plus droits. Il en est de même pour les angles du plafond. Le ciment est encore assez frais. Le sac est d'ailleurs caché sous le lit, tirer un jet "trouver objet caché." La pièce contient en outre deux armes accrochées sur un des murs, il s'agit d'un sabre et d'un arc. Il y a aussi de nombreux aliments entassés sous la table. Il s'agit de provisions qu'Hippolyte a fait le matin au village. Si les investigateurs décident de fouiller totalement la pièce, ils pourront trouver (tirer un jet : trouver objet caché) une cachette située sous la malle de Saint-Jean. Une fois ouvert la cache révélera son contenu : deux vieux livres : l'un intitulé "les monstres et leurs semblables", l'autre "Cultes Innomables".

- De 22 h à 2 heures du matin Saint-Jean sera dans sa cabane, visiblement occupé à lire d'abord, puis à dormir à partir de 23 heures.

4ème jour :

- De 2 h du matin à 3 heures : La cabane sera occupée par Saint-Jean et par un autre homme, enveloppé des pieds à la tête par un burnous (il s'agit d'Abdul). Ils seront dans le noir et parleront à voix basse. L'homme partira à 3 heures.

- De 3 heures à 4 heures : Saint-Jean, qui a bouché tous les orifices donnant sur l'extèrieur, contemple le passé au moyen d'une tablette de cuivre apportée par l'homme en burnous.

A partir de ce moment là (4 heures du matin) Saint-Jean refusera de sortir de sa cabane. Il appellera son neveu en lui disant qu'il a été attaqué et qu'il veut parler aux investigateurs.

ANNEXE 5

Contenu du message laissé par Hippolyte Saint-Jean aux investigateurs : "Chers amis, Pendant l'après-midi des hommes sont venus au campement pour m'intimer l'ordre de quitter les lieux avant demain 12 heures. Ne pouvant espérer que peu d'aide de la police locale, Tùman Ibn Tùtun, l'adjoint du chef n'étant pas régulier et peu enclin à aider mes compatriotes et moi-même, je vous demande s'il vous serait possible de passer demain dans la matinée pour nous prêter main forte en cas de problèmes. Amicalement. Hippolyte Saint-Jean.

Marie-France BERTRAND

ON N'EST JAMAIS MIEUX SERVI QUE PAR SOI-MEME !

LONDRES, UNE VILLE PARFOIS BIEN SINISTRE, IL FAUT L'AVOUER! DANS CES RUES, JACK L'EVENTREUR COMMIT LES CRIMES LES PLUS ABOMINABLES...

ON LE DISAIT INSAISISSABLE, SURNATUREL MÊME! MAIS JACK L'EVENTREUR N'ETAIT QU'UN HOMME, RIEN DE PLUS QU'UN SIMPLE MALADE MENTAL, ET IL AURAIT FINI PAR ETRE DÉMASQUÉ ET ARRETÉ!

C'ETAIT INÉVITABLE, ME DIREZ-VOUS...

...ET POURTANT... IL EST PARFOIS DES FAITS QUI ÉCHAPPENT A' TOUTE LOGIQUE!

AINSI, BIEN QUE CELA PUISSE PARAITRE COMIQUE VENANT DE QUELQU'UN DE CARTÉSIEN QUE MOI, J'AURAIS PRESQUE TENDANCE A' DIRE QUE...

MON JACK L'ÉVENTREUR A' MOI N'EST PAS HUMAIN!

TOUT COMMENÇA QUELQUES ANNÉES AUPARAVANT, UN JOUR PLUVIEUX, ALORS QUE JE LISAIS UN VIEUX LIVRE DANS MON APPARTEMENT!

JE M'ÉTAIS ASSOUPI UN PETIT MOMENT LORSQUE JE FUS RÉVEILLÉ EN SURSAUT PAR UN HURLEMENT VENANT DE LA RUE

LES RÉVÉLATIONS DE GLAAKI

DEHORS, UNE PASSANTE CRIAIT A' L'AIDE

DEVANT ELLE, GISAIT SUR LE SOL UNE TÊTE HUMAINE DEFIGURÉE DONT LA MORT NE DATAIT QUE DE QUELQUES MINUTES A' PEINE, QUANT AU CORPS = AUCUNE TRACE!

JE ME MIS IMMEDIATEMENT SUR L'AFFAIRE (JE SUIS DÉTECTIVE)

LES MEURTRES SE SUCCÉDÈRENT, ON NE RETROUVAIT SOUVENT QU'UNE PARTIE DU CORPS, ET JAMAIS D'INDICES, SI CE N'EST CES PLAIES PURULENTES SUR LES VICTIMES...

HEP MSIEUR, Z'AURIEZ PAS UNE P'TITE PIÈCE?

UNE PIÈCE?...

UNE PIÈCE? ET PUIS QUOI ENCORE? TU VEUX MA MAIN SUR TA FIGURE?

...QUI ME DEMANDE UNE PIECE?

CETTE FOIS C'EST DÉCIDÉ = J'ARRÊTE DE BOIRE!

QU'EST-CE QUE J'ÉTAIS EN TRAIN DE DIRE ENCORE? DÉCIDEMENT, CES TROUS DE MÉMOIRE SONT DE PLUS EN PLUS FRÉQUENTS... ENFIN, ÇA PRENDRA LE TEMPS QU'IL FAUDRA, MAIS JE METTRAI LA MAIN SUR CET ASSASSIN...

...MÊME SI LA TRAME DE TOUTE CETTE HISTOIRE DOIT ÊTRE D'UNE COMPLÉXITÉ MONSTRUEUSE!

FIN ?

PAR ALEXIS SANTUCCI SUR UNE IDEE D'ORSO VESPERINI

DEAD MEN TELL NO TALES

SHADOWRUN

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 ou 5 Shadowrunners, pas trop expérimentés, qui auront l'occasion d'explorer les bas-fonds de Seattle. S'il n'y a aucune restriction quant au choix des personnages, l'un des personnages au moins doit posséder un domicile fixe. Il est toujours préférable, pour le MJ, de faire évoluer un groupe équilibré.

Il y a quelques heures, nos PJ prenaient leurs aises, profitaient d'un bon moment de repos. Maintenant un de leurs contacts, Jacky, decker elfe est à l'hôpital, en compagnie d'une balle dans un poumon. Il est dans le coma, dans un état jugé très grave, sans qu'on sache vraiment qui est le responsable de ses blessures.

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

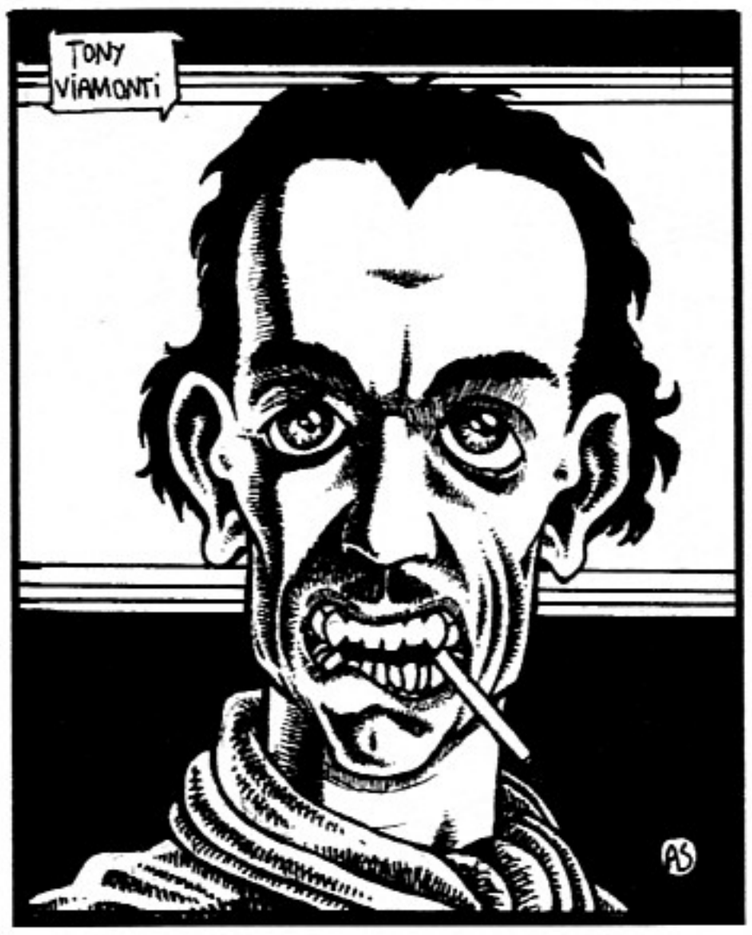
(Le MJ prendra à part le PJ possédant un domicile fixe).

- Le PJ recevra un appel téléphonique en début de soirée. Il reconnaîtra sans problème la voie de Jacky, l'un des contacts de shadowrunners avec lequel il a coutume d'opérer. Le groupe entretenait des rapports amicaux avec le decker elfe, bien qu'ils se soient perdus de vue depuis quelque temps - la voix à l'autre bout de la ligne est paniquée, Jacky ne laissera pratiquement pas le PJ s'exprimer. " (Nom du PJ), j'suis d'dans jusqu'au cou, y'a un dingue qui en veut à ma peau. Bon sang, me laisse pas tomber. J't'attends ce soir vers 11 heures, au square Madison". Puis, il interrompra la communication. Il est vraisemblable que le PJ abandonnera les projets qu'il avait pu former pour la soirée à venir, afin de se rendre à ce rendez-vous. Dans le cas contraire, il apprendra "l'accident" arrivé à son contact par les services de presse le lendemain.

Donc, si le PJ choisit de se diriger vers le lieu de rendez-vous : arrivé à peu de distance, il entendra le vrombissement de démarrage d'un moteur bien typique, celui d'une Mitsubishi Nightsky, couleur bleu nuit, qui le croisera à toute allure, tous feux éteints. A une distance de 50 mètres, un corps git, allongé sur la chaussée. Si le MJ se précipite vers le corps, il reconnaîtra sans problème, Jacky, le visage ensanglanté par une blessure superficielle, la poitrine perforée par une balle. Un rapide examen du corps révèlera qu'il reste encore un souffle de vie au decker, mais ténu. Il semblerait nécessaire de le mener très vite vers un hôpital.

Si le PJ (ou un de ses amis), se lance à la poursuite de la Nightsky, celle-ci commencera à emprunter les rues secondaires, à une vitesse impressionnante. Décrivez la poursuite en empruntant les images bien connues de dérapage, de poubelles renversées, etc. Finalement, une vitre s'ouvrira sur une des portières de la Nightsky, et le passager tirera en direction de la voiture (ou tout autre véhicule), en visant les pneus. Tirez les dés, mais considérez que pour le test de réussite, le résultat (à roue) se limitera à une simple réussite. (Compétence de Tir aux armes à feu : 7) ; (Seuil de réussite : 6). Si une réussite est obtenue, il y a une chance pour que le PJ perde le contrôle de son véhicule. Procédez dans ce cas à un jet d'accident.

Le terrain étant dégagé, en cas d'échec le personnage aura percuté un lampadaire ou tout autre obstacle, mais les dommages se limiteront à (SR du jet

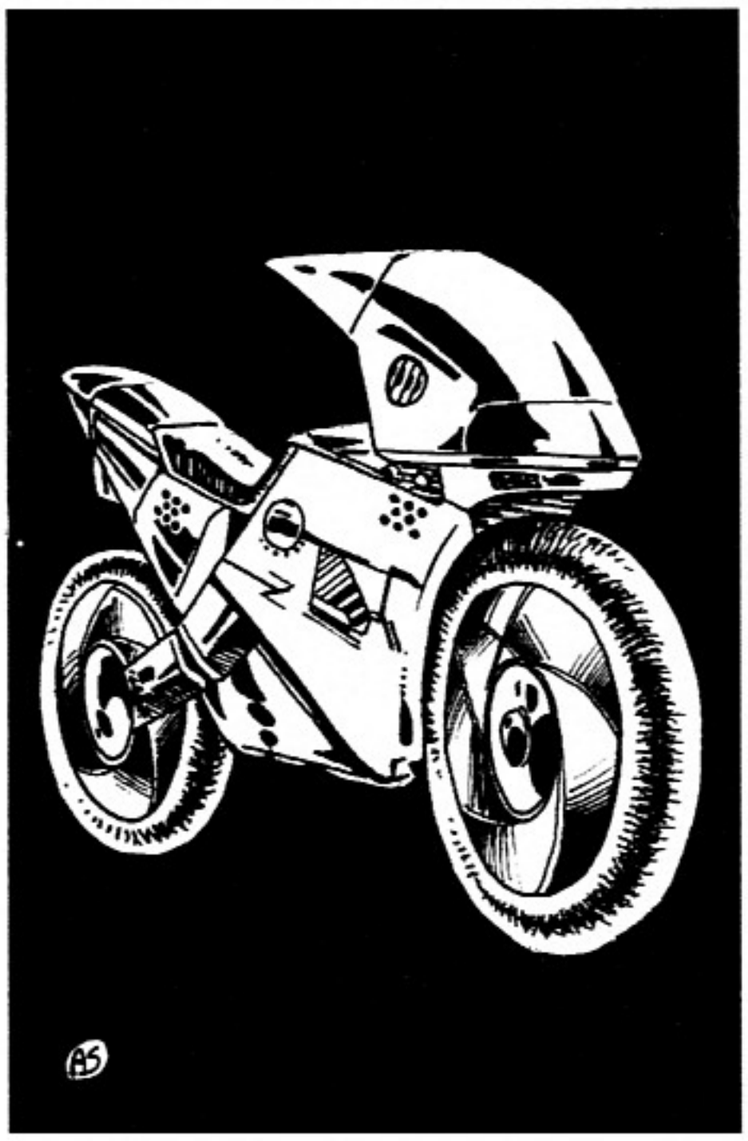


d'accident) G (SR du jet d'accident). La Nightsky s'évanouira dans la nuit.

Autour des lieux de la tentative de meurtre, outre le corps de Jacky, les PJ pourront trouver la moto de la victime. Les PJ pourront décider de contacter la LoneStar, une fois leur ami à l'hôpital, alerté par les détonnations. Dans ce cas ils devront remplir une déposition. La moto de Jacky leur sera laissée une fois que la situation sera clarifiée. Les PJ seront relachés au matin, suite aux dépositions d'autres témoins permettant de ne pas les considérer comme suspects auprès des officiels, mais ils devront rendre compte de leurs armes s'ils n'ont pas pensé à les dissimuler.

Les PJ n'auront pu relever le numéro de plaque de la Nightsky que dans le cas où ils l'ont pourchassée.

Les médecins ne cacheront pas leur inquiétude au sujet du blessé. Son état laisse peu d'espoir de rétablissement. Il est vraisemblable que les PJ cherchent à dénicher l'auteur de l'agression.



RENSEIGNEMENTS DISPONIBLES

- A tous, sans recherche : Jacky, decker elfe, vivait dans la Down Town. Arrivé il y a quelques années à Seattle, il choisit de vivre en dehors du District Elfe, préférant vivre au milieu des hommes. Jacky est un peu "allumé", mais c'est un type sympa, toujours prêt à rendre service. C'est un fou de moto, et il voue un véritable culte à son engin, une Yamaha rapier. Il passait des heures à la bricoler et il en parlait fréquemment. Il avait coutume de ne jamais refuser une Shadowrun, pourvu qu'il puisse ressentir le frisson du danger et déambuler dans la matrice. Jacky considérait le risque d'erreur de mauvais choix des employeurs comme inhérent à la vocation de Shadowrunner, d'où son acceptation systématique de tout contrat qui lui était proposé. C'était d'ailleurs un sujet de discorde entre les PJ et lui.

- Renseignements obtenus via la presse, communiqué il y a deux jours, dans le registre des faits divers : "encore un meurtre cette nuit, triple celui-ci. Un groupe de trois squatters, tous métahumains, sauvagement abattus a été retrouvé dans l'entrepôt qui leur servait d'abri. L'identité des victimes n'a pas encore été établie. La Lone Star dispose de peu d'indices mais opte pour un règlement de compte entre squatters où a un attentat anti-méta-humain.

Les PJ pourront chercher un lien entre ces meurtres et l'agression sur Jacky. Ce lien existe, mais contrairement à ce que pourront penser les aventuriers dans un premier temps, le Poly Club Humanis n'est pour rien dans cette histoire. Le MJ peut laisser les PJ s'orienter sur cette voie, improvisant des rencontres entre loubards et PJ.

- La fouille de la moto permettra de découvrir sous le siège, (jet sous l'Int, SR5) un morceau de papier, où sont griffonés à la hâte quelques mots. Vendredi 23 heures, sur quai.

Tama : Le lendemain de l'agression est un jeudi. Un jet sous Etiquette (concentration : La rue SR5) permettra aux personnages de savoir que Tama est le nom du restaurateur d'origine japonaise, gérant du Ling-Ho, résident à James Street, plus connu dans le milieu de la pègre pour son rôle de patron du gang Yakuza Käku.

Les joueurs, s'ils ont pensé à relever le numéro de la plaque de la Nightsky, devraient penser à contacter un intermédiaire, afin d'identifier le propriétaire de la voiture. Il demandera 1.000 Nuyens pour le nom, plus un extra de 500 Nuyens pour des renseignements supplémentaires. Il donnera les renseignements le lendemain, et exigera un acompte d'au moins 500 Nuyens. Le lendemain, vers midi, L'intermédiaire reviendra au lieu de rendez-vous.

- "J'ai les renseignements, les gars. La plaque a été changée à plusieurs reprises, mais cette Nightsky appartient à Tony Viamonti, un tueur".

Si les joueurs se montrent assez généreux, ils sauront que ce Tony est un "dur", un membre de la Mafia, et que les gens qui le payent lui accordent toute leur confiance. Ce complément d'informations coûtera 1.000 Nuyens de plus. L'intermédiaire pourra, contre 4.000 Nuyens, relever l'adresse officielle supposée du tueur : 14, Western Avenue.

- Les PJ trouveront l'appartement de l'Elfe, au 38, 16ème avenue, dévasté : matelas éventré, meubles démontés en partie, paperasse par terre, bref un désordre impressionnant. Quelqu'un a sans doute passé pas mal de temps à chercher. Les PJ, malgré leur relative connaissance des lieux, ne trouveront rien. Aucune trace du Cyberdeck de Jacky.

L'exploration matricielle du canal de la Lone Star, dont les fichiers criminels se trouvent dans l'USD Z : Le code de sécurité de l'unité est rouge -5. Une glace grise, Kamikaze plus -6, protège l'accès à l'USD concerné. Les seuls renseignements s'y trouvant et concernant Tony Viamonti sont les suivants :

TONY VIAMONTI : AGE:28 ans SEXE:masculin RACE:Rapiens NATIONALITE:UCAS ADRESSE:38, 3ème avenue, Seattle SIGNES DISTINCTIFS:Aucun
DESCRIPTION:1,70m, cheveux noirs, yeux bleus, corpulence moyenne

FICHE POUR : Agression à main armée à l'âge de 19 ans, ayant entraîné une réclusion de 2 années de prison, libéré pour bonne conduite le 8 mars 2042. Aucune action répréhensible depuis. Suivent des données inintéressantes, telles que lieu de naissance, etc, et une image digitalisée de l'individu, principal intérêt de la data pour les personnages. Il est possible d'obtenir des renseignements via la Renraku, mais les PJ n'apprendront rien de plus, tout en payant une somme de 100 Nuyens, ceci pour obtenir une adresse et un numéro de téléphone.

Pour le plan et la description du réseau informatique de la Lone Star, référez-vous au schéma fourni. Les PJ peuvent s'offrir les services d'un decker ayant exploré les fichiers centralisés de la Lone Star, mais ceci n'étant pas une mince affaire, la somme demandée ne le sera pas non plus : 7.000 Nuyens.

RENSEIGNEMENTS AU MAITRE DE JEU

Tony Viamonti est un tueur, tireur d'élite, aux ordres de la Mafia de Seattle. Le boss pour lequel il travaille l'a sorti de la situation noire dans laquelle il se trouvait, il y a huit ans, ceci en l'engageant comme "exécuteur" pour la famille. Aussi, sa fidélité n'a jamais failli, et il ne trahira pas consciemment ses maîtres.

Il a reçu pour mission de liquider le vieux yakuza japonais, Himyu Tana.

Le plus difficile étant de trouver l'occasion favorable, il résolut de chercher les services d'un deker, et contacta Jacky, pour s'introduire dans le système informatique du Ling-ho. Son but était de berner le Deker une fois celui-ci sorti de la matrice, de lui soutirer le renseignement et de le liquider afin de se débarrasser de tout témoin. Bien sûr il a présenté toute l'histoire comme une simple obtention de données à unique but de concurrence. Jacky trouva une data des plus intéressantes, et ne la transféra pas. Selon la data, Himyu Tama et d'autres "responsables" étrangers devaient se retrouver ce vendredi vers 23 heures sur les quais, pour discuter affaires. Ceci semblait être l'occasion propice, le vieux coucou ne sortant pratiquement jamais, et pas question d'une action spectaculaire dans l'enceinte du Ling-ho ! Au moment où le decker le mit au courant de la data et demanda à puiser dans le créditube de l'assasin, celui-ci fit mouvement vers lui, l'intuition du decker et ses réflexes câblés le sauvèrent, il sauta de côté, évitant une balle qui lui était destinée, balança une grenade fumigène et en profita pour prendre la fuite en moto, Viamonti ne pouvant se permettre de laisser ce "témoin" gênant en vie, ne fut pas long à le suivre et le retrouver dans un squat appartenant à des amis auprès desquels il avait cherché refuge. Après un bref combat, au cours duquel trois des quatre squatters furent tués, le tueur se relança à la poursuite de l'Elfe, ignorant l'existence du 4ème squatter mis au courant par Jacky et qui avait pris la fuite.

Jacky contacta l'un des PJ, lui donnant un rendez-vous qu'il ne put honorer. Maintenant, Tony Viamonti considère les PJ comme des gêneurs potentiels, car il ignore ce qu'ils savent exactement. Avant de s'occuper de son contrat, il préférera traiter le problème des PJ. Dès qu'il en eut fini, ou du moins dès qu'il pensa en avoir fini, il fouilla l'appartement de Jacky pour vérifier que celui-ci n'avait laissé aucune note concernant le contrat qu'il lui avait proposé. Satisfait, il s'en fut. Le lendemain, le fait que l'elfe soit simplement dans le coma le surprit désagréablement, mais celui-ci ne pouvant pas parler, il considéra le problème mineur, pouvant attendre encore un peu avant d'être résolu.

ACTION : Evénement 1

Il y a beaucoup de chances pour que les PJ se lancent assez vite à la recherche du malfrat. S'ils ont réussi à se procurer l'adresse de Viamonti, et qu'ils décident de s'y rendre ils ne trouveront ni la Nightsky, ni le tueur. Celui-ci a confié la garde de l'appartement à un de ses amis. Pour plus de sureté, cet ami Joe Carpentier, ne connaît pas l'adresse actuelle du propriétaire véritable. Il se contente de prendre les appels et les consignes des boss destinés à Viamonti. Celui-ci le rappelle assez souvent pour se mettre au courant. Le fait que Joe ne réponde pas à un de ses appels l'inquiéterait suffisamment pour qu'il prenne un comportement plus prudent. Il n'ira pas dans son appart., mais demandera aux boss d'envoyer un larbin vérifier l'état.

L'appartement, situé hors des quartiers défavorisés, se trouve dans un immeuble d'apparence assez cossue. La porte d'accès possède un système à code, mais il ne devrait pas être trop difficile d'y pénétrer, en attendant qu'une personne sorte. Un shadowrunner assez bien habillé pourraît entrer sans trop se faire remarquer. L'immeuble est suffisamment vaste pour que le concierge ne s'aperçoive pas que le PJ n'habite pas dans la bâtisse. Bien sûr, un individu armé attirerait immédiatement l'attention du concierge attendant dans sa loge, il en est de même de l'intrusion en force de tout un groupe.

EXEMPLE : Un Shadowrunner pourra pénétrer dans le hall d'entrée, repérer l'appartement de Viamonti, redescendre s'occuper du concierge comme il l'entend, puis ouvrir à ses amis. Le groupe pourra emprunter l'escalier de service pour se rendre au 2ème étage, où se trouve l'appartement. Il y a une chance sur 6 pour que le groupe rencontre un habitant de l'immeuble. Une fois devant la porte de l'appartement les Shadowrunners devront décider de la tactique à suivre :

- enfoncer la porte sans crier gare : c'est une technique qui a fait ses preuves, et permettrait à coup sûr de surprendre Carpenter, qui se prélasse dans le divan en regardant l'animation offerte par son projecteur holographique, son Arès Prédator à quelques mètres. Il ne pourra réagir le premier round qu'en se jetant sur son arme ou de côté. Malheureusement, le bris d'une porte s'accompagne généralement d'un bruit de bois qui éclate, ce qui peut intriguer les voisins et les convaincre de la nécessité d'appeler la Lone Star. De plus l'absence de porte ne permettra plus aux PJ de bénéficier de l'insonorisation de l'appartement. En cas d'alerte, une équipe de quatre membres de la Lone Star (servez-vous des caractéristiques du Flic fournies dans le livre des règles, chapitre contacts) arrivera au bout de 3 minutes et bloquera la sortie de l'immeuble et de l'escalier de secours.

Si les Shadowrunners sont toujours à l'intérieur, ils intimeront l'ordre de se rendre, et en cas de pépin, appelleront du renfort qui arrivera deux minutes plus tard. Les autres patrouilles sont sur le qui vive, un maximum de 3 voitures Eurocar avec 2 flics à bord arrivant à 1 minute d'intervalle. Si vous désirez corser la situation, ajoutez 1 Ork ou 2, ou même 1 Troll, parmi les équipes de renfort. Si les Shadowrunners s'enfuient avant l'arrivée de la Lone Star, ceux-ci

les traqueront dans les rues. Si les PJ ne sont pas motorisés, ils risquent d'avoir des problèmes.

- Tenter de crocheter la porte : le "crocheteur" doit réussir un test sous sa compétence en électronique ; ou plutôt ce système de vérouillage où code d'entrée, éventuellement, verrous magnétiques en concentration, avec un seuil de réussite de 5, pour pouvoir ouvrir la porte. Un échec entraîne le déclenchement d'une alarme, une simple réussite permettant d'ouvrir mais en attirant l'attention de Carpenter, qui pourra se préparer à recevoir les intrus, 2 réussites supplémentaires permettant de le surprendre allongé sur le sofa. Pour ses réactions, (voir plus haut) quatre réussites permettent de le prendre complètement par surprise, sans réaction possible. L'insonorisation permettra d'étouffer les bruits d'éventuelles détonations, mais le gangster n'est pas idiot : s'il n'a que peu de chances de s'en sortir (c'est-à-dire s'il a plus de 2 adversaires), il tirera un objet ou une balle en direction de la baie vitrée, la faisant éclater, ce qui, ajouté aux détonations à venir, devrait alerter les voisins, ou les passants, qui ne manqueront pas d'appeler la Lone Star. Pour l'intervention des officiels, voir plus haut.

- Tester l'entrée dans l'immeuble en douceur, ou en se présentant à l'interphone comme des amis (les Shadowrunners ne savent pas que le tueur recherché ne se trouve pas à l'intérieur). Une voix rauque répondra à l'interphone dont l'écran laissera apparaître la figure d'un homme d'à peu près 40 ans, de type Anglo-Saxon, assez gras et à la mine patibulaire. Il ne laissera pas entrer facilement les PJ, leur demandant la raison de leur venue.

Si les PJ ne présentent que des raisons futiles, l'homme coupera la communication. Faites procéder les PJ à un test sous la compétence Négociation SR 6. Même s'il accepte de les laisser pénétrer, l'homme ira quand même à sa fenêtre jeter un coup d'oeil et ne laissera certainement pas entrer plus de 2 personnes. Il sera de toute façon très méfiant, gardant son arme chargée et son ceinturon cachés sous la veste de son complet.

Frapper à la porte après avoir pénétré dans l'immeuble sans passer par l'interphone ne fera que le rendre plus méfiant. Augmentez le seuil de réussite d'un éventuel jet en négociation jusqu'à 8.

Au cas où cela tournerait au vinaigre, l'homme n'hésitera pas à tirer, s'abritant derrière le moindre meuble, de préférence en bois épais. S'il est mis hors de combat sans être tué, il ne renseignera les Shadowrunners que sous la contrainte, et ne pourra fournir que peu de renseignements sur Viamonti : il le décrira physiquement, leur apprendra que le-dit Viamonti ne vient pratiquement jamais dans son appartement, mais qu'il téléphone pratiquement tous les soirs, pour prendre et donner des consignes. Il leur parlera ensuite en ces termes et en ricanant :

"Vous n'savez pas dans quel pétrin vous vous êtes fourrés, et à quoi vous vous attaquez. Si vous m'tuez, vous n'mettrez pas longtemps avant d'passer l'arme à gauche, Tony et les autres me vengeront. Alors un conseil, lâchez-moi, et foutez l'camp !".

Fouiller l'appartement demande 30 rounds. Les Shadowrunners ne trouveront pas grand chose de compromettant, hormis l'Arès Prédator de Carpenter et un grand nombre de munitions. Les PJ peuvent contrôler l'identité du Malfrat en lisant ses papiers. Carpenter niera avoir tenté de tuer qui que ce soit ces temps-ci. Si les Shadowrunners attendent que Viamonti appelle et force Carpenter à lui demander de venir, il se rendra vite compte du traquenard, et coupera la communication.

JOE CARPENTER

CONSTITUTION:4 RAPIDITE:5
FORCE:4 CHARISME:2
INTELLIGENCE:4 VOLONTE:3
ESSENCE:2,5 REACTION:4 (8).

COMPETENCES : Armes à feu:3
Armes de poing:5 Combat à mains nues:3 Négociation:3
Cyberware:Réflexes câblés (2)
Interface palmaire d'armes.
2.500 Nuyens dans son créditube.

Faites stresser les Shadowrunners, en cas d'intervention de la Lone Star, décrivez éventuellement une poursuite en voiture ou moto, mais à la longue, laissez-les semer les Officiels.

EVENEMENT 2

L'agression chez lui aura rendu Viamonti furieux, et ne fera que le convaincre de la nécessité où il se trouve de liquider les Shadowrunners. Il les fera discrètement filer. S'il apprend que les Shadowrunners se séparent, il pourra tenter de les faire abattre un à un, avec l'aide de sbires. S'ils restent ensembles, il pourra agir de concert avec des larbins de la famille pour en venir à bout. Il a une nuit pour y parvenir. La tactique préférée de Viamonti demeure l'assassinat en douceur, comme il se plait à dire, c'est-à-dire à distance avec un fusil à lunettes.

Les larbins préfèrent, et de beaucoup, les actions directes, brèves et sans bavures, du style embuscade de voitures. Viamonti ne se risquera pas dans un combat trop rapproché.

L'EMBUSCADE : Dans l'hypothèse où les Shadowrunners restent ensembles.

La nuit du jeudi ou le vendredi matin si nécessaire, au moment où nos Shadowrunners commenceront à déambuler dans les rues, ils verront soudain un Eurocar surgissant devant eux d'une rue perpendiculaire à celle qu'ils empruntent, leur barrant soudainement la route. Ils entendront alors un vrombissement derrière eux, suivi d'un crissement de pneus ; une véritable embuscade. Nos Shadowrunners sont pris entre deux feux. Cinq individus surgiront de chaque voiture, commençant à faire cracher leurs armes et jetteront deux grenades, une fois les véhicules visés à l'arrêt. Il y a deux Orks dans chaque groupe de mafiosos. Les humains et les Orks sont armés de pistolets Arès Prédators et de fusils d'assaut. Si les Shadowrunners sortent de leur véhicule, ils ne bénéficieront d'aucune protection. Répartissez aléatoirement, en raison de la rapidité de l'action, les tirs sur chacun d'entre eux. Les mafiosos se contenteront d'arroser à distance, préférant ne pas venir au contact direct. Viamonti se tiendra à distance s'il n'y a pas d'autre Shadowrunner dont il doive s'occuper. Si les Shadowrunners restent dans leur véhicule, ils pourront tenter de forcer le barrage avec leur véhicule, évitant la voiture en face d'eux dans le cas d'une moto, la bousculant s'il s'agit d'un véhicule plus massif. Ils prendront quand même une floppée de balles, mais leur véhicule leur fournit une couverture moyenne dans le cas d'une voiture, légère pour une moto et seulement de face. Les tueurs n'hésiteront pas à tirer dans les pneus ou même au niveau du réservoir. Considérez les tirs ratés sur les PJ de la façon suivante : retirez les échecs une nouvelle fois, les jets redonnant des succès toucheront le véhicule,

lui infligeant des dommages. Pour obtenir les codes dommages des armes vis à vis des véhicules, divisez les niveaux de puissance et seuil de palier par 2, diminuez la catégorie de blessure d'une case (Grave devient moyenne par exemple). S'ils restent dans leur véhicule, ils pourront toujours tenter de s'enfuir avant que les pneus de leurs engins soient criblés de balles. Chaque round, il y aura un tueur qui concentrera son tir sur les pneus (voir plan).

Les mafiosos poursuivront immédiatement les shadowrunners si ceux-ci évitent ou bousculent les voitures au travers de la route (le fait de bousculer une voiture occasionne un jet d'accident, dommage de seuil moyen sur le véhicule percutant, grave sur le percuté).

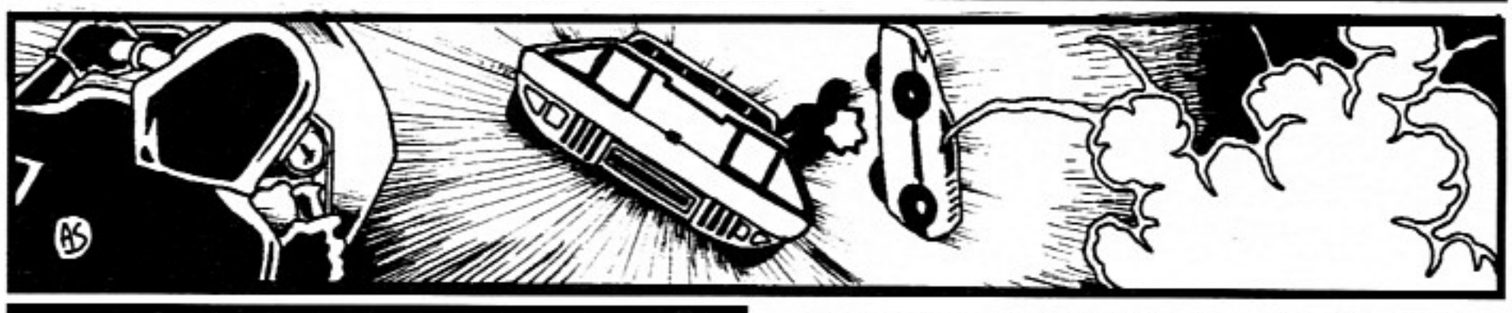
Pour le reste, référez-vous au paragraphe Tamponnement, chapitre Combat. Les tirs en roulant subissent un malus de +3 au seuil de réussite.

La poursuite durera jusqu'à ce que les véhicules des shadowrunners soient stoppés, que ceux-ci soient mis hors de combat, ou que les poursuivants perdent plus de la moitié de leurs effectifs. Puis ils s'évanouiront dans la nuit. Viamonti, resté à l'écart, aura depuis longtemps pris la tangente. Pour les caractéristiques des Eurocars, voyez le livre de règles chapitre Equipement. Les Shadowrunners, s'ils n'ont pas encore réussi à obtenir de renseignements, sont en droit de se poser des questions sur leur situation.

Au cas où les aventuriers se sépareraient, Viamonti suivra discrètement un ou deux personnages isolés, il les suivra jusqu'à leur domicile, et tentera de les liquider à distance le lendemain, ou avant si l'occasion se présente, après avoir neutralisé tout engin pouvant servir à une éventuelle poursuite.

Il attendra que le Shadowrunner sorte de chez lui ou se montre à sa fenêtre et lui tirera dessus ! Ne soyez pas trop vache avec lui, considérez que la première balle sifflera aux oreilles de sa cible, pour la seconde, le PJ ne sera pas surpris et donc pas considéré comme une cible immobile.

Viamonti tirera en tout trois balles, puis rompra le combat. Adaptez la cachette du tireur suivant le type de milieu où habite le Shadowrunners, par exemple si le Shadowrunner habite dans un immeuble, Viamonti tirera du toit d'un immeuble, ou d'un escalier de secours. A la 3ème balle, il s'enfuiera vers sa voiture blindée, et le Shadowrunner verra une fois de plus le tueur et sa voiture tourner à l'angle d'une rue. De toute façon, ce sera la seule tentative de neutralisation des PJ par Viamonti, qui préférera par la suite s'occuper de son contrat.



EVENEMENT 3

Le quatrième Squatter qui réussi à s'enfuir lors de l'assaut sur le squat, est au courant de toute l'histoire, informé par Jacky. Il permet en fait aux Shadowrunners distraits ou non méthodiques d'obtenir des renseignements qu'ils étaient sensés se procurer. Jacky lui, aura laissé les données permettant de localiser les personnages. Un personnage, ayant regagné son domicile pendant la nuit du jeudi au vendredi, entendra frapper à sa porte (ce peut-être le personnage suivi par Viamonti).

Le personnage entendra une voix rocailleuse l'appeler faiblement, pendant que le squatter tambourinera : "Psst, Psst. Ch'uis un pot' de Jacky, l'pôv Jacky. J'ai quèqu'chose à t'dire, p'tit mec. Laisse moi entrer, j'ai pas envie d'mal finir".

En ouvrant la porte, le PJ aura la surprise de voir un nain, crasseux jusque sur les paupières et vêtu d'habits plus ou moins en loques :

"Laisse-moi entrer, vite ! J'ai une chose importante à t'dire. Ch'uis venu t'dire que l'mec, il a buté mes potes et Jacky. Pas'qu'lui, Jacky, il était au courant d'squ'y voulait faire, c'mec ! Y veut buter un ponte, un yakusa, demain soir, sur les quais. Bon sang, que j'ai eu la trouille, on a eu beau tenter d'lavoir à la surprise. Va te faire fiche, il les a tous désarmés, alors qu'on était cachés dans l'obscurité. Moi, ch'uis pas bien grand, alors y m'a pas vu, occupé qu'y était avec Jacky. Si j'prends ces risques, c'est pas pass'k j'aime beaucoup Tama, hein Tama, c'est lui, c'est le yakusa qu'il veut buter... Ouais, mais j'aimais bien mes potes et Jacky, c'étaient des types bien, et c'mec, y doit y laisser sa peau. Le quai, c'est le quai Downson, à côté de l'Alaskan Way. Jacky m'a parlé d'une data, lotus en fleur, j'crois ; quéqu'chose comme ça."

Le nain est un squatter courageux, il aurait pu rester caché et personne ne se serait attaqué à lui. Il partira après avoir donné ses renseignements, sauf si le Shadowrunner l'en empêche. Si le personnage contacté est celui suivi par Viamonti, nul besoin qu'il allume une lampe pour discuter avec le squatter, le thermographe du tueur lui permettra de déterminer ses cibles. Il tirera à distance moyenne pour son fusil de précision. Pour le reste, comme plus haut, après avoir tiré sa troisième balle, le tueur prendra la poudre d'escampette.

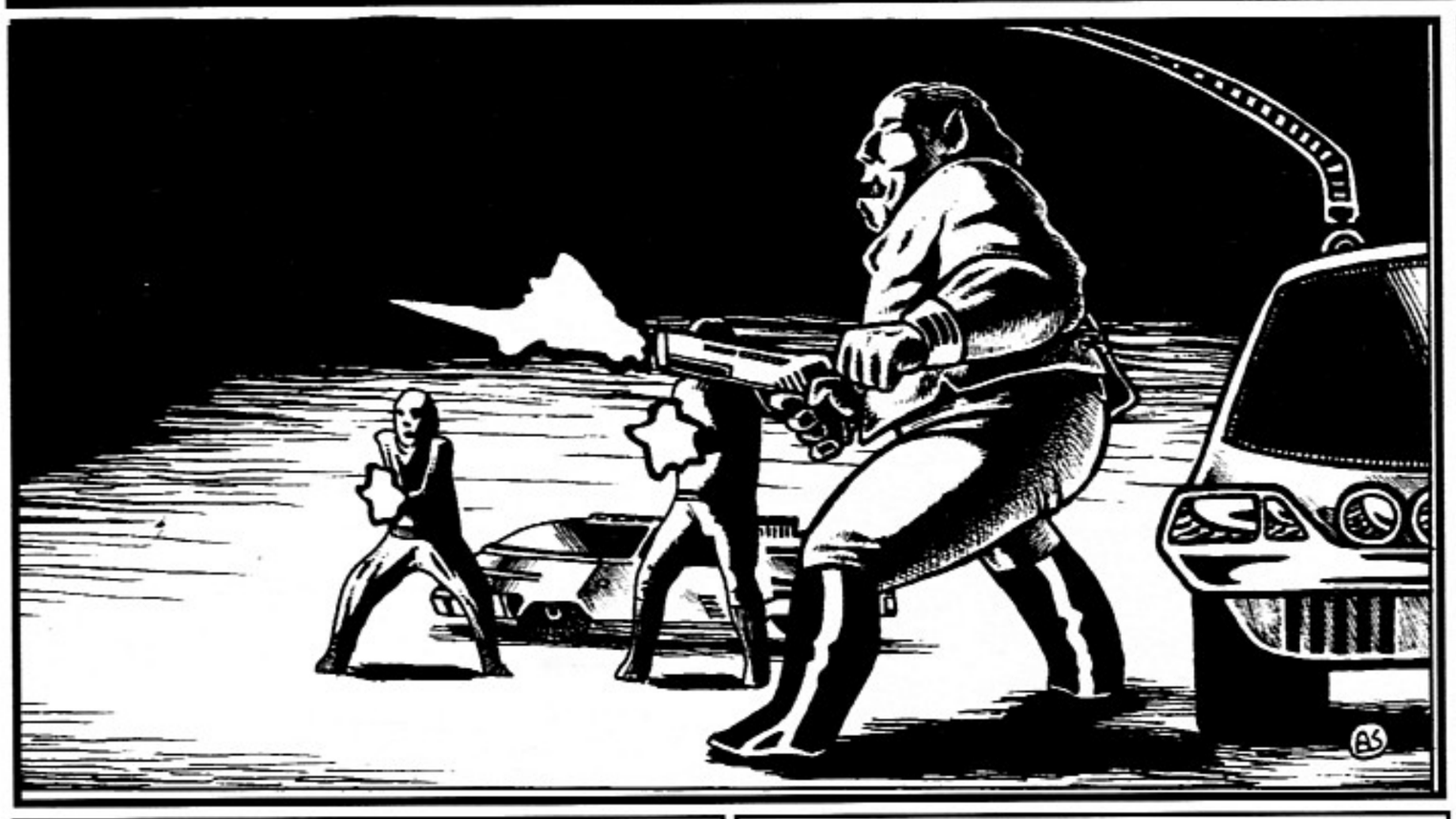
RENSEIGNEMENTS OBTENUS EN PENETRANT DANS LE SYSTEME INFORMATIQUE DU RESTAURANT LING HO

Pénétrer dans le système du restaurant n'est pas vraiment une mince affaire : voir section "système informatique du restaurant Ling Ho". Si le decker parvient à sortir vivant de son aventure dans la matrice, tout en ayant extrait la data, il pourra savoir et mettre au courant ses compagnons du contenu.

DATA FILE EXTRACT : LING HO RESTAURANT

Venue annoncée le vendredi 26 août à 23 heures de Mrs Sumatori pour affaires. Rendez-vous souhaité pour discuter la possibilité d'un accord commercial entre Ling Ho, Seattle et New-York. Prévoir repas pour 6 hôtes de marque après promenade.

Ces renseignements, plutôt maigres, devraient tout de même donner la confirmation aux Shadowrunners que quelque chose d'important va se produire au niveau des yakusas, et que la mafia va tenter de placer son grain de sel.



LE FINAL

A ce stade, les Shadowrunners ont plusieurs possibilités :

S'ils tentent de prévenir Tama dans la journée de vendredi, ils n'y parviendront pas. "Le patron traite des affaires" leur répondra-t-on avec un accent asiatique prononcé. Au cas où ils avanceraient que la mafia va tenter de liquider Tama, on leur répondra en riant que "Monsieur Tama n'ayant aucun contact ni rapport avec cette organisation, n'a rien à se reprocher ni à craindre". Néanmoins les yakusas intrigués par cet appel, porteront à 12 le nombre de gardes du corps présents au moment de la remise de "contrat" entre les trois yakusas.

Les Shadowrunners peuvent tenter de dénicher Tony Viamonti avant 23 heures, s'embusquer, puis attendre qu'il se manifeste pour commettre son forfait et intervenir ensuite. Ce choix est le plus garant de réussite, mais aussi d'ennuis, car les yakusas traiteraient tout inconnu armé comme un suspect, et étant donné leur état de surexcitation, après le meurtre de leur patron, ils poseront les questions après avoir tiré !

Les Shadowrunners tentant de fouiller les entrepôts deserts devront tout d'abord y pénétrer.

LES ENTREPOTS : La plupart ont été abandonnés, mais ils sont encore remplis de rayonnages pourris, de tas de chiffons et d'ordures laissés par toute une succession de squatters.

Inutile de dire que les étages constituant une seule, immense et froide pièce, ne sont absolument pas éclairés, et que les fenêtres, dont aucune n'est intacte, y laissent pénétrer l'humidité. Il y règne une puissante odeur de moisi. Dès que les Shadowrunners pénétreront dans un étage, chacun d'entre eux devra procéder à un jet sous la Furtivité, de Seuil de Réussite 6, ceci en raison du désordre régnant sur le sol. De même, s'ils tentent de dénicher la trace du tueur, ils devront procéder à ce même test. Tout échec à la tentative de déplacememnt furtif signifiera que le Shadowrunner du joueur malchanceux à renversé une boîte de conserve, ou tout autre détritus dont la chute peut engendrer un bruit bien perceptible, et que ceci a alerté le tueur traqué.

Dès lors, deux choix pour celui-ci : changer de cachette si l'heure est proche de 23h, ou tenter de surprendre les Shadowrunners après s'être dissimulés dans la pénombre ou derrière n'importe quelle couverture possible. Tout va se jouer dans des tests d'opposition en Furtivité, mais le seuil de réussite de tout déplacement silencieux du tueur ne sera que de 4, en raison de sa vision thermographique. Son attitude dépend aussi du nombre de gêneurs présents. S'ils sont deux, ou moins, il tentera de les éliminer tous les deux d'un seul coup. La présence d'un groupe plus important l'incitera à se dissimuler, voire à quitter cet entrepôt pour le réintégrer par la suite, certain que les PJ ne retourneront pas à cet endroit. N'hésitez pas à profiter de l'atmosphère lugubre et oppressante d'un tel endroit. Maintenez une pression continue en décrivant aux joueurs des bruits répétés, des frottements, reprenez le cliché du chat qui s'enfuit en renversant une boîte, etc.

CONCLUSION POUR LE MAITRE DE JEU

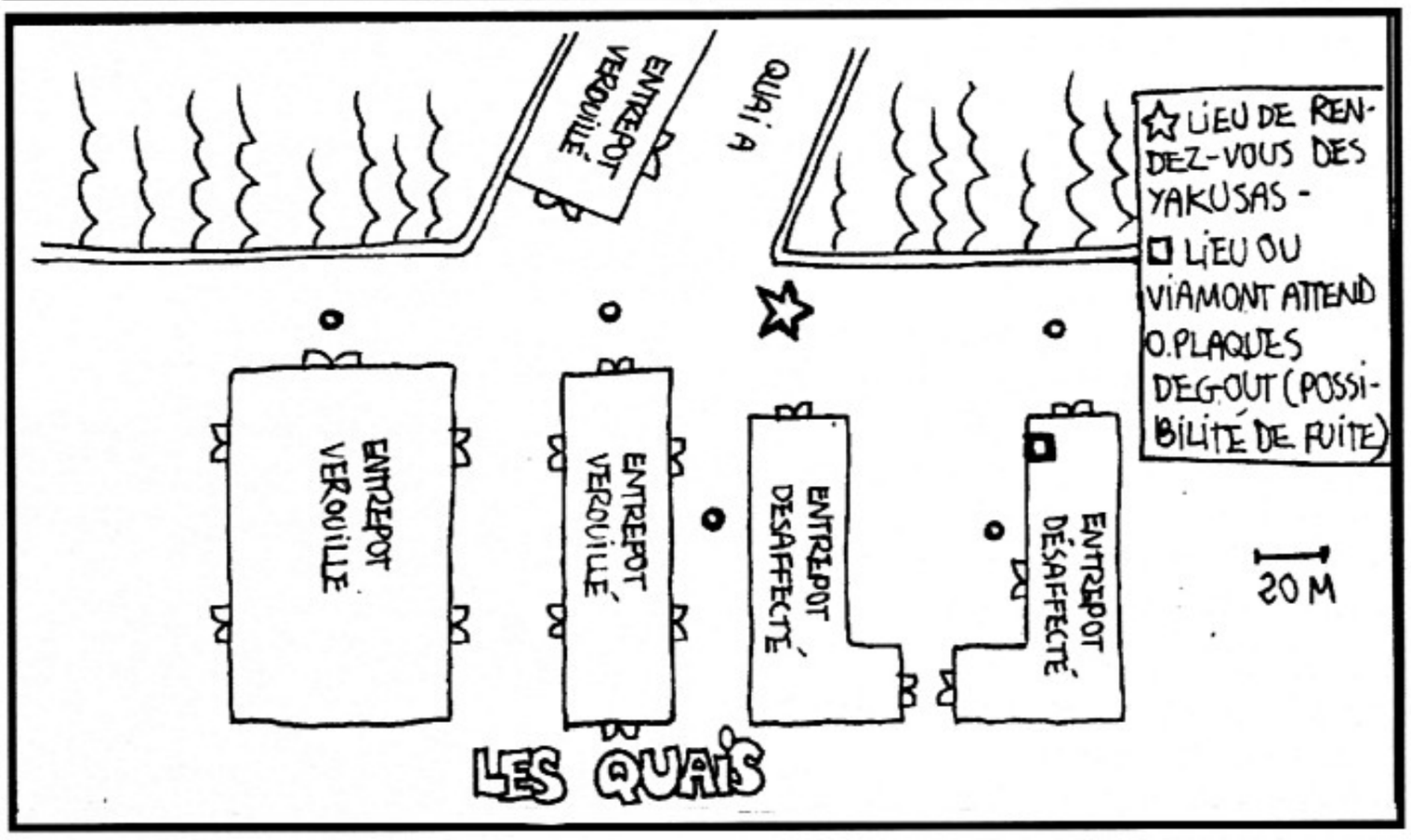
Les Shadowrunners ont beaucoup de chance de s'attirer l'antipathie de "la Famille" de Seattle, et si Tony Viamonti a réussi à s'échapper, ils auront un ennemi acharné sur le dos. Légalement, bien sûr, ils ne pourront rien contre lui. Le mieux pour eux, est encore de changer de domicile et chercher un climat plus doux, ou une protection.

Tony Viamonti a prévu de s'enfuir par les égouts; il a en effet préféré ne pas s'encombrer de sa Mitsubishi Nightsky, trop difficilement dissimulable à son goût. L'inspection thermographique des fenêtres ne donnera rien avant l'arrivée des yakusas, et le début de leur discussion, c'est-à-dire pratiquement le moment que le tueur a choisi pour tirer.

L'idéal pour les joueurs serait bien sûr de mettre la main sur le tueur sans se frotter de trop près aux yakusas. Un échange de coups de feu permettrait à Viamonti de profiter du désordre et de s'enfuir, laissant les Shadowrunners s'expliquer avec les yakusas qui sont des interlocuteurs plutôt durs. Toute fusillade avant l'arrivée des yakusas entraînera l'annulation du rendez-vous, les yakusas éviteront cette zone si peu tranquille.

En revanche, s'ils se sont bien débrouillés et expliqués avec les yakusas, ceux-ci les verront sous un oeil sympathique et pourraient, pourquoi pas, s'enquérir de leurs services.

Du point de vue du Karma, accordez à l'équipe 6 points de Karma, plus les bonus des Role playing de chaque joueur, que les Shadowrunners aient réussi à venger leur ami ou non. Libre à vous de décider du sort du malheureux Jacky.



CASTING

TONY VIAMONTI

Age 28 ans. Profession : tueur professionnel.

L'histoire de Tony Viamonti a été officiellement, assez noire dans sa jeunesse. Ayant vécu dans la rue, il fut très vite attiré par la voie criminelle et sut assez vite voir les possibilités qu'offraient la cybertechnologie dans ce domaine. Aussi plaça-t-il le fruit de tous ses larcins et agressions dans l'achat d'implants. Un jour, un de ses larcins tourna très mal pour lui. Il ne réussit pas à échapper à la Lone Star mais ne passa qu'un an en prison.

A sa sortie, il était encore plus furieux. Un boss de la Mafia le remarqua, le mit à l'épreuve et en fit un tueur professionnel. Tony lui doit une grande partie de son équipement cybernétique et lui voue toute sa loyauté.

Tony est devenu l'archétype du tueur froid et calculateur (même s'il lui arrive de faire une erreur de temps à autre), aux ordres d'un boss, c'est-à-dire qu'il a un emploi fixe. Il n'hésitera pas à laisser tomber Carpenter, il tentera de remplir son contrat tant qu'il pensera avoir une chance de le faire tout en sauvant sa peau, sinon il s'enfuiera sans remord.

CONSTITUTION:5 RAPIDITE:5
FORCE:5 CHARISME:2
INTELLIGENCE:5 VOLONTE:3
ESSENCE:1,1 REACTION:5 (9)

CYBERWARE. Bras cybernétique, avec fouet monofilament dans une phalange et fichette SHG avec 8 balles implanté dans le bras et camouflé (4M3) (TC: 1) Thermographe : Implant oculaire (apparence de rétine normale) : (TC:0,2) Datajack = (TC0,2) -Interface d'arme : (TC:0,5)- Interface de contrôle de véhicule : niveau 2 = (TC:3)

Equipement : fusil de précision Ranger SM:3 avec système de visée et silencieux. Pistolet : Acès Predator II avec silencieux. Veste renforcée pare-balles. Medikit. Radio de poignet : récepteur branché sur la fréquence des voitures de la Lone Star.

COMPETENCES : Armes à feu:5
Fusil:7 Etiquette:Mafia5 Furtivité:5
Combat mains nues:3
Athlétisme:(course):3 Voiture:6

SYSTEME INFORMATIQUE DE LA LONE STAR.

Code numérique : LTG 206 56-206

Noeud 1 = USD: non protégé (Aucun fichier intéressant les shadowrunners). code sécurité Orange 4

Noeud 2 = UST: non protégé. code Vert 4

Noeud 3 = UST: non protégé. code Vert 4

Noeud 4 = USD: Fichier concernant l'identité des membres de la Lone Star. code sécurité Orange 5 protégé par une glace grise Kamikase +

Noeud 5 = USD: Fichier des détenus, ex-détenus etc... C'est le fichier intéressant les Shadowrunners d'une taille de 60 MP. Protection et code de sécurité identiques au précédent

Noeud 6 = U.C: Unité centrale. Protégé par une glace grise Killer 7. code de sécurité Orange 5

Les autres Noeuds ne présentent que peu d'intérêt pour les Shadowrunners, à moins qu'ils désirent paralyser le fonctionnement interne de la Lone Star.

SYSTEME INFORMATIQUE DE LING-HO

Code de sécurité : LTG 206 (59 4954).

Noeud 1 = UST: code Vert 4. pas de protection

Noeud 2 = USD: liste des réservations et des clients. code Vert 4. protection : CI Blanche Flux 6

Noeud 3 = UST: code Vert 4. pas de protection

Noeud 4 = M.E: ME contrôle les caméras situées aux entrées et sorties. code Vert 4 protection CI Blanch barrière 5

Noeud 5 = USD: le fichier contenant la Data Lotus en fleur, de même que les données "brûlantes". code d'accès Orange 5 protection CI Noire 6 (!)

Noeud 6 = UST: code Vert4. pas de protection

Noeud 7 = UST: code Vert 4. pas de protection

Noeud 8 = USD: contenant les données financières du Ling HO. code d'accès et protection code Vert 4 protection CI Blanche barrière 5

Noeud 9 = U.C: code d'accès Orange 5 CI grise kamikaze 7

Noeud 10= USD: code d'accès Vert 4 CI blanche flux 5, aucun fichier d'intérêt pour les PJ

Noeud 11= M.E: contrôlcode Vert 4. code protegeant les ascenseurs et autres dispositifs de monte-charge. code d'accès Vert 4 CI Blanche flux 6

Noeud 12= UST: code Vert 4, pas de protection

Noeud 13= M.E: contrôlant les terminaux dans l'enceinte du Ling Hoe. code Vert 4, pas de protection

Noeud 14= UST: code Vert 4, pas de protection

Noeud 15= USD: code d'accès Vert 4, non protégé, sans intérêt

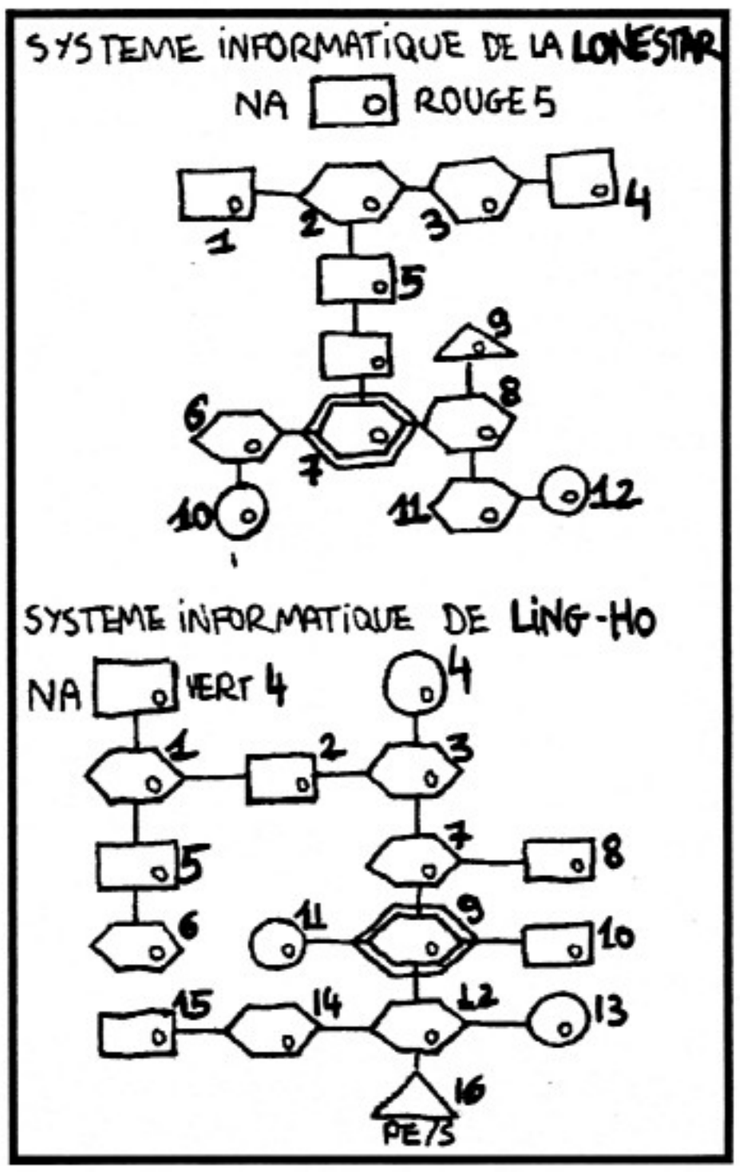
Noeud 16= PE/S code d'accès Vert 4, non protégé, sans intérêt

AUTRES PNJ

Pour les caractéristiques des mafiosos et yakusas humains : considérez les caractéristiques de l'archétype du gangster, mais avec une rapidité de 4, un charisme de 3 et une intelligence de 3. Ils ne possèdent pas de cyberware, leur combat armé est réduit à 2 et ils ne possèdent ni lecteur, ni rapier.

Les orks possèdent les caractéristiques et compétences de l'archétype Mercenaire Ork, hormis la compétence Etiquette de la rue qui devient Etiquette Mafia. Ils ne possèdent pas de "couteau". Pour ce point de Himyu Tama, considérez les compétences et caractéristiques du patron Yakuza, chapitre Contacts.

Michel SALICETO.



C.J.R

LE SERVICE DES *Vrais* JOUEURS

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

RENCONTRES INSOLITES

WARHAMMER

Dans "l'univers féroce d'aventures périlleuses" de WARHAMMER, il est de nombreux monstres de tous genres prêts à se frotter aux aventuriers et héros incarnés par les joueurs. Mais peu sont hétéroclites au point de pouvoir générer par leur seule présence une aventure ou au moins un chapitre d'une aventure.

Cette aide de jeu en présente trois, très différents, qui devraient apporter l'humour, la sympathie voire même l'amour dans vos parties. A vous donc de les intégrer dans une campagne ou bien même d'en créer une à partir de l'un d'entre eux.

LE FANTOME RIEUR

(mort-vivant éthéré)

Comme ce mauvais garçon n'a cessé de se rendre insupportable durant sa courte vie "terrestre", il se voit refuser aux accès du royaume éthéré. Le voilà donc condamné à errer de par le monde, jusqu'au jour où une âme pure et sensible daignera verser une larme de pitié compatissante sur le sort qui l'afflige. Néanmoins, ce garnement, que l'insouciance et l'impertinence aveuglent, profitera des multiples possibilités que lui offre sa malédiction pour faire les 400 coups durant quelques siècles. Cependant, un jour viendra où gavé de ses propres farces, il finira par supplier le destin de lui accorder le droit à l'éternel repos.

PHYSIQUE : Ectoplasme dont la forme globale modelée dans un gaz blanchâtre comprend : -deux grosses pattes à trois doigts soutenues par deux solides bras ; - Un tronc robuste prolongé par une queue épaisse ; - Un masque grimaçant orné d'une longue mèche surmonte le tout, maintenu entre chaque épaule par un cou invisible (taille 1m10).

ALIGNEMENT : Mauvais ou chaotique.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES : Il se montre particulièrement enclin à mener grand tapage, ne prend jamais rien au sérieux, adore faire des blagues de très mauvais goût (surtout dans les situations les plus critiques) mais il ne blesse pas "intentionnellement" ses victimes, cependant si les choses venaient à mal tourner, il éviterait alors toutes représailles en exécutant un prompt repli stratégique pour mieux apprécier sous le couvert de l'ombre la teneur de son prochain mauvais coup. Il voue un respect certain aux elfes, nains, lucioles, gnomes et halfelings. En leur présence, il se fait nettement moins insupportable que d'habitude, car d'un simple élan de leur sincère bonté, ils peuvent porter un terme à la malédiction qui l'afflige.

règle spéciale : Comme tous les éthérés, il passe sans mal au travers des "solides" et seul les sorts ou les armes magiques sont à même de le blesser. Mais il craint la lumière du jour qui lui inflige de sévères brûlures (à considérer comme dommages dus au feu). Il provoque à volonté :

- divers "sons" (magie mineure disponible une fois tous les cinq tours), - se fait un plaisir de mettre en fuite les indésirables (magie de bataille niveau 3 ; une fois tous les cinq tours) ; et possède en outre 1D4+1 sorts parmi les suivants : magie mineure : feux follets, luminescence, verrou magique, zone de froid, zone de chaleur, zone de silence ;

magie de bataille : - brouillard magique (niveau 2),- panique magique (niveau 2),- objet animé (niveau 3).

-magie élémentaire : -déplacement d'objet (niveau 2),- extinction (niveau 2) ;

magie illusoire : - hallucination (niveau 2) ;

avec en sus 6D4 points pour les mettres en oeuvre (récupération lors d'un sommeil diurne).

Profil type : M/4 CC/25% CT/00% F/0 E/4 B/15 I/35% A/2 DEX/-- CD/14% INT/25% CI/18% FN/20% SOC/15%

COMPETENCES CONSEILLEES : Bouffonneries, humour, comédie, jeu, esquive, fuite, évasion, réflexes éclairs, coups assomants, baratin, ventriloquie, pitreries, pantomine, jonglerie.

LE SYLMARIEN

(humanoïde)

On le rencontre surtout dans les bois, les steppes, les forêts, les gorges profondes, les vallées encaissées... Bref en pleine nature et de préférence, là où la végétation se fait plutôt dense. Il vit dans un nid de mousse et de branchages construit à l'abri des regards indiscrets (sous un feuillage dense, dans un buisson épais, au creux d'un vieux tronc mort...).

Il sert généralement les volontés d'un homme-arbre et se montre assez combatif quand le besoin s'en fait sentir, mais la violence ne l'enthousiasme guère.

PHYSIQUE : Son aspect peut se résumer en un compromis entre l'homme-arbre et le nabot : traits grossiers anguleux, corps disproportionné... Sa chair de "bois flexible" est couverte par des plaques d'écorce en liège très souple. Des bouquets de rameaux supportant quelques feuilles déforment les contours de sa silhouette. (taille 80cm).

ALIGNEMENT : Loyal ou bon .

TRAITS PSYCHOLOGIQUES : Il a un caractère plutôt taciturne, il craint énormément le feu (terreur) et redoute (peur) les insectes ou les animaux qui "travaillent" le bois (nuées de sauterelles, castors, piverts...). Il considère les hommes-arbres comme de sages érudits, d'ailleurs il se rangera toujours sous leur autorité. Il n'en reste pas moins un grand naïf qui se laissera facilement berner par le premier venu. Il adore les plantes, aussi met-il beaucoup de soin à les entretenir.

(langage : Malla-Room-Ba-Larin ou Salvanien).

REGLES SPECIALES : Sa "peau" lui offre une protection comparable à une armure de cuir. Il passera très facilement inaperçu s'il se cache dans un milieu naturel favorable (taillis, buisson, hautes herbes...) ou même en terrain découvert (champ, grande plaine, lande...), car il faudra l'observer de près ou le voir en mouvement maladroit pour mettre à jour sa véritable condition.

Il détient aussi : - le pouvoir de guérir les plantes (magie druidique (niveau 1, une fois tous les 10 tours) ;

- le don de parler aux oiseaux (une fois par tour ; magie mineure) ;

- et dispose d'un parfait camouflage naturel (magie élémentaire, niveau 1, une fois tous les 10 tours).

Profil type : M/3 CC/24% CT/15% F/1 E/2 B/5 I/35% A/1 DEX/30% D/20% INT/25% CI/32% FN/36% SOC/22%

COMPETENCES CONSEILLEES : Astronomie, camouflage rural, connaissance des plantes, déplacement silencieux, emprise sur les animaux, fabrication de drogues, fabrication de potions, identification des plantes, narration, orientation, pistage, reconnaissance des pièges.

LA LUCIOLE VERMILLON

(Humanoïde)

Voici un être peu brutal, mais qui mettra un peu de piment dans la vie sentimentale des personnages.

Cette elfette minuscule peut dormir durant des décennies, mais son temps de veille se limite à 6 jours. Une fois ce délai écoulé, elle se dissoud et disparaît...

Parfaitement consciente que sa vie est faite de puérilité éphémère, elle n'hésitera pas à se sacrifier pour sauver des amis ou des innocents dont l'existence demeure plus ferme et plus tangible. Une fois ses points de magie complètement épuisés, elle peut encore lancer un sort ultime mais il lui en coûtera la vie.

PHYSIQUE : Une chevelure fournie, des petits yeux clairs, une peau de perle rose et de grandes ailes de papillon. Elle s'habille d'une courte tunique garnie de duvet d'oie et des larmes de crocodile ornent ses pantoufles de verre. Elle ne mesure guère plus de 6cm et un halo de couleur chaude l'enveloppe en permanence (aura de résistance, magie de bataille niveau 1).

ALIGNEMENT : Chaotique ou bon.

TRAITS PSYCHOLOGIQUES : Elle adore s'amuser ou rire de la maladresse des autres. Elle aime les enfants, les bébés, les elfes et les gnomes. Les combats ou la vue du sang lui font peur ; elle n'utilise jamais de charme offensif car elle est incapable de tuer ou de blesser volontairement qui que ce soit. Elle affectionne beaucoup les fleurs car elle s'y blottit souvent pour dormir.

REGLES SPECIALES : Elle possède automatiquement les sortilèges de luminescence et d'allégence dont elle a le droit de faire usage quand bon lui semble (une fois tous les 10 tours) sans le moindre investissement de ses propres ressources, ce qui lui vaut bien souvent de les utiliser à tort et à travers. De plus, elle dispose d'1D4 sorts (magie mineure) et de 4D4 points de magie (récupérables après une bonne sieste).

Elle vole comme un colibri, mais se déplace lentement du fait de sa petite taille.

Compétences automatiques : sens de magie, esquive, identification des objets magiques, charisme ; - vision nocturne : 20 m ; - langage : Eltharin, Sylvanien ou Halfeling.

Profil type : M/1 CC/10% CT/15% F/0 E/0 B/1 I/65% A/2 DEX/40% CD/20% INT/50% CI/15% FN/55% SOC/65%

ACTEON & Cie

LA MORT VERTE

STORMBRINGER

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à cinq joueurs assez expérimentés. Ces derniers vont être confrontés à un imbroglio très particulier, où vengeance, mensonge et hypocrisie seront omniprésents. Les joueurs devront être curieux et méfiants pour mener à bien cette histoire...

LE PORT DE BAKSHAAN

Les dernières aventures des PJ les ont menés à la ville de Bakshaan, où ils ont allégrement dépensé leurs économies en profitant des commodités qu'offre ce riche port d'Ilmiora. Depuis quelques temps, leurs finances nettement en baisse les ont contraint à consommer dans une taverne beaucoup moins chic, le "Loup de Mer". Cet établissement est essentiellement fréquenté par les pêcheurs qui, après leur dure journée, viennent y boire leur petit litron. L'ambiance est particulièrement chaude, et tous se connaissent. Le tavernier est réputé pour ses tuyaux, ses anecdotes sur le compte de n'importe lequel de ses clients habituels. Aussi, les employeurs viennent-ils souvent le trouver pour engager des mercenaires ou obtenir des renseignements.

C'est ainsi que, vers la mi-journée, le tavernier remet un message à nos PJ lors d'une de leur réunion. Le tavernier leur précisera, si les PJ l'interrogent à ce sujet, que le message lui a été remis le matin par un petit individu, qui n'est pas un de ses clients.

Le message dit :"Etrangers, vous avez besoin d'argent ? Je peux vous aider. Venez me voir demain, mon serviteur vous attendra au lever du soleil près de la barque du pêcheur Johan." La lettre n'est pas signée, mais le tavernier connaît naturellement l'emplacement de la barque de Johan).

LE LENDEMAIN MATIN

Comme convenu, un individu attend les PJ près de la barque de pêche de Johan. Il s'agit d'un nabot, assez nerveux. Il prie les PJ de bien vouloir le suivre, et les amène dans une taverne sombre, d'un aspect plutôt sinistre.

Elle est sale et presque innocupée, en raison de l'heure matinale. A l'intérieur, un homme barbu vêtu de noir attend et observe les PJ d'une manière hautaine assez désagréable. Le nabot vient alors prendre place à la table. D'un geste de la main, l'homme invite tout le monde à s'assoir.

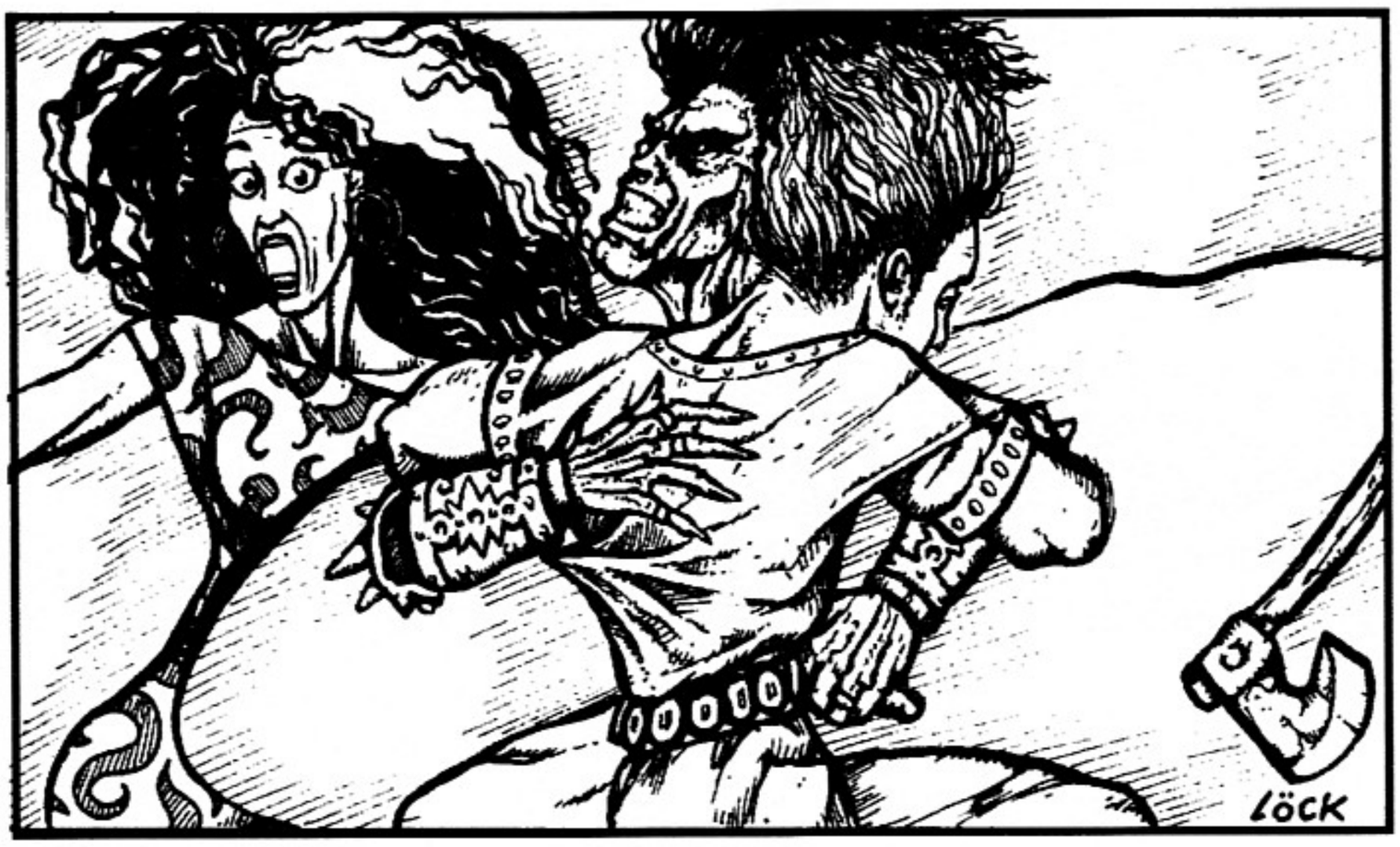
"Bonjour, et merci d'être venus : Je me présente : Ilgrim. J'ai entendu parler de vos exploits, et j'ai ainsi pensé à vous proposer un travail qui pourrait vous rapporter de l'argent. Je dois me rendre dans la forêt de Troos pour y chercher certaines plantes aux propriétés fabuleuses. J'ai besoin d'une escorte, et vous me semblez convenir parfaitement à ce genre de mission. Si vous acceptez ma proposition, vous recevrez non seulement 5.000 GB, mais également la formule de certaines mixtures magiques utilisant les plantes de Troos qui vous seront très utiles pour vos futures pérégrinations. Je n'envisage pas de rester très longtemps dans la forêt, aussi les risques sont-ils limités, d'autant plus que les Orgiens connaissent ma réputation et me redoutent... (le MJ utilisera un ton un peu grandiloquent pour dire cette dernière phrase)."

Le départ est prévu en début d'après-midi, et le rendez-vous est fixé devant "Le Loup de Mer". Quand ils auront quitté "le sorcier" et se seront suffisamment éloignés, les PJ seront abordés par Belonh, un pêcheur. Ce dernier tient absolument à offrir un verre aux PJ pour leur faire une proposition. Il a patiemment attendu que ceux-ci aient terminé leur entretien avec Ilgrim, et leur

assure que ce qu'il tient à leur dire peut vraiment les intéresser. Si les PJ acceptent, Belonh leur offrira un verre au "Loup de Mer" et leur racontera son histoire :

"Cet homme qui vous a convoqué porte une armure qui lui vient vraisemblablement de son père. Cette armure très puissante est en fait un démon. Vous vous demandez comment je sais cela ? Alors, écoutez ce qui suit :

Le père d'Ilgrim était un très grand sorcier (ils semblent l'être de père en fils), qui un jour, perdit sa puissance et ses pouvoirs pour une raison qu'on ignore encore. Il fut contraint de vendre



ses biens pour subsister, et vendit même son armure à mon père, un riche antiquaire. Il se garda bien de parler de la véritable nature de l'armure, certainement bien décidé à la récupérer un jour. C'est effectivement ce qui se produisit puisque le père d'Ilgrim revint, ayant apparemment recouvré ses pouvoirs. Il demanda à mon père s'il pouvait endosser son ancienne armure, précisant qu'il comptait la racheter. J'étais enfant à l'époque, et alors que je m'étais caché, je fus témoin de la scène. Je vis la querelle s'instaurer après que le sorcier ait refusé de payer l'armure à mon père. Durant l'affrontement qui suivit, mon père frappa le sorcier avec une hache, mais ce dernier ne cilla même pas. Il éclata de rire en révélant à mon pauvre père que l'armure était enchantée, et qu'il s'agissait même d'un démon. Puis, le sorcier tua mon père et ma mère ; je ne fus épargné que parce qu'il ignorait ma présence.

Je n'ai jamais oublié le visage de cet homme, qui ressemblait étrangement au sorcier qui vous a contacté. J'en ai déduit qu'Ilgrim est son fils, d'autant plus qu'il m'a semblé reconnaître la fameuse armure sous ses vêtements noirs.

J'imagine bien qu'Ilgrim veut louer vos services, et ce que je vous propose n'est pas forcément incompatible, du moins en apparence. Je voudrais récupérer l'armure portée par le sorcier, qui me revient de droit, mon père l'avait acheté, ne l'oubliez pas. Ceci rétablirait une certaine justice et apporterait une petite vengeance. Si vous pouviez tuer Ilgrim, ma vengeance serait complète. Toutefois, je ne tiens pas à vous faire prendre trop de risques, ce maudit sorcier doit être aussi puissant et maléfique que son père ; je vous laisse donc utiliser vos propres méthodes. J'ai souvent entendu parler de vos exploits. Je vous offre 3.000 GB dont 1.000 immédiatement pour que vous me rapportiez cette armure."

NOTES AU MAITRE

BELONH LE PECHEUR

Depuis la mort de ses parents, Belonh a appris le métier de la pêche, une activité assez courante à Bakshaan. Belonh est d'une nature très peureuse, et redoute terriblement Ilgrim. Ils se sont rencontrés brièvement, et Belonh a cru revoir ce visage qui hante encore parfois ses nuits.

La mort de ses parents l'a rendu assez riche ; il est donc tout à fait solvable et peut offrir une belle somme aux PJ pour cette aventure, contrairement au sorcier qui n'est ni riche, ni vraiment puissant. Qu'ils acceptent ou pas la mission proposée par Belonh, il est probable que les PJ se méfieront d'Ilgrim par la suite, peut-être même en imaginant qu'il est un puissant sorcier (ce qui serait une erreur qui pourrait leur coûter cher).

ILGRIM, LE SORCIER

Il parcourt les jeunes royaumes à la recherche de personnes naïves qui pourraient l'admirer pour son grand savoir. Malheureusement, il n'est capable de faire que de petites incantations. Le sorcier fuit les villes et les lieux très fréquentés, du fait de la concurrence et de l'hostilité des habitants. Ilgrim souffre en son égo de son manque de puissance, mais il s'est juré qu'un jour, il aurait une telle maîtrise de la sorcellerie que plus personne ne se moquerait de lui, bien au contraire. Il a décidé de suivre la voie de Balan, le duc-démon baratineur.

Ainsi, il propose ses services aux petites communes et aux habitants démunis qui doivent alors travailler dur pour pouvoir lui payer ses prestations. Se faisant passer pour un sorcier très puissant, il demande beaucoup d'argent, qu'il utilise en partie pour payer des espions et tromper son entourage. C'est d'ailleurs un véritable maître dans l'art de duper les gens, et dans le déguisement. Les seules véritables puissances et connaissances d'Ilgrim sont d'une part, son armure, qui est en fait un petit démon qui a pris cette forme et qui a quelques pouvoirs, et ses connaissances des plantes. Il sait ainsi utiliser quelques plantes magiques qui proviennent de la forêt de Troos, et connaît notamment le terrible secret de la Mort Verte, qui lui permet souvent de se débarrasser des curieux, sceptiques, et autres indésirables.

Mis à part cela, il est très faible en conjurations et est bien loin d'être le grand sorcier qu'il prétend. Ainsi, les villageois dupés finissent par soupçonner la supercherie au bout d'un certain temps, constatant que le sorcier ne leur apporte pas le réconfort qu'ils attendent. Ilgrim doit alors quitter rapidement les lieux. Le problème est que le sorcier a récemment dû quitter précipitamment un petit village, sans avoir eu le temps d'éliminer certains mauvais témoins. Il redoute à présent que sa mauvaise réputation ne s'ébruite trop, et est bien décidé à rattraper son erreur en éliminant la population du village. Il a pour cela besoin d'une grande quantité de plantes de la forêt de Troos, et a donc cherché une escorte.

D'une manière générale, Ilgrim est un homme diabolique, mesquin, sans pitié, et extrêmement égocentrique.

LE DEPART

Les PJ ont intérêt à bien préparer leur trajet. Soit ils disposent déjà, grâce à leur expérience, de matériel pour ce genre d'expédition (manteaux, couvertures, cordes, briquet à amadou, etc), soit ils feraient mieux de s'en acheter. Le MJ ne le leur rappelera pas (après tout, ils sont assez grands pour y penser tous seuls). En début d'après-midi, les PJ retrouveront Ilgrim et son serviteur devant la taverne du "Loup de Mer" comme convenu. Le voyage jusqu'à Troos doit durer en principe, huit jours si les PJ n'ont pas de montures, six jours dans le cas contraire. Les quatre premiers jours se déroulent sans problème particulier. Tous les soirs, c'est Tood, le nabot d'Ilgrim, qui prépare les repas pour tout le monde. Il est d'ailleurs très doué, comme le fera remarquer Ilgrim (et les PJ, s'ils acceptent les repas préparés par Tood).

Ilgrim essaye par tous les moyens de s'attirer la sympathie des PJ, par des propos flatteurs (et Dieu sait qu'il lui faut faire des efforts pour flatter autrui, vu sa forte mégalomanie). Les nuits sont fraîches, mais les PJ ne constatent pas d'autres désagréments.

Au bout du quatrième jour (troisième s'ils sont à cheval), le petit groupe atteindra la rivière de Varkalk, en pleine crue en cette saison (printemps, époque idéale pour trouver de jeunes pousses).

LA RIVIERE

Traverser la rivière de Varkalk ne sera pas une mince affaire, car il n'y a pas de pont.

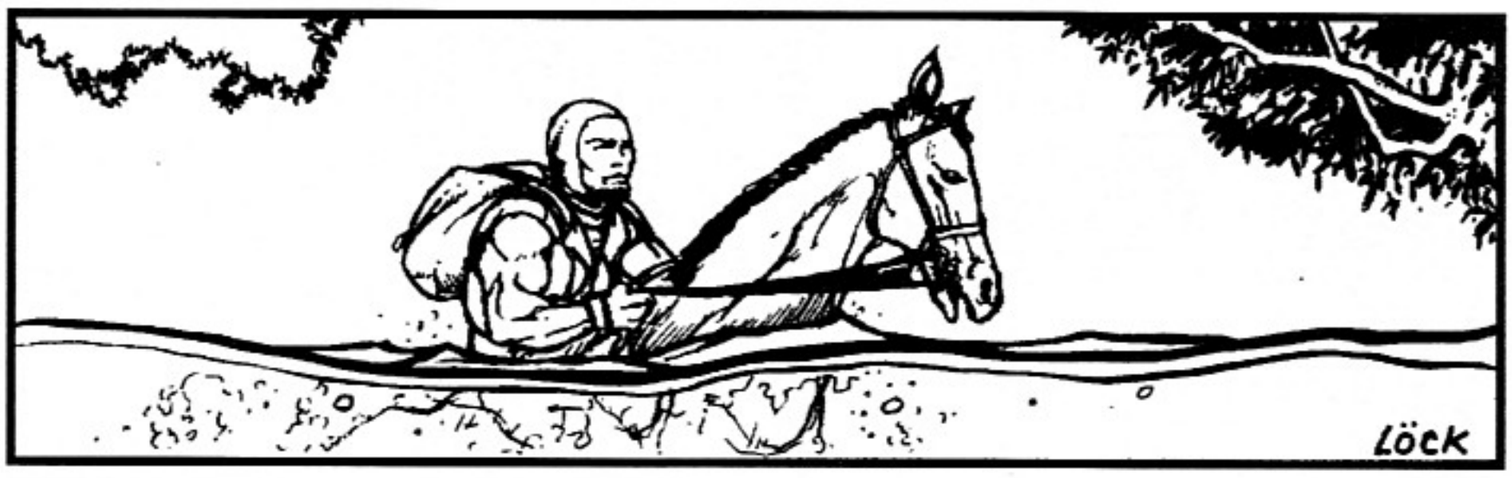
Le sorcier, lors de son retour précipité du village, avait pu traverser facilement grâce à un brave pêcheur qui l'avait fait traverser avec sa barque. Cette fois, tout le monde va devoir se mouiller !

Les PJ ont deux possibilités pour traverser :

1. Ils restent sur leurs montures.

Le PJ tire d'abord un jet d'équitation : s'il réussit, il faut ensuite tirer un jet de (force du cheval) contre (force du courant = 25) sur la table de résistance. Si ce dernier jet est réussi, PJ et monture parviennent à atteindre la rive opposée. Si ce dernier jet est raté, le joueur devra tirer un jet de nager pour son cheval (chance de base = 40+1D10%). Chaque fois qu'il échouera, le cheval perdra 1D8 PdV (il boit la tasse !), et le joueur devra retirer un jet de nager pour son cheval jusqu'à obtenir un succès, ou jusqu'à la mort du cheval (par noyade).

Si le jet d'équitation est raté, en revanche, le PJ n'a pas su contrôler sa monture. Il tombe à l'eau et doit tirer des jets de nager. Chaque fois que le PJ rate son pourcentage, il perd des points de vie.



Il en perd 1 après les deux premiers échecs. A partir du troisième échec, il commence à couler ; il perd 1D8 PdV à chaque round, et devra être secouru par un autre PJ, ou mourir noyé. Si en revanche, le PJ réussit deux jets de nager, il atteint la rive opposée.

2. Les PJ traversent sans leurs montures : Tirer des jets de nager, comme décrit ci-dessus pour les hommes.

Tirer des jets de force contre le courant, puis éventuellement des jets de nager pour les chevaux comme indiqué ci-dessus.

Les joueurs trouveront sans doute d'autres solutions (corde, radeau, etc...), c'est au Maître de juger de la chance de réussite de leurs tentatives.

Lorsque la rivière est enfin franchie, les PJ pourront faire l'inventaire de leur équipement :

S'ils n'ont pas pensé à protéger leurs vivres, ces dernières seront gâchées à 50% (essentiellement la nourriture desséchée, comme les gâteaux secs, le pain). De plus, les PJ ont une petite chance (ou plutôt malchance !) d'avoir perdu un objet de leur équipement dans leur lutte contre le courant : s'ils ratent un jet de POUx5, un de leurs objets (au hasard) sera perdu.

Enfin, les habits et couches des PJ ont toutes les chances d'être trempés, et le MJ estimera, lors de la prochaine halte, des jets de constitution à tirer, en fonction des différents facteurs impliqués (température durant la nuit, présence d'un feu ou pas, humidité des couvertures, etc). Les mauvaises conséquences vont du rhume à la pneumonie, en passant par la grippe (voir chapitre des maladies dans les règles).

Le sorcier a tout autant de chances d'être atteint par une maladie, mais il possède dans sa trousse des cataplasmes de guérison, et soignera éventuellement certains PJ pour s'attirer davantage leur sympathie.

ETAPE A OLAAR

Après avoir campé et fait reposer les bêtes, le petit groupe repart vers Troos. Après trois heures de route, Ilgrim indiquera aux PJ qu'il compte faire étape à Olaar, un petit hameau, afin de se procurer certains ingrédients dont il a besoin (en fait, le sorcier retourne dans le petit village qu'il avait quitté précipitemment pour récupérer des affaires personnelles et règler quelques comptes. Mais il a pris la précaution de se déguiser différemment).

Ilgrim précisera qu'il n'en a pas pour longtemps, et que les PJ feraient mieux de l'attendre ici, plutôt que d'effrayer ces pauvres paysans incrédules. Si les PJ restent sans bouger en l'attendant, ils ne sauront rien des problèmes que le sorcier a créé aux villageois. S'ils décident en revanche de se promener dans le hameau, ils constateront certains faits bizarres :

- les villageois sont tous las, maladifs, indifférents ;

- les cultures sont contaminées : les plantations sont rabougries et ont pris une couleur noirâtre des plus étranges. S'ils interrogent les villageois, les PJ pourront apprendre :

- que les récoltes et l'élevage ont été particulièrement faibles cette année, et que certains habitants d'Olaar étaient malades quand un sorcier de passage leur a proposé son aide, il y a une dizaine de jours environ. Au bout d'un certain temps, comme aucune amélioration ne s'était produite, les villageois commencèrent à douter des réels talents du prétendu sorcier. Celui-ci s'est d'ailleurs enfui peu après, et depuis son départ, les récoltes, déjà maigres, sont devenues malades.

Si les PJ demandent la description du sorcier, les villageois le décriront comme "un homme assez jeune, encapuchonné d'un tissu rouge". Si les PJ demandent s'il portait une barbe, les villageois répondront qu'ils leur semblent se souvenir que l'homme était glâbre. (Ilgrim porte depuis un postiche fortement fixé !) ;

- les PJ peuvent également apprendre

qu'un vieil ermite un peu fou vit à quelques kilomètres du hameau. Il possèderait également des talents de sorcellerie, mais est mysanthrope et isolé, et personne du village ne veut le fréquenter.

Si les PJ vont voir le vieil ermite, ils se heurteront à "un sale caractère", mais pourront peut-être, en usant habilement de diplomatie, s'en faire un allié qui leur sera certainement très utile à la fin de leur aventure. Contrairement à Ilgrim, Neshlek est un véritable sorcier qui passe son temps à étudier (sa bibliothèque est immense) et qui délaisse un peu le genre humain, étant beaucoup plus passionné par le "Mystique".

Si les PJ ont mené leur petite enquête dans le village, même en usant de discrétion ils auront été remarqué par Tood, le nabot serviteur d'Ilgrim, qui a pour consigne de surveiller les recrues de son Maître. Tood ayant révélé les agissements des PJ à Ilgrim, ce dernier sera fou de rage et sera décidé à éliminer ces curieux. Il mettra alors son petit plan en place...

LA FORET DE TROOS

Après avoir quitté le petit village d'Olaar, les PJ mettront quatre jours pour atteindre la forêt.

Toujours dans le but de rappeler sa puissance aux PJ et pour les impressionner, Ilgrim citera l'étrange et inquiétante légende qui plane sur la forêt de Troos. Il parlera de ce légendaire peuple condamné qui aurait libéré des forces démesurées qui causèrent d'étranges et effrayants changements sur terre, parmi les hommes, les plantes et les bêtes, en ces lieux. On raconte que les hommes de cette région haïssaient le monde qui les avait vu naître, et qu'à l'apogée de leur force, les dieux eux-mêmes ne leur faisaient plus peur. Ilgrim indiquera aux joueurs que certaines forces surnaturelles se réveilleront un jour. Il recommandera la prudence aux PJ (il en rajoutera naturellement, demandant d'éviter de toucher les plantes et de parler le moins possible). Ilgrim commencera alors à ramasser des plantes, ce qui durera plusieurs heures. C'est durant cette "cueillette" que les ignobles habitants de la forêt décideront de passer à l'attaque. Les Orgiens sont d'horribles nains tordus et sales, recouverts d'un fin duvet de poils noirs et vêtus de haillons aux couleurs de la forêt (vert, noir, marron, gris).

Ces Orgiens surgiront des fourrés où ils s'étaient dissimulés. Sous la surprise, les PJ peuvent ne pas réagir immédiatement.

Chaque joueur tire 1D3-1 round où il ne peut que parer les attaques des Orgiens (à condition que les joueurs aient précisé auparavant au Maître que les armes de leur personnage étaient sorties).

Si les PJ observent le sorcier durant le combat, ils constateront que les rares coups qu'il se prend (il se tient à l'écart) rebondissent à chaque fois sur lui, et même une fois, l'arme de son agresseur se brisera sur lui (c'est un effet de l'armure-démon d'Ilgrim).

Le sorcier en revanche ne se battra pas, et n'essayera aucune éventuelle incantation. Il criera même aux PJ, pour se justifier : "allez-y, tuez-les ! Je ne vais tout de même pas gaspiller mon pouvoir contre d'aussi misérables créatures !".

RETOUR... TRANQUILLE ?

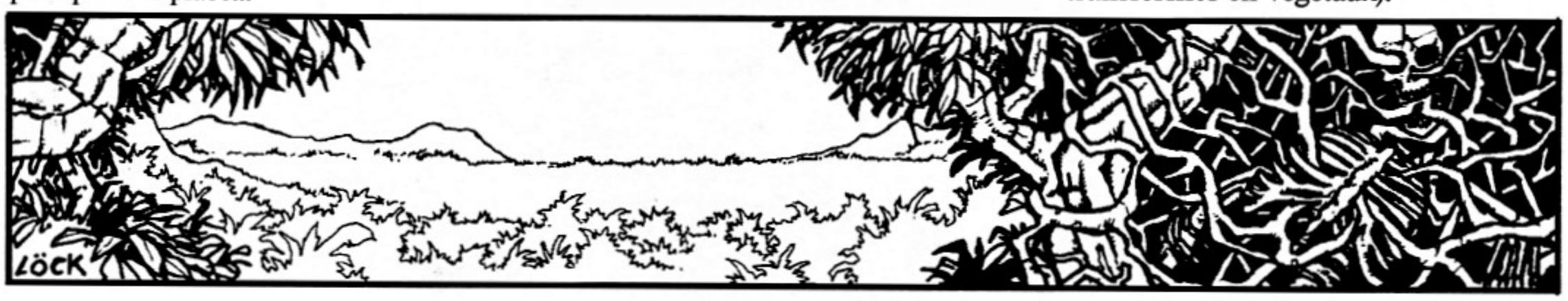
Une fois la petite querelle terminée, le petit groupe devra retourner à Bakshaan, où le sorcier promet de règler les PJ comme il le doit. Mais au premier soir, Ilgrim va leur jouer un sale tour : il a fait dissimuler par Tood dans le repas de chaque PJ une petite graine de Troos aux effets dévastateurs. Si les PJ prennent le repas servi par Tood, ils n'ont aucune chance d'échapper à la contamination. En revanche, chaque PJ a une petite chance de remarquer la graine au milieu des aliments (jet de POU sur 1D100).

Durant la nuit, bien après que les PJ aient consommé leur repas, Ilgrim leur faussera compagnie, le plus discrètement possible. Il essaiera d'emmener avec lui les chevaux (ce qui les réveillera certainement). Si les PJ font des tours de garde durant la nuit, Ilgrim essaiera d'assommer le veilleur avant de s'enfuir. Malgré sa démence, Ilgrim n'est pas inconscient au point d'imaginer qu'il pourrait assassiner tous les PJ la nuit sans risquer que cela tourne mal pour lui. Il a préféré la méthode plus discrète et plus sûre de la contamination.

Avant de partir, Ilgrim n'a pu s'empêcher de laisser un message aux PJ (sa mégalomanie ne l'a pas abandonné) :

"Insensés que vous êtes, vous osiez douter de mon grand pouvoir ! Vous allez maintenant pouvoir le constater. Vous êtes à présent contaminé par la Mort Verte. Dans quelque temps, les feuilles auront envahi votre corps et vous mourrez dans d'horribles souffrances. Voilà ce qu'il en coûte de déplaire à Ilgrim le grand."

Les PJ n'ont plus que quelques jours pour trouver un antidote à cet horrible poison. Le lieu le plus proche est la commune d'Olaar, où ils devront penser à trouver le vieil ermite. S'ils essayent de rentrer directement à Bakshaan, il est probable que les PJ ne survivront pas à l'aventure (ils seront transformés en végétaux).



RETOUR A OLAAR

S'ils peuvent retourner au petit village, les PJ apprendront vite que le sorcier est récemment passé là et qu'il a "soigné" plusieurs personnes. Depuis son départ, ces personnes se plaignent de douleurs à l'abdomen. Les PJ infestés commencent également à ressentir des douleurs au ventre, ils peuvent même constater que ce dernier est légèrement gonflé.

Si les PJ avaient sympathisé avec Neshlek et qu'ils retournent le voir, ce dernier, après discussion, leur révélera aux PJ qu'ils ont effectivement les symptômes de l'infestation de la Mort Verte, qui provient d'une graine magique de la forêt de Troos. Un homme en meurt entre quatre et dix jours après infestation, selon la santé et la résistance de l'individu. La plante finit par envahir le corps de l'intérieur, puis sort par tous les orifices (nez, bouche, oreilles, yeux) et finit, en stade ultime, par déchirer la peau, les boyaux, et les organes vitaux.

Il existe, d'après Neshlek, un antidote à cette infestation : une mousse magique qui pousse également dans la forêt de Troos. Neshlek accepte d'accompagner les PJ jusqu'à Troos pour prononcer les incantations qui, ajoutées à la mousse que les PJ devront absorber, devraient annuler les horribles effets de la malédiction. Neshlek demande une somme de 500 GB par aventurier.

A partir de cet instant, l'aventure des PJ va être un long stress que le Maître n'hésitera pas à amplifier!

DE NOUVEAU DANS LA FORET

Quand ils atteindront à nouveau Troos, les PJ sentiront de plus en plus la douleur causée par la plante qui pousse dans leur ventre.

Le MJ donnera des malus (entre -5% et -20%) aux PJ en fonction du temps qui s'est écoulé et de la constitution des personnages (plus la constitution est élevée, moins le malus est grand).

Et comme un malheur n'arrive jamais seul, les PJ seront rapidement accueillis par une nouvelle bande d'Orgiens partis à la recherche des meurtriers de leurs frères de race. Cette fois, les Orgiens sont beaucoup plus nombreux (ils sont quinze), et les PJ seront vraisemblablement contraints de se rendre. Ils seront dans ce cas attachés et transportés vers la forteresse des Orgiens.

LA FORTERESSE D'ORG

C'est une forteresse carrée. Le sol est suinte, et est couvert de pourriture. L'odeur d'humus et de décomposition est insupportable. Le lieu est relativement ensoleillé, puisque dégagé de tout arbre. Des remparts de bois protégent la forteresse, ils sont fixés par de la boue d'une nature très étrange (elle colle). Des plantes parasites semblent pousser sur les remparts. Après avoir passé la grosse porte en bois massif, les PJ découvriront une forteresse très organisée (voir plan).

Ils seront immédiatement enfermés dans des cages de bois où ils se verront surveillés nuit et jour par quatre gardes fréquemment relevés. Les Orgiens ne tiennent pas à perdre leurs prisonniers, qu'ils comptent sacrifier à leurs trois dieux. (Les Orgiens révéleront aux PJ leur glorieux sort).

Les Orgiens craignent terriblement leurs dieux, et ils leur font des sacrifices régulièrement afin de les apaiser et d'éviter le réveil des forces surnaturelles que prédisent les légendes. Les barreaux des cages sont assez épais, et les PJ sont légèrement séparés les uns des autres. Les joueurs devront trouver des solutions pour s'évader (faites-leur confiance, ils en trouvent toujours !).

Voici quelques informations utiles que les PJ peuvent récolter en observant un peu le manège des gardes. A eux ensuite de trouver une solution pour s'évader :

- les tours de garde s'effectuent toutes les

six heures ;

- durant la relève, il arrive fréquemment qu'il y ait un petit flottement de 2 à 5 minutes durant lequel les PJ ne sont pas surveillés ;

- de nombreuses fêtes se déroulent le soir à la forteresse, et des gardes un peu ivres se retrouvent parfois à surveiller les prisonniers.

Une dernière précision devrait définitivement motiver les PJ à tenter l'évasion :

Neshlek semble bien reconnaître la mousse qui pousse sur les remparts de la forteresse comme étant le remède cherché.

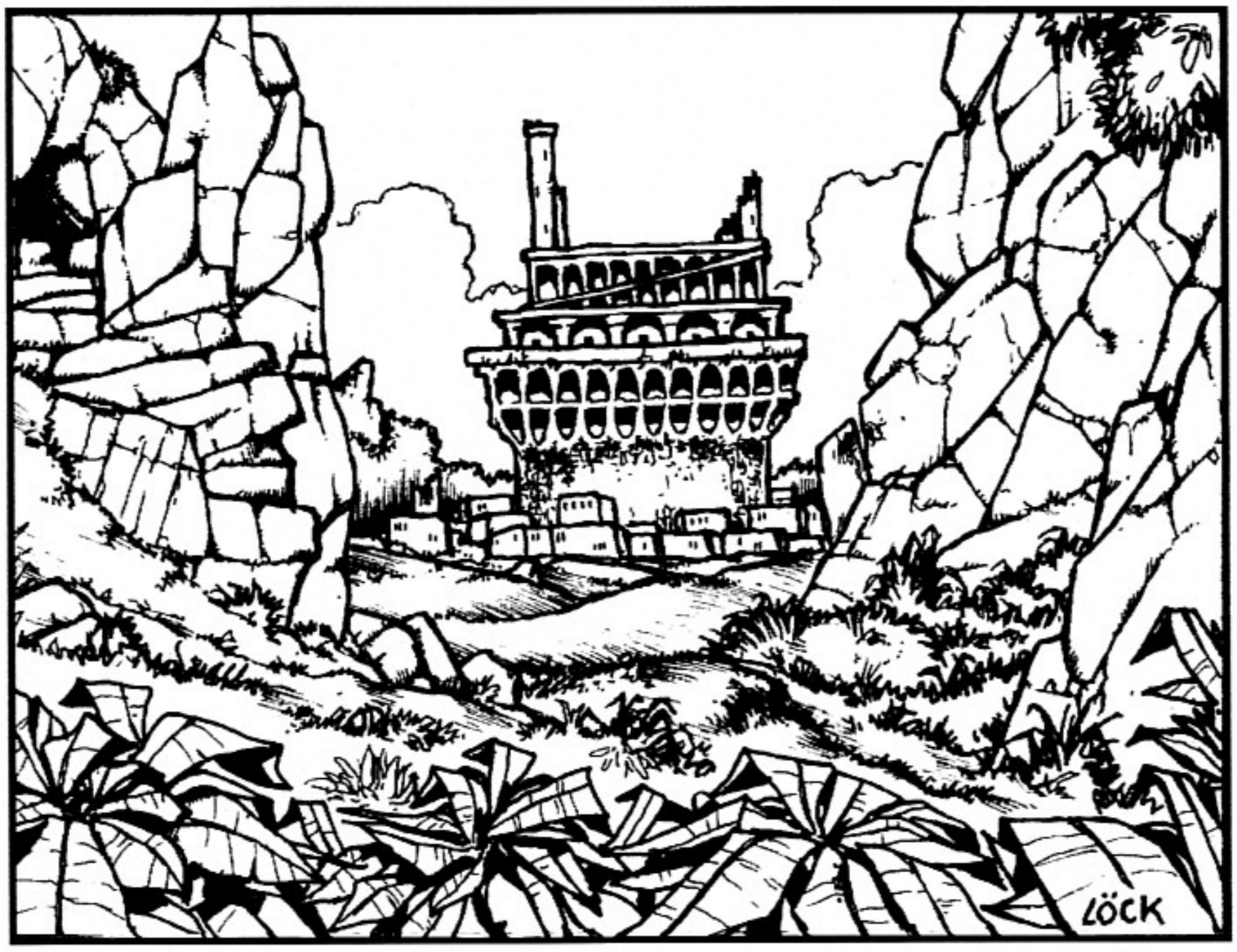
Si les PJ réussissent à s'évader suffisamment loin des Orgiens, Neshlek pourra entamer ses incantations et libérera les PJ de leur terrible malédiction.

CONCLUSION

Les PJ n'auront sans doute pas gagné grand chose dans cette aventure, si ce n'est l'expérience et la méfiance à l'avenir.

Ils seront vraisemblablement passés très près de la mort, auront perdu de l'argent, ainsi que la trace du sorcier charlatan qui leur a joué de bien mauvais tours.

Le Maître peut faire continuer cette aventure, les PJ pouvant fort bien se décider à traquer Ilgrim pour se venger. Ils pourraient dans ce cas y gagner une armure assez intéressante.



ILGRIMM, ADEPTE DE BALAN

De sorcier, Ilgrim n'en a pratiquement que le nom, qu'il s'est donné d'ailleurs pour impressionner ses interlocuteurs. Ilgrim est le fils d'un véritable sorcier, et a récupéré, après la mort de ce dernier, le seul objet qui lui donne un pouvoir surnaturel : une armure-démon. Il porte cette armure sous des vêtements amples. A part cet objet, la "puissance" d'Ilgrim lui vient de trois connaissances qu'il utilise remarquablement bien :

- sa connaissance des plantes : .Ilgrim connaît pratiquement toutes les plantes, naturelles ou magiques, ainsi que les incantations adéquates pour ces dernières. L'un de ses meilleurs secrets est celui de la Mort Verte, mais il connaît également des plantes qui peuvent rendre insensible à la douleur celui qui s'en sert (temporairement bien sûr) ;

- sa connaissance des mots :.Ilgrim n'est pas adepte de Balan pour rien. Il sait admirablement bien flatter les gens pour mieux les manier et les duper cruellement par la suite. Le grand défaut qui contrebalance cette aptitude est sa mégalomanie maladive qui peut se retourner contre lui.

- sa connaissance du déguisement :.Ilgrim est un maître dans l'art de se travestir. Rares sont ceux qui le reconnaissent entre deux apparitions en un même lieu.

Durant l'aventure avec les PJ, Ilgrim sera barbu, aura les cheveux longs et noirs, et sera vêtu d'étoffes noires sur son armure. Ilgrim cache son origine, mais il est vraisemblablement de DHARIJOR.

FOR:10 CON:14 TAI:14 INT:16
POU:16 DEX:12

CHA:08 (15 variable)

CULTE:BALAN ELAN:10 PdV:16

AGE:28 ARMURE:DEMON=10

ARME :

Dagues : ATT:42% 1D4+2 PAR:38%

COMPETENCES : éviter : 55% - équitation : 61% - écouter : 42% - voir : 58% - connaissance des plantes : 93% - connaissance des poisons : 91% - connaissance des antidotes : 76% - premiers soins : 68% - déguisement : 88% - éloquence : 87% - persuasion : 92% - invoquer élémentaire : terre : 12%, air : 08% - invoquer démon : protection 23% -

POSSESSIONS : Armure démon, 500 GB, artifices de déguisement, une trousse contenant des plantes médicinales, 2 cataplasmes de guérison (1D6 PdV après 1D6 heures).

COUNTERSTRIKE

Armure démon :

FOR:15 CON:40 POU:15 CHA:20
INT:5 TAI:14

POUVOIRS SPECIAUX : Counterstrike protège de 10 points fixes son porteur, de plus, quiconque la frappe doit réussir un POUx5 ou voir son arme se briser (sauf s'il s'agit d'une arme-démon, évidemment).

NOTE : Ilgrim niera tout pouvoir si, durant l'aventure, les PJ posent des questions sur l'armure que le sorcier dissimule sous ses vêtements. Ilgrim fait très attention à son armure, il la protège des curieux et ne la retire que rarement.

Counterstrike est un démon lié, pas très intelligent, et qui n'utilise pas encore pleinement toutes ses capacités. Le jour où son possesseur essaiera vraiment de communiquer avec elle, en la flattant et lui donnant confiance, Counterstrike exprimera une puissance beaucoup plus importante.

TOOD

le nabot :

FOR:13 CON:15 TAI:08 INT:10
POU:07 DEX:14 CHA:09 PdV:14
AGE:25 ARMURE:CUIR 1D6-1

ARMES :

Epée courte : ATT:53% 1D6+151%

Hachette : lancée ATT:47% 1D6+1 -

COMPETENCES :voir : 72% - éviter : 62% - équitation : 56% - se cacher : 36%-

BELONH de BAKSHAAN,

pêcheur :

FOR:13 CON:13 TAI:11 INT:12
POU:8 DEX:14 CHA:11 PdV : 13
AGE : 33 ans ARMURE : 0

ARMES :

Cimeterre : ATT:42% 1D8+1 PAR:36%

Dague : ATT:35% 1D4+2 PARR:32%

COMPETENCES : éviter : 33% - naviguer : 55% - nager : 66% - équilibre : 46% - écouter : 41% - voir : 62% - éloquence : 37% -

ORGIEN TYPE :

FOR:13 CON:15 TAI:7 INT:09
POU:8 DEX:9 CHA:6 PdV:13
ARMURE:cuir 1D6-1

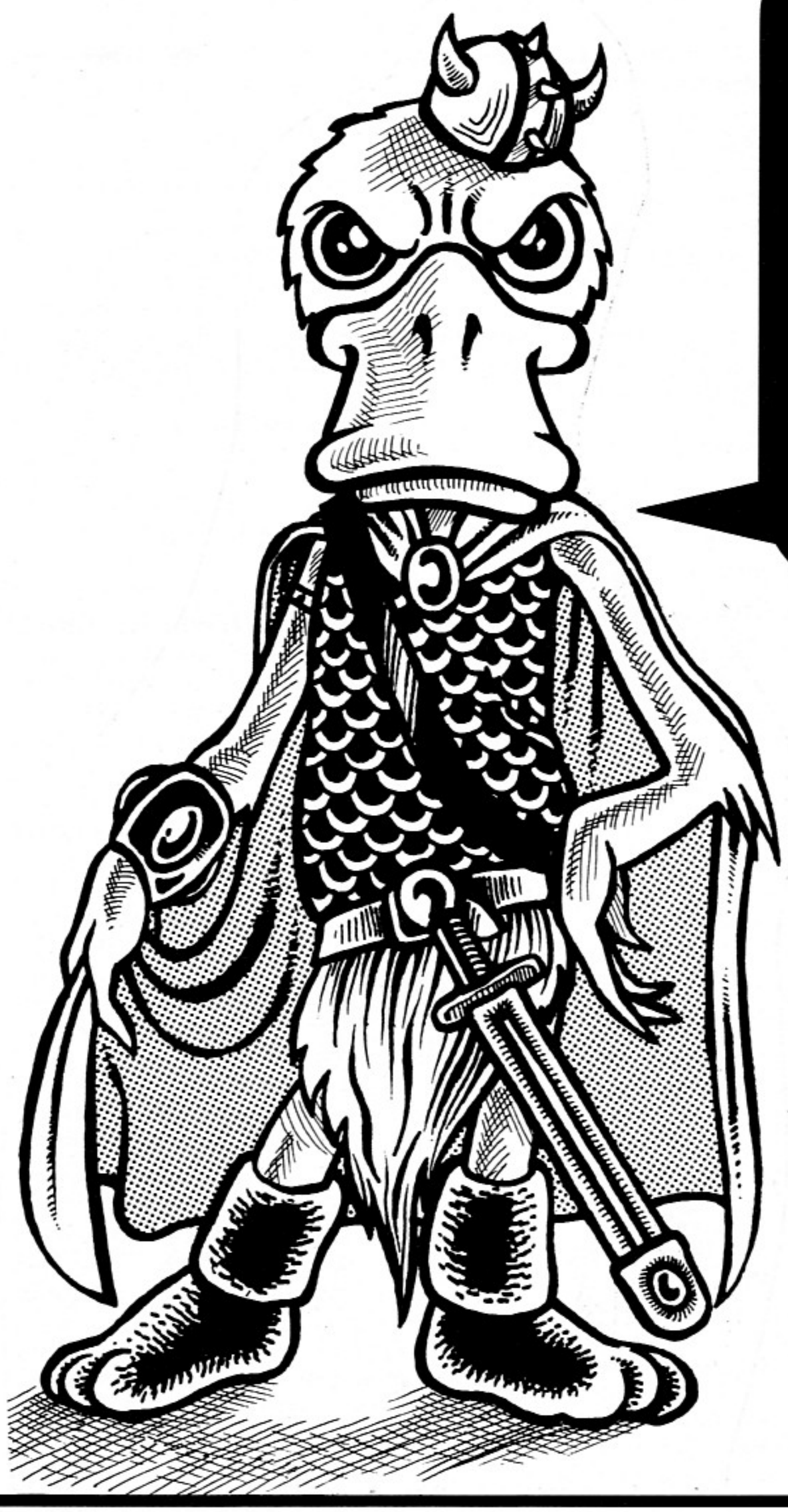
ARMES :

Faucheur : ATT:53% 1D6+2 PAR:44%

Hachette : ATT:42% 1D6+1 PAR:39%

Amélie CHARLIER & Léonidas VESPERINI

ABONNEMENTS



ABONNE-TOI, PETIT ! N'ATTEND PAS QU'IL SOIT TROP TARD !

Au Numéro : 30 + 7,5 (port) F

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMEROS, COCHER LA (OU LES) CASE(S) SOUHAITEE(S) ET RENVOYER CE BON DE COMMANDE A "QUEST ABONNEMENTS".

☐ QUEST 1 : interview exclusive Greg STAFFORD

un jeu complet : HERACLES

scenarios : RUNEQUEST, L'APPEL DE CTHULHU, HAWKMOON, LA TERRE CREUSE

et le début des fantastiques aventures de DANOLD (c'est moi) !

☐ QUEST 2 : exclusivité SHADOWRUN (interview de Tom DOWD et Bob CHARETTE)

scénarios : SHADOWRUN, RUNEQUEST et L'APPEL DE CTHULHU

B.D : une SHADOWRUN de trop.

☐ QUEST 3 : un jeu fracassant, TROLLBALL

interview : CYBERPUNK en français

scénarios : ROLEMASTER, RUNEQUEST, PREDATEURS et SQUADLEADER

le retour tant attendu des divines aventures du fabuleux DANOLD (c'est toujours moi) !

...Et dans chaque numéro, des news comme s'il en pleuvait, des dossiers, des comptes-rendus, de l'humour et plein d'autres choses !

BULLETIN A RENVOYER A QUEST ABONNEMENTS
14, RUE CROZATIER- 75012 PARIS

☐ 6 MOIS (3 NUMEROS) : 80 F
☐ 1 AN (6 NUMEROS) : 150 F

NUMERO DE DEPART DE L'ABONNEMENT :
1 2 3 4 5

PRENOM : _____

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CP : _____

A VOS PLUMES !

"Chers lecteurs, nous répondons ici en particulier aux lettres d'intérêt général. Pour les autres, nous leur avons fait une réponse personnalisée comme nos aimables correspondants ont pu le constater.

Continuez à prendre et reprendre votre plume ; vos remarques nous intéressent et contribuent à améliorer ce sublime canard." M.FR

De A. BONNET "Les Mureaux"

"O grand, immense, génial, superbe, puissant (et encore plein de compliments) canard ! (et chers rédacteurs de Quest !)

Quel soulagement ! Après la chute de C.O.M, D.R et de Graal, et au vu des pitoyables débuts de Rolemag, on pouvait se poser d'inquiétantes questions sur l'avenir des publications JDR. Aussi bienvenue et trois fois bienvenue à QUEST. A première vue du 1, l'avouerai-je ? J'ai eu peur. Après l'héroïque lapin de triste renommée (et espérons de prompt oubli), un canard ? Ben oui, il y a des antécédents JDR au fait (je sais bien, il y avait aussi Bunnies & Barrows, mais bon...) et question qualité, rien à dire, Danold ne nous ferait pas le coup de nous faire un scénar Cthulhu avec des canards en peluche ! Herbert West... beurk. J'en frissonne encore de plaisir horrifié. Merci donc, et bravo, d'apporter un peu d'air frais dans la profession. Juste quelques petites critiques, pour maintenir la forme (mais non, divin Danold, elles ne s'adressent naturellement qu'aux lamentables humains de ton équipe....) présentation balbutiante, un peu sombre, pas toujours très claire : ce sont des fautes d'orthographe ou des coquilles. "Il faut bâtir l'avenir" pas trop original, mais attendons la suite. Compliments sur presque tout le reste : l'optique scénars détaillés, le dossier Shadowrun, les BD. On en redemande d'ailleurs. La BD Shadowrun était géniale (l'Elfette whaou), si elle pouvait devenir régulière... et naturellement, on attend aussi la suite des aventures de notre canard préféré. Bon courage et rendez-vous au n 3."

DANOLD : **"Sois tranquille, des canards en peluche dans les scénarios Cthulhu cela n'arrivera pas. D'ailleurs si tu aimes ce jeu, dans ce numéro tu dois être servi : un dossier, un scénario, une BD et une couverture ! Pour la présentation sache que je m'améliore à chaque nouvelle parution. Certaines personnes ont aussi trouvé la formule adoptée un peu sombre. C'était voulu ! On ne traite pas un jeu comme Shadowrun (QUEST 2) ou Prédateurs (QUEST 3) avec du rose bonbon. Il faut faire ressortir l'atmosphère noire de ces jeux. Mais comme QUEST, moi, je tiens compte de l'avis du lecteur, aussi j'ai fait un numéro "moins sombre" pour ce numéro 4, comme tu as du t'en apercevoir ! Les coquilles ? Quelle est la cane qui a pu faire cela que je lui plume le croupion ! J'espère que ton avis sur "il faut bâtir l'avenir" a changé depuis ta lettre. J'attends moi-aussi le retour de l'elfette, mais rassure-toi tu auras toujours au moins quatre pages de BD dans chaque numéro ainsi qu'un édito présenté par ma canardité (en BD aussi). Tu nous donnais rendez-vous au numéro 3, voici le 4. J'espère que tu es satisfait."**

PS : "COM revit, même si... cf. "Vol au-dessus d'un nid de canards"."

De Margareth, Marseille -

"Salut à toi, Danold !

Je t'écris ces quelques lignes pour te dire que ton canard est gé-nial ! Ce magazine fut, dès son entrée sur le marché, le plus captivant, le plus illustré, le plus drôle... Cela nous change des autres magazines où il faut passer des nuits blanches (en tant que M.J) à compléter, à ré-inventer, (bon j'en passe...) des scénarios incomplets ou pas clairs. Au contraire dans QUEST il ne manque rien, ils ont pensé à tout. C'est le rêve d'une M.J. Ce qui m'a le plus étonnée c'est d'avoir sorti un jeu complet dès le numéro un. Et puis ces B.D. Quels dessinateurs ! Je te félicite ainsi que ton équipe de scribouillards et te souhaite une longue vie. Une fidèle lectrice."

DANOLD : **"Chère Margareth,**

Aurais-tu des vues sur mon testament ? Avec tout ces compliments je me pose quelques questions mais il est vrai que mon magazine est bien. Je tue assez de scribes-esclaves au travail pour cela. J'ai reçu beaucoup de lettres de MJ qui comme toi sont heureux de trouver enfin des scénarios prêts-à-jouer. Mon objectif est atteint sur ce point et j'en suis particulièrement satisfait. L'idée était bonne, elle a d'ailleurs déjà été reprise par d'autres magazines (ce n'est pas beau de copier). Amitiés."

De Hugo CORON, Zimmerbach - "Danold, Quelques remarques : Continue d'être objectif quand tu analyses les jeux (la pub ne se met pas dans cette rubrique). Rien à dire sur les scénarios, sauf que je trouve qu'il faudrait peut-être faire des scénarios R.Q de niveaux différents. La partie roman pourrait peut-être changée en partie-nouvelle car je te rappelle que Santa-Barbara est une exclusivité TF1 ! C'est dommage d'avoir introduit du Wargame alors que je me réjouissais d'être tombé sur un magazine plutôt très JDR. N'abandonne surtout pas le rythme d'un scénario RQ par numéro. Très bien pour la gestation, continue ! Dans l'ensemble c'est bien, aussi je te salue Grand Canard.

DANOLD: **"Cher Hugo,**

Pas d'affolement Santa-barbara restera une exclusivité TF1 (enfin si une autre chaîne ne la lui pique pas). Tu auras la fin du roman bientôt. Ne t'impatiente pas, cela arrive. Tout vient à "coin" à qui sait attendre ! QUEST parlera de RuneQuest à chaque numéro sous la forme d'un dossier ou d'un scénario, voire des deux. De plus, le dossier sera facilement adaptable en scénario en l'absence de ce dernier. Dans le prochain QUEST tu trouveras un scénario de R.Q jouable par des persos de puissances diverses. QUEST est un journal de jeux de simulation mais traite en priorité le JDR. Je continuerai d'être objectif dans mes analyses.

PS : Nous sommes ravi que tu aies réussi ton jet de 1D100 sous 90% + avis sur les n 2 et 3."

De La Dryade Egeria Innermis.

"Vénérable Danold,

Je suis une grande lectrice de QUEST et passionnée par tes aventures ainsi que... Léonidas. Dans le courrier des lecteurs du numéro 3 de QUEST j'ai appris que QUEST avait déjà paru sous la forme d'un fanzine il y a quelques années. J'apprécierais que tu m'envoies une autobiographie et que tu me dises si je peux me procurer les anciens fanzines et où.

Dans l'attente d'un prochain numéro, je te prie grand Danold, de croire en quelque chose."

DANOLD : **Face à ma canardité sublime, Léonidas n'est qu'un blanc bec, aux pieds non palmés ! Et les canettes font bien, qui s'en remettent à moi.**

Effectivement QUEST a paru sous la forme d'un fanzine bimestriel en 1986. Il y a eu 3 numéros, et puis mes scribes-esclaves sont retournés à leur champ de betteraves, (études dites supérieures (?!). Dès septembre 89, la récolte jugée suffisante, ces mêmes scribouillards-dessineux, renforcés par d'autres aussi peu enviables, ont sous ma férule relancé QUEST dans la forme que tu as sous les yeux. Tu peux te procurer les anciens numéros à

QUEST

14, rue Crozatier

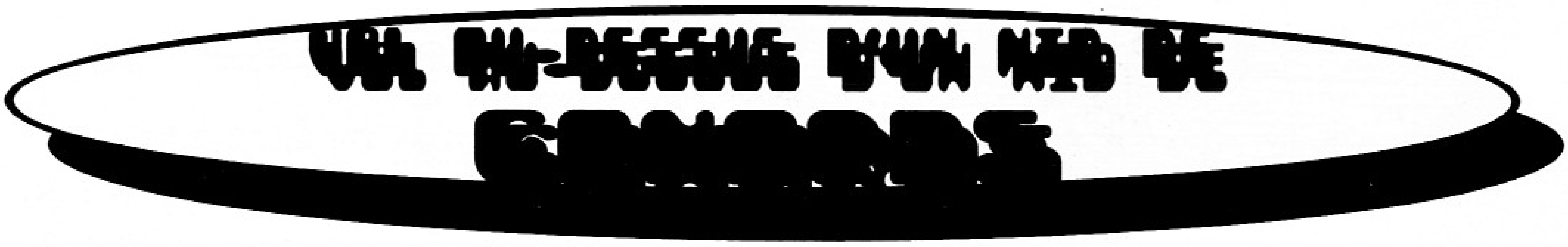
75012 PARIS

au prix de 30 francs (+ 7.50 F de frais de port).

Sache, Egeria, que je crois en quelque chose : M O A.

NUMEROS PRECEDENTS : Dans la mesure où ils sont encore disponibles, vous pouvez vous procurer les numéros antérieurs en les commandant à la même adresse que celle des abonnements. Les règlements sont du montant de :

30 + 7,5 (frais de port) = 37,5 francs à l'ordre de CITTADELLA.



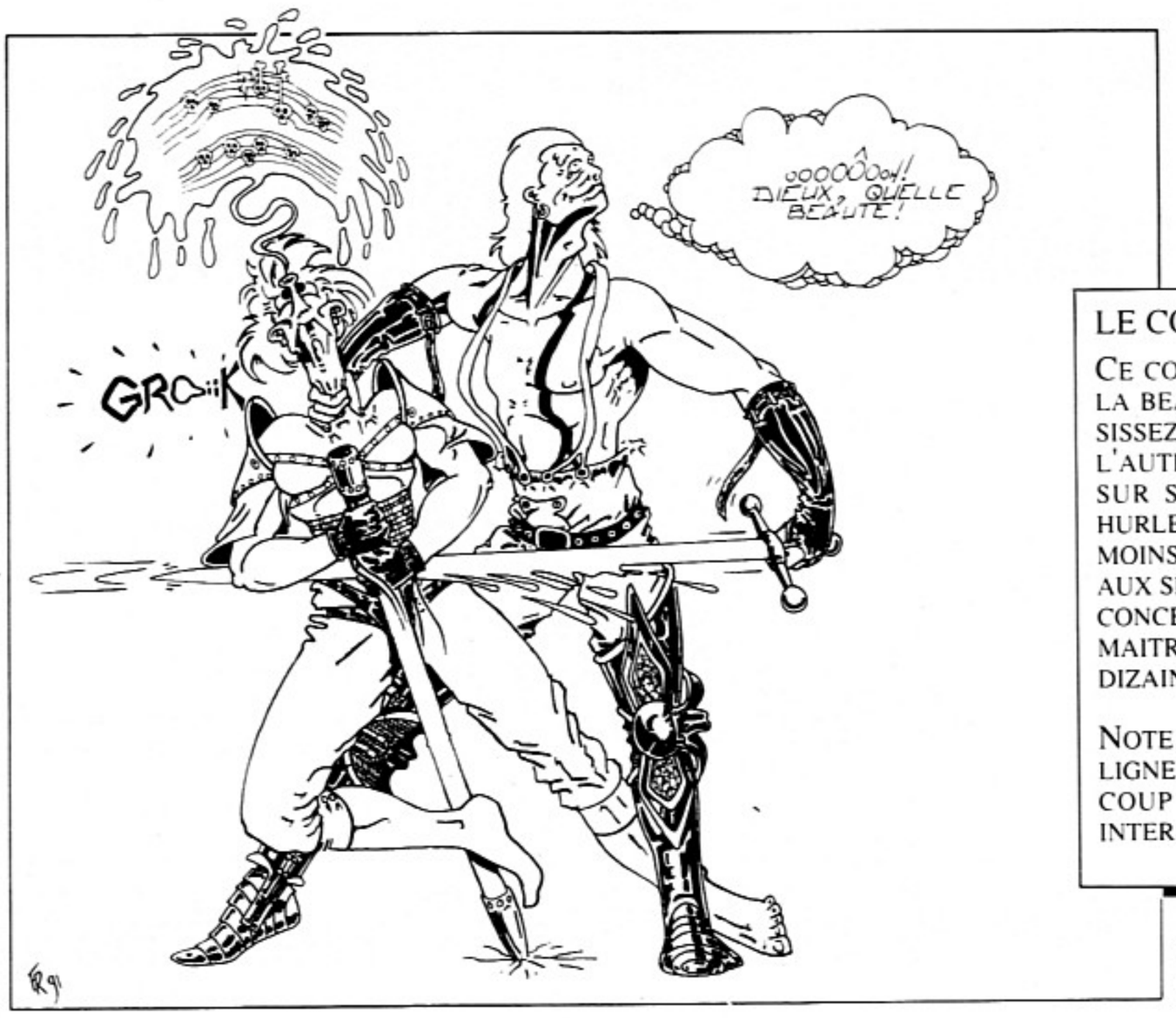
L'ADIEU AUX ARMES

Ceci est un faire-part de décès. Chroniques d'Outre-Monde, le magazine irrévencieux et passionné du jeu de rôle, est mort. Ce n'est pas le plus grave, amis lecteurs. Le pire est toujours possible, en voici une nouvelle preuve. Dans l'horreur d'une profonde nuit, des cloportes en mal d'imitation, au service d'un nain de l'esprit dont le but ultime était de maintenir vivant un simulacre de magazine afin de pouvoir continuer à s'enrichir sur ses minitels roses et gays, déterrèrent le cadavre encore chaud de Chroniques, et se livrèrent sur sa dépouille désormais sans défense à des pratiques nécromanciennes abjectes. Le résultat, vous le connaissez. Vous en avez sans doute humé les remugles putréfiés chez votre marchand de journaux récemment. Le courrier d'injures et de haine bien méritée dont vous avez abreuvé la "nouvelle équipe" de COM le prouve : vous n'êtes pas dupes... Pourquoi donc utilisé-je les pages de QUEST pour vous narrer la triste et vénérable histoire de Chroniques ? Parce que nous avons été repoussés dans la ténèbre par la stupidité et l'argent facile, et que nous n'avons même pas eu le temps de vous dire adieu, et merci.

En janvier 1985, quatre vétérans passionnés décidèrent, avec le soutien d'un financier, de lancer sur le marché une nouvelle revue de jeux de rôle. Ces amateurs n'avaient pour eux que leur courage et leur innocence. Il leur fallut tout apprendre, et vite. Photocomposition, maquette, poids du papier, distribution en kiosque... Après neuf mois de folie, Chroniques vit le jour. Les premiers numéros, imparfaits, respiraient déjà un certain air revigorant, un parfum d'insolence, de jouissance. Les lecteurs ne s'y trompèrent pas, et les ventes de Chroniques progressèrent, sans jamais atteindre, malheureusement, un équilibre économique stable. C'est le cas de beaucoup de revues "spécialisées" qui par définition s'adressent à un public restreint. De plus, Chroniques n'appartenait à aucun groupe de presse ou de publicité. Cette indépendance avait un prix : la fragilité. Lorsque notre financier s'aperçut qu'il perdait de l'argent avec Chroniques, il fut tenté d'arrêter la parution. Mais la confiance que nous témoignaient les lecteurs, les efforts énormes qu'avait consenti l'équipe, en grande partie bénévole, pour créer Chroniques de toutes pièces, le firent hésiter jusqu'à la dernière minute. Il finança les huit premiers numéros, et c'est au bout d'un an de vie que Chroniques fut rachetée par ses nouveaux propriétaires. L'accord stipulait que l'équipe fondatrice gardait le contrôle de la fabrication du journal. L'arrivée de Sylvie Rodriguez et de son maquettiste de mari avait relancé Chroniques, avait contribué à la professionnalisation du journal, à une entrée de la publicité dans nos pages, ce qui nous permit d'augmenter la pagination et la qualité du journal, ses illustrations. Ce que nous comprîmes trop tard, c'est que le nouveau propriétaire, qui ne voyait dans Chroniques qu'un bon moyen de faire de l'argent en utilisant le numéro de commission paritaire du magazine pour créer des serveurs minitels, était un gestionnaire fantasque et fuyant. Entre-temps l'agence Lorien, qui regroupait l'un des fondateurs, créateur de Trauma, la secrétaire de rédaction et un nouveau-venu, fabriquait Chroniques sous contrat, numéro par numéro, avec le soutien constant des trois membres de l'ancienne équipe que deux ans de travail mal rémunéré avaient quelque peu épuisés, mais dont la flamme ne s'était pas éteinte. Coup de théâtre brutal en janvier 1989 : nous apprîmes que le propriétaire du journal avait mis une deuxième équipe sur la fabrication du numéro 16, notre spécial Pirates que nous peaufinions avec soin. Rompant son contrat déjà signé avec Lorien, ainsi que les engagements pris avec les fournisseurs de papier, les pigistes du journal... bref, sabordant toute l'ancienne équipe sans l'ombre d'une explication téléphonique. La raison de cet acte stupide : le refus de Lorien, par respect du lecteur, de diminuer au dernier moment la pagination de seize pages. Du jour au lendemain, notre courrier fut saisi à la poste, transmis à la nouvelle équipe. Nos articles restèrent en rade. Lorien se battit avec l'énergie du désespoir, soutenue par TOUTE l'ancienne équipe, allant jusqu'au procès qu'elle remporta. Le mal était fait. Chroniques passa dans les mains d'une bande de... légers, sympathiques au demeurant si j'en crois mes confrères, et dont certains ne savent peut-être même pas qu'ils se sont enrichis sur nos cadavres de la façon la plus honteuse qui soit, en dégradant l'image du magazine qui était notre enfant. Le propriétaire pleurnichait, et ses sbires de même dans les réponses au courrier des lecteurs : "snif, snif, comme nous sommes malheureux d'avoir perdu Fang, Dr Destroy, Tignous, Zaplotny... c'est la faute de Lorien, ils ont jalousement gardé leurs adresses, leur ont menti sur notre compte. Mais regardez, elle est pas belle notre nouvelle mascotte..." Par l'anus enflammé de Yog-sototh, quelle bassesse ! Toutes les adresses de l'ancienne équipe, le nouveau propriétaire de Chroniques les avait depuis un an, puisqu'il signait (toujours en retard) les chèques correspondant à nos piges. Mais il savait très bien ce que nous aurions répondu s'il nous avait appelé. Nous sommes Fang, Maître de Dol-Guldûr, Dr Destroy, le roi de la kalashnikov... nous ne ferons pas un journal au rabais, mal foutu, diminué, sans illustrations, pour vous garder votre commission paritaire. Nous aimions bien nous fritter avec nos lecteurs, parce que nous les respections autant que nous aimions le jeu de rôle. La garde meurt en vous souhaitant la vérole, mais ne se rend pas. Voilà, j'espère que mes élucubrations vous auront permis de dormir en paix, anciens lecteurs de Chroniques qui vouliez savoir ce qu'il était advenu de nous. Comme vous, nous gardons en nous la nostalgie du magazine que nous avons créé. Mais nous ne savions pas que les nécrophiles feraient danser cette ultime, triste samba à son cadavre.

FANG .... THE END

DUELMASTERS



DUELMASTERS :
un sport pour tous les artistes.

LE COUP DU CONTREBASSISTE

CE COUP ALLIE LA BEAUTÉ DU GESTE À LA BEAUTÉ DU SON... D'UNE MAIN, SAISISSEZ LA GORGE DE L'ADVERSAIRE, DE L'AUTRE GLISSEZ VOTRE ÉPÉE LONGUE SUR SON ESTOMAC. MODULANT SES HURLEMENTS EN LUI SERRANT PLUS OU MOINS LE COU, VOUS POURREZ DONNER AUX SPECTATEURS EBAHIS UN VÉRITABLE CONCERT QUI, SI VOUS ETES SABREUR ET MAITRE EN ATTAQUE, PEUT DURER UNE DIZAINE DE MINUTES...

NOTE : SI VOUS NE DESCENDEZ PAS EN LIGNE DIRECTE DE L'ORANG-OUTAN, CE COUP VOUS EST MALHEUREUSEMENT INTERDIT...

CHRONIQUE D'UN CHAMPIONNAT

Comme je vous l'avais promis dans mon dernier article, ce IVème Championnat de France de Duelmasters vit la fin du règne des styles offensifs... Finie la gloire des attaquants qui, bondissant d'un coup sur leur adversaire, frappaient si rapides et si précis que le combat était remporté avant qu'il y ait pu avoir échange de coups.

Pourtant, si nos pronostics avaient bien prévu la défaite des directs, brutaux et autres guerriers des écoles offensives, aucun de nos favoris ne parvint à se faire une place au soleil. Et c'est là que fut la grande surprise du Championnat.

Laissez-moi vous présenter :
PETER VENKHMAN de l'équipe GHOSTBUSTERS à l'arène de Mordant, Champion de la catégorie Advanced, du style Coup Visé.
TYPHON de l'équipe CATACLYSMES à l'arène de Lapur,
Champion de la catégorie Champions, du style Coup Visé.
(Cf l'illustration du Coup Visé par l'encadré "Les Samourais")

Ces guerriers n'étaient certes pas des inconnus mais, en parfaits outsiders, une bonne performance sans plus était tout ce que le public attendait d'eux. Après tout, jusqu'à ce Championnat, jamais aucun Coup Visé n'était parvenu à s'imposer en arène comme en compétition, mise à part la défunte VANESSA de l'équipe des ELLES !!! à l'arène de Zuwayza qui eut deux fois le titre de vainqueur sans parvenir aux lauriers suprêmes.
Ambition de tout entraîneur chevronné, idéal de chaque entraîneur débutant, le Coup Visé est certainement le style le plus difficile à diriger en ce que jamais un guerrier de cette discipline ne ressemble à un autre.
Leur crédo : n'attaquer que si les conditions sont idéales pour toucher l'endroit visé.
Cette obstination à retenir ses coups fait du guerrier une cible presque idéale pour les adversaires qui eux ne se gêneront pas pour lui assener coup après coup. Le gladiateur parviendra peut-être à éviter une, deux, trois attaques même, mais à trop hésiter l'inévitable se produit et il succombe sous l'assaut.

DUELMASTERS est un jeu dans lequel vous êtes l'entraîneur d'une prestigieuse équipe de gladiateurs. En les faisant combattre dans une arène renommée, vous tenterez de faire acquérir à votre champion le titre disputé de **Duelmaster**.

Duelmasters se fait du cinéma !

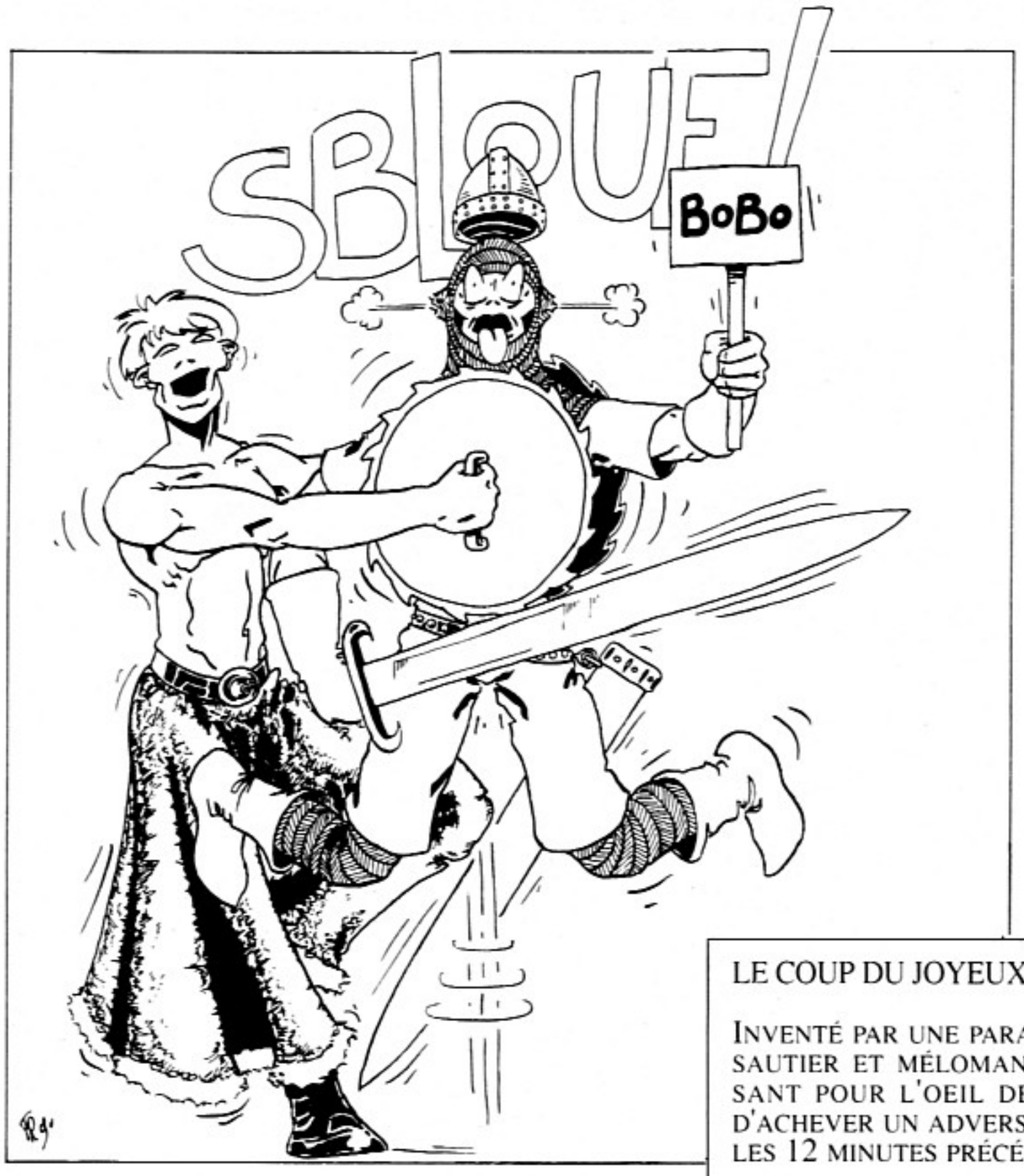
Un Direct contre un Direct :
Il était Une fois dans l'Ouest
(duel de fin)

Pourfendeur contre Pourfendeur :
Excalibur (duel d'Arthur face à Mordred)

Le premier Brutal :
2001, L'Odyssée de l'Espace
(l'aube des temps)

Les 7 Coups Visés :
Les 7 Samourais

Un Direct contre un Mur d'Acier :
Indiana Jones dans le souk,
face au Maure aux deux sabres



LE COUP DU JOYEUX PERCUSSIONNISTE

INVENTÉ PAR UNE PARADE COMPLETE PRIMESAUTIER ET MÉLOMANE, CE COUP RÉJOUISSANT POUR L'OEIL DE L'ESTHETE PERMET D'ACHEVER UN ADVERSAIRE DÉJÀ ÉPUISÉ PAR LES 12 MINUTES PRÉCÉDENTES...

ANECDOTE AMUSANTE : UN NAIN EN GOTHIQUE VICTIME DE CE COUP RÉALISÉ AVEC DEUX GRANDS BOUCLIERS RESSEMBLE À S'Y MÉPRENDRE À UNE PLAQUE D'ÉGOUT, AVEC L'ODEUR.

Un Coup Visé expérimenté, comme le sont nos deux héros, est un guerrier extrêmement complet, tout aussi capable d'esquiver que de parer, de partir de lui-même à l'assaut que d'attendre l'attaque adverse pour riposter. Il faut cependant à l'entraîneur beaucoup de patience pour voir son poulain parvenir à une telle maîtrise et beaucoup de chance au guerrier pour éviter la mort qui le guette dans son ascension.

Et même alors, une fois le gladiateur devenu maître dans son art, digne de porter haut la bannière des Coups Visés, il faut encore que l'entraîneur sache lui prodiguer les bons conseils... Ce guerrier est-il d'une psychologie à attaquer avec rage ou à défendre pour ne riposter que de temps en temps...? Préfèrera-t-il une arme lourde et destructrice pour vite terminer les combats ou tout juste une dague pour user lentement mais sûrement son adversaire...?

Tels sont les obstacles que doivent patiemment surmonter les entraîneurs de Coups Visés.

A la surprise générale, WARLORD (entraîneur de PETER VENKHMAN) et TRIPLIX (entraîneur de TYPHON), nous ont brillamment démontré que la gloire des Coups Visés n'est plus ni utopie ni vision d'avenir, juste une réalité et une expertise que certains entraîneurs au moins sont parvenus à maîtriser après deux ans de pratique.

ALAROND le Scribe

AMBROSIAL DIMENSION

recrute
de nouveaux entraîneurs
dans le monde impitoyable de
DUELMASTERS !
Pour vous inscrire, téléphonez au
(1) 43 87 43 02
ou demandez votre inscription à
Ambrosial Dimension
BP 6151
75812 Paris Cedex 17

LES SAMOURAIS

Imaginez les samourais, leur katana tenu à deux mains, s'observant des heures durant tout en changeant lentement, progressivement de position, sans jamais sembler se décider à attaquer (le film "Les Sept Samourais" d'Akira Kurosawa).
Pendant tout ce temps, chaque samourai déduit de la position de garde de son adversaire quel sera le geste de son ennemi, quelle sera l'attaque. Sachant cela, il sait à quel moment son ennemi sera sans défense, quel endroit du corps découvert. Il choisit donc le geste qu'il devra faire et prend la garde correspondante.
Chaque samourai voit sa future attaque contrée par la garde adverse et change sa propre garde en conséquence. Avant même que les armes ne s'entrechoquent, le combat se déroule dans leur esprit : attaque, parade, riposte, contre-attaque, et ainsi de suite...
L'un des deux se rue à l'assaut, l'un des deux s'est trompé, tout est calculé : un coup suffit.

IL FAUT BATIR L'AVENIR

4eme épisode

Un titanesque reptile dinoscurien venait de surgir du bosquet à cinquante mètres de là, et commençait à le charger en écumant de haine. Tout reflétait d'ailleurs la haine chez cet être aux yeux si petits et aux dents si terriblement longues.

Le temps d'une pulsation cardiaque, Léonidas resta pétrifié ; sa vessie se vida. Puis, sans ne plus penser à rien, il se mit à détaller. Pas exactement comme un être humain, mais plutôt comme l'aurait fait une bête : les yeux exorbités, la bouche entrouverte et vibrante, l'urine ruisselante sur ses jambes. A chaque instant, il lui semblait sentir sur sa nuque le souffle fétide de l'immonde animal. Il trébucha en poussant un cri : ça y est pensa-t-il, il va me bouffer !

Toutefois, guidé par un étonnant réflexe, il culbuta puis se releva faisant volte-face. Jamais dans sa vie pourtant si mouvementée, il n'avait fait action si courageuse. Sauf peut-être la dernière, qui ne lui avait d'ailleurs pas réussi puisqu'elle l'avait amené ici, lorsqu'il avait poussé ce vieillard hors de la chaussée... Le monstre bascula brusquement sa tête vers l'avant, la gueule grande ouverte. Alors, Léonidas lança son gourdin de toutes ses forces. L'air vrombit brièvement et le projectile atteignit sa cible avec violence. La gigantesque machoire se ferma en un claquement sec et la gueule recula de plusieurs mètres. L'oeil droit de la bête était clos et saignait légèrement. Le dinosaure gronda.

Serrant les poings et les dents, Léonidas se remit à courir, cette fois-ci en direction du bosquet. Les martellements brutaux du sol reprirent quelques instants après, suivis d'un grognement de la puissance du tonnerre.

Sa course lui parut interminable, le bosquet à l'infini. Ses poumons étaient en feu, ses jambes lestées de plomb, lorsqu'enfin il atteignit le premier arbre. Il se jeta sur le côté une fraction de seconde avant que les poignards d'ivoire ne le happent. Le grand lézard emporta avec lui quelques branches et un morceau du tronc dans lequel quelques dents aigües restèrent plantées, et se redressa complètement.

Léonidas en profita pour se dissimuler derrière un grand tronc. Après la lutte aveugle, l'espoir revint. Tout en gardant un oeil sur le terrible carnivore qui crachait les morceaux de bois pulvérisés, il entreprit l'escalade de son arbre protecteur. Il agrippa de sa main droite une aspérité et, en grimpeur émérite qu'il était, balança son corps jusqu'à atteindre du bout des doigts de sa main gauche une petite branche en hauteur. D'un brusque mouvement des reins il projeta ses jambes et son bassin, les replia, expédia sa dextre vers le haut et se rétablit sur la branche. Le reptile s'était remis en mouvement et le cherchait de son oeil valide. Heureusement, à la hauteur où Léonidas se trouvait, l'arbre déployait plus de branches. Aussi, son ascension s'accéléra. Mais la bête le localisa subitement et se dirigea gueule béante vers lui ; ce n'est qu'au tout dernier moment que Léonidas bondit et que sa prodigieuse détente verticale lui sauva les jambes. Il se hissa sur une plus haute branche et, dos au tronc, savoura sa victoire en hurlant de tout son saoul. Il n'avait plus peur, il avait gagné.

En bas, la monstruosité reptilienne était déboussolée, blessée et rageait. Comme si elle ne voulait pas le faire témoin plus longtemps de sa frustration, elle s'éloigna à grands pas.

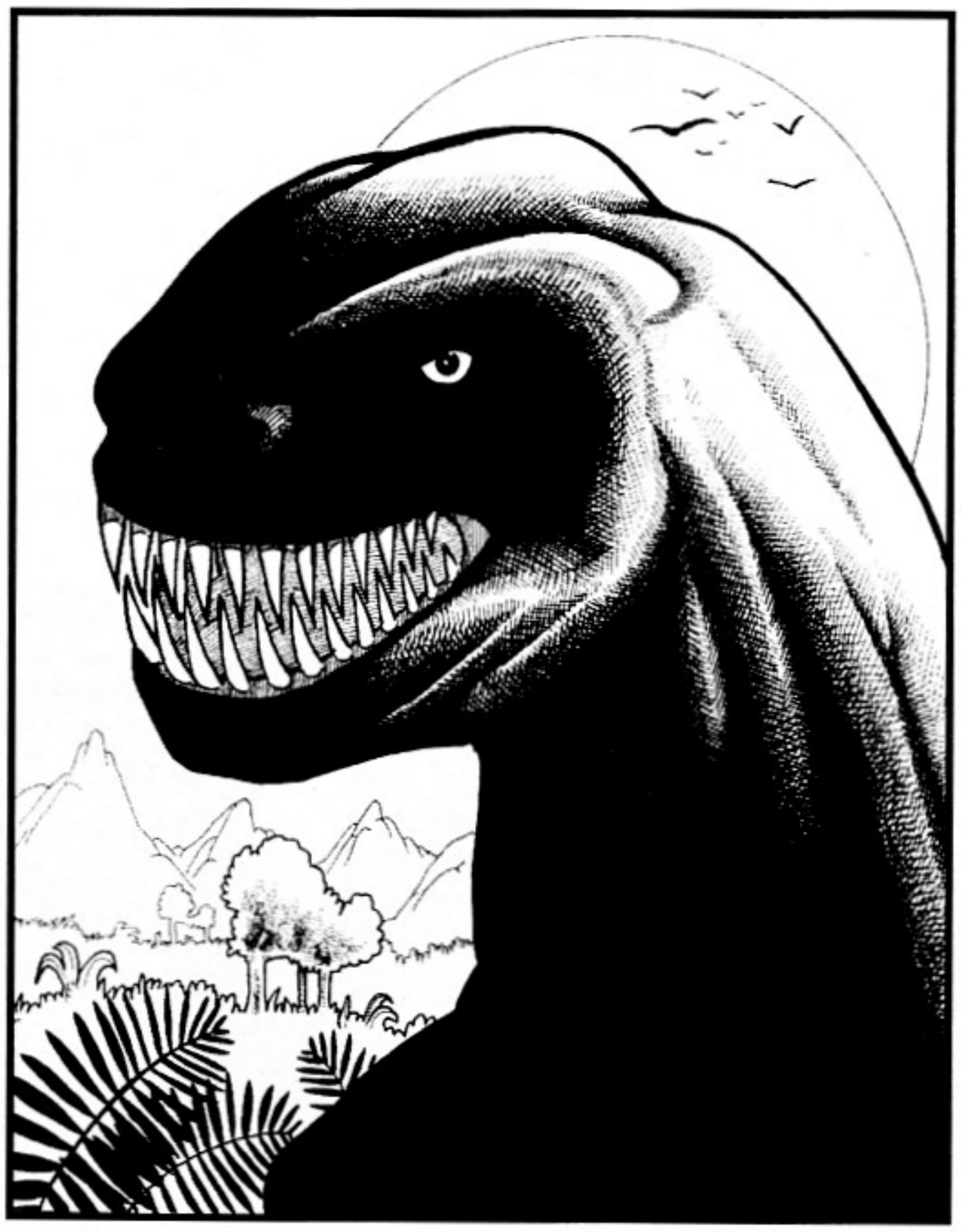
La joie passée, Léonidas fut pris de tremblements. Lorsqu'il se rappela que le dernier dinosaure avait disparu peut-être cinquante millions d'années avant le premier homme, un frisson de peur ondula le long de son dos. La farce dont il était la victime était bien sinistre.

Il attendit que le prédateur disparaisse à l'horizon avant de descendre de son perchoir. Le mystère dans lequel il baignait s'était si épaissi qu'il lui vint une petite nausée. La panique de l'instant d'avant y était sans doute aussi pour quelque chose.

Il récupéra quatre dents que le reptile géant avait laissé dans la bataille. Longues d'une douzaine de centimètres, elles pourraient former d'excellentes têtes de lances et la plus forte serait son poignard. Le monde dans lequel il évoluait était, sous bien des points, hostile, aussi comptait-il âprement se défendre. Avant son accident, il avait été un des meilleurs contre-espions français spécialisé dans le "nettoyage" des traitres, qu'il dénommait les "ordures". Il était maintenant la proie, mais avec deux différences par rapport aux ordures, lui n'avait nulle part où aller, et il comptait bien se muer en prédateur.

A SUIVRE...

Christian GABRIEL.



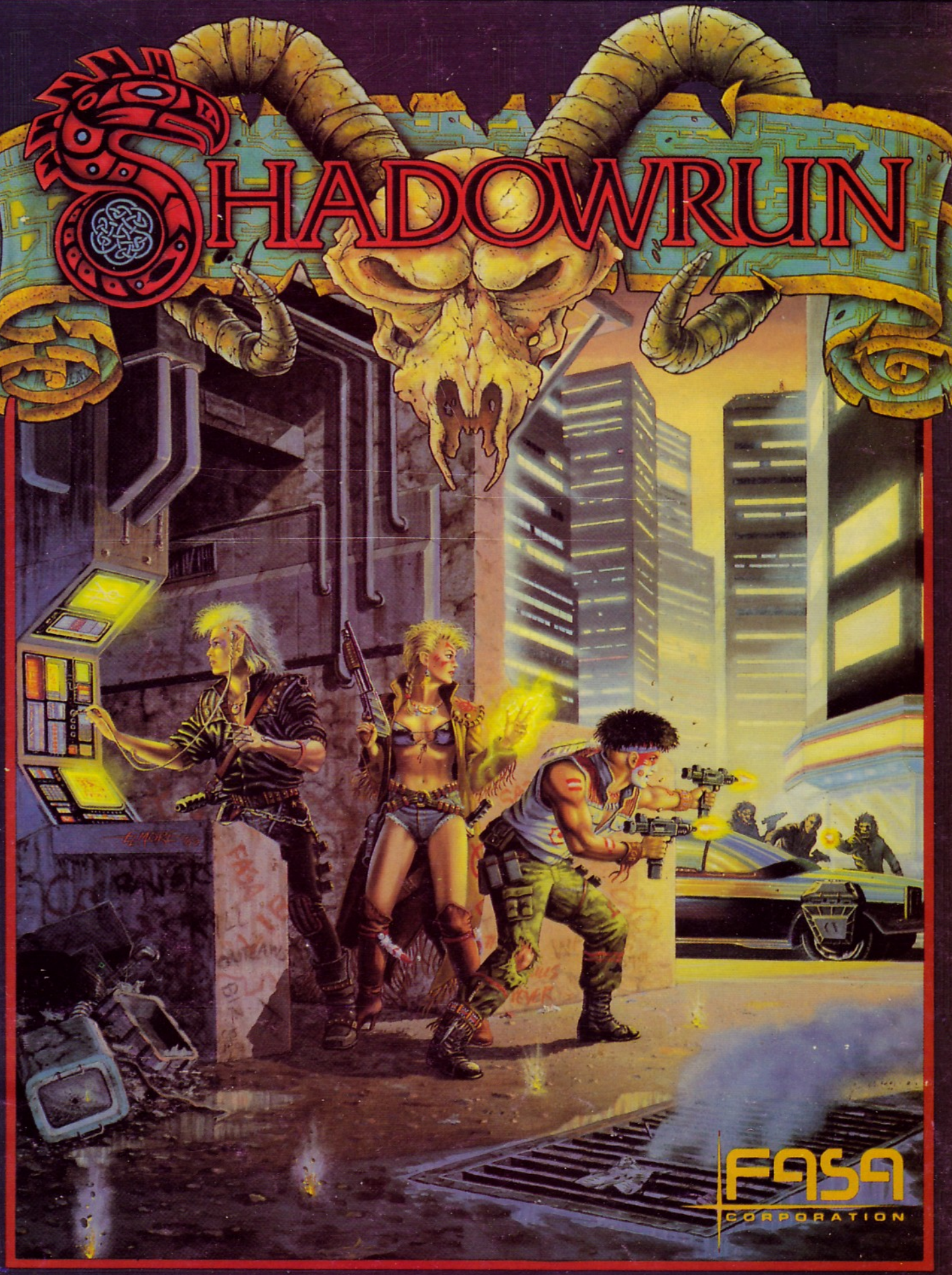
BELLISSIMO

Visitez cette ville !

Aussi envoûtante que le regard bleu du peuple utruz
Aussi riche que le maître de la guilde des joailliers
Aussi mystique que le saint porte-parole du Roi-Dieu

Casus Belli sort son second hors-série entièrement consacré à la ville de Laelith, un univers multi-jeux d'héroïc-fantasy qui fait la part belle au rêve et à l'aventure. 108 pages. En kiosque et boutique de jeu. 40 F

SHADOWRUN



FASA CORPORATION

DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE