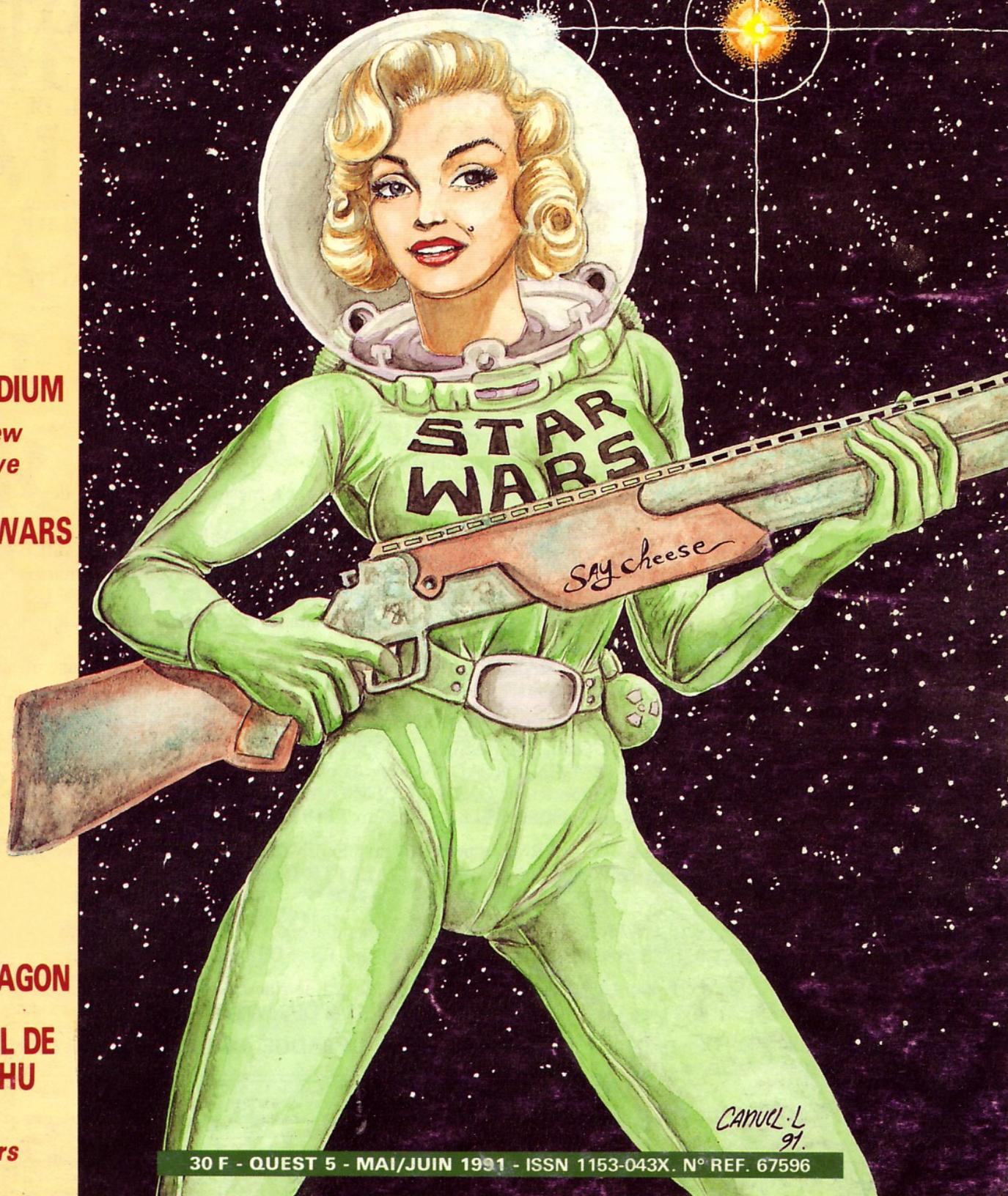


Quest

Le magazine des jeux de simulation



PALLADIUM

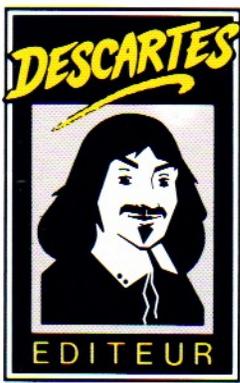
*Interview
exclusive*

STAR WARS

PENDRAGON

**L'APPEL DE
CTHULHU**

*Grand
Concours*



& QUEST

ORGANISENT

LE NECRONOMICON 91

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

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

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

Les écrits devront être adressés avant le 15 juillet à :

QUEST

14, rue Crozatier

75012 PARIS

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

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

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

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

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

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

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

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

ALORS A VOS PLUMES !

QUEST

5

S O M M A I R E

XUup release

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : RuneQuest est édité par ORIFLAM sous licence CHAOSIUM - AVALON HILL, L'Appel de Cthulhu est édité par JEUX DESCARTES sous licence CHAOSIUM, J.R.T.M est édité par Hexagonal sous licence ICE. Starwars est édité par JEUX DESCARTES sous licence WEST AND GAMES. T.M.N.T est édité par PALLADIUM.

Ont participé à ce numéro : Erich LE SCRIBE pour Starwars, Eric DELAPIERRE et Graziella SANTUCCI pour les illustrations de Pendragon, Stéphane CHARRET pour les nouveautés Wargames.

RUBRIQUES

5. Bruits de Couloirs- Ouvertures Rapides- News- Nouveautés Wargames

...tout un programme.

11. Le 6eme salon des jeux de réflexion

C'est tout réfléchi.

14. Interview exclusive : Tom Bartold de Palladium

Y'a pas que les tortues.

16. Dans le Blanc des Oeufs

...des oeufs de Pendragon ?

50. Reportage : Danold en Nouvelle-Angleterre

Danold serait-il un pigeon... voyageur ?

53. Manifs-Infos

De Dunkerque à Bonifacio.

57. A vos plumes

Sortez brosse, cirage ou chapelet...d'injures.

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

Ne pas tomber dedans.

60. Les bouquins se font plumer

...Farmer aussi !

62- Roman

Il faut bâtir l'avenir (on peut aussi faire la sieste, non ?)

SCENARIOS

19. T.M.N.T

L'Archaïque.

22. Starwars

Jumeaux dangereux à capturer.

27. J.R.T.M

Trafic en Cardolan (chercher la femme).

41. RuneQuest

Périple à Dorastor (attention au K.O).

DOSSIERS, JEUX

31. Duel Spatial

Poursuites intergalactiques.

BANDES DESSINEES

4. Editorial

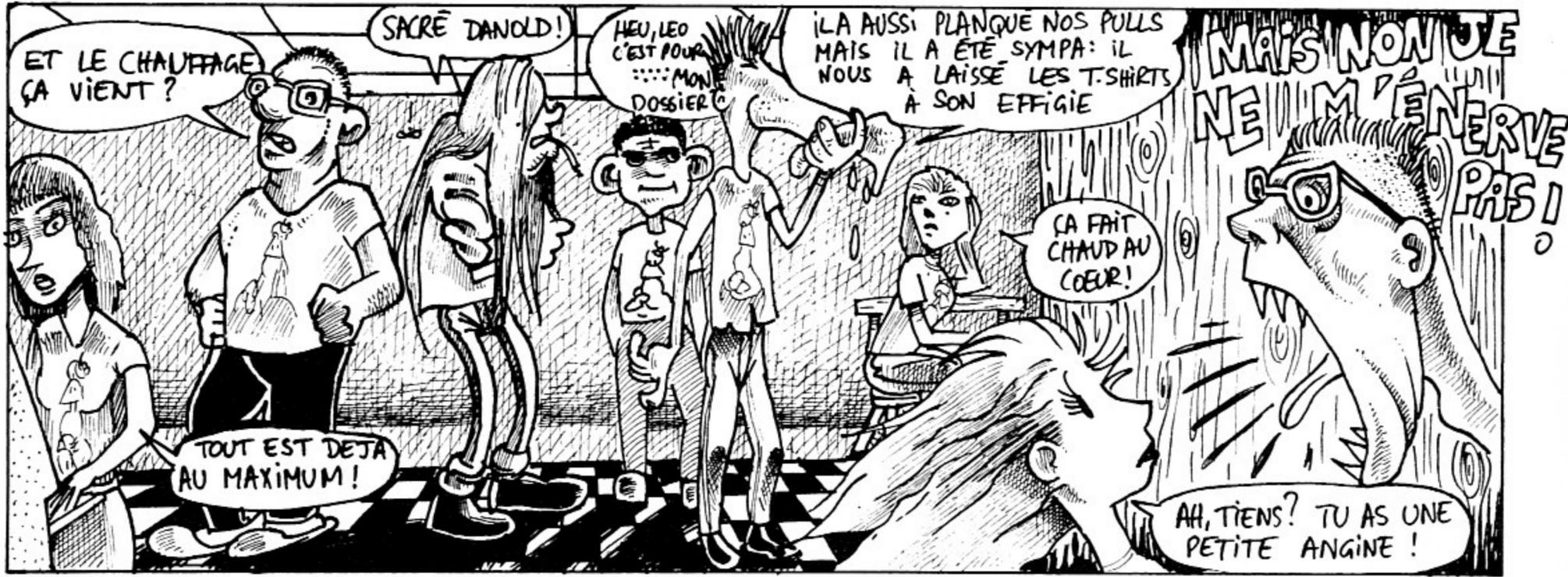
Danold va-t-il encore s'énerver ?

36. DANOLD

La Coinquête continue !



EDITORIAL



INTRODUCTION AUX NEWS

Plusieurs phénomènes m'obligent à raccourcir mes news. Le premier c'est le travail que j'ai accumulé en retard, le second c'est le salon du jeu de réflexion et le troisième ce sont mes déboires en informatique. Aussi pour que ce numéro ne sorte pas trop en retard vous aurez des nouvelles écourtées, je me rattraperai la prochaine fois... O. Noël



BRUITS DE COULOIRS

Le salon du jeu de réflexion a fermé ses portes le 7 avril. Le bilan que j'en tire est très positif. Les stands de jeux étaient situés à la sortie, obligeant les visiteurs de la maquette à y passer, le stand MB avec son Space Crusade, les dioramas de Temps Libre ou de Prince August se chargeaient de ralentir leur allure pour les intéresser. Cette année, nul chevalier de plastique ou princesse en sac à patates ne pouvait effrayer le grand public. Les démos étaient assurées sur le stand même de l'exposant, dans une aire de démonstration accolée à son point de vente, ceci permettait d'assurer une animation continue, même si les places pour jouer étaient chères. Du point de vue animation, félicitons Hexagonal pour ses démos de Fantasy warriors et sa pêche à la ligne du 1er avril, Ludodélire et son formule dé, Eurogames avec ses multiples jeux dont l'excellent Droids, Siroz et ses démos d'Heavy Metal assurées par ses deux créateurs. Du point de vue visuel, bravo à Prince August pour son superbe diorama qui aurait dû être animé, à Temps Libre pour ses dragons peints et sa réplique en résine du pistolet de Blade Runner au 1/1 et Casus Belli pour son stand Cyberpunk et pour son dio de Laelith et de Jarendell. Cent quatre-vingt-dix mille visiteurs, un record, le hall 1 était souvent plein à craquer. Rendez-vous l'année prochaine.

OUVERTURES RAPIDES

.Ruins of the underMountain : une boîte pour Forgotten Realms, contenant un petit livret de scénarios, un gros livret de descriptifs de salles, quelques fiches de monstres et surtout quatre cartes représentant les ruines souterraines de cette fameuse montagne. Ces cartes représentent les 4 niveaux de profondeur. On peut y compter 1.000 emplacements de salles, hélas seules 400 environ sont décrites. Au maître de faire un effort ou de le laisser tel quel. A réserver aux fans du genre.

.Repose sans paix : nouveau volume de la série l'ennemi intérieur pour le jeu de rôle Warhammer, légèrement inférieur aux précédents, c'est-à-dire très bon. C'est une compilation de scénarios tirés de White Dwarf, la plupart d'entre eux peuvent être joués en mini campagne, et le dernier, "les raisins de la colère", peut servir de pont entre "Mort sur le Reik" et "Le pouvoir derrière le trône". Il était temps de le sortir. En fin de volume vous trouverez une vingtaine de pages de règles supplémentaires, des objets magiques, des sorts, des règles de combat etc. Bon produit.

.Mercenaires : nouveau jeu de rôle d'une petite boîte française nommée Fléo. "Mercenaires" me rappelle un excellent jeu passé dans l'oubli qui se nommait Mercenaries, Spies and private eyes. Le jeu a un thème un peu similaire à Trauma. L'auteur a cherché le réalisme plutôt que la simplicité ; la preuve en est, les nombreux tableaux de jeu. Une quarantaine d'armes différentes

et une vingtaine de voitures éviteront les carrures basic (tous le même pistolet ou la même voiture.) Peut-être étudierons-nous ce jeu dans un prochain QUEST, souhaitons à ces nouveaux collègues bonne chance.

.Rogue Mistress : nouveau scénario de Chaosium pour Stormbringer, il entraîne les personnages dans le multivers sur un bateau étrange, dont la propriétaire ne l'est pas moins. Les personnages seront manipulés

par la superbe maîtresse de bord, le voyage sera long et la difficulté paraît grande.

.Dark Design : supplément de Chaosium pour Call of Cthulhu, se déroulant en Angleterre, à l'ère victorienne. Trois scénarios fort détaillés, des règles en sus pour la création de perso, et leur background. Espérons que lors de sa traduction future, le plan de Londres détachable ne passera pas à la morgue.

NEWS, NEWS, NEWS...

Hors Hexagone : tous les produits donnés dans cette rubrique sont en langue anglaise (sauf précision).

CHAOSIUM

.Boy King : un scénario pour la nouvelle version de Pendragon, devrait déjà être sorti ;

.Return to Dunwich : nouveau scénario pour l'appel de Cthulhu, en mai.

STEVE JACKSON GAME

.Gurps Timetraveller : un bon moyen de passer d'un module Gurps à un autre. Déjà disponible ;

.Gurps Psitech : n'est pas sans rappeler Psi-world des défunts FGU, prenez la cyberpunk,

rajoutez un zest de psionic, secouez, et voilà une nouvelle extension pour Gurps, mai.

.Gurps china : 112 pages sur la chine, de sa préhistoire à Mao en passant par l'invasion du Tibet, un tour de force, en mai.

PALLADIUM

.Rifts sourcebook : the Vampires Kingdom, le premier sourcebook devrait être enfin disponible, tout sur les robots suceurs de sang, glou glou.

TSR

.FR12 Horde Campaign : Equipement pour Forgotten Realms, cette "boîte" vous expose les vêtements, coutumes, grandes batailles de ce peuple (the horde pour les sourds) à tendance mongole, hein??, en mai ;

.SJA4 Under the Dark

Fist : attention, vos personnages enterrés depuis 10 ans et injouables car trop forts pour être acceptés par tout Maître même un peu félé, vont pouvoir ressortir. Une crystal sphère est aux mains de dieux du mal, libérez-la. On vous promet du sang pour ce scénario de haut niveau, enfin on va pouvoir s'amuser comme au bon vieux temps, en mai ;

Tome of Magic : vos magiciens se languissaient, ils ne savaient plus quoi faire, vous voilà sauvé, plein de pages de nouveaux sorts, de règles pour la création d'objets magiques, de quoi donner le sourire à tous les magos dignes de ce nom, en mai ;

FOR2 Drow of Underdark : certaines modes ne meurent pas (Sheila passe encore à sacrée soirée). Forgotten Realms se met au goût du jour. Ils sont méchants, ils viennent de sous la terre, ils ne sont pas contents, ils veulent tout détruire. Revoici ces êtres uniques que l'on trouve partout, les Elfes Noirs (pardon Drow elves), un sourcebook génial à ne pas manquer pour tous les fans comme moi de l'Elfe coloré, en juin ;

SJR4 Practical planetology : un sourcebook débordant d'aliens aux formes avantageuses et d'idées de campagne pour créer vous-même vos sphères cristallines, en juin ;

LNR2 Tales of Lan-khmar : écrits par le Maître Fritz Leiber Himself, des scénarios inédits, même en livres. A ne pas manquer, en juin ;

DDA3 Eye of Traldar : premier module pour la version révisée de D&D (on en reparlera). Pour vous il n'a donc d'intérêt que la curiosité, et pourtant, ce sera peut-être le pont qui amènera un sang neuf de joueurs dans notre micro monde, en juin.

ICE

La boîte de jeux au monde qui cumule le plus de retards présente :

Space master companion I : pour la seconde édition de Space master, voir QUEST 3 ;

Cyberskeleter : recueil de 4 mini scénarios pour Cyberspace, le grand perdant de la guerre des cybers (il est en anglais voilà tout) ;

Dark Space : la fameuse campagne pour Space et Role Master, à ne pas rater ;

Bladestorm : le fameux et génial jeu devrait enfin arriver, vous reporter aux QUEST 3 & 4.

FASA

RHONDA'S IRREGULAR : scénario pour Battletech, 43 ans après qu'elle s'en soit vu confier le commandement, la fille de Snord a fait de ces irréguliers l'une des unités les plus puissantes de la galaxie, en mai ;

Ivy and Chrome : une jeune écolière qui disparaît, une affaire aux abords classiques, qui se complique beaucoup, heureusement sinon on ne voyait pas l'intérêt, en juin ;

Distant fire : scénario pour les trois jeux de la gamme Renegade Legion, en juin ;

Record Dheet 2 : feuilles de machs taille moyenne, en juin ;

Battletech Mapset IV : un grand lac, un delta de rivière, un bassin d'irrigation, une forêt dense et des rues de ville, de quoi patauger dans vos batailles, en juin ;

Virtual Reality : God trust in you. Enfin le légendaire supplément sur la matrice, qui permettra de jouer plus vite les parties de net dans vos scénarios évitant aux autres joueurs d'entamer une partie de 10.000 dollars reward, quelle aubaine, à ne pas rater sous aucun prétexte, je surveille. En juin.

GRENADIER

La boîte **Alien Races** qui aurait dû sortir après 0 gravity troopers, est définitivement annulée, quand à la précédente elle n'est pas près de sortir ;

Armored Dragon : c'est le tout dernier de Julie Guthrie, la Jeanne d'Arc américaine de la figurine, en avril ;

Colossal Lords : Cassandra the Paladin, une superbe femme de 20 cm de haut en avril ;

Female Cleric, en mai.

Male Paladin en juin.

Difficilement utilisables en JdR, elles sont superbes à peindre ;

La première extension de **Fantasy Warriors** devrait sortir en septembre, on y trouve-

ra les morts-vivants, les nécromanciens et de plus amples règles de magie.

ALTERNATIVE ARMIES

Bonne idée ! Des cavaliers japonais en blister 25mm même s'ils ne sont que deux pour le moment. Les nombreux amateurs vont être comblés.

PRODUCTION ET EDITION FRANCAISE

EUROGAMES

Dragon noir 2 : la suite du 1 (je suis fort !!!!), plein d'arachnides méchants et tout et tout, pour des précisions plus rationnelles voir le QUEST 4, je déteste me répéter, en juin ;

Le port fortifié : en voilà une extension ! Qu'elle est bonne. Compatible avec Vikings, Croisades et la Cité fortifiée, elle vous propose 4 cartes, 1 planche de personnages et 1 planche de bateaux, en juin ;

Droids : déjà sorti, ce jeu dont la boîte ferait penser à une soupe pour moins de quatorze ans, est en fait un excellent jeu de plateau où chacun dirige son petit robot et doit selon les scénarios, arrêter un robot fou ou simplement détruire son adversaire. Jeu de logique, vraiment prise de tête et très, très amusant. Si vous cherchez un jeu pour combler vos 2 heures creuses du dimanche soir, procurez-vous le ;

Les maisons en résine pour **Cry Havoc** à l'échelle 15mm devraient sortir en mai. En attendant le château complet.

C'EST QUAND MÊME BIZARRE LE COQ COMME SYMBOLE...



LA FRANCE N'A PAS DE FRIC, PAS DE PETROLE, PEU D'IDÉES. MAIS ELLE A SES JEUX DE ROLE ET... SON CANARD!

FOOT MANIA



LUDEDELIRE

Foot Mania : est un jeu de société qui n'est pas destiné au public du jeu de rôle. C'est un bon jeu de type monopoly ;

Formule dé : grand prix de Monaco, plateau de jeu superbe, système de jeu ingénieux, on retrouve autour d'une partie, l'excitation d'un pilote dans sa voiture. Malgré une excellente simulation, le jeu reste facilement jouable. Merci Ludodelire de nous combler de ces jeux de plateau dont toi seul possède le secret. Un jeu qu'il vous faut, tellement il est bien. Dans le courant de cette fin d'année, d'autres circuits seront disponibles, entre autres Monza.

MB

Extension de **Space Crusade**, sortira en juin, elle comprendra de nombreux robots que vous devrez abattre dans cette usine de fabrication ;

La troisième extension de **Heroquest** sortira en juin également.

SIROZ

Ecran Heavy Metal : devrait sortir en ce début de mois de mai, on nous le promet exceptionnel et original ;

Turbo chargeur : extension de Car Wars sur les bonnes vieilles voitures à moteurs atmosphériques (à essence). Vous y trouverez également les règles sur les armures et les courses, en mai.

Il était une fois : extension In Nomine qui fera plaisir à tout bon chrétien. Elle traite des voyages dans le temps. Les scénarios proposés sont bien sûr de Croc et de son complice Mathias. Empêcher Jeanne d'Arc de se faire violer, sauver un juif de l'inquisition, et enfin l'explication de la disparition des créatures mythiques par Saint-Georges himself !!, en mai ;

Plazma 5 : devrait arriver en mai ;

Urban Guerilla : campagne pour Heavy Metal, ou l'art de faire des bombes artisanales.

HEXAGONAL

.L'horreur d'Orgillion : scénario pour Rolemaster se déroulant dans un manoir qui fait d'étranges bruits la nuit... en mai ;

.Mercurial : long scénario Shadowrun, protéger Marie Mercurial, la rock-star qui donne un concert dans les bas-fonds de Seattle, en mai ;

.Gates of Mordor : recueil de scénarios pour JRTM, en juin ;

.T.Shirts Rolemaster et bourses Shadowrun, superbes, avis aux fans.

FLAMBERGE

.Américain Dream : extension contenant 2 scénarios pour les Divisions de l'ombre;



ORIFLAM

.Ecran de RuneQuest : il sortira en juin et sera nouveau ! ;

.Pirate des mers : reportez-vous à Rogue Mistress dans les ouvertures rapides, en juin ;

.Elder Secrets a été reporté en septembre.

JEUX DESCARTES

.SangDragon : un supplément pour simulacres à thèmes Héroïc Fantasy, concocté par Pierre Rosenthal, en mai ;

.Mystères d'Arkham : recueils de scénarios pour l'Appel de Cthulhu, en juin.

PRINCE AUGUST

La série **Forêt de Fangorn** devrait sortir début mai, c'est un plaisir de voir enfin de beaux ents et même un ent femme!!

M185 : Sivebarbe et le hobbit

M186 : Bregalad (Vif Sorbier)

M187 : Singlas (Boucle-feuilles)

M188 : Finbrethil (Ent femme !!)

CRAZY ORQUE SALOON
11, RUE JEAN ROQUE
13007 MARSEILLE
91.54.36.59

MESSIEURS DAMES, VOUS TOMBEZ A' POINT ! NOUS ALLIONS JUSTEMENT PASSER A' TABLE !

ACCESSOIRES GRANDEUR NATURE, MARQUES, PIÈCES D'ARMURES ETC...
POSTERS, TEE-SHIRTS, BIJOUX ALCHEMY,
GRAND CHOIX DE FIGURINES ET DRAGONS
JEUX DE ROLE, WARGAMES, JEUX DE PLATEAU,
PEINTURE ET PINCEAUX, DÉS, MILLIPUT ETC...
VENTE PAR CORRESPONDANCE (CATALOGUE SUR DEMANDE).
(TELECOPIE: 91.33.14.48)

LA REGLE DU JEU

UN GRAND CHOIX DE JEUX

DES CONSEILS DE CONNAISSEURS

ET SURTOUT UNE AMBIANCE COOL



DERNIERE MINUTE

DE KADDESH A JERUSALEM

Des règles antico-médiévales stratégiques pour 25 et 15mm qui promettent. Elles sont sur le point de sortir sous la forme d'un bouquin de 124 pages format 18/24. Normalement disponible dans votre boutique préférée. L'éditeur est le Korrgan. O.V

PETITES NOUVELLES DE LA PART DE FANG

L'ORIENT EXPRESS, la sanglante campagne de l'Appel de Cthulhu devrait sortir aux alentours de juin 1991 à condition que la SNCF ne pose pas de problèmes de droit d'auteur (notamment pour les cartes).

Quelques indications sur le contenu et le contenant : le supplément aura l'aspect de la boîte de la première édition des masques de Nyarlathothep, avec une couverture très "Alien". Quatre livrets de soixante-quatre pages le rempliront avec une carte de l'Europe de l'époque, des passeports internationaux, des visas et des plans du train viendront parfaire le réalisme de ce supplément.

Les illustrations sont prévues de bonne qualité.

On attend donc...

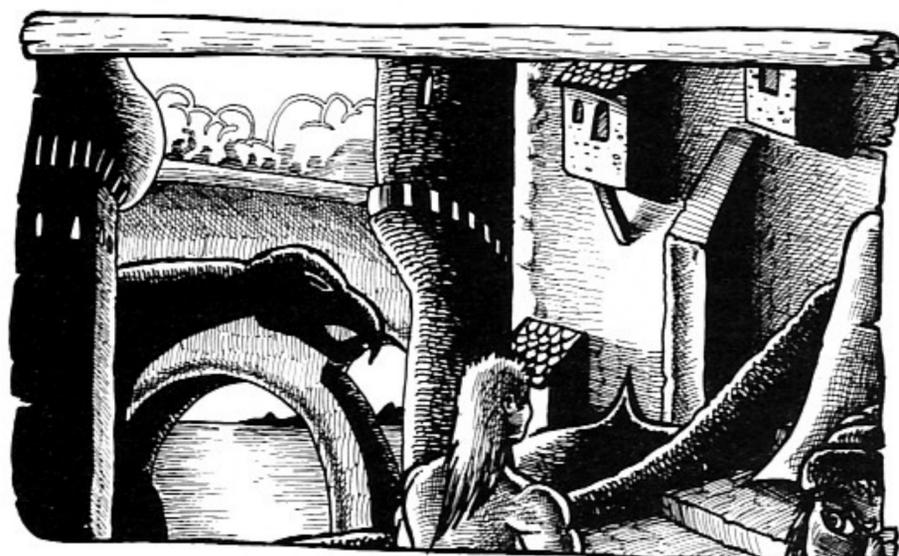
20, Rue du Président Merville
37 000 TOURS



47 64 89 81

HORS-SERIE

LAELITH



Le second hors-série de Casus Belli, Laelith (prononcez la-é-lite si vous voulez plaire au roi-Dieu). C'est une compil consacrée entièrement à la ville de Laelith, la cité du Roi-Dieu.

Joueurs de AD&D, Rolemaster, Rêve de Dragon ou d'autres jeux multimondes (médiévaux) vous allez en voir de belles choses, et vous allez pouvoir en faire des palpitantes parties. Pour les autres ce sera peut-être affaire d'imagination pour réussir à adapter de façon rationnelle cette ville à votre monde préféré. Généralement, nous pensons que les compléments multimondes s'adressent aux jeux multimondes (en mal de mondes !), mais Laelith fait presque exception à la règle Danoldienne tant il y a de bonnes idées dedans. Pour les puristes, il reste la possibilité de "piocher" quelques idées (notamment parmi les temples). Si vous êtes joueurs de AD&D, vous serez comblés car ce complément s'adresse en priorité à vous.

Côté présentation c'est très bon. Je m'explique : la maquette est très riche (bravo à Jean-Marie Noël), bien travaillé sur les 108 pages avec des idées originales : l'essentiel du chapitre se trouve sur les trois colonnes intérieures alors que les bords extérieurs des pages sont réservés à une multitude de petits plus, tels que tables d'aventures, brèves de tavernes, histoires vécues d'anciens joueurs, et bien sûr les instantannés à la Casus. Cela nous rappelle un peu (pour les spécialistes des premiers écrits de jeux de rôle) le UZ LORE de Trollpak (pour RuneQuest 2 de chez Chaosium) dont la maquette était assez semblable, notamment la petite

colonne de bordure, et c'est un critère de qualité (évidemment, les derniers dessins des produits d'Avalon Hill pour RuneQuest peuvent nous faire douter du dernier point que j'avance).

Toutefois il y a un revers à cette belle médaille : on s'y perd un peu. En effet, il est courant qu'une double-page soit dotée de 2 ou 3 encadrés parlant de choses annexes au texte principal, auxquels se rajoutent les textes des colonnes extérieures si bien qu'on se demande parfois un peu où l'on est. Il faut bien critiquer un peu !

Les dessins sont bons et nombreux, et les cartes sont vraiment superbes avec une mention TB pour les six provinces du lac des hautes eaux, qui est un petit chef-d'oeuvre de Patrick Durand-Peyrolles (1987) et Didier Guiserix.

Côté contenu maintenant. Après une description sommaire de de la ville et de son site, on passe à celle très détaillée des différents quartiers en compagnie de Croc, transformé pour l'occasion en guide touristique, (sacré vieux Croc, toujours à essayer de se mettre en valeur), "suivez le guide !"

Six quartiers, appelés terrasses par les habitants, (les rues très pentues les reliant sont appelées échelles), s'offrent ainsi à vos yeux éblouis, (il y a même des photos d'époque...!), sans oublier le cloaque, les temples et les alentours de la ville.

Même type de défaut que précédemment : le fil conducteur n'est pas très net et une page de sommaire devant chaque grand chapitre aurait été la bienvenue

pour homogénéiser le tout et permettre une utilisation plus rapide de Laelith. Une explication toutefois à cela : les premiers écrits de la ville sainte datent de décembre 1986 et Laelith est une "compil" donc naturellement moins structurée, moins homogène qu'un complément réalisé pour être publié. Mais que les anciens et fidèles lecteurs de Casus ne se méprennent pas : on a pensé à vous, car vous trouverez des dizaines de jeux nouvelles constituant un bon tiers du numéro comme par exemple la guilde des voleurs, celle des courtisanes, le lazaret et les magiciens tout en détail, de nouvelles personnalités etc.

Enfin, un scénario est proposé en fin de numéro aux meneurs et

joueurs impatientes d'explorer cette cité dont le but, officiel, est la coexistence cosmopolite harmonieuse entre les différents cultes du monde. Neuf autres scénarios ont été publiés dans Casus, alors à vos archives !

En conclusion, Laelith est un complément français d'un bon rapport qualité prix. Il fourmille d'idées, de détails qui raviront meneurs et joueurs (avec vraiment un bon point pour les instantannés grâce auxquels le meneur ne sera vraisemblablement jamais pris au dépourvu). Et comme si cela ne suffisait pas, il est agréable à lire.

**Marie-France
BERTRAND.**

**Vous êtes de la région de Chalon sur Saône ? Vous êtes d'ailleurs ?
Mais dans tous les cas, vous êtes intéressés par une manifestation
de jeux avec exposition de maquettes, dioramas, initiation à la
peinture sur figurines, concours... Voir rubrique Manifestations.**

Tel : 85-93-54-25

L'EN-JEU

A chacun son jeu...
Jeux de Société *Jeux de Rôle*
Jeux de Stratégie *Cartomancie*
Billard et Accessoires



9, rue St-Georges 71100 CHALON/SAONE

NOUVEAUTES WARGAMES

Vous avez suivi la guerre du Golfe au jour le jour, comme nous l'imposaient presque tous les médias. Vous auriez aimé en être un acteur ? Ou tout simplement vous aimeriez simuler des combats terrestres de la région ou bien vous faire une "bonne petite guerre" navale ? (attention pas de méprise : la guerre que nous envisageons se déroule sur le papier. Nous ne sommes pas nécessairement pro-militaristes mais un "pro-jeu de simulation").

Alors nous vous livrons une petite critique de deux jeux récents et offrant un rapport certain avec l'actualité. Cette critique ne constitue pas une présentation complète des jeux, mais plutôt un point de vue, une première approche de notre nouveau spécialiste en Wargame.

HARPOON

GAME DESIGNER'S WORKSHOP

Ce jeu, en anglais, simule les batailles aéronavales modernes. Chaque bâtiment ou avion est représenté et l'on se trouve à la place "délicate du commandant.

Côté contenu : un livret de règles, un recueil de données, un livret de scénario, deux aides de jeu (diverses tables de combat), un dé à 10 faces et deux dés à six faces.

Le lecteur attentif demandera : "Et les cartes ?" Et bien il n'y en a pas ! (Il n'y a que de l'eau à l'horizon). Les pions sont fournis pour servir de figurines.

Le jeu est prévu pour trois personnes au minimum : un arbitre et deux joueurs, le principe étant de se rapprocher au maximum de la réalité. Chaque joueur ne connaît que ce que détecte ses senseurs (radars ou sonars). Ce qui peut donner des messages du style : "Le DRBV 26 signale un écho dans le 290 pour 30 nautiques." Ce qui signifie décodé : le radar de veille aérienne (celui de la frégate Française SASSARD) détecte un ou plusieurs avions à 55 km à l'Est.

HARPOON ne demande que quelques connaissances navales. Il faut donner pour chaque unité les ordres de vitesse et de direction. Il y a deux façons de jouer : avec des figurines (ou les pions fournis) et dans ce cas il faut une grande salle de jeu ou sur papier (ou, pour les fanatiques, sur des

cartes marines). L'arbitre note les positions relatives de chaque unité (il faut savoir se servir d'une règle et d'un rapporteur).

Le livret de règle fait 47 pages en anglais, il décrit bien la façon de repérer les unités et donne un exemple de partie : l'attaque d'une frégate américaine par deux vedettes libyennes. Ce qui permet de bien comprendre les mécanismes du jeu.

Le système de jeu est simultané c'est-à-dire que chaque joueur rédige ses ordres pour le prochain tour (30 secondes ou 10 minutes selon les événements) et l'arbitre donne les résultats.

Les scénarios sont de difficulté croissante et permettent d'acquérir les règles progressivement. Les premiers scénarios se jouent en 2 ou 3 heures et mettent aux prises, un ou deux bâtiments et quelques avions. Les derniers simulent la rencontre de deux escadres de 5 ou 6 bâtiments ou l'attaque d'une flotte par plusieurs escadrilles aériennes.

Le livret de données (130 pages en Anglais) est l'équivalent du "manuel des monstres". Il décrit la plupart des unités navales et aériennes des flottes occidentales et soviétiques, ainsi que leurs différents systèmes d'armes (canons, missiles, torpilles ou bombes) et leurs détecteurs (sondes, radars).

Le système est agréable à jouer (mais nécessite un arbitre), il est assez réaliste (on peut imaginer l'angoisse d'un commandant voyant arriver plusieurs "Exocet" volant au ras de l'eau à plus de 1.000 km/h) et s'apprend assez facilement. En un mot c'est pour tous ceux qui rêvent d'être Commandant ou Amiral...

GULF STRIKE

de VICTORY GAMES

Ce jeu simule les combats navals, terrestres et aériens sur la zone Iran/Irak et le Golfe Arabo-Persique.

L'échelle du temps est de deux jours par tour de jeu. Les pions représentent des brigades ou des divisions, des escadrilles aériennes (10 à 20 avions) et des escadres (4 à 5 bâtiments).

La boîte de base (version 1988) contient : 1040 pions, 4 cartes en papier (donc léger), 1 boîte de rangements, un livret de règles, 1 livret de tables et d'exemples, 1 dé à 10 faces.

Les scénarios proposés simulent la guerre Iran/Irak, l'invasion de l'Irak par l'URSS, les diverses crises du Golfe (attaques de pétroliers...) avec intervention des Etats Unis et éventuellement de l'Union Soviétique. Néanmoins le jeu se prête mal à des conflits "froids" et il devient rapidement un affrontement entre l'Irak et les Etats-Unis puis éventuellement l'Union Soviétique.

Le supplément Desert Shield (sorti en novembre dernier en France) permet de simuler les récents événements. Il comprend des pions supplémentaires (les divisions blindées Américaines et la division Daguet entre autre) et des scénarios : l'invasion du Koweït ou de l'Arabie Séoudite par l'Irak puis la libérations de ceux-ci par les alliés.

Pour pouvoir jouer ce supplément il faut la version de 1988 (ce qui oblige à se la procurer si l'on a une version plus ancienne...)

Un tour de jeu est divisé en de multiples phases et sous phases très détaillées, en résumé c'est le classique mouvement puis combat. Le système de jeu est relativement complexe (la règle fait 50 pages en anglais (of course)). Les unités terrestres doivent être en formation (offensive, défensive, mouvement rapide, réorganisation). Les unités sont soit en mode interception, soit en mode offensif. Mais comme pour tout, l'argent est le nerf de la guerre, tout combat ou mission aérienne coûte des points de ravitaillement. Cet aspect économique du jeu oblige à des choix judicieux, sinon nous nous rendons compte que le jeu est assez rapidement meurtrier. En particulier pour celui qui ne maîtrise pas l'espace aérien.

Gulf Strike semble assez proche de la réalité mais est assez lourd à gérer, certains scénarios peuvent se jouer en 5 ou 6 heures mais la plupart vous conduiront allègrement jusqu'au petit matin. La seule critique importante que l'on puisse faire concerne l'aspect naval : les règles de détection sont assez sibyllines et une fois détectée une unité, (même en sous marin), le reste jusqu'à la fin du jeu (ou jusqu'à ce qu'elle soit coulée...)

Néanmoins pour ceux qui ont le temps et l'espace, le jeu est très intéressant.

Stéphane CHARRET

TEMPS LIBRE



Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

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

TEMPS LIBRE
l'âme du jeu
au coeur de Paris
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél: 42 74 06 31
Métro Saint Paul
le Marais

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



6^{EME} SALON DES

JEUX DE REFLEXION

(12^{EME} SALON DE LA MAQUETTE ET DU
MODELE REDUIT)

DU 30 MARS AU 7 AVRIL

Cette année, le monde des jeux de simulation français a été gâté. En effet, les petits cloportes, maladifs et grotesques (comme nous appelle si aimablement sa canardité) que nous sommes, avons été séduits par ce salon très beau et parfaitement organisé. Fini le temps où les jeux de rôles et les wargames étaient cachés dans l'angle à gauche au fond du couloir au 4^{ème} sous-sol du hall 48. Cette fois-ci le jeu de simulation (et les autres) était à l'honneur et presque tout le monde, exposants comme visiteurs, nous a semblé comblé. Danold a quand même un peu râlé mais je crois que c'était uniquement pour la forme (entendez par là pour se maintenir en forme).

Je pense aussi que le jeu de rôle est à un tournant de son histoire. Il sort de sa coquille (normal pour des cloportes nous répliquerait notre maître à tous). Le grand public a pu constater que nous ne sommes pas, à quelques très rares exceptions qui confirment la règle, les profanateurs et les détraqués (quoique là...) que certains de mes confrères ont dépeints. Mais laissons ces mauvaises croûtes dans le placard fétide d'où elles ne sortiront, je l'espère, plus jamais...

LES
EXPOSANTS

Au salon des jeux de réflexion, on pouvait rencontrer deux principaux types d'exposants : les éditeurs et les boutiques. Les principaux éditeurs du jeu de rôle français étaient là ormis Oriflam, simplement représenté sur le stand Siroz. Dommage, dommage pour les amateurs de RuneQuest, Cyberpunk, Hawkmoon et Stormbringer qui n'ont pu qu'acheter des boîtes de jeu.

Il y eu peu de boutiques, et il est heureux que celles qui étaient présentes étaient dynamiques et offraient un grand choix de jeu.

J'ai tout de même entendu quelques wargameurs déçus, mais l'absence de certaines boutiques explique cela.

Enfin, on a pu noter la présence d'un stand de jeu par correspondance très intéressant (à tous les sens du terme car il a offert une tournée aux exposants !).

L'équipe du fabuleux palmipède est allée poser trois questions aux éditeurs et leurs réponses sont à apprécier dans les paragraphes les concernant.

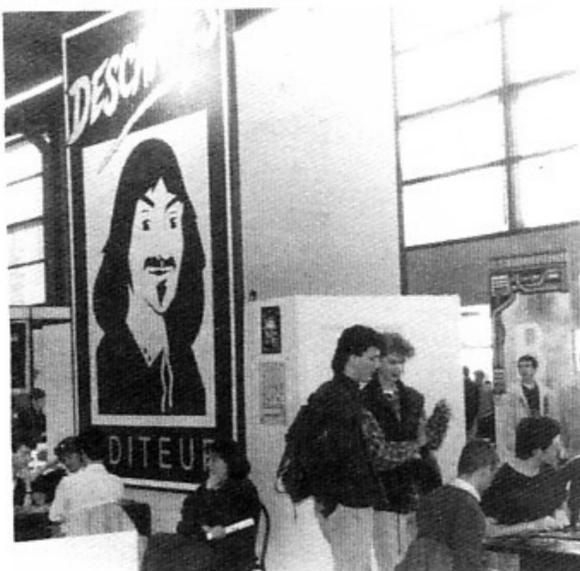
Les questions du "questionnaire" étaient :

- (1) Alors, heureux (se) ?...
- (2) Reviendra-ti, reviendra-ti pas ?
- (3) Quoie de n'oeuf pour vous dans le proche avenir ?

DESCARTES
EDITEUR

- (1) Enfin un excellent salon, on l'attendait depuis longtemps.
- (2) O U I ! On l'espère encore plus grand l'année prochaine.
- (3) Dormir... et préparer, entre autres, le prochain salon.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce stand se voyait de loin. En effet, mē-



LUDODELIRE

(1) Dans l'ensemble oui. Mais il y a quand même un manque d'éditeurs. La salle de jeux est très mal placée ;

(2) Pourquoi pas ;

(3) Sortie mondiale de Footmania et de Formule Dé, deux jeux de société à thème sportif.

Nous avons apprécié le pistolet géant qui ornait le stand très sympa de Ludodélire. De toutes façons, on adore les dessins de Mathieu (les cahiers du bac, les cahiers de prépa, l'étudiant...) et avec Ludodélire on est gâté. La vallée des mammoths nous a semblé faire pas mal de nouveaux adeptes (il y a des cromagnons qui s'ignorent).

SIROZ

(1) Oui. Beaucoup de contacts avec les joueurs qui avaient la possibilité de rentabiliser l'entrée (excessive : 50 balles) en jouant à presque tous les stands ;

(2) Bien sûr, avec un gros stand, avec plein de jeux, disponibles partout et des T. shirts Siroz ;

(3) Plein de choses, des jeux, des extensions. Ca va pleuvoir comme à Grave-lotte !

Les grandes figures de Siroz (Mathias Twardowski, Croc et Marc Nunes) étaient là, fidèles à leur public qui ont pu apprécier les talents de meneur de jeu des deux compères créateurs.

Parmi les autres exposants, j'ai relevé quelques petits bijoux (je suis triste rien qu'à l'idée que vous ayez pu les rater).

MINIATHEQUE

Cette jeune maison spécialisée en figurines et décors en résine (polyester à deux composants) a sorti une boîte de jeu en exclusivité pour le salon. Il s'agit d'un jeu vraiment nouveau et extrêmement réussi.



me une taupe particulièrement myope aurait pu apercevoir à 100 mètres la tête du petit moustachu, symbole de cette société (étrange symbole lorsque l'on sait qu'il existe des canards qui ne demande que cela !). Ce stand faisait plaisir à voir et les démonstrations et conférences ont été nombreuses et bien réparties dans le temps. On pouvait se procurer toute la gamme Descartes ou presque, ainsi que les jeux diffusés par cette société (notamment TSR avec Marvel Super Heroes). Les traducteurs officiels des grands jeux de Descartes ont tenu leurs promesses en animant des parties et des débats relativement intéressants.



EUROGAMES

(1) Oui !

(2) Oui x2

(3) Dragon noir n 2. L'épreuve ;

Le port fortifié (extension pour Vikings et Croisades compatible avec la Cité Médiévale) ;

Deux wargames : Moskva et Kharkov (série de 4 jeux sur le front Est 1941-44).

Sous une tente rouge, de nombreux joueurs se sont agglutinés durant pratiquement tout le salon. Ils ont eu l'air contents d'essayer des nouveaux jeux ou de se mesurer entre eux aux wargames

plus anciens. On a pu noter un très beau jeu de Zargos, qui n'est pas nouveau-nouveau car nous l'avons déjà remarqué au salon de l'Aquaboulevard de l'année dernière. La politique d'Eurogames semble être l'intensification de sa production et c'est très bien.

HEXAGONAL

(1) Oui, dans la mesure où le salon est un succès pour les éditeurs et pour les visiteurs ;

(2) Oui, pour les raisons précédentes mais avec une structure différente, plus performante : c'était notre premier salon de la maquette ;

(3) Un développement intensif basé sur de nouvelles gammes (environ 400 produits de plus qu'avant) et un énorme programme de traduction.

Ce fut le plus grand des nouvelles personnalités du salon, avec un grand choix de jeux et "gadgets" disponibles à ce stand. On a particulièrement apprécié ses vraiment extraordinaires posters (tirés à 1.000 exemplaires et signés par l'auteur ainsi que la gamme Shadowrun (avec le début de l'exploitation du symbole de Shadowrun, le serpent, sur des polos, des bourses à dés, etc).



Le jeu s'appelle PIERRE D'ANGLE. Il se joue à l'aide de figurines et de décors en résines (peints s'il vous plaît !), et avec des fiches style "jeu de rôle simplifié". Le but du joueur, qui incarne une équipe d'humains, de nains, d'elfes ou de monstres chaotiques, est de réunir les fragments de la pierre d'angle par tous les moyens possible. Pour cela, il devra faire preuve de malice et de diplomatie et éviter les pièges des adversaires. En plus du déplacement des figurines, les joueurs auront parfois à déplacer le décor (très stable ne vous inquiétez pas) lorsqu'une trappe sera activée. La qualité des décors donnera sans doute des idées aux amateurs de JdR avec figurines. Un seul regret : la démonstration de création de figurines en résine promise n'a pu avoir lieu.

AT JEUX

Le stand, très utile, mettait à disposition des minitels en vue de tester les derniers nés de cette maison en matière de jeux par correspondance (notamment TRASH). Intéressant et agréable, ce type de jeux que je ne connaissais que peu m'attire de plus en plus. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, les jeux par correspondance ont un journal : FANTEL.

A suivre de près...

LE PUBLIC

Tout d'abord un chiffre : plus de 192.000 visiteurs. Evidemment, il y a eu des entrées de visiteurs peu (voire pas) passionnés de jeux de simulation. Mais une chose est sûre : le salon fut un succès.

Je suis de l'avis de Mathias (Siroz) lorsqu'il trouve que le prix de l'entrée (50 F) était un peu trop élevé, surtout pour des gens qui sont venus plus de trois fois (il y a de vrais mordus de JdR). La solution pourrait être une carte valable pour 3 jours avec un tarif dégressif.

Ce salon m'a aussi permis de mesurer l'impact des tortues Ninjas sur le grand public. Le moindre dessin esquissé de ces adorables petits chéloniens entraînait des "Oh, les tortues Ninjas !", "Maman, Maman, regarde Michael-angelo". Danold a même déclaré un jour qu'elles pourraient bien atteindre une cote de popularité lui arrivant à la cheville. Vous le connaissez...

QUEST

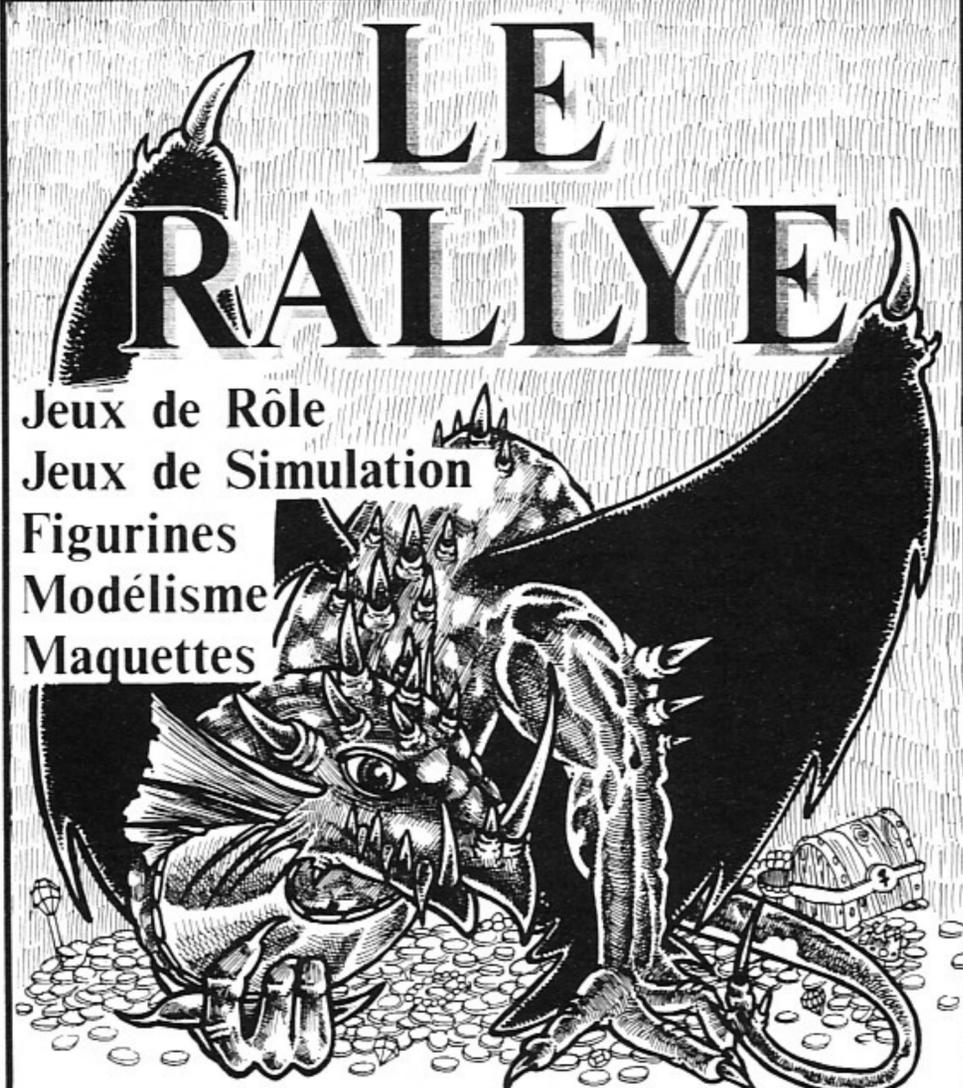
Un petit peu d'auto-pub cela ne coûte rien !

Le journal du canard avait son stand et si Danold n'a pu s'y rendre en personne (comme vous le savez il était en Nouvelle Angleterre) son image trônait.

Nous avons eu de nombreux visiteurs, des avis éclairés et chaleureux (merci) et des grands émus (Vous êtes là !). Certains se sont abonnés, quelques rares ont même voulu marchander les QUEST comme s'il s'agissait de tapis.

Ce premier contact avec leurs lecteurs a beaucoup motivé les rédacteurs de QUEST, et foie de canard, on recommencera !

Orso VESPERINI



LE RALLYE

Jeux de Rôle
Jeux de Simulation
Figurines
Modélisme
Maquettes

7, Place Schneider
71 200 LE CREUSOT
Tél : 85 55 06 97

CREATION QUEST



THOMAS BARTOLD

de PALLADIUM

Pour ce numéro 5 de QUEST, nous vous proposons une interview exclusive de Thomas BARTOLD, responsable des projets de la célèbre firme américaine PALLADIUM BOOKS. Très connue de l'autre côté de l'Atlantique, la compagnie est encore mal connue dans notre hexagone. Pourtant, certains de ses jeux comme TMNT ou RIFTS intriguent et intéressent les Français. C'est principalement sur ces jeux que nous avons orienté nos questions et que nous vous proposons cette interview, la première jamais accordée en France ! Nous vous offrirons prochainement une interview de Kevin Simbieda, PDG et Star de Palladium, qui vous en apprendra beaucoup plus sur l'origine de la société et la personnalité de son fondateur.

QUEST : Tom, vous êtes très connus aux Etats-Unis, mais vous touchez d'autres pays, avec quel succès ?

Tom BARTOLD : En dehors des Etats-Unis, nous marchons bien au Canada et en Grande-Bretagne, et relativement bien en Australie, en suède et en Norvège.

QUEST : Pourquoi ne vous êtes vous pas intéressés à la France ?

Tom BARTOLD : Le problème est que ce n'est pas un pays anglophone, il nous est donc très difficile de connaître les goûts des Français et le réel marché qui s'y trouve. Quand aux traductions, elles nécessitent beaucoup d'efforts et de travail, qui ne se révéleront pas forcément rentables. Nous avons donc décidé d'axer nos efforts et nos priorités sur la production de nouveaux livres et suppléments destinés au marché américain que nous savons très rentable, ou anglophone (qui ne nous demande que peu de temps), plutôt que sur des traductions, dont les retombées seront forcément plus aléatoires.

QUEST : Quels sont vos succès ? Pourrait-on avoir les chiffres ?

Tom BARTOLD : TMNT est l'un de ceux qui a vendu le plus d'exemplaires : 150.000 jusqu'à présent. Robotech est le 2ème avec 100.000 exemplaires vendus.

QUEST : TMNT a-t-il été créé avant la turtlemania ?

Tom BARTOLD : Quand nous avons lancé T.M.N.T. en 1985, personne n'avait vraiment fait attention aux tortues. La série télévisée est apparue alors que nous avions déjà vendu 50 000 exemplaires.

QUEST : Allez-vous conserver la licence maintenant que les tortues sont devenues le phénomène que l'on sait ?

Tom BARTOLD : Oh, oui, bien sûr. Mais uniquement pour le jeu de rôle. Les droits que nous possédons concernent uniquement les jeux de rôle.

QUEST : Et vos ventes ont-elles bénéficié du phénomène ?

Tom BARTOLD : En fait, il y a eu une recrudescence des ventes après la sortie du premier film, mais de toute façon, c'était déjà un produit qui marchait très fort, c'est un de nos meilleurs produits. Ce n'est pas uniquement un jeu de tortues, mais c'est un jeu à part entière, un jeu d'animaux mutants. D'ailleurs, les suppléments "After the Bomb" sont ceux qui marchent le mieux (bien mieux que les suppléments-aventures des TMNT) et ils n'ont rien à voir avec les tortues du film ou du dessin animé, ce sont vraiment des suppléments conçus pour les jeux de rôle.

QUEST : Cela prouve bien que votre public n'est pas nécessairement constitué de "Turtlemaniaques" ?

Tom BARTOLD : Absolument. La Turtlemania, si l'on regarde dans ce pays, touche surtout les gosses de l'école primaire, alors que les jeux de rôle en général s'adressent plutôt aux jeunes du lycée ou de la fac. La Turtlemania pourrait même avoir fait baisser les ventes, en entraînant des réflexions du genre : "Quoi, tu joues à TMNT, mais je croyais que c'était pour les gosses !".

QUEST : Comptez-vous conserver la même formule ?

Tom BARTOLD : Oh ! oui, certainement. Le jeu de rôle restera basé sur la bande dessinée originale en noir et blanc.

QUEST : Vous ne sortirez donc pas un jeu de rôle TMNT destiné à un public plus jeune ?

Tom BARTOLD : Nous y avons pensé à un moment, mais nous avons abandonné l'idée. Le principe du jeu de rôle ne convient pas à un esprit trop jeune. Il implique un certain processus de pensée, d'abstraction, que ne possèdent pas les enfants.

QUEST : Vous avez cité TMNT et Robotech comme gros succès, mais qu'en est-il de Rifts ?

Tom BARTOLD : Rifts actuellement, est en train de faire encore mieux que les tortues, et pourrait bien devenir notre plus grand succès. Nous avons épuisé la première impression en trois semaines ! Ceci n'était encore jamais arrivé. En plus, le phénomène continue, et le rythme n'a quasiment pas baissé. Actuellement, nous en sommes déjà à 30.000 exemplaires, et le jeu est très récent (NDLR : 5 mois).

QUEST : Quel a été le concept de départ pour Rifts. Voulez-vous créer un jeu à part entière, ou un jeu très ouvert qui permettrait de relier tous les produits de votre gamme ?

Tom BARTOLD : Je pense qu'il a vraiment été conçu comme un jeu à part entière, un jeu post-apocalyptique, avec un concept intéressant. Que se passe-t-il

réellement quand la magie est confrontée à la technologie ?

QUEST : Rifts est-il un peu le Shadowrun de Fasa, ou le cyberpunk de Talsorian ? S'inscrit-il dans la vague cyberpunk ?

Tom BARTOLD : Cela dépend de ce qu'on entend par cyberpunk. Je ne pense pas que Rifts soit un jeu "cyberpunk". Si le cyberpunk est simplement le mélange homme-machine, cybernétique, bionique ou autre, alors on pourrait tout aussi bien dire que notre jeu Heroes Unlimited, qui a été édité en 1984, est également un jeu "cyberpunk".

QUEST : Est-ce alors un jeu du style de Torg qui mélange les genres, les univers qui ont été populaires en jeu de rôle jusqu'à présent ?

Tom BARTOLD : Je ne sais pas, je ne connais pas bien Torg. En fait, nous voulions faire un jeu post-apocalyptique, et, comme Kevin a toujours un petit faible pour Palladium RPG, qui est très orienté vers la magie, nous voulions que la magie soit partie intégrante de cet univers. Le concept, le système des règles, tout cela était écrit depuis longtemps. On part du principe que la magie et la technologie sont en confrontation, et on pose la question : Qu'est-ce que cela va donner ?

QUEST : Mais cette idée de mélange magie-technologie est-elle antérieure à Shadowrun ?

Tom BARTOLD : Et bien, si vous regardez Mechanoid Invasion, qui est le premier jeu que Kevin a écrit, vous y retrouvez

un système de magie. Cela mélangeait déjà les concepts de robots, de technologie et de magie. Même TMNT possède un système de magie, qui est décrit dans un supplément.

QUEST : Pour en revenir à Rifts, nous avons remarqué que le jeu offre un nombre impressionnant de personnages à jouer, dont la puissance n'est pas forcément équilibré. Ne craignez-vous pas que cela puisse entraîner un déséquilibre lors des parties ?

Tom BARTOLD : En fait Rifts est un jeu qui se joue en campagne par un groupe de joueurs qui se seront bien concertés avant de créer leurs personnages. D'ailleurs, tous les univers de Palladium, pratiquement, se jouent en campagnes. La création des personnages de Rifts est quelque chose de très important. Il faut compter environ trois heures et la cohésion doit être recherchée par le groupe de joueurs. Une fois ce groupe créé, il jouera une longue campagne. Rifts n'est pas un jeu qui se joue au coup par coup, une petite partie de temps en temps en rassemblant n'importe quels personnages... L'équilibre de Rifts se base sur la nature à long terme des personnages créés.

QUEST : Nous n'avons que peu de détails sur l'univers de Rifts dans le jeu de base. Vous avez donc commencé à publier des worldbooks. Quel est le premier ?

Tom BARTOLD : Le premier Worldbook est le "Vampire Kingdom". Avant lui, nous avons publié un source book, mais c'est autre chose. Nous avons commencé à publier des worldbooks, car c'est ce que tout le monde voulait. Nous avons reçu de multiples lettres, coups de fils, et autres exigences des joueurs réclamant un supplément sur le Vampire Kingdom afin d'y faire jouer une campagne.

QUEST : Y trouve-t-on des scénarios ?

Tom BARTOLD : Vous avez remarqué qu'il n'y a pas de scénarios dans le livre de base Rifts, qui est vraiment le livre du jeu, qui expose règles et univers. Le sourcebook propose de petits scénarios ou idées, principalement basés sur le nouveau type

de personnages proposés (les robots). Mais c'est dans le Vampire Kingdom que l'on trouve vraiment des campagnes et scénarios prêts à jouer.

QUEST : Pourquoi conservez-vous toujours le même système de règles d'un jeu à l'autre ?

Thomas BARTOLD : Parce qu'il n'y a aucune raison d'en changer (rires).

QUEST : Vous ne craignez pas qu'il puisse devenir démodé, obsolète ?

Thomas BARTOLD : S'il ne s'est pas avéré obsolète depuis dix ans, pourquoi le serait-il soudainement ? C'est pratiquement le même système, mais pourquoi changer quelque chose qui marche ? C'est la même chose que pour D&D, beaucoup de personnes ont critiqué ce jeu et son système, pourtant il a parfaitement survécu et est toujours bel et bien là. Notre devise est qu'on ne change pas quelque chose qui marche.

QUEST : Une dernière question, quels sont vos projets ?

Tom BARTOLD : Nous allons dans un premier temps sortir le Vampire Kingdom pour Rifts. Puis, nous produisons une série de vidéo-cassettes sur la série télévisée Robotech. Aucune vidéo cassette sur le dessin animé robotech n'a jamais été sortie. Nous ne sortirons que la troisième série, "la nouvelle génération". Ensuite, nous sortirons des suppléments pour tous nos produits. Nous comptons publier quatre suppléments par an pour Rifts, tout en continuant d'assurer le suivi de nos autres jeux : pour TMNT, le prochain supplément s'inscrira dans la ligne de la série "After the Bomb", et s'intitulera "Mutants in Orbit", pour Palladium RPG, nous comptons prochainement sortir deux suppléments-aventures : "The Island on the Edge of the World" et "Lopan Olympiade" ; pour Heroes Unlimited, nous publierons un supplément appelé "Villains Unlimited" pour Recon (jeu de rôle sur les guerres modernes), nous allons publier "Desert Recon" et "Navy Seals". Quant à "Beyond the Supernatural", nous avons deux suppléments écrits, mais pas de titres définitifs.

NOUVEAU



VOUS

Jeux de rôle

Jeux de stratégie

Jeux de réflexion

Jeux de simulation

PROPOSE

Figurines

Logiciels

(Atari, Amiga, IBM...)

Dioramas

GAMES DREAM

6, place Léon Deubel 75016 PARIS

Tél : 45 27 87 04 - Métro : Porte de St Cloud

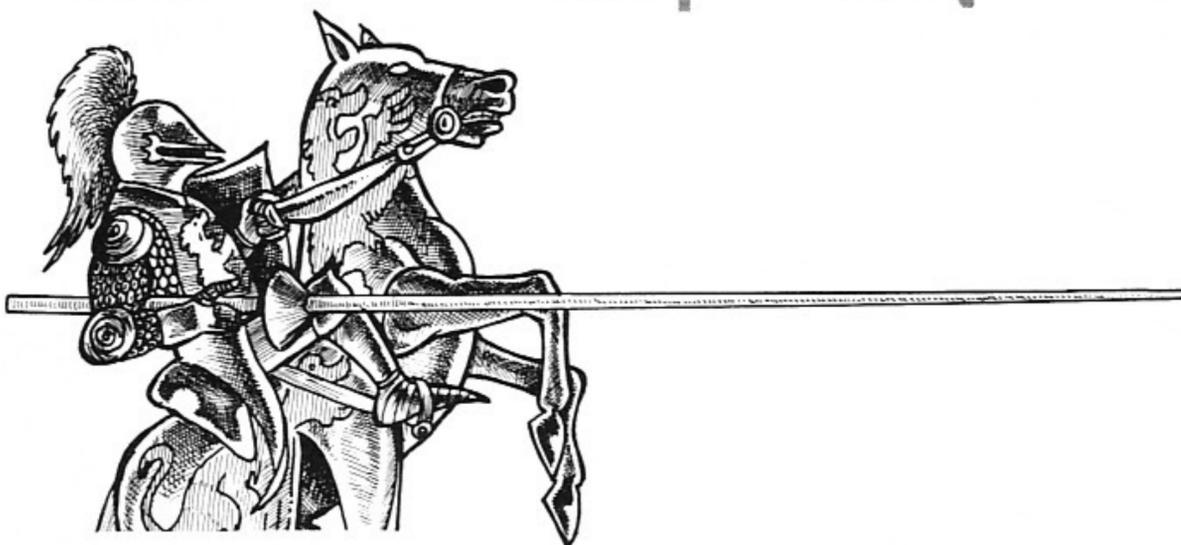
de 9 h à 20 h sauf dimanche.



L.V.

LES QUESTIONS DANS LE

PEND



Parmi tous les jeux qu'il a écrits, édités, ou pour lesquels il a collaboré, Greg Stafford a toujours eu un petit faible pour Pendragon. Dans son interview pour QUEST (numéro un du nom !), il nous décrivait (entre autres) les différences entre l'ancienne et la nouvelle édition du jeu, et nous annonçait le contenu de Knights Adventurous, deuxième livre de base, d'une série qui devrait au moins en contenir trois (le troisième livre, qui s'intitule The Boy King, devrait être sorti à l'heure actuelle).

Quest s'est donc penché sur ce jeu qui vous fait évoluer dans le monde légendaire du Roi Arthur et de Lancelot du Lac.

LE THEME

Pendragon vous permet d'incarner des chevaliers dans l'Angleterre du Roi Arthur Pendragon, en 530 après Jésus Christ. Le jeu se base sur les écrits de Chrétien de Troyes et de Sir Thomas Malory (Le Morte d'Arthur), et décrit donc une Europe plus ou moins mythique, faite de combats (entre chevaliers de la table ronde et Saxons, Celtes ou Pictes), de joutes, de courtoisie et de magie. L'esprit de chevalerie et la gloire sont particulièrement importants dans ce jeu, et c'est sans doute ce qui en fait sa plus grande originalité.

L'auteur précise que certains anachronismes de Pendragon sont délibérés, la légende de la table ronde ayant évolué au fil du temps pour s'adapter à ses lecteurs.

Néanmoins, le jeu reste très réaliste et permet en fait de jouer à l'époque des chevaliers, telle que l'on se "l'imagine" généralement (on ne saurait d'ailleurs trop conseiller aux amateurs de Pendragon de voir, ou de revoir, l'excellent film de John Boorman, "Excalibur").

LA FORME

Pendragon est présenté sous la forme d'un livre de 210 pages, divisé en douze chapitres.

La présentation est très claire, sobre sans être trop classique, trois feuillets en cou-

leur sont inclus :

- une carte de Logres, la région d'où sont issus les personnages joueurs ;
- les boucliers des chevaliers les plus connus ;
- une carte de Salisbury.

Les illustrations du livre sont très jolies et bien dans l'esprit du jeu, mais elles ne sont pas très nombreuses.

Enfin, la couverture est assez moyenne, quoique bien dans l'esprit du jeu. Passons à présent en revue les chapitres qui divisent le livre :

Les deux premiers chapitres de Pendragon présentent d'abord le jeu aux joueurs, puis le contexte que sont sensés connaître les chevaliers qu'incarneront les joueurs.

On sent d'emblée la volonté de l'auteur de toucher à la fois les débutants, voire les novices du jeu de rôle (par des explications claires, concises et entraînantes) et également les habitués du JdR (l'auteur exprimant clairement les originalités de Pendragon, par rapport aux autres jeux de rôle). La description des connaissances préliminaires des chevaliers que vont incarner les joueurs est à mon avis une très bonne idée, qui révèle la vocation de Pendragon à s'axer énormément sur le roleplaying. Ainsi, une rapide description du monde féodal, des classes sociales, des personnages très connus (Arthur,



PENDRAGON



Guenièvre, gawaine, Lancelot du lac, Merlin, Morgan, Mordred, etc), de l'Angleterre de l'époque, de l'europe, de la région d'origine des personnages, de l'ordre de la chevalerie et de la magie, permet aux joueurs de commencer une partie en disposant de tous les éléments nécessaires pour bien s'investir dans leur personnage, tout en respectant les valeurs importantes du contexte.

Les chapitres de création du personnage et de sa famille sont particulièrement simples à assimiler et bien structurés. L'auteur a favorisé la simplicité des règles et le roleplaying. La création du personnage de Pendragon ne s'arrête pas au chevalier lui-même, mais inclut également sa famille, notion très importante du jeu. Ainsi, l'histoire complète du grand-père, du père, des éventuels frères, soeurs et épouses sera t-elle déterminée. La famille du chevalier de Pendragon est quelque chose sur laquelle il peut toujours compter en cas de problèmes.

Puis un chapitre détaille les notions de gloire et d'am-



bitions. Le chevalier de Pendragon recherche avant tout la gloire. C'est la gloire qui permet de mesurer l'importance et l'aura d'un chevalier. Attention, il ne s'agit pas d'un système de points d'expérience classique. La gloire se gagne de multiples façons, mais le meilleur moyen d'en obtenir beaucoup est de jouer avec un esprit "chevaleresque". Le système du jeu est ensuite décrit. Il est assez simple, mais efficace, complet, et sans "bugs", ce qui est déjà bien.

Les quatre chapitres qui suivent sont consacrés au bon roleplaying des personnages : les idéaux et les passions (dans Pendragon, les traits de caractère d'un personnage sont indiqués sur sa fiche, ce qui définit bien sa personnalité et permet... un bon roleplaying, vous l'auriez deviné !), la région d'origine du personnage (avec ses habitants, ses lieux réputés, etc), les biens du personnage, les devoirs du chevalier (courtoisie, chasse, tournoi, idylle, religion, aventure, bataille).

Enfin, les deux derniers chapitres proposent des scénarios (extrêmement accessibles aux débutants, sans pour autant ennuyer les "pro"), et des statistiques de personnages et de créatures diverses.

Sans donner l'impression d'être un "pavé", Pendragon est vraiment très complet et agréable à lire.

LE SYSTEME DE JEU

Il est, comme on l'a dit, assez simple, et ne nécessite qu'un D20 et quelques D6.

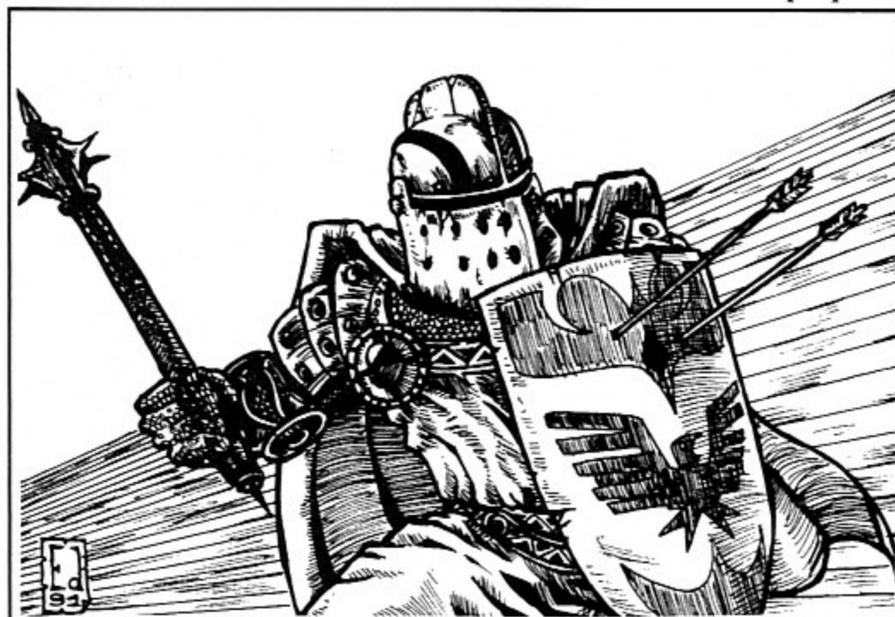
Dans Pendragon, tout est noté sur 20 (bien qu'il soit possible, pour des chevaliers vraiment exceptionnels, de dépasser 20). En général, pour réussir une action, il suffit de faire moins que sa compétence avec 1D20. Le personnage obtient, de plus, un succès critique s'il obtient le nombre qui correspond exactement à sa chance de succès, soit sa valeur en compétence modifiée par des éventuels malus ou bonus (c'est à dire une chance sur 20). De même, le personnage commet une maladresse s'il obtient exactement 20 avec son dé, sauf s'il possède une compétence supérieure à 20, auquel cas il ne peut commettre de maladresse (en

d'autres termes, Lancelot du lac ne pourra jamais se trancher la tête malencontreusement au cours d'une bataille !).

Dans certains cas, comme par exemple pour le combat, les joueurs peuvent être amenés à effectuer des jets d'opposition. Cela signifie que pour prendre le dessus sur son adversaire, le personnage devra non seulement réussir un jet inférieur à sa compétence, mais également supérieur au jet de l'adversaire.

Le reste des règles est assez classique (les compétences, les points d'armure, déplacements,...).

Il est à noter que les chevaliers (même débutants) sont très supérieurs aux humains moyens, de par leur armure, leur équipement et leurs compétences de combat, et peuvent facilement soutenir un combat à trois contre un. Les choses se compliquent



pour eux lorsqu'ils doivent combattre d'autres chevaliers, ou des créatures magiques. En résumé, on peut dire que le système de jeu de Pendragon est simple, assez classique, mais très au point.

LES QUALITÉS DU JEU

Cela pourra paraître surprenant, mais la première qualité que j'ai trouvée en lisant Pendragon est son originalité.

Il est rare de trouver un jeu de rôle privilégiant ouvertement l'esprit chevaleresque, la recherche de la gloire, un jeu où les personnages vieillissent rapidement (une aventure par an, à peu près !), où il est possible et même tout à fait souhaitable de jouer sa propre descendance : le fils du premier chevalier incarné, voire le petit fils (il faut environ une vingtaine de parties pour pouvoir jouer son "fils"). Ces personnages, outre plus puissants que des débutants, disposent d'une richesse considérable en matière de Roleplaying (l'histoire de leur père et grand père leur sont parfaitement connus, et pour cause), et seront très motivant à jouer.

Un jeu où le Roleplaying est très favorisé : les fiches de personnages contiennent les traits de personnalité du chevalier (un trait et son opposé). C'est très original, cela incite à jouer un certain caractère, sans pour autant "enfermer" le joueur : il peut, s'il le désire, adopter un comportement contraire à son caractère, ce qui aura pour conséquence de lui faire cocher la case du trait opposé qu'il vient de manifester, et donc de "remodeler" légèrement la personnalité de son chevalier. Au bout d'un certain nombre de parties, ainsi, le chevalier peut avoir un caractère com-



plètement différent de celui qu'il avait au début. Attention, cependant. Le jeu favorise l'esprit chevaleresque, aussi, le joueur a-t-il intérêt à faire évoluer les traits de personnalité de son chevalier vers les "standards", s'il veut gagner beaucoup de gloire, et être un jour admis parmi les Chevaliers de la Table Ronde.

Après chaque aventure de Pendragon, les chevaliers jouent la "phase d'hiver", qui est originale également. C'est durant ces moments "hors partie", en effet, que les chevaliers progressent grâce à leur expérience (= cases cochées), vieillissent d'un an, peuvent se marier, avoir un enfant, s'entraîner, gagner de la gloire. Ces "hors parties" sont souvent tout aussi passionnantes que les scénarios. C'est l'occasion pour les chevaliers de jouer des "solos", ou de faire la cour à la demoiselle de leur cœur, ce qui peut se révéler assez cocasse : le Maître de jeu fera jouer au personnage "la cour" qu'il fait à la belle, pouvant même lui demander d'écrire un poème !

Enfin, la magie est traitée de manière originale dans le jeu :

elle est laissée à l'appréciation du Maître de Jeu. Ainsi, les joueurs ne peuvent connaître ses caractéristiques, ses effets avec précision, et auront tendance à s'en méfier, voire à la craindre à cause de cette ignorance (cela change de ces jeux où les sorts de magie, sont connus par cœur des joueurs, qui ne la craignent pas, et pour laquelle il n'y a plus cette "aura de mystère").

Les autres qualités du jeu sont une clarté irréprochable et une jouabilité totale. Encore une fois, le jeu est abordable par des débutants, mais intéressera quand même les initiés.

LES DÉFAUTS

Il n'y en a pas beaucoup, à priori. On pourrait citer la couverture, qui n'est pas exceptionnelle, et le thème, qui n'est pas novateur ou percutant au premier abord, et peut ne pas tenter certains joueurs lassés des univers "médiévaux fantastiques". De même, on peut reprocher au jeu le manque de variété dans les personnages à incarner (uniquement des chevaliers), encore que ce défaut est plus ou moins rattrapé avec le livre "Knight Adventurous".

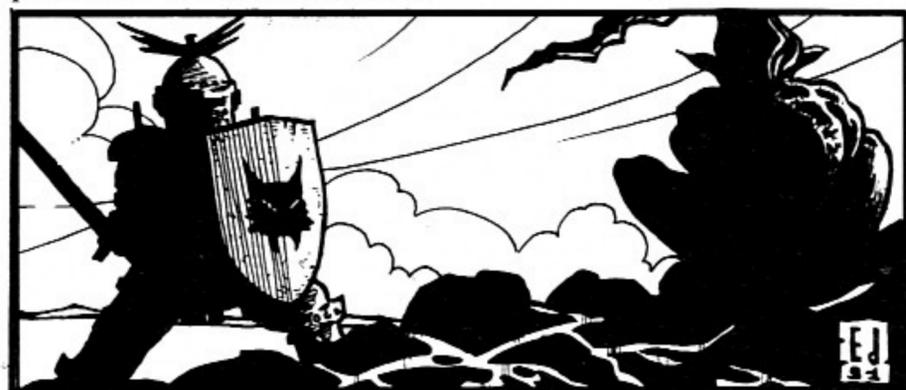
CONCLUSION

Il serait faux à mon avis de considérer le thème de Pendragon comme "usé", car la légende de la table ronde est

et restera immortelle, comme l'Illiade et l'Odyssée d'Homère, et fait d'ores et déjà partie de notre culture. Ainsi, le thème de Pendragon fait appel à des concepts qui nous touchent encore.

On parlera vraisemblablement encore de l'Odyssée d'Homère, ou de la légende de la table ronde dans les siècles à venir. Ce n'est pas encore sûr pour la mode Cyberpunk.

Si vous n'avez jamais joué à Pendragon, essayez. Si vous avez un à priori envers le thème, vous risquez d'être surpris. Pendragon introduit réellement de nouveaux concepts dans l'esprit du jeu de rôle, et reste très abordable au niveau des règles, ce qui semble être la vocation des jeux modernes. Originalité, clarté, divertissement. Que demander de plus ?



Léonidas VESPERINI

L'ARCHAÏQUE

Ce scénario est prévu pour des joueurs débutants incarnant des mutants de bas niveau (disons de 1 à 3). Les PJ sont censés se connaître entre eux. Ils vont bientôt être confrontés à une organisation du crime dont le projet est de réaliser un super-soldat par une manipulation génétique des plus particulières.



L'INTRIGUE

Une société factice, la Papy's Red Sugar, supposée mener des recherches sur un nouveau type de sucre (à base de dioscoreophyllum cumminsi rouge), une baie récemment découverte en Afrique occidentale, au pouvoir sucrant 3.000 fois supérieur à celui du sucre poids pour poids. (c'est une protéine et non un carbohydrate). La Papy's Red Sugar abrite un laboratoire qui effectue des recherches génétiques en vue de créer un homme-dinosaure. Après plusieurs années dans l'ombre, les laborantins sont sur le point de créer leur premier spécimen, leur essai zéro qu'ils dénomment depuis longtemps " L'ARCHAÏQUE". D'ici quelques jours, un gigantesque homme tricératops va voir le jour. Si l'essai s'avère concluant, des états peu crupuleux pourraient passer commande de millions d'embryons. Mais nos héros sont là...

INTRODUCTION

Nos héros sont dans leur planque favorite (par exemple dans les égouts de New-York). Le cuisto du groupe leur a concocté un petit repas terminé par des crêpes. Comme il n'y a plus de sucre dans le paquet, les PJ en ouvrent un autre (de la marque Papy's Red Sugar) et ils y découvrent un morceau de papier plié avec un mot inscrit dessus : "Alertez la police, c'est une question de vie ou de mort pour des millions de gens..." Si les PJ observent bien le paquet, ils découvriront que le papier était dans la boîte scellée et y a été introduit avant la fermeture en usine de celle-ci.

Normalement, les joueurs devraient en déduire qu'il se passe quelque chose à la Papy's Red Sugar Corporation. De toute façon, en relevant les empreintes et moyennant une petite investigation, ils devraient découvrir que ces empreintes appartiennent à un chercheur de la Papy's Red Sugar et en déduire ce qui s'impose donc. (le nom du chercheur est Pat Atalo).

PREMIERS CONTACTS

L'usine dans laquelle a été produit le paquet de sucre se trouve à quelques kilomètres de la retraite des PJ. Comme cela est de coutume dans ce jeu, les PJ devraient normalement rejoindre l'usine par les égouts (moyen le plus discret de tous et presque toujours emprunté par les animaux mutants de T.M.N.T).

Les égouts sont assez peu remplis en cette saison (été) de par le fait que le réseau d'assainissement est non séparatif (c'est-à-dire que les eaux fluviales et usées sont dans le même bassin) et qu'il a été prévu une marge de sécurité de débordement pour les périodes à fortes précipitations. Aussi, il n'est pas possible à une créature de plus d'1,30m de perdre pied même si elle veut volontairement s'enfouir dans cette mélasse.

L'odeur est bien sûr ignoble, les murs suintent et durant leur progression, les PJ font fuir quelques petits rongeurs en mal de nourriture.



LA SALLE DE LA MACHINERIE

En haut de l'échelle se trouve la salle des machines (générateurs, ordinateurs, réfrigérateurs, congélateurs etc...). Le vrombrissement permanent des moteurs (surtout les congélateurs) couvre la plupart des bruits. Toutefois, le garde posté à une dizaine de mètres de la sortie est assez vigilant et dès que quelque chose sortira du trou, il se jettera sur le côté et tirera, sauf s'il s'agit d'un des deux gardes, naturellement.

Au premier coup de feu, le garde posté en face de l'ascenseur viendra lui prêter main forte. Il n'y a aucun technicien de maintenance (c'est l'heure de sa pause).

LA COUVEUSE

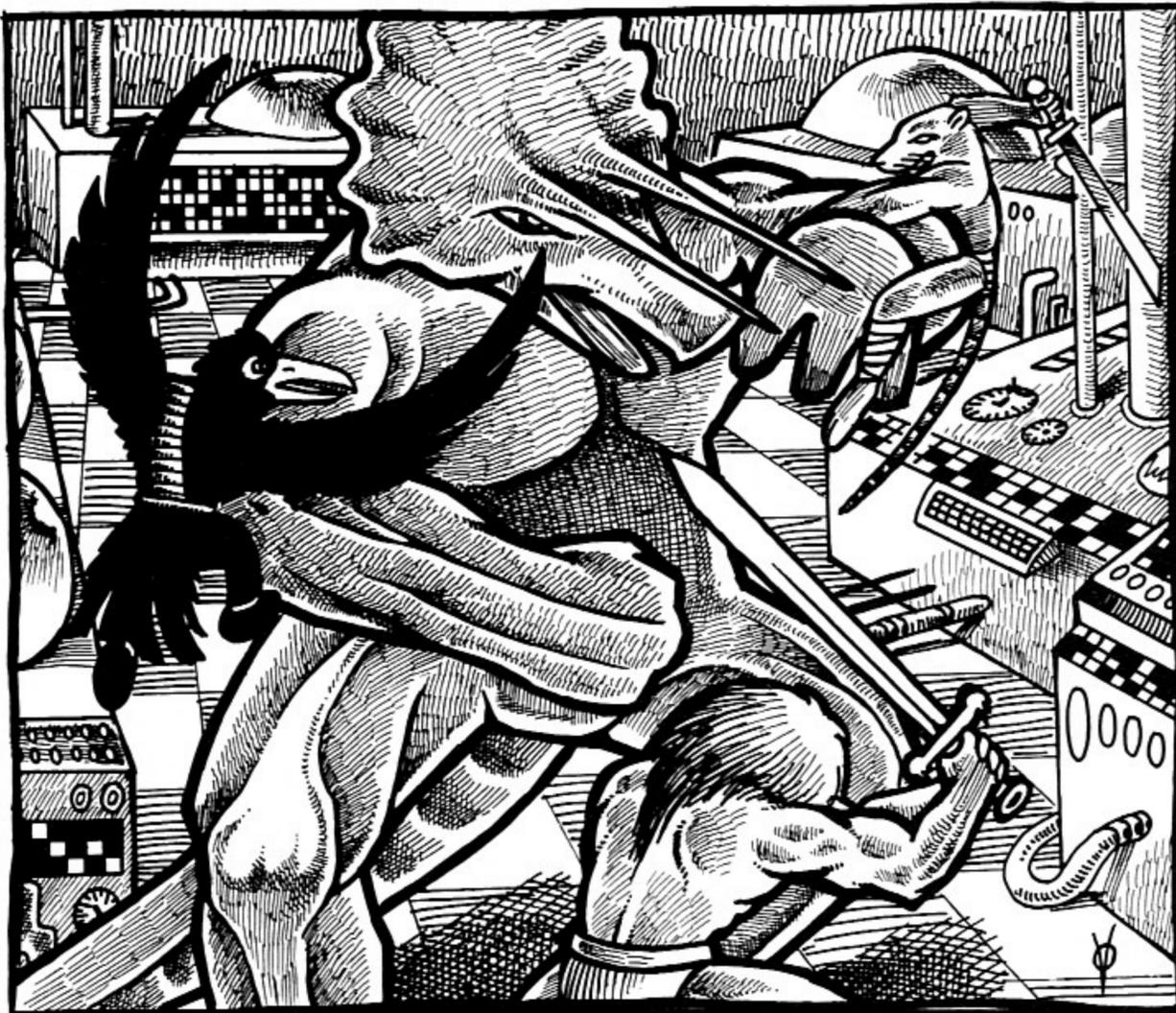
Cette gigantesque pièce contient 500.000 embryons en "conditionnement" génétique. Un expert pourrait risquer l'hypothèse qu'ils attendent une greffe d'ADN (c'est la vérité et il s'agit d'ADN de Dinosaures prélevée sur des os). Il fait -10 degrés et on y entre par l'intermédiaire d'un sas. La lumière est tamisée et personne ne s'y trouve. Toutefois, si les PJ jouent les vandales et cassent tout, alors l'alarme se déclenchera et l'Archaique tombera de la trappe du plafond, au milieu de la pièce. Fou de rage, il se précipitera sur les aventuriers.

Si les aventuriers sont prudents et commencent par fouiller, ils trouveront 4 combinaisons en cuir et plastique molletonné, qu'ils pourront éventuellement enfileur pour se protéger (voir si la taille correspond).

COMBINAISON : A.R 12 S.D.C 38
POIDS : 8 KG TAILLE : 5, 6, 8, 10.

REMARQUE : il faut deux tours complets (30 secondes) minimum pour enfileur une combinaison.

Enfin, si les PJ détruisent plus de 50% des embryons (pour quatre PJ compter 4 bonnes minutes) et s'enfuient après, ils pourront constater la fermeture définitive de l'usine Papy's Red Sugar.



A un kilomètre de l'usine, les PJ devront tirer un jet sous leur QIx3 auquel ils pourront ajouter leur pourcentage en DETECTER CAMOUFLAGE, et 15% s'ils ont des sens nocturnes. Dans le canal d'évacuation central se trouve un corps immergé que de nombreux petits rats s'affairent à dévorer. Les pieds et les mains ont été plombés et sans la réussite du jet précédent, les PJ passeront à côté du cadavre et du festin (pour les petites bêtes bien sûr).

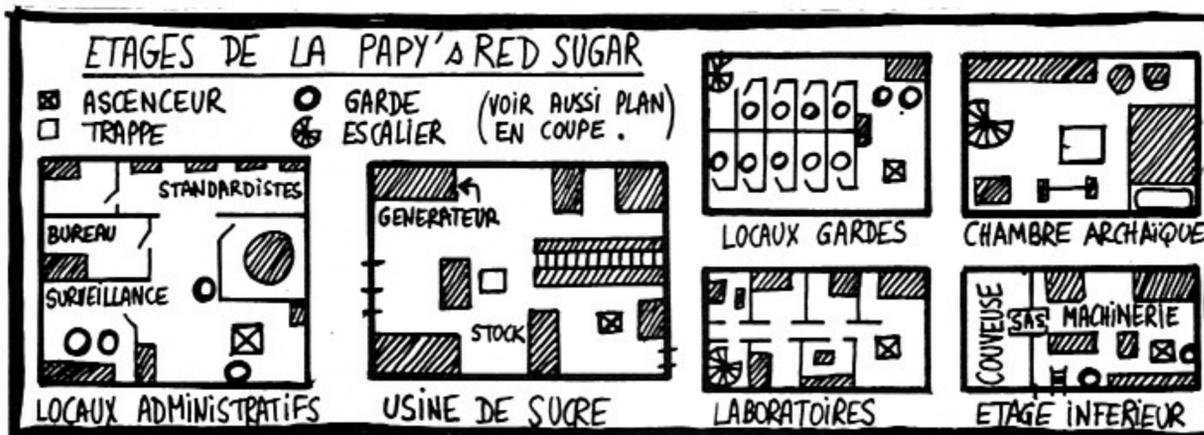
S'ils tentent de déloger les rats pour en savoir plus, ces derniers attaqueront toute créature qui ne soit pas un rongeur. L'attaque des rats durera deux tours, après quoi il faudra tirer à chaque début de tour un jet pour savoir s'ils s'en vont. Tirer un jet sous 10% x nombre de rats tués. Il y a en tout 50 gros rats, dont 2 D10 attaqueront chaque tour.

RAT : PV : 3 S.D.C : 3
ARMES NATURELLES : Morsure 1D4
ATTAQUE PAR TOUR : 1
BONUS : + 2 au toucher

Le corps a été dévoré sur le dos et la nuque. Son visage est en début de décomposition. S'ils ont fait analyser les empreintes et qu'ils ont obtenu une photo, les PJ reconnaîtront l'auteur de la lettre. Il porte une chevalière sur laquelle est inscrit : "A Pat, mon amour". Le corps porte encore sa veste de chercheur de la Red Sugar, mais elle est complètement déchiquetée. Enfin, aucune balle n'a transpercé le corps (Pat Atalo a dû être noyé dans la fange).

LES SOUS-SOLS DE L'USINE

Consulter le plan en coupe de l'usine. Arrivés sous l'usine, les PJ observeront deux gardes de part et d'autre d'une grosse échelle en fer. Ceux-ci sont en train de discuter. Etant donnée l'obscurité relative (la source de lumière étant une petite ampoule au-dessus des gardes), les PJ peuvent tenter de s'approcher discrètement pour attaquer ou écouter. S'ils réussissent l'approche silencieuse et choisissent la dernière option, ils pourront entendre des bribes de phrase : "Il est vraiment énorme et... la tête qui a explosé comme une pastèque trop mûre...char d'assaut". Puis les gardes resteront un long moment silencieux avant de se mettre à parler de la pluie et du beau temps. Enfin les gardes (s'ils sont interrogés d'une façon très convaincante) révéleront qu'il y a un monstre dangereux dans l'usine et que les personnes qui entrent en contact avec lui mettent toujours leurs costumes de protection. Des gardes surveillent l'accès à la couveuse qui est la grande pièce à gauche de l'échelle (ils ne savent pas pourquoi cette pièce est ainsi nommée).



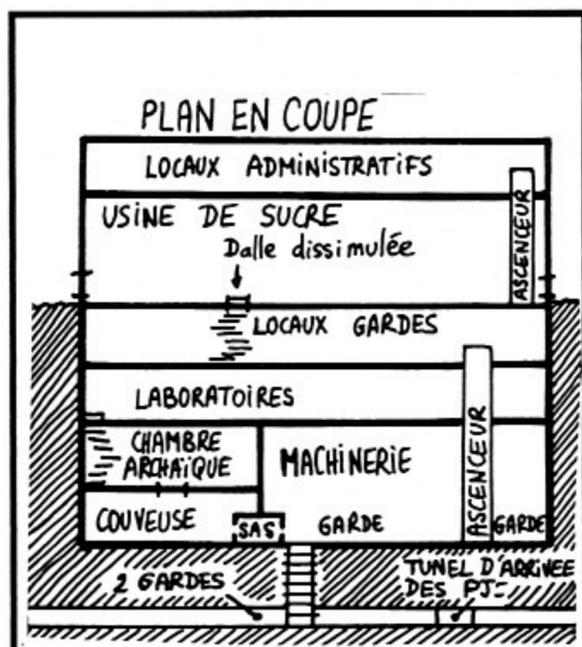
LE LABORATOIRE

Si les aventuriers ont réussi (par miracle ou par talent) à arriver jusqu'ici sans trop faire de bruit, ils trouveront un grand labo où travaille l'équipe de la demi-journée. L'ambiance est au beau fixe, et les 60 membres du personnel ont l'air heureux, qu'ils soient chimistes, médecins, informaticiens ou ingénieurs (la "prise" sur Archie tentée il y a 18 jours et la mutation accélérée a donné de bons résultats). Au premier coup de feu, ils s'échapperont tous en courant (sauf un qui se cachera dans un placard : Barry Lee). En revanche, si les mutants-joueurs font un boucan d'enfer avant de monter dans le laboratoire, ils n'y trouveront pas un chat. (quoique..., il y a tout de même quelqu'un : Barry Lee). Un initié en informatique pourra tirer quelques données de l'ordinateur multiservices central, comme le type d'expérience menée, la nature des embryons dans la couveuse, etc...

3 tours après leur arrivée au niveau du laboratoire, une troupe de 11 gardes arrivera par l'ascenseur. Si les PJ font attention au voyant de celui-ci, ils seront prévenu 1 tour avant.

BARRY LEE

C'est un petit Chinois, mais un grand chimiste. Engagé par la Papy's Red Sugar, on lui a longtemps confié un département, mais on lui a caché ce sur quoi il travaillait. Si les PJ ne l'exécutent pas sommairement, il leur proposera son aide en leur disant qu'il a découvert les mauvaises intentions de la Papy's Red Sugar et qu'il a décidé de leur mettre des bâtons dans les roues. Il a même réussi à mettre au point avec le matériel de labo un puissant explosif (c'est la vérité). L'explosif est dissimulé dans les diverses éprouvettes du labo et est susceptible de faire sauter le labo et la couveuse.



LOCAUX GARDES

Il y a 11 gardes présents à cet étage (sauf si les PJ les ont déjà rencontrés, car il s'agit de ceux qui sont mentionnés un peu avant) et qui sont au repos (bien qu'avec leur armure sur eux et leurs armes non loin).

LA PIECE DE L'ARCHAÏQUE

Grande et bien éclairée, cette pièce dispose de tout le mobilier adapté à notre géant. Les issues (escalier et porte de la pièce des couveuses) sont trop petites, et sans l'aide de l'extérieur (il y a un bouton pour agrandir la porte de la pièce des couveuses), il ne peut sortir de sa prison dorée. Comme indiqué précédemment, il est possible que la trappe soit ouverte (cf. PIECE DES COUVEUSES) et les commandes se trouvent dans la salle du laboratoire.

A l'intérieur vit donc un énorme homme tricératops en pleine mutation.

EPILOGUE

Si les PJ ont détruit plus de la moitié des embryons, l'expérience de la Papy's Red Sugar échouera, l'usine fermera mais les expériences reprendront dans d'autres centres. Peut-être qu'un jour, ils entendront à nouveau parler de cette firme...

Si les PJ ont fait sauter l'usine, ils auront sur la conscience (cf. JOURNAL DU LENDEMAIN) la mort de 43 ouvriers innocents, mais ils réduiront à néant des années de travail de la Papy's Red Sugar qui abandonnera l'expérience.

Si les PJ ont réussi à prendre des données et qu'ils parviennent à les faire publier ou à les communiquer au gouvernement, les membres de la société seront arrêtés et le projet sera à l'eau définitivement.

Enfin, si les PJ n'entravent en rien l'expérience de la Papy's Red Sugar mais ont été repérés, la firme les traquera et leur enverra un commando de cinq... ARCHAÏQUES !

REMARQUE : les ouvriers et le personnel, du haut de l'usine, ne sont en rien au courant des expériences des étages inférieurs.

Christian GABRIEL

ANNEXE

L'ARCHAÏQUE

Véritable Nom : Archie BALEZ- Alignement : Anarchiste-

Attributs : Q.I 12 E.M 16 A.M 12 EP 35 D.P 10 E.P 30 B.P 4 VIT. 7

Age : 20 ans- Sexe Mâle- Niveau de Taille : 20- Poids : 2 tonnes 320 kgs- Hauteur : 3,85m

Points de Vie : 78 S.D.C = 206

Dispositions : Fonceur, Emprunté, Coléreux

Traits Humains : Mains Partielles- Bipède Partiel- Langage Total- Apparence Non

Pouvoirs : Armure Naturelle (AR : 14 SDC : 80)

Cornes 2D12

Psionics : Aucun

Niveau d'Expérience : 4ème niveau

Niveau d'Education : Aucun ; depuis sa naissance en couveuse, Archie a été choyé et surveillé, ses caractéristiques génétiques offrent une chance optimale de succès pour la "prise" d'ADN d'un tricératops.

Bonus d'Education : aucun

Armes Naturelles : Cornes 2D12

Compétences physiques/Entraînement : Body Building, Boxe, Lutte à mains nues : basique.

Compétences De Combat : Attaques par tour : 4

Bonus : +2 pour Toucher, +4 pour accompagner des coups ou une chute, ses coups de poings font 1D8 de dégats.

Profil personnel : Arch ou Archie ou souvent encore Archaique est atteint d'une mauvaise humeur malade. Dès que quelque chose va de travers il s'énerve, insultant, pestant et fracassant même parfois les gens. Cela pourrait être comique si la peur qu'il inspire (cf. ses mensurations) n'était pas si tenace. Toutefois, après 10 tours de combat, il se calme un peu et alors si les PJ se montrent particulièrement convaincants, en lui proposant la liberté dans le réseau sous terrain, il pourra décider de stopper les hostilités et les suivre dans leur repaire secret.

GARDES

Attributs : Q.I.10 E.M.10 A.M.8 EP14 D.P13 E.P14 B.P10 VIT.10

PV = 17 S.D.C = 15+10=25

Niveau d'Expérience : 2ème Niveau

Armure : légère = AR=8 S.D.C=10

Arme : 7.65 Model 61 Scorpion

Attaque par tour : 1

Bonus : +2 au toucher

BARRY LEE

Attributs : A.I.19 E.M.12 A.M.11 EP10 D.P11 E.P8 B.P. VIT.

PV=10 S.D.C=13

Niveau d'Expérience : 1

Niveau d'Education : 5ème Grade

Compétence d'Ecole : Chimie Analytique 99% Chimie 104% Biologie 94%

JUMEAUX DANGEREUX A CAPTURER STARWARS

Pour moi, tout avait bien commencé. J'étais né dans une famille riche, bien vue, et dont tous les membres appartenaient à l'église de la Dualité Universelle. Dès mon adolescence, je rentrais dans le cercle des adeptes de la dualité sans trop de problèmes.

Ensuite s'écoula une vie tranquille entre mon père, éleveur de diamants - les diamants de Duadème sont des bulbes d'apparence cristalline qui poussent à l'intérieur des cavernes de Duadème. Quand on les mange, ce sont des narcotiques puissants, dont les effets changent selon la couleur du diamant : bleu: effet tranquillisant, rouge : "speedant", vert : hilarant, jaune: hallucinogène. Le commerce en est strictement réglementé par l'Etat. -et ma mère, cométocapillicultrice - Les cométocapilliculteurs sculptent, à l'aide de rayons UV, des trous dans la chevelure des comètes croisant la trajectoire des planètes habitées, pour éviter la pollution de l'atmosphère ou autres effets néfastes. Cette profession s'est récemment élevée au rang d'art.

Duadème, la planète de mes loisirs, recevait beaucoup de visiteurs et les affaires marchaient bien.

Quatre ans plus tard, il fallut que je prouve que j'étais adulte, pour pouvoir entrer dans le cercle des Initiés de la Dualité. L'échec aux épreuves signifiait la mort. Cela aussi, je le savais. Mais tous les Initiés, et donc toute ma famille, étaient passés par ces épreuves.

Je les connaissais par coeur mais "Il" me prévint par vidéophone. Je n'ai pas vu son visage. A l'autre bout de la ligne, la caméra était éteinte.

"Tu connais la nature des épreuves auxquelles il te faudra réussir. Je vais néanmoins te les rappeler. N'oublie pas non plus que tu dois revenir avant un an.

Il faut donc que tu ramènes cette année, afin de prouver l'existence de la Dualité, un couple de jumeaux, vivants et en bonne santé, mâle et femelle, des espèces suivantes :

premièrement, des Jubhas danseurs ;
deuxièmement, des Whroms des glaces ;
troisièmement, des Tifhouns sauteurs ;
quatrièmement, des vampires de Séhal, et,
cinquièmement, des lucioles publicitaires.

Voilà. Au nom de l'église de la Dualité Universelle et de ses initiés, je te souhaite bonne chance !"

J'avais étudié avec un soin extrême les planètes habitées par ces fameux animaux ainsi que leur mode de vie. Et mon voyage devait commencer par une planète de la périphérie galactique sud : Tropic Altair.

J'embarquai donc dans le vaisseau que mes parents m'avaient offert pour mon anniversaire tout le matériel qui me parut indispensable et, en trois sauts dans l'hyperespace, j'atteignis le système de Tropic Altair, une planète maritime, ne possédant qu'un seul grand océan, qui couvre l'étendue des deux hémisphères, et qui est parsemé de millions de petites îles paradisiaques. Le climat y est toujours chaud et le ciel toujours bleu. Jamais un nuage ne vient troubler sa sérénité. Nulle tempête ne vient agiter les eaux claires qui baignent des myriades de lagons enchanteurs. Les Jubhas dan-

seurs vivent par colonies de plusieurs centaines d'individus, dans l'hémisphère Sud uniquement, bien que le climat du Nord soit identique à celui du Sud. On ne sait exactement pour quelle raison les Jubhas ne vivent que dans la moitié Sud de la planète. Le mode de vie des Jubhas est simple et monotone, mais ils ne semblent jamais s'ennuyer.

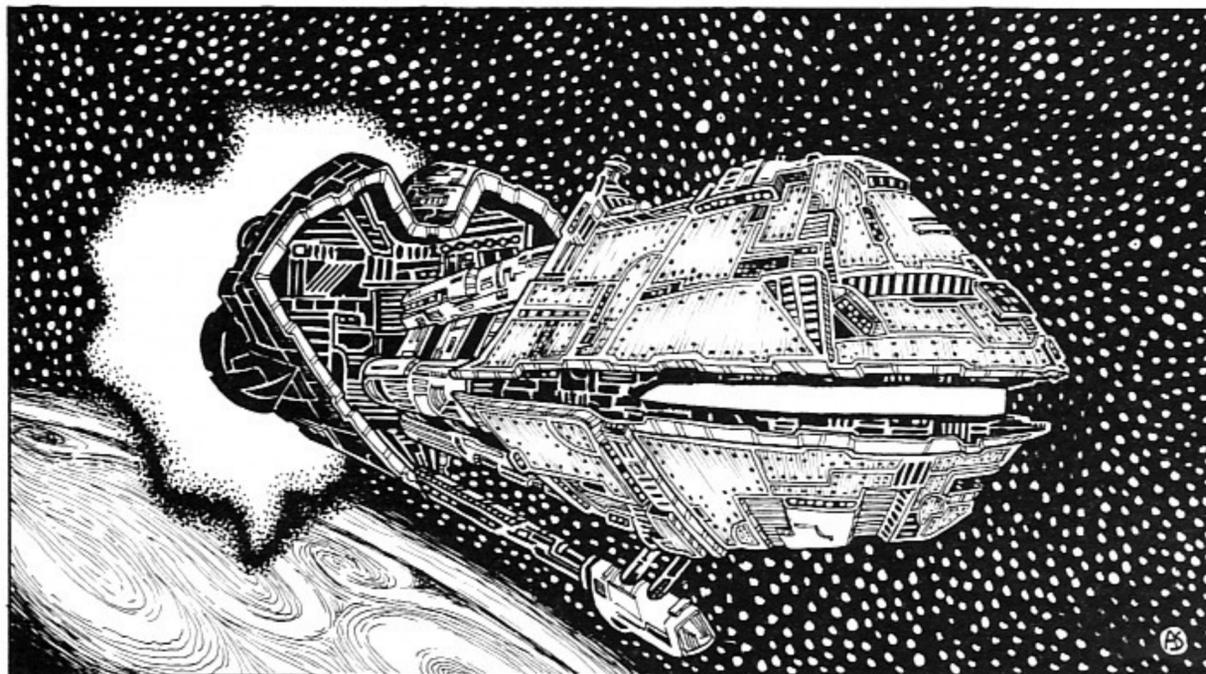
La végétation de Tropic Altair est très réduite. En fait, il ne pousse guère sur les îlots que des cocotiers, ce qui a naturellement conditionné la vie des Jubhas. La noix de coco est au Jubha ce que le phoque est à l'esquimau ou le bison à l'indien. Elle leur sert à tout : à se nourrir, à allumer de grands feux de joie, à fabriquer des tambourins, le lait, à distiller une boisson alcoolisée, et les fibres qui la recouvrent servent à tisser leurs hamacs. Ce sont bien là toutes les activités importantes d'un Jubha : manger, boire, faire la sieste et la fête en dansant autour des feux au son des tambourins.

J'ai donc pu repérer facilement une colonie de Jubhas puis je me suis installé sur leur île.

Les Jubhas danseurs ont une apparence bien reconnaissable. Ce sont des saucisses de couleur brune, avec une paire de jambes et de bras longilignes. Leurs yeux sont grands et noirs et une grosse touffe de cheveux colorés s'ébouriffe au sommet de leur crâne.

Toute la journée, la colonie entière sommeillait ou dansait, passant de l'activité la plus fébrile au farniente le plus complet, mais jamais un individu ne s'écartait du groupe. Pourquoi l'aurait-il fait d'ailleurs ?

Pour capturer des Jubhas, il allait donc falloir gagner leur confiance. J'avais dans mes valises une perruque hippie mauve que j'ajustai, ainsi qu'une paire de magnifiques lunettes noires. J'enfilai mon bermuda orange fluo porte-bonheur et pris un poste de radio à lecteur de microcassette et une chaise longue.





Tous les adeptes de la Dualité savent se servir du pouvoir qui permet instantanément de reconnaître des jumeaux, mâles et femelles - Il est noté dans le Livre Sacré que les vrais jumeaux, symboles de la Dualité, sont un mâle et une femelle, malgré tout ce que peuvent en dire les scientifiques athés - J'en repérai donc facilement deux parmi la joyeuse troupe qui s'ébattait devant le lagon et allai m'installer non loin de l'endroit où le Jubha mâle dansait, accompagné au tambourin par sa soeur. Je m'étendis au soleil et mis une micro-cassette de Moho Pack (groupe de rock arapaho qui, malgré un son années 70, a su garder des sonorités traditionnelles) dans le poste. Bientôt, attirés par le rythme syncopé, les deux Jubhas se rapprochèrent. Le mâle, timidement, tripota le poste. Il appuya sur un bouton et la musique s'arrêta.

" - La musique te plaît ?

- C'est très beau.

- J'ai tout un stock de postes du même genre dont je cherche à me débarrasser. Si tu veux, je te les donne. "

Il me considéra d'un air roublard.

" - Je ne suis pas ferrailleur. Je refuse de suer sang et eau pour décharger les cochonneries qui t'encombrent !

- Je te les apporterai moi-même. "

Son regard devint plus avide.

" - Attends ! Pour me dédommager des ennuis que va me causer l'encombrement de tes machines sur la plage, il faudra que tu me donnes trente noix de coco.

- Me prends-tu pour un fou ? Vingt suffiront amplement !

- Et bien d'accord ! Marché conclu. Où sont tes machines sonores ?

- Suivez-moi. "

Remballant mes affaires, je conduisis les Jubhas à mon vaisseau. J'ouvris la porte de la cale, leur fit signe de passer devant et verrouillai la porte...

Ma prochaine étape était Glacol. Dans des étendues verglacées et enneigées vivent les Whroms des Glaces. Glacol est tout le contraire de Tropic Altaïr. Sa température moyenne avoisine -10 C. Les Whroms y vivent dispersés, seuls ou en couple. Ils sont sédentaires. Quand la température devient trop basse, ils se réfugient dans des cavernes creusées par eux dans la glace, ce qui se passe souvent la nuit.

Il me fallut trois jours avant de trouver des jumeaux. Je posai le vaisseau à côté puis sortis les observer. Les deux Whroms faisaient des cabrioles à mi-pente d'une colline de neige. Leur corps est équipé spécialement pour survivre dans ce milieu. Leur torse de bibendum est recouvert de longs poils épais blancs et leurs pieds s'étalent comme des raquettes pour marcher plus facilement dans la neige. Les Whroms ont de très étranges coutumes. En particulier, ils sont plus fiers qu'aucune autre race. Quoi que vous fassiez, que ce soit pour vous rendre agréable ou pour les narguer, ils prennent n'importe laquelle de vos actions pour un défi qu'ils relèvent immédiatement. Ils essaient de se montrer plus forts que vous, d'aller plus loin, plus haut que vous. Pour eux, ce comportement à une grande importance. Car s'ils ne réussissent pas à relever votre "défi", ils se suicident en se rongant les veines du poignet.

Après avoir étudié leurs jeux un moment, je retournai au vaisseau prendre mes skis puis montai en haut de la colline. Je m'élançai et, dévalant la pente à toute vitesse, passai en trombe à côté des Whroms. Je les vis se mettre à courir derrière moi, essayant, mais en vain, de me rattraper.

Je fus arrivé en bas bien avant eux. Ils ne pouvaient bien entendu rivaliser avec un homme équipé de skis. Je les vis ralentir puis s'arrêter. Ils me regardèrent tristement puis sacrifiant à l'immémorable tradition, montèrent leur poignet à portée des crocs acérés et finirent par s'écrouler, dans une neige rosée.

Je les emmenai au vaisseau, leur fit une piqûre anesthésiante, puis à l'aide du petit bloc chirurgical de bord, leur recousis les veines. Je les enfermai pour finir dans une cage à fond de cale, à côté des Jubhas...

Ultravial est une planète des Tifhouns sauteurs. Son soleil, une énorme boule bleue, émet beaucoup de rayons ultraviolets que l'atmosphère de la planète n'arrête pas. Les Tifhouns se sont à la fois merveilleusement adaptés et révélés curieusement déficients.

Tout d'abord, leur organisme n'a besoin, pour survivre, que de deux choses : respirer le méthane de l'atmosphère d'Ul-

travial et absorber les ultraviolets. Pour cela, la majorité des Tifhouns habitent dans les grands déserts de l'équateur. Seulement, le sol de ces régions desséchées, où ne vivent guère que les Tifhouns qui n'ont pas à craindre les prédateurs, chauffé en permanence par le soleil, est brûlant. Et là se révèle l'incroyable tare des Tifhouns : leurs pieds ne supportent pas la température de quelques 100 C à laquelle le sol est porté, ce qui les oblige à sautiller en permanence d'un pied sur l'autre. Un Tifhoun, toujours en déplacement, ressemble ainsi à un danseur de claquettes bondissant.

La nuit, le sol se refroidit et les Tifhouns dorment, mais ils prennent garde de se coucher de telle façon que leurs organes UV-Nutritionnels soient dirigés vers le soleil levant, car au bout de huit heures sans soleil, un Tifhoun s'évanouit et trois heures après, il meurt.

Il me fallut moins d'une journée pour localiser des jumeaux. La nuit commençait à tomber et je décidai d'attendre le lendemain pour essayer de les capturer. Il est dangereux d'approcher un Tifhoun sauteur en liberté, même dans l'obscurité. Etant très vulnérable la nuit (il suffirait de placer un paravent au bon endroit pour qu'il cache le soleil le matin), les Tifhouns ont développé un sens radar qui les réveille dès qu'un objet suffisamment gros, pour que son ombre soit dangereuse, approche. Et même affaibli par le manque de lumière, un Tifhoun en colère reste redoutable.

Le lendemain, je mis ma combinaison spatiale et pris une paire d'échasses pour ne pas me brûler les pieds. Les deux Tifhouns (qui ressemblaient à des nains à la peau rouge brique avec d'énormes pattes de kangourous) ne bougeaient presque pas, se laissant doré au soleil en sautillant sur place.

Je creusai un trou à un kilomètre de là, profond de quinze mètres, large d'autant. Je tendis une feuille de papier plat au-dessus, que je recouvris avec du sable. Ensuite, je disposai en une double ligne droite des bonbonnes à ouverture télécommandée, remplies au préalable d'ozone. Les bonbonnes formaient un couloir allant du trou jusqu'aux Tifhouns (enfin, jusqu'à une centaine de mètres d'eux, je n'avais pas osé m'approcher davantage).

Je remontai dans mon vaisseau et, exécutant en rase-mottes un demi-cercle autour des créatures, je projetai dans mon sillage un nuage d'ozone. Ce gaz arrêtant les ultraviolets, les tifhouns se dirigèrent vers le seul côté qui leur était clément, en l'occurrence, mon "couloir". A mesure qu'ils progressaient, j'ouvrai les bonbonnes, maintenant leur fuite sautillante dans la direction du trou. Je

les forçai à avancer en pulvérisant de mon vaisseau et toujours en rase-mottes, des nuages d'ozone sur leurs côtés et derrière eux, à partir des bonbonnes. Il ne virent pas le trou et tombèrent dedans. Je posai aussitôt le vaisseau par-dessus.

Neuf heures plus tard, j'installai les Tifhouns évanouis dans un réceptacle blindé étanche alimenté en méthane et muni d'une lampe ultraviolette.

Séhal était une planète colonisée par les hommes. Une guerre y avait autrefois fait rage et, bien que des petites villes eurent été reconstruites, de nombreuses ruines subsistaient encore dans les plaines. C'était le domaine des vampires. Les vampires sont des créatures dégingandées, à la peau bleue pâle, habillées des vêtements des voyageurs imprudents dont ils sucent le sang pour se nourrir. Leur tête elle-même est longiligne et mesure une quinzaine de centimètres de large pour une cinquantaine en hauteur. Ils sont absolument imberbes, ne possèdent ni nez, ni oreilles externes et ont de petits yeux noirs en boutons de bottine. Ils sont rarement plus de deux ou trois sur un même site, ce qui arrangeait mes affaires.

Et, en effet, je finis par tomber sur une grande villa en ruine, "hantée" uniquement par deux vampires jumeaux. Je me posai à la ville la plus proche où l'on m'indiqua la demeure d'un guide connaissant bien la région. Au début, il n'était pas très enthousiaste :

" - Capturer des vampires ? Vous êtes fou ! Je me refuse d'y aller. Je ne me sens pas encore prêt à mourir !

- Mais je vous demande juste de me conduire là-bas et de garder mon vaisseau le temps que je revienne. Cela ne présente aucun risque !

- C'est vous qui le dites. Je ne tiens pas à voyager dans le même vaisseau que celui des vampires.

- Vous admettez donc que je peux réussir, et revenir vivant ?

- Je n'admets rien du tout ! J'ai des responsabilités : une femme et deux enfants à nourrir.

- Et bien, je pense que cent crédits seraient suffisants pour couvrir ces responsabilités ?

- C'est absolument sous-payé par rapport aux risques encourus. Cinq cent crédits est un minimum.

- Je considérerai deux cent cinquante crédits comme beaucoup plus raisonnable.

- C'est cinq cent ou rien ! Les risques sont trop importants !

J'acceptai en maugréant.

Quand nous fûmes à l'intérieur de mon vaisseau, je lui donnai l'argent puis attendis qu'il ait le dos tourné. Je lui envoyai alors une décharge de mon pistolet anesthésique. Il s'écroula. Au moyen d'une seringue hypodermique, je lui injectai dans les veines un somnifère puissant puis l'abandonnai à la nuit tombante à proximité des ruines.

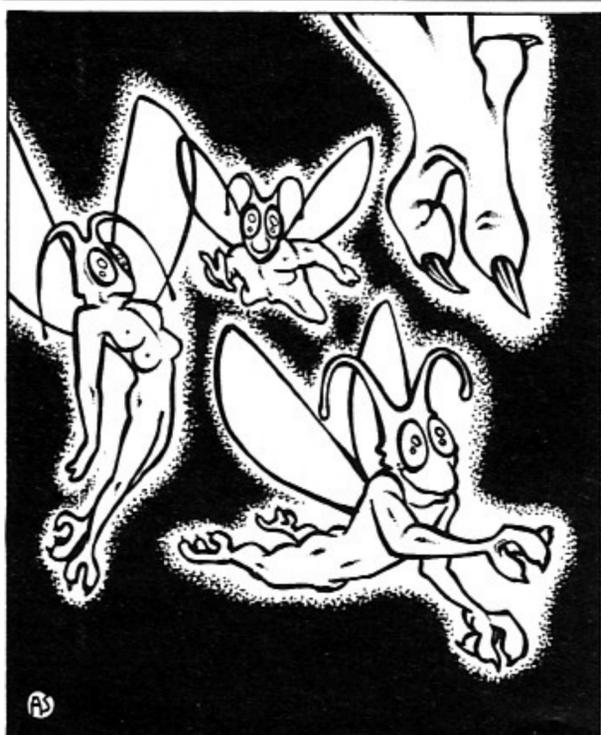
Le lendemain, les corps des deux vampires endormis gisaient à côté du guide. Celui-ci n'avait perdu que relativement peu de sang, l'effet du somnifère étant foudroyant.

Je déposai mon guide en ville, chez un docteur, puis partis vers Tarnar avec les vampires dans la soute.

Sur Tarnar également, l'homme avait fondé des colonies. Mais celles-ci étaient plus modernes que sur Séhal. La nuit, elles brillaient de toutes les fenêtres de leurs immeubles et de tous leurs panneaux publicitaires.

Tarnar était la patrie des célèbres Lucioles publicitaires, qu'on appelait ainsi à cause de leur ressemblance avec les enseignes lumineuses.

Les lucioles vivent essentiellement dans les dépotoirs et les décharges publiques. Quand elle naissent (les femelles pondent des milliers d'oeufs), elles se séparent en deux groupes distincts, forts chacun de trois à quatre mille individus : les mâles et les femelles, chaque animal luisant d'une couleur différente. Par un phénomène de mimétisme, les lucioles d'un même groupe s'ordonnent et se déplacent en prenant la forme de l'objet le plus coloré de l'endroit où elles sont nées. Des lucioles engendrées dans une machine à laver déglinguée, par exemple, formeraient deux groupes distincts qui, la nuit, resplendiraient sous la forme de deux machines à laver scintillantes. Qui plus est, le jour, ces deux groupes chercheraient instinctivement l'abri de leur machine à laver natale ou d'un objet approchant.



Il est à remarquer d'ailleurs que tout ensemble de lucioles publicitaires possédait forcément un jumeau composé d'individus du sexe opposé. Un exemple parfait de la dualité universelle !

La nuit tombée, je me rendis dans une des casses pour vaisseaux spatiaux de la capitale de Tarnar et me mis à l'affût, observant la sarabande colorée des lucioles. La troisième nuit, je trouvai enfin ce que je cherchais : un groupe de lucioles qui avait pris la forme d'un vaisseau de même modèle que le mien (un Foretrib IV de huit mètres).

Avant le jour, je revins poser mon vaisseau à l'intérieur de la casse, le sas ouvert. Le matin, je découvrais deux groupes jumeaux de lucioles publicitaires reposant dans la cabine. Je les attrapai au moyen d'un filet et les enfermai avec mes autres prises.

J'avais réussi ! J'étais digne d'entrer dans le cercle des initiés !

Je venais d'accomplir le troisième saut dans l'hyperespace et l'ordinateur de bord calculait les coordonnées pour le prochain quand retentit la sonnerie du contact radio. J'appuyai sur le bouton et allumai l'écran central.

Un visage buriné aux traits sardoniques et au front entouré d'un bandeau noir y apparut.

" - Bonjour. A l'encontre des règles de la politesse, je ne vous dirai pas mon nom. Néanmoins, je veux vous avertir que, si vous ne coupez pas immédiatement vos moteurs hyperspatiaux ou si vous lancez le moindre appel, vous devrez essayer le feu de quatre canons à plasma. "

C'était manifestement des pirates, et ils ne plaisantaient sûrement pas. La mort dans l'âme, j'éteignis donc les moteurs. Je regardai par le hublot le vaisseau pirate, lourd, trapu, l'air presque méchant, se rapprocher.



J'allai ouvrir l'écouille. Je n'avais pas énormément de richesses à bord et le vaisseau ne les intéressait sans doute pas. Pour le rendre non-identifiable, il eût fallu détruire l'ordinateur de bord qui coûtait à peine moins cher que la carlingue et les moteurs. Mais pourvu que ma cargaison vivante ne les tente pas !

L'homme que j'avais vu sur l'écran, accompagné de trois autres à la mine tout aussi patibulaire et armés jusqu'aux dents, se tenait dans le sas. Ces derniers se dispersèrent dans les couloirs, sur leurs gardes. Le pirate qui avait lancé l'ultimatum se tourna vers moi.

" - Vous êtes seul ?

- Oui.

- Vous transportez quoi ? Marchandise précieuse, bijoux, devises, antiquités, ou tout autre cargaison digne d'intérêt ?

- Rien de la sorte. Ceci est un vaisseau privé, pas un cargo. Je suis en voyage. Je ne transporte rien d'important. En fait, je fais partie de l'Eglise de la Dualité. "

Un des pirates était revenu.

" - Y'a juste des animaux en cage dans la cale.

" - Allons voir ça !"

Je les suivis, angoissé.

L'homme passa mes captures en revue.

" - Mmh... Intéressant ça !

- Ecoutez, c'est une question de vie ou de mort. Je ne peux me séparer de ces animaux... Je dois les rapporter à mon église, c'est une mission importante. Un échec de ma part signifierait ma mort !

- C'est votre problème. Le mien est de

rentabiliser au maximum. Quand nous abordons un vaisseau, si nous revenons sans butin, les hommes ne sont pas contents. Ils risquent même de se fâcher.

Sans le moindre petit morceau d'or à votre bord, vous deviez vous attendre, en naviguant dans des régions comme celle-ci, à ce que le premier pirate venu s'empare de ces créatures de cirque.

- J'avoue avoir omis ces précautions lors de mes préparatifs.

- C'est un oubli fatal !, dit-il, compatissant.

- Je vous en supplie ne les emportez pas !

- Et bien, en fait, la plupart de ces bestioles ne valent pas un sou. Mais cette paire de vampires de Séhal peut être vendue une fortune au marché noir. Ces derniers temps, ils sont introuvables. Je me vois donc forcé de les emmener. "

Résigné, je les regardai embarquer la cage des deux humanoïdes bleus.

De nouveau sur Séhal, je me renseignai sur les vampires.

" - Ah, Monsieur ! Vous ne savez donc pas ?, s'étonna un passant, il y a quelques semaines, (les voyages intersidéraux durent assez longtemps. Un saut dans l'hyperespace dure cinq à huit jours en moyenne) un étranger est venu et a enlevé un natif de Séhal. Il lui a injecté un somnifère et l'a déposé à proximité d'un repaire de vampires. Les vampires lui ont sucé le sang et, assommés par le somnifère, se sont endormis. L'étranger voulait sûrement les capturer. Pourquoi ? ça, on ne sait pas. Quant au pauvre type endormi, il est mort, peu de temps après.

- Sale histoire.

- Oui, mais, par contre, ça a donné une idée à nos savants. Ils ont synthétisé un poison, léthal pour les vampires mais inoffensif pour les humains. Ils l'ont injecté à des prisonniers politiques condamnés à mort, que la milice a déposé près de toutes les tanières de vampires connues. Les rares prisonniers survivants se sont vus accorder leur grâce. Mais il ne reste aucun vampire sur Séhal. "

COMMENT ADAPTER CETTE NOUVELLE A STARWARS

Maîtres de jeu qui commencez à vous lasser des éternels combats de la rébellion contre l'Empire, cette nouvelle constitue une idée de scénario qui vous permettra de diversifier vos parties.

Des personnages déjà existants peuvent facilement s'intégrer à ce scénario. En introduction, un adepte désirent devenir initié viendra contacter les PJ, leur proposant de l'aider à capturer les jumeaux en contrepartie d'une rondelette rémunération.

N'oubliez pas non plus de préciser à vos joueurs que l'astuce seule résoudra les différents problèmes rencontrés. Une capture faite en tirant sur les créatures au moyen d'un blaster réglé pour assommer serait sans intérêt et contraire à l'Ethique de l'Eglise de la Dualité Universelle. Dans la liste des caractéristiques des PNJ ci-après, vous trouverez des raisons qui devraient inciter les joueurs à employer la ruse.

Notez par ailleurs que les créatures sont extraterrestres et possèdent donc un métabolisme différent du nôtre. Des gaz paralysants ou somnifères n'auront sans doute pas d'effets notables sur elles.

FIN DE LA MISSION

- trois cas peuvent se présenter :

*Premièrement : Les PJ ont réussi à rapporter les dix jumeaux (y compris les deux vampires de Séhal).

De retour sur sa planète, l'adepte sera alors accueilli en grande pompe et mené au temple le plus proche, escorté par une centaine de personnes en costumes bigarrés, une véritable explosion de couleurs.

Au temple, il sera revêtu de l'habit rituel. On le verra réapparaître, recouvert d'une longue robe, noire à gauche et blanche à droite, le visage peint de la même dichotomie, l'oeil gauche étant cependant entouré d'un cercle blanc, le droit d'un cercle noir.

Le temple de l'Eglise de la Dualité Universelle est hémisphérique. Il est strictement séparé en deux parties. Dans la première, une cérémonie sera consacrée à la dualité universelle (DU) - les PJ seront invités à y assister -, au cours de laquelle les participants tenteront d'appréhender le schisme manichéen qui, en tout point de l'univers, sépare celui-ci (le MJ pourra éventuellement accorder cinq minutes de silence aux joueurs désirent essayer. S'ils y parviennent, ils pourront devenir Adeptes, et donc passer l'épreuve eux-mêmes plus



FICHES DE PNJ

tard, pour entrer dans le cercle des Initiés).

Alors qu'à peu près la moitié des personnes présentes (y compris les PJ) resteront dans cette première salle pour festoyer, le nouvel Initié et les autres membres du Cercle passeront avec solennité dans la seconde partie du temple, où ils se cloîtront tout le reste de la journée. Le lendemain matin, l'ex-Adepté les recevra dans sa superbe villa et les remerciera chaleureusement en leur donnant 5.000 crédits chacun. Les PJ viennent de se faire là un allié reconnaissant et puissant.

*Deuxièmement : Il manque des représentants d'espèces autres que les vampires (tués par une fusillade dans la cale du vaisseau, par exemple. Les balles perdues ne pardonnent pas. 10% de chance qu'un tir raté touche un jumeau au hasard).

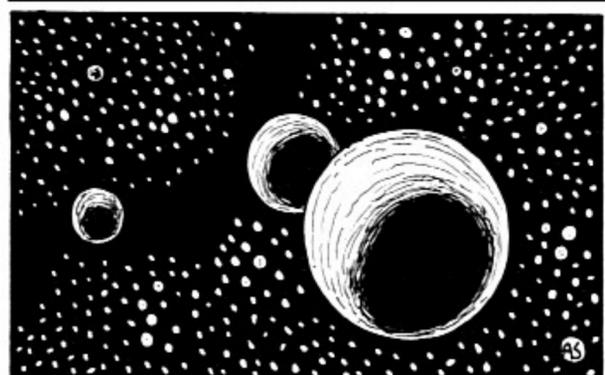
Les PJ auront alors le temps de revisiter une planète tout au plus (ils ne peuvent néanmoins se disperser). Si cela ne suffit pas ou s'ils sont en retard, l'Adepté, qui les engagera alors sûrement pour assurer sa sécurité, sera attendu dans tous les ports spatiaux où il débarquera par une équipe de 1D10 tueurs fanatiques prêts à tout.

Une façon de le protéger serait de le faire engager dans la rébellion, qui le protégera et assurera un discret changement d'identité, ainsi que pour les PJ, qui seront mutés dans un autre secteur. Il n'est pas à exclure, cependant, que l'Eglise de la DU ne le retrouve un jour...

*Troisièmement : Il manque les vampires de Séhal (s'il manque en plus d'autres jumeaux, se reporter ci-dessus).

La seule manière d'en trouver d'autres est d'aller dérober les seuls vampires jumeaux encore vivants, dans un zoo impérial. L'information est assez facile à obtenir mais il faudra effectuer une demande précise. Ces vampires sont naturellement ceux qui ont été pris aux PJ, aussi, si ceux-ci les ont accidentellement tués... Sortir les vampires du zoo sera assez simple. Il y a des rondes la nuit, mais les gardiens ne sont pas armés (ils ont quand même des communicateurs ! Et les soldats impériaux ne se feront pas prier.) Pour le décor du zoo, décrivez celui de Vincennes en dix fois plus grand, avec un tiers de la surface occupée par des enceintes hémisphériques scellés, recréant les atmosphères de plusieurs planètes.

S'ils ne réussissent pas à recapturer les vampires, alors suivez le même scénario que pour la deuxième éventualité, ci-dessus.



JUBHA DANSEUR

DEXTERITE:3D- Esquive:4D - Lancer noix de coco: 5D (dégâts:vig+1D+1)
SAVOIR:1D- MECANIQUE:1D+1- PERCEPTION:3D
Escroquerie:3D+2- Marchandage:4D+1
VIGUEUR:2D- TECHNIQUE:1D

N'oubliez pas qu'ils sont en grand nombre et pas aveugles. La moindre agression envers l'un d'entre eux entraînerait des représailles immédiates.

WHROM DES GLACES

DEXTERITE:3D1- Esquive:4D- Prd Mains nues:5D
SAVOIR:1D+2- Survie:4D+2
MECANIQUE:1D- PERCEPTION:3D+1-
Dissimulation/Discretion:4D- Recherche:4D+2
VIGUEUR:4D+1

Combat Mains nues:5D+1- Escalade:4D+2-
Levage:5D+2- Résistance:5D+1-
TECHNIQUE:1D+1

Fourrure:1D à la vigueur pour le calcul des dommages.

Le fait de gagner une partie d'échec en deux coups ou pirater par ordinateur la banque de données de l'Etoile Noire en 3mn07' le laissera indifférent. Ce n'est naturellement pas ce genre de défi qui l'intéresse.

TIFHOUN SAUTEUR

DEXTERITE:3D- Esquive:4D+2- Prd Mains nues:4D
SAVOIR:1D+2- Survie:2D
MECANIQUE:1D- PERCEPTION:4D-
VIGUEUR:3D+2-
Coup de patte:5D (dégâts:5D)
TECHNIQUE:1D

En raison de la façon dont il se nourrit, un Tifhoun absorbe toutes les radiations énergétiques qui l'atteignent. Retirez 3D à tout dégât effectué par une arme telle qu'un blaster.

VAMPIRE DE SEHAL

DEXTERITE:4D- Esquive:5D+1- Prd Mains nues:4D+1-
SAVOIR:2D- Survie:5D)-
MECANIQUE:1D+2
PERCEPTION:5D-
Dissimulation/Discretion:6D-
Recherche:5D+2-

Savoir qu'un Vampire habite une ruine est une chose. L'apercevoir en est une autre. Sur leur territoire, ils sont presque indétectables et connaissent tous les moyens pour disparaître sans laisser de trace.

LUCIOLES PUBLICITAIRES

DEXTERITE:4D- PERCEPTION:2D-
VIGUEUR:1- VITESSE:2D+1-

Longues de quelques centimètres, le moindre coup de blaster, même à puissance minimale, fait un carnage dans leurs rangs. Notez également qu'il existe toujours un jumeau d'un groupe donné. Le pouvoir de l'Adepté ne peut donc servir à repérer les deux jumeaux : il y en a partout.

LES PIRATES

DEXTERITE:3D+2- Arme blanche:4D+2-
Blaster:5D+2-
SAVOIR:2D- MECANIQUE:3D+2
Répulseur:4D+2-
PERCEPTION:3D- Recherche:4D
VIGUEUR:2D+2- TECHNIQUE:3D
Démolition:4D- Sécurité:4D-

Chaque pirate possède un fusil-blaster et une vibro-lame.

CHEF DES PIRATES

DEXTERITE:3D+1- Blaster:6D-
Esquive:5D-
SAVOIR:2D+2- Illégalité:4D+2- Survie:4D-
MECANIQUE:3D+2- Pilotage:5D-
Répulseur:5D-
PERCEPTION:3D- Commandement:5D+2-
Escroquerie:4D+2- Marchandage:4D+2-
VIGUEUR:3D-

TECHNIQUE:2D+2- Sécurité:4D+2

Il porte un pisto-blaster et une vibro-lame ainsi qu'un communicateur.

VAISSEAU-PIRATE

EQUIPAGE:15 SOUTE:150t.
AUTONOMIE:6 mois MULTIPLICATEUR
D'HYPERPROPULSION:X1
NAVORDINATEUR:OUI
HYPERPROPULSION DE SECOURS:OUI
VITESSE SUB-LUMINIQUE:3D+2
MANIABILITE:1D
COQUE:5D

ARMES : Canons-lasers:4x- ordinateur de visée:2D- dégâts:5D

Torpilles à Protons: ordinateur de visée:2D-
dégâts:9D

ECRANS: Coefficient 2D

CARACTERISTIQUES DE L'EQUIPE DE PILOTAGE

Pilotage de vaisseau:6D- Astrogation:6+D-
Canons de vaisseau:5D- Ecrans de vaisseau:5D-

Erich Le Scribe

TRAFIC EN CARDOLAN

J R T M

Ce scénario est prévu pour trois à six personnages de niveau 2 et 3.

THARBAD

L'action débute en 3A 1410 à Thorbad, dans le Cardolan. Cette ville fut fondée jadis par les Numénoriens, alors au faîte de leur puissance et de leur connaissance tant en matière d'architecture que d'urbanisme, mais cette période est désormais révolue et la ville a perdu de sa magnificence d'autrefois. Ceci est particulièrement vrai en ces années 3A 1410 qui marquent la mort du dernier roi du Cardolan, Osther, tué lors de la bataille des coteaux aux Tumulus, bataille menée contre l'Ost d'Angmar et le terrible Roi-Sorcier.

De multiples calamités secouent la ville soumise à une grave disette renforcée par de mauvaises récoltes. La criminalité se développe, avec un trafic d'hallucinogènes et de nourriture qui va en s'amplifiant, auquel est venu se greffer un trafic de jeunes femmes très belles, arrachées à leur foyer par un gang de gredins, recyclés dans le marché des esclaves.

INTRODUCTION

Depuis cinq semaines, huit femmes très belles ont disparu, enlevées dans leur demeure, parfois au nez et à la barbe de leurs proches. Parmi ces femmes figure Nirnadel Lorindol, l'épouse d'un des hommes d'affaires les plus en vue de cette ville.

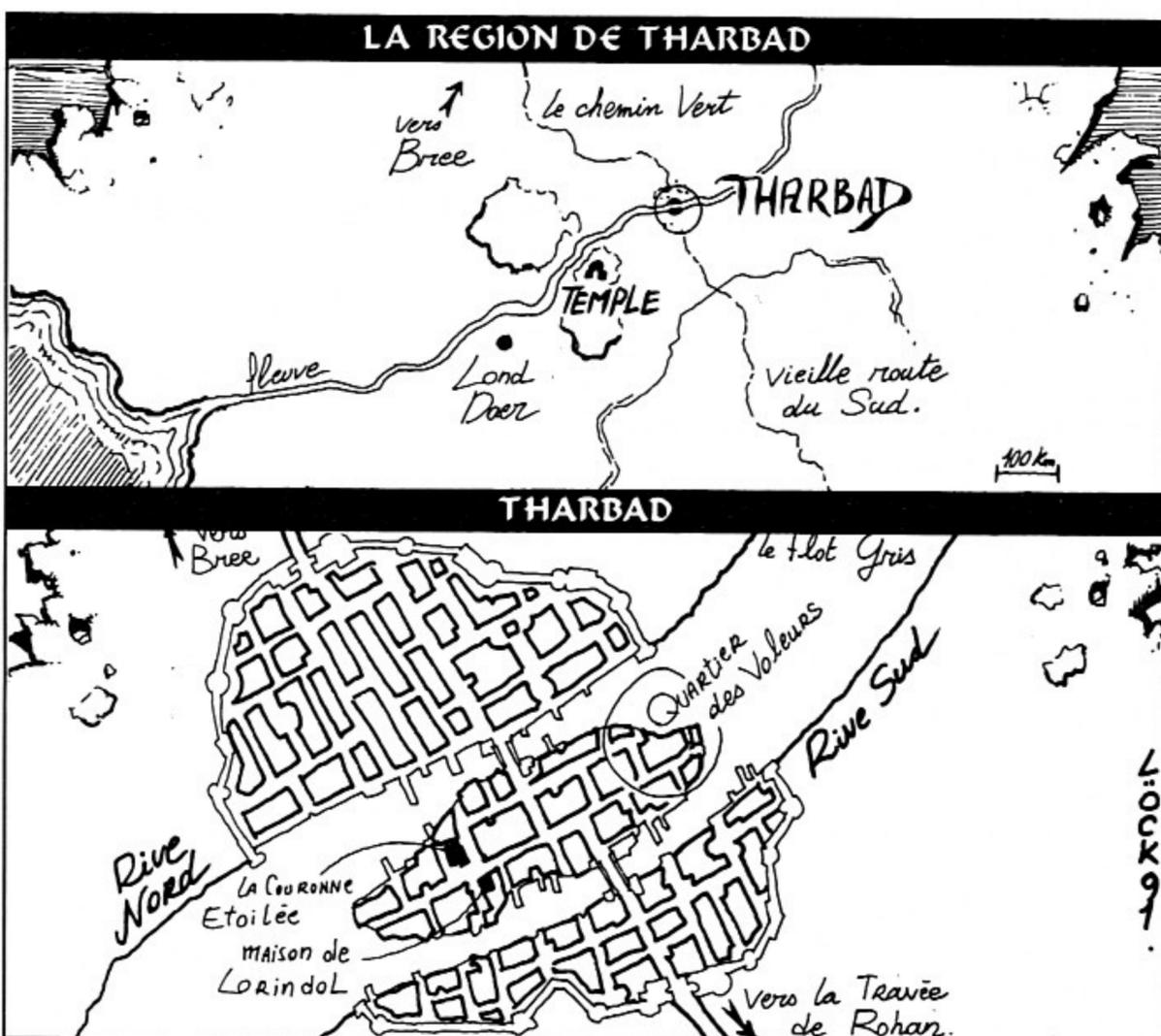
Alors qu'ils déambulent dans une rue marchande, un homme, vêtu d'une armure de cuir accostera les PJ. L'homme, ne semble pas menaçant, ses armes, un cimenterre et une dague, sont à leur place dans leurs fourreaux.

Il s'adressera aux PJ : "Bien le bonjour, nobles seigneurs. Excusez le caractère abrupt de notre rencontre, mon maître Lothil Lorindol, un homme vraiment très riche, désiretrait vous entretenir d'un problème qui lui tient à coeur."

L'homme désignera ensuite une litière richement décorée, entièrement voilée et portée par huit hommes de type Dunadan Inférieur

Si les PJ refusent de s'approcher de la litière, l'homme vêtu de cuir prendra un ton plus autoritaire : "Mon maître figure parmi les hommes les plus influents et puissants de Thorbad, aidez-le et vous serez ses amis et respectés, refusez, et il vous considérera comme des adversaires."

Ce discours sera à peu de choses près tenu par le marchand si les PJ repoussent son offre.



Quand les PJ soulèveront le drapeau, la vision d'un homme vigoureux, aux vêtements riches et à la moustache noire s'offrira à eux. "Je me présente, chers amis, et je l'espère, futurs associés, mon nom est **LOTHIL LORINDOL**. Vous avez l'air d'être des personnes respectables et valeureuses, aussi vous ai-je remarqué et fait convoquer, dans l'espoir que vous acceptiez de m'aider.

Mon foyer a été victime d'une odieuse agression". Ma tendre et douce épouse a été enlevée il y a maintenant trois jours. Je n'ai malheureusement que très peu d'indices pour vous aider à la retrouver. Je peux cependant vous dire que pendant les 2 jours qui ont précédé son enlèvement... Si je tenais les gredins !!

Excusez-moi, ma colère m'emporte, ma femme me manque beaucoup et surtout

Löck 91.



je me fais énormément de souci pour elle. Je reprends donc, pendant ces trois jours, j'ai eu sans cesse l'impression d'être espionné, suivi dans mes déplacements. Depuis son enlèvement, cette impression a disparu. Depuis qu'elle est "partie", j'ai eu le temps d'y repenser et je me suis rappelé avoir vu un homme qui surveillait notre maison de la rue."

Il se lève et leur montre l'endroit où l'homme se tenait dans la rue. Je vais essayer de vous le décrire : c'est à mon avis un Dunlen (s'il n'y en a pas dans le groupe, Lothis dira volontiers ce qu'il pense de cette maudite race).

Il mesure environ 1,80 m pour 90 kg. Il portait un bandeau sur l'œil droit ainsi qu'une vilaine cicatrice sur la joue droite. Il était habillé de noir des pieds à la tête et armé d'une épée courte. C'est tout ce dont je me rappelle.

J'ai donné l'ordre à trois de mes hommes de faire une enquête, mais il n'ont pu obtenir de renseignements utiles.

Pour ce qui est de l'or, je peux vous avancer jusqu'à 50 pièces d'or pour vos frais. Vous voudrez bien m'excuser mais je dois partir en voyage pour quelques jours et je ne serai pas à Tharbad avant cinq jours. Je vous souhaite bonne chance et surtout ramenez-moi Nirnadel saine et sauve, vous serez alors les hommes les plus riches de Tharbad".

Lothir semble trop occupé pour pouvoir s'occuper pleinement de cette affaire, c'est en tout cas ce qu'il expliquera aux PJ s'ils le lui demandent. En réalité, il est fortement impliqué dans le trafic de "Dilonnia l'écarlate", champignon vénéneux qui, une fois réduit en poudre, permet d'obtenir un hallucinogène extrêmement puissant, très dangereux si respiré régulièrement. Lothir a beaucoup de travail en ce moment. De plus, il préfère ne pas engager ses hommes dans la recherche de sa femme, ni passer par les autorités de la ville, ceci afin d'éviter tout risque d'attirer l'attention sur ses propres "activités illégales".

L'ENQUETE

Si les PJ demandent à parler à ces hommes, Lothil déclarera qu'il les a congédiés pour son incapacité, et que les imbéciles ont quitté la ville. En fait, un de ces hommes a été reconnu (voir plus loin) et son cadavre, ressemblant à un morceau de choix préparé par un maître cuisinier, ne put que difficilement être identifié par les gardes qui le trouvèrent dans le propre jardin de Lorindol. Si les PJ questionnent discrètement les serveurs et se montrent très, très persuasifs (menaces, grosses offres d'argent...), ils apprendront, ce fait caché par Lorindol et que celui-ci les a menacé de châtiments au cas où ils en parleraient (ils demanderont donc aux PJ les interrogeant de ne pas ébruiter leurs indiscretions.

Lorindol est très intrigué par cette affaire et a ainsi recommandé le silence à tous ses "subordonnés".

Les PJ devraient normalement chercher à se renseigner sur l'homme aperçu par le marchand. La description qu'ils en feront n'inspirera guère les domestiques "bavards", mais nos héros devraient vite s'orienter vers le quartier des voleurs de la ville pour y trouver des sources de renseignements. Là encore, rien n'est gratuit. Les personnes que les PJ sauront faire parler leur indiqueront la taverne

"L'ORQUE ÉTRANGLE", précisant que l'homme, qui a pour nom Thingol Ludmir (ce nom n'est à donner qu'aux PJ soit très habiles, soit très généreux), et deux de ses amis s'y rendaient parfois pour manger et jouer aux dés. Le tenancier devrait pouvoir les renseigner.

Mais avant que nos preux ne rejoignent l'havre de paix connu sous le doux nom mentionné plus haut, que diriez-vous d'une rencontre de leur groupe avec un autre constitué d'adolescents, résultant en une bousculade et plusieurs chutes sans gravité. Quand les PJ tombés se relèveront, s'ils ne pensent pas à s'assurer de la présence de leur argent sur eux, très vite les adolescents s'excuseront et partiront comme ils sont venus, en courant, mais avec quelques bourses prises à nos PJ. Après tout, il ne fait pas si bon visiter le quartier des voleurs en étant richement vêtu. (Des persos intelligents ont pu penser à se déguiser pour la circonstance, ils ne seront pas agressés).

Au cas où les PJ s'en prendraient aux adolescents, un groupe de dix gredins viendraient participer à la fête.

Une fois arrivés à la taverne, ils pourront se renseigner auprès du tenancier, gros homme roux, sale et verruqueux. Entre deux grognements, il leur montrera du doigt un individu attablé et leur tournant le dos, et leur dira simplement : "c'est un de ses acolytes. Je ne veux pas de scandale ici". Smeug est en train de boire.

(Il faut environ 1 pièce d'or pour faire parler le tavernier, une fois payé, celui-ci le fera avec un grand plaisir car il n'aime pas trop Thingol, c'est un "traîtreur de blanches".

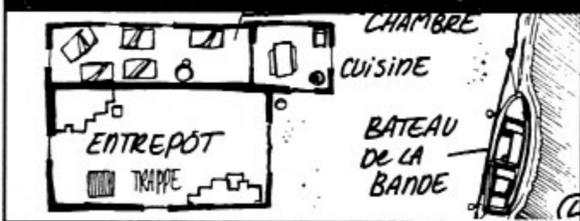
Une heure après l'entrée des PJ, Smeug se lèvera, paiera et sortira de la taverne sordide et enfumée. Il est vraisemblable que les PJ cherchent à le suivre. S'ils ne font pas preuve d'un minimum de discrétion, ou tentent de l'attaquer, il s'enfuiera (ou tentera de le faire). S'il y parvient, il ne retournera pas de sitôt à la taverne, et gare au manque de patience du marchand, trafiquant de dilonnia.

	Nom	Niv	PDC	TA	BD	Bonus	Protection	BOmélee	BOprojectiles	MM
(scout)	THINGOL	3	50	CS	15	N	N	51EC	40AO	15
(scout)	SMEUG	2	45	CS	10	N	N	39EC	35FR	15
(guenies)	THIBOR	2	48	CR	20	N	0	51EC	40AO	15



Smeug ne combattra que si les PJ ne lui laissent pas d'autre choix, préférant se rendre et tenter de sauver sa peau. Il les mènera à la cache.

LA CABANE SUR LES QVAIS



Il y a 50% de chance pour qu'il y ait une femme prisonnière dans la pièce qui se trouve en dessous. Si oui, elle leur dira qu'elle a été enlevée la veille et que ses ravisseurs comptent la vendre à des Numénoriens noirs qui leur donneront 300 pièces d'or pour son joli minois tout blanc. Il y a toujours l'un des sbires de Thingol à l'entrepôt et il y a 50% de chance pour qu'ils soient là tous les trois. Faites en sorte que Thingol puisse s'enfuir par la trappe, il suivra les joueurs à distance. Si l'un des deux autres au moins est capturé, il parlera des Numénoriens noirs et du temple où ils se cachent à 100km en aval, le long du fleuve (flot gris). L'un des deux sbires est même prêt à les y conduire en bateau. Il leur dira qu'il a vu au moins six hommes dernièrement. Le trajet en bateau ne brillera pas par ses rebondissements. Trop inquiet pour sa vie, leur captif ne fera rien qui soit de nature à attirer le courroux des PJ, si ceux-ci maintiennent une surveillance constante. Par contre, si les PJ sont vraiment inattentifs, ils pourraient connaître des désagréments ou voir leur guide s'enfuir. Au fait ! Savent-ils manoeuvrer convenablement ? Au bout d'une journée le voyage fluvial prendra fin.

LE TEMPLE

Il est situé sur un plateau désertique et très érodé par le temps, à 3km du fleuve. Il est bâti en pierre blanches, et bien, il tient encore debout.



Le temple est habité par quinze Numénoriens noirs. Ils s'y sont installés depuis bientôt deux mois et ils commencent à bien connaître la région alentour. Si les PJ observent le temple avant de tenter d'y entrer il verront qu'il y a toujours deux gardes devant la porte et qu'ils se relaient toutes les 4 heures. Avant la tombée de la nuit, un homme en armure et une jeune femme portant un manteau extravagant passent.

GANG DES NUMENOREENS NOIRS

Désignation	Nom	Niv	PDC	TA	BD	Bouc	Prot	BOm	BOp	MM
Guerrier	GIVRIN	4	70	CM	30	N	O	88dm	53al	10
Ranger	RANNOR	3	65	CR	25	O	O	79el	35arg	10
Scout	NIAL	3	50	CR	30	O	N	51ec	45ao	10
Mage	LOTHIRIEL	3	50	S	30	N	N	15da	-	25
Animiste	THORDIL	3	53	CS	10	N	O	40mg	15da	10
Animiste	MORADAN	2	45	CS	15	O	N	35ec	15fr	15
Scouts	GARDES (9)	2	40	CR	30	O	O	45el	30al	5
Dresseuse	MORWEN	3	50	S	20	O	N	50fo	10da	15
Dresseuse	BRETHIEL	2	35	CS	25	O	O	42fo	15da	20
Dresseuse	CLIOTIL	2	39	CS	20	O	N	40ba	15da	15
Guerriers	ENNUQUES (4)	3	55	CS	30	O	N	55ec	25ao	15

dm : épée à deux mains- al : arc long- el : épée large- arg : arbalète légère-
ec : épée courte- ao : arc court- da : dague- mg : marteau de guerre-
fr : fronde- al : arc long- fo : fouet- ba : baton-



une heure sur la terrasse. Au bout d'une demi heure, une jeune femme à la peau blanche les y rejoindra. Grande, élancée, sa longue chevelure noire lui descendant jusque sur les reins, elle correspondra à la description que Lorindol a donnée de sa femme, mais la personne ne semblera porter ni chaîne, ni arceau de métal, ni aucun lien pouvant l'entraver.

Durant la journée, un groupe de cinq personnes sort du temple et part vers le nord (il ne rentrera pas avant le lendemain soir), groupe composé de Rannor, Moradan et de trois gardes.



LISTE DES SORTS DE LOTHIRIEL (18PP)

- 1-La surpuissance physique-
- 2-La loi des sorts-
- 3-Les perceptions essentielles-
- 4-Les voies du vent-
- 5-Les voies du froid-
- 6-Les voies du feu-

EQUIPEMENT

Manteau +15 au BD-
Amulette de pouvoir-PPx3-

LISTE DES SORTS DE THORDIL (12PP)

- 1-Les protections-
- 2-La maîtrise animalière-
- 3-Les purifications-
- 4-Les guérisons superficielles-

EQUIPEMENT

Anneau 2PP-

LISTE DE SORTS DE MARADAN (6PP)

- 1-Les bénéfients spirituels-
- 2-La guérison des organes-
- La guérison des muscles et des os-

EQUIPEMENT

Anneau +2 (2 soins 50/jour)-

PLANS : LE TEMPLE ET LA CRYPTÉ

ORGANISATION
DU GROUPE

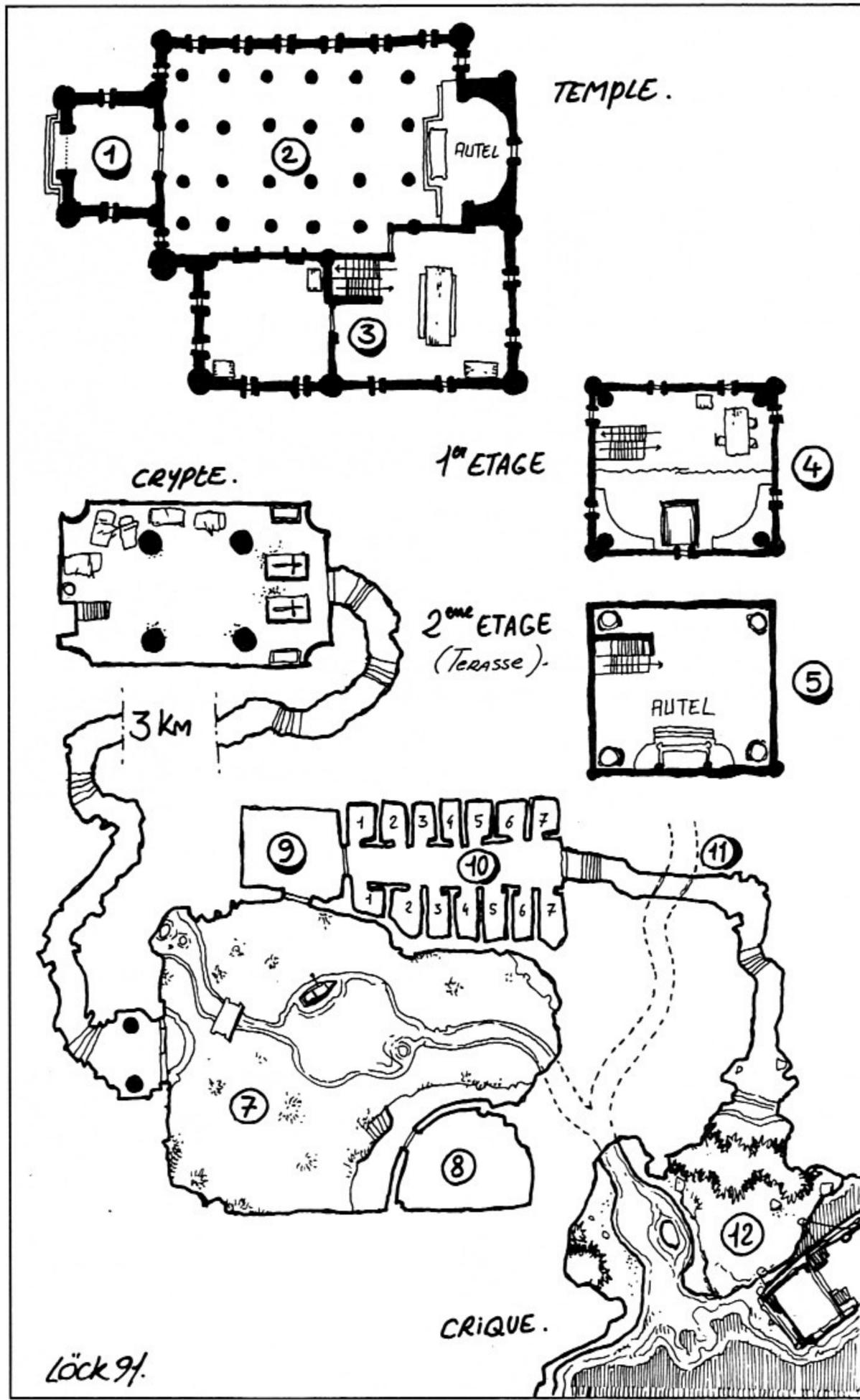
Le chef Glurin et la magicienne (Lothiriel) vivent dans la tour tandis que les autres hommes occupent le temple et la crypte à laquelle on accède par un escalier dans la tour.

CONCLUSION

Au cas où les PJ parviendraient à leurs fins, ils auront droit à la reconnaissance de Lothil Lorindol et seront considérés comme des héros par les officiels et la population de la ville, pour un certain temps. La reconnaissance est chose passagère. Par contre les PJ pourront peut-être se demander pourquoi un homme aussi puissant que Lorindol a dépensé une telle somme au lieu d'envoyer sa propre troupe, peut-être découvriront-ils ses activités répréhensibles ? Les PJ entendront certainement reparler de Lothil Lorindol. S'ils sont au courant du trafic qu'il dirige, il tentera vraisemblablement de les faire disparaître ou de les corrompre. Ceci peut donner lieu à une autre aventure, libre à vous de l'improviser...

LEGENDE

- 1- Entrée du temple (lits de camp pour gardes).
- 2-Temple (table de marbre, piliers).
- 3-Salle basse de la tour (cuisine, salla à manger, entrepot des armes (ratelier avec 5 javelots, 2 épées courtes)).
- 4-Chambre de la tour (Glurin & Lothiriel).
- 5-Térasse : vue sur les alentours.
- 6-Crypte : 2 tombeaux vides, lits de camp des hommes. Passage dissimulé très difficile à trouver si les hommes n'ont pas révélé son existence.
- 7-Grande salle traversée par un cours d'eau avec bassin d'eau douce. Elle est éclairée par une lumière non naturelle qui semble tomber du plafond. Il y a une végétation luxuriante et une grande "prairie". Un pont traverse la rivière, il y a une barque sur le bassin. Il est possible d'aller jusqu'au fleuve en passant par la rivière souterraine avec la barque.
- 8-Quartier des ennuques : c'est là que dorment les 4 ennuques chargés de surveiller les femmes.
- 9-Quartier, des dresseuses.
- 10-Cellule des prisonnières : il y a 14 cellules.
- 11-Couloir vers la crique en bateau. Il est coupé en deux par la rivière qui fait 3m50 de large à cet endroit. Il y a des barreaux au plafond qui permettent de passer en se suspendant (mm moyenne).
- 12- La crique : c'est une petite crique abritée de tous les regards indiscrets qui donne sur un bras du fleuve "Flot Gris". La rivière souterraine y débouche, il y a là un gros bateau amaré (capable de faire des voyages en mer).



JAMES

DUEL SPATIAL

JEU ORIGINAL COMPLET

INTRODUCTION

La simulation d'un combat spatial est une chose assez difficile à mettre sur pied. Et ce n'est pas tant l'établissement des règles elles-mêmes qui est ardu mais leur limpidité et leur souplesse d'utilisation. Ce dossier vous propose des règles pour des combats de SF (en particulier Star Wars) rapides et faciles à gérer, avec un minimum de dés à tirer et un maximum de choix laissé aux joueurs. Il a surtout été construit pour optimiser les sensations de 3D (les moins plates possibles !) et dans l'optique d'un Duel, d'où le titre.

Toutefois, vous pouvez n'utiliser ce dossier qu'en qualité de jeu, très apparenté aux célèbres LOST WORLDS.

Enfin, une fois les vaisseaux et pilotes établis, la durée d'une partie oscille généralement entre 15 et 30 minutes (plus si les deux combattants sont de forces égales). Il est à noter que personne n'a encore osé affronter Buck Danold, le canard de l'espace...

CREATION OU ADAPTATION

Si vous désirez adapter vos vaisseaux et pilotes à ce système, référez-vous aux règles de création en notant ceci :

- les pilotes créés plus loin correspondent à de grands pilotes. Un pilote débutant peut se schématiser à l'aide des règles sans avoir à rajouter les 2 points de création ou avec seulement 1 point ;
- les vaisseaux créés plus loin sont des chasseurs monoplaces. Mais les règles peuvent vous permettre de créer à peu près n'importe quel type de vaisseau, ou d'adapter ceux de votre jeu préféré. Seuls sont prises en compte les caractéristiques pouvant avoir un rapport avec le combat. Pour les autres, gardez vos règles habituelles.

Que vous utilisiez ce dossier comme jeu ou comme système de règles, il est très recommandé de faire un essai de création et une petite partie test de manière à mettre en évidence les relations entre



les différentes caractéristiques et les effets possibles dans la bataille.

Les créations du vaisseau et du pilote suivent des règles analogues : il faut répartir des points de créations dans les différentes caractéristiques (affectés parfois de coefficients multiplicatifs) et y ajouter les valeurs de base.

LE VAISSEAU

Vous disposez de 3 points à répartir dans les différentes caractéristiques suivantes (le chiffre en gras étant la valeur de base, le suivant lorsqu'il existe étant le coefficient multiplicatif) :

RESISTANCE = 4 + 3 X --- = ---

La résistance est la faculté d'un vaisseau à résister aux dommages une fois le blindage passé. A 0 de résistance, le vaisseau est anéanti.

BLINDAGE = 1 + --- = ---

Comme son nom l'indique, le blindage est une cuirasse (solide ou électromagnétique) qui s'interpose entre le projectile ou le rayon et le vaisseau. Lorsque le vaisseau est touché, il faut retrancher le blindage aux dégâts avant de s'attaquer à la résistance (1 point de dégât retirant 1 point de résistance). Le blindage n'est pas diminué par les dégâts.

DUEL SPATIAL

LE SYSTEME DE JEU

DISTANCE RELATIVE

Un combat aérien ou spatial est simulé de façon différente selon que les belligérants se trouvent à courte distance ou non. Lorsque vous combattez un vaisseau, celui-ci se trouve dans une des trois grandes classes de distances :

- distance de corps à corps = 1
- distance de portée courte (supérieure à 1 mais inférieure à la portée courte des armes)

TOUR DE COMBAT

Un tour de combat en corps à corps se subdivise en les phases suivantes

- 1 - déclaration des actions choisies sur papier
- 2 - confrontation des actions
- 3 - possibilité d'utiliser la chance pour changer son action au dernier moment
- 4 - résolution des actions

REMARQUE : A portée courte supérieure à 1 et à portée longue, les tours de combats se réduisent à des tirs dont les chances de succès sont de 4 à portée courte supérieure à 1, et de 1 à portée longue. Toutefois, il est nécessaire que les canons puissent être dirigés dans la bonne direction (un chasseur monoplace en pleine fuite ne pourra tirer faute d'avoir un canon mobile sur son pour-suisant).

EXEMPLE : le vaisseau de luke se déplace à une vitesse de 4 en direction d'un chasseur de l'empire, qui s'approche à vitesse 3 de luke. Au début du jeu, les vaisseaux se trouvent à distance 17. La portée courte des lasers de luke est de 2, la portée longue de 4.

A 17 points de distance, luke ne peut tirer sur son adversaire. Il se passe un tour ; les vaisseaux se rapprochent de 7 de distance (3+4). Il sont alors à 17-7=10 points de distance.

A 10 points de distance, luke ne peut toujours pas tirer. Il se passe un nouveau tour. Les vaisseaux ne sont plus qu'à 3 de distance.

A 3 de distance, luke est à portée longue ; ses chances de succès sont de 1. Il tire 1D6 et fait 4 : son tir passe à côté de la cible. Le chasseur de l'empire rate de même.

Les deux chasseurs ralentissent pour entrer en corps à corps. Soudainement, le chasseur décide de s'éloigner. Luke se retrouve à 2 de distance et tire. Il est à portée courte et ses chances de succès sont de 4. Il manque de nouveau en lançant un 5.

Toutefois, sa vitesse supérieure lui permet d'être à distance 1 (corps à corps) au prochain tour et il se retrouve en position de chasseur 1 en 2.1.

TABLE DE RESOLUTION

1 A=5 B=5 C=1.1	2 B=2 C=1.2	3 A=4 B=3 C=2	4 B=3 C=2.2	5 A=2 C=1.2
6 C=1.1	7 A=1 C=1.2	8 C=2.1	9 A=3 B=4 C=1.2	10 B=1 C=1.2
11 A=3 B=3 C=1.2	12 B=3 C=2.2	13 A=3 D=2.2	14 D=2.1	15 A=2 D=2.2
16 C=1.2	17 A=4 B=4 C=1.2	18 B=1 C=1.2	19 A=3 B=2 C=1.2	20 B=2 C=2.1
21 A=1 C=1.2	22 C=1.1	23 A=0 C=1.1	24 C=2.2	25 A=2 B=3 C=1.2
26 B=0 C=1.2	27 A=2 B=2 C=1.1	28 B=2 C=2.2	29 A=2 D=2.2	30 D=2.2
31 A=2 C=1.2	32 C=1.1	33 A=6 B=0 C=2.1	34 C=1.2	35 A=4 C=1.1
36 C=2.1	37 A=4 C=1.2	38 C=1.2	39 A=3 C=1.2	40 C=2.2
41 A=4 B=1 C=1.1	42 B=0 C=1.2	43 A=3 B=1 C=1.2	44 B=0 C=2.2	45 A=4 D=2.1
46 D=2.2	47 A=3 C=1.2	48 C=1.1	49 A=5 B=1 C=2.2	50 C=1.2
51 A=3 B=0 C=1.2	52 C=2.1	53 A=3 C=1.2	54 C=1.2	55 A=2 C=1.1
56 C=2.2	57 A=3 B=1 C=1.1	58 B=0 C=1.2	59 A=2 B=1 C=1.2	60 B=1 C=2.2
61 A=3 D=2.2	62 D=2.2	63 A=2 C=1.1	64 C=1.2	

VITESSE

Votre vaisseau se déplace à vitesse 1 en combat de type corps à corps (qui s'effectue à distance 1). Mais si vous tentez de fuir ou de rattraper quelqu'un, effectuez la différence entre les vitesses maxi (qui ne sont pas hyperspaciales) pour connaître le nombre de points de distance qui s'ajoutent ou se retranchent entre les deux vaisseaux. Consultez ensuite le chapitre Fuite.



		CHASSEUR 1			
		1	2	3	4
CHASSEUR 2	1	1	2	3	4
	2	5	6	7	8
	3	9	10	11	12
	4	13	14	15	16

1.1 FACE A FACE FRONTAL

		CHASSEUR 1			
		1	2	3	4
CHASSEUR 2	1	33	34	35	36
	2	37	38	39	40
	3	41	42	43	44
	4	45	46	47	48

2.1 CHASSE TOTALE

		CHASSEUR 1			
		1	2	3	4
CHASSEUR 2	1	17	18	19	20
	2	21	22	23	24
	3	25	26	27	28
	4	29	30	31	32

1.2 CHASSE DESAXEE

		CHASSEUR 1			
		1	2	3	4
CHASSEUR 2	1	49	50	51	52
	2	53	54	55	56
	3	57	58	59	60
	4	61	62	63	64

2.2 CHASSE DESAXEE



CORPS A CORPS

Nous allons ici décrire l'utilisation des caractéristiques et des tables de simulation.

On notera :

A = la chance de succès de l'attaque du chasseur 1 (il faut faire A ou moins avec 1D6 pour toucher).

B = idem pour chasseur 2

C = nouvelle position du chasseur 1 qui reste le chasseur 1

D = nouvelle position du chasseur 2 qui devient le chasseur 1

En corps à corps 4 types d'action sont toujours possibles à tenter. Elles seront symbolisées par un chiffre :

.1 - attaque totale (le vaisseau est placé de manière à positionner le canon de façon optimale)

.2 - esquive totale (brutal changement de direction)

.3 - acrobatie attaquante (acrobatie pirouettante permettant de gêner les assaillants dans leur tentative de toucher, tout en se réservant une possibilité d'attaquer)

.4 - acrobatie plançante (acrobatie de type "Han solo" ayant pour but d'éviter les coups et de se retrouver dans une position plus favorable).

Enfin, il existe 4 types de positions relatives des chasseurs entre eux.

Les deux chasseurs peuvent être en face à face frontal (1.1), face à face desaxés (1.2), chasse totale (2.1) (un chasseur est directement derrière l'autre), ou chasse désaxée (2.2).

Les étapes d'un tour de combat vont utiliser les tables de positions relatives et la table de résolution.

On supposera (pour des raisons de commodités dans l'illustration des règles) que les deux vaisseaux sont en face à face frontal (1.1) au début du combat. Le chasseur 1 est toujours le chasseur dont la position relative est la plus avantageuse : en chasse totale ou désaxée, c'est le vaisseau qui se trouve derrière l'autre. En face à face, il convient aux joueurs

de fixer qui est le chasseur 1 en début de combat (après il ne pourra plus y avoir de doute) en notant bien qu'en position de face à face (frontal ou désaxé) le chasseur 1 n'a pas d'avantages par rapport à l'autre (si on est en face d'un vaisseau l'autre est en face de vous, il y a donc symétrie sur les tables 1.1 et 1.2 comme vous pourrez le constater plus tard)/

.Etape 1 - déclaration des actions : Les chasseurs 1 et 2, doivent écrire le numéro de l'action qu'ils ont choisi (1 pour attaque totale, 2 etc). Si vous êtes chassé ou chasseur en 2.1 ou 2.2 vous pouvez également essayer de fuir (cf. Règle de la fuite).

.Etape 2 - confrontation : Les deux joueurs s'échangent leurs choix.

.Etape 3 - utilisation de la chance : Si un joueur veut changer d'action, il peut essayer en utilisant la chance. Pour cela, il doit tirer 1D6. S'il fait sa chance ou moins avec ce jet, il peut changer son action. S'il fait plus, sa force passe à 0 et il doit conserver son ancienne action.

.Etape 4 - résolution des actions : Consultez ensuite la table de position relative appropriée (au début 1.1 face à face frontal) en plaçant en colonne le choix du chasseur 1 et en ligne celui du chasseur 2 (par exemple 1 (attaque totale) pour le chasseur 1 et 2 (esquive totale) pour le chasseur 2 nous donne 5 sur la table 1.1)

Le résultat lu (ici 5) se matérialise à l'aide de la table de résolution (on voit qu'en 5 il y a A = 2 et C = 1.2. A=2 signifie que le chasseur 1 a pour chance de base de toucher 2, donc qu'il doit faire 2 ou moins avec 1D6 + ou - les modificateurs comme superpilote, brouilleur etc. C = 1.2 signifie que le chasseur 1 reste le chasseur 1 (c'est le C qui donne ce résultat) et le 1.2 signifie que les adversaires se retrouvent en chasse désaxée 1.2)

On détermine les tirs et éventuellement les dégâts et le tour est terminé.



LA FUITE

Si un vaisseau se trouve en position de chasseur 1 en 2.1 ou 2.2, il peut décider de fuir sans prendre de risque durant 1 tour (la portée des armes et l'avance que vous aurez alors pris vous permettrons de gérer votre fuite, en notant que vous serez en position de chassé 2.1 dès le tour suivant si votre adversaire vous poursuit). A grande distance, les combats ne sont plus tri-dimensionnels mais quasiment plan (cf. portée longue).

Si un vaisseau se trouve en position de chassé en 2.1 ou 2.2, il peut fuir à condition que sa vitesse soit supérieure à celle du chasseur ennemi. Se reporter alors aux règles de portée courte et longue, après avoir subit une première attaque à A = 5 (plus les bonus et malus habituels).

Christian GABRIEL

le pion

magique

news ... news ... news ... news ... news ... news

FRANÇAISES

Hawkmoon	: LA FRANCE	217 F ■
Torg	: LE CALICE DES POSSIBILITÉS	91 F ■
Cyberpunk	: L'ÉCRAN	84 F ■
Warhammer	: KISLEV	142 F ■
Warhammer	: REPOSE SANS PAIX	123 F ■
Runequest	: RÉÉDITION	236 F ■
Rolemaster	: CHARACTERS RECORDS	106 F ■
Nouveauté	: HEAVY METAL	217 F ■

ANGLAISES

TSR	: DLS1 NEW BEGINNINGS /	
	DRAGONLANCE.....	60 F ■
TSR	: RA2 SHIP OF HORROR	91 F ■
TSR	: THE RUINS OF UNDERMOUNTAIN /	
	Forgotten Realms/Waterdeep	160 F ■
ALIENS	: Boardgame	264 F ■
ALIENS	: Expansion	132 F ■

"NOUVEAUTÉS"

JEUX DE ROLES

LA TERRE CREUSE	151 F □
CYBERPUNK	225 F □
PREDATEURS	209 F □
SHADOWRUN	179 F □
écran	76 F □
seattle source book	119 F □
IN NOMINE SATANIS	199 F □
écran	84 F □
intervention divine	120 F □
daemonis compendium	180 F □
berserker	120 F □
baron samedi	119 F □
mors ultima ratio	120 F □
demonix remix	120 F □
STORMBRINGER	239 F □
écran	84 F □
le voleur d'âmes	123 F □
démons et magie	109 F □
le loup blanc	109 F □
JAMES BOND 007	115 F □
manuel Q	95 F □
équipement	115 F □
pour votre information	92 F □
Dr No	66 F □
Goldfinger	85 F □
Octopussy	85 F □
vivre et laisser mourir	94 F □
MALÉFICES	189 F □
HS À LA LISIÈRE DE LA NUIT	59 F □
HS BESTIAIRE	115 F □
1. drame ... recollets	59 F □
2. carnet ... capitaine plinn	59 F □
3. brasiers ... jamais	69 F □
4. délivrez-nous du mal	59 F □
5. dompteur de volcan	69 F □
6. enchères ss pavillon noir	59 F □

7. musique ... meurtres	69 F □
8. montreur d'ombres	59 F □
9. folies viennoises	59 F □
10. cœur cruel	59 F □
APPEL DE CTHULHU	180 F □
écran	65 F □
années folles	179 F □
monstres	95 F □
Cthulhu 90	115 F □
monstres des contrées	95 F □
CAMPAGNES	
masques de Nyarlathotep	165 F □
contrées du rêve	125 F □
Cthulhu by Gaslight	115 F □
rejeton d'Azathoth	115 F □
œufs de Karlatt	133 F □
SCENARI	
ombres de Yog-Sothoth	95 F □
asile d'alienes	95 F □
fungi de Yuggoth	95 F □
malédiction des chtoniens	95 F □
trace de tsathogghua	95 F □
meurtre à Dunwich	49 F □
terreur sur Arkham	66 F □
murmures des profondeurs	95 F □
recherche de Kadath	95 F □
seul face au Wendigo	57 F □
terreur venue des étoiles	57 F □
terror Australis	105 F □
les grands Anciens	133 F □
ROLEMASTER	298 F □
J.R.T.M.	220 F □
campagnes en français	114 F □
scenarii en français	67 F □
campagnes en anglais	106 F □
scenarii en anglais	58 F □
Gorgoroth	159 F □
écran ou carte J.R.T.M.	64 F □

lords of M.E. (au choix)	114 F □
creatures of M.E.	95 F □
treasures of M.E.	117 F □
adventures guidebook II	117 F □
Mc Bride's character's of M.E.	122 F □
LIBRAIRIE ANGLAISE / TOLKIEN	
journeys of Frodon	110 F □
complete guide of M.E.	79 F □
the book of lost tales VII	79 F □

BOARDGAMES FRANÇAIS

car wars	199 F □
escalibur	257 F □
rencontre cosmique (4 J)	155 F □
kristal	257 F □
vallée des mammoths	229 F □
dracula	235 F □
suprématie	245 F □
armada	290 F □

SIMULATIONS IMPORT

merchant of Venus	210 F □
new world	210 F □
republic of Rome	289 F □
advanced squad leader	289 F □
ASL code of Bushido	298 F □
squad leader	269 F □
cross of iron	218 F □
desert Shield factbook	89 F □
sylver Bayonet	275 F □
operation Shoestring	375 F □

Pour toute commande d'un montant supérieur à 200 F, un cadeau de bienvenue au **CLUB DU PION MAGIQUE** vous sera offert. Participation aux frais de port 35 F, port gratuit à partir d'une commande de 450 F. Livraison dès réception en recommandé. Dans la limite des stocks disponibles.

POUR COMMANDER

cochez vos cases et renvoyez le Bon au PION MAGIQUE, 151 rue St-Pierre, 14300 Caen, tél. 31 85 17 77

Total commande F
 Port (si commande inférieure à 450 F) 35 F
 Montant du chèque
 à l'ordre du PION MAGIQUE F

NOM

ADRESSE

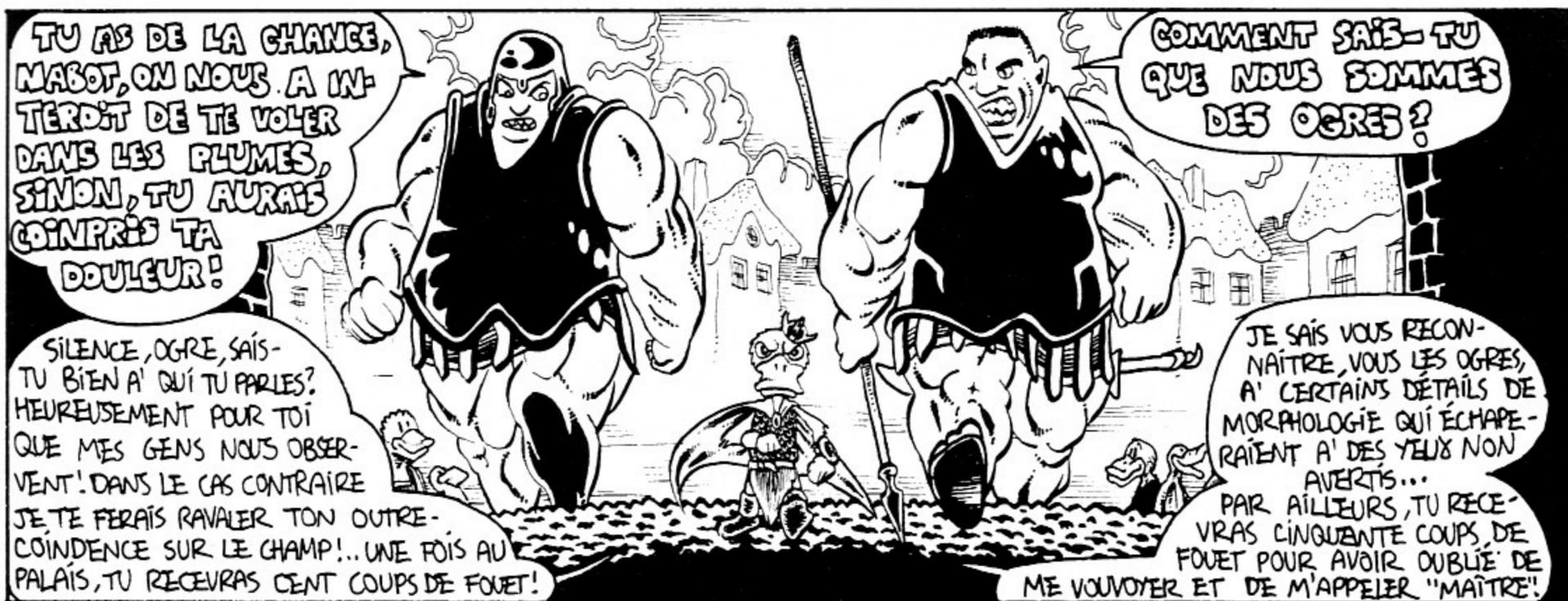
.....

.....

.....

TÉL





TU AS DE LA CHANCE, MABOT, ON NOUS A INTERDIT DE TE VOLER DANS LES PLUMES, SIMON, TU AURAS COMPRIS TA DOULEUR!

COMMENT SAIS-TU QUE NOUS SOMMES DES OGRES?

SILENCE, OGRE, SAIS-TU BIEN A QUI TU PARLES? HEUREUSEMENT POUR TOI QUE MES GENS NOUS OBSERVENT! DANS LE CAS CONTRAIRE JE TE FERAIS RAVALER TON OUTRE-COINCIDENCE SUR LE CHAMP!... UNE FOIS AU PALAIS, TU RECEVRAS CENT COUPS DE FOUET!

JE SAIS VOUS RECONNAÎTRE, VOUS LES OGRES, A CERTAINS DÉTAILS DE MORPHOLOGIE QUI ÉCHAPERAIENT A DES YEUX NON AVERTIS... PAR AILLEURS, TU RECEVRAS CINQUANTE COUPS DE FOUET POUR AVOIR OUBLIÉ DE ME VOULOYER ET DE M'APPELER "MAÎTRE".



REGARDEZ, C'EST LUI! C'EST DANOLD!

QUAND J'SERAI GRAND J'SERAI COMME LUI!

HIER, DIT-ON, IL S'EST RENDU MAÎTRE DE LA VILLE, ET AUJOURD'HUI IL PREND OFFICIELLEMENT POSSESSION DU PALAIS LUNAIRE!

AINSI, CE QU'ON RAKONTAIT ÉTAIT VRAI! CE DANOLD EST RÉELLEMENT NOTRE SAUVEUR!



REGARDEZ COMME IL A FIÈRE ALLURE AVEC SA GARDE PERSONNELLE!

IL EST BOOO!... DANOLD, JE T'AIMME!

C'EST VRAI QU'IL EST BEAU! VITE, DONNEZ-MOI UN FAUTEUIL, QUE JE LE CASSE!

ÇA Y EST, IL ENTRE DANS LE PALAIS!



HE BIEN, QU'EST CE QUE ÇA VEUT DIRE?

PAS DE COMITE D'ACCUEIL, PAS DE TAPIS ROUGE, ET PUIS COIN ENCORE



PATIENTEZ ENCORE UN PEU, MAÎTRE, NOUS VOUS AVONS PRÉPARÉ UNE PETITE SURPRISE!



UNE SURPRISE?! BIEN! J'AIME LES SURPRISES!

SI SON OMNIPOTENCE VEUT BIEN SE DONNER LA PEINE D'ENTRER



NOUS INFORMONS SA CANARDITE QUE LE DIVER SERA SERVI DANS UNE SEMAINE!



UN PEU PLUS TARD, DANS LE CABINET DE TRAVAIL DU PRÉTEUR EUFNATIUS...

OH PRÉTEUR, NOUS VOICI DEVANT TOI POUR TE DIRE QUE NOUS AVONS RÉUSSI NOTRE PÉRILLEUSE MISSION!

AH! BIEN. JE SUIS TOUJOURS OBLIGÉ DE RATTRAPER LES BÊTISES DE CE STUPIDE DÉCURION!

ENFIN, L'IMPORTANT EST QUE CET AVORTON CANARD SOIT AU CACHOT!

EN EFFET, OH PRÉTEUR! ... ET QUE DOIT-ON FAIRE À CE DANOLD? L'ÉCARTELER? LE JETER AUX LIONS, PEUT-ÊTRE? OU BIEN LE TORTURER? NOUS ATTENDONS TES ORDRES, Ô EUFNATIUS!



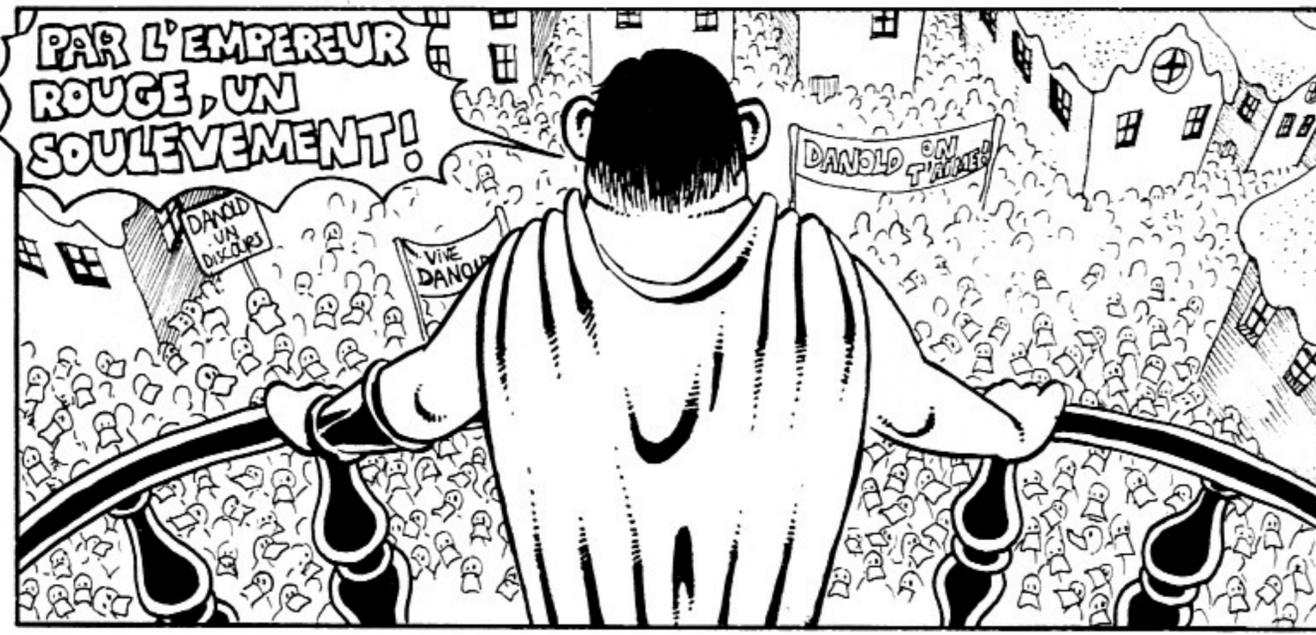
RIEN DE TOUT CELA, MES BRAVES ENFANTS...

CE CANARD, DANOLD, SEMBLE TELLEMENT APPRÉCIER LES PALAIS QU'IL SERA SANS DOUTE TRÈS HEUREUX D'HONORER LE MIEN, ET ÉTANT DONNÉ QUE CE NOBLE SEIGNEUR NE SE DÉPLACE JAMAIS SANS ACCOMPAGNEMENT, SA GARDE PERSONNELLE SE COMPOSERA ESSENTIELLEMENT DE FINES PINÇES DE PERSIL, DE MARRONS CHAUDS ET DE...



MAIS... COINCE QUI SE PASSE? QUEL EST CE BRUIT?

JE CRAINS, OH PRÉTEUR, QU'IL S'AGISSE DE LA POPULATION PLUMÉE DE DUCKPOINT...



PAR L'EMPEREUR ROUGE, UN SOULEVEMENT!

DANOLD UN DUCOR!

VIVE DANOLD!

DANOLD ON T'AIMES



MALHEUR!! CES IMBECILES DE CANARDS CROIENT VRAIMENT QUE DANOLD EST LE SOUVERAIN DE LA VILLE! HORREUR! JE VAIS ME RETROUVER AVEC UNE RÉVOLUTION SUR LES BRAS!... ET L'EMPEREUR ROUGE NE VA PAS ÊTRE CONTENT DU TOUT!

DAMNATION! AMENEZ-MOI CE MAUDIT VOLATILE!

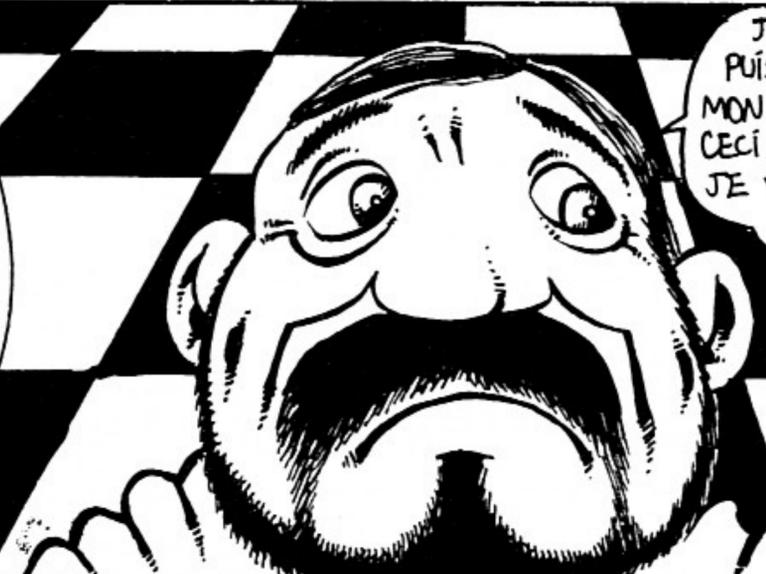
... ET QUELQUES MINUTES APRÈS, DANOLD EST DEVANT EUFNATIUS...

AINSI, C'EST TOI, MISÉRABLE LARVE, QUI EN VOULAIT À LA VIE DU PLUS FORMIDABLE PALMIDÈDE AYANT JAMAIS EXISTÉ !
TE RENDS-TU BIEN COMPTE DÉTRITUS VISQUEUX, DU GÉNOCIDE GÉNÉRALISÉ QUE TU VOULAIS COMMETTRE SUR NOUS, DANOLD IER, EMPEREUR-DIEU DE DUCKPOINT (*)



(*) ET PROCHE BANLIÈRE

... ET LE PIRE ... LE PIRE, C'EST LA MANIÈRE DONT TU AS OSÉ TRAITER TON SEIGNEUR ET MAÎTRE, Ô TOI, IMMONDE DÉCHET GÉLATINEUX : LE JETER AINSI AU CACHOT AVEC POUR SEULE EXPLICATION UN COUP DE PIED AU CROUPION, DE LA MÊME MANIÈRE QU'ON LE FERAIT AVEC LE PREMIER VA-NU-PALMES VENU !... VERMISSEAU RAMPANT !

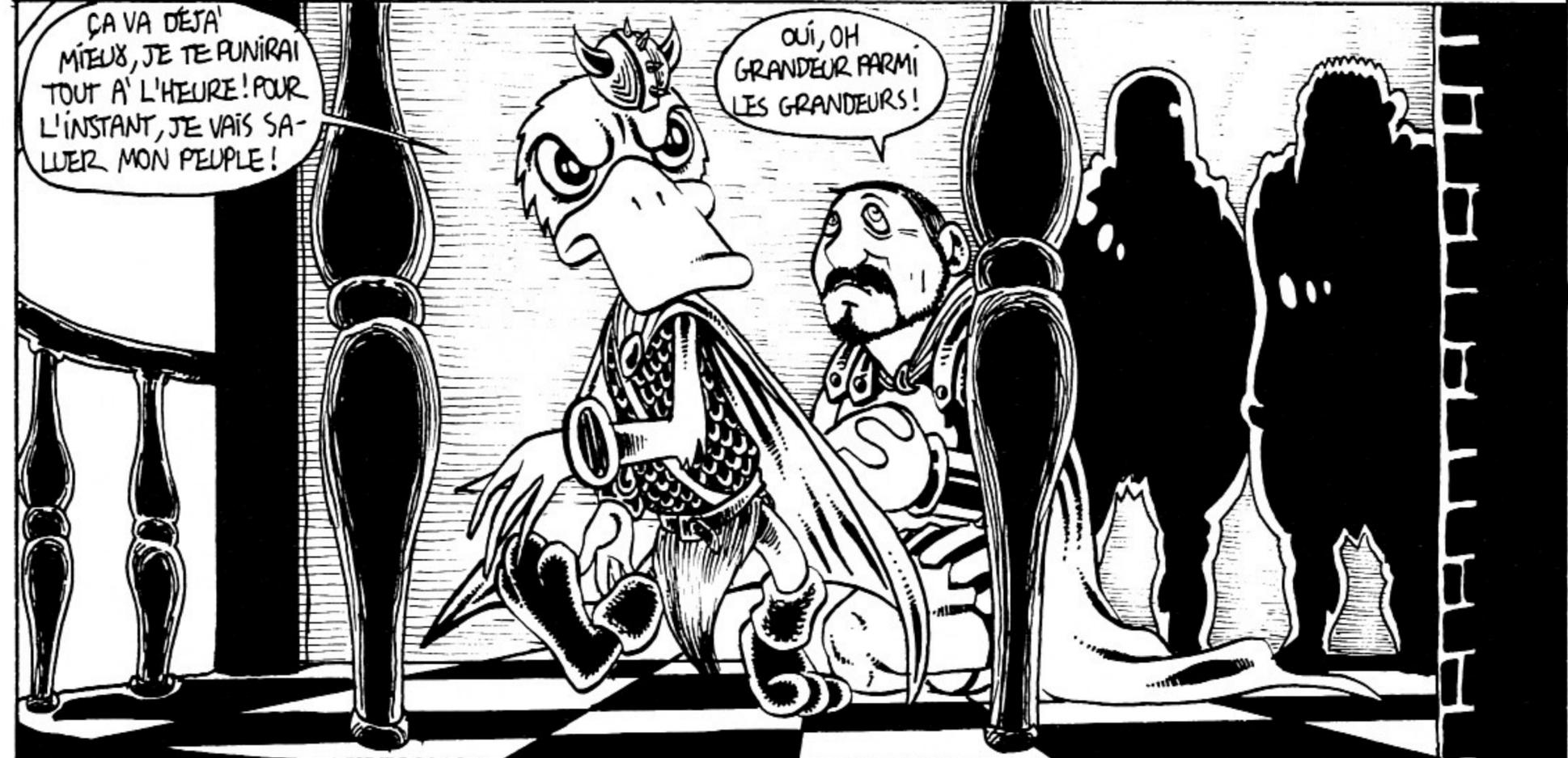


J'AI PÉCHÉ, Ô PUISSANCE DÉPASSANT MON ENTENDEMENT, MAIS TOUT CECI N'EST QU'UN QUIPROCOIN, JE VOUS AVAIS PRIS POUR UN AUTRE !

N'ESSAIE -PAS D'ARRONDIR LES COINS, IGNOBLE RAT PUANT, TU SERAS PUNI AINSI QUE TU LE MÉRITES !

OUI, Ô DIVINITÉ DESCENDUE PARMI LES LARVES QUE NOUS SOMMES (SURTOUT MOI), PUNISSEZ VOTRE SERVITEUR COMME IL SE DOIT !

ÇA VA DÉJÀ MIEUX, JE TE PUNIRAI TOUT À L'HEURE ! POUR L'INSTANT, JE VAIS SALLER MON PEUPLE !



OUI, OH GRANDEUR PARMI LES GRANDEURS !

TU NE CROIS PAS QUE LE PRÉTEUR EN FAIT UN PEU TROP ?



PEUT-ÊTRE, MAIS C'EST LE MEILLEUR MOYEN DE SE DÉBARASSER DE CE SALE OISEAU MÉGALOMANE, TOUT EN ÉVITANT UNE RÉVOLUTION ! TU SAIS BIEN CE QU'ON DIT À DUCKPOINT = ON NE FAIT PAS D'OMELETTE SANS CASSER DES ŒUFS !

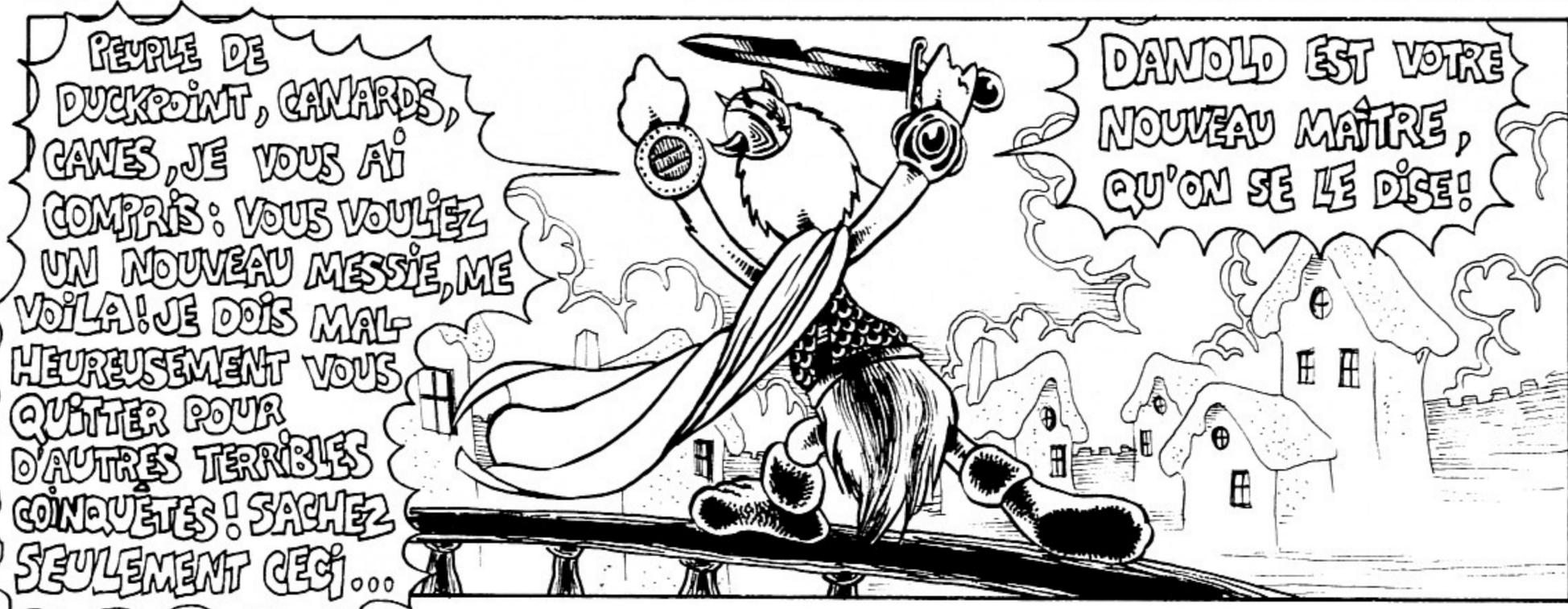


HA, LES BRAVES GENS!

HOURRA

BRAVO

VIVE DANOLD



PEUPLE DE DUCKPOINT, CANARDS, CANES, JE VOUS AI COMPRIS: VOUS VOULIEZ UN NOUVEAU MESSIE, ME VOILA! JE DOIS MALHEUREUSEMENT VOUS QUITTER POUR D'AUTRES TERRIBLES CONQUÊTES! SACHEZ SEULEMENT CECI...

DANOLD EST VOTRE NOUVEAU MAÎTRE, QU'ON SE LE DISE!



OÙ?



QUELS POUVOIRS! REGARDEZ, IL A DISPARU DANS UN ÉCLAIR BLANC!

... TOUTS DERRIÈRE ET LUI DEVANT!



ÇA ALORS, OÙ EST-IL PASSÉ? ENFIN, LE PRINCIPAL EST QU'ON AIT ÉVITÉ LA CATASTROPHE!



LA CATASTROPHE?

... ÇA VIENT, ÇA VIENT...

PERIPLE A DORASTOR

RUNEQUEST

Ce scénario est un petit peu différent des scénarios pour RuneQuest qui ont été publiés jusque là. Il est en effet extrêmement difficile, et principalement conçu pour des Maîtres des Runes (Seigneurs ou Prêtres Runiques), qui seront amenés à évoluer dans la redoutable région de Dorastor, souvent baptisée "endroit le plus dangereux de Glorantha !"

Cependant, le scénario est tout de même prévu pour des joueurs qui n'ont pas de personnages Seigneurs ou Prêtres Runiques, et qui auront ainsi l'occasion de vivre une aventure très dépaysante et différente, dans sa dimension, de celles qu'ils ont jouées jusqu'alors.

Les différentes possibilités pour jouer cette aventure sont donc :

- de jouer son propre seigneur ou prêtre runique. Se reporter alors aux différentes missions décrites plus loin ;
- de jouer son initié (ce qui est le strict minimum d'expérience pour ce scénario). Ceci est très risqué pour le personnage. Dans ce cas, un prêtre ou seigneur runique accompagne le personnage (voir fiches en annexes) et est joué en PNJ par le Maître ;
- de jouer un prêtre ou seigneur runique, même si l'on ne possède pas d'aventurier de ce niveau. Dans ce cas, on utilisera les caractéristiques d'un Maître des Runes PNJ, données en annexes.



LES MISSIONS

Il n'est pas possible de prévoir des missions différentes pour chaque culte de Glorantha, du moins dans le cadre d'un scénario. C'est pourquoi nous avons prévu cinq types de missions différents.

Le Maître de jeu trouvera, pour son groupe de joueurs, la mission qui correspond le plus au culte concerné (exemple : un groupe d'aventuriers de Taureau Tempête pourra faire la mission prévue pour les Orlanthi, les deux cultes étant associés. On supposera alors que des Khans des Tempêtes accompagnent le Seigneur des Vents d'Orlanth).

Chaque mission est jouée par un groupe de Maîtres des Runes (de 1 à 4, selon le nombre que les joueurs veulent incarner), accompagné par des initiés (dix, principalement des PNJ joués par le maître, mais dont certains peuvent être incarnés par les joueurs, s'ils le désirent).

LA MISSION LUNAR (ou alliés) : Le grand Prêtre du temple des sept mères confie à un groupe de Maîtres des Runes particulièrement motivé, la mission de se rendre en Dorastor pour y trouver un ermite de Nysalor, qui leur permettra, par ses questions énigmatiques, de passer le test de l'"illumination", et avoir ainsi accès au rang d'Initié de la Lune Rouge (suprême honneur !), avec tous les avantages qui s'y rattachent (rang, autorité, respect, sorcellerie lunaire, etc...). Le Grand Prêtre rappellera à ses fidèles, avant qu'ils ne partent qu'aucune carte de Dorastor ne



peut leur être fournie, la géographie de ce lieu étant variable, et leur précisera ceci à propos de l'illumination : "nous avons cinq sens, peut-être six, l'illumination est le septième."

LA MISSION ORLANTHI (ou alliés) : Harmast Pied Nu est un héros Orlanthi très connu de l'époque de la Guerre de Gbaji. Il réussit deux quêtes héroïques, et combattit le Dieu trompeur Gbaji en personne.

On raconte qu'il fut blessé en Dorastor par Gbaji, que son sang cristallisa, et qu'il contiendrait d'énormes pouvoirs. Jusqu'à présent, cela restait dans le domaine de la légende, mais plusieurs témoignages récents (de survivants de Dorastor, chose rarissime !) ainsi qu'une divination semblent confirmer l'existence du crystal.

Les seigneurs des vents Orlanthis doivent donc se rendre en Dorastor pour retrouver et rapporter ce crystal, qui représente une relique inestimable pour la culture Orlanthi. Pour les aider dans leurs recherches, l'un des membres du groupe disposera d'un bracelet en bronze spécialement enchanté, portant les Runes d'Orlanth, et qui luira dans un rayon de 100 mètres autour de l'objet sacré.



LA MISSION HSUNCHEN (ou alliés) : Un ours sacré de la tribu a été tué, puis dépecé par un Broo adorant Mallia. Il s'est vêtu de la peau, et a lancé une malédiction sur la tribu Hsunchen, avant de repartir à Dorastor d'où il est originaire. Depuis son départ, les bêtes sont malades, plusieurs femmes sont mortes en accouchant...

Les Hsunchens attribuent ces malheurs au broo qui a souillé l'animal sacré de la tribu. La maladie est particulièrement redoutée chez les Hsunchens. Les PJ devront donc retrouver le broo profanateur, le punir, et rapporter la peau de l'ours, pour que son esprit retrouve la paix et que la "malédiction" soit levée.

LA MISSION DES CIVILISES (ou alliés) : Par civilisés, j'entends aussi bien la culture occidentale (comme Schnela), que la culture Yelmitte, ou Froneliennne (bien que pour les Yelmites, il est également envisageable d'associer le Seigneur du Soleil au groupe de Lunars, les deux cultes étant associés. Dans ce cas, le MJ trouvera une récompense appropriée pour le Seigneur du Soleil). Depuis très longtemps déjà, les sorciers civilisés essayent de reconstituer le livre de Zzabur, le fabuleux sorcier. Une page de ce livre se trouverait en Dorastor, dans une caverne à la forme très particulière de crâne humain (on raconte que ce crâne est la réplique du crâne de Zzabur).

Le groupe de civilisés (sorciers et chevaliers) doit donc localiser cette grotte, et ramener le parchemin (la page du livre de Zzabur).

LA MISSION DES NON-HUMAINS : Si les joueurs veulent incarner leurs personnages non-humains (trolls, elfes, nains, centaures, etc...), le Maître devra également leur trouver une mission. Comme il n'est pas possible de trouver une mission particulière pour chaque type de non-humain, nous conseillons au Maître de donner une mission de type "Quête", adaptée au groupe de joueurs. S'il s'agit d'elfes, la mission pourrait être la quête d'un "Bâton de Vie" (Wand of Life), ou d'un arc ayant appartenu à un héros elfe ; pour des joueurs trolls, cela pourrait être une pierre aux propriétés fabuleuses (l'une des fameuses "pierres trolls", est capable de séparer l'être chaotique sur lequel elle a été lancée en 1D4 morceaux) ; etc. Si le Maître a la chance de posséder le supplément "Plunder" pour la deuxième édition de RQ, il pourra choisir un objet qui correspond bien au groupe de joueurs. Si le Maître ne possède pas ce supplément, il n'aura qu'à inventer l'objet magique et son histoire. Attention ! Cet objet ne saurait devenir la propriété d'un joueur, mais devra au contraire être ramené au temple pour être précieusement protégé par le culte.

NOTES AU MENEUR DE JEU

Etant donné la nature très particulière de ce scénario, sa présentation n'est pas classique elle non plus. Cette mission constitue presque la phase qui précède la quête héroïque. Si les personnages joueurs y survivent, leur puissance augmentera grandement, et ils pourront tenter une quête héroïque (quand le jeu "mythique" permettant ces quêtes sera enfin sorti !).

Pour chaque "chapitre" de cette aventure, ainsi, le scénario exposera :

la situation ; ses dangers ; les solutions pour s'en sortir ; la perte des survivants (initiés ou autres) en fonction de la décision qui a été prise.



LES PROVINCES LUNARS (chapitre I)

Une fois leur mission assignée, les PJ devront se rendre à Dorastor. Pour cela, ils passeront d'abord nécessairement par les provinces lunars.

LES BARBARES DE TALASTAR

Situation : le groupe d'aventuriers est intercepté par un groupe de 30 barbares des collines de TALASTAR; Ces barbares ont la réputation d'être plus ou moins lunarisés. Ceux-ci viennent du Sud de Talastar, du royaume de Bilini, et servent le roi Bolthor Vifoeil (réputé pour apprécier les danseuses lunaires !)

LES DANGERS : les barbares de Bilini sont assez susceptibles et impulsifs. Il se sont rangés du côté des lunaires, aussi, les PJ devront-ils se méfier, selon leur culture.

Les barbares demanderont au groupe de PJ ce qu'ils font ici, sur leurs terres, et leur demanderont un salut au nom de l'Empereur Rouge. Pour bien s'assurer de la culture lunar des PJ, les barbares demanderont également de faire quelques pas de danse lunar (particulièrement s'il y a des femmes parmi le groupe).

LES SOLUTIONS : pour les lunaires ou associés (Yelmites) : ce que demandent les barbares est tout à fait réalisable par le groupe. Reste à savoir si les PJ seront aussi conciliants, ou s'ils refuseront de s'abaisser de la sorte, auquel cas la situation risque de dégénérer en bataille, les barbares soupçonnant (peut-être un peu bêtement) les PJ d'être des espions, voire des bandits de Skanthei (un clan ennemi).

pour les non-lunaires : pour éviter une bataille, peut-être coûteuse (en vies ou en sorts runiques), les PJ devront accepter le salut au non de l'Empereur Rouge (humiliant peut-être, mais sage pour la suite de l'aventure), et essayer de danser "à la lunar". Pour réussir ces pas de danse, le (ou les) PJ devra réussir un jet de connaissance des humains ou connaissance du Monde (Glorantha), à sa convenance (donc, le plus haut !). Si le jet est raté, les PJ auront toujours la pos-

sibilité de rattraper leur maladresse par l'humour, en affirmant par exemple que "(nom du personnage) est un si piètre danseur qu'on ne peut distinguer s'il danse ou s'il s'échauffe avant de commencer !" Si les PJ refusent de s'"abaisser" de la sorte, ou n'arrivent pas à rattraper leur erreur (à l'appréciation du Maître), cette altercation se terminera dans le sang.

LES CONSEQUENCES :

* si les PJ se sont pliés (d'une manière ou d'une autre) aux exigences des barbares, ils ne subiront aucune perte pour ce chapitre.

* si la situation a dégénéré en bataille, chaque Maître des Runes devra choisir le nombre d'adversaires qu'il désire combattre pour cette bataille. Ce choix sera déterminant pour la perte des suivants (ils sont 10 au début de l'aventure). Plus les joueurs accepteront de combattre d'adversaires individuellement, moins leurs suivants souffriront (d'un autre côté, plus les PJ prendront de risques vis à vis d'eux-mêmes). Le Maître du jeu résoudra individuellement les combats pour chacun des joueurs (ces combats sont sensés se dérouler simultanément), puis déterminera la perte des suivants en tirant 1D100 (un seul jet, après que tous les combats individuels aient été terminés).

Si les Maîtres des Runes combattent à 2 contre 1 (minimum pour un Maître !) : tirer 1D100 : 01-25 : aucune perte ; 26-50 : 10% de pertes parmi les suivants (le MJ devra bien tenir les comptes du nombre de suivants) ; 51-75 : 20% de pertes ; 76-00 : 30% de pertes.

Si les Maîtres des Runes combattent à 3 contre 1 : 1D100 : 01-50 : aucune perte ; 51-75 : 10% de pertes ; 76-00 : 20% de pertes.

Si les Maîtres des Runes combattent à plus de 3 contre 1 : 1D100 : 01-75 : aucune perte ; 76-00 : 10% de pertes.

LES BANDITS DE SKANTHI

Juste avant d'arriver sur le territoire de Dorastor, les PJ feront une autre rencontre, cette fois avec les "clans de bandits" de Skanthi. Il s'agit d'un clan de barbares Orlanthi fanatiques extrêmement féroces. Vêtus de cuir, arborant fièrement les Runes d'Orlanth, ils interpellent les PJ, et leur demanderont de réciter le poème Orlanthi anti-chocs.

SITUATION : il s'agit un peu du même type de rencontre que précédemment, mais inversé. Les bandits de Skanthi sont totalement fanatiques, et si les PJ ne s'exécutent pas à la perfection, ils seront automatiquement attaqués.

LES SOLUTIONS : pour les Orlanthi (ou associés) : il suffit de réciter le fameux poème qu'un Orlanthi doit prononcer devant un être chaotique avant de l'occire. Le Maître peut exiger au joueur de le réciter (s'il l'en sait capable), ou simplement demander un jet de dé.

Les PJ n'ont pas droit à l'erreur (attention aux maladroites !). Là encore, le MJ jugera si les PJ ont la sagesse d'essayer d'éviter le combat, ou s'ils gaspillent (peut-être inutilement) leurs forces par fierté.

Pour les non-Orlanthi : la situation est beaucoup plus compliquée, les PJ devront bluffer, et raconter qu'ils sont membres laïques d'Orlanth, par exemple, pour justifier leur ignorance du poème. Pour connaître le fameux poème, les PJ devront réussir un jet de "connaissance des humains", puis trouver une explication convaincante sur leur accoutrement (à l'appréciation du Maître de jeu).

Si les PJ se sont vraiment montrés convainquants (et Orlanth sait que ce ne

sera pas facile, surtout pour des lunars !), le MJ acceptera un jet d'éloquence. En cas d'échec, c'est le combat !

LES CONSEQUENCES : utiliser les mêmes règles que pour la rencontre précédente avec les barbares de Talastar.

L'ARRIVEE A DORASTOR

Après deux jours de voyage dans les provinces lunars, le groupe approche la terrifiante région de Dorastor. Le MJ ne manquera pas d'inquiéter et de stresser les joueurs alors qu'ils pénètrent le redoutable territoire (le MJ doit essayer de faire peur à ses joueurs. Il insistera bien sur les descriptions, s'interrompant par moment pour créer un effet dramatique ou de tension). Le MJ décrira les montagnes noirâtres sur leur gauche, qui ensèrent la région infestée. Il expliquera cette curieuse sensation de tremblements et de grondements constants que les aventuriers ressentent sous leurs pieds. Tout, ici, leur paraît inhabituel : la végétation semble mouvante, et a des couleurs très bizarres : violet, pourpre, noir mêlés au vert.

Le silence est également inquiétant : aucun oiseau ne chante, aucun insecte, aucun témoignage de vie animale. Le vent lugubre est la seule source constante de bruit. De temps à autre, un bruit (peut-être un cri ?) étrange et impossible à analyser remonte de l'intérieur des Terres.

Après s'être enfoncés dans le territoire maudit, les PJ devront traverser un grand lac. Il ne se passera rien de dangereux pour eux, mais ils ne doivent pas le savoir. Aussi, inquiétez-les du mieux que vous pouvez.





LA NUIT TOUS LES ELFES SONT NOIRS (Chapitre 3)

LES ARBRES AMBULANTS (chapitre 2)

Après avoir trouvé le lac, les PJ passent une petite colline et se retrouvent dans une cuvette naturelle après avoir descendu la colline.

SITUATION : des arbres étranges apparaissent autour de la cuvette. Le MJ ne devra pas attirer ostensiblement l'attention des joueurs sur ces arbres, il devra simplement les intégrer dans sa description en mentionnant leur étrangeté. Si les PJ insistent pour en savoir plus (cela prouvera qu'ils s'en méfient vraiment), le MJ autorisera des jets de scruter aux Maîtres des Runes. Un succès spécial indiquera que les arbres semblent en fait se déplacer imperceptiblement, et se resserrer même sur le groupe.

DANGER : les arbres sont nombreux, ont encerclé les PJ, et resserrent leur étau. Les PJ ne doivent pas attendre pour agir, ils ne doivent même pas attendre d'être au contact, car les arbres possèdent la faculté de projeter des espèces de fléchettes empoisonnées, jusqu'à une distance de 30 mètres.

LES SOLUTIONS : les arbres ont certaines limitations : leur lenteur, le nombre limité de fléchettes (10 chacun),

la portée limitée de leurs armes (30 mètres) et la crainte du feu. En utilisant ces faiblesses (qui sont tout à fait possible à trouver), les aventuriers peuvent se sortir de ce mauvais guépier. Ils peuvent par exemple incendier une partie des arbres (en se concentrant tous sur les mêmes), puis passer au travers du trou ainsi créé avant que les autres arbres n'aient eu le temps d'arriver à portée de tir. Pour prendre encore moins de risques, les PJ peuvent même provoquer les tirs des arbres qu'ils comptent brûler, en restant à un peu plus de 30 mètres. Quand les arbres n'ont plus de munitions, les PJ pourront les incendier en toute tranquillité.

LES CONSEQUENCES : Si les PJ ont agi intelligemment et ont évité totalement les tirs des arbres, ils seront sains et saufs tout comme leurs suivants. S'ils n'ont pas été assez prudents, le MJ devra tirer 10 fois les dés pour chaque Maître des Runes, sous le pourcentage des tirs des arbres. Chaque succès occasionne 2D10 points de dégâts, et inocule un poison de potentiel 10 (cumulable avec d'autres) contre la constitution du Maître des Runes, si les dégâts ont passé l'armure évidemment.

Pour les suivants, le MJ tirera 1D100 : 01-25 : 10% de pertes ; 26-50 : 20% de pertes ; 51-75 : 30% de pertes ; 76-00 : 40% de pertes (on arrondit toujours au chiffre supérieur. Exemple : 40% de pertes parmi 7 suivants = $0,4 \times 7 = 2,8$ soit trois morts. 10% de pertes chez 1 seul suivant signifie qu'il est mort).



Après avoir échappé à la menace des arbres ambulants, les PJ devront passer leur première nuit à Dorastor. Comme vous vous en doutez, elle ne sera pas de tout repos.

SITUATION : durant la nuit, le campement des aventuriers sera approché et attaqué par des elfes noirs mutants (car chaotiques) de Dorastor.

Ces elfes noirs n'ont rien à voir avec les petits elfes noirs liés aux champignons.

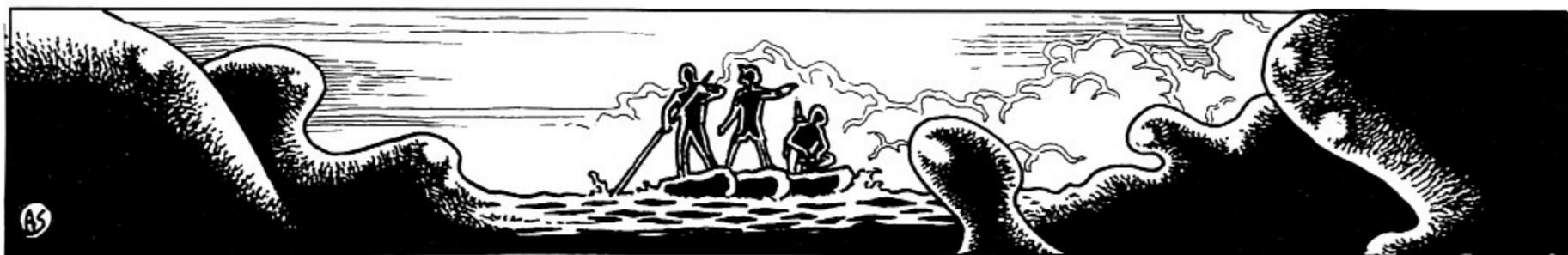
En fait, ils sont de la taille d'un elfe brun, sont vêtus de cuir d'animal teint en noir, ont la peau noire d'ébène, et les yeux rouges. Ils portent toutes sortes d'ornements représentatifs du chaos (boucles d'oreilles en forme de Rune du chaos, anneau dans la narine, etc).

Ils utilisent des arcs, tout comme les elfes, mais sont excellents également au corps à corps (ils manient l'épée large).

Ils sont particulièrement sauvages, féroces, et agissent quasiment exclusivement de nuit (qui leur confère des avantages de dissimulation considérables). Des elfes, en effet, ils ont également hérité de la discrétion.

DANGERS : dans la nuit bien noire de Dorastor, les elfes noirs seront particulièrement difficiles à distinguer. Ils profiteront de cette "semi" invisibilité pour attaquer le campement (les PJ perdent 50% de leurs pourcentages d'attaque pour pouvoir toucher les elfes !). Ce clan d'elfes noirs possède la particularité suivante : chacun de ses membres dispose du trait chaotique de cracher de l'acide, de potentiel 10, trois fois par jour. Les elfes ne s'en priveront pas (bonjour les armures !). La technique des elfes noirs sera de s'approcher le plus silencieusement possible du camp ; (ils ont 90% de "déplacement silencieux". Si le jet est réussi, les PJ doivent réussir un jet spécial d'écouter pour entendre quelque chose, et un critique pour localiser la source du bruit). Arrivés près des aventuriers (à une dizaine de mètres), ils cracheront tous ensemble (leur portée est d'environ 10 mètres) avant de lancer leurs flèches. Ils sont trente en tout.

SOLUTIONS : les elfes noirs ont des faiblesses : deux phobies. Une phobie



mineure (le feu), et une phobie majeure (la lumière vive : ils sont inversés par rapport aux elfes verts, ils n'ont pas de chlorophylle dans les veines, et une forte lumière les affaiblit et les démoralise).

Les PJ devront absolument utiliser ces faiblesses, s'ils veulent éviter de trop gros dégâts dans leurs rangs.

CONSEQUENCES : les conséquences de cette altercation dépendent de deux facteurs : la taille actuelle du groupe (il vaut mieux qu'il n'ait pas trop perdu d'effectifs) et l'utilisation ou non des phobies des elfes noirs.

De ces deux facteurs vont dépendre à la fois le nombre d'elfes noirs que chaque Maître des Runes devra combattre personnellement (le MJ résoudra ces combats pour chacun des joueurs) et la perte éventuelle parmi les suivants (initiés, soldats,...).

Dans les tableaux qui vont suivre, on trouvera trois indications. La première est un pourcentage : le MJ devra trouver le pourcentage qui correspond à l'effectif actuel du groupe par rapport au début (exemple : le groupe comporte 8 effectifs sur 14 au début. $8/14 = 0,57$, cela représente donc un pourcentage de 57, qui se trouve donc dans la deuxième ligne, compris entre 51 et 75).

La deuxième est le nombre d'elfes noirs que chaque Maître devra combattre individuellement. 3/1 signifie que le Maître devra combattre trois elfes. Enfin, la dernière indication précise le nombre de morts chez les suivants.

PREMIER CAS : les PJ n'utilisent aucune phobie des elfes noirs :

01-50 : 4/1 ; -1D4 suivants

51-75 : 3/1 ; -1D3 suivants

76-00 : 2/1 ; -1D2 suivants

DEUXIEME CAS : les PJ utilisent une phobie mineure (feu)

01-50 : 3/1 ; -1D3 suivants

51-75 : 2/1 ; -1D3 -1 suivants

76-00 : 1/1 ; -1D2 -1 suivants

TROISIEME CAS : les PJ utilisent une phobie majeure (lumière)

01-50 : 2/1 ; -1D3 -1 suivants

51-75 : 1/1 ; -1D2 -1 suivants

76-00 : 1/1 ; 0

Et de plus, dans ce dernier cas, les elfes noirs sont démoralisés et perdent la moitié de leurs pourcentages d'attaque.

LE LAC GORP (chapitre 4)

Après cette charmante nuit, les aventuriers devront repartir, et seront une nouvelle fois amenés à traverser un lac, suffisamment grand pour nécessiter la construction (rapide) d'un radeau.

Ce n'est qu'au milieu du lac que les PJ se rendent compte qu'il n'est pas tout à fait normal.

SITUATION : le lac est "imbriqué" entre deux montagnes, et il est vraiment très grand. La construction du radeau ne posera pas de problème. Une fois sur l'eau, tout semble normal. Mais arrivé vers le milieu de l'étendue, les aventuriers remarquent un curieux changement : la surface se met à onduler selon une amplitude de plus en plus énorme. L'eau se met à prendre une couleur blanchâtre, et sa texture devient de plus en plus épaisse. Soudain, tout le lac se redresse à partir des bords pour entourer le pauvre radeau. Ce dernier commence d'ailleurs à fumer et à grésiller sous l'effet d'un puissant acide. Les aventuriers réalisent enfin que le lac est en fait... un GORP !

DANGERS : si les aventuriers ne se mettent pas immédiatement (ils ont un round) hors de portée du GORP, ils seront tout simplement anéantis (le GORP effectue 100 points de dégâts par acide à chaque round, impossible à esquiver).

SOLUTIONS : il n'y en a pas beaucoup. Certes, les GORPS craignent la magie et le feu, mais vu la taille de celui-ci, il paraît peu vraisemblable que les aventuriers parviennent à l'anéantir en un round (il possède 30 points de pouvoir et 800 points de vie).

La seule solution est d'utiliser de la magie divine, sorcellerie (afin de voler, ou de se téléporter ou autre) ou une intervention divine (espérons que jusqu'ici, les PJ ne s'en seront pas servis à tort et à travers, et qu'ils pourront donc l'utiliser pour ce chapitre). Pour l'intervention divine, le Maître devra se montrer intransigeant. Il demandera à chaque joueur qui l'utilise quels effets exacts il souhaite obtenir, et vérifiera

que cela se trouve effectivement dans les capacités du Dieu. Le MJ refusera les interventions divines délirantes ou impossibles à réaliser par le Dieu. Le Dieu ignorera de telles demandes, et le personnage sera donc condamné (nous vous avons prévenu qu'il s'agissait d'un scénario difficile !). Exemple : un seigneur des vents d'Orlanth demande à son Dieu d'être téléporté avec ses amis. Orlanth peut accepter cette demande. Yelm ne pourrait pas, ne disposant pas du pouvoir de téléportation (voir sorts divins de chaque Dieu dans "les Dieux de Glorantha"); Le Maître pourra éventuellement accepter d'autres solutions pour échapper au GORP, si les joueurs en trouvent une vraiment convaincante (vous pouvez envoyer vos propositions à la rédaction, nous n'avons rien trouvé d'autre !).

CONSEQUENCES : tout individu qui n'aura pas réussi à se mettre hors de portée du GORP en un round sera éliminé, rongé par l'acide (Pschiii...).

Avant d'éliminer tous les suivants normalement condamnés (ceux qui n'ont pas été inclus dans l'intervention divine, par exemple), le MJ tirera 1D100 sous le POU de chacun d'eux. Si le jet est réussi, le suivant est sauf (il a réussi une intervention divine), sinon, pschiii...



CELUI-QUI-NE-PEUT-ETRE-BLESSE (chapitre 5)

Après avoir échappé au Gorp monstrueux, les aventuriers reprendront leur route. Vers le soir, ils rencontreront un être extrêmement étrange (mais qu'est-ce qui ne l'est pas, dans ce pays de fous !).

Il s'agit d'un petit homme, souriant, d'apparence presque banale. Il s'approchera du groupe d'une manière totalement rassurée, sûr de lui et confiant, trop confiant peut-être pour paraître naturel. Il demandera au groupe de s'agenouiller devant lui, et de lui remettre tout l'argent qu'il possède, ainsi qu'un objet magique par personne. Le petit bonhomme a un arc en bandoulière, et une épée large.

Si les PJ exécutent ses ordres, le petit homme les laissera tranquilles. S'ils refusent, ils les attaquera (il manie ses armes admirablement bien).

DANGERS : le bonhomme s'appelle "Celui-qui-ne-peut-être-blessé". Les aventuriers pourront taper de toutes leurs forces contre lui, utiliser leur magie, leurs objets magiques, du feu, de l'acide, ou n'importe quoi, C.Q.N.P.E.B ne bronchera pas, continuera de sourire,

et frappera avec une violence inouïe. Cet être est virtuellement invulnérable. Ce n'est pas le cas des PJ, ils devront donc faire très attention.

L'être attaque au SR4 avec l'épée, 2/7 avec l'arc. Il possède 150% d'attaque dans les deux armes, et effectue 1D8+1+4D6 avec l'épée, 1D10+1 avec l'arc.

SOLUTIONS : les PJ peuvent soit accepter les exigences de Celui-qui-ne-peut-être-blessé, soit essayer de l'isoler, pour qu'il ne puisse plus attaquer personne.

Il faut évidemment éviter le combat direct contre lui. Les solutions sont de l'isoler grâce à la magie (le suspendre dans l'air grâce à un sort de "voler" ou autre télékinésie), ou de l'enfermer dans un "mur des ténèbres", etc. Essayer de l'immobiliser physiquement ne sera pas chose facile, car l'être possède une force surhumaine (40), malgré son apparence frêle.

CONSEQUENCES : Celui-qui-ne-peut-être-blessé agissant individuellement, il sera facile de calculer les dégâts qu'il pourra faire dans le groupe (il suffit de résoudre les combats) avant que les PJ ne trouvent une solution.

La nuit qui suivra sera tranquille (incroyable !), mais les aventuriers auront la surprise quand le jour se lèvera, de constater qu'une nouvelle montagne est apparue sous leurs pieds durant la nuit (ces mouvements géologiques constants expliquent le grondement permanent qui règne à Dorastor).



LES BROOS ILLUMINES (chapitre 6)

A ce moment de l'aventure, les aventuriers auront déjà exploré une bonne partie du territoire de Dorastor (encore que les repères dans ce pays sont forts difficiles à trouver).

SITUATION : les aventuriers sont attaqués par 10 broos illuminés.

DANGERS : toute arme magique, tout objet enchanté utilisé contre ces broos seront absorbés par ces derniers (et irrécupérables). De même, les broos illuminés tenteront de s'emparer de tout ce qui ressemble à un objet magique, afin de l'avaler.

Les aventuriers ont intérêt à vite se rendre compte de cette propriété des broos illuminés avant de perdre tout leur attirail enchanté.

SOLUTIONS : abattre ces broos sans utiliser d'objets magiques (contre lesquels ils sont invulnérables), ou fuir.

CONSEQUENCES : perte définitive d'objets magiques dès que l'un d'entre eux a été en contact avec un broo.

Morts également possible au cours du combat (bien sûr !).





CONCLUSION

Ce scénario, très particulier, a pour objet de tester l'intelligence et la rapidité de décision des joueurs (ainsi que leur puissance de combat, bien sûr) dans plusieurs situations critiques très différentes. Il n'est donc pas classique dans sa forme (plusieurs situations dangereuses sont exposées, plutôt qu'un long scénario continu et débouchant sur une chute inattendue), et reflète ainsi l'atmosphère terriblement OPPRESSANTE et IMPREVUE qui doit régner à Dorastor.

Etant donné le niveau de difficulté, les gains pour cette aventure sont assez élevés (par rapport aux scénarios classiques de RuneQuest) :

les initiés survivants se verront enseigner deux compétences de leur choix jusqu'à 90%, et ce gratuitement (tenir compte du temps d'apprentissage malgré tout), et pourront être automatiquement (pas de jet de dé) promus Seigneurs ou Prêtres Runiques dès qu'ils auront rempli les conditions d'admission.

Les Maîtres des Runes se verront remettre un objet magique (rarissime avec RuneQuest !) par leur temple, ou supérieur. Le MJ pourra en créer un (en restant bien dans l'esprit RuneQuest : en faisant une matrice par exemple), ou en utiliser un du supplément Plunder, s'il le possède (je ne veux vexer personne !).

Exemples d'objets :

LUNARS : cimenterre écarlate (peut dégager une lumière rouge à 30 mètres de rayon, 30 points d'armure, incassable, possède le sort "cimenterre de vérité" qui peut être utilisé sans dépense de points de pouvoirs 2 fois par semaine) ;

ORLANTHI : bracelet du tonnerre (peut projeter un éclair d'électricité de 3D6 dégâts, à condition d'être véhiculé par un objet conducteur d'électricité, comme une épée. L'éclair part de la main où se trouve le bracelet), etc.

De plus, les Maîtres bénéficient d'un entraînement gratuit de 5.000 lunars, et seront prochainement promus à un grade supérieur (Grand Prêtre, Chef d'armée, Magus,...). Ils peuvent apprendre 1D6 (points de pouvoirs) en magie divine (ou sorcellerie, ou équivalent) gratuitement et sans dépense spirituelle non plus.



LA CONFERENCE DE RALZAKARK (chapitre 7)

Après cette nouvelle péripétie, les aventuriers approchent du but. Cependant, avant d'arriver à la grotte qui correspond à leur but ultime (même si tous les groupes ne le savent pas), ils entendront des clameurs s'élever à quelques kilomètres sur leur droite. S'ils se rapprochent suffisamment, ils pourront distinguer un très grand broo, presque majestueux dans sa laideur, en train de parler d'une voix grave et grondante comme le tonnerre. Une aura d'une puissance incroyable émane de ce broo. Il se tient debout sur une sorte d'autel, et s'adresse à une multitude d'autres broos et autres créatures chaotiques. Si les PJ écoutent un petit peu, ils apprendront l'intention de Ralzakark (c'est le nom de ce roi des broos et roi de Dorastor) de tromper prochainement les lunars. Il en rira aux éclats. Si les PJ veulent en savoir plus, et restent là pour écouter la suite, ils commettront une lourde erreur : repérés par Ralzakark, ils seront automatiquement anéantis par ce demi-dieu (la curiosité est un vilain défaut à Dorastor !).

LA GROTTTE (chapitre 8)

S'ils ne se sont pas attardés près de Ralzakark, les aventuriers arriveront près d'une grotte de la forme plus ou moins d'un crâne humain. C'est le but ultime pour chaque mission. Qu'il s'agisse de l'ermite, du crystal, du broo portant la peau d'ours ou de la page du livre de Zzabur, ce que recherchent les aventuriers se trouve là. Le MJ adaptera la grotte en fonction de la mission confiée aux PJ, et fera en sorte que les aventuriers obtiennent ce qu'ils recherchent sans trop de difficultés (après tout, ils l'ont bien mérité).

LE RETOUR (chapitre 9)

Si les PJ sont en pleine forme, ou si le Maître est un petit sadique, il pourra faire rencontrer aux aventuriers de retour un petit groupe de créatures chaotiques : il pourra faire un petit mélange de tout ce qui peut être chaotique, et utiliser les caractéristiques moyennes des créatures données dans les règles. Exemple de créatures chaotiques : loups garous, ogres, géants, coloquours, escargots dragons, vomieuvres, gorps, hommes scorpions, broos, harpies, vampires... Pourquoi ne pas faire un petit groupe composés de quelques unes de tous ces petits rigolos ?

ANNEXES

LUNAR : Egnatius,
Seigneur Runique de
Yanafal Tarnils

FOR:18 CON:18 TAI:17 INT:17
POU:17 DEX:17 APP:13 PF:10
PM:17 PV:18

ARMURE :

Cotte de mailles enchantée = 11 points partout.

ARMES :

Cimeterre : RA5 1D6+2+1D6 98% / 94% AP15 (acier)

Bouclier rond : parade = 97% AP18 (acier)

Dague : RA6 1D4+2+1+1D6 78% / 82% AP9 (acier)

Arc composite : RA 2/7 1D8+1 A% = 93%

MAGIE D'ESPRIT (63%) :

Vivelame 5 protection 4 soins 6 confusion disruption

MAGIE DIVINE (78%) :

Déflagration mentale (2) cimeterre de vérité (3) guérir les blessures (1) résurrection (1) folie (2) divination (1).

NOTE : divine intervention sur 1D10.

Compétences : scruter 93%

Connaissance du Monde 91%

Connaissance des humains 90%

Parler Pelorien 93%

Déplacement silencieux 91%

Equitation 95%

2 compétences (au choix) à 80+1D6% cinq à 70+1D6%

Les dernières sont au pourcentage de base+1D6%.

NOTE : Si les joueurs veulent incarner plusieurs maîtres des runes d'un même culte, le MJ utilisera la même fiche pour chacun (en changeant le nom du personnage, évidemment) et fera les modifications suivantes :

Pour les compétences : pour chacune d'entre elles, faites +1D6-1D6.

Ainsi, les personnages seront sensiblement différents. De même, les joueurs pourront choisir des sorts différents de ceux de la fiche s'ils le souhaitent (voir "Les Dieux de Glorantha").



LES CREATURES DE DORASTOR

BARBARES DE TALASTAR TYPE

FOR:16 CON:15 TAI:14 INT:13
POU:14 DEX:15 APP:10 PF:20
PM:14 PV:15

Protection : 4 partout

ARMES :

Cimeterre RA6 1D6+2+1D4 72% / 70% AP10

Bouclier targe : 23% / 75% AP12

Arc composite : RA 2/7 1D8+1 67%

MAGIE : (59%)

Vivelame 3 confusion disruption soins 2

COMPETENCES :

Esquive 30% scruter 66% écouter 38% pister 35%

BANDITS DE SKANTHI TYPE

FOR:16 CON:15 TAI:14 INT:13
POU:14 DEX:15 APP:10 PF:20
PM:14 PV:15

Protections : 4 partout

ARMES :

Epée large RA6 1D8+1+1D4 72% / 70% AP 10

Bouclier targe : 23% / 75% AP12

Arc composite : RA 2/7 1D8+1 67%

MAGIE (59%) :

Vivelame 3 confusion disruption soins 2

COMPETENCES :

Esquive 30% scruter 66% écouter 38% pister 35%

ARBRES AMBULANTS

FOR:30 CON:20 TAI:30 INT:06
POU:20 DEX:10

Mouvement:2 PV:25 PF:50 PM:20

LOCALISATIONS/POINTS

D'ARMURE :

01-05 : racines/10

06-15 : tronc/15

16/20 : branches/08

NOTES : Les arbres ambulants n'ont pas vraiment de points de vie, leurs points d'armure fonctionnent de la même manière que les PA d'une arme. Quand ils sont descendus à zéro, la partie est brisée.

.Si les arbres sont attaqués par le feu, les dégâts sont directement retirés des points d'armure et des PV. Quand PV=0, l'arbre est carbonisé.

ARMES :

Fléchettes RA3 40% 2D10+poison potentiel 10, portée =30m

Branches RA5 45% 1D6+4D6

COMPETENCES : pister 55%

ELFES NOIRS MUTANTS

FOR:14 CON:16 TAI:10 INT:14
POU:16 DEX:20 APP:13

Mouvement:4 PV:13 PF:19 PM:16

Armure = 3 partout

ARMES :

Crachat acide RA2 70% 1D10 acide (3 fois/jour)

Arc Elfique RA1/5/9 99% 1D8+1

Epée large RA5 94% 1D8+1 82% AP10

Petit bouclier 92% PA8

MAGIE (89%) :

Multimissile 3 dare dart démoralisation disruption soins 4 stupéfaction.

TRAITS CHAOTIQUE : Crache l'acide

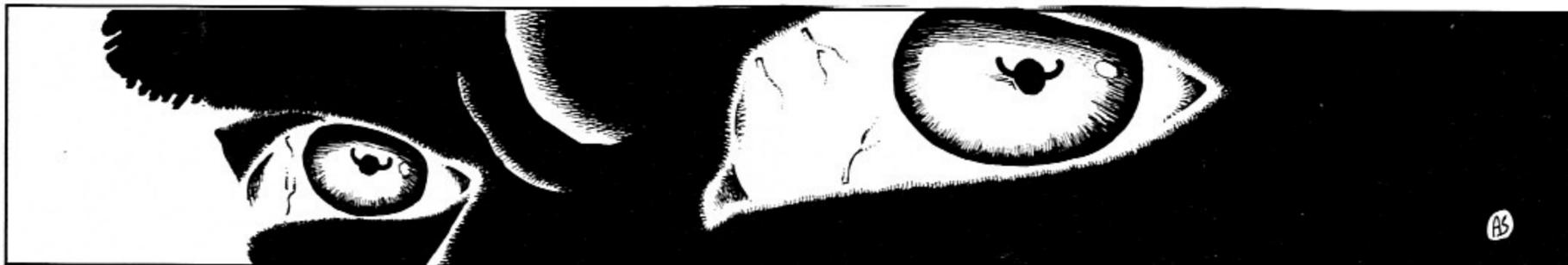
COMPETENCES :

Esquiver 70% scruter 92% (vision nocturne) pister 85% grimper 97% déplacement silencieux 90% spécial : invisibilité

Nocturne : -50% d'attaque pour leurs ennemis.

PHOBIES : Feu (mineure)

Lumière vive (majeure)



BROOS ILLUMINES

FOR:18 CON:18 TAI:18 INT:13
POU:18 DEX:14 APP:06
Mouvement:4 PV:18 PF:28 PM:18
Armure:10 partout (trait chaotique)

ARMES :

Cornes RA5 88% 1D6+1D6
Massue RA4 94% 1D8+1D6 92% 6
Lance RA3 92% 1D8+1+1D6 90% 8
Hache de bataille RA4 95%
1D8+2+1D6 84% 10

Bouclier -/90% PA12

MAGIE (60%) :

soins 3 stupéfaction disruption divine (80%) : inverser le chaos

NOTE : Les Broos illuminés ont la propriété d'absorber tout objet magique avec lesquels ils entrent en contact,

COMPETENCES :

Esquiver 66% scruter 88% pister 55% écouter 47%

**ORLANTHI : Dakkash,
Barbare seigneur des
vents de Orlanth**

FOR:14 CON:16 TAI:16 INT:15
POU:18 DEX:17

Bonus aux dégâts +1D4

Mouvements:3 DEX MRA:2 TAI
MRA:1 MELE MRA:3

Points de Magie:18 PdV:16 P de
fatigue:30/4

ARMURE : 9 points partout (cuir +
anneaux + acier)

.MAGIE DE L'ESPRIT (64) :

Démoralisation Force:1 Soins:3
Détecter ennemis Communication:3
Protection:4

.MAGIE DIVINE :

Eclair:45 Téléportation Bouclier:3
Commander Sylphes

ESPRIT ALLIÉ : INT:17 POU:16

.MAGIE D'ESPRIT :

Démoralisation soins:6 vivelame:6
mobilité:2 communication mentale:1

.MAGIE DIVINE :

Guérir Blessures:2 (1 use)

ARMES :

Epée large enchantée : RA:5 ATTA:98
1D8+1D4 PAR:77% PA:20 (l'esprit
est dans l'épée)

Lance de charge : RA3 ATT:92%
1D10+0+3D6 PAR:/ PA:10

Arc composite : RA2/7 ATT:102%
1D8+1 PAR:26%

Bouclier normand en acier : RA6
ATT:30% 1D6+1D4 PAR:94% PA:24

COMPETENCES :

Equitation:92% Esquive:50% Scruter:82% Chercher:62% Ecouter:77% Pister:58% Déplacement silencieux:49 Se cacher:62%

**HSUNCHEN : Slovark,
humain shaman hsunchen de
Rathor**

FOR:16 CON:16 TAI:18 INT:17
POU:21 DEX:16 APP:14

BONUS AUX DEGATS : 1D6+1D6
DEX MRA:2 PM:21 PV
(enchantement de vie):28 PF:34

ARMES :

Hache de bataille:RA5 ATT:62%
1D8+2+1D6 PAR:38%

Griffes:RA6 ATT:70% 1D4+1+1D6
PAR:/

Arc long:RA2/7 ATT:68% 1D8+1
PAR:32%

Bouclier normand:SR6 ATT:28%
1D6+1D6 PAR:72% PA:16

COMPETENCES :

Esquiver:64% Connaissance des
animaux:74% des humains:78% du
monde:58% des plantes:80% premiers
soins:96% déplacement silencieux:62%
Se cacher:53% chercher:60% pister:44% scruter:63%

NOTE : Sous forme OURS, mêmes PV
totaux et mêmes points d'armure

ARMES :

Morsure:RA9 ATT:60% 1D10+1D6

Griffes:RA6 ATT:68% 1D6+1D6

Immunité aux métaux non purs

NOTE : l'ours attaque d'abord avec les 2
griffes puis avec la morsure le même
round

MAGIE : Cérémonie:78% Enchan-
tement:82% Invocation:75%

MAGIE DE L'ESPRIT : Commu-
nication mentale:2 Démoralisation
Enchantement d'armure, de vie, de lien,
de matrice de PM, et de sorts. Soins:6

ESPRIT EVEILLE : POU:24 INT:14
Ecran spirituel:6 Miroir:5 Mur des
ténèbres:2

ESPRIT LIES DANS DES GEMMES :
2 de folie POU:21 - 1 de peur -
POU:20 - 2:de folie POU:21 1 de
peur POU:20 2 de guérison POU:17

PROTECTIONS MAGIQUES : Tirez
pour le perso 2D6 PA par location dus à
un enchantement d'armure (à tirer une
seule fois en début).

JARRID, sorcier adepte

FOR:11 CON:13 TAI:12 INT:18
POU:18 DEX:20 APP:16

BONUS AUX DEGATS : 0 DEX
MRA:1 PM:18 PV:13 PF:23

ARMES :

Dague : RA7 ATT 60% 1D4+2

Arbalète : RA1/2RM ATT:60%
2D4+2 PARR:46%

COMPETENCES :

Esquive:60% Eloquence:80% Con-
naissance du monde:75% Déplacement
silencieux:60% Se cacher:68% Dissi-
muler:58% Passe-passe:64%

MAGIE :

Cérémonie:78% Enchantement:62%
Invocation:74% Durée:78% Inten-
sité:82% Multisorts:64% Portée:58%

FAMILIER (fantôme sous la forme d'un
serpent)

FOR:1 CON:1 TAI:1 DEX:1 INT:18
POU:24

SORTS :

Paralyse:78% Neutraliser magie:62
Résistance aux sorts:74%, aux dé-
gâts:70% PdV:60% Renforcer dé-
gâts:66% Métamorphoser humain en
limace:60% Projection vision:70%
Projection SON:64% Projection odo-
rat:28% Drainer l'âme:66% Régéné-
rer blessures:88%

GEMMES : Enchantement de lien
d'apprenti, création familiale.



Léonidas VESPERINI

SOURCES : Les Dieux de Glorantha-
Genertela- Cults of Terror- Runequest
Compagnion- Interview Greg Stafford
(Quest 1)- Le monde Lavalite (p.j Farmer).-

REPORTAGE SPECIAL

DANWORLD

EN NOUVELLE ANGLETERRE

Mais oui, Chers Lecteurs, vous lisez bien. Après l'Angleterre, je suis cette fois allé en Nouvelle Angleterre, toujours dans cette optique de vous apporter le maximum d'informations sur cet univers du jeu de rôle que nous chérissons tous (après moi, bien sûr). Pour les ignares, je préciserai que la Nouvelle Angleterre est une région du Nord-Est des Etats-Unis, dénommée ainsi par les premiers colons qui arrivèrent dans ce "Nouveau Monde". Les amateurs de l'Appel de Cthulhu en ont certainement entendu parler, puisqu'Arkham est sensé s'y trouver, et que Boston et Providence s'y trouvent effectivement. (Lovecraft croyait nous la faire, mais il ne m'a pas eu ! Ces villes là ne sont pas mytiques ! Bénissez, Chers lecteurs, ce sens de la déduction et du concret que j'applique généreusement en toute occasion...)

Je me suis donc rendu en cette région réputée pour son puritanisme (et c'est vrai que là-bas, les canes ne font pas de concours de T-shirts mouillés, c'est pas comme en Floride, où les canes sont bronzées et participent à ce genre d'événement !), et j'ai assisté à une convention : LA TOTAL CONFUSION V.

Je vous rapporte donc les informations que j'ai pu en tirer, aussi bien en tant qu'observateur, qu'en interlocuteur privilégié (j'ai eu l'occasion d'interroger de nombreux joueurs, éditeurs et vendeurs).



LA "TOTAL CONFUSION"

Je pense qu'il est intéressant de décrire une convention typique des Etats-Unis, afin de faire des comparaisons avec ce que l'on trouve en France. L'intérêt est d'une part qu'il ne s'agit pas d'une "MEGA" convention comme la GEN CON (on compare donc ce qui est comparable !), et d'autre part, qu'en connaissant plus ou moins la situation aux Etats-Unis, on peut plus facilement émettre des hypothèses quant à l'évolution probable du marché en France (je

pense qu'il serait absurde de nier l'influence des Etats-Unis sur l'ensemble du marché des jeux de Rôle).

Malgré sa taille modeste, donc, la Total Confusion est tout de même la première convention de la Nouvelle Angleterre. Pour cette 5ème édition de 1991, les organisateurs ont enregistré 324 pré-inscriptions, et 250 inscriptions sur place, ce qui porte le total à près de 600 (soit l'équivalent environ à une convention comme les joutes du téméraire en France, qui est déjà une grosse manifestation).

La convention s'est déroulée du 22 au 24 février dans les locaux du grand hôtel Sheraton Inn, à Worcester, dans le Massachussets. Les sponsors ont été très nombreux cette année : Avalon Hill, Chaosium, FASA, Flying Buffalo, Games Workshop, Grenadier, MB, Parker, Steve Jackson, WEG.

Pour vous donner un ordre d'idée au niveau des prix, sachez que la pré-inscription est de 8 dollars par jour, ou 20 dollars pour les trois jours, et de 10





dollars par jour sur place. On remarque que c'est sensiblement plus cher qu'en France, d'autant plus que l'on paye à nouveau selon l'événement auquel on participe (deux dollars pour un jeu de rôle sur un jour, trois dollars pour un jeu de rôle sur deux jours, deux dollars pour les jeux de plateau, six dollars pour les grandeurs nature, etc).

Une fois que l'on a donné tous ces sous, que trouve-t-on à l'intérieur ?

Il faut reconnaître que le programme est assez complet. Jugez plutôt :

* des tournois de jeux de rôle (bien sûr) : AD&D (très présent), Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Ars Magica, RôleMaster, Torg, Shadowrun pour les plus connus, mais également : Space 1889, Morrow project, Champions, Boot Hill et Twilight 2000 qui sont plus rarement pratiqués en tournoi en France.

* des jeux de plateau : la liste est impressionnante (différence là-aussi par rapport à la France) : Acquire, Air Cav, Air Superiority, Amoeba Wars, Assault, Axis & Allies, Battle for Moscow, Blood Bowl, British Rails, Car Wars, Circus Maximus, Civilization, Conquest of the Empire, Diplomacy, Dragonlance, Empire Builder, Family Business, Fire Team, Fortress America, A House Divided, Himt for Red October, Illuminati, King Maker, Kings & Things, Kremlin, Merchant of Venus, Modern Naval Battles, Monopoly 1809 : Napoleon, Red Storm Rising, Risk, Russian Campaign, Shogun, Sixth Fleet, Sky Galleons of Mars, Squad leader, Supremacy, Third Reich, Titan et 1830 (ouf !)

* des jeux de figurines : Space Hulk, Battletech, Star Fleet Battles, WH 40K,...

* des grandeurs nature

* des concours de peinture de figurines

* des concours de costumes

* des concours de scénarios

* des concours de dessin

* des animations (dessins animés japonais)

Les avantages par rapport à la France se situent au niveau du programme (vraiment exhaustif !) et du professionnalisme. (tout a été prévu : la plaquette de présentation de la convention fait 30 pages, et décrit jusqu'au thème de chaque scénario qui sera joué, des T.Shirts portant les logos de la convention sont disponibles partout, la place ne manque pas et tout le monde est séparé selon sa spécialisation,...).

Les inconvénients par rapport à notre hexagone se situent au niveau du prix (plus élevé, on l'a déjà dit) et du manque de personnalités présentes (les conventions américaines étant très nombreuses et les Etats-Unis étant un très grand pays, il est rare de trouver beaucoup de personnalités du jeu de rôle dans des conventions moyennes, alors que c'est tout-à-fait possible en France).

Au niveau de l'ambiance qui y règne, on peut dire qu'elle est assez similaire (et là, on peut faire une constatation amusante : les joueurs de rôle types sont très semblables d'un pays à l'autre, France, Angleterre, USA, alors que les différences au niveau de l'individu moyen sont tout de même assez marquées).



LES JEUX DE RÔLE

J'ai voulu savoir un peu plus quels sont les succès et les bides en matière de jeux de rôle chez nos amis américains (toujours dans cette région de la Nouvelle Angleterre). J'ai donc interrogé plusieurs joueurs ainsi que des vendeurs, présents à la manifestation. Je dois bien sûr préciser que ces personnes étaient assez surprises de voir un canard leur poser des questions (je me demande pourquoi ? Peut-être à cause de mon accent Gloranthien ?). Néanmoins, elles ont été très aimables, et voici les résultats de mon sondage :

- Parmi les jeux les plus populaires, les Hits :

Qu'on ne s'y trompe pas, AD&D est là et bien là. Même si ce n'est plus forcément la même génération qui y joue, le jeu est toujours très pratiqué.

Shadowrun est indéniablement un Hit également, et m'a quasiment toujours été cité comme tel par les joueurs et les vendeurs ;

Battletech est un très bon succès outre Atlantique (assez grosse différence par rapport à la France).

TMNT est un hit également, tous les produits TMNT se vendent aux USA, y compris les produits dérivés plutôt destinés aux gamins, ce qui irrite un peu les joueurs de rôle.

Warhammer 40 K a plus de succès que le jeu de rôle.

- Parmi les bons succès, je citerais :

L'Appel de Cthulhu, vraiment considéré comme un jeu adulte et vénérable en Nouvelle Angleterre.

Gurps est un très bon succès, fréquemment cité.

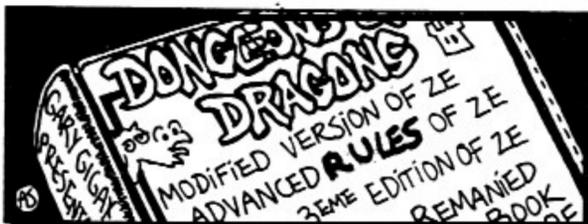
Les jeux de super-héros marchent bien aux States (différence, là encore, par rapport à la France) : Marvel Super Heroes est très populaire, et DC Heroes, qui a bénéficié du succès du film Batman, également.

Starwars est toujours un très bon succès, assez suivi.

Cyberpunk est un très bon succès, sans plus (les américains disent "it's not burning the sea". Amusant, non ?).

- Les jeux "prometteurs" sont :

RIFTS (très acheté ces derniers temps), TORG (qui intéresse beaucoup les américains), la nouvelle version de Champions (jeu de super-héros), et,



dans une certaine mesure, Stormbringer qui intéresse de plus en plus les américains (pour la première fois, le jeu n'ayant jamais vraiment décollé jusqu'à présent).

- Les jeux en "déclins" sont :

Paranoïa, qui fut pourtant très populaire, Gamma World, qui fut assez apprécié (sans jamais être un gros hit), mais qui aujourd'hui paraît dépassé par les nouveaux jeux (RIFTS, Shadowrun, Torg).

Rolemaster semble également déjà baisser de régime, Traveller n'échappe pas à la règle bien que les "Die-Harders", comprenez "jusqu'au boutistes", continuent d'y jouer, et Vilains and Vigilantes semble définitivement sur la voie de l'oubli.

- Parmi les jeux relativement inconnus, je citerais :

RuneQuest, bien que l'estime vis-à-vis de ce jeu m'ait paru très bonne ; Star Trek est un jeu connu, mais très peu pratiqué (essentiellement par les fans), ElfQuest est un peu dans la même situation, Pendragon ne connaît pas encore un véritable succès là-bas, et enfin, pour citer deux jeux vraiment inconnus, je nommerais Doctor Who et Hawkmoon (surprenant pour ce dernier non ?).

CONCLUSION

Le monde du jeu de rôle américain est en fait très similaire au britannique, évoqué dans QUEST 2 (bien que je devrais plutôt dire que le milieu britannique se rapproche des USA, mais respectons l'ordre chronologique des Quests, MON ordre !).

En France on trouve en fait des originalités intéressantes : nous sommes moins intéressés par les jeux de plateau que nos voisins d'Outre Manche et d'Outre Atlantique, les jeux de super héros ou autres robots géants n'ont pas pris chez nous, de même que les jeux basés sur des séries télévisées ou des bandes dessinées. En revanche, les jeux basés sur des oeuvres littéraires semblent avoir un succès plus marqué chez nous que chez nos amis mangeurs de popcorn ou de rosbif (l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, Cyberpunk, Hawkmoon, JRTM, etc...).

J'aimerais dire que c'est la "culture française" qui ressort par cette constatation, mais je n'irai pas jusque là !



DANOLD

Sondage réalisé auprès de joueurs présents lors de la TOTAL CONFUSION V (Merci à Bob, Dean et Paul en particulier) et des boutiques suivantes : FICTION BOOKSTORE, DRAGON'S LAIR, THE GAMEMASTER, FANTASY LEGIONS et MUSIC QUEST).



L'été arrive...

Montrez vos bras musculeux et bombez le torse en arborant le **T.SHIRT** du plus fabuleux canard de tous les temps. Disponible pour les plus rapides d'entre vous, groupies de **DANOLD**.

PRIX : 99 F, frais compris par chèque à l'ordre de **CITADELLA**, adressé à **QUEST, 14 rue Crozatier 75012 paris**

MANIFS

— ARCACHON —

Du 9 au 11/08, LES BOYENS DES CATACOMBES

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

— BLANC-MESNIL —

Du 18.05 au 20.05.1991, la CHARGE DU 93ème DE BLANC-MESNIL organise le TROPHEE ALEXANDRE 1991, tournoi de jeu d'histoire avec figurines concernant les périodes historiques antique et médiévale. Chaque joueur met au point une armée avec des figurines 25 mm en plomb. Le tournoi se déroulera en 4 matchs de 4h. Au programme également démonstrations et initiations sur "De Bellis Antiquitatis", reconstitution de la bataille d'Eylau.

Accès par le RER, ligne B, station Drancy; Bus n 148 station rond-point de la Division Leclerc. Autoroute B3: sortie BLANC-MESNIL ; Autoroute A1 : sortie LE BOURGET. Pour tout renseignement s'adresser auprès d'Alain RAYNAUD, 121 av A.Briand, Bt E, n 193, 93150 BLANC-MESNIL.
Tel:16.(1).48.65.51.14.

— BREST —

Du 26.06 au 30.06.1991 à la MPT HARTELOIRE se déroule une convention futuriste (Star Wars, Warhammer 40000, Space Crusade etc) organisée par le club des Nécromants et la Guilde de Bretagne. JdR, Wargames, Jeux de Plateau, Figurines et GN sont également à l'honneur. Renseignements auprès de Jérémie Le Gall, au 16.98.45.19.88.

— CEVENNES —

Le 05.05.1991 l'association AMPHERE en collaboration avec LOISIRS PLUS organise un GN contemporain. Le but est d'allier le JdR avec le sport. Ce GN est à la portée de tous. Renseignements auprès d'AMPHERE (voir ci-dessous).

— CHALON SUR SAONE —

Du vendredi 24.05 au dimanche 26.05 1991, l'ENJEU organise une manifestation intéressante sur Chalon/Saône. Le lieu : Galerie du Châtelet, rue du Châtelet à Chalon/Saône. L'objet : une exposition de maquettes, dioramas, figurines avec initiation à la peinture (à vos pinceaux) et fabrication de dioramas. Comme si cela ne suffisait pas, il se déroulera un concours avec un prix de dioramas, un prix de dragon, un prix de figurines. Le tout arbitré par un jury de spécialistes et par le public.

Pour tous renseignements, contacter l'EN-JEU, 9 rue St Georges 71100 Chalon sur Saône tél : 85.93.54.25

— DIJON —

Du 25.05 au 26.05.1991 se déroulera la deuxième convention de Jeux de Simulation organisée par la MJC de Montchapet et le club Kriegspiel. Au programme : Jeux de Rôle, Jeux de Plateau et Wargames. Cette convention se tiendra à la MJC Montchapet, 3 rue de Beaune, 21000 DIJON. Renseignements auprès d'Olivier GROSJEAN au 16.80.66.38.30.

— HERAULT —

Du 15.06 au 16.06.1991 l'Association AMPHERE organise un GN Héroïc Fantasy dans l'arrière pays héraultais. Renseignements auprès de AMPHERE, 11 rue Proudhon, 34000 MONTPELLIER. Tél: 16.67.72.60.19.

— LA LOUVESC (ARDECHE) —

Du 07.07 au 26.07.1991 : stage en centre de vacances agréé Jeunesse et Sports, organisé par l'association Gael en collaboration avec les Centres de Loisirs U.F.C.V. (5ème édition). Pour le programme voir PERRONNAS (AIN) dans cette même rubrique.

Pour tout renseignement sur ce stage s'adresser au Centre de Loisirs U.F.C.V, 8 rue Constantine, 69001 LYON. Tél: 16.78.28.06.40.

— LIVERDUN —

Du 29.06 après midi au 30.06.1991 : Grandeur Nature médiéval fantastique dans la ville de LIVERDUN près de NANCY. Durant cette période la ville sera interdite à la circulation et revêtira un décor médiéval. Les plans

et costumes seront fournis. Une préinscription est obligatoire ; elle ne consitue pas un engagement.

— MONTPELLIER —

Du 25.05 au 26.05.1991 l'association AMPHERE organise un GN contemporain fantastique : Le Pouvoir de Mageia Puppa. Ce GN aura lieu dans l'arrière pays Varois ; à l'heure où nous imprimons ces lignes, le lieu exact n'est pas encore fixé. Renseignements auprès d'AMPHERE, 11 rue Proudhon, 34000 MONTPELLIER.
Tél: 16.67.72.60.19.

— ORLEANS —

Le 4.05 dans la nuit, AU DE STRIE, organise un grandeur-nature fantastique type "années folles en France" dans un château transformé pour l'occasion en un casino de grande classe. Pour tous renseignements contacter : AU DE STRIE, Maison des Associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 ORLEANS.
Tél: 16.38.54.20.45.

— PARIS —

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JdR : Les éliminatoires prévues le 13 avril sont reportées. La raison : trop de candidats ! En effet, afin de pouvoir parfaitement vous accueillir, les organisateurs ont préféré déplacer cette manifestation. Les candidats déjà inscrits recevront une lettre explicative à cet effet. La nouvelle date fixée, les personnes qui ne pourront se rendre aux nouvelles éliminatoires se verront rembourser leurs frais d'inscription par l'ACE

La finale, organisée par l'ACF et QUEST, aura toujours lieu en novembre. De plus, plusieurs tournois seront organisés pendant la finale sur un certain nombre de jeux dont RuneQuest, Shadowrun etc.

PARIS

Du 24.05. au 25.05.1991 le club Games ESCP avec la collaboration des clubs : ESG, Mine de Paris, Telecom, HEC, Paris 1 (Sorbonne), et ESLSCA organisent le trophée de Paris. Trois tournois au programme : un tournoi de Jeux de Rôle, un tournoi de Wargame et un tournoi d'Echecs. Le trophée aura lieu à l'ESCP, 79, avenue de la République, 75011 Paris. Renseignements auprès de Franck MARZILLI au 16.47.54.94.05.

PARTENAY

Le 07.91, le FLIP (Festival Ludique International de Partenay) prépare actuellement sa 6ème édition. Pendant 10 jours, la ville de Partenay devient un espace-jeu, accueillant tournois, championnats (dames - échecs - go - bridge - tarots...) Jeux de rôle, de société, jeux informatiques et animations de rue.

PERONNAS (AIN)

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

(Voir publicité dans ce même QUEST).

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

POITIERS

LES 31/08-1/09 : LA GUILDE DE LA FEE MELUSINE organise pour la troisième année consécutive un grandeur nature médiéval fantastique dans et autour du château de Marcounay (à 30km environ de Poitiers). Ce GN sera composé de 50% de fantastique et de 50% historique. La date limite d'inscription est fixée au 1er juin 1991. Les rôles seront proposés par les organisateurs et regrouperont des personnages ayant existé au 12ème siècle dans la région de Poitiers. A ces personnages viendront s'ajouter quelques sorciers. Pour tous renseignements s'adresser à : Sébastien VADIER, 7 rue de la Rangouinière, 86600 LUSIGNAN. Tél. 16.49.43.32.95.

PROVINS

Dans la nuit du 07.05 au 08.05.1991 le club PYTHAGORE organise une nuit multi-jeux. Au programme : Jeux de Rôle (Hurlements, Appel de Cthulhu, Maléfices, Rêves de Dragon etc) et Jeux de Plateau. Renseignements auprès du Club PYTHAGORE, ANTENNE DE PROVINS, 4 rue d'Esternay, 77160 PROVINS. Tél: 16.64.00.33.94.

REGION

PARISIENNE

Le club Lance et Arc de l'Ecole Nationale de l'Electronique et de ses applications organise un GN à thème futuriste. Renseignements auprès de MM. BUISINE ou REVEL ou VERCOQ ou BERNARD au 16.1.30.32.10.13.

SALON DE PROVENCE

Les 4 & 5/05.91, à la M.J.C de SALON DE PROVENCE aura lieu la convention de jeux de simulation ATLANTIS. Cette convention est organisée conjointement par les associations (Rivages Lointains et Bulbe) et les clubs (Empire d'Eldath de Fos s/Meret Oniria de la M.J.C Salon. Au programme : Deux Rondes (Ronde 1. l'Appel de Cthulhu, Strombringer, AD&D, Warhammer RPG, James Bond, Ars Magica, Maléfices, Magnas Veritas, Paranoïa ; Ronde 2. AD&D, Cthulhu Now, Hawkmoon,

J.R.T.M, Rêve de Dragon, Shadowrun, Starwars, In Nomine Satanis, et Empire & Dynasties. Démonstration de semi-réel le samedi après-midi, Murder Party le samedi à 20 heures, concours de costumes le dimanche après-midi, bourse aux échanges, Projection vidéo, démonstrations et initiations (figurines Empire, Warhammer Battle et 40.000, et Bloodbowl etc).

Pour tous renseignements contacter la M.J.C SALON, au 16.90.56.96.80 ou Serge Cirri au 16.91.50.03.45

ST ETIENNE

Du 22.06 au 23.06.1991 le club de l'ENISE organise son premier semi-réel à thème médiéval fantastique dans le superbe château de l'Essalois. Attention, ce GN est réservé aux âmes endurcies. Renseignements auprès d'Arnaud LECUYOT au 16.77.41.28.95. ou au 16.32.24.99.

TOULON

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

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

INPOS

TRASH

Le nouveau jeu d'AT Jeu est disponible sur minitel. Très proche d'un jeu de rôle, il est interactif et facile d'utilisation. En plus de cela, vous aller progresser : au commencement, vous avez un niveau d'esclave et à la fin, vous atteindrez celui de doyen (13ème niveau). Vous possédez un grand nombre de commandes et par votre progression vous pourrez en acquérir d'autres par le biais des pouvoirs psioniques. A suivre donc...

CLUB ONIRIA (SALON DE PROVENCE)

Le club de jeux de simulation ONIRIA offre à ses adhérents la possibilité de jouer à une quinzaine de jeux de rôle différents mais aussi à des boardgames et wargames. Un site paléolithique à sept kilomètres de Salon offre de plus un lieu propice à des parties de semi-réels (grandeur nature). Le club est bien entendu ouvert à tout autre projet d'activité.

Les adhérents se réunissent régulièrement tous les samedi de 13h30 à 23h30 à la M.J.C, 17, boulevard Aristide Briand, 13654 SALON DE PROVENCE.

Pour tous renseignements s'adresser à : Frédéric Bouffier, rue de l'Abbé Dureau, 13680 LANCON. Tél : 90.42.79.11.

LA GUILDE DES EGORGEURS DE TROLLS (MORLAIX)

Se réunit chaque week-end et pendant les vacances de 14h à 19h au 22, rue Paul Sérusier à Morlaix pour y jouer à plus de 20 jeux de rôle mais aussi jeux de plateau et wargames. Pour tous contacts :

S'adresser à : A LE MEROUR, GUILDE DES EGORGEURS DE TROLL, 22, rue Paul Sérusier, 29600 MORLAIX.

C.J.D.R.U (CHAMBERY)

le C.J.D.R.U (Club de Jeux de Rôle de l'Université de Chambéry) est né. Pour tous renseignements concernant ce club s'adresser à: "PENTACLES ET BOULES DE GNOMES" C/O SZEMRO Grégory, 11 ter avenue de Lyon, 76000 CHAMBERY.

LES SERVANTS DU DE A 20 FACES (ARGENTEUIL)

Le club LES SERVANTS DU DE A 20 FACES vous attend tous les week-end ainsi que pendant toutes les vacances scolaires à ARGENTEUIL. Il regroupe environ 20 personnes. Pour tous renseignements contacter Stéphane GRIGNON, 1 Square Michelet, 95100 ARGENTEUIL.

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.

RECORD OLYMPIQUE

Les membres du BTS Action Commerciale de Voiron ont tenté de battre, du 20 avril au 3 mai, le RECORD DE DUREE DE PARTIE DE JEUX DE ROLE AVEC RELAIS, (score à battre : 130 H 35 MN sur Rolemaster). Nos joyeux lurons ont pour leur part opté pour Runequest, ce qui représente tout de même un avantage non négligeable (à notre humble avis). Vous aurez plus de nouvelles dans le prochain numéro de QUEST, puisqu'à l'heure ou ces lignes sont écrites cela ne s'est pas encore déroulé, et lorsque vous les lirez, ça sera terminé.

HURLEMENTS, LE JEU DE L'INITIÉ

La Guilde des Veneurs propose aux joueurs de HURLEMENTS, le jeu de l'initié, le numéro 1 de Pleine Lune. Cette brochure contient deux scénarios inédits pour Hurlements ainsi que deux nouvelles d'ambiance. Elle se présente comme un supplément approuvé du jeu. La Guilde et la Ludothèque "La Souris Verte" de Palaiseau invitent tous les passionnés de Hurlements tous les vendredi soir dans leur "caravane". De nombreux autres jeux de rôle, des wargames et des jeux de plateau sont également abordés.

Pour tous renseignements s'adresser à la Ludothèque au 16 (1) 60.14.42.76 ou auprès de Jean-Nicolas au 16 (1) 69.81.83.51.

MERCENAIRE

Un nouveau jeu de rôle français vient de voir le jour. Edité à Marseille, il est à thème contemporain : vous incarnez des mercenaires, des médecins, des détectives etc... qui ont soif d'a-

ventures; Attention les armes automatiques ne pardonnent pas; Les auteurs ont déjà programmé 9 compléments pour les 12 prochains mois, autant dire qu'ils ne vont pas chômer.

LEGENDE VIKING

Le jeu par correspondance est un jeu d'origine anglo saxonne (comme beaucoup d'autres, il nous faut l'avouer. Mais certains ont été créés par des Français ...c o c o r i c o... !) Légende Viking se joue par l'intermédiaire de LA POSTE : Les joueurs envoient les ordres (de composition de flotte ; stratégiques ; de mouvements...) qu'ils donnent à leur armée et un ordinateur gère les actions qui en résultent ; Les nouvelles positions sont alors communiquées aux joueurs (une carte en couleur 70x100cm permet de les visualiser). Interactif et riche, ce jeu semble intéressant. Un hic, peut-être : un coût assez élevé (environ 500 F pour une douzaine de tours espacés de 15 jours environ).

M.F.R

REVE DE JEU 1991

GAEL ET JPB ANIMATION-FORMATION

Pour la septième année consécutive, JPB Animation-Formation organise les stages "REVES DE JEU" la passion du jeu plaisir pendant les vacances !!!

un programme passion pour des vacances plaisir...

- jeux de société et grands classiques
- jeux de rôle
- jeux de simulations historiques avec ou sans figurines
- fonderie et peinture de figurines
- animation grandeur nature toutes époques
- Agatha Christie party, Killer
- informatique ludique
- cours d'escrime pour grandeur nature
- bibliothèque des meilleures revues
- ludothèque de plus de 300 titres
- club vidéo
- BDthèque

On y mange bien, on y dort bien et de plus on joue le reste du temps !!!

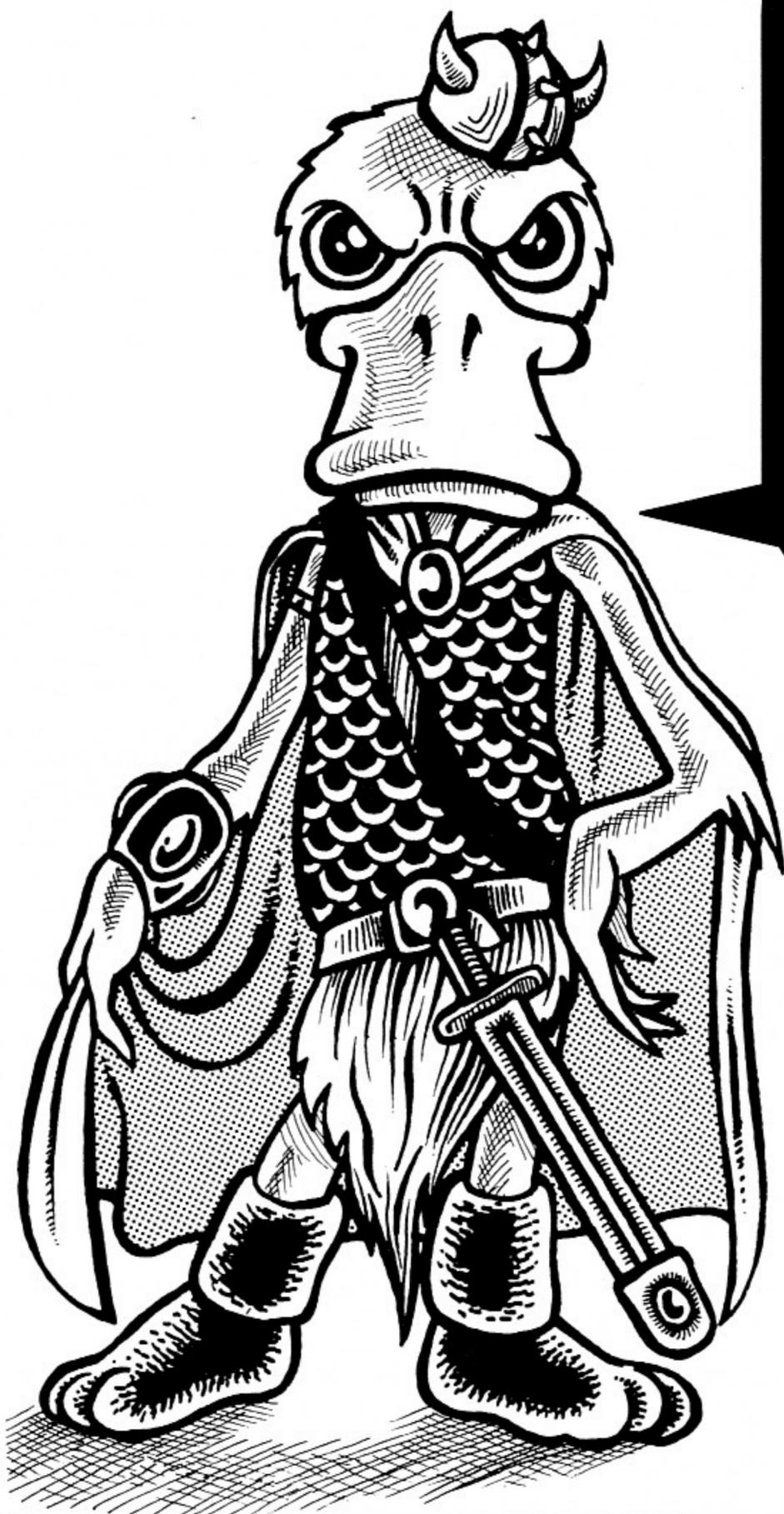
Les dates :

- en juillet pour les 12 et 17 ans non révolus du 07/07/91 au 26/07/91
- en aout de 16 à 99 ans du 03/08/91 au 24/08/91 avc la possibilité de prendre à la semaine

pour tous renseignements, envois de documentation et inscription :
GAEL-UFCV ou JPB Animation-Formation . 13, rue André Malraux
69960 CORBAS téléphone : 72/50/16/39

ABONNEMENTS

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



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 : _____

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 : RONEQUEST, 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,
RONEQUEST et L'APPEL DE
CTHULHU

B.D : une SHADOWRUN de trop.

QUEST 3 : un jeu fracassant,
TROLLBALL

interview : CYBERPUNK en
français

scénarios : ROLEMASTER,
RONEQUEST, 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 !

A VOS PLUMES !



Très Cher Danold,

Je tiens à te féliciter pour le travail que toi (et ton équipe) réalisez. J'adore votre façon de traiter les jeux de chez CHAOSIUM (je suis une fan de vous savez qui) et j'espère que vous continuerez à parler de l'Appel et avec autant de classe. Avez-vous des relations avec Chaosium ? Allez-vous travailler avec eux (comme traducteurs ou co-auteurs) ? QUEST nous réserve-t-il des surprises ?

En attendant le numéro 4, bonne route.

Tentaculairement.

Marie.

DANOLD : **Chère Marie,**

Tout d'abord merci pour tes félicitations mais sache que mon équipe de minables n'y est pour rien, QUEST c'est moi ! Je communiquerai tes louanges à mon pote à tentacules qui comme à son habitude sera très ému. Rassure-toi, nous continuerons à parler de l'Appel de Cthulhu dans QUEST. Ce jeu est assez ancien mais il fait toujours énormément d'adeptes. J'espère que tu as été comblée par le numéro 4. Je lance là un petit appel aux fans de Cthulhu, dans ce même numéro est lancé le concours le NECRONOMICON 91 (concours du meilleur dossier ou scénario).

En ce qui concerne nos relations avec Chaosium : nous avons en effet quelques contacts, surtout avec Greg Stafford. Quant aux surprises, elles ne seraient plus des surprises si je répondais à tes deux dernières questions.

Palmipèdement.

Bonjour,

A quand les petites annonces ? Voici une petite nouvelle Lovecraftienne : il existe deux groupes de Rock qui ont enregistré des titres dédiés à Lovecraft. Le premier : Halloween a sorti deux albums "Laz" contenant Yule horror et "part one" contenant Outsider ; le deuxième groupe : Shub Niggurath a sorti un album : "les morts vont vite" contenant Yog Sothoth. Ces trois disques sont sortis chez Musea Productions. Au revoir.

Jean-Louis.

DANOLD : **Manant,**

Coin coin coin, ta lettre ne commence pas par "Oh sublime canard" ! Enfin passons...

Je n'envisage pas pour l'instant de faire des petites annonces. Toutefois, en plus du courrier des lecteurs, QUEST possède une petite rubrique Infos dans les Manifestations. Merci pour ton information, mes oreilles de canard en frémissent à l'avance. Amitiés.

Le salut à toute l'équipe et à toi Palmipède teigneux,

Par quoi commencer ? Je n'écris jamais aux revues : mais là il faut y aller ! En achetant le numéro 1 j'étais méfiant : j'achète à côté Casus que j'aime bien, ils ont une manière de voir les choses et ce qu'ils font dans cette optique est du boulot de "pro". Surtout j'adorais C.O.M. Donc j'attendais le numéro deux et je dois reconnaître que QUEST c'est du tout bon. Mais comme de nombreux autres ont dû vous le dire, pour moi inutile d'en rajouter...

...mais il y a ce droit de réponse de FANG dans le numéro quatre, et là, Merveille ! Félicitations etc. Enfin quelqu'un qui lui a permis de s'exprimer. Je me demandais si cela arriverait un jour. Le nouveau C.O.M est une m... ! (je n'ai pas honte de le dire et le mot est faible). Ce qui est pire encore c'est qu'on vire une équipe et que du droit de réponse : nada makache !! Blocus et mouche cousue pour faire un jeu de mots vaseux (mais en tant que canard l'ami Danold aime la vase). De

plus, quand on lit la prose de Fang on se rend compte que des gens sans foi se sont même abaissés à faire du détournement de courrier !!! Comment descendre plus bas ? Le reste serait adressé plutôt à Fang, au Docteur Destroy et aux anciens : certes il faut laisser le temps de digérer le coup dur mais j'espère que ce ne sera pas "Fang... the end" mais comme les vieux serials, le retour de Fang, la vengeance de Fang etc. Peut-être l'article sur Cthulhu annonce-t-il quelque chose ? Franchement je l'espère.

Voilà, on pourrait épiloguer encore mais cela ne servirait à rien. En d'autres temps on aurait perdu par les pouces les marauds assassins de C.O.M.

Quant à QUEST : longue vie, le moins de concessions et comme ils disaient dans "Hill street blues" : "faites-le leur avant qu'ils ne vous le fasse". Fais gaffe à ton croupion, Canard, car d'autres trouvent meilleur le canard rôti (mais eux ne parlent pas de gastronomie).

Franck.

DANOLD : **Cher Franck,**

Palmipède, j'en suis fier, mais pourquoi teigneux ? Pour une première lettre à un journal, tu t'es bien défendu ! Fang, qui est l'auteur du roman dont le film la tribu est tiré, fera encore parler de lui dans le milieu du Jeu de Rôle (Cf son article sur Cthulhu dans QUEST n 4) et dans QUEST. Décidément cet article de Fang sur C.O.M a suscité bien des réactions. Jeu de Rôle, ton univers impitoyâââble!!

Amicalement.

Vénéré et Grandissime Danold, éternelle splendeur et grand pourfendeur de choc.

Daigne permettre que ton humble serviteur t'adresse la parole... (bon, j'arrête la pommade sinon il ne me restera plus de place pour les remarques).

Je disais donc, ou plutôt j'essayais de dire :

1 - bravo à QUEST, qui apporte une diversité et une qualité (c'est mon avis, et je le partage) qu'on n'était plus habitué à rencontrer dans les publications JDR ;

2 - comme d'autres, je pense aussi que la présentation de QUEST est un peu sombre ; mais ce petit défaut n'est pas d'une importance vitale il faut bien l'avouer ;

3 - surtout ne changez rien aux illustrations, qui même si elles ne sont pas toutes parfaites (le dragon page 13 du QUEST 4 est assez ridicule), ont du moins le mérite d'exister (au fait, c'est bien un dragon ?) ;

4 - petite constatation : mieux vallaient 64 pages bien remplies de QUEST, plutôt que 108 pages de CB pleines d'un baratin fastidieux complété de 30 pages de pub (mais ça se paye la quadrichromie, me direz-vous) ;

5 - un bravo de plus pour les articles de fond, bien développés ; ainsi que pour les scénarii vraiment prêts à jouer ;

à ce propos, je lance un cri d'alarme --- AAARRGH pour RuneQuest. En effet, alors que ce jeu est régulièrement primé comme un des meilleurs JDR ayant jamais existé (pour ne pas dire le meilleur), force est de constater que seuls Quest et Tatu (qui paraît quand il en a le temps) lui accordent la place qu'il



mérite. A noter le "laxisme" d'Oriflam, qui n'a publié aucun supplément pour RQ depuis presque 2 ans !!

Pendant que je suis sur le sujet, quelqu'un pourrait-il me dire où me procurer BROOS ? J'ai bien écrit à l'adresse donnée dans Quest 2, mais je n'ai reçu aucune réponse) ;

6 - Un petit détail me gêne cependant : j'espère que ce n'est pas parce que Quest est distribué par Hexagonal que vous vous sentez obligés de dire du bien de tous leurs jeux. Remarquez, peut-être est-ce exact, et puis Michel Saliceto apprécie bien Ave Tenebrae (là, je me pose des questions sur la validité de son jugement, car il est à ma connaissance le seul à aimer ce jeu : ou alors c'est qu'il travaille pour JD...);

7 - en fait, je dois bien avouer qu'il est difficile de trouver des défauts importants à QUEST.

En guise de conclusion, je possède donc les quatre premiers numéros de QUEST, et j'attends que le "canard" prenne vraiment son envol avant de m'abonner (bon je sais : celle-là elle est un peu facile, mais j'ai pas pu m'en empêcher).

Amicalement.

Franck CARTEL.

DANOLD : Cher Franck,

Enfin quelqu'un qui s'adresse à moi comme il se doit ! Heureusement qu'il existe des lecteurs comme toi ; mes palmes n'en reluisent que mieux.

1 - Merci.

2 - Noir c'est noir, mais il y a de l'espoir : regarde le numéro 4 et celui que tu tiens dans tes mains, j'ai tenu compte des remarques et ai menacé mon maquettiste : du goudron (noir) et des plumes (blanches).

3 - C'est très bien de trouver le dragon p 13 ridicule : face à moi il ne pouvait en être autrement. Sache pour ta gouverne qu'il s'est couché.

4 - Petite reflexion : plus nos annonceurs seront nombreux, plus nous aurons de pages afin de ne pas frustrer le lecteur. En effet, la quadrichromie ça se paie.



5 - Nous voulions donner à nos lecteurs des scénarios vraiment prêts à jouer ainsi que des articles de fond de qualité. c'est chose faite, et nous avons élevé ça au rang de "doctrine". Notre slogan concernant notre conception des scénarios a même été repris par des canetons impétueux.

Nous continuerons à parler de RuneQuest à chaque numéro (il faut bien que je continue ma quête moâ!). J'ai transmis ta demande à BROOS.

6 - Tu as cité les deux plus grosses sociétés françaises de Jeu de Rôle. Il apparaît normal que l'on parle de leurs meilleurs jeux (Star Wars, l'Appel de Cthulhu, Shadowrun...). Etant donné que l'on parle aussi beaucoup des jeux d'Oriflam, et que l'on traite aussi les jeux de Siroz, Flamberge et des Silmarils, on peut se demander : QUEST s'est-il vendu à tous ? Et bien non, moâ le plus grand des palmipèdes (par le prestige bien sûr) reste le seul maître à bord.

7 - Cette remarque, Franck, est bien la meilleure de toutes.

Arrivée d'air chaud.



SCRIBE ESCLAVE : M.F.R

VOL AU-DESSUS D'UN NID DE CANARDS

Tout d'abord, quelques mots pour commencer : certaines personnes, vexées à la lecture de cette rubrique, et notamment de celle du numéro 4 de QUEST (l'adieu aux armes de FANG), nous ont promis des ennuis si nous ne retournions pas notre veste rapidement...

Soâte ! Très bien ! No problem ! Nous allons le faire sur le champ (ou devrais-je dire dans la mâre), et en plus, nous allons écrire ça en italique pour bien souligner notre geste de rédition :

C.O.M est le plus beau magazine de jeux de rôle français du monde.

Voilà, c'est fait ! Après ceci on ne pourra certes pas nous accuser de mauvaise volonté, et puisque cette affaire s'arrête là, nous pouvons commencer :



LES CANARDS DES RISQUES

CASUS BELLI N°62 : On pourra noter deux choses de ce n°62, d'une part, la couverture, qui est moins réussie que d'habitude, mais que voulez-vous, ce sont des choses qui arrivent, et d'autre part, l'extraordinaire magnificence de la page 20 (si, si, je vous assure), qui rattrape amplement la couverture (ils auraient dû les inverser, à mon avis). Il n'y pas rien d'autre à dire, non pas que le contenu soit inintéressant, loin de là, mais les gens de Casus nous habitués à la qualité, et ils

s'y tiennent, alors qu'ajouter de plus ? On ne va tout de même pas vous recopier le sommaire, et puis coin encore !

CHRONIQUE D'OUTRE M...E N°22 : Ho ! le bôôô magazine ! Et ces scénarios, ces dossiers, ces aides de jeu, quelle qualité stupéfiante !...Ho, la belle couverture ! Quel poulpe fabuleux !...Et ces couleurs, ces tons vert pâle, que c'est beau... En plus, le vert, c'est la couleur de l'espoir. Cette fois, je suis conquis : ce magazine est sans doute le meilleur journal de JDR du monde, d'ailleurs il le dit lui même sur la couv' : LE 1^{ER} MAGAZINE DE J.D.R.

ROLEMAG N°5 : Honte à nous ! On le voyait déjà au four, on les avait même mis dans la partie "canards boiteux" dans le numéro 3 de QUEST. On se les disait mourants, et les revoilà bien vivants et en pleine forme. Excusez-nous, chers lecteurs, quelle erreur ! Et pourtant, nous aurions du nous en douter, car le proverbe le dit bien : Ce sont toujours les meilleurs qui s'en vont."



LES CANARDS DES BOUTIQUES

TATOU : Pas de nouvelles de Tatou pour l'instant. Les mauvaises langues raconteraient que ce retard serait dû à des mésententes au sein de l'équipe, qui, après le succès de la couverture du numéro 5 (la photographie d'une peinture datant d'à peu près 400 ans), se disputerait le choix de la prochaine couverture : la Joconde ou le plafond de la chapelle Sixtine ? Trêve de plaisanterie, nous attendons avec impatience la sortie du prochain Tatou.

PLASMA, LE MAGASINE DES MONDES INFINIS AVEC UN S N° 4 : En voilà d'autres qui n'ont pas apprécié notre humour, quelque peu taquin, il faut l'avouer. Mais ce n'était pas la peine de pousser le bouchon aussi loin, et d'oser faire une telle chose avec un z, car ce genre de détails pourrait faire perdre de sa crédibilité à Plasma avec un é, et finalement, cela pourrait finir par lui rester dans ses annales avec un n. Mais enfin, tout ceci n'est pas bien important, ce qui l'est, par contre, c'est l'arrivée de Croc et de Mathias Twardowsky à la tête du journal, et il faut bien l'avouer, ils ont fait du bon boulot. Plasma (ou Plazma, je m'y perds) qui était déjà d'une qualité honnête, a considérablement augmenté de niveau (comme diraient les joueurs de donje). Pour terminer sur plasma, on pourra tout de même dire que c'est un drôle de kanard (pour être un k, on peut dire que c'est un k) !

AVALON N°2 : Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais depuis la naissance de QUEST, on assiste à une véritable crise de puberté au niveau des cannetons. En effet, le "Slam The Door Of West" d'octobre (le N°3) a été imprimé dans une vraie imprimerie, comme un grand, et des rumeurs circulent selon lesquelles "Coups Critiques" sortirait bientôt en version professionnelle, et nous avons vu il y a quelques mois la naissance d'Avalon, canard des boutiques dès le départ.

Tout ceci pour en venir à une chose : tous ces braves gens, à la sortie de QUEST N°1, se sont dit : "Tiens, un nouveau mag ! Je croyais qu'ils se cassaient tous la gueule...Ho, de toute façon, il ne va pas tenir le choc !" Puis, à la sortie du numéro 2 : "Tiens, ils sont encore là, eux ? Ils se sont pas encore plantés ?" Et c'est là que ça fait TILT : "Ben tiens, je vais en faire un aussi ! Il sera plus beau, de meilleure qualité, pas cher, et en plus il sera mensuel, comme ça, il sera tout

le temps présent sur le marché !" Ce qui nous donne Avalon : Le numéro 1, 30 francs et mensuel, le n° 2, 35 francs et bimestriel, le n° 3 est en retard d'un ou deux mois, je ne m'en souviens plus (il est peut-être passé trimestriel et à 40 francs, qui sait ?).

Manque de pot pour vous, les gars, il n'existe qu'un canard nommé DANOLD sur terre, et c'est nous qui l'avons (Qu'est ce que je peux être pédant, quand je m'y mets ! A coup sûr, c'est la mauvaise influence qu'exerce sur moi mon petit palmipède dictatorial préféré).

Bon, allez, on va quand même dire un petit mot gentil, histoire de ne pas accumuler les procès. Avalon est un journal intéressant, dans lequel on peut trouver des scénarios de qualité pour des jeux aussi variés que Starwars, Runequest, l'inévitable AD&D, Stormbringer etc. De plus, il est abondamment illustré... comme qui ? excusez-moi, ça m'a échappé.

QUEST N°4 : Ce fabuleux canard semble réglé comme un métronome au niveau des dates de parution, pas de problème de gestation, apparemment. Par contre, j'ai été choqué par un article pondu par un certain Fong, ou Fang... je ne sais plus très bien... qui a osé exposer aux lecteurs de QUEST certains problèmes liés au monde du jeu de rôle, et qui en plus, a eu le culot de dire des vérités, et de surcroît, des vérités vraies ! C'est inadmissible ! on devrait faire un procès à ce genre d'individus.

LES CANNETONS

ROLE N'TROLL N°2 : Ça commence pas trop mal, le titre est bien trouvé et donne le ton un peu délirant du canard : Vous y trouverez des critiques de bonne qualité et toujours assez comiques (ou devrais-je dire à se fendre la gueule pour ne pas détonner) de bouquins, de zines, de disques et de B.D, le tout accompagné d'illustrations très "d'rôle" et de scénarios qui tiennent la route. Nette amélioration par rapport au number 1. A ne pas confondre avec Rock n'Rôle (décidément, ils se sont passés le mot).

L'ECHO ROLE N°6 : Chouette canard que cet Echo. Il se présente comme une vraie petite gazette, avec les gros titres en première page, et le développement des articles dans les pages intérieures, et s'adresse moins au joueur de J.D.R qu'au personnage qu'il incarne, puisque les thèmes des articles sont en général totalement fictifs, et souvent liés à un univers spécifique. Outre

LE KORRIGAN

Pour les passionnés de Tolkien...



. The complete guide of Middle Earth

(TOUT sur les Terres du Milieu) de Robert Foster : Prix : 60 francs



. Journey of Frodo

de Barbara Strachey : Prix : 85 francs

. The Hobbit

(B.D en couleur et en V.O du seigneur des anneaux). 3 Tomes : 150 francs

. Catalogue Tolkien

sur demande

FRAIS DE PORT: 20 FRANCS

28. Rue des 7 Troubadours - 31 000 Toulouse
Tél : 61.99.08.80

cette originalité peu commune aux canards de J.D.R, l'Echo Rôle présente également l'intérêt de faire participer ses lecteurs à la rédaction du journal. Ainsi, si par exemple l'envie de raconter la mort de votre perso préféré vous démange, n'hésitez pas (à ce propos, j'écrirais bien celle de mon elfe chéri qui fut tué par trahison in ze back).

Une dernière précision sur la mascotte de l'Echo Rôle (qui représente la lettre "O"). Il s'agit du "O" de Echo et non de celui de Rôle. Il y a des choses fondamentales dans la vie qui ne doivent pas rester dans l'ombre, et je me devais, pour la survie de l'humanité, de mettre les points sur les "O". ALLELOUYA !

On attend toujours la dernière gazette de POLYSTIRENE, en espérant qu'elle sera aussi bonne que la précédente, le NO5. On en dort plus la nuit, c'est dire si ça nous tient à coeur.

INTERFERENCES N°3 : Le plus petit fanzine de l'histoire du JDR, j'ai nommé Interférences : 1 page consacrée à Athanor, une page une seule, me direz-vous ! Oui mais c'est du costaud, une bonne présentation et un contenu intéressant. Un très bon cann... PSHHHIII...BZZZZ...CRRRR...

LES CANARDS A L'ORANGE

Cette fois, ils sont bel et bien cuits. C'est donc la dernière fois qu'on en parle, à moins que...

DRAGON RADIEUX : Il était jeune, il était beau, il sentait bon le sable chaud... mais cette fois, je crois que ses carottes sont cuites ! Dommage, car c'était un bon magazine qui, en plus, avait eu le mérite de gravir tous les échelons (canneton, canard des boutiques, puis des kiosques) à la force de son poignet ! Bravo !

On ne vous oubliera pas, Dragon Radieux, car, comme l'ancien Chroniques, vous avez apporté votre contribution au développement du jeu de rôle en France. Adieu, donc, ou peut-être au revoir...

GRAAL : Ça y est, lui aussi c'est fini. L'avouerais-je ? Je le trouve meilleur maintenant qu'il est bien cuit, mais les goûts culinaires, ça ne se discute pas, n'est-ce pas ?

Voilà, c'est tout pour cette fois-ci. A la prochaine, foie de canard !

A.S

COMME UNE BETE

P.J. FARMER

Harald Childe est détective. Ce matin, il a reçu une lettre de convocation, l'enjoignant à se rendre au commissariat. Il semblait y avoir du nouveau dans l'affaire de la disparition de son associé, Matthew Colben. Effectivement, il y avait quelque chose de neuf. Bien qu'il ne roule pas sur l'or, Childe est un bon privé, un dur aussi. Mais rien ne l'avait préparé à un tel spectacle, un tel choc. Le film envoyé par les ravisseurs dévoile les détails les plus abominables du supplice, parodie de film d'horreur, subi par Colben, qui, bien qu'étant un être répugnant, ne méritait pas une fin aussi atroce. Dans l'enquête qui va suivre, Childe va aller de surprise en surprise, et le doute va s'installer dans son esprit, est-il réellement confronté à des humains ?

COMME UNE BETE n'est pas un ouvrage récent de P.J. Farmer, et ne doit pas être inconnu de ses fans les plus irréductibles, heureux possesseurs des ouvrages de la collection TITRES SF, aujourd'hui disparue. La réussite de ce roman est due au fait qu'il mêle avec une réelle efficacité l'univers glauque des polars, grâce à une description très sombre des rues de Los Angeles plongées dans le smog, la faune habituelle des classiques de fantastique, et le délire sexuel propre à Farmer, que les lecteurs ont déjà rencontré, en bien plus forcené, dans la Jungle Nue.

Presses pocket a donc pris une très bonne initiative en permettant la publication de ces ouvrages, jusqu'à présent presque totalement indisponibles auprès des librairies. Je tiens toutefois à avertir les plus jeunes de nos lecteurs, ce livre ne leur est pas conseillé.

M.S

HADON, FILS DE L'ANTIQUE OPAR

De Philip José FARMER

Encore cet auteur ! Deux bouquins de lui dans une critique ? Et bien oui pour deux raisons : Danold l'aime bien, et l'autre livre n'est pas à mettre entre toutes les mains alors que celui-ci oui.

Les millions de lecteurs de Tarzan n'ont sans doute pas oublié Opar, la cité perdue de l'or. Pour les autres, sachez que cette cité de l'âge de pierre a connu toute sa splendeur il y a 12.500 ans de cela ! Il s'agissait d'une ville coloniale des descendants d'Atlantis et d'un certain roi Khonan qui aurait traîné dans le coin.

Le livre met en scène Hadon, un jeune athlète d'Opar qui se présente aux grands jeux afin de devenir, tout simplement, roi. Un seul des plus grands athlètes de l'Afrique paléolithique (remarquablement évoluée d'ailleurs, mais il s'agit de fiction) vainqueur comme Hadon des jeux préliminaires survivra et c'est

celui-ci qui deviendra Roi de Khokarsa.

Un autre personnage important est Kwasin, le plus formidable colosse de tous les temps mais aussi le plus gros rustre imaginable. Un être d'exception, qui ne recule devant rien sauf une vingtaine d'archers (sa bête noire).

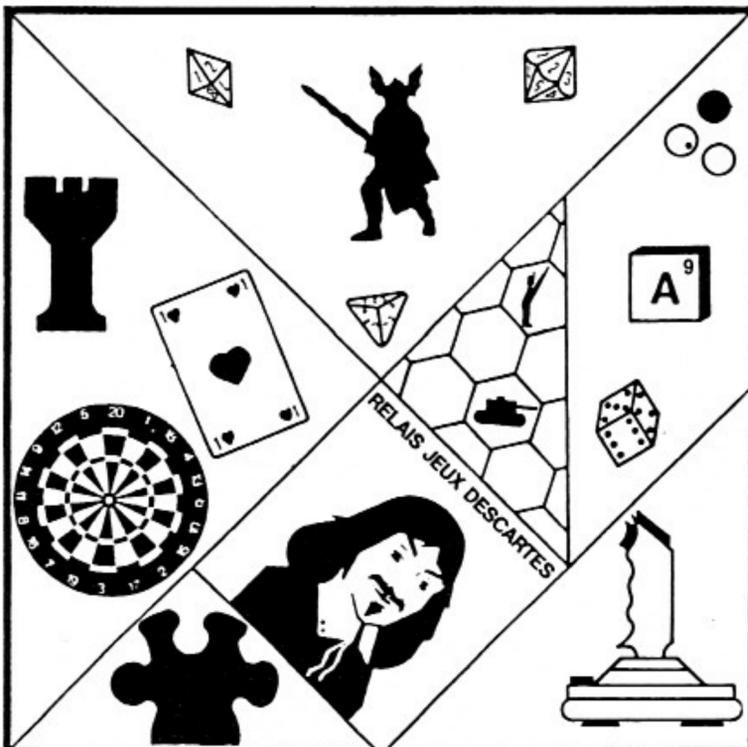
L'originalité du livre (en deux tomes) tient dans son thème : héroïc fantasy dans une Afrique paléolithique peuplée de blanc descendants d'Atlantis, de quelques rares noirs (la race la plus récente je vous le rappelle) qui font leur apparition et de quelques néandertaloïdes sur le déclin. Beaucoup d'action, de mythes (avec notamment un "dieu" archer qui me fait beaucoup penser à Gribarsun dans le dernier cadeau du temps, ou encore à Tarzan des singes).

Les descriptions des cultures, des armes et des moeurs pourront être très utiles aux meneurs de jeu qui désireraient du neuf dans leurs explorations en pays non civilisés pour des jeux d'héroïc fantasy. Pour ceux qui seraient intéressés par un nouveau type de monde, d'univers, alors sachez que l'auteur a eu une idée géniale pour vous : il a dressé une chronologie et a joint des cartes de la région (très vaste) dans laquelle évoluent les héros. L'effort d'adaptation sera minimum et le plaisir, j'en suis sûr, maximum. Mais vous pouvez aussi lire cette oeuvre pour ce qu'elle est avant tout : un très bon bouquin.

O.V.

NEURONES BOUTIQUE

- JEUX DE ROLES
- WARGAMES
- JEUX DE SOCIETE
- BRIDGE
- ECHECS...
- ECHECS
- ELECTRONIQUES



JEUX ELECTRONIQUES

- ATARI
- SEGA
- NEC
- NINTENDO
- NEO-GEO

Le spécialiste du jeu

11, rue de la Préfecture • Galerie de l'Émeraude 74000 ANNECY • Tél. 50 51 58 70

**Soyez l'entraîneur
d'une prestigieuse
équipe de gladiateurs...
Faites-les combattre
dans une arène
renommée...
Tentez de faire
acquérir à votre
champion le titre tant
disputé de
Duelmaster...
Le tout dans une
ambiance survoltée !**

**C'est DUELMASTERS,
le jeu qui révolutionne
les systèmes de
combats médiévaux
par la qualité de sa
simulation
informatique...**

**Contactez Ambrosial
Dimension, vous
recevrez gratuitement
une équipe à créer.
Vous compulsez,
vous remplissez,
vous renvoyez...
Et Ambrosial vous
retourne, toujours
gratuitement, la
description précise de
tous vos combattants
et les règles
complètes.
Alors seulement vous
décidez d'entrer dans
l'arène,
pour le meilleur
ou pour le pire...**

**DUELMASTERS
BOITE POSTALE 6151
75812 PARIS CEDEX 17**

Tél: 43 87 43 02

DUELMASTERS



IL FAUT BATIR L'AVENIR

(épisode 5)

Le vent et la pluie fraîche sévissaient depuis quatre jours. Le bruit de l'averse et le sifflement dans les feuilles couvraient la plupart des sons ambiants. Une brume très britannique étendait son aura de mystère.

Le jour tombait et Léonidas se mit comme à son habitude en quête d'un endroit relativement accueillant pour passer la nuit.

Léonidas s'était beaucoup musclé et ses traits étaient beaucoup plus durs qu'à son réveil. Il avait de plus hérité d'une balafre lors d'une chasse au cerf. Ses cheveux lui arrivaient aux omoplates et son manteau en peau de cerf, très passablement tanné, lui donnait l'allure d'un vrai sauvage. A sa taille pendait un couteau d'ivoire et il était armé d'une lance. Depuis un an, il remontait vers le nord.

Alors qu'il suivait un sentier de cerfs il fut frappé de stupeur : pour la première fois depuis son réveil, il était confronté à des êtres humains. En les apercevant à une trentaine de mètres, il eut la réaction de la plupart des animaux face à l'homme : il se jeta à terre et se cacha. Puis il observa la scène. Un petit homme velu, d'une largeur d'épaules prodigieuse et d'une pilosité exceptionnelle, faisait face à trois hommes de haute stature. Une femme, qui propre aurait été attirante, et un homme aux cheveux de jais qui perdait beaucoup de sang, gisaient au sol. Le petit homme avait le type néandertalien très prononcé : il était prognate, muni d'énormes arcades sourcillières, de dents larges et plates en "touches de piano" qu'il montrait farouchement à ses adversaires. Sa masse musculaire était plus importante que celle de tous les hommes que Léonidas avait connus, presque inhumaine. Sa poitrine avait la forme d'un tonneau et son cou était le prolongement sans presque aucune variation de son tronc. Il brandissait une massue en bois vert qui devait bien peser dix kilos.

Face à lui, trois hommes vêtus de cuir pointaient leurs lances. Ils étaient grands et leurs cheveux étaient clairs. Avec un pantalon et une chemise, ils auraient tout à fait pu passer pour les contemporains de Léonidas. Ils discutaient avec le néandertalien. L'enjeu semblait être la jeune femme aux boucles vieil or.

Une lance vola en direction du petit homme. Celui-ci esquiva aisément le projectile et bondit vers le lanceur. La massue tournoya et fit voler le crâne de ce dernier en éclats. Le néandertalien roula immédiatement sur le sol et brisa les tibias du deuxième grand homme, qui lacha sa lance et sombra dans l'inconscience alors que le dernier prenait ses jambes à son cou. La brute ramassa la sagaie la plus proche et abattit le fuyard en le transperçant au niveau des reins dans un jet d'une précision inouïe.

Léonidas frissonna. Le néandertalien s'approcha alors de la femme et de l'homme qui, inconscients, étaient étendus à un dizaine de mètres de là. Alors, avec une douceur contrastant incroyablement avec la violence de la minute précédente, il les souleva délicatement et les mit à l'abri sous une corniche naturelle. Il dépouilla les cadavres de leurs manteaux et couvrit la femme puis les jambes de l'homme. A l'aide d'une gourde elle aussi prise sur l'un des cadavres, il nettoya les plaies de l'homme aux cheveux de jais qui gémit en tremblant.

Prenant son courage à deux mains, Léonidas se rapprocha un peu. Il observa longuement la femme qui lui faisait penser à une dryade mythologique par ses proportions et sa beauté. Ses cheveux bouclés luisaient dans la pénombre du crépuscule. Sa poitrine se soulevait régulièrement et si elle n'avait eu cet hématome noirâtre à la tête, on eut pu croire qu'elle était endormie.

Puis son regard se porta sur le blessé. Il était de la même stature que Léonidas. Ses cheveux de jais étaient ternis par du sang et il grimaçait souvent de douleur. Une sueur de fièvre le faisait luire dans la pénombre. Ses traits étaient réguliers et fins et son nez grec lui donnait l'allure d'un demi-dieu Olympien. Son visage évoquait quelque chose de familier à Léonidas. Mais quoi ? Léonidas, habitué aux déguisements des espions, se mit en quête des visages qu'il avait déjà rencontrés, mais avec peu d'espoir quant à la réussite : cet homme était visiblement un sauvage et de plus le compagnon d'un néandertalien. Pourtant...

Tout à coup, Léonidas entendit un craquement derrière lui. Il se redressa subitement mais ne put éviter la masse sombre qui fondait sur lui. Le choc lui fit lacher sa lance et il se retrouva au sol. Léonidas et le petit colosse roulèrent à terre. La brute saisit le bras droit de son adversaire, qui se dirigeait vers son coutelas, d'une poigne de fer. Léonidas, pris de panique devant une telle puissance physique, resta un instant sans réaction. Tel une bête, le néandertalien lui happa l'épaule gauche et actionna sa mâchoire hypertrophiée. La douleur aigüe réveilla Léonidas qui posa son pied sur le ventre de la brute, culbuta et projeta son adversaire.

Léonidas se redressa alors, l'épaule ensanglantée et son coutelas déjà à la main. Le néandertalien avait percuté un arbre et emporté plusieurs branches dans sa trajectoire.

Alors le petit homme étonna une fois de plus Léonidas, mais cette fois-ci un frisson glacé parcourut son dos. Le colosse ouvrit la bouche et prononça dans un anglais impeccable "tu te débrouilles bien, sauvage..."

A suivre...

Christian Gabriel.





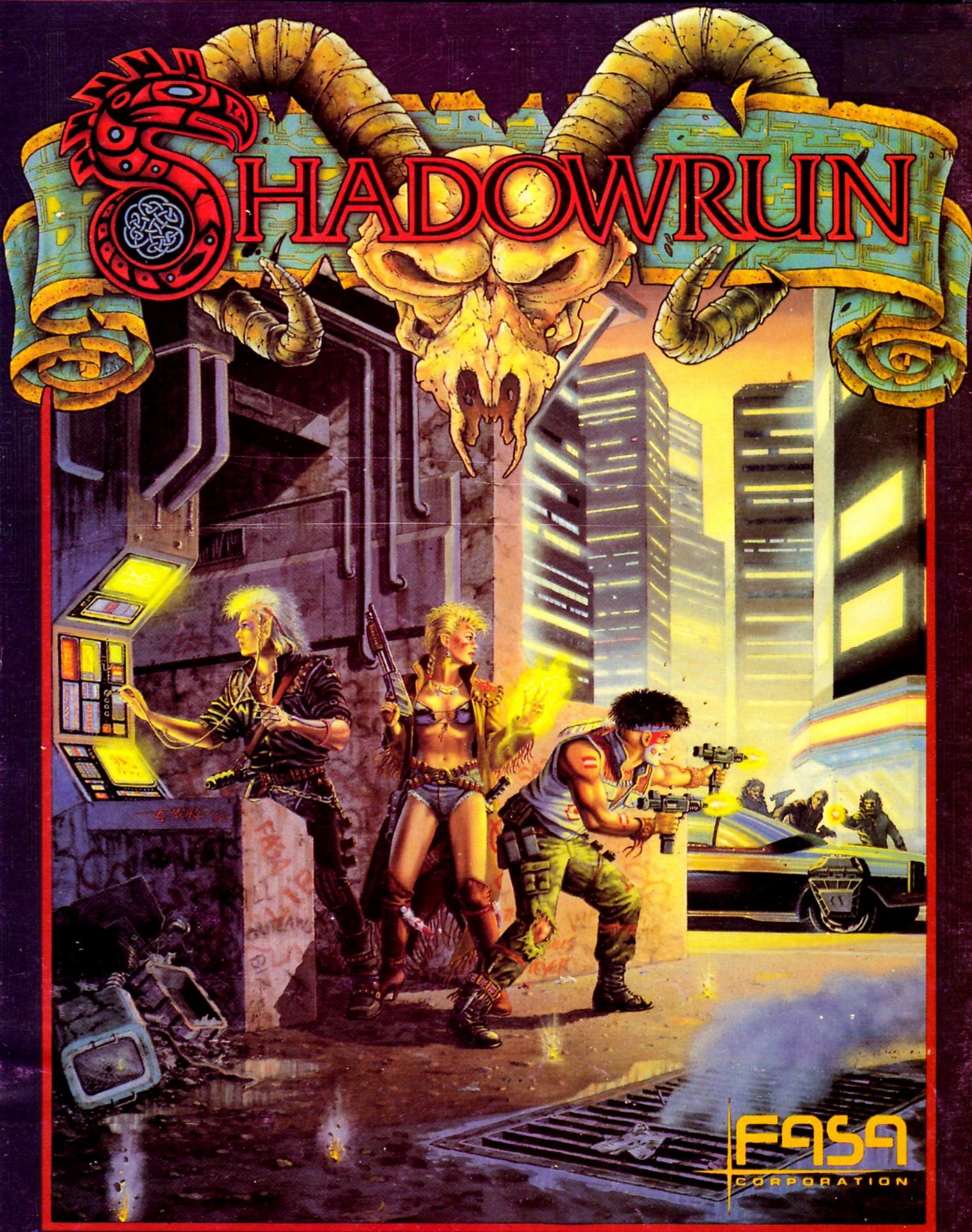
CJUR

LE SERVICE DES *Vrais* JOUEURS



CREATION QUEST

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



DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE