

Quest

LE MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



**JEU FRACASSANT :
COLLBALL!**
**INTERVIEW EXCLUSIVE :
BERPUNK EN FRANCAIS**
**SCENARIOS :
LEMASTER - RONEQUEST
EDITEURS - SQUAD LEADER**

TEMPS LIBRE

Chez moi vous trouverez de tout,

Figurines

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

TEMPS LIBRE

l'âme du jeu

au coeur de Paris

22 rue de Sévigné

75004 PARIS

Tél: 42 74 06 31

Métro Saint Paul

le Marais

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



QUEST

3

S O M M A I R E

XUp 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, Shadowrun est édité par HEXAGONAL sous licence FASA.

Rolemaster est édité par HEXAGONAL sous licence ICE, Squadleader est édité par AVALON HILL, Prédateurs est édité par FLAMBERGE.

Danold compte une nouvelle canette inconditionnelle : Joséphine ! A fait ses débuts dans ce numéro le talentueux illustrateur Löck, alias Loïc Canuel (voir Le Chemin de Sang).

RUBRIQUES

5. Ouvertures rapides- Le coin du collector- Plans rapprochés

Plein de nouveautés croustillantes et "Prédateurs" !

7. Dernière minute

L'écran de Tööööööörg...

8. News-News-News

Tout sur les prochaines sorties.

10. Compte rendu

le championnat de France de J.D.R.

12. Vol au dessus d'un nid de canards

Tous les cancans des canards !

13. Manifestations

...Passées et avenir.

14. Interview

Eric Simon pour "Cyberpunk".

16. Dans le blanc des oeufs

Gurps Riverworld à la coque.

58. Roman

Il faut bâtir l'avenir, 3ème épisode.

62. A vos plumes !

Le courrier des lecteurs, enfin !

SCENARIOS

35. RuneQuest

Tomber sur un os (et de taille).

45. Rolemaster

Le chemin de sang : attention, ça glisse !

51. Prédateurs

Partie de chasse...pour les amateurs d'hémoglobine !

57. Squadleader

Vasto, 5 novembre 1943

DOSSIERS, ENCARTS

18. L'appel de Cthulhu

Votre look en 1920, tout un programme !

20. Squadleader

boum ?

23. Shadowrun

Les vengeurs des Mégacorps.

27. Trollball

Un jeu Troll,... des plus culturels.

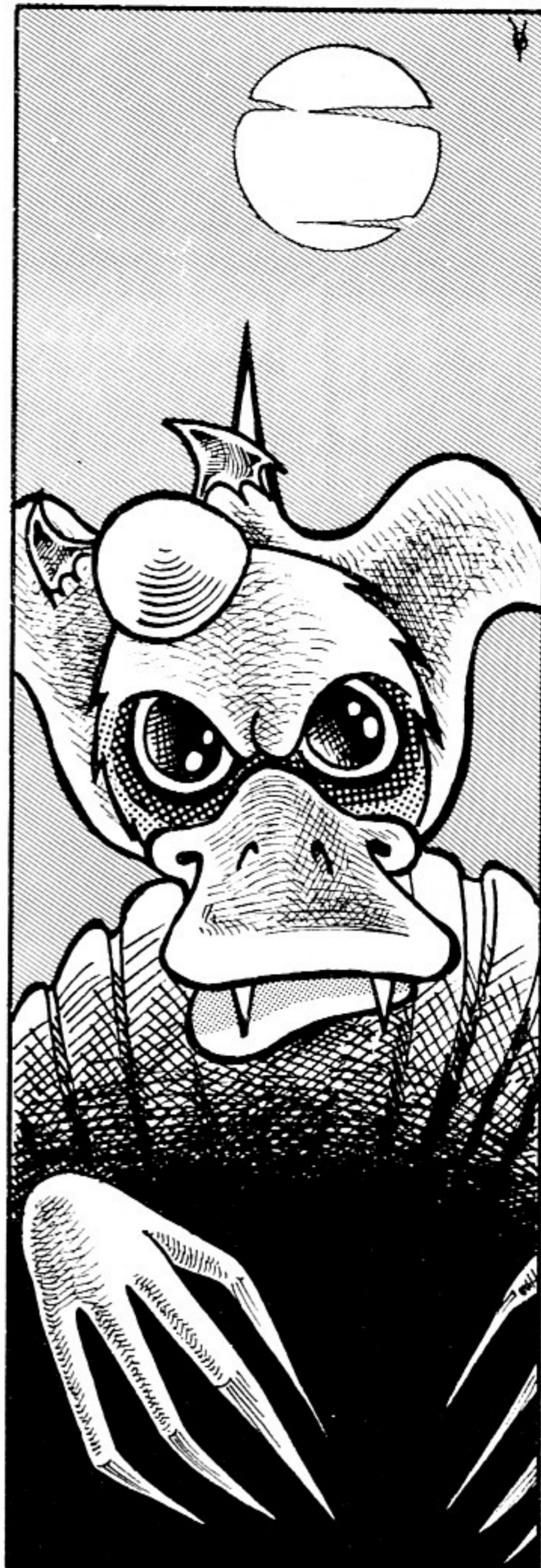
BANDES DESSINEES

4. Editorial

Monseigneur Danold s'énerve à nouveau !

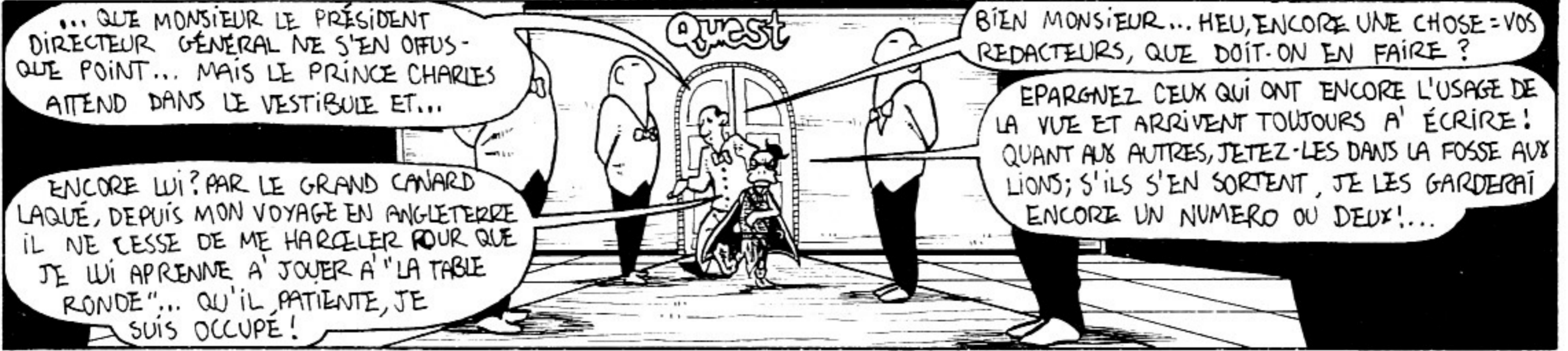
41. Danold

La coinquète !



EDITORIAL

DANOLD III : ZE RITEURNE OF ZE MICHIONE OF ZE FEURSTE BLAM (EPISODE XXX PART TWO)

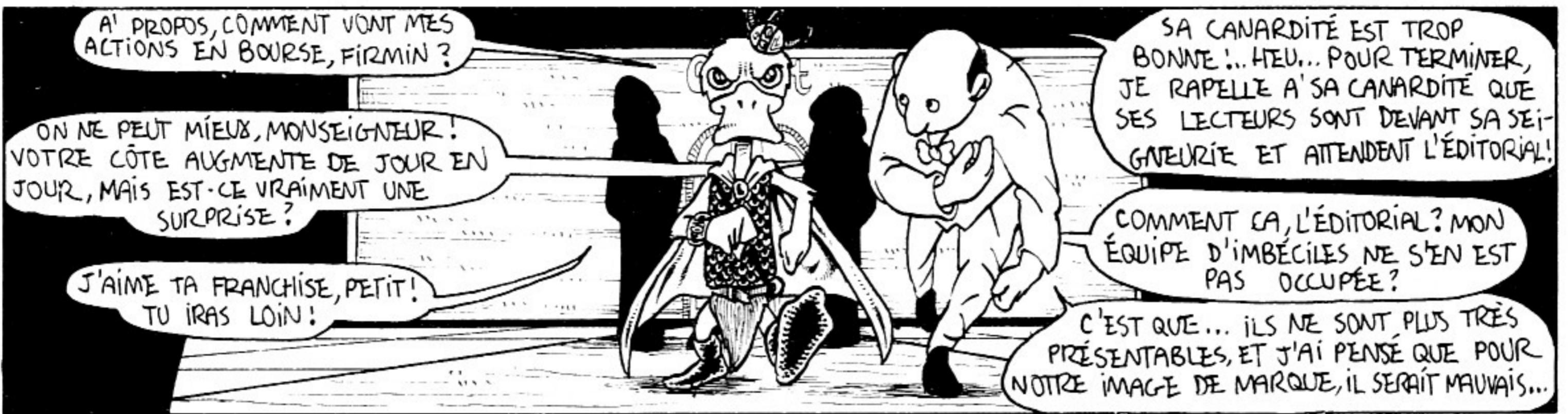


... QUE MONSIEUR LE PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL NE S'EN OFFUSQUE POINT... MAIS LE PRINCE CHARLES ATTEND DANS LE VESTIBULE ET...

ENCORE LUI ? PAR LE GRAND CANARD LAQUÉ, DEPUIS MON VOYAGE EN ANGLETERRE IL NE CESSE DE ME HARCELER POUR QUE JE LI APRENNE A JOUER A "LA TABLE RONDE"... QU'IL PATIENTE, JE SUIS OCCUPÉ !

BIEN MONSIEUR... HEU, ENCORE UNE CHOSE = VOS REDACTEURS, QUE DOIT-ON EN FAIRE ?

EPARGNEZ CEUX QUI ONT ENCORE L'USAGE DE LA VUE ET ARRIVENT TOUJOURS A ÉCRIRE ! QUANT AUX AUTRES, JETEZ-LES DANS LA FOSSE AUX LIONS ; S'ILS S'EN SORTENT, JE LES GARDERAI ENCORE UN NUMERO OU DEUX !...



A' PROPOS, COMMENT VONT MES ACTIONS EN BOURSE, FIRMIN ?

ON NE PEUT MIEUX, MONSEIGNEUR ! VOTRE CÔTE AUGMENTE DE JOUR EN JOUR, MAIS EST-CE VRAIMENT UNE SURPRISE ?

J'AIME TA FRANCHISE, PETIT ! TU IRAS LOIN !

SA CANARDITÉ EST TROP BONNE !... HEU... POUR TERMINER, JE RAPELLE A SA CANARDITÉ QUE SES LECTEURS SONT DEVANT SA SEIGNEURIE ET ATTENDENT L'ÉDITORIAL !

COMMENT CA, L'ÉDITORIAL ? MON ÉQUIPE D'IMBÉCILES NE S'EN EST PAS OCCUPÉE ?

C'EST QUE... ILS NE SONT PLUS TRÈS PRÉSENTABLES, ET J'AI PENSÉ QUE POUR NOTRE IMAGE DE MARQUE, IL SERAIT MAUVAIS...



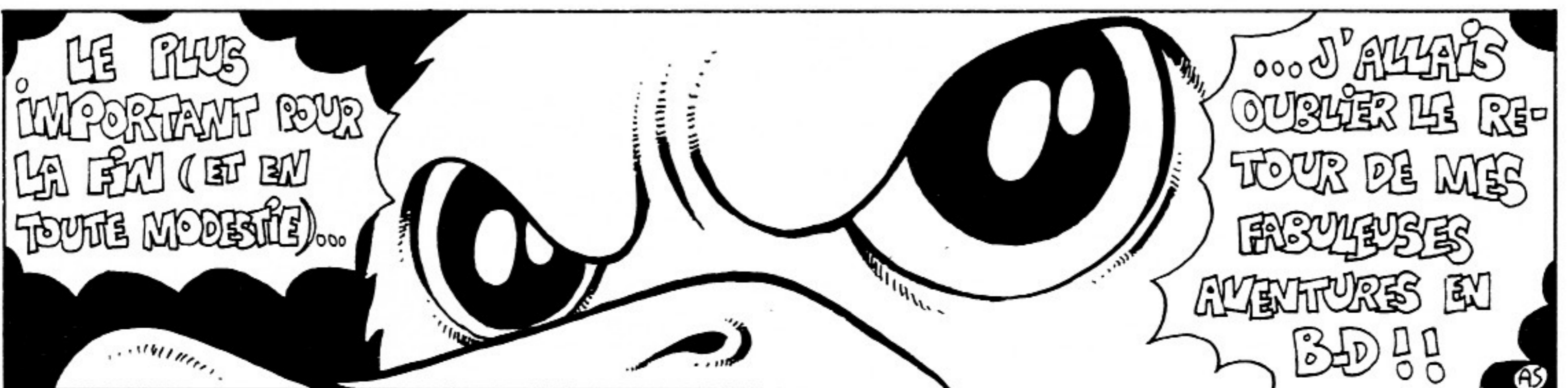
ÇA VA, J'AI COMPRIS ! JE VAIS ENCORE M'EN CHARGER !!

CHERS LECTEURS, VOUS DEVEZ ÊTRE SURPRIS DE ME TROUVER D'AUSI BONNE HUMEUR, MAIS DE QUOI SE PLAINDRAIT-ON ? EN EFFET, QUEST ÉVOLUE (DANS LE BON SENS, S'IL VOUS PLAÎT) ET CONFIRME SA VOLONTÉ D'OUVERTURE = DIVERSIFICATION DES JEUX ABORDÉS AVEC = ROLEMASTER, DÉJÀ UN CLASSIQUE, PREDATEURS, UN NOUVEAU J.D.-R FRANÇAIS ET GURPS RIVERWORLD, UNE TRÈS BONNE ADAPTATION DE FARMER (UN AMI A MOI) !



BIEN SÛR, QUEST NE NÉGLIGE PAS POUR AUTANT CEUX QUI SONT SES GRANDS CLASSIQUES = RUNEQUEST, L'APPEL DE CTHULHU ET ÉGALEMENT, BIEN QUE CE SOIT PLUS RECENT, SHADOWRUN. MAIS QUEST, QUI VA TOUJOURS DE L'AVANT, NE S'ENTIENT PAS LA ! VOUS TROUVEREZ ÉGALEMENT DANS CE NUMÉRO ET DANS LES SUIVANTS, DE NOUVELLES RUBRIQUES TELLES QUE LE COURRIER DES LECTEURS (JE VOIS QUE VOUS AVEZ ÉCRIT, C'EST BIEN), LES MANIFESTATIONS PASSÉES OU À VENIR (A' CE PROPOS, QUEST DEVIENT LE JOURNAL OFFICIEL DU CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JDR) AINSI QU'UN COMPTE RENDU DES ARÈNES DE DUEL MASTER !

EN BREF, NOUS GARDONS TOUJOURS LA MÊME OPTIQUE, A SAVOIR, TRAITER UNE GRANDE VARIÉTÉ DE JEUX DE QUALITÉ PAR L'INTERMÉDIAIRE D'UN SCÉNARIO OU D'UN DOSSIER

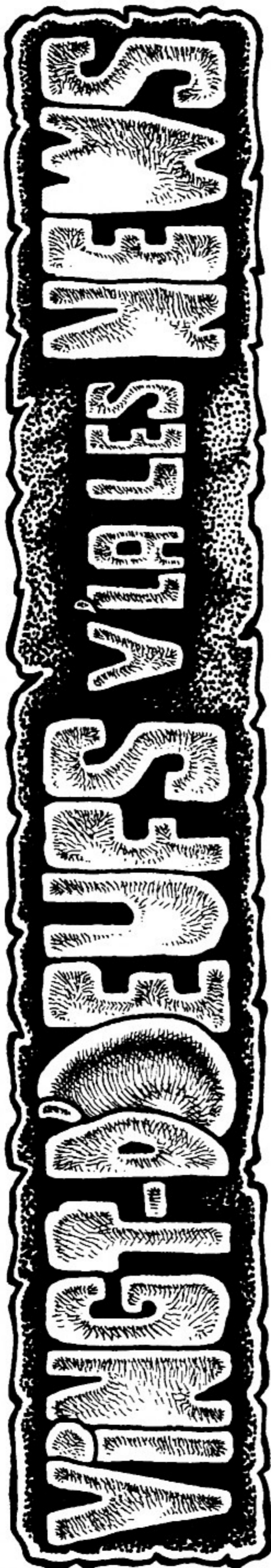


LE PLUS IMPORTANT POUR LA FIN (ET EN TOUTE MODESTIE)...

... J'ALLAIS OUBLIER LE RETOUR DE MES FABULEUSES AVENTURES EN B-D !!

Introduction aux News

Ce n'est pas trop compliqué, reprenez le Quest 2 et remplacez les mots seconde ou deuxième par troisième.
Ceci afin de m'éviter de sourdes et lourdes répétitions.



OUVERTURES RAPIDES

BLADESTORM, édité par I.C.E, distribué en France par
HEXAGONAL :

Le voici, le jeu concocté par le staff international d'I.C.E, des distributeurs Européens à Pete Fenlon, le PDG Himself. Ce jeu de figurines médiéval-fantastique, permet de jouer les embuscades, c'est-à-dire des combats de 30 à 40 figurines maximum, chacune ne représentant qu'un individu (en attendant Warlaw, le système de combats de masse pour Rolemaster). Le jeu présente l'avantage d'être rapide à jouer, mais surtout, les figurines impliquées possèdent des caractéristiques de jeu de rôle, ce qui vous permet de l'adapter à votre système de jeu préféré. La superbe boîte noire aux titres or contient un grand nombre de livrets :

- .le premier, composé de 64 pages, expose les règles ;
 - .le second fait 160 pages et présente un monde dans lequel peut être joué le jeu. Ce monde est très original et pourra être utilisé comme décor de campagne à adapter sur votre système de JdR ;
 - .le troisième livret fait 32 pages : ce sont les scénarios prêts à jouer.
- .Enfin, le dernier fait 32 pages également. Il présente en couleurs les armoiries et drapeaux des belligérants, servant en même temps de guide de peinture. Vous trouverez également deux cartes en couleurs du même acabit que les habituelles de ICE et huit dés. Une bonne idée de cadeau de Noël (il fallait bien que je parle de Noël quelque part, non !) Un jeu multifonctions, bien présenté comme tous les produits ICE. 390 F

LE COIN DU COLLECTOR

Le module Jumpships and Dropships pour Battletech est épuisé chez l'éditeur, il ne sera pas réédité.

RuneQuest en boîte : la version Oriflam en Français est épuisée, la réédition se fera sous forme de livre couverture dure.



LA PREUVE QUE
RUNEQUEST EST
EN PLEINE FORME,
C'EST QU'IL EST
ÉPUISE!

PLANS RAPPROCHES

PREDATEUR, CREATION ET EDITION FLAMBERGE

Je vous l'avais promis, le voici : "Prédateurs" est enfin arrivé. Vous qui rêviez de jouer des vampires modernes, c'est votre jeu. Quant à ceux qui, de conscience hypocrite, n'osent jouer le mal, ils peuvent toujours faire joujou avec des chasseurs de vampire. Le jeu se présente sous forme de boîte contenant trois livrets, le code incarnat présentant les règles du jeu, les chroniques sanglantes décrivant le contexte et, les contes écarlates, des aventures vous permettant de vous promener au XVème siècle.

Zoomons le contexte. Deux "écoles" de vampires s'affrontent : les anciens (appelés classiques) et les jeunes (progressistes). Bien sûr, comme partout, il y a conflit de générations et les deux camps ont tendance à se disputer le litron de rouge (sang). En 1992 (vous avez bien lu l'année), les anciens lancèrent lors d'une cérémonie à Stonehedge, une malédiction à l'encontre de leurs jeunes collègues... Pour bien comprendre cette malédiction, il faut se référer aux bases pseudo-scientifiques qui servent d'explications à l'existence des vampires. Ici, point n'est de Satan ou de Dieu, mais uniquement un phénomène mélangé d'ondes cosmiques et telluriques tentant de rendre crédible l'existence des suceurs de sang. Je dis "tentant", car sans faire d'efforts, il est difficile de croire à cette histoire d'ondes. Heureusement, nous n'aurions plus qu'à porter des chemises sans col et à attendre la morsure suprême !

Certains endroits de la planète ont la faculté d'être au centre d'une énorme activité d'ondes. Ces lieux sont repérés en France par des Vierges Noires, ou par des monuments tels que Carnac. La puissante malédiction provoque désormais, à chaque équinoxe, une sorte de tempête d'ondes et tout jeune vampire se trouvant proche d'un de ces lieux, se voit transporté dans le passé ! Imaginez votre vampire, affichant un caleçon snoopy et portant un walkman aux oreilles au milieu d'un départ en croisade !! Cette malédiction est sans doute l'élément qui permet au jeu de se renouveler, car de jouer et de rejouer le même type de scénario au 20ème siècle, ça devient lourd.





Les chasseurs de vampires sont également répartis en 2 groupes : la fondation "Van Helsing", pronant le pieu et le crucifix, et le "Silver Sunset", partisan de la science, rêvant de capturer les vampires afin de s'en servir de cobayes. En dehors des classiques humains (surnommés chez certains joueurs "demi points de budo"), il reste une composante, les déviants. Fruit de la vampirisation d'une femme enceinte, le déviant est moins puissant qu'un vampire, mais n'a pas certains de ses défauts comme de craindre la lumière du soleil.

Le don de la vie éternelle est un choix des deux parties impliquées. D'abord, le vampire doit vouloir l'offrir, et il vaut mieux que la personne soit consentante, comme dans le film, "les prédateurs" où "aux frontières de l'aube". Après avoir été tété, la personne va se sentir malade, ne va rien manger et devra finalement sucer du sang. Nos amateurs de rouge doivent s'abreuver une fois par semaine pour vivre, au-delà de cette limite, ils se désagrègent et n'ont de recours que de se plonger en sommeil cataleptique. Bien sûr les vampires se voient dans les miroirs, et ne respectent pas nos vieilles croyances débiles. Les progressistes (vampires modernes), ainsi d'ailleurs que leurs aînés, possèdent un code de "chevalerie" interdisant de vampiriser les infirmes, estropiés, enfants etc. Cela rassurera les êtres bien pensants d'éducation Judéo-Chrétienne, mais si vous désirez supprimer ces règles, ne vous gênez pas !!

Le système de jeu se joue avec un dé douze, ça a au moins l'intérêt de changer. Chaque personnage est défini par huit caractéristiques : Force, Dextérité, Agilité, Perception, Intelligence, Volonté et Charisme. Les valeurs s'arrêtent à 9 pour les humains et à 12 pour les vampires. Vous tirez ensuite votre âge apparent, c'est-à-dire celui où vous avez été mordu, puis votre âge réel. Vous pouvez bénéficier de dons (botte secrète, fortune...) et, ou, d'afflictions (démon du jeu, grognement...). Les compétences possèdent un niveau qui, allié à la caractéristique concernée, permet de calculer la chance de base. Pour réussir une action, il faut obtenir un résultat avec un dé 12 inférieur à la chance de base. Enfin, le joueur choisit pour son vampire 4 niveaux de pouvoir sur les 6 proposés (Contrôle animal, Séduction, Télépathie...). Le système de jeu est en fait assez simple et "classique", privilégiant la fluidité à la complexité. Le système d'expérience propose de dépenser des points d'expérience pour acheter un rang supérieur en compétence, ou en caractéristique. Plus le rang visé est haut (11 en Force par exemple), plus il coûte cher. Le jeu est donc réellement intéressant et promet de longues nuits de plaisirs et de rêves.

Mais j'émettrai quelques réserves sur certains points :

- il est dommage que les vampires soient victimes de certaines maladies humaines, notamment des maladies sanguines. En effet, leur nom de prédateurs aurait été d'autant plus justifié si les vampires avaient un rôle dans la pyramide humaine, en éliminant les malades et les faibles, un peu comme les loups pour les caribous... un peu comme les prédateurs en fait ;
- il est assez difficile de ne pas penser à In Nomine Satanis en regardant le jeu. La présentation des pages est la même ou presque, et le thème est assez proche. Quant à la couverture, il est dur de ne pas penser au film Ladyhawk avec un Rutger Hauer coiffé Blade Runner ;
- le livre Chroniques sanglantes n'est pas très clair. En effet, on apprend par hasard, au détour d'un chemin, que les parties se déroulent à partir de 1993, et les explications "scientifiques" sur les vampires sont assez floues. Il aurait mieux valu les préciser davantage, et parler des vampires célèbres (Dracula, Bathory, de Rais) dans des extensions.

En résumé, un bon jeu. Espérons que sa ressemblance avec In Nomine lui portera chance plutôt que de le dévaloriser. A conseiller à tous les fans de Vampires, à ceux qui aiment les jeux "malsains", les ambiances noires et à ceux qui ont aimé In Nomine. Prix conseillé : 220 F

Fantasy Warriors, Jeu de Grenadier, traduit par Hexagonal :

Il y a quelque temps déjà, Nick Lund, l'un des principaux sculpteurs de Citadel, démissionnait et partait travailler chez Grenadier. Il y a peu de temps, Mark Copplestone, sculpteur également chez Citadel, décidait de rejoindre son pote Nick chez Grenadier ! Quelle désertion ! Tant mieux, car en dehors de faire éclore de très belles figurines devant nos yeux ébahis, Nick Lund nous pond le jeu superbe qui sort aujourd'hui chez Grenadier, "Fantasy Warriors".

Imaginez ça : une boîte format Space Hulk, un livret de 64 pages de règles (traduites en Français, s'il vous plaît), 200 pions cartonnés en couleur et enfin 102 superbes figurines 25mm en plastique sculptées par Mark Copplestone, le tout pour moins de 300 F!!! Les 102 figurines représentent deux armées, une de nains et une d'orcs.

Le jeu se joue avec de simples D6, environ 8. Une partie se déroule en plusieurs tours de bataille, composés eux-mêmes de phases. Mais avant de parler du tour de boucherie lui-même, attaquons d'abord les préparatifs de batailles qui sont à mon goût le gros intérêt de "Fantasy Warriors" face à ses concurrents. Une armée se compose en dépensant un certain nombre de points, les orcs basic valant par exemple 5 et les orcs montés sur loup, 30, mais ce n'est pas nouveau. Chaque armée comprend un général qui donne les ordres au reste de l'armée, des chefs de guerre, qui auront la responsabilité de plusieurs formations et qui serviront d'intermédiaires, si besoin est, entre le général et les grouillots de base, des spéciaux, tels que magiciens, porte-drapeaux, musiciens etc et des cosmiques troupiers :

- les éclaireurs : avant chaque bataille, les belligérants ont la possibilité d'envoyer quelques unes de leurs troupes en éclaireurs, afin de connaître le terrain et pourquoi pas, de prendre la meilleure position stratégique sur le sus-nommé. Chaque camp jettera un nombre de dés plus ou moins important en fonction des troupes qu'il a amenées en éclaireurs. l'un des camps pourra y gagner l'avantage de placer ses troupes en premier, ou même de placer les obstacles (collines, rivières) là où il le désire, simulant le fait qu'il a amené l'ennemi là où il le désirait. Les troupes impliquées en éclaireurs seront désorganisées en début de partie, voilà pourquoi il ne faut pas trop en envoyer ;
- l'heure : chaque jour et chaque nuit, 6 tours de bataille ont lieu. On détermine à quel moment la bataille commence, c'est important, car si vous combattez avec des troupes diurnes la nuit, vous aurez des malus ;
- les serments (non choisi par moi-même et qui ne sera pas forcément celui retenu par le traducteur) : avant le début du massacre, les chefs de guerre peuvent faire serment. Tant que celui-ci sera tenu, les troupes bénéficieront d'un bonus. Si celui-ci ne s'est pas réalisé, elles subiront un malus. exemples de serment : "Je resterai sur cette colline, et tel un roc, je n'en bougerai pas !" ou encore : "Je n'ai pas besoin de gardes du corps, nul ne peut me faire de mal".
- les présages : les camps en présence ont la possibilité de lire les présages, d'interroger les dieux avant la bataille, s'ils leur sont favorables, vos troupes héritent d'un +1, dans le cas contraire, d'un -1. Chaque oracle que vous possédez dans votre armée vous donne une chance supplémentaire de les consulter (et d'obtenir un présage favorable).





- Passons à la bataille elle-même : le vainqueur d'une partie est celui qui totalise le plus de points de victoire. Un barème d'attribution est donné au début des règles. Le tour de bataille se déroule en plusieurs phases :

-1 Démolariser. -2 Tirer. -3 Mouvement. -4 Combat. -5 Nouveaux ordres. -6 Application des ordres. -7 Tests de commandement. -8 plus à tout moment, la phase de magie.

1. Démolariser : il s'agit de crier, chanter afin d'impressionner l'adversaire en espérant le désorganiser ou même le faire fuir. Le succès dépend de l'aspect de vos troupes et des monstres les plus impressionnants se trouvant alentour. Attention, les unités visées par votre manœuvre peuvent vous rendre la pareille. De plus, il est possible que les troupes visées deviennent désespérées (et attaquent n'importe comment avec l'énergie du désespoir).

2. Tirer : un nombre de dés à jeter en fonction du nombre de tireurs, puis de la résistance des troupes touchées. Les munitions sont prises en compte. Vous pouvez également tirer plusieurs volées en un seul tour, comme pour un bombardement.

3. Mouvement : les unités non engagées et n'ayant pas l'ordre de tenir peuvent bouger de leur potentiel de déplacement. Bien sûr, le type de terrain où elles évoluent est pris en compte.

4. Combat : un nombre de dés jetés en fonction de figurines impliquées + des bonus en fonction des leaders se trouvant dans le groupe, des ordres qu'elles ont, etc. Puis un jet en fonction de l'arme d'attaque et de l'armure du défenseur. Les troupes ne se sont retirées que quand les deux belligérants ont frappé.

5. Nouveaux ordres : il existe trois types d'ordres : - l'unité - Attaquer : l'unité attaque tout ce qui bouge, mais bénéficie d'un +1 ; Tenir : l'unité ne bouge pas et peut par contre tirer tant qu'elle n'est pas engagée ;

enfin, elle peut ne pas être appelée à se mouvoir, mais dans ce cas, elle n'est pas préparée au combat au corps à corps et aura un malus au moral. Les troupes se trouvant dans la zone d'influence du général n'ont pas de problème pour appliquer les nouveaux ordres, mais pour celles qui sont trop loin, ça n'est pas la même soupe. Dans ce dernier cas, le général enverra un courrier ou une simple unité jusqu'au chef de bataille qui dirige le groupe à qui est destiné l'ordre. Le chef de guerre n'aura plus qu'à l'appliquer.

6. Application des ordres : Les chefs de bataille tentent d'appliquer l'ordre reçu du général, ce n'est pas toujours facile. Il y a une chance que celui-ci comprenne mal ou qu'il refuse l'ordre donné. On calcule cette option grâce à un lancer de dé influencé par la qualité du leader.

7. Tests de commandement : les chefs de bataille peuvent tenter de réorganiser leurs troupes, de les faire revenir si elles fuyaient ou encore de leur rendre leur aspect normal si elles combattaient désespérément (comme des boeufs en furie).

8. La Magie : le magicien peut lancer un sort à n'importe quelle phase, il l'annonce et jette les dés pour connaître le coût de ce sort en points de pouvoir. On ne sait donc jamais si un magicien possède assez de réserve ou si le sort va dépasser sa compétence. Les sorts sont forts puissants, mais si un magicien ne fait pas attention, le sort puissant qu'il enverra sera sans doute son dernier. Il y a peu de sorts possible dans la boîte de base, mais de nombreux autres seront proposés dans les prochaines extensions.

9. Reprenez à la phase 1 et ainsi de suite...

Il est dur de se remémorer quelle unité est Bersek, quelle autre est désorganisée, ou encore laquelle a ordre de tenir. Le problème est

réglé, dans Fantasy Warriors. Des petits pions en carton (200 fournis) seront placés aux pieds des unités donnant ainsi tous les détails sur une unité sans avoir à consulter 35 feuilles de papier griffonnées.

Races présentées dans la boîte basic : elfes des bois, nains, orcs, humains, barbares et gobelins.

Ce jeu est à mon avis le meilleur système de combat de figurines fantastiques, de plus son excellent rapport qualité-prix n'est pas là pour effrayer. De nombreux développements arriveront rapidement chez nous. Une première extension est prévue au début du premier trimestre 91, elle donnera toutes les règles de siège (engin de guerre, forteresse etc), de nouvelles races et de la magie. Milieu 91, une extension spéciale mort-vivants et magie. Enfin Grenadier mettra bientôt en vente, des socles plastiques vendus à part, pour vous permettre d'utiliser toutes vos figurines socles plomb dans la bataille.

Précipitez-vous, ne ratez pas ce jeu fabuleux, ça va faire un carton ! Prix conseillé : moins de 300 F

DERNIERE MINUTE

L'écran de TORG est disponible en français. Totalement refait par rapport à l'édition américaine (au niveau de l'illustration), il se présente en quatre volets en carton épais. Le dessin représente la désormais classique "tempête de réalités". Du côté du Maître, toutes les tables sont là : de la table des compétences (qui résume les facteurs de difficulté) à la table des résultats des combats, en passant par la table des transformations, tout y est. Fournies avec l'écran, trois fiches : un aide-mémoire pour les joueurs avec les principaux tableaux dont ils ont besoin (très utile à mon avis), une fiche répertoire pour le Maître, où il pourra noter toutes les caractéristiques des PJ ou des PNI, et une fiche de possessions. Du bon matériel indéniablement; une seule petite réserve : un prix un peu élevé (72 francs).



NEWS, NEWS, NEWS

- Hors hexagone -

ICE

Stormriders : un roman de 224 pages se déroulant sur Shadow World et plus précisément sur Quelbourne. (En décembre).

Blackguard : Seconde extension pour le magnifique Silent death (jeu de combats spatiaux avec figurines), la guerre continue !! (Décembre).

Dark Space : campagne hallucinante de 96 pages. Les personnages de Space Master ou de Rolemaster arriveront-ils à sauver l'humanité des infâmes "Elder Worms"?? (Décembre).

Warlaw : enfin, les règles pour les combats de masse de Rolemaster, en espérant qu'il soit d'aussi bonne qualité que Fantasy Warriors de Grenadier ! (Prévu pour le premier trimestre 91).

Nécromancer's Lieutenant : campagne de MERP se déroulant dans Mirkwood Sud. (Début décembre).

Space Master Companion I : réactualisation du monde, nouvelles compétences, nouvelles professions. Le jeu stratégique pour faire évoluer les grandes maisons, tout ça en 96 pages. (Décembre).

Rolemaster Heroes and Rogues : personnages pré-tirés de niveaux 1, 3, 5, 10, 15, 20. Ils possèdent un background complet. Très pratique le jour où un joueur arrive à l'improviste, où qu'une infâme flemme vous saisit. 160 pages englobant les 20 classes de personnages de la boîte de base. On peut supposer qu'on aura la même chose pour les compagnons. Une excellente idée, à mon humble avis. (Décembre).

Black Troll Vengeance : campagne pour Shadow world, décrivant la région de Lador, un pays de géants. "Tout le monde il est grand comme quatre fois un homme comme nous, même les insectes". (Décembre).

Cyber Skelter : c'est pour Cyberspace, (c'est pour janvier), c'est une mini-campagne en quatre scénarios.

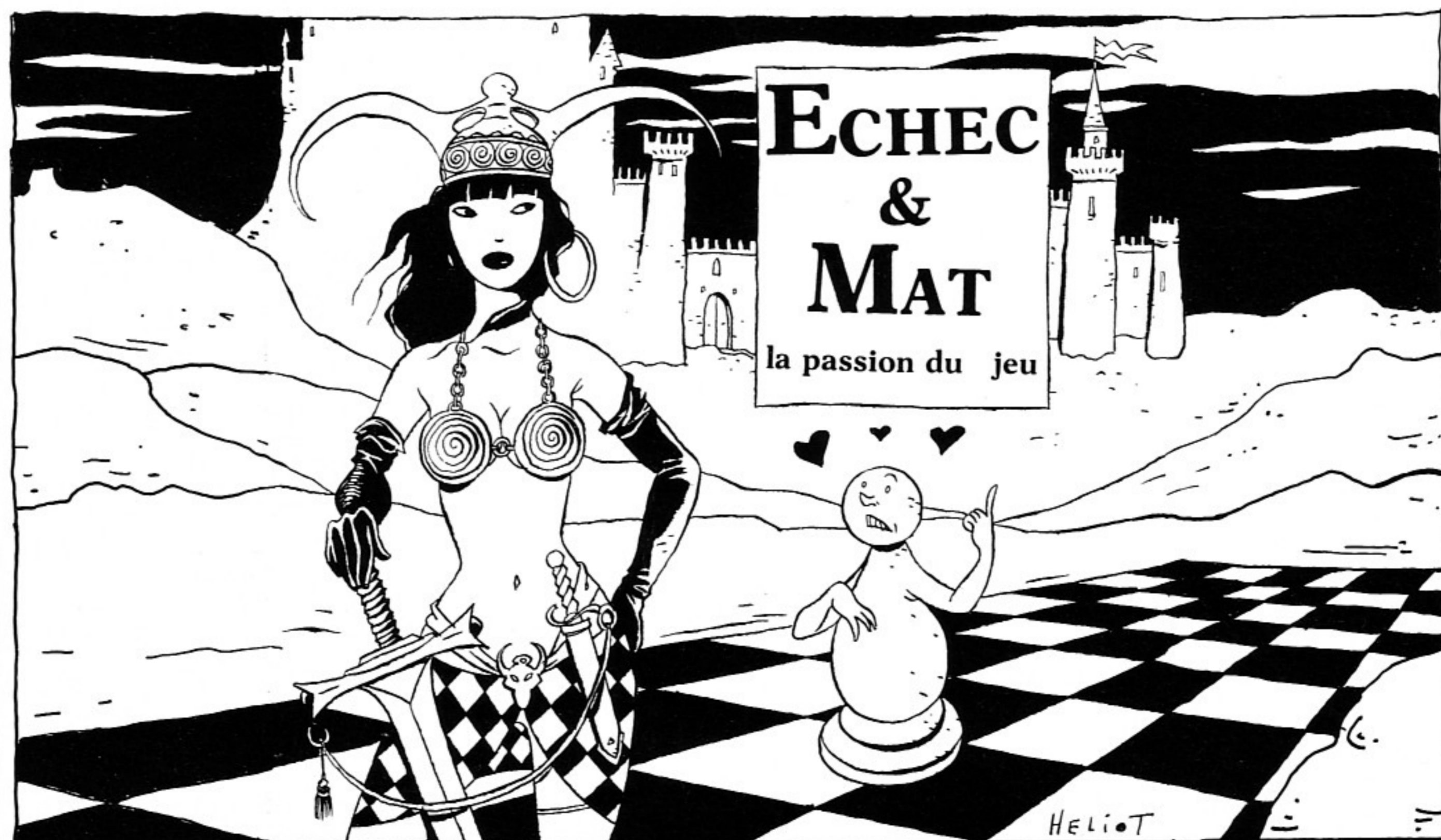
FASA

More Tales of the Black Widow : scénarios pour Battletech, toujours en rapport avec la légendaire Veuve Noire. (Décembre).

Tessdrake run : une aventure pour le jeu de rôle "Légionnaire", tiré de la gamme Renegade Legion. (Décembre).

Harlequin : aventure de Shadowrun. Une série de missions apparemment sans lien, destinées à être jouées entre d'autres aventures. Elles mèneront les Shadowrunners vers les Alpes Bavaïses, la mort poisseuse des chutes de l'amazone, etc. Tout ceci pour poursuivre un homme... Au final, c'est une vengeance machiavélique que les personnages devront déjouer. (Décembre).

Dragon Hunt : aventure pour Shadowrun !! Attention, soyez attentifs, un dragon a un grave problème de mémoire : il paye des Shadowrunners pour que ceux-ci retrouvent les faits qui lui sont arrivés, et qu'il a oubliés... Mais quel événement a pu provoquer l'amnésie d'un dragon ? Peut-être une bribe de révélations sur l'origine des dragons ? (Décembre).



Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques

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

Shadows in the Twilight : scénario shadowrun dont je ne sais rien !! (Janvier).

Anarchist Guide to North America : un descriptif des villes de l'amérique du Nord, vu par des néo-anarchistes. Une vue assez caustique, dans les limites de l'esprit américain. (Décembre).

■ Grenadier ■

O Gravity Troopers : nouvelle boîte de figurines Star Wars. (Décembre).

White Ice Dragon : le nouveau dragon de Julie Guthrie. (Décembre).

Trois Nouveaux Blisters : sculptés par Mark Copplestone, l'ex de Citadel, qui travaille sur socle en plomb. Nous aurons un blister de chefs elfes des bois, des barbares avec armes à une main et enfin, des paladins sur chevaux.

Deux Nouveaux Blisters pour Shadowrun : "Leather Devil's Gangs" et "Anciens Gangs". Sculpté par le divin Bob Charette.

A cette heure, nous devrions en être à 10 blisters de 5 figurines pour Bladestorm.

■ TSR ■

M.L.A 3 - Night Life : le troisième volet de la trilogie Marvel. (Décembre).

FRA 3 - Blood charge : troisième volet de la trilogie La Horde pour Forgotten Realms. (Décembre).

LNA 2 - Nehwon : nouveau sourcebook dans Lankhmar de Fritz Leiber. (Décembre).

Galen be Knighted : nouveau roman de la série Dragonlance. (Décembre).

Exile : second tome des romans Forgotten Realms série Dark Elves. (Décembre).

HWA 2 - Night Rage : second module pour Hollow World, DID. (Janvier).

FROA 1 - Ninja Wars : module pour Kara Tur, ceci n'est pas une réédition, c'est une nouveauté. (Janvier).

WGA 4 - Vecna Lives : pour Greyhawk, souvenez-vous de certaines reliques du DMG, elles nous viennent de ce personnage ! Une campagne à ne pas manquer. (Janvier).

Le Manuel des Joueurs : seconde édition en Français, traduction révisée, mais oui, mais oui, (apparemment en janvier). Croisez les doigts !

■ Productions et Traductions Françaises ■

■ Hexagonal ■

Rivendell : scénario pour JRTM en français, (arrivée prévue en décembre).

Ecran Shadowrun : le voici, le voilà, tralala, avec un scénario de 32 pages incorporé. (Décembre).

Fantasy Warriors : le jeu de figurines qui va révolutionner le monde du combat de figurines fantastiques. Ecrit par Nick Lund et contenant 102 figurines 25 mm plastique, sculptées par Mark Copplestone, pour moins de 300 F Voir en "plans rapprochés". (Décembre).

■ Dragon Radieux ■

Nous dormons pour le moment - STOP - Avouons légers problèmes - STOP - Laissez-nous un message - STOP - A bientôt - STOP - Bonne chance espérons - PAS STOP -

■ Jeux Descartes ■

Voici une liste de produits prévus pour la fin d'année, ceux qui ne sont pas encore disponibles devraient arriver :

Armada : pion d'or de l'ex Jeux & Strat., nouvelle version ;

JD+ : spécial Cthulhu. Tout sur les mises de la grande réveuse ;

Ecran : pour Torg ;

La Terre Vivante : extension Torg ;

La bataille du soleil d'or : pour Star Wars ;

Vivre et laisser mourir : pour James Bond, fourni sans le générique des Wings !

Quelque chose de pourri à Kisley : pour Warhammer ;

Aventures extraordinaires : pour Simulacres, spécial Jules Verne.

■ Ideojeux ■

(Siroz Productions)

Mors Ultima ratio : devrait être disponible. Il s'agit d'une extension pour l'innomable In Nomine, qui traite de la période fin XIX, gothic horror, Miam !! Miam !!

Daemonix remix : recueil de scénarios pour In Nomine Satanis. (Disponible en janvier).

Une extension **Car Wars** (est prévue également pour janvier), mais le titre fait grève et refuse de sortir de la tête de son mythique traducteur, Croc.

Des **FIGURINES IN NOMINE SATANIS** arrivent, voir News "ATF".

■ Ludodélire ■

La Vallée des Mammoth : pour ceux qui nous rejoindraient sur l'antenne, rappelons qu'il s'agit d'un jeu sympathique (pléonasme avec Ludodélire) où le but est de survivre dans une vallée au temps de la préhistoire... manger, frapper, in-out. Gare aux cataclysmes, aux animaux sauvages etc. (on pourrait peut-être l'adapter à Torg ?)

Foot Mania : déclenchera les passions au début de l'année. Jeu de société mi-stratégique, mi-monopoly. L'art de gérer son équipe de foot. En d'autres termes, devenez bons truands !

■ Eurogames ■

Voici la liste des jeux qui sortiront entre Décembre et Janvier : L'ordre de sortie n'étant pas connu, vous êtes priés d'envoyer vos paris au PMU le plus proche de votre boutique.



La suite de **Vikings** : plus de sang, plus de meurtres, plus de viols... chers ancêtres ! M'enfin le plus important, plus de règles et de pions. 250F

Dragon Noir II : la suite de l'exil ;

Ensuite divers jeux de plateaux se réfèrent au **QUEST II** : Vertigo, le paresseux et Droids.

■ Oriflam ■

Cyberpunk II.2 : la nouvelle édition de Cyberpunk en français ne devrait pas tarder à sortir si ce n'est déjà fait.

La France : Idem pour les dates que pour Cyberpunk. 200 pages de création française pour Hawkmoon.

Tatou n 6 : arrive. On félicite pour les dates de sortie tenues.

Enfin j'espère,

Elder Secret (les secrets des anciens) : extension RuneQuest. (A été reculée pour janvier).

■ ATF ■

Nouvelle Marque de Figurines : elle propose en fer de lance les huit premières figurines pour In Nomine. Pour être plus exact : quatre anges et quatre démons. Une gamme médiéval-fantastique est aussi prévue.

Première de cette série, une forge de nains dont on nous a dit le plus grand bien. Par la suite, devrait arriver un canon orc pirate. Ces figurines sont distribuées par IdeoJeux (Siroz productions).

■ O. NOEL ■

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEU DE RÔLE

3 & 4 NOVEMBRE 1990

Enfin ! Le premier championnat de France de jeu de rôle a eu lieu. Un événement d'importance organisé par l'ACF (pensez un peu = un an de préparation) et le club Faethalion. En même temps et au même lieu, la Fédération Française de Jeu d'histoire accueillait des joueurs venus des quatre coins de l'hexagone. Quest était présent en tant que magazine officiel du championnat de France de JDR, et nous n'avons pas été déçus.

L'AMBIANCE : bien organisé, ce tournoi baignait dans une ambiance sympathique et dynamique. Un grand nombre de joueurs étaient tenaces, déterminés et la qualité du jeu fut vraiment bonne. Toutefois, nous avons noté un certain nombre d'abandon à la fin de la première journée. Il est vrai qu'un tournoi sur deux jours, c'est dur.

LES SPONSORS : l'ACF s'est alliée à deux maisons d'éditions françaises de JDR :

Flamberge (Les divisions de l'ombre, Prédateurs), D3 (Alter Ego) ;

une boutique sur Paris, Games & Dreams, dans le 16ème ;

Prince August est lui le "figuriste" du championnat, et la revue de jeux de rôle QUEST assure une partie du sponsoring et la médiatisation (la preuve, vous le lisez).

LE DEROULEMENT : le championnat s'est déroulé sur deux

jours, en quatre parties. Les joueurs et meneurs se notaient mutuellement comme cela est classique dans les autres tournois. Mais chaque participant était en plus noté par deux arbitres à chaque partie. De plus, en cas d'écart trop important entre les notes des arbitres et celles des joueurs, la table était convoquée pour... s'expliquer (l'épée de Damoclès étant la disqualification). Un bon système de notation pour quelque chose d'extrêmement ardu à juger : la qualité d'une prestation de jeu de rôle.

LE MOT DES ORGANISATEURS : William Milliat, le président de l'ACF, a répondu à quelques questions...

QUEST : Etes-vous satisfait de votre prestation et de l'ambiance obtenue dans ce premier championnat de France.

W.M : Les gens semblent beaucoup s'amuser. Les conditions de jeu sont bonnes, tables espacées, serveuses mignonnes pour la buvette. Tout est fait, pour que le joueur oublie qu'il est noté, pour que les talents puissent se dévoiler. La préparation de ce championnat a duré un an, mais cela valait le coup. On doit beaucoup à l'informatique, et à la qualité des joueurs.

QUEST : Pensez-vous que le public a été suffisamment informé de l'existence, du lieu et de la date de cette manifestation ?

W.M : Aie ! En fait, nous avons acheté très cher des publicités dans, entre autre, Casus Belli et Graal en février, mais les modalités du championnat n'étaient pas les mêmes que celles d'aujourd'hui. Je pense qu'elles n'ont pas servi à grand chose. De plus, 6 mois plus tard, trois des quatre journaux concernés ont rendu l'âme pour une seule naissance = celle de QUEST. Casus Belli n'a pas joué son rôle d'informateur. En effet, notre manifestation n'y a été annoncée que de façon succincte et incomplète, pénalisant ainsi de nombreux joueurs. Une double convention organisée par la Fédération Nationale des Jeux d'Histoire, une association nationale (sans compter de nombreux clubs) n'aurait pas du être, volontairement ou pas, délaissée pour je ne sais quelle raison spéculative. La manifestation a regroupé chaque jour environ 300 personnes, ce qui est très honorable pour un tournoi avec un droit de participation de 50 F

QUEST : Pas mal en effet pour une première. Comment voyez-vous l'avenir ?

W.M : Nous garderons la même formule pour l'année prochaine, c'est-à-dire une convention commune avec la Fédération Française des Jeux d'Histoire. Avec les mêmes sponsors et même des nouveaux, nous comptons accueillir plus de visiteurs. Enfin, notre campagne de publicité sera plus grande avec comme support

QUEST. Nous avons vraiment été séduits par ce journal qui apporte un souffle nouveau au monde ludique français dans la mesure où il correspond à ce qu'attendent les joueurs : scénarios bons, réellement jouables sans modification, et surtout on se reconnaît en lisant ce canard qui colle à notre personnalité de joueur ; il n'est pas aseptisé ni sur-rutilant pour attirer les annonceurs publicitaires.

CLASSEMENT : Voici la liste des gagnants. Dans l'ensemble, on peut dire que le niveau a été bon et qu'un grand nombre de joueurs talonnent de très près les lauréats.

JOUEURS :

JUNIORS : 1.COIFFE- 2.LECOQUE-
3.GELIN- 4.MARTINEZ- 5.LORIEUX-
6.CHAFFI-BODER- 7.PARNAUDEAU-
8.BEHAR-

SENIORS : 1.JOVER- 2.HANSENS- 3-
DELMAS- 4.JANNIER- 5.PEPPUY-
6.GEAT- 7.LEMAITRE- 8.YVORRA-
9.GOURLET- 10.MARRANE-
11.VANDELLI- 12.GUILLEN-

MENEURS :

JUNIORS : 1.BUTAT- 2.PICARD (le deuxième meneur junior est à 0.03 point sur 20 du premier, c'était à signaler)

SENIORS : 1.DOUCET- 2.NOEMI-
3.DUBOIS- 4.GOULDAL- 5.GONCET-
6.BERTAGNOZIO- 7.ATTINOST-
8.DELCHAMBRE-



LA CONVENTION NATIONALE DES JEUX D'HISTOIRE CHAMPIONNAT DE FRANCE ANTIQUE ET MEDIEVAL

A quelques mètres du Championnat de Jeux de Rôle se tenait une sympathique convention avec de très beaux plateaux et une ambiance très...technique. Plusieurs magasins de figurines étaient présents (LE KORRIGAN, TACTIQUE ET STRATEGIE, REMARK).

Au programme, des démonstrations et des initiations sur les thèmes : Antique et Médiéval, Renaissance et XVIIIème, Napoléonien, Colonial et XIXème siècle, Moderne et Science Fiction. Notamment, la reconstitution de Kharbaniti par le CRJH, une démonstration sur les seigneurs de la guerre en 25mn par les auteurs et les Chevaliers des Dragons, une démonstration de première ligne fantastique, une démonstration sur Newbury Fast Play en 15mn par les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, une démonstration sur les Aigles par la Jeune Garde d'Évry, une reconstitution de Lützen (1813) sur l'Empire IV en 15mn par les "Marie Louise" des Flandres, une reconstitution de Khartoum (Colonial en 6mn) par le Boute-Selle, une démonstration de combats 2ème Guerre Mondiale par la Horde d'Or.

Bravo Messieurs, c'était beau et bien réalisé.

RESULTAT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE ANTIQUE ET MEDIEVAL.

Géré par la FFJH, d'après les résultats des tournois organisés au cours de l'année passée.

1. Frédéric DUFOUR, - 5 tournois, 5 fois premier, invaincu - des immortels de Paris Ouest ; 2. Dominique LEGENDRE, - 4 tournois, 3 fois premier, 1 fois second par ex aequo, invaincu - des Grandes Compagnies de l'Est Parisien ; 3. Franck LABRUNE du Boute-Selle à Saint Germain.

A noter : Frédéric Dufour et Dominique Legendre ne se sont jamais rencontrés car le premier est spécialisé dans la septième édition des règles WRG (stratégique) et le second sur Charges (tactique).

Pour tous renseignements sur le championnat, contacter :

Emmanuel HAZARD 7, rue du Professeur Leriche

**PAR LE
GRAND
CANARD
LARQUÉ !
ABONNE-TOI,
PETIT, C'EST
POUR TON
BIEN !**

« C'ÉTAIT UN MESSAGE DE DANOLD »

BULLETIN A RENVOYER A : QUEST ABONNEMENTS
14, RUE CROZATIER- 75012 PARIS
REGLEMENTS A L'ORDRE DE "CITTADELLA"

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

PRENOM : _____
NOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CP : _____

Les choses bougent beaucoup dans l'actualité journalistique du jeu de rôle, et nous en sommes déjà à notre deuxième épisode ! Comme vous l'aviez remarqué dans la première édition, il ne s'agit nullement de décrire et de commenter le simple contenu des différents magazines sur le marché, mais de vous fournir quelques anecdotes ou points de vue amusants.

Aussi, si rien de particulièrement marquant ne se produisait entre deux numéros de votre canard favori (mais si !) vous ne trouveriez pas cette rubrique. Enfin, nous vous rappelons que cette rubrique ne se prétend nullement sérieuse ou parfaitement objective (mais un avis peut-il vraiment l'être ?), et a plutôt pour objet de vous informer et, peut-être, de vous faire sourire.

LES CANARDS DES KIOSQUES

Nous vous l'avions dit la dernière fois, cette race a du mal à survivre aux terribles conditions de son environnement. Depuis la dernière fois, nous avons contaté la disparition (temporaire ?) d'un specimen, et la "renaissance" d'un nouveau (il s'agit d'un phénomène physiologique tout à fait courant chez les canards).

CASUS BELLI 60 : Il semble indéniablement bien ancré, et les conditions climatiques n'ont pas l'air de vraiment l'affecter : il suit sa route, imperturbablement. Dans ce numéro, du Shadowrun, et toujours des rubriques. Casus reste Casus, et c'est tant mieux.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE 20 : C.O.M tente un come back. Au moment où vous lisez ces lignes, le n° 21 a dû être pondu, et le 22 est sur le point d'éclore. Une nouvelle mascotte : cette fois, c'est la Mort en personne ; une nouvelle équipe : nous leur souhaitons bonne chance. Un pavé d'Outre Monde : il mérite bien son nom ! Attendons la suite, COM a promis de s'étoffer.



VOL AU-DESSUS D'UN NID DE CANARDS

LE CANARD DES BOUTIQUES

Il semblerait que ces canards se soient décidés à pondre plus régulièrement. Ainsi, nos trois specimens habituels nous présentent leur petit dernier. Espérons que cette régularité se confirmera.

PLASMA 2 : Le champion des produits SIROZ nous sort son deuxième numéro. Même formule, mais améliorée : de nouvelles rubriques (comptes rendus de manifestations, article et commentaire sur la fameuse affaire CARPENTRAS) et un historique de SARTAR inédit écrit par Greg Stafford, très intéressant mais (trop) peu illustré. Pour l'anecdote, sachez que "PLAZMA" est sur le point de corriger le S malencontreux de son magazine (regardez la couverture). Evidemment, avec un canard comme dictateur en chef, nous sommes bien placés pour parler de coquille (qui n'en fait pas ?)

TATOU 5 : Il a été pondu à temps. Apparemment, les problèmes de gestation dont nous avons parlé la dernière fois semblent s'arranger. Même si l'on sent que la cane pondeuse a été un peu pressée (pas de deuxième ni de troisième de couverture, peu d'illustrations dont beaucoup sont reprises (de l'île brisée ou de RuneQuest 3 version Avalon Hill, par exemple), la revue reste toujours intéressante, avec notamment un fort bon article sur nos amis les Dragonewts. Pour la petite histoire (il en faut pour tout le monde !), remarquez la couverture d'apparence craquelée... Normal, la peinture originale date du seizième siècle et est signée Jérôme Bosch.

QUEST 2 : Encore une révélation incroyable : entre le premier numéro (dont nous parlions précédemment) et l'actuel numéro (le troisième du nom), le deuxième numéro est sorti ! Etonnant, non ? Si vous ne l'avez pas lu, précipitez-vous dans les boutiques et jurez à Danold, si vous le rencontrez, que vous aviez toujours eu l'intention de l'acheter. Attention, ce canard est dangereux !

LES CANETONS

Depuis la dernière fois, de nouveaux petits canards nous sont parvenus, et nous vous en parlons. Nous essaierons à l'avenir de mentionner ceux que nous recevrons, dans la limite de l'espace disponible que Danold daignera nous accorder. Passons en revue à présent la nouvelle couvée...

COUPS CRITIQUES 9 : Mais oui, vous lisez bien, déjà le numéro neuf (soit deux de plus que la dernière fois. Ce caneton semble avoir la forme ! Et qui plus est, le contenu est toujours excellent. On notera la très bonne connaissance des oeuvres de Moorcock et le respect de celles-ci dans les scénarios et aides de jeu. Ca fait du bien !

BROOS 6 : Pas encore de nouvelles - STOP - Attendons avec impatience - STOP - A ne pas manquer pour tous les amateurs de RuneQuest - STOP - **SLAM THE DOOR OF WEST** : Et alors ? Que se passe-t-il ? Le numéro 2 datait de quel temps déjà... Soit STDOW (c'est plus court !) nous prépare un grand coup, (on l'espère) soit il nous prépare un petit plouf ! Allez quand même voir dans votre boutique s'il ne s'y trouve pas, en tout cas, nous vous tiendrons au courant si nous avons du nouveau.

LE GRIMOIRE DES MAITRES (1 et 2) : L'idée de ce fanzine consiste à reprendre les scénarios de JDR des conventions et à les compiler. Bonne idée, certes, mais on constate alors que tous les scénarios joués dans lesdites conventions ne sont pas tous d'excellente facture. Ceci dit, cela peut servir aux meneurs qui jouent à beaucoup de jeux différents et qui manquent de temps. Scénarios proposés : RQ, AdC et Stormbringer dans le 1, AdC, James Bond et AD&D dans le 2.

Adresse des canetons mentionnés
Coups Critiques : 16 chemin du stade 69440 MORNANT ;

Broos : chez Guillaume Fournier 25 avenue de Verdun 91370 VERRIERES-LE-BUISSON ;

STDOW : Imperium Ludi 47 avenue Parmentier 75011 PARIS ;

Le Grimoire des Maîtres : Chez Calmejane David chemin de Rabaudis 31620 LABASTIDE-SAINT-SERNIN.

LES CANARDS BOITEUX

Hélas, les blessures ne semblent pas guérir pour certains d'entre eux, et nous avons même un nouveau venu dans cette catégorie. N'oublions pas qu'il est tout à fait possible de sortir de ce triste état et de reprendre un envol plus ou moins correct. C'est d'ailleurs ce qui s'est produit pour l'un d'entre eux (COM), même s'il est encore trop tôt pour juger si les plaies sont définitivement cicatrisées, si toutes les plumes ont bien repoussé.

Nous souhaitons quoiqu'il en soit avoir le moins souvent possible à alimenter cette rubrique.

ROLEMAG : Esperons que nous avons tort de mentionner ce canard dans cette catégorie, et que Rolemag 3 sera paru au jour ou vous lisez ces lignes (et forcément en retard, dans ce cas). Quoi qu'il en soit, il ne donne plus cygne de vie (elle est bonne, hein ?).

DRAGON RADIEUX : Aie ! Aie ! Le rétablissement semble difficile, et de plus en plus incertain... Le temps qui passe n'arrange rien. Il est encore trop tôt pour dire si le canard est définitivement cuit.

GRAAL : C'est un peu la même remarque que ci-dessus qui pourrait s'appliquer, bien qu'en l'occurrence, les effluves de canard à l'orange puissent paraître un peu plus perceptibles à nos narines (certaines mauvaises rumeurs courent). Attendons la suite, dans ce milieu, rien n'est impossible !

C'est tout pour aujourd'hui, à la prochaine, foie de canard !

L.U

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN EPISODE INTITULE : QUAND LES CANARDS AURONT DES DENTS

MANIFESTATIONS

Bougez, battez des ailes ! Danold aime ceux qui, comme lui, manifestent leur désir de faire évoluer le monde du jeu de simulation. Vous trouverez un petit compte rendu sur les manifestations déjà passées (retour vers le passé) et l'annonce de manifestations à venir (retour vers le futur). N'oubliez pas de nous envoyer renseignements et comptes rendus ! M.F.B

RETOUR VERS LE PASSE

La convention annuelle de la **Guilde de Picardie** : s'est tenue les 20-21 octobre dans un cadre magnifique. La splendide abbaye Saint-Jean des Vignes de Soissons. Nous avons noté quelques prestations de qualité : une démonstration en avant première des "PREDATEURS" par Philippe Chouvel et une partie de "Carwars" sur un grand terrain. Fait amusant, rôlistes et wargameurs se mêlaient des visiteurs de l'abbaye ébahis - que d'allitérations - devant cette faune plutôt inhabituelle.

Odyssea 90 : s'est déroulée les 27-28 octobre au parc Chanot à Marseille. Organisée par la boutique Crazy Orque Saloon, les clubs Rivages Lointains et Union des rôlistes sans scrupule, cette convention, la première à être aussi importante sur Marseille, a connu un bon succès, surtout pour une première édition : plus de 200 joueurs inscrits aux tournois et environ 360 visiteurs. A l'origine prévue dans les locaux du Lycée Perrier, la convention a du être déplacée au dernier moment au parc Chanot, les jeux de rôle semblant toujours faire peur à certains. Au programme plusieurs tournois et démonstrations. Dans les jeux de rôle, ont été traités (en vrac) : RuneQuest, StarWars, Ad&D, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Cthulhu 90, Rolemaster, Torg, In Nomine Satanas... Les amateurs de jeux de stratégie et de plateau ont pu jouer en outre, aux échecs, à Zargos, Diplomacy, Blood Bowl. Ont également eu lieu un concours de costumes (réussi !) et une démonstration de combat en armes réelles (impressionnante quand on sait qu'une partie du combat était improvisée).

On aura noté une bonne présence au niveau des revues spécialisées : CASUS BELLI (Pierre Rosenthal) et QUEST (et oui !). Etaient également présents JEUX DESCARTES (Valérie Lahanque) et SIROZ (Marc Nunès) pour les maisons d'éditions françaises.

Malgré les difficultés (changement imprévu de lieu, inscriptions au dernier moment de certains joueurs...), les organisateurs s'en sont bien sortis, grâce en particulier à l'énergie de Jean-Jacques, Monika et Serge. Il est certain que des progrès peuvent être accomplis (répartition des joueurs, système de notation), mais, pour une première, c'était quand même pas mal ! L'accueil était irréprochable et enfin, l'ambiance chaleureuse aurait été presque calme par moment s'il n'y avait pas eu les étranges cris des "Barzois", de bien curieux Pom Pom Boys ! On peut vraisemblablement s'attendre à un succès grandissant de cette manifestation. Rendez-vous en 91.

RETOUR VERS LE FUTUR

MARSEILLE

Rivages Lointains, club de JdR marseillais, organise un grandeur nature les 26-27 janvier 1991. Ce club organise chaque semaine des jeux sur table et chaque mois des Grandeurs Nature sur le Sud (semi-réels, Murder Party etc). De plus, "Rivages Lointains" (fanzine) organise un concours de nouvelles. Pour tout contact s'adresser soit auprès de Serge (91.50.03.45), soit auprès du Crazy Orque Saloon 11 rue Jean Orque 13001 Marseille (91.54.36.59). Avis : Les originaux non retenus seront détruits !

PARIS

Trophée Zargos : Si vous avez acheté votre QUEST dès sa sortie, vous avez encore le temps de vous inscrire au "Trophée Zargos" organisé le 15 décembre par deux écoles supérieures de commerce l'E.S.G et l'I.H.E.-D.R.E.A avec la participation d'EUROGAMES. Le tournoi sera organisé dans les locaux de l'E.S.G 25 rue Saint-Ambroise (Métro Saint-Ambroise) à Paris. Tous les joueurs (et joueuses) amateurs, adeptes et confirmés du jeu seront les bienvenus. Pour tous renseignements et inscriptions, contactez Marc ou Christophe au (16) 1.43.58.73.17 (après 20 h).

Championnat de France de Wargames : les sélections des joueurs qui disputeront ce championnat se dérouleront dans la France entière du 10 janvier au 13 mars. Les personnes désirant organiser des challenges dans leur ville ou région doivent s'adresser à la FEJDS 50 bis rue de Crimée 75019 PARIS. (16) 1.40.43.11.30.

La finale du championnat aura lieu le 30 mars dans les locaux du ministère de la Défense, rue Raphia.

PARTHENAY

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

SAINT GERMAIN-EN-LAYE

Trois tournois en parallèle organisés par le club figuriniste du Boute-Selle auront lieu aux Ecuries Royales du Château de Saint Germain-en-Laye les 26 et 27 janvier 1991. Pour tous renseignements contacter Denis Costopoulo 5 allée Edgar Fournier 92150 Suresnes (16) 1.46.04.70.00 (H.B).

INFOS

ESPACE JEU

Un nouveau lieu ludique est né au coeur d'un des plus populaires arrondissements de Paris, le XXème. Sous la responsabilité du Club Polystyrène, différentes salles de jeu mises à disposition pour jeux de rôle, et jeux de plateau. L'entrée sera fixée à 20 F le dimanche uniquement de 14 à 19 h (mais possibilités d'extensions le week-end). D'autres salles en vue d'expositions (dioramas), conférences, murders party's, wargames etc peuvent être à la disposition d'associations, clubs ou particuliers. Pour tous renseignements téléphoner au

(16) 1.34.21.72.30 (Philippe).

JUEGO

Le petit Gob' organise un concours de scénarii et d'idées originales. Les meilleurs seront publiés dans le prochain supplément de Juego : Jackpot. Rappelons que le jeu de rôle Juego met en scène un monde de fous, reposant sur la ludocratie c'est-à-dire sur une seule loi : celle du jeu et du hasard. Il se présente sous la forme de deux livrets : le livret des règles qui permet notamment la création d'un citoyen-joueur et une bonne compréhension de la ludocratie et le livret du monde qui décrit le monde fou de Juego et de sa ville échiquier Logos ainsi que des idées de scénarios. L'ambiance de ce jeu rappelle la série télévisée "le prisonnier". Vous pouvez vous le procurer en envoyant votre adresse complète et 30 F (+10 F de participation aux frais de port) soit 40 F à Franck de Magalhaes, 13 rue de la Grande Gambaude 63100 Clermond-Ferrand.

ROUEN

Echec et Mat organise du 1er au 31.1.91 un concours de figurines ; le concours consiste à mettre en scène 2 figurines sur un diorama de 10 à 15 cm de côté maximum. Les travaux seront jugés par Marie et Hervé DORIN, qui annonceront les résultats le 15.2.91.

Dotations : 4.000 F de prix seront attribués sous forme de bons d'achat au magasin Echec et Mat - 115 rue Saint Sever - 76100 Rouen & 9 rue Rollon 76000 Rouen.



CYBERPUNK 2.2

INTERVIEW D'ERIC SIMON D'ORIFLAM.

A l'occasion de la sortie française de Cyberpunk par Oriflam, Quest a interviewé Eric Simon pour vous en dire un peu plus sur ce jeu et pour connaître les futures orientations de la société.

UNE HISTOIRE DE FAMILLE...

QUEST : *Bonjour Eric. Cyberpunk 2.2 est sorti en français, et c'est le premier jeu de rôle traduit par Oriflam qui ne soit pas de la "veine" Chaosium. S'agit-il d'une nouvelle orientation pour Oriflam ?*

ERIC SIMON : Tout d'abord bonjour. Une nouvelle orientation ? Non. Ce qui intéresse avant tout Oriflam, ce sont les jeux de qualité, les jeux que les joueurs aimeront parce qu'ils sont très bons. Chaosium se distingue par la qualité de ses jeux, il en va de même pour Talsorian. D'autre part, tout cela reste un peu une histoire de famille, puisque la directrice de Talsorian Games est la femme de Greg Stafford.

QUEST : *Est-ce le début d'une collaboration qui a des chances de durer, puisqu'on imagine bien que Talsorian va produire d'autres jeux ?*

ERIC SIMON : C'est quelque chose qui est tout à fait possible, avec tout d'abord, une collaboration sur la continuité de Cyberpunk, puisqu'on va traduire, bien sûr les suppléments faits. Ensuite, nous savons qu'ils sont en train de préparer un jeu sur les Princes d'Ambre de Zelazny. Inutile de dire qu'il s'agit d'une saga tout à fait merveilleuse, et il est évident que nous sommes très intéressés par ce jeu.

QUEST : *Quand aura-t-on des nouvelles quant à vos positions sur ce jeu ?*

ERIC SIMON : Vous aurez des nouvelles quand nous aurons reçu ce que Talsorian a fait. Pour le

moment, ils travaillent dessus, on ne peut donc rien vous dire. Je pense que d'ici mi-91, leur projet aura abouti, et vous aurez alors des nouvelles sur ce qu'il en est, mais, bien sûr, on ne peut pas se prononcer sur un jeu qui est en train d'être créé.

QUEST : *Mais vous êtes a priori intéressés par l'Univers décrit par Zelazny ?*

ERIC SIMON : Oui, absolument. Cela reste l'une des sagas de référence dans le monde de l'Heroic Fantasy et dans tous les univers qui ont inspiré les jeux de rôle. C'est un monde, une saga qui possède suffisamment d'intérêt et de richesse pour les joueurs pour mériter un jeu de rôle.

QUEST : *Revenons à présent à Cyberpunk. Avez-vous été surpris par le nouveau système bien différent du Basic Roleplaying sur lequel se sont appuyés vos jeux jusqu'à présent ?*

ERIC SIMON : Surpris ? Non. Il y a quand même des points de similitude, c'est une méthode qui utilise les compétences, par exemple. Et puis, il n'y a pas à être surpris, c'est un mécanisme qui, dans la seconde version, tourne très bien. Il ne faut pas se braquer sur une seule précision. Je ne pense pas que l'on puisse citer des systèmes parfaits. En effet, Chaque système est créé pour correspondre à un univers particulier. Dans le cas de Chaosium, le basic system a été remanié pour chacun des jeux. Dans l'Appel de Cthulhu, il y a eu la santé mentale. Pour Stormbringer, il y a eu les démons, pour Hawkmoon, la science... En ce qui concerne Talsorian Games avec Cyberpunk, les règles sont très bien adaptées au monde qu'il est chargé de simuler.

C'EST UN SYSTEME QUI TOURNE TRES BIEN, TRES VITE ET QUI EST VRAIMENT TRES SIMPLE !

QUEST : *Tu as parlé d'une nouvelle version qui tournait mieux. Justement, quelles sont les principales différences de la nouvelle version de Cyberpunk par rapport à l'ancienne ?*

ERIC SIMON : Je dirai d'abord que l'on a été heureusement surpris, puisque l'on voulait éditer Cyberpunk, et qu'à l'époque, il n'était pas encore question de la seconde édition. On avait donc prévu une série de modifications et d'améliorations comme on en a l'habitude. Nous avons fait notre petite liste, et nous avons vu avec plaisir que la seconde édition remaniée par Talsorian Games correspondait parfaitement à la liste que nous avions faite. Sinon, les principales modifications sont surtout une plus grande jouabilité du système. Beaucoup de joueurs se plaignaient d'une certaine lourdeur au niveau du système de combat. A présent, c'est un système entièrement remanié qui tourne très bien, très vite et qui est vraiment très simple. Il y a d'autres améliorations qui ont été apportées : au niveau du netrunner par exemple. Avant, il n'y avait qu'un seul type de cyberconsole. Si bien que le meilleur des netrunners comme le plus nul, travaillait sur la même machine. A présent, il existe différentes cyberconsoles qui permettent, bien sûr, de s'améliorer, d'aller plus vite, de faire plus de choses, et ainsi de suite. J'admire beaucoup le travail de Talsorian Games, parce qu'ils ont su voir les "erreurs", ce qui clochait dans leur

travail, et remanier leur jeu pour en faire quelque chose de vraiment très bien.

QUEST : *Comment s'est passée cette collaboration avec Talsorian Games ? Est-ce qu'ils vous ont laissé libre d'adapter et de créer, ou est-ce qu'ils vous ont "imposé" une traduction fidèle à ce qu'ils ont fait ?*

ERIC SIMON : Ça s'est très bien passé. Oriflam a derrière elle un passé de traductions qui ont été des succès, et nous avons de très bonnes relations avec les Américains. Les Américains savent ce que nous avons fait comme travail, et ils nous font une totale confiance. Il n'y avait donc aucun problème pour que l'on puisse faire des modifications supplémentaires, Talsorian n'en était pas du tout gênée. Ces modifications n'ont pas eu lieu d'être, puisque Talsorian les avait faites d'elle-même.

LE GRAND RISQUE ETAIT DE FAIRE DES TRADUCTIONS DU GENRE "WALKMAN" PAR "BALLADEUR"

QUEST : *Il n'y a donc aucune différence entre la version américaine et la version française ?*

ERIC SIMON : La traduction française est une traduction fidèle, dans le sens où il n'y a pas de modification de règles par rapport à la seconde édition de Cyberpunk. Sinon, au niveau de la traduction même, la tâche était difficile, parce qu'il est évident que Cyberpunk est un mouvement anglo-saxon. Le grand risque était de faire des traduc-

tions du genre "Walkman" par "balladeur". Ce qu'on a essayé de faire, c'est dans le plus grand nombre possible de cas, de conserver les termes d'anglais argotique qui étaient très intéressants et qui pouvaient passer au niveau des joueurs. Mais lorsque la compréhension du système de jeu, du jeu lui-même, l'exigeait, on a fait des traductions, et à plusieurs endroits, on a mis en parallèle les termes français et anglais. Par exemple, au niveau des armes "cyber", dans la liste, il y a la plupart du temps le terme anglais suivi de la traduction française, et après, la traduction française est employée dans le jeu. Ainsi, si les joueurs veulent vraiment utiliser les termes américains, ils pourront le faire.

QUEST : *Au niveau des illustrations, avez-vous gardé les illustrations originales, ou avez-vous ajouté des illustrations françaises ?*

ERIC SIMON : Pour le jeu de base, nous avons repris toutes les illustrations originales. Ces illustrations par Talsorian sont largement au-dessus de la moyenne de ce qui se fait dans le jeu de rôle aux USA, il suffit de voir les derniers suppléments pour RuneQuest chez Avalon Hill. Cependant, on a refait la couverture, et c'est Alain Gassner qui l'a signée. Par la suite, dans les suppléments, on pense conserver certaines illustrations américaines, mais ajouter également des illustrations françaises.

QUEST : *Tu nous parles des suppléments. Nous aimerions savoir si ces suppléments seront uniquement des suppléments traduits, ou si Oriflam aura la possibilité de créer ses propres suppléments.*

ERIC SIMON : Je ne voudrais pas m'avancer, mais à priori, nous sommes en train de discuter avec Talsorian, et je crois que nous pourrions faire nos propres suppléments. Dans un premier temps, ce que nous allons faire, c'est sortir en janvier l'écran pour Cyberpunk. Un écran classique chez Oriflam, avec un scénario de seize pages à l'intérieur qui sera de création française. Par la suite, nous éditerons les suppléments qu'a fait Talsorian et qui sont de qualité, et je pense que parallèlement à cela, nous sortirons des suppléments qui seront pour l'essentiel des scénarios ou des campagnes.

QUEST : *Faits par Oriflam ?*

ERIC SIMON : Oui, par Oriflam ou par des collaborateurs d'Oriflam. Des suppléments de création française donc.

**IL Y A CERTAINS
UNIVERS DE JEU
QUI SONT
COMME DES
KLEENEX : AU
BOUT DE CINQ,
SIX PARTIES, ON
EN FAIT LE TOUR
ET ON PEUT LES
JETER**

QUEST : *Passons à un point de vue général du jeu. Quel est pour toi l'avantage de l'univers Cyberpunk par rapport aux autres univers de jeu ?*

ERIC SIMON : Il y a certains univers de jeu qui sont comme des kleenex : au bout de cinq, six parties, on en fait le tour et on peut les jeter. Cyberpunk fait partie de ces jeux qui ont une véritable profondeur. Je crois sincèrement que les joueurs pourront jouer dessus deux ans, trois ans et vraiment ne pas atteindre

le fond, et trouver beaucoup d'opportunités. Pour le Maître de jeu, l'intérêt de Cyberpunk est de pouvoir créer des scénarios impossibles à imaginer dans un cadre d'Heroic Fantasy. C'est une habile synthèse de jeux de SF et de romans noirs, mais aussi d'aventures classiques. Cela donne lieu à des aventures mettant en scène des personnages beaucoup plus subtils, fins. Cela me donne l'impression d'une bouffée d'oxygène, de découvrir un nouvel univers à jouer. Beaucoup de jeux de SF anciens avaient un côté scientifique très important qui était à la base du jeu, mais c'était quelque chose qui restait très flou. Par exemple, dans un jeu comme Space Opera, pour jouer un scientifique, il fallait pratiquement être scientifique soi-même ! Alors que là, tout est parfaitement étudié et expliqué, et jouer un technicien ne pose plus aucun problème. Au niveau des compétences dont la maîtrise varie de 1 à 10, des exemples concrets sont donnés pour chaque niveau de maîtrise (2, 3 ou 5, etc).

QUEST : *Et cet univers assez proche finalement du nôtre ne risque-t-il pas de lasser au bout d'un certain temps par un manque de renouvellement des scénarios ?*

ERIC SIMON : Non, au contraire. Je pense que Cyberpunk a une très grande profondeur comme je l'ai déjà dit. Je ne pense pas que le Maître de jeu sera à court d'idées. Je pense même qu'au début, il aura un peu l'embarras du choix. Il y a vraiment de multiples pistes d'aventures possibles.

QUEST : *Une dernière question. Talsorian a déjà créé deux univers particuliers pour Cyberpunk : il y a celui de Gibson (Neuromancien), et celui de Williams (câblé). Vers lequel des deux Oriflam aura-t-elle le plus tendance à s'orienter ?*

ERIC SIMON : Pour le moment, le problème ne se pose pas tellement, dans la mesure où Cyberpunk ne se veut pas directement issu d'un seul ouvrage. C'est un jeu qui couvre tout ce mouvement littéraire. Peut-être que certains scénarios seront plus orientés d'un côté ou de l'autre, mais ce sera au Maître de jeu de décider et d'orienter ses campagnes suivant ses goûts personnels.

Propos recueillis par Léonidas VESPERINI.

**N'ATTENDS PAS, PETIT ! RECLAME DES
AUJOURD'HUI A TA BOUTIQUE FAVORITE LE QUEST 1
QUI MANQUE CRUELLEMENT A TA COLLECTION
NAISSANTE (OU COMMANDE LE A "QUEST"). TU Y
TROUVERAS UNE INTERVIEW EXCLUSIVE DE GREG
STAFFORD, DES NEWS COMME S'IL EN PLEUVAIT, DES
SCENARIOS GENIAUX, DES DOSSIERS, UN JEU
ORIGINAL, HERACLES, ET SURTOUT LE PREMIER
EPISODE DE MES DIVINES PERIGRINATIONS
GLORANTHIENNES !**

**RECLAME AUSSI LE NUMERO 2 A ... MAIS SUIS-JE
BETE ? TU DOIS DEJA L'AVOIR, EVIDEMMENT !**

**PAR LE GRAND
CANARD LAQUÉ**



RIVERWORLD

LES PIERRES À GRAALS DANS LE MONDE DU FLEUVE

Philip José FARMER, auteur d'ouvrages tels que les AMANTS ETRANGERS ou le Masque Vide, est aujourd'hui reconnu comme l'un des très grands parmi les auteurs de science-fiction. Ses ouvrages touchent un public de plus en plus large, ceci grâce à l'originalité des thèmes abordés, ou au développement inattendu de sujets que l'on croyait usés. Il y a presque vingt ans, paraissait le premier tome d'une série qui devait faire date dans les oeuvres de P.J FARMER. LE FLEUVE DE L'ETERNITE comprend quatre volumes que l'auteur désigne comme "veine principale" de son oeuvre et un cinquième où il expose des thèmes "qu'il n'avait pu aborder jusqu'alors". L'originalité de l'oeuvre apparaît dès les premières pages du premier tome, "LE MONDE DU FLEUVE".

Tous les morts de l'histoire humaine se réveillent un jour, nus, au bord d'un fleuve. Tous portent, accroché au poignet, un cylindre creux, fait d'un métal étrange et très résistant. Le premier choc passé, comment vont réagir les hommes dans ce monde étrange : une vallée bordant le Fleuve qui semble n'avoir pas de fin, elle-même peu large et coincée entre des collines et des pics vertigineux ?

Tout semble réuni pour que cet endroit étrange devienne un Eden pour l'humanité, malgré l'absence quasi-totale de gibier, en dehors des poissons du fleuve. Pas d'agriculture non plus, car un réseau de racines entrelacées, et se renouvelant sans cesse empêche de labourer le sol. A quoi servirait de toutes façons la chasse et les récoltes ? Tous les jours, les Pierres à Graals, structures ressemblant à des champignons et destinées à recevoir les fameux cylindres ou Graals, délivrent d'excellents repas et agréments tels que tabacs, alcools, etc...

Le manque absolu de minerais de métal proche de la surface ne permet pas à l'homme de façonner des outils résistants qui permettraient d'entamer le réseau de racines, afin de prospecter un sol pauvre en minerais de métaux intéressants. Ainsi, la nature du monde semble prévenir tout retour à l'industrialisation. Aucun parasite, ni prédateur, en dehors des Dragons du Fleuve, poissons gigantesques et carnivores, ne viennent menacer les hommes.

Les maladies n'existent pas, et toutes les blessures sont assurées de guérison progressive. La mort elle-même perd son caractère définitif : fussiez-vous tué ou victime d'un accident mortel, vous vous réveilleriez de nouveau, nu comme un ver, avec un Graal au poignet, au bord du fleuve mais à des dizaines, voire des centaines de milliers de kilomètres de l'endroit de votre dernier décès.

Oui, bien que la procréation soit impossible, tout semble réuni pour que l'humanité vive donc une "mort" éternelle, paisible et simple.

Bien entendu, il n'en sera pas ainsi, car les hommes ont emporté avec eux leurs ambitions, haines et préjugés. Il s'ensuit donc une longue série de guerres entre les petits états qui ne cessent de naître, en absorber, disparaître au profit d'autres disposant de meilleurs chefs de troupe et d'alliés plus nombreux. Dans le Monde du Fleuve, les alliances se sont toujours révélées de courte durée, un état finissant presque toujours par trahir la contrée soeur. L'esclavage est redevenu une pratique courante.

De nombreux hommes ont aussi conservé leur curiosité sans bornes, se demandant quelle est la nature de ce monde, surnaturelle ou purement rationnelle, qui a bien pu le concevoir, et les ressusciter, et à quelle fin ?

Ils échafaudent alors des théories religieuses ou scientifiques, selon



l'époque où ils vécurent. Un certain nombre d'entre eux, à l'esprit aventureux tente de remonter le fleuve pour atteindre sa source légendaire, et en tirer la vérité. Des événements inattendus se produisent, des météorites s'abattent, provoquant d'immenses raz-de-marées.

De quelle farce les hommes sont-ils donc les pions ?

Le fleuve de l'Eternité cherche à mettre en évidence les réactions et les évolutions psychologiques de l'homme quand la paix est à portée de sa main.

Son but est aussi de délivrer un message d'espoir, suggérant que le rachat est possible pour l'être humain, quels qu'aient été ses actes dans sa vie, pourvu qu'il s'en donne la peine.

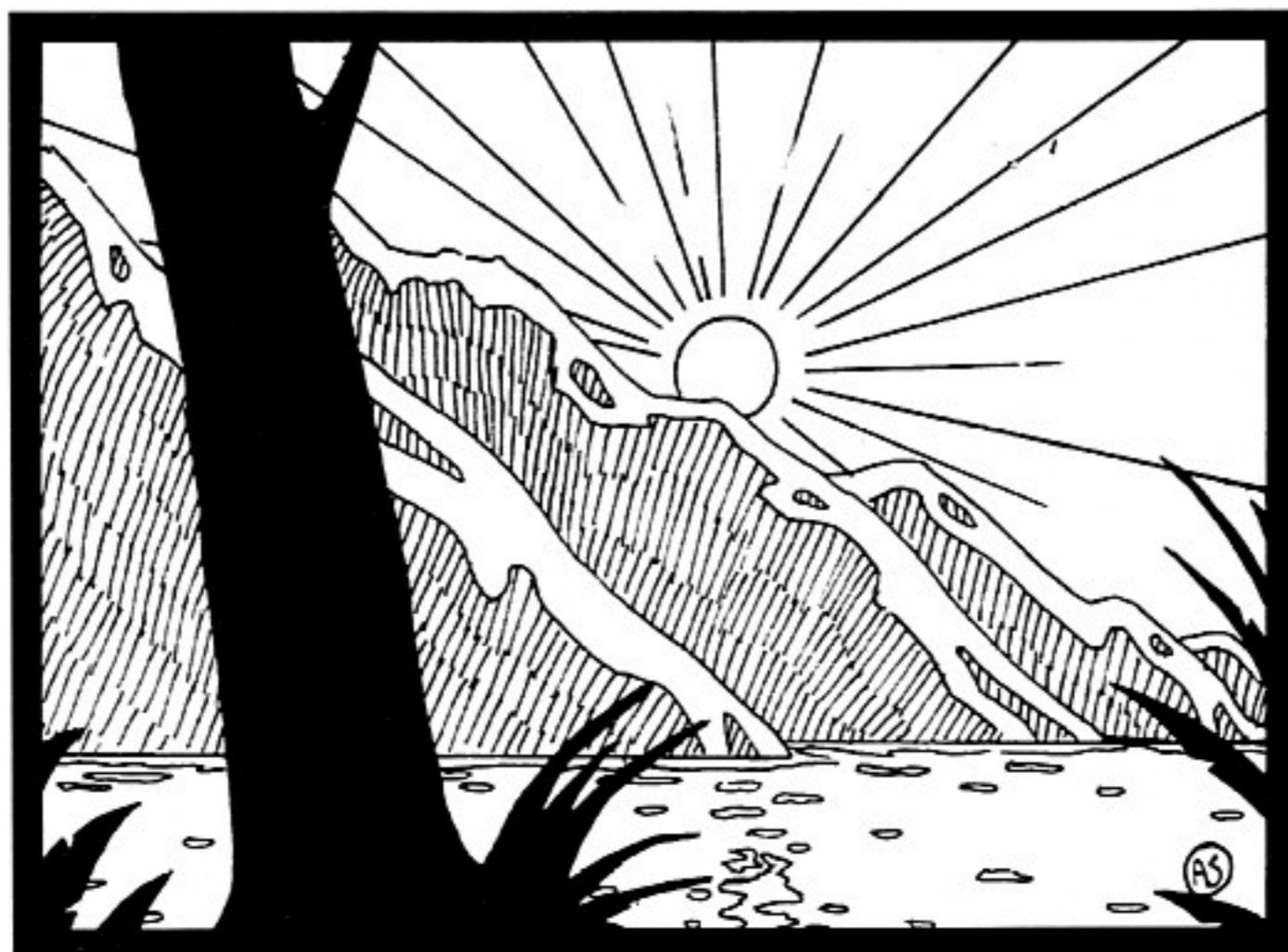
Il est étrange que les firmes de Jeux de Rôle aient jusqu'à présent boudé les oeuvres de Philip José Farmer, dont l'action se situe pourtant souvent dans un monde offrant un dépaysement total pour l'homme, un monde riche en détails, un monde, enfin, dont les lois et mécanismes sont parfaitement expliqués. GURPS a comblé cette lacune en portant au public le complément RIVERWORLD, sous forme d'un livre de plus d'une centaine de pages. Faire un supplément sur un monde somme toute limité à une vallée encaissée, un fleuve et sa source, où l'action pourrait devenir répétitive en raison du manque de variété parmi les paysages et les créatures, semblait un pari difficile. Pari tenu, néanmoins, car GURPS a bien cerné les possibilités offertes par l'oeuvre. RIVERWORLD devrait passionner tous les maîtres de jeux et joueurs plus intéressés par le choix de leurs personnages, par leur psychologie (et donc le Role Playing) et par les intrigues politiques et les types de sociétés pouvant être rencontrés, que par les situations classiques du Médiéval Fantastique.

Le livre fournit tous les renseignements nécessaires pour la conception de petits états qui ont pris naissance sur le fleuve, et décrit de façon complète les types de gouvernements susceptibles d'y prendre naissance. Ceci pour les MJ, bien sûr, mais aussi pour les joueurs incarnant des personnages ambitieux, qui furent de grands conquérants ou qui bénéficient d'une réputation

de meneur d'hommes sur la Terre. A cette fin, RIVERWORLD propose un système de résolution de combat entre groupes nombreux, divisant le combat en rounds de une minute à une heure, basé sur le rapport de puissance de feu et de sens de la tactique des deux commandants. Ce système de jeu rapide quoique touffu, permet de simuler la majorité des combats, qu'ils soient terrestres, navals ou aériens.

Etant donné la géographie particulière du Monde du Fleuve et son extrême longueur, les moyens de communication les plus commodes restent le bateau et les aéronefs. Tout un chapitre est consacré à la description des principaux types de ces véhicules, du radeau aux plus performants des bateaux moteur, ou du planeur à l'hélicoptère en passant par le dirigeable. Le chapitre traite aussi de leurs capacités et leurs performances, de même que la difficulté de réalisation du véhicule ou du type de propulsion à réaliser (différents délais sont donnés par des tables). Ainsi, une grande part du livre est consacrée à la technologie que les hommes peuvent espérer atteindre avec les faibles ressources dont ils disposent sur ce monde. Le livre traite également de la technologie accessible aux mystérieux ethiques, fondateurs du monde.

Mais le principal intérêt du jeu consiste en la description des personnages joueurs ou des héros de l'oeuvre, tels que Burton ou Cyrano de Bergerac. Outre les compétences habituelles, c'est-à-dire armes, connaissances, etc... GURPS RIVERWORLD met l'accent sur les traits particuliers propres à chaque individu, traits qui influenceront bien sûr directement sur la façon de jouer ces personnages. C'est-à-dire leurs



particularités physiques, tel par exemple le nez de Cyrano de Bergerac, dont il vaut mieux ne pas se moquer. C'est surtout leur psychologie qui est décrite et à respecter : leur réputation et leur vie sur Terre, leurs troubles psychologiques et leurs défauts. Ainsi, il est important qu'un MJ évoque le caractère d'aventurier de Burton ou l'âme tourmentée de Göring en cas de rencontre avec les P.J. GURPS-RIVERWORLD offre aux joueurs la possibilité d'incarner la personne, historique ou non, qu'ils ont toujours admiré ou profondément détesté, s'ils estiment qu'elle a une chance de se trouver sur le Monde du Fleuve, c'est-à-dire si elle n'a pas atteint de son vivant un état de sainteté ou d' incurable maladie mentale. Ceci demande donc au joueur un minimum de travail de recherche sur la biographie du personnage afin de bien saisir ses principales particularités physiques et mentales, et la mentalité de son époque. Attention toutefois à ne pas être trop gourmand dans son choix, pour des raisons de facilité de jeu et de cohérence, du moins pour les joueurs débutants.

Une grande souplesse caractérise le système de création du personnage. Il ne s'agit plus de tirer des caractéristiques, mais de répartir une somme de points, ce qui est tout à fait en harmonie avec la possibilité de choix laissée aux joueurs. Difficile d'imaginer Erik le Rouge sans une certaine force physique et une grande volonté.

A ceci viennent se greffer différents modificateurs, si vous délaissiez l'Homo Sapiens au profit de l'Homme de Néanderthal, ou du Titanthrope, humanoïde gigantesque, inventé par Farmer, et dont l'espèce se serait éteinte il y a près de 50.000 ans.



RIVERWORLD représente donc un bon investissement pour tout MJ désireux de quitter l'atmosphère classique propre à la majorité des autres jeux de rôle. Bien que l'on puisse tout à fait jouer sans connaître l'oeuvre du Monde du Fleuve, je conseille au MJ de doter sa table d'un joueur ayant lu les cinq tomes. Il me semble en revanche nécessaire que le MJ en ait fait autant.

Les bonnes idées contenues dans ce complément ne sont pas limitées au seul système de jeu de GURPS, et peuvent donc être exploitées avec les règles de votre jeu de rôle préféré. De toutes façons, on ne saurait trop conseiller cet ouvrage aux joueurs fans de FARMER malgré la barrière de la langue, à condition toutefois d'arriver à le trouver (seules quelques boutiques, hélas, le vendant, Steve Jackson n'étant pour le moment pas officiellement distribué sur le marché français). Dans le cas contraire, consolez-vous en achetant LA SAGA DU MONDE DU FLEUVE, qui, elle, est belle et bien disponible en deux collections : J'AI LU et ROBERT LAFFONT.

Michel SALICETO

Notre Look en

L'APPEL de CTHULHU

1920

La Mode Masculine

Oh pardon ! Votre aspect vestimentaire en 1920. Etes-vous sur que votre perso est habillé correctement ? Qui sait ? Et si vous vous étiez trompé...

Cet article a pour objet d'améliorer le réalisme de vos parties de l'Appel de Cthulhu. En effet, le guide des années 20 est un excellent résumé de la civilisation de cette époque. Mais étant un résumé certains points ont été peu ou pas abordés : c'est le cas des vêtements et de l'aspect général des gens.

Or, lors d'une partie, il est probable, voire quasiment certain, que le meneur ou les joueurs auront à décrire quelqu'un. Très souvent, par manque d'un minimum d'informations, cela donne... de bizarres résultats. De plus, les représentations des personnages incarnés par les joueurs sont souvent (cela nous est arrivé aussi nous avouons) parsemées d'anachronismes.

Cette aide de jeu s'adresse donc aussi bien aux gardiens des Arcanes qu'aux joueurs et devrait vous permettre de mieux jouer ou faire jouer des rôles c'est-à-dire avec un peu plus de réalisme et donc, de conviction.



La grande guerre de 1914-1918 a eu des conséquences directes

ou indirectes sur la mode vestimentaire, surtout masculine. Ainsi, l'uniforme ou des nécessités militaires ont occasionné quelques changements de détail au niveau du costume civil. En effet, que faire, par exemple, des gros stocks de toile de tente ou de toile d'avion ? Le problème fut résolu par la vogue des imperméables, aux dépens des pardessus légers et des parapluies (non, non, ces imperméables ne permettaient pas de sauter du quatrième étage sans dommages !) De même, après avoir pris certaines habitudes pendant les périodes de guerre, nos messieurs, en 1920, ont apparemment eu du mal à les abandonner : ainsi, suite à l'obligation de raser barbes et moustaches pour porter un masque à gaz dernier cri, on put admirer de plus en plus, après la guerre, les visages imberbes des rescapés. Evitez donc les persos barbus, moustachus et chevelus foisonnant dans vos campagnes. Même s'il y en avait, ils ne représentaient pas le courant de mode de l'époque. Bien sûr, vous pouvez toujours vous accrocher à votre perso démodé, surtout s'il est âgé.

Parmi les autres innovations dues à la guerre, on signale la vogue du bracelet-montre, (il est vrai que la montre à gousset n'était pas du dernier pratique à consulter, embourbé jusqu'au cou dans les tranchées), du manteau-capote à martingale et des ceintures de cuir. Grâce aux complets distribués par l'armée aux démobilisés, la confection

se répand de plus en plus. Les années 20 voient la fin de la redingote, remplacée par le veston croisé ou non et légèrement raccourci. Le pardessus est très légèrement cintré. Pour compléter la tenue on porte généralement un chapeau ; le chapeau mou devient de plus en plus courant et est souvent remplacé l'été par un canotier.

Après avoir décrit ce qui se voyait, voyons maintenant ce qui ne se voyait pas ou du moins qu'en certaines circonstances : le caleçon ! Et oui, pendant que les vieux messieurs s'acharnent à porter des caleçons longs, les jeunes commencent à les remonter de plus en plus, montrant ainsi leurs jolis genoux, et même une partie de leurs cuisses. De même, le pan de la chemise est raccourci lui-aussi. La chemise devient plus molle mais le faux-col reste empesté.

A la maison, le veston d'intérieur, souple et moelleux en lainage ou même en soie, est fort apprécié.

Pour les jours de cérémonie, on porte la jacquette, vêtement habillé, en l'accompagnant, parfois, d'un simple chapeau melon, ou dans les grandes circonstances d'un haut-de-forme.

La canne est encore employée pour se donner une contenance. Ceci est très pratique pour les PJ qui peuvent adapter et dissimuler par exemple une épée dans une canne apparemment anodine.

Pour les PJ élégants qui fréquentent les soirées mondaines (c'est souvent chez les plus insoupçonnables qu'il y a des choses à découvrir), sachez que le smoking à revers de soie et à un seul bouton remplace de plus en plus souvent l'habit. Les chaussures, lacées sur le cou-de-pied, sont souvent recouvertes d'une petite guêtre en drap noir ou gris qui leur donne l'aspect d'une bottine.

Enfin, pour les PJ sportifs qui veulent rester élégants les costumes sont multiples ; en effet de 1920 à 1930 ce sont surtout les vêtements de sport qui voient leur usage se développer : culotte courte avec chaussettes de laine pour la bicyclette, tenue blanche avec pantalon long pour le tennis. L'ensemble sport com-

porte un veston à deux larges poches plaquées. Au bord de la mer, on remplace ce veston par un blaser rayé jaune et noir ou rouge et noir.





La Mode Féminine

La mode féminine fut elle aussi bouleversée par la guerre mais d'une manière plus indirecte que les hommes. En fait la guerre a profondément bouleversé les conditions de vie de l'ensemble de la société. Les femmes durent remplacer les hommes dans diverses tâches, et pour y parvenir plus facilement, durent changer de tenue. Mais les jeans étaient encore loin ! Ainsi, en 1915 et 1916, une jupe évasée et nettement raccourcie au-dessus de la cheville remplace la jupe longue et entravée de 1914. Par la suite, par sa toilette, la femme exprime son refus des contraintes et son désir d'émancipation.

De 1917 à 1920, la mode est à la ligne tonneau, allant des épaules à mi-mollets (suspens, Messieurs, au moment de dégraffer !)

A partir de 1921, après une période de style espagnol, on passe au style grec (souvent femme varie !). La femme voit son buste s'allonger jusqu'aux hanches, et, pour faire équilibre, la jupe atteint à nouveau la cheville. En 1923, la jupe est à 20 cm au-dessus du sol, remonte dès 1924, pour être à 40 cm au-dessus du sol en 1926-1927 (attention ces chiffres ne sont pas valables pour les naines). La taille est marquée au niveau des hanches

par une ceinture. A la ville, robes-manteaux, paletots droits, jaquettes longues et tailleurs sont également en vogue. Les tissus suivent l'évolution générale vers la légèreté et la souplesse. Les années 20 voient le succès du jersey pour la mode sportive, du crêpe pour le soir, et de la grande nouveauté : la rayonne, soie artificielle qui connaît un succès plus que franc. Le sac à main, appelé réticule, devient indispensable, les toilettes féminines ne comportant plus de poches. Il se compose d'une bourse reliée à une chaîne et est porté sous le bras jusqu'au début des années 30. Les gants sont courts.

D'importants changements interviennent aussi au niveau de la coiffure. Les grands chignons sont abandonnés ; dès 1922, les femmes se font couper les cheveux. Tout en gardant un petit chignon sur la nuque, elles font couper deux mèches de chaque côté de la tête qui couvrent ainsi les oreilles et avancent sur les joues. Ces nouvelles coiffures permettent de porter des chapeaux plus petits. Les longues épingles à chapeaux de 1914, dangereuses dans les transports en commun, sont interdites par l'autorité. Dès 1925 la mode des cheveux coupés gagne du terrain. Certaines femmes adoptent la coupe à la garçonne, coupe masculine qui leur permet de porter des chapeaux casques bien emboîtants.

Pour le soir, outre la robe du soir, longue, légèrement remontée devant, on trouve deux accessoires qui paradoxalement s'opposent : le fume-cigarette, plutôt viril, et l'éventail, très féminin qui comporte parfois de longues plumes d'autruches donnant à l'éventail une allure music-hall.

Enfin, Messieurs, abordons maintenant ce qui dans cette partie sur les femmes vous intéressera peut-être le plus. Vous trouverez sous les robes de vos conquêtes un linge de corps, autrefois si abondant, maintenant réduit à sa plus simple expression. Libérée du corset et du soutien-gorge par Coco Chanel, la femme ne porte plus qu'une simple chemise-culotte très légère pourvue à l'entre-jambe d'une patte déboutonnée. Et si on s'arrêtait là ?

Maintenant à vous de trouver votre style en respectant ou en ne respectant pas sciemment les grandes lignes de l'époque.

Marie France Bertrand



SQUAD LEADER

Amis rôlistes, nous allons traiter aujourd'hui de jeux (et plus particulièrement d'un jeu) que vous n'avez pas l'habitude de pratiquer souvent, les WARGAMES. Vous les trouvez souvent compliqués et inintéressants, mis à part peut-être ceux qui s'attaquent au domaine Médiéval ou Fantastique. Un grand nombre d'entre vous a tout de même entendu au moins une fois le nom de SQUAD LEADER, mais il est rare que ces personnes en sachent plus. Souvent, par oui dire, ce nom symbolise à leurs yeux le Wargame Lourd (avec un grand L). Beaucoup de rôlistes ayant quelque connaissance de ces jeux n'ont jamais pratiqué celui-ci, et jusqu'à il y a peu, je me trouvais dans leurs rangs. Récemment pourtant, un ami m'attira à une table où se trouvait le mastodonte. Après m'avoir solidement attaché, il entreprit de me lire les premières règles. A mon grand étonnement, elles s'avéraient peu nombreuses, eu égard aux règles d'autres wargames. Intrigué, je voulus en savoir plus, empruntai le livret des règles à mon ami et me lançai activement dans la lecture. Quelques jours plus tard, j'achetai deux suppléments, CROSS OF IRON ET CRESCENDO OF DOOM. Voici le fruit de mes nuits blanches de lectures.

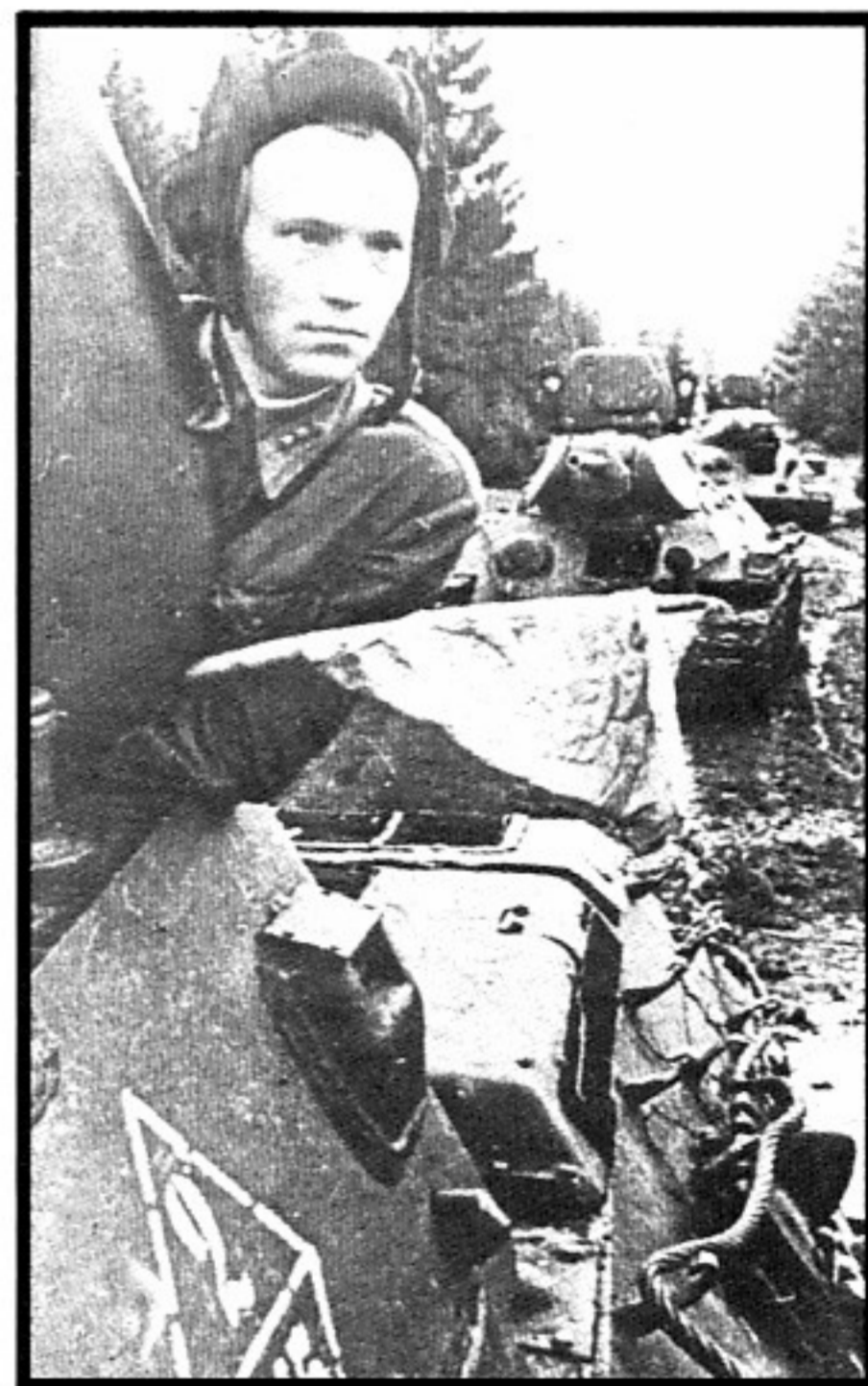
PRESENTATION

Squad Leader plus qu'un simple Wargame, semble effectivement être le Wargame Tactique par excellence. Le principal changement qui apparut à mes yeux par rapport aux quelques Wargames que j'avais pratiqués auparavant est la philosophie du jeu. En effet, Squad Leader constitue un système de jeu permettant de recréer les combats tactiques de la Seconde Guerre Mondiale. L'échelle de combat abandonne le bon vieux système 1 pion = 1 division ou quelques milliers d'hommes, et une distance entre hexagones = plusieurs kilomètres. Non, ici un pion représente un peloton de dix hommes (ou squad), un équipage de cinq hommes, ou alors un officier ou sous officier (ou Leader), ou même une pièce de matériel.



QUELQUES MOTS SUR L'ENSEMBLE

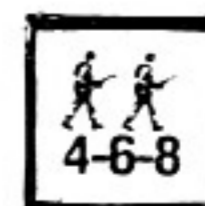
Le jeu dans la version américaine n'est plus de prime jeunesse (car antérieur à 1980), et constitue avec Advanced Squad Leader le jeu phare de la Société Avalon Hill, très réputée pour ses wargames. La présentation extérieure de la boîte de base et des suppléments est moyenne, sans plus. L'intérieur, en revanche, se révèle beaucoup plus intéressant : des planches comprenant de très nombreux pions pourvus de multiples chiffres, ainsi que quelques jolies cartes attirent l'attention et intriguent l'heureux et impatient acheteur. Celui-ci apprend donc qu'un pion représente au maximum dix, cinq ou un homme, ou une pièce de matériel, et que la distance entre deux centres d'hexagones est de 40 mètres.



SYSTEME DE JEU

La complexité est croissante, mais pour les combats d'infanterie, cela s'avère assez peu élevé. Un pion peloton est caractérisé par 3 ou 4 chiffres. A gauche sa puissance de feu, au milieu sa portée efficace, à droite son moral. Le dos représente l'unité éclatée et inefficace.

Un seul chiffre y est reporté : le moral



1^{ER} CHIFFRE = PUISSANCE DE FEU
2^{EME} CHIFFRE = PORTÉE
3^{EME} CHIFFRE = MORAL

Une unité disloquée et retournée est inefficace. Elle ne peut ni tirer ni combattre au corps à corps, ni, en fait, faire quoi que ce soit d'utile. C'est alors qu'intervient le leader.



INTERETS

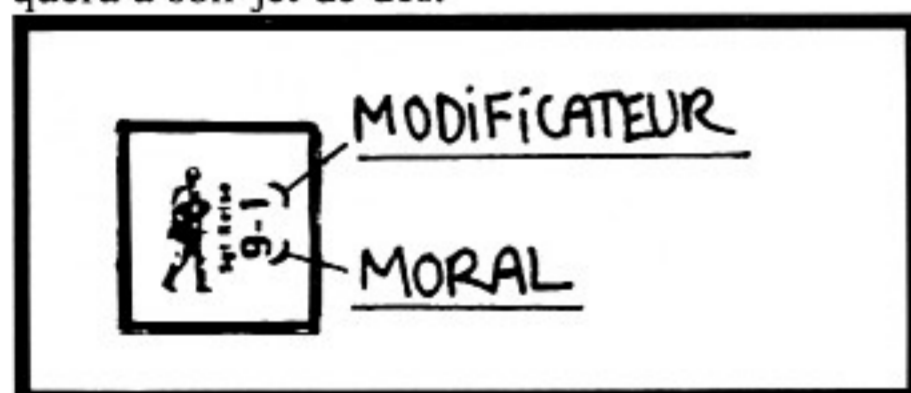
Première surprise, les cartes sont, pour la plupart, accolables les unes aux autres quelque soit le côté ! En effet, comme Squad Leader est plus un système de jeu qu'un simple jeu, il permet de recréer théoriquement n'importe quel affrontement tactique de la dernière guerre, et sur n'importe quel front. Reste aux joueurs à créer leurs scénarios grâce à leurs connaissances ou leur imagination, s'ils se lassent des scénarios fournis dans les différentes boîtes. On peut donc recréer n'importe quel affrontement avec n'importe quelles armées, des humbles troupes Roumaines aux féroces soldats de la Garde Rouge, en passant par les Polonais, Français de 1940 et autres partisans Yougoslaves. La gamme de jouabilité est donc théoriquement illimitée.

Second bon-point, il se dégage une certaine pédagogie de l'ensemble des règles. En effet, leur apprentissage est progressif, ponctué par de nombreux arrêts recommandant de jouer une ou plusieurs fois tel scénario pour bien les assimiler et pouvoir ensuite passer à d'autres règles. Il faut tout de même être conscient que SL n'est pas un jeu simple. Visiblement, telle n'était pas la volonté des auteurs. Néanmoins, un minimum de dose de patience et une certaine rigueur dans la lecture de la part des joueurs rendront ce jeu accessible.

LE LEADER

Il est la clef de voûte du jeu, et la bonne à tout faire au cours des parties. Son principal rôle consiste à ramener les unités dans leur état normal, de rassembler et de remotiver ses hommes. Il n'y réussit pas toujours et parfois, il réussit trop bien. Un leader soviétique peut par exemple rendre involontairement une unité berserk (voir plus loin). Il peut aussi guider le tir ou autres opérations des unités qui leur sont adjacentes afin de les rendre plus efficaces.

Un pion Leader est caractérisé par son moral, et son facteur de commandement, qui le plus souvent négatif, et qui est un reflet de la qualité du chef. Il varie de +1 pour un chef médiocre à -3 pour un major. Quand une unité sera soumise à un test, ce bonus s'appliquera à son jet de dés.



On notera qu'un leader démoralisé perd son facteur de commandement. Le leader, est de plus, le seul à pouvoir utiliser des radios et autres téléphones de campagne.

LE MATERIEL

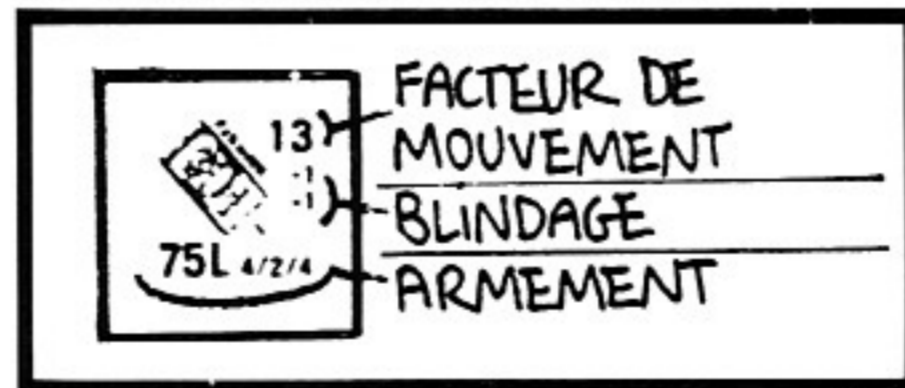
Les pièces de matériel sont très nombreuses. On distingue les armes de soutien telles que : mitrailleuses (les armes les plus courantes), mortiers, obusiers, charges de démolition et autres lance-flammes, caractérisées par leur puissance de feu, leur portée et leur seuil d'avarie, leur coût en "point de portage", c'est-à-dire leur poids et encombrement. Les radios elles, sont caractérisées par leurs seuils de contact et de panne.

Ce matériel joue un rôle très important au cours des combats.

LES VEHICULES

Cette catégorie englobe les véhicules blindés et ceux qui ne le sont pas. Parmi les premiers, on trouve les chars bien sûr, mais aussi les canons automoteurs, semi-chenilles transporteurs de troupe, etc. Leur influence s'avère déterminante. Le blindé permet d'amener rapidement des troupes protégées. Il se joue de l'infanterie et des tirs de mitrailleuse et ses armements, (principal et secondaire) même si le blindé est léger, sont très bien utilisés. Mais gare aux chars ennemis, aux canons anti-chars et aux armes individuelles, telles que les Panzerfausts (lance roquettes anti-chars).

Un pion blindé représente sur une face : le char intact, avec la liste des possibilités, et sur l'autre : l'épave du char détruit.



Les autres véhicules sont des véhicules non armés, camions, jeeps et motos. Ils sont rapides, permettent d'amener des troupes et du matériel rapidement mais doivent être tenus à l'écart du combat, car ils sont très vulnérables aux tirs. Ils sont caractérisés par leur facteur de mouvement, et leur capacité de portage en troupes et matériel.



LES ARMEES EN PRESENCE-LES TACTIQUES

Comme cela a été dit plus haut, SL permet de recréer tous les affrontements du niveau de la centaine d'hommes de la Seconde Guerre Mondiale, c'est-à-dire prise d'usines, de quartiers, de collines etc.

Les outils pour parvenir à ses fins diffèrent grandement suivant les armées: voilà de quoi avoir une idée des points forts et faibles de chaque camp, avec des éléments de tactique:

COTE AXE L'ALLEMAND

le joueur choisissant le camp Allemand verra qu'il peut compter sur des bonnes troupes, un matériel constituant avec l'Américain ce qu'on peut trouver de meilleur, et en général de bons voire d'excellents leaders en nombre conséquent. D'un autre côté, leurs troupes, et cela sera de plus en plus évident quand la fin approchera (voir scénario 5) se trouveront souvent en nombre inférieur aux unités Soviétiques ou Américaines, de 1 contre 2 à 1 contre 6 (toujours le scénario 5)! Donc, dans un scénario où l'Allemand devra défendre, le joueur devra disperser ses troupes sans trop les exposer, et bien disposer ses armes de soutien. En effet, un tir croisé de



mitrailleuses sur des unités même nombreuses, mais avançant à découvert s'est toujours montré d'une meurtrière efficacité.

Certaines troupes, le Génie, les SS et les unités de la Gross Deutschland montrent une grande solidité au tir et une puissance de feu importante pour les deux premières. Ainsi, le joueur "Allemand" qui doit attaquer aura intérêt à appliquer le principe du Centre de Masse : le maximum (raisonnable) de troupes dans un ou deux secteurs des cartes, en bénéficiant de l'appui de bons leaders ; ailleurs, défense ou actions de petite envergure. L' "Allemand" doit compter aussi sur ses chars, très souvent supérieurs à tout ce qu'on peut leur opposer, et aux excellents chefs de char.

LES FINLANDAIS

Les troupes Finlandaises, excellentes, méritent le titre de troupe d'élite : bonne puissance de feu, excellents moral et initiative, grande individualité ce qui est un avantage pour les pelotons mais a pour effet la rareté de leaders aux bons modificateurs de moral. Leur matériel a montré son efficacité, mais les faibles quantités, de même que le faible nombre de troupes disponibles et l'absence de blindages ne doivent pas être oubliés. Les Finlandais devront appliquer les mêmes tactiques que l'Allemand mais comme ils sont parfaitement à l'aise dans la neige et les bourrasques, il devra bénéficier de ceci, privilégier les actions éclair et destructrices.

LES AUTRES ALLIES DE L'ALLEMAGNE

Il serait injuste de dire que les Roumains, les Italiens et les Hongrois ont constitué un grand avantage pour les ennemis de l'Allemagne, mais en terme de jeu, il faut reconnaître que jouer les pelotons Roumains et Italiens face aux russes ne donne pas souvent un grand suspense. Leur puissance de feu faible, fait souvent 3 (l'élite Russe et Anglaise 6, l'Allemande 8, l'Américaine 7). Le matériel est loin d'être excellent, et loin d'être en grande quantité, de même que les leaders (maximum : 8 -1 contre : 10 -3 ailleurs). On notera aussi l'absence totale de bons blindés. Heureusement, ces troupes sont parfois appuyées par leurs alliés. Dans ce cas, dans une position défensive, il faudra donc adopter une tactique assez cynique, leur faisant jouer le rôle de tampon pour essayer de retarder l'ennemi pendant que vos meilleures troupes viendront se réorganiser. Evitez d'exposer les leaders au modificateur nul ou positif, donnez leur plutôt les radios ou placez-les en arrière afin qu'ils puissent réorganiser les unités de façon efficace. Cela s'étend à tous les leaders d'autres nations et qui possèdent un modificateur nul ou positif.

LES ALLIES LE FRANÇAIS

A tout seigneur, tout honneur. Voici le bon soldat Français de 1940. A première vue, il n'a pas mauvaise mine, 4-5-7 pour les troupes standard, 4-5-8 pour l'élite, les blindés pour l'époque ne sont pas mauvais et les leaders sont tout ce qu'il y a d'honnête. Les unités de seconde ligne constituent peut être le point faible mais sans plus. Néanmoins, comme le Roumain ou l'Italien, le Français étant mal préparé à la guerre, le moral d'un peloton, une fois "cassé", est dans le jeu inférieur au moral normal, c'est encore pire pour le Belge et le Polonais. Si le matériel et les chars étaient théoriquement opérationnels, ils avaient pour la plupart été conçus dans un rôle anti-infanterie, et une erreur de conception les rendait peu mobiles. Mêmes considérations que pour l'Allemand.

L'ANGLAIS

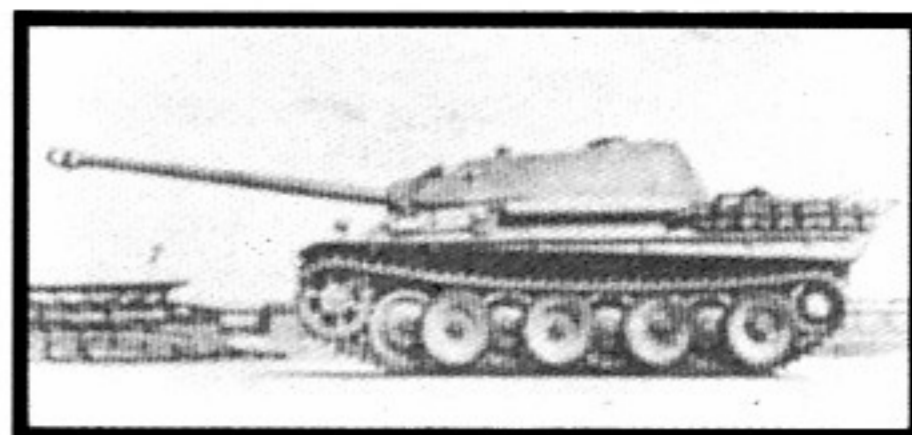
Matériel honnête, chars anciens au début mais efficaces, de même que les leaders. Bref tout est très honnête, sans plus. Le matériel Américain et la supériorité numérique à la fin de la guerre leur permettent dans le jeu de combiner bonne infanterie et matériel de qualité en quantité.

L'AMERICAIN

L'Américain constitue d'après les règles le combattant le plus bizarroïde de toute la guerre. En terme de jeu, cela se ressent par une forte puissance de feu (6 à 7), une bonne portée (4 à 6) mais aussi un moral faible (6 à 7), ce qui en fait un outil fragile. En revanche, le peloton américain, une fois brisé, retrouve très vite son état normal. Leur nombre devrait permettre au joueur une plus grande facilité que son adversaire. De plus, les armes de soutien sont excellentes, et les chars s'ils s'avèrent tout juste moyens, (comme le Sherman) pallient ceci par leur nombre. On trouve de très bons leaders, mais parfois en moins grand nombre que les Allemands.

LE SOVIETIQUE

Disons-le tout net, le joueur choisissant le camp soviétique disposera d'un seul atout : le nombre. Les pelotons soviétiques (4-4-7 ou 6-2-8) sont moins efficaces pour un nombre équivalent à leurs homologues Allemands. Les armes de soutien soviétiques, sans compter bien sûr le matériel donné par les Américains, reçoivent la cuillère de bois : Elles s'enrayent en tombant en panne très facilement. Aussi il faut éviter de s'en servir quand cela n'est pas vraiment nécessaire. Les bons leaders sont très rares, et les autres, médiocres, peu nombreux. Heureusement, le russe se retrouve parfois avec un rapport de plus de 3 contre 1, ce qui permet bien des choses. Les chars russes, nombreux eux-aussi, montrèrent qu'ils pouvaient tenir la dragée haute aux chars allemands dont ce



fameux tigre. Mais la encore, une erreur de conception (impossibilité d'abaisser le canon en-dessous de l'horizontale) et surtout le manque de bons chefs de chars permirent aux Allemands de rétablir des situations désespérées.

Un exemple pour imaginer tout cela : le scénario 5 met en scène, en position défensive 8 pelotons allemands (80 hommes), deux bons leaders, du bon matériel et de l'artillerie, ainsi qu'une masse de 48 pelotons russes, accompagnés de 3 leaders moyens et quelques mitrailleuses.

Donc, si vous jouez les pelotons russes, n'hésitez pas à révéler le tablier du boucher, vous pouvez vous permettre le sacrifice de quelques pions pour parvenir à vos fins. C'est la tactique russe la plus employée.

LES DIFFERENTES EXTENSIONS

Outre Squad Leader, la boîte de base, on trouve trois autres boîtes, qui devraient sortir en version remaniée :

- Cross of Iron, exclusivement consacrée aux combats sur le front de l'Est, entre Allemands et Roumains d'un côté, et Soviétiques de l'autre.

La boîte propose bien sûr d'autres règles, notamment de nouvelles règles pour les blindés avec l'apparition des mastodontes Allemands, et permet de mettre en oeuvre les partisans, l'aviation et les fameux Stukas la cavalerie, etc. On trouvera donc de très nombreux pions, et une autre carte dans ce complément, qui est absolument nécessaire si vous avez mordu à SL.

- Crescendo of Doom introduit lui aussi, d'autres apports, traversée de fleuves, règles avancées sur les parachutistes, les Britanniques, avec le plaisir "rare" de pouvoir jouer des unités Françaises, Finlandaises, Belges, Polonaises et autres neutres, avec du matériel "exotique", tels que les chars polonais.

- Enfin, G.I, Anvil Of Victory apporte avec lui les troupes Américaines, et la possibilité de jouer le jour J ; de nouvelles règles concernant l'infanterie et "l'apparition des demi-Squads".

Assurément, Squad Leader offre l'une des meilleures approches de simulation de la Seconde Guerre Mondiale grâce à son excellent dosage d'universalité (tous les combats tactiques de la 2ème Guerre Mondiale peuvent être simulés), de cohérence (le côté moral des troupes est très important et le rapport des forces a été assez bien respecté) et d'accessibilité (l'apprentissage progressif des règles est particulièrement réussi).

Michel SALICETO

LES VENGEURS DES MEGACORPS

Au cours des multiples Shadowrun auxquelles font appel les corporations, il arrive parfois (et même souvent diront certains MJ un peu vicieux), que les Shadowrunners aillent un peu trop loin. Soit qu'ils aient "doublé" la corporation qui les a engagés, soit qu'ils aient raté leur mission et que la Mégacorp les soupçonne de trahison, ou pense qu'ils disposent à présent d'informations compromettantes (voir scénario Shadowrun dans Quest 2). Que fait donc la corporation dans ce cas ? Elle utilise ses "vengeurs". Ces vengeurs sont les recrues d'élite secrètes qui punissent les auteurs d'un affront dont la corporation a été victime. Vengeurs est le terme généralement utilisé pour désigner ces mercenaires corporatistes, mais les mégacorps disposent également de leur propre jargon pour les désigner.

Dans la rue, on les considère souvent comme des Shadowrunners traîtres. Le rôle des vengeurs est toujours très précis. Leur mission leur est confiée par la Mégacorporation. Il s'agit en général de récupérer des informations dont disposent les Shadowrunners et qui intéressent leur "employeur". Il arrive parfois que la mission consiste en l'élimination de Shadowrunners. C'est au MJ de juger si la corporation doit en venir à une telle extrémité. Quoi qu'il en soit, les vengeurs ont "carte blanche" pour mener à bien leur mission. Nous vous proposons ici trois vengeurs. le MJ pourra les utiliser s'il juge que ses joueurs ont été un peu trop légers vis-à-vis de la Mégacorp dans leur dernière Shadowrun. Attention ! Les vengeurs sont des mercenaires d'élite, et donc particulièrement puissants. Utilisez-les avec parcimonie et sachez que les Shadowrunners risquent d'y laisser des plumes !

par L.V. AS et C.G



AIDE DE JEU

UNDERGROUND JACK

ATTRIBUTS :	CYBERWARE	T.C
CONSTITUTION : (5) 6	Griffes Cybernétiques	0.3
RAPIDITE : (6) 7	Armure Dermale 3	1.5
FORCE : (5) 6	Bombe Corticale	0.0
CHARISME : (1) 2	Compartiment Digital	0.3
INTELLIGENCE : (5) 6	Interface d'Armes	0.5
VOLONTE : (5) 6	(recepteur sous-cutané)	
ESSENCE : 1.5	Réflèxes Cablés 1	2.0
MAGIE : 0	Amortisseur de Sons	0.1
REACTION : 7 (9)+1D6		

COMPETENCES : Rangers Arms SM-3 : 11 (Armes à feu : 3)- Furtivité en milieu urbain : 9 (autres milieux : 3)- Athlétisme : 15- Griffes rétractiles : 11 (combat à mains nues : 3)- Lancé de grenades : 6 (autres armes de jet : 2)-

ARMES :	
GRIFFES RETRACTILES	6M2
RANGERS ARMS-SM3	6G2
BOMBE CORTICALE	5F1

EQUIPEMENT : Veste Pare-Balle- 1 magasin Balles Explosives-

ALLERGIE : LUMIERE DU SOLEIL- GRAVE-
VISION LUMIERE FAIBLE-

FLASH BACK : Underground Jack est né en 1988 à Seattle. Passionné d'athlétisme, il connut une brillante carrière sportive vers les dernières années du XXème Siècle, puis se maria, ouvrit une salle de gymnastique qui lui fit gagner assez d'argent pour s'acheter un joli pavillon et vivre confortablement. Jack Kramer, c'était son nom, était somme toute assez satisfait de lui. A 35 ans il avait réussi dans la vie ; une jolie femme, deux beaux enfants, un métier qu'il aimait et une belle voiture. Tout pour être heureux quoi !

31 AVRIL 2021 : Jack Kramer se réveille au beau milieu de la nuit, en sueur. Il souffre atrocement. Sa femme appelle en urgence le docteur de la famille, mais celui-ci n'a pas le temps d'essayer de comprendre. A son arrivée, Jack se sent déjà beaucoup mieux et, pour le prouver, peut même faire quelques pas. - "Comme tu es petite ce soir", dit-il à sa femme qui lui répond : "...mais qu'as-tu fait à tes oreilles, idiot ?"

Après sa métamorphose, plus rien ne sera jamais pareil pour Jack Kramer. Rejeté, traqué, ne supportant plus la lumière du soleil, il ira se réfugier dans les égouts de Seattle. Traumatisé, il y restera de longs mois sans voir personne, se nourrissant de rats et de déchets. Plus tard, il apprendra à survivre dans la violence et la haine de l'humanité, une haine sans cesse grandissante, qui verra mourir Jack Kramer, et naître UNDERGROUND JACK, être froid et sans âme, complètement associal et dépourvu de pitié.

COMMENTAIRES : "Pourquoi discuter alors qu'un pruneau de mon SM-3 peut mettre tout le monde d'accord ?"

DESCRIPTION : Underground Jack est un Elfe de 2.16 mètres au regard implacable. Il possède une musculature parfaite et très saillante. Il est toujours vêtu d'un justaucorps gris (veste pare-balle). Son armure dermale lui donne une allure de "big Jim géant" car sa peau est presque entièrement synthétique et le rend encore plus inhumain qu'un simple Elfe. Underground Jack met des lunettes de soleil dès que la luminosité dépasse le stade de sombre.

BUSINESS : Underground Jack est un assassin professionnel qui a l'habitude d'agir seul et qui supporte mal les coéquipiers. Il travaille pour une mégacorp qui loue ses services très occasionnellement et toujours pour des affaires de la plus haute importance, le payant très cher. Underground Jack n'a pas l'habitude de rater ses missions, sa méthode de travail est simple : aller droit au but pour un minimum de risques. Il évite ainsi autant que possible les batailles rangées ou autres combats de rue, et préfère jouer les taupes pour se nicher dans un endroit stratégique, accomplir sa mission (il s'agit presque toujours d'une personne à abattre) et enfin se fondre dans l'anonymat de la foule pour rejoindre aussitôt son Q.G secret en plein coeur des égouts à une cinquantaine de mètres sous terre.

NOTE : Jack utilise son interface d'arme sauf dans une obscurité totale, où il le débranche, afin d'utiliser son viseur thermographique ;

- Jack s'est fait fixer une bombe corticale dans le cerveau qui se déclenche sur ordre mental ou si son coeur s'arrête de battre plus de 10 secondes : ce système est risqué mais il convient très bien à l'humeur noire de Jack.



CRO, le Berserk

Adeptes Magie Physique Grade 2

ATTRIBUTS :

CONSTITUTION : 9 (11)
 RAPIDITE : 3 (4)
 FORCE : 9 (10)
 CHARISME : 1
 INTELLIGENCE : 2
 VOLONTE : 3
 ESSENCE : 6
 REACTION : 2 (5)+2D6
 MAGIE : 8

COMPETENCES :

Combat à mains nues : 7
 Furtivité : 2
 Armes de jet : 3
 Théorie magique : 4
 Athlétisme : 4

EQUIPEMENT : Vêtement pare- balle style Kimono- Couteau- Fumigènes-

CONTACTS : Marchand de Talismans- M.Johnson- Docteur- Tribu-

POUVOIRS : Ce troll est un adepte de la magie physique. Il est une véritable machine à tuer dotée d'exceptionnelles qualités physiques. Dans la liste des attributs, il faut considérer ceux entre parenthèses (ils ont été magiquement augmentés). En outre, le troll possède les pouvoirs suivants :

REACTION AMELIOREE : Sa réaction est de 5. Il bénéficie de plus d'un bonus de +2D6 à l'initiative ;

RESISTANCE A LA DOULEUR : Retirer 1 au malus de seuil de réussite dû à une blessure ;

SUCCES AUTOMATIQUE EN COMBAT A MAINS NUES : Ce troll possède un succès automatique en combat à mains nues, pour l'attaque ou la réserve en contre-attaque ;

MAINS TUEUSES : En combat à mains nues, les poings de ce grand tueur sont à considérer comme une arme (FORCE) G1 en dégats physiques.

DESCRIPTION : La "cybertechnologie" ? C'est d'la foutaise pour les gringalets !

- "Faut maîtriser son âme et son corps. Faut être fort et cogner sur tout c'qui bouge. Sinon, c'est toi qu'y passe, bonhomme.

Moi, mes shadowruns, c'est pour buter quelqu'un. Et ça marche toujours."

.CRO est un troll. Il pratique les Arts Martiaux et est très fort dans ce domaine.

.CRO travaille toujours pour la même Mégacorp et est bien sûr spécialisé dans l'élimination (souvent de shadowrunners gênants).

.CRO possède une haine viscérale envers les samouraïs des rues et frappera avant tout sur eux, les traitant de "mauviettes améliorées" ou de "pantins rouillés".

.CRO a un look original : il a l'allure d'un ours que l'on aurait mis dans un kimono.

.CRO possède bien sûr tous les avantages liés à sa race, en plus des pouvoirs spéciaux. Il est légèrement allergique au plastique (nuisance).

REMARQUE : Les pouvoirs des adeptes de la magie physique sont décrits dans le GRIMOIRE.





Vampire corporatiste

Spécialiste de l'extorsion d'informations, ancien gangster de race noire, Morbius s'est injecté volontairement le V.V.H.M.H (Virus Vampirique Humain-MétaHumain) pour devenir un vampire et augmenter sa puissance. Il a formidablement réussi son coup. De plus, la couleur de sa peau dissimule assez bien sa véritable nature, et il en profite pour surprendre ses adversaires, qui ne voient en lui qu'un simple loubard, avant de se rendre compte (souvent trop tard) de sa force surnaturelle. Pour traquer ses "proies", Morbius utilise souvent la tactique suivante : il sème divers indices (souvent des messages) afin d'attirer sa victime en un lieu où il aura le maximum d'avantages : un huit clos généralement, et durant la nuit. Morbius fait toujours particulièrement attention à ne pas révéler sa véritable nature, mais c'est un malade qui aime terroriser ses victimes longtemps à l'avance. Cette tendance peut parfois se retourner contre lui.

POUVOIRS : * **Accroissement d'attributs physiques :** Une fois par jour (nuit plutôt !), Morbius peut rajouter son ESSENCE/3 en constitution, rapidité et charisme pour une durée de (ESSENCE) minutes. * **Drain d'essence :** Ce pouvoir ne peut fonctionner qu'en présence d'une émotion forte dirigée vers le vampire, comme la haine, la peur, ou l'amour (beaucoup plus rare !). Le vampire doit alors mordre et boire le sang de la victime, qui doit être soumise physiquement ou magiquement. La victime ressent alors une sorte d'extase et doit réussir un test de volonté de SR4 pour ne pas être consentante et coopérative. Si l'essence de la victime tombe à zéro, elle meurt. * **Forme brumeuse :** Cette action dure une action complète. Au terme de l'action, le vampire s'est transformé en brume, et est immunisé contre toutes les armes normales, mais pas contre la magie. De plus, si le vampire est exposé à une substance à laquelle il est allergique (lumière solaire, bois), il reprend instantanément une forme humaine. * **Immunité :** Morbius est immunisé contre les effets de l'âge, des poisons et des agents pathogènes. * **Infection :** Si l'essence d'une victime tombe à zéro, Morbius peut décider de l'infecter pour que celle-ci devienne un vampire. Il ne le fait que très rarement, et le plus souvent avec une victime consentante. * **Régénération :** Si Morbius reçoit une blessure fatale ou le cumul de plusieurs blessures qui en deviennent fatales en un tour, le MJ lance un D6 : si le résultat est 1, Morbius est mort (il a été touché sur un organe vital (colonne vertébrale, cerveau,...)). Si la blessure fatale a été causée par du feu, ou une explosion, ou de l'acide, ou toute autre forme d'attaque détruisant d'un seul coup une bonne partie des tissus, Morbius meurt sur un résultat de 1 ou 2 sur 1D6. Si le résultat est supérieur à 1 (ou à 2 dans le deuxième cas), Morbius régènera toutes ses blessures à la fin du tour, mais subira toutes les pénalités jusqu'à ce moment là. * **Sens accrus :** Morbius possède un odorat et une ouïe exceptionnellement développés. * **Vision thermographique :** Morbius voit les dégagements de chaleur des formes animales (et même des formes inanimées) dans l'obscurité la plus complète.

FAIBLESSES : * **Allergie à la lumière solaire :** Grave. Exposé à la lumière solaire, Morbius reçoit une blessure légère toutes les cinq minutes (ces blessures sont cumulables), souffre d'un malus de +1SR à toutes ses actions, et est contraint à la retraite directe vers un lieu protégé de la substance allergique. * **Perte d'essence :** Morbius perd 1 point d'essence par mois. Cela l'oblige régulièrement à trouver des victimes pour assouvir sa soif de sang. * **Vulnérabilité au bois :** Toute arme faite de bois rajoute une catégorie de blessure si elle est utilisée contre Morbius. Par exemple, une massue faisant 2L1 devient une 2M1.

NOTE : On suppose que Morbius possède 10 points d'essence quand il commence sa mission, ce qui correspond à deux victimes partiellement ou entièrement drainées récemment.

ATTRIBUTS :
 CONSTITUTION : 5
 RAPIDITE : 6 (30 en course)
 FORCE : 5+E (10)=15
 CHARISME : 6
 INTELLIGENCE : 5
 VOLONTE : 4
 ESSENCE : 10 (Variable)
 REACTION : 5 (7)
 MAGIE : 0

COMPETENCES :
 Combat à mains nues : 7-
 armes à feu : 4-
 arme : Ceska VZ/120 : 8-
 Combat armé (hache) : 4-
 Etiquette (la rue) : 4-
 Furtivité : 7-

EQUIPEMENT : Un Ceska VZ/120 (pistolet tchèque) : 3M2 avec 18 munitions- Hache de combat WALLACHER : (FOR)G2 soit 15 G2 !. Synthé-cuir-



TROLLBALL

Pour RYNEQUEST

Tiré de l'oeuvre de Greg STAFFORD

TROLLBALL est un jeu au sein d'un jeu de Rôle : RYNEQUEST.

Il est apparu pour la première fois en 1982 dans le génial complément de jeu "Troll Pak", et a donné naissance à des jeux basés sur le même principe (citons Blood Bowl).

TROLLBALL est un jeu "culturel" typiquement Troll. C'est le sport qui traduit le mieux la façon de penser de ces derniers : ils sont friands d'action et de violence et adorent se retrouver en groupe pour une grande manifestation.

La balle était à l'origine une espèce de scarabée maintenant éteinte. Ensuite, de nombreuses sortes de petits animaux furent utilisés, mais depuis la malédiction de Gbaji, le trollinet semble être devenu la (malheureuse) balle de prédilection. Toutefois, d'autres créatures sont parfois utilisées. Il y a notamment un grand tournoi disputé au château de Gronn Orta tous les cinq ans, où un Ours est présent sur le terrain comme... balle !

Les tournois sont organisés par des ligues dont dépendent de très nombreux Trolls. Ces ligues sont assez éloignées entre elles. Aussi, les tournois inter-li-

gues sont très rares.

Par ailleurs, il existe deux types de joueurs de TrollBall : les amateurs et les professionnels. Même s'il y a parfois de grandes différences de niveau entre les équipes amateurs et les professionnelles, elles s'affrontent parfois sur le terrain.

L'objet de ce dossier est de fournir plus de renseignements sur le jeu :

- du point de vue technique : (on nous dit de nous référer aux règles de RQ), on rappellera dans ce dossier les règles de RQ très utiles à Trollball ;

- du point de vue social : (le sponsoring et les équipes professionnelles, les primes, les rapports entre la société et les joueurs de Trollball, etc).

REMARQUE : pour jouer à Trollball, il faut connaître les règles de RuneQuest (traduit en français par Oriflam) et de TrollRealms (disponible en anglais chez Avalon Hill et que nous espérons bientôt en français chez Oriflam).

LE COTE TECHNIQUE

LE BUT DU JEU : Le but est de marquer le plus de points avant la fin du temps de jeu, fixé au début par les organisateurs (Voir la suite pour un ordre de grandeur). Si aucun point n'a été marqué avant la fin du temps réglementaire ou s'il y a égalité, la première équipe qui marque remporte le match. Il n'existe donc pas de match nul.

MARQUER UN POINT : Un point est marqué à chaque fois qu'une portion vivante de trollinet passe la ligne de but adverse.

LES EQUIPES : Il y a 7 Trolls par équipe, dont un grand Troll au maximum (généralement gardien de but). 5 sont sur le terrain (le gardien de but ne pouvant quitter la zone rouge) et 2 sont remplaçants (quasiment toujours sollicités !)

LE TERRAIN : Il mesure 51 mètres de long sur 30 de large. La zone rouge est un triangle isocèle dont la base est la ligne de but. Cette zone rouge est délimitée par du sang de victimes sacrifiées (généralement elfes ou humains).

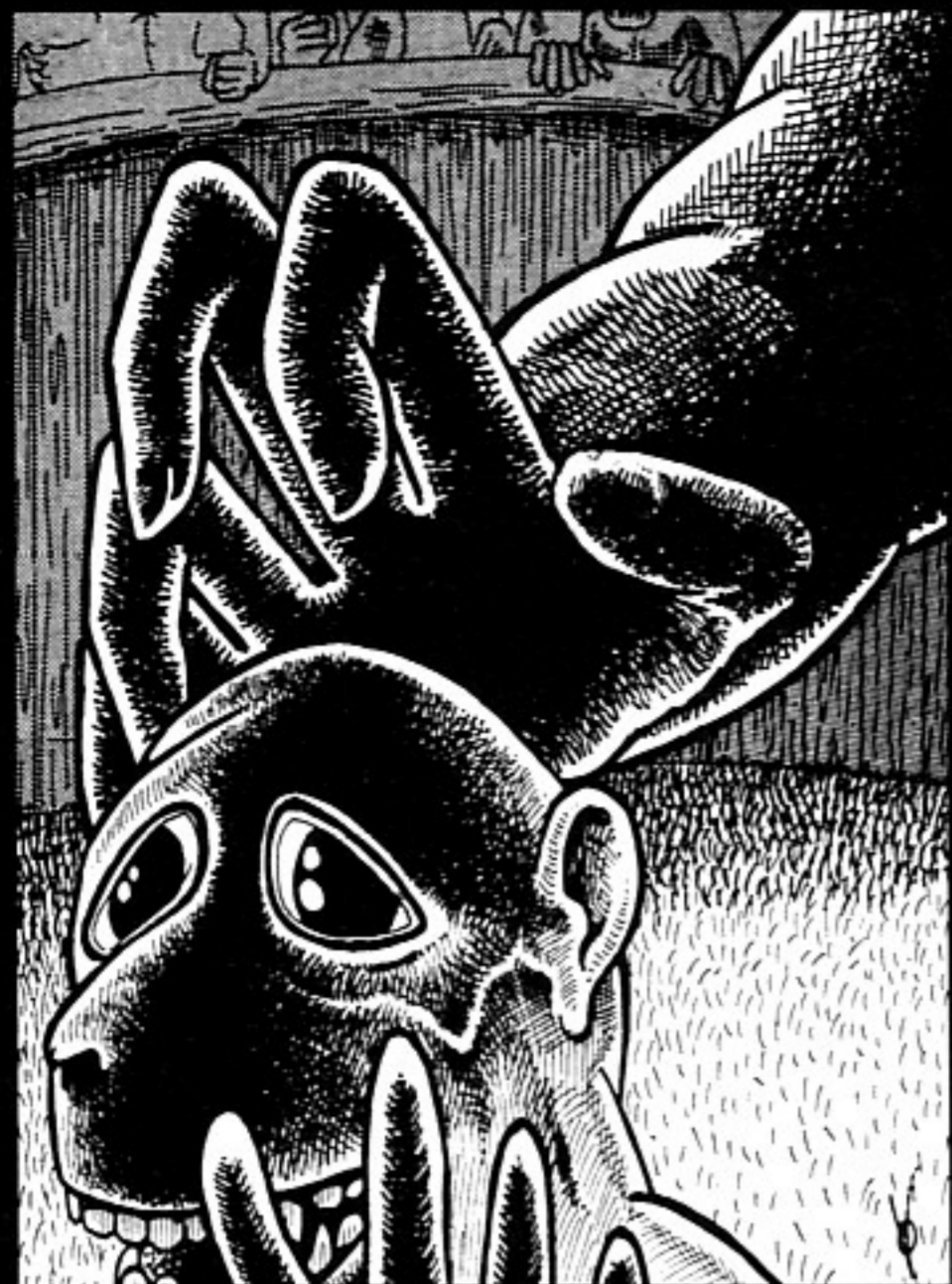
Lors du sacrifice, les supporters des deux équipes entament à tour de rôle des chants d'encouragement et de louanges.

Pour le jeu, un terrain à hexagone est utilisé. Les irrégularités traduisent les imperfections. Un modèle réduit de la moitié de la carte est fourni avec le rond central à placer.

LES ARBITRES : Généralement, deux géants sont arbitres et veillent à faire respecter les règles. Ils mesurent neuf mètres ou plus, pour imposer le respect du règlement, difficile à obtenir sur un terrain de Trollball. La sanction d'un non respect aux règles est une expulsion du terrain (à coup de pied, si le troll ne sort pas avant).



DOSSIER JEU



Les règles à respecter sont :

- sur le terrain, seules les armes contondantes (masses etc) sont admises. Toutes les armures sont acceptées ;
 - pas de magie sur le terrain. Un puissant sort de détection de la magie fera briller le tricheur. Il sera expulsé du terrain et disgracié aux yeux de tous (des sanctions au sein de son culte comme une perte du titre d'initié, voire de Seigneur Runique pourront être envisagées !)
 - pas de projectile sur le terrain, mis à part le trollinet ;
 - il est interdit d'abîmer le trollinet alors qu'on le tient. En revanche il est permis de le poser à terre, de lui casser les jambes ou autre chose, puis de le reprendre !
 - le gardien de but ne doit pas quitter sa zone rouge (pas même pour fracasser une balle qui vient de passer sa ligne de but) ;
 - un remplaçant ne doit pas entrer sur le terrain tant qu'un des joueurs de son équipe n'est pas sorti. Si un joueur meurt, son corps doit être retiré avant l'entrée du remplaçant. Enfin, un troll peut être aidé par un de ses partenaires du terrain pour sortir ;
 - un joueur ne peut entrer dans la zone rouge tant que son équipe ne possède pas la balle. Si l'équipe perd la balle dans la zone rouge de l'adversaire, ses joueurs doivent la quitter le plus vite possible.
- REMARQUE :** on peut entrer dans la zone rouge de son équipe à n'importe quel moment du jeu ;
- les spectateurs ont le droit de tirer des objets sur un joueur entrant dans la zone rouge de l'équipe adverse. L'inverse est formellement interdit (les joueurs n'ont pas le droit de blesser les supporters).

NOTES POUR GERER LES DEPLACEMENTS ET ACTIONS DES NOMBREUX PERSONNAGES DU JEU

LE TROLLINET : DEPLACEMENT, EVASION ET REMPLACEMENT DE LA BALLE

Le Trollinet est, bien avant d'entrer sur le terrain, terrorisé. Depuis son enfance, il a vécu dans la peur et sa plus grande angoisse a toujours été de servir un jour de balle à Trollball. Aussi, sur le terrain, c'est l'explosion incontrôlée de panique.

En conséquence, un trollinet libre se déplacera toujours à la vitesse 4, utilisant pour cela 2 points de fatigue par tour. Il ne pourra donc pas esquiver. De plus (et cela traduit sa panique), il se dirigera suivant une direction aléatoire 1D6 (cf. Terrain) et cela pendant 2D6 mètres avant de retirer une direction. Si un trollinet passe sur l'hexagone d'un troll, deux cas sont à envisager. S'il a au plus deux fois moins de points de taille que le troll, il lui passera entre les jambes (sauf si ce troll l'en empêche par une action qu'il effectue à ce RA). S'il a plus que la taille du troll divisée par 2, tirer une bousculade entre eux (cf. bousculades plus loin).

De plus, même dans les bras d'un troll, le trollinet n'arrêtera pas de gigoter. Aussi, si un Punt est raté, le trollinet commencera à courir dès le RA suivant. De même, à chaque fin de tour (RA 10), il tentera de se libérer. Pour cela, il doit battre le troll qui le tient sur un jet de FOR du trollinet contre :

- FOR/2 (si le troll le tient à une main) ;
- FOR (si le troll le tient à deux mains), sur la table de résistance.

Par ailleurs, si le trollinet est tué (c'est-à-dire pour les trolls si la balle est "éclatée" !), un autre sera lancé des rangs des spectateurs. Il devra d'abord être rattrapé (tirer 1D10 pour déterminer à quel joueur il est lancé, après avoir attribué un chiffre à chaque joueur du terrain, puis un jet de ATTRAPERx2%, s'il est raté, le trollinet s'écrase en subissant 4D6 points de dégâts), puis placé au centre du terrain s'il est encore en vie. Là, un arbitre le tiendra jusqu'au nouvel envoi.

Si par miracle le trollinet réussit à s'échapper du terrain, toutes ses blessures seront guéries par la prêtresse de Xiola Umbar.

DEPLACEMENTS ET INTERVENTIONS DES GEANTS

Lorsqu'un géant entre sur le terrain, ses deux énormes pieds doivent y être placés, avec comme écartement leur taille/2 mètres (arrondir au chiffre supérieur). Ils interviennent le plus souvent en donnant des coups de pieds à +100% de réussite, en envoyant le troll à 2D6 mètres, tout en lui infligeant 2D6 points de dégâts. Ceci, projettera le troll hors du terrain. Après avoir fait leurs offices, les géants quittent le terrain.

LA FOULE : La foule dans TrollBall est composée de trolls à plus de 99,9%. Elle est en plein délire à chaque partie, mais est assez disciplinée : les trolls ne rentrent pas sur le terrain. Toutefois, lorsque des trolls d'une équipe entrent dans la zone rouge de l'équipe adverse, les supporters de cette dernière projettent toutes sortes d'objets : os, pierres, gourdes à liqueur vides (c'est là une torture autant morale que physique). Pratiquement, on doit tirer 1D10 objets dès le RA où les attaquants entrent. Les objets peuvent avoir un impact assez important, puisque pour chacun d'entre eux on tire 1D6 : 1 signifiant un succès infligeant 1D4 points de dégâts, 2 signifiant aussi un succès mais infligeant 2D4 points de dégâts, 3 à 6 traduisant un échec de tir. Cette intervention musclée de la foule n'est non seulement pas mal vue, mais fait au contraire partie des règles.

LES DEPLACEMENTS DANS TROLL BALL :

Dans Trollball, la précision des déplacements est très importante. Aussi, il faut jouer Rang d'Action par Rang d'Action et déplacer les membres des équipes dans l'ordre de leur dextérité décroissante (en cas d'égalité, tirer au sort). Etant donné l'état d'esprit des joueurs, il n'est pas nécessaire de donner des phases d'intentions sauf s'il y a engagement en mêlée (c'est-à-dire combat classique). Toutefois, des RA de pénalité dus à la surprise peuvent être attribués dans le cas où la surprise est inévitable.

(exemple : Grunge veut lancer le trollinet à Xigzag, un de ses partenaires. Il ignore les actions de ses adversaires, ce qui lui permet d'effectuer son action alors que Bog l'enragé veut entrer en mêlée avec lui. Il devrait tirer le trollinet au RA7, mais Bog l'attaque au RA-6 : il lui brise le bras lanceur. Ainsi, non seulement Grunge perd le trollinet, mais il subit 3RA de pénalité pour réaliser la prochaine action).

Les règles du mouvement ont pour base celle des mouvements dans RQ, avec une compétence supplémentaire :

DOSSIER JEU

"Courir" (compétence d'agilité). On peut se déplacer à sa vitesse de déplacement sans être gêné dans ses actions. On peut aussi utiliser le sprint : on double sa vitesse et sa consommation en points de fatigue. Dès qu'on sprint, on ne peut plus faire aucune action hormis une bousculade. De plus, les éventuels attaquants possèdent +20% d'attaque sur un sprinteur, voire +30% si l'attaque est menée du côté où il n'y a pas de bouclier.

(exemple : GORUZ charge Tortaz pour effectuer une bousculade. Il court déjà depuis le début du tour et nous sommes au RA4. Il sprinte au RA5 et arrive sur l'hexagone de Tortaz. Il effectue une bousculade et seul Tortaz tombe. Il pourra ensuite repartir au RA8. Or, Xoran de l'équipe de Tortaz, attaque Grouz au RA7. Grouz ne peut parer cette attaque qu'au RA5 (celui de la bousculade) +3 (dû à l'arrêt du sprint) +2 (dû à son DEX RA) = RA 10. Il encaisse donc le coup sans pouvoir parer

LA COMPÉTENCE COURIR (00) : Pour pouvoir l'utiliser, il faut être encombré d'au plus 1/4 de ses points de fatigue totaux (sauf si on dépasse 100% : alors, le point de déplacement définitif gagné fonctionne tout le temps, et ce ne sont que les points de déplacement temporaires qui sont inutilisables). Les points de déplacement gagnés et de fatigue perdus suivent la règle suivante :

%AGE DE COURIR	POINTS DE DEPLACEMENT	POINTS DE FATIGUE
01-25	+1	4/tour
26-50	+2	8/tour
51-75	+3	16/tour
76-100	+4	32/tour

REMARQUE : les points de fatigue dépensés doivent être rapportés aux nombres de RA où la compétence courir aura été utilisée.

Un coureur peut bien évidemment ne pas utiliser sa compétence au maximum.

GRAND COUREUR : A +100% en courir, un personnage augmente d'un point définitif son déplacement (exemple : Carl Lewis a 104% de courir. Son déplacement passe de 3 à 4). Même s'il est encombré de plus du quart de ses points de fatigue totaux, ce point est toujours accordé. Ce point peut être doublé par un sprint normal, (le déplacement passerait alors pour Carl Lewis de 4 à 8, en utilisant le double de points de fatigue).

Toutefois, pour ce qui est des points supplémentaires, retrancher 25% à la compétence avant de consulter la table précédente. (Dans le cas de Carl Lewis, il serait dans la tranche 76-100)



Départ arrêté : (début de match, sortie d'un tour de mêlée), un troll ne part qu'à son DEX RA. Lorsqu'on sort d'un tour de mêlée, il faut attendre le DEX RA du tour suivant pour recommencer à se déplacer (mais cela n'entraîne aucun malus de RA pour une action).

SORTIE D'UN SPRINT : A la fin d'un sprint, il faut attendre 3 RA de plus (en se déplaçant normalement ou pas du tout) pour entreprendre une action, sauf le knockdown (bousculades mutuelles).

INCONVENIENT D'UN SPRINT : Pendant un sprint, on n'esquive pas, on ne pare pas et les éventuels attaquants possèdent +20% d'attaque (cf. règles de RQIII) voire +30% si l'attaque provient du dos ou d'un côté non protégé du sprinteur.

REFUSER DE S'ENGAGER EN MELEE : Si un personnage se fait attaquer et refuse de s'engager en mêlée (c'est-à-dire qu'il ignore son attaquant), les attaquants possèdent +20% d'attaque voire +30% si l'attaque provient du dos ou d'un côté non protégé du bouclier.

REMARQUE : S'il esquive, ces bonus ne sont pas accordés à ses assaillants. On peut refuser de s'engager en mêlée par exemple pour : tenter de lancer coûte que coûte, de punter ou d'attraper le trollinet.

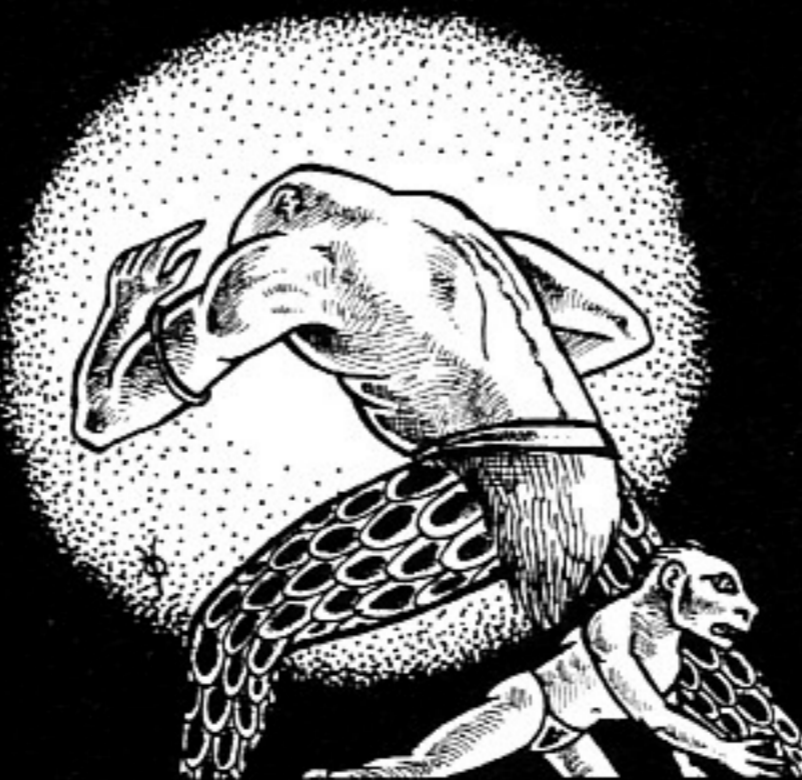
LES COMPÉTENCES NOUVELLES ET COURAMMENT UTILISÉES :

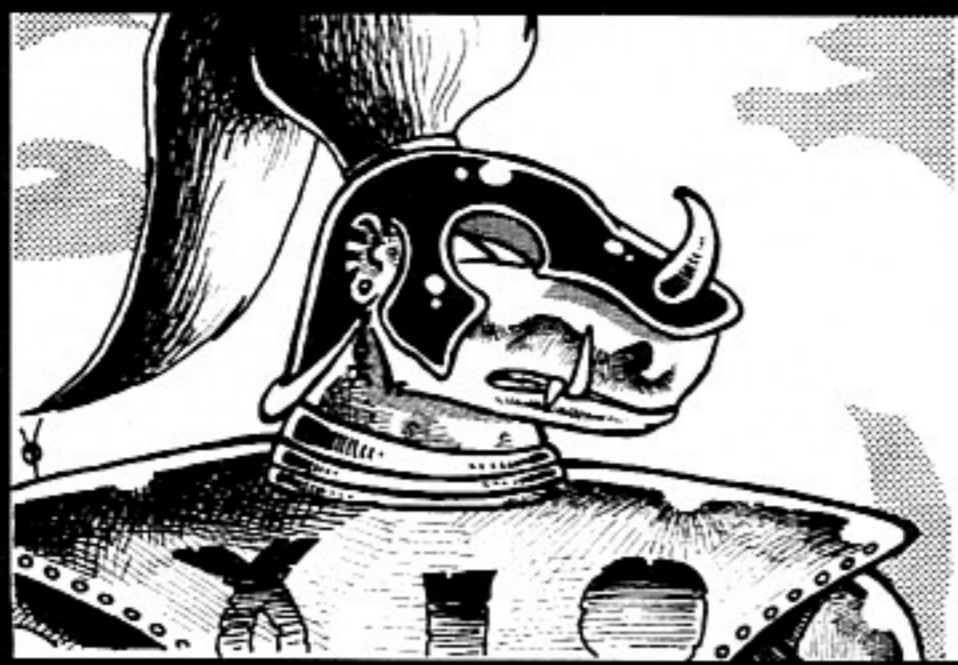
En plus des attaques, parades et esquives (remarquons qu'il y a un deuxième type d'esquives), d'autres compétences sont très utilisées. Les voici exposées en détail :

LANCER (25) : C'est la compétence qui sert de base aux passes. La distance de la passe est donnée par la force du troll moins la taille du trollinet. Un jet de lancer réussi exprime une passe au mètre près (c'est-à-dire dans l'hexagone voulu). Un échec entraîne une erreur de passe de 1D6 mètres dans 1D6 direction. Pour ce qui est de la hauteur du tir, il faut suivre la règle suivante (la hauteur du tir est importante pour une éventuelle saisie d'une balle au vol, ou pour un lob) : dans un premier temps, il faut déterminer la mi-distance du tir. A la moitié de la hauteur du lanceur, il faut ajouter : 1/2 mètre par mètre de distance à la mi-distance :

(exemple : GORUZ lance le trollinet à Bog qui se trouve à 22 mètres. GORUZ a 34 points de force, le trollinet a 10 points de taille : $34 - 10 = 24$, il peut tenter le jet. Il le réussit. GORUZ mesure 240m. La mi-distance du jet est 11 mètres. Le trollinet partira de $1.20m$. A trois mètres il sera à $3 \times 50cm + 1.20m = 2.70m$ de hauteur. A la mi-distance il atteindra $11 \times 50cm + 1.20 = 6.70m$. A 15 mètres il redescendra à $6.70m - 4 \times 50cm = 4.70m$ pour arriver bien sûr à 22 mètres à $6.70m - 11 \times 50 = 1.20m$).

Par ailleurs, un lancer peut-être effectué après son DEX RA à compter du RA où l'on a le trollinet. Si l'on est en mêlée, on ne peut utiliser les RA d'une fin de tour pour lancer dans le tour suivant. Sinon, on le peut. Enfin, le trollinet reste en l'air 1 RA tous les 100 mètres parcourus. C'est une compétence d'agilité.





ESQUIVER (05) : Il y a deux types d'esquives :

- la première est l'esquive classique de RQ.

- l'autre, (pour laquelle on a pas le même %) consiste à lancer tout son corps sur un côté, faisant perdre toute autre action jusqu'à la fin du tour (on rappelle qu'il faut en plus compter 3 RA pour se relever). Le % de réussite est alors deux fois celui de l'esquive normale. C'est une compétence d'agilité.

ATTRAPER (25) : (au vol) : Cette compétence a le même % de base que lancer. Elle est utilisée à chaque fois qu'un troll essaye d'attraper le trollinet au vol. Si le trollinet est à plus de la moitié en hauteur de la taille d'un troll mais qu'un saut pourrait permettre de l'attraper. (cf. SAUTER pour renseignements complémentaires), alors un jet de sauter plus un jet d'attraper doivent être réussis. On peut attraper dès son DEX RA dans un tour, si on n'a fait aucune action à part se déplacer à vitesse normale ou esquiver (en fait aucune action utilisant des RA). Si on a sprinté, il faut attendre 3 RA + son DEX RA pour être conscient de qui a la balle, de sa trajectoire, etc. Il est donc parfois nécessaire qu'un lanceur attende 1 ou 2 RA pour qu'un receveur soit prêt, ce dernier pouvant se déplacer donc à vitesse normale, et/ou esquiver mais ne pouvant, sans subir de pénalités de RA, ni sprinter, ni s'engager en mêlée. C'est une compétence d'agilité.

AGRIPPER (15) (au sol) : Cette compétence a pour % celui de la lutte. Elle sert donc à agripper un trollinet au sol, qu'il soit en train de courir ou qu'il soit par terre, ou à plaquer un troll au sol (dans ce cas, en plus du jet d'agripper, il faut réussir un jet sous (2xFOR) du plaqueur contre (FOR+TAI) du plaqué sur la table de résistance), ou bien à arracher la balle à un troll qui l'a dans les mains (il faut là réussir à agripper, puis vaincre la force de celui qui a la balle contre la sienne sur la table de résistance avec toutefois la précision suivante : si le trollinet n'est tenu qu'à une main, diviser la force par deux).

Agripper s'effectue au RA d'une arme naturelle. C'est une compétence d'attaque.

PUNTER (15) : Cette compétence a le même % de base que la compétence COUP DE PIED. Lorsque l'on "Punt" un trollinet avec succès, il décolle en l'air (mêmes règles pour la hauteur qu'avec la compétence "lancer") et atterrit à $1D6 - 1$ mètres (c'est-à-dire hexagones) du point théorique choisi. Ce dernier peut être jusqu'à une distance égale à la FOR du punteur (plus éventuellement les dégâts de la chute s'il n'est pas réceptionné). Si le jet "Punt" est raté, le trollinet se mettra à courir dès le RA suivant. Le "Punt" nécessite le même nombre de RA que la compétence COUP DE PIED.

SAUTER (25) : C'est la compétence habituelle. Elle peut être utilisée dans un tour dès le DEX RA (sans infliger des RA de pénalité), et peut précéder un "attraper" ou un "agripper" de manière à rendre cela possible :

(exemple 1 : Xoran mesure 240m. Il veut attraper le trollinet que Tortaz a lancé à un partenaire et qui lui passe par-dessus. Tant que le trollinet est à $24 \times 3 : 2 = 3,6m$ de hauteur, il n'a pas à faire de jet de sauter avant son jet d'attraper. Si le trollinet est entre 3,6 mètres et $24 \times 2 = 4,8$ mètres, ce qui représente la hauteur maximum des mains après un saut, il doit réussir successivement un jet de sauter puis un d'agripper) ;

(exemple 2 : Cette fois-ci c'est Goruz qui veut arrêter un tir qui passe à deux mètres de lui. Comme c'est à portée de saut, en réussissant un jet de sauter puis un d'attraper, il pourra avoir le trollinet. Toutefois, Goruz se retrouvera ensuite au sol).

LES BOUSCULADES MUTUELLES

Lorsque deux trolls entrent dans un même hexagone (à la suite d'un déplacement ou d'un saut), il y a bousculade mutuelle. On tire alors pour chacun un jet de TAI contre TAI sur la table de résistance. S'il est réussi, on reste debout (ainsi, il est possible que 2 trolls soient à terre en même temps). De plus, après une bousculade, on perd :

- 3 RA+DEX RA pour repartir si on est tombé, 3 RA sinon ;

- 3 RA pour effectuer une action si on est par terre, aucun pour effectuer une action sinon (on entend par là une action utilisant des RA).

TROLLBALL ET LA SOCIÉTÉ TROLL : LE SPONSORING ET LES ÉQUIPES PROFESSIONNELLES

Pour jouer à Trollball, il est obligatoire d'être sponsorisé par un troll mâle, chef religieux ou militaire comme un Seigneur de la Mort ou un Fils de Kargg. L'obligation d'avoir un sponsor mâle n'apparaît pas comme étant du sexisme dégradant pour les trolles, mais plutôt comme un rituel social d'origine légendaire, permettant de bien montrer quelle est la place de chaque sexe dans la société (les trolls disent que les premiers mâles trolls, privés du suprême bonheur d'enfanter, se mirent à apaiser leur rage en se défoulant dans un jeu = Trollball). Le sponsor est donc nécessaire pour toutes les équipes, qu'elles soient amateurs ou professionnelles. Depuis longtemps, il y a une petite rivalité entre les sponsors "Fils de Kargg" et les "Seigneurs de la Mort", et à cause de cela, une équipe amateur a un peu plus de difficulté à trouver un sponsor qu'une équipe professionnelle.

Le rôle du sponsor est de soigner les trolls blessés dans le jeu (soins hors du terrain), voire de faire revivre les trolls morts (l'intervention divine dans ce cas là ne lui coûte qu'1 point de POU, résurrection hors du terrain). Il reçoit en contre partie tous les honneurs et 10% de la recette quand le match est payant.

Les joueurs tirent du jeu : plaisir lorsqu'ils sont amateurs ; plaisir, gloire et argent lorsqu'ils sont professionnels. Très grande est la gloire obtenue lorsqu'une équipe est déclarée "championne de la ligue". La recette est distribuée, dans le cas d'un match professionnel, de la façon suivante :

- 10% va au sponsor de l'équipe gagnante ;
- 20% est répartie à l'équipe gagnante ;
- 10% va à l'autre sponsor ;
- 10% est répartie à l'équipe perdante ;
- 50% va aux cultes, qui se chargent de rémunérer les arbitres en nourriture et équipement forfaitaires.



L'ÉQUIPEMENT SPÉCIAL A TROLLBALL :

En plus de l'équipement normal autorisé, les trolls ont développé des équipements spéciaux dont voici les caractéristiques et les restrictions.

LES DEUX BOUCLERS : Beaucoup de trolls utilisent deux boucliers (un sur chaque bras) lorsqu'ils jouent à Trollball. Les bloqueurs utilisent le plus souvent des Kites ou des Hoplites, alors que les passeurs, voire les attrapeurs, se servent de targes.



LES CHAINES A BOULE DE TROLLBALL : Les armes dont la boule, munie de deux crochets arrondis (obligatoire d'après le règlement sur l'équipement), sont des instruments dont il existe deux options d'utilisation. La première, la plus classique, est l'attaque normale. La deuxième, pour laquelle la chance de succès est la moitié du % d'attaque, consiste à enrouler pour un tour de jeu la chaîne autour des jambes d'un troll ou d'un trollinet, provoquant une chute immédiate s'il est en déplacement et une impossibilité de se déplacer pour un tour sinon (sauf réussite d'un jet de FOR contre 2xPA de la chaîne auquel cas elle est brisée net). La portée est indiquée et dépend du type de chaîne, ainsi que les % basiques.



CHAÎNE TROLL : FOR/DEX:17/13
DEGATS:ID8 RA:1 ATT%/PAR%:05/05
PORTEE:2 m PA:15 PRIX:400L ENC:5.5

CHAÎNE GRAND TROLL :
FOR/DEX:26/13 DEGATS:ID8+2 RA:1
ATT%/PAR%:05/05 PORTEE:3 m PA:20
PRIX:800L ENC:8

LE BOUCLIER MUR : C'est un énorme bouclier que l'on utilise à deux mains, et avec lequel on ne peut utiliser d'arme à une ou deux mains dans le tour où l'on pare (on peut toutefois attaquer d'un coup de tête, de pied etc), pas plus que les compétences attraper et lancer. Toutefois, on peut agripper (cf. forme spéciale du bouclier).



BOUCLIER MUR : FOR/DEX:24/13
DEGATS:ID6 RA:3 ATT%/PAR%:05/15
PA:24 PRIX:300L ENC:10

LE PLAQUEUR : C'est un outil inventé par un sponsor pour améliorer les chances de succès d'un plaquage et sa portée. Avec un plaqueur, on peut agripper à 2 hexagones (c'est-à-dire 2 mètres) sans avoir besoin de sauter (alors que normalement on ne peut agripper qu'à 1 mètre sans sauter) ou bien il rajoute 1 mètre lorsqu'il s'agit d'agripper après un saut (attention, le saut n'en est pas plus long : c'est le bras qui est artificiellement allongé). Le plaqueur est sans utilité pour attraper.



PLAQUEUR : FOR/DEX:13/11 EFFET
SUR LES RA : - 1 RA pour agripper

LES % : + 25% agripper, - 10% en lancer, - 5% en attraper

PA:8 PRIX:200L ENC:4

RESTRICTIONS : Comme l'indiquent les prix élevés, les équipements ne sont pas à la portée de toutes les bourses. En plus de cela, il n'est permis d'avoir un plaqueur qu'après 5 matchs minimum, un bouclier mur après 4 matchs minimum et une chaîne à boule après 3 matchs minimum (le nombre de matchs nécessaires étant cumulatif si on veut plus d'un équipement spécial).

CRÉER UNE ÉQUIPE

AMATEUR : Il n'y a rien de plus facile, il suffit d'avoir 7 fiches de trolls respectant les règles énoncées jusque là (pas d'armes coupantes, un seul grand troll etc) et de dénicher un sponsor (à Dagori Inkarth ce n'est pas insurmontable). Enfin, il faut une équipe adverse et c'est parti !

CRÉER UNE ÉQUIPE

PROFESSIONNELLE : L'activité principale d'une équipe professionnelle est de jouer à Trollball. Aussi, leurs compétences sont très rapidement excellentes. Pour créer une équipe professionnelle, il faut répartir pour chaque troll 450% dans les compétences suivantes (auxquelles il faut ajouter les bonus et les basiques) sans ajouter plus de 75% dans une compétence : *Attraper, agripper, esquiver, courir, sauter, punter, coup de pied, coup de poing, coup de tête, morsure, lancer, attaque avec une arme première, parade avec une arme première, attaque avec une arme secondaire ou un bouclier, parade avec une arme secondaire ou un bouclier.*

Aucun équipement spécial au début (il devra être gagné par la suite).

TEMPS DE JEU CONSEILLE :

Après des essais, nous sommes arrivés à la conclusion qu'il est très long (mais ô combien agréable et éclatant) de simuler une partie. 1 tour de jeu qui correspond à une douzaine de secondes est joué en 1/2 heure environ. Je conseille une partie d'une douzaine de tour pour l'intérêt du jeu (on peut fixer moins ou plus, car cela fait partie des règles : le temps est à déterminer à chaque fois). Rappelons toutefois que si aucun but n'a été marqué avant la fin du temps réglementaire, la première équipe qui marque a gagné.

Ce jeu est très complexe, il ne s'adresse pas vraiment aux novices (bien qu'ils peuvent s'y essayer, cela en vaut la chandelle), et les spécialistes de Rune-Quest auront beaucoup plus de facilités à l'assimiler.

Christian Gabriel

Nous remercions ORIFLAM pour sa collaboration

SOSTALE, Grand Troll Goal

FOR:32 CON:19 TAI:28 INT:10 POU:14 DEX:16 APP:6

VITESSE:3 PV:24 PM:14 PF:51-43=8 DEXRA:2

ARMURE : 7 points partout sauf 8 tête.

COMPETENCES : Attraper 82%, Agripper 89%, Esquiver 16%, Courir 00%, Sauter 84%, Punter 86%, Lancer 76%

ARMES : MASSUE : RA3 ATT:98% 2D8+3D6 PAR:87% PA16

MORSURE : RA5 ATT:81% 1D6+3D6

BOUCLIER : RA5 ATT:49% 1D6+3D6 PAR:91% PA16

XAG, Troll Marqueur et Vedette

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

VITESSE:4 PV:16 PM:17 PF:34-8=26 DEXRA:1

ARMURE ; 4 points jambes et bras droit. 3 points ailleurs.

COMPETENCE : Attraper 97%, Agripper 103%, Esquiver 98%, Courir 113%, Sauter 73%, Punter 68%, Lancer 89%

ARMES :

POINGS : RA6 ATT:84% 1D3+1D4 PAR:77 PA(3)

MORSURE : RA6 ATT:73% 1D6+1D4

UBBOG, Troll Passeur

FOR:18 CON:16 TAI:19 INT:15 POU:12 DEX:20 APP:10

VITESSE:3 PV:18 PM:12 PF:34-14=20 DEXRA:1

ARMURE : 4 points partout sauf 9 points bras droit.

COMPETENCES : Attraper 112%, Agripper 79%, Esquiver 81%, Courir 66%, Sauter 67%, Punter 69%, Lancer 114%

ARMES :

MORSURE : RA5 ATT:94% 1D6+1D6

BOUCLIER D : RA5 ATT:73% 1D6+1D6 PAR:93% PA12

BOUCLIER G : RA5 ATT:75% 1D6+1D6 PAR:104% PA12

AK, Troll Bloqueur

FOR:24 CON:17 TAI:26 INT:11 POU:11 DEX:16 APP:8

VITESSE:3 PV:22 PM:11 PF:41-36=5 DEXRA:2

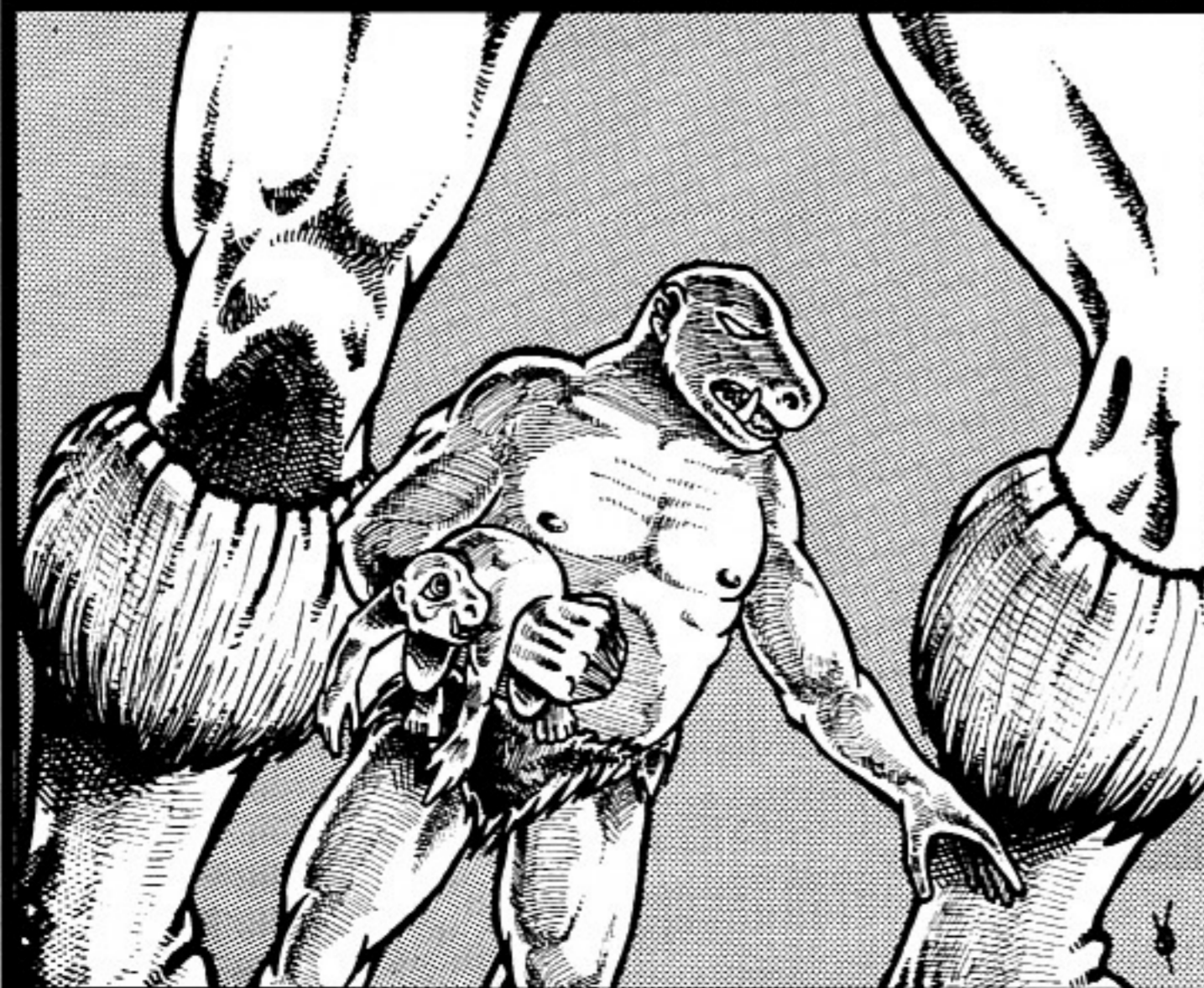
ARMURE : 7 points partout sauf 6 points bras.

COMPETENCES : Attraper 66%, Agripper 70%, Sauter 71%, Punter 68%, Lancer 73%

ARMES :

CHAINE TROLL : RA3 ATT:110% 1D8+2D6+SPECIAL PAR:74% PA15

MORSURE : RA5 ATT:91 1D6+2D6



Equipe Numéro 1 LES ÉCLATEURS DE LA MONTAGNE



ZWIZAG, Troll Plaqueur et Relanceur

FOR:23 CON:16 TAI:20 INT:17 POU:13 DEX:20 APP:15

VITESSE:3 PV:18 PM:13 PF:39-31=8 DEXRA:1

ARMURE : 6 points partout sauf 8 points tête et bras droit.

COMPETENCES : Attraper 92%, Agripper 136%, Esquiver 88%, Courir 41%, Sauter 103%, Punter 89%, Lancer 81%

ARMES

PLAQUEUR : RA3 SPECIAL

MORSURE : RA4 ATT:81% 1D6+2D6

BOUCLIER : RA4 ATT:63% 1D6+2D6 PAR:84% PA16

GORUMPER, Troll Remplaçant

FOR:19 CON:15 TAI:20 INT:14 POU:9 DEX:16 APP:10

VITESSE:3 PV:18 PM:9 PF:34-24=10 DEXRA:2

ARMURE : 7 points partout sauf 6 points tête et bras gauche.

COMPETENCES : Attraper 88%, Agripper 91%, Esquiver 81%, Courir 80%, Sauter 93%, Punter 84%, Lancer 88%

ARMES

CHAINE TROLL : RA3 ATT:92% 1D8+2D6+SPECIAL PAR:84% PA15

MORSURE : RA5 ATT:88% 1D6+2D6

ROOGUZ, Troll Remplaçant

FOR:19 CON:14 TAI:22 INT:14 POU:14 DEX:17 APP:13

VITESSE:3 PV:18 PM:14 PF:33-18=15 DEXRA:2

ARMURE : 6 points partout sauf 5 points jambes.

COMPETENCES : Attraper 86%, Agripper 94%, Esquiver 73%, Courir 23%, Sauter 100%, Punter 93%, Lancer 81%

ARMES

MASSUE : RA3 ATT:103% 2D8+2D6 PAR:89% PA16

MORSURE : RA5 ATT:84% 1D6+2D6

Equipe Numéro 2 LES SCARABEES BONDISSANTS

GASHUZ, Grand Troll Goal

FOR:34 CON:19 TAI:25 INT:14 POU:14 DEX:17 APP:8

VITESSE:3 PV:22 PM:14 PF:53-35=18 DEXRA:2

ARMURE : 9 points jambes, poitrine et bras gauche, 10 points ailleurs.

COMPETENCES : Attraper 89%, Agripper 87%, Esquiver 19%, Sauter 73%, Punter 80%, Lancer 67%

ARMES :

MASSUE : RA3 ATT:112% 2D8+2+3D6 PAR:97% PA16

MORSURE : RA5 ATT:93% 1D6+3D6

CRUNCH, Troll Percuteur (de défense)

FOR:23 CON:22 TAI:28 INT:12 POU:16 DEX:21 APP:14

VITESSE:3 PV:25 PM:16 PF:45-11=34 DEXRA:1

ARMURE : 4 points membres, 5 point ailleurs.

COMPETENCES : Attraper 78%, Agripper 79%, Esquiver 89%, Courir 82%, Sauter 79%, Punter 74%, Lancer 70%

ARMES :

MORSURE : RA4 ATT:81% 1D6+2D6

PIED : RA4 ATT:76% 1D6+2D6

OK, Troll Bloqueur (cousin de AK)

FOR:23 CON:18 TAI:24 INT:12 POU:11 DEX:16 APP:8

VITESSE:3 PV:21 PM:11 FP:41-32=9 DEXRA:2

ARMURE : 7 points partout sauf 8 points tête.

COMPETENCES : Attraper 68%, Agripper 77%, Sauter 63%, Punter 71%, Lancer 70%

ARMES :

CHAINE TROLL : RA3 ATT:107 1D8+2D6+SPECIAL PAR:79% PA15

MORSURE : RA5 ATT:88% 1D6+2D6

POING : RA5 ATT:93% 1D3+2D6 PAR:71% PA(3)

OOGI, Troll Passeur

FOR:20 CON:17 TAI:17 INT:12 POU:10 DEX:20 APP:13

VITESSE:3 PV:17 PM:10 PF:37-9=28 DEXRA:1

ARMURE : 5 points partout.

COMPETENCES : Attraper 100%, Agripper 83%, Esquiver 88%, Courir 71%, Sauter 72%, Punter 93%, Lancer 99%

ARMES :

MORSURE : RA4 ATT:91 1D6+1D6

POING : RA4 ATT:82% 1D3+1D6 PAR:78% PA(3)

ALVO, Troll Passeur

FOR:21 CON:15 TAI:24 INT:15 POU:13 DEX:21 APP:9

VITESSE:3 PV:20 PM:13 PF:36-9=27 DEXRA:1

ARMURE : 4 points membres, 5 points ailleurs.

COMPETENCES:; Attraper 111%, Agripper 73%, Esquiver 88%, Courir 63%, Sauter 108%, Punter 77%, Lancer 89%

ARMES :

BUCKLER : RA4 ATT:61% 1D4+2D6 PAR:89% PA8

MORSURE : RA4 ATT:93% 1D6+2D6

VOJTAZ, Troll Remplaçant

FOR:20 CON:20 TAI:20 INT:13 POU:10 DEX:17 APP:6

VITESSE:3 PV:20 PM:10 PF:40-22=18 DEXRA:2

ARMURE : 7 points partout sauf 6 points bras et tête.

COMPETENCES : Attraper 84%, Agripper 89%, Esquiver 80%, Courir 54%, Sauter 87%, Punter 79%, Sauter 91%

ARMES :

MASSUE : RA3 ATT:98% 2D8+1D6 PAR:86% PA16

MORSURE : RA5 ATT:91%, 1D6+1D6

SCHRIMPHUSS, Troll Remplaçant

FOR:21 CON:20 TAI:20 INT:18 POU:6 DEX:18 APP:14

VITESSE:3 PV:20 PM:6 PF:41-10=31 DEXRA:2

ARMURE : 5 points partout sauf 4 points jambes.

COMPETENCES : Attraper 82%, Agripper 89%, Esquiver 84%, Courir 81%, Sauter 98%, Punter 81%, Lancer 86

ARMES :

MORSURE : RA5 ATT:90% 1D6+2D6

POING D : RA5 ATT:93% 1D3+2D6

POING G : RA5 ATT:73% 1D3+2D6 PAR:87% PA(3)



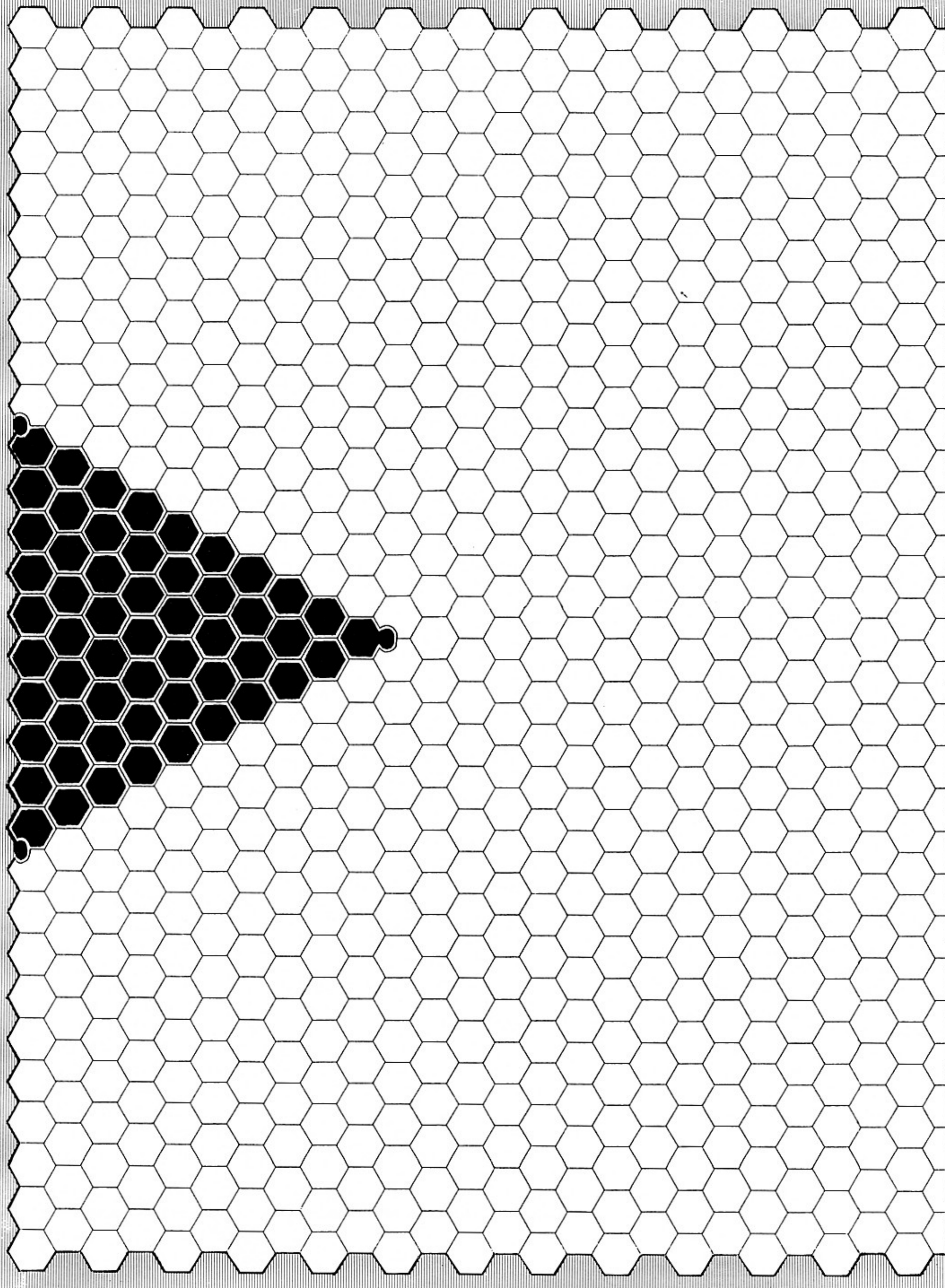
Quelques remarques :

1-Ces joueurs ont tous une personnalité très forte à déterminer.

2-Ils possèdent tous le sort GUERISON au niveau minimum de 4.

3-Comme on peut le remarquer, ces deux équipes sont BEAUCOUP plus fortes qu'une équipe amateur. Eviter les rencontres entre une équipe professionnelle et une amateur.

TROLLBALL



ROND CENTRAL



COUTE 1 POINT DE MOUVEMENT SUPPLEMENTAIRE (TROIS AU TROLLINET)

TROU



BOSSE



+10% D'ATTAGUE AU PERSONNAGE EN HAUTEUR

BOUE



LE TROLLINET NE PEUT ETRE ATTRAPE NI AGRIFFE

EQUIPE AVEC REMPLACANTS



TOMBER

RUNEQUEST

SUR UN OS

A jouer par 3 à 6 personnages d'un bon niveau de compétence et par des joueurs malins (ce scénario est dangereux). Il prend place alors que les aventuriers sont en déplacement (le mieux serait vers le Nord). Il ne peut pas être joué par des personnages chaotiques. Éviter aussi les trop grands ennemis des Trolls.

LA TRAME

Ce scénario est bâti autour de l'idée directrice suivante: à la suite d'un événement anodin, les aventuriers vont se trouver en possession d'un os très particulier: un os de dieu (intact). Comme il n'a jamais été brisé, il possède la propriété de "capter" l'âme de son propriétaire au moment où il expire, à condition que celui-ci lui ait au préalable sacrifié un point de POU (définitif). Cela peut présenter de gros intérêts: en cas de résurrection, les compétences et la mémoire sont restituées telles quelles. Mais aussi de graves dangers: l'âme est piégée et si l'os tombe aux mains d'un ennemi, il pourra se jouer du fantôme prisonnier à l'intérieur et/ou le laisser là pour l'éternité (s'il y en a une).

Toutefois, dans notre cas précis, le propriétaire est encore en vie, et il compte reprendre son bien, sans informer les joueurs du pouvoir de l'os (et donc du chantage que ces derniers pourraient lui faire subir, car à sa mort il s'y trouvera enfermé, même si celle-ci ne survient que dans 1/2 siècle). Enfin, la puissance du groupe chaotique qui va entrer en jeu, dont le meneur est le propriétaire originel de l'os va vraisemblablement obliger les joueurs à se tourner vers le pire ennemi du chaos, en pays Troll!...

LA NAISSANCE DE L'INTRIGUE

Tout va commencer la nuit. La saison est dure (saison des Ténèbres), il fait froid, il y a peu de gibier. Si les aventuriers n'ont pas laissé quelqu'un pour assurer les tours de garde, ils n'auront que $(10 + \text{leur compétence d'écouter}) \%$ de chance

de se réveiller. Si tous ratent leur jet, ils découvriront au milieu du camp une petite bourse contenant un os en bronze, et en réunissant un jet de PISTER, ils trouveront les traces de pas d'un troll sombre autour du camp.

Si un aventurier assure un tour de garde ou si un aventurier est réveillé, il apercevra vers 4h du matin, un Troll dans la pénombre. Ce dernier passera en courant près du camp puis lancera la bourse au milieu du groupe. Ce Troll se déplace magiquement à la vitesse 13 dans le noir et il serait impossible à quelqu'un non doté de sens nocturne de le suivre.

LE SAC ET L'OS

Le sac est une petite bourse de cuir grossier, avec un dessin "bizarre" inscrit dessus: en fait, il s'agit d'une carte mais pour le comprendre il faudra réussir un jet sous son (INTx2) si l'on n'est pas Troll, et sous son (INTx6) si l'on est Troll.

L'os a environ la taille d'un crâne humain. Il est fait dans un bronze brillant et poli. Un jet en CONNAISSANCE DES HUMAINS indiquera qu'il ressemble vaguement à une vertèbre humaine. Une détection de la magie indiquera une forte activité magique. ENC:4

LA CARTE

Elle représente vaguement certaines parties de Genertela: le Pays-Saint, Prax, la Passe du Dragon, Balazar et les Etendues Sauvages. Une croix désigne le pied de la chaîne montagneuse bordant l'Ouest des étendues sauvages. Un jet sous la compétence CONNAISSANCE DU MONDE majorée de 20% doit être réussi pour obtenir ces renseignements. Pour lire le signe du bas de la carte, un jet sous LIRE LANGUE DES TENEBRES doit être réussi, il désigne un nom: AGORKA, seigneur de la chasse, Tribu de Goash la belle. Enfin, une personne connaissant plus de 50% en plantes pourra déterminer l'encre qui a servi à faire la carte: le jus d'un champignon noir.

En fait, cet os et cette carte ont été jetés ici par un Troll pourchassé par la troupe d'ALRONH (le propriétaire de l'os). Il espère de cette manière diviser la troupe, mais le troll se fera attraper 24 heures plus tard et... parlera! Aussi, Alronh va-t-il tenter de récupérer son bien et les étapes sont indiquées dans l'ordre chronologique (jusqu'à ce qu'Alronh réussisse ou périsse)



LA TROUPE D'ALRONH

Elle est originaire du creux du Serpent Pipe. Alronh, (initié de KRARSHT) et chef de la troupe, a deux amis:

- DIGDUG, le Krarshtkid. On n'a jamais su comment l'ogre l'avait découvert. Il est en liaison mentale permanente avec lui ;

- K'WLYH, l'homme-scorpion. Pas trop bête pour un membre de sa race, il a décidé avec Alronh de quitter le Creux du Serpent Pipe où il faisait partie d'une bande pour se mettre à son propre compte. Avec Alronh, ils se sont assurés l'aide de complices chaotiques, peu futés mais puissants :

- TROIS CORNES, le broo idiot;

- BRAISE le coloquours aux yeux luisants;

- BO, le Walktapus sous le charme magique de Braise. (Walktapus = vomieuvre);

- REVE, la harpie.

Alronh est le chef incontesté de la troupe. Son intelligence et ses ruses démoniaques font que ses plans se réalisent presque toujours. Aussi, ses compagnons sont satisfaits et lui obéissent en retour. Toutefois, seuls Digdug et K'Wlyh comptent à ses yeux, et TROIS CORNES sera volontiers sacrifié par Alronh (il lui tape sur les nerfs).

ALRONH, initié de Krarsht, chef de la troupe :

FOR:21 CON:17 TAI:12 INT:18
POU:17 DEX:21 APP:16 PV:15
PM:17 PF:38-28=10 VITESSE:3

MASSE : RA6 AT:89% 1D10+2+1D6
PAR:78% PA:12

EPEE (acier) : RA6 AT:98%
1D8+1+1D6 PAR:82% PA:15

BOUCLIER : RA8 AT:44%
1D6+1D6 PAR:93% PA:12

COMPETENCES : faire du Pratzim 89%, Sentir La Loi 93%, Esquive 89%, Se Déguiser 72%, Evaluer 70%, Pister 84%.

SORTS : Guérison (4), Créer une image (2), Protection (3), Contrer la magie (2), Dissiper la magie (3), Vivelame (4), Morsure niveau 3, Sueur acide, Langue.

Remarque : Alronh est en liaison mentale permanente avec Digdug, et peut utiliser ses points de magie.

PROTECTION : 6 points partout sauf 4 à la tête.



DIGDUG, Krarshtkid :

FOR:15 CON:16 TAI:12 INT:12 POU:21 DEX:22
APP:- PV:14 PM:21 PF:31 VITESSE: 1terre / 1 sous-terre

LANGUE : RA1 AT:77% 4D3 acide (à 5m, missile)

CRACHAT : RA1 AT:77% entoure (avec FOR:24)

MORSURE : RA7 AT:63% 2D6+poison Pot 16

(paralysation 16 jours)

GRIFFES : RA7 AT:42% 1D8 (2 griffes)

COMPETENCES : Sentir la vie 90%

LOCALISATIONS	D20	MELEE	MISSILES	PA/PV
Jambe 1		01-03	01-02	6-4
Jambe 2		04-06	03-04	6-4
Jambe 3		07-09	05-06	6-4
Jambe 4		10-12	07-08	6-4
Jambe 5		13-15	09-10	6-4
Jambe 6		16-18	11-12	6-4
Corps		19-20	13-20	10-5



K'WLYH, l'homme scorpion :

FOR:19 CON:14 TAI:21 INT:12 POU:10 DEX:16
APP:12 PV:18 PM:10 PF:33-17=16 VITESSE:3

MASSUE : RA5 AT:69% 1D10+1D6 PAR:64%
PA:10

FRONDE : RA2/7 AT:68% 1D8

QUEUE : RA8 AT:77% 1D6+1D6 + POISON POT 14

COMPETENCES : Grimper 79%, Faire des Pièges 120%

SORTS : Guérison (4), Contrer la Magie (2)

Notes : K'WLYH est le spécialiste des pièges : avec n'importe quoi (bois, pierres, boue) il peut faire des pièges mortels. C'est l'ami de Alronh depuis 7 ans.

TRAIT CHAOTIQUE : +12 points de Protection

POSSESSION : 1 fiole d'acide 7

LOCALISATIONS	D20	MELEE	MISSILES	PA/PV
Patte arrière droite		01	01	15-4
Patte mi-arr.droite		02	02	15-4
Patte avant droite		03-04	03	15-4
Patte arrière gauche		05	04	15-4
Patte mi-arr.gauche		06	05	15-4
Patte avant gauche		07-08	06	15-4
Queue		09-10	07	19-6
Thorax		11-12	08-10	19-6
Poitrine		13-14	11-15	19-8
Bras droit		15-16	16-17	16-5
Bras gauche		17-18	18-19	16-5
Tête		19-20	20	16-6



TROIS CORNES, Le Broo idiot :

FOR:15 CON:34 TAI:16 INT:8 POU:11 DEX:19
APP:4 PV:25 PM:11 PF:49-39=10 VITESSE:4

MASSE : RA7 AT:55% 1D10+1D4 PAR:43% PA:10

CORNES : RA10 AT:85% 2D8+1D4

COMPETENCES : Pister 68%

SORTS : Guérison (1)

PROTECTIONS : 10 Points partout (grosse armure)

Notes : Trois cornes est un broo particulièrement idiot. Sa façon de parler horripile Alronh et il y a de quoi : il parle en plaçant les accents toniques n'importe où, et en terminant ses mots par des cris stridents. Il s'en remet totalement à Alronh, car il est stupide.

TRAIT CHAOTIQUE : +18 points de CON

SCENARIO

BRASSE, le Coloquours

FOR:19 CON:14 TAI:20 INT:10
POU:16 DEX:13 APP:13 PV:17
PM:16 PF:33 VITESSE:4

GRIFFES DROITES : RA6 AT:48%
1D6+1D6

GRIFFES GAUCHES : RA9 AT:50%
1D6+1D6

HYPNOSE : RA1 AUTO MP vers
MP (ou paralysie)

COMPETENCES : Se Cacher 59%,
Avancer Silencieusement 61%

SORTS : Mobilité (3), Guérison (2)

PROTECTIONS : 3 points de peau et
de fourrure

Notes : Brasse s'enfuira en cas de trop
grand danger et n'hésitera pas à
sacrifier BO, le Walktapus (qui pourra
être récupéré plus tard après
régénération), ni à laisser tomber Trois
Cornes.



BO, la Vomievre

FOR:26 CON:16 TAI:25 INT:2 POU:11 DEX:10
PV:21 PM:11 PF:42 VITESSE:3

TENTACULES : RA6 AT:44% 2D6

CONSTRUCTION : RA1 AUTO 2D6

NUAGE DE GAZ : RA1 AUTO POISON POT:16

PROTECTION : 4 points de peau

LOCALISATIONS	D20	MELEE	MISSILE	PA/PV
Jambe gauche	01-02	01		4-7
Jambe droite	03-04	02		4-7
Abdomen	05	03-04		4-7
Poitrine	06	05-07		4-9
Bras droit	07-08	08		4-6
bras gauche	09-10	09		4-6
Tentacule 1	11	10		4-6
Tentacule 2	12	11		4-6
Tentacule 3	13	12		4-6
Tentacule 4	14	13		4-6
Tentacule 5	15	14		4-6
Tentacule 6	16	15		4-6
Tentacule 7	17	16		4-6
Tentacule 8	18	17		4-6
Tête	19-20	18-20		4-9



REVE, La harpie

FOR:16 CON:10 TAI:12 INT:13 POU:13 DEX:20
PV:11 PM:13 APP:2 PF:26 VITESSE:1/8 en vol

GRIFFES : RA7 AT:49% 1D6+1D4 + Maladie

PIERRES : RA1 AT:44% 1D6/3m de hauteur

FIENTE : RA1 AT:69% -1D10 APP+Maladie

COMPETENCES : Scruter 54%, Voler 70%, Esquiver
60%

TRAIT CHAOTIQUE = REVE Régénère 4 points de
vie par tour

LOCALISATIONS	D20	MELEE	MISSILE	PA/PV
Patte droite	01-02	01		1-3
Patte gauche	03-04	02		1-3
Abdomen	05-07	03-06		4-3
Poitrine	08-09	07-11		4-4
Aile droite	10-13	12-15		1-3
Aile gauche	14-17	16-19		1-3
Tête	18-20	20		1-3



LES OFFENSIVES D'ALRONH, ET AUTRES EVENEMENTS

Chaque jour, tirer le temps dominant sur
la table en annexe. Puis laisser les
joueurs faire ce qu'ils veulent. Les
tentatives d'Alronh et de ses comparses
se grefferont aux actions des joueurs.
Dès que les joueurs dépassent la hauteur
de Tarsh, tirer les rencontres sur la Table
des Rencontres fournie dans ce scénario.
Enfin, voici les événements majeurs qui
vont faire progresser le scénario;

EVENEMENT 0: le "don" de l'os décrit
dans "la naissance de l'intrigue", pen-
dant la nuit ;

EVENEMENT 1: Pendant la matinée,
un jet sous Scruter réussi indiquera
qu'une harpie survole les environs à 2
kilomètres d'ici (majorer de 25% cette
compétence si elle est tentée par un être

volant). S'ils tentent de s'en approcher,
elle s'éclipsera rapidement (et se cache-
ra).

EVENEMENT 2: Dans la soirée de la
première journée, un Troll parlera aux
aventuriers dans la Langue des Mar-
chands. Il se tiendra à une cinquantaine
de mètres de là et leur hurlera "Amenez
l'Os à Agorka, c'est votre seule chance
contre la troupe. Allez vite dans les
étendues sauvages, au pieds du Mont
Noir..." Puis, il s'éclipsera à une vitesse
prodigieuse (13 dans la nuit). Peu de
temps après, il se fera attraper et... tuer
(après des tortures dignes d'un seigneur
de Krarsht). Pour essayer de le suivre, il
faut posséder des sens nocturnes et une
vitesse prodigieuse, chose rarissime.





EVENEMENT 3: Il s'agit d'une tentative de fourberie d'Alronh. Vers midi, le troisième jour, les aventuriers entendront des bruits de lutte à 200 mètres de là. S'ils se rapprochent, ils entendront "tes dents sont longues et aigües, monstre. Une seule des miennes est longue... mais elle est en acier !" Alors ils verront un homme de type méditerranéen (l'équivalent) très musclé, pourfendre un lézard géant. Il s'agit en fait d'Alronh, qui va essayer de prendre l'os et de s'enfuir avec. Qu'il réussisse ou non à attraper cet os, deux issues de secours s'offriront à lui, l'une est les airs: grâce à la harpie qui piquera pour l'attraper et (péniblement) le faire décoller. L'autre est souterraine : Digdug creusera silencieusement (les joueurs pourront tenter un écouter -35%: s'ils réussissent, ils distingueront des bruits dans le sol) un tunnel dans lequel Alronh pourra s'engouffrer (l'entrée non totalement percée se trouvant à une dizaine de mètres de là). Si Alronh réussit à s'emparer de l'os, il enverra Trois Cornes, Braise, Bo et Rêve sur les aventuriers... par pure méchanceté!

EVENEMENT 4: L'esprit de Goash, Grand Ancêtre de toute une tribu, va entrer en contact avec les aventuriers. S'ils ont encore l'os, la voix de cet esprit de Trollesse leur indiquera comment le leur amener (le chemin à parcourir): une forte récompense magique sera attribuée aux aventuriers s'ils réussissent. S'ils n'ont plus l'os, elle leur demandera de le récupérer et de le lui amener : une très grande récompense magique sera offerte en cas de succès. Dans ce cas là, la voix leur indiquera où se trouve le campement d'Alronh (dans une grotte au Nord-Est à 3 kilomètres d'ici) puis comment lui ramener l'os: le chemin à parcourir est long (30 jours de marche à travers le pays: utiliser dès le 3ème jour la table de rencontre spécifique du scénario) et les conduira dans les Etendues Sauvages. Le froid est terrible et les gênera sans doute.

Goash leur apparaîtra sous la forme d'une énorme trollesse à six mamelles, ornée de bijoux en forme de scarabée. Si les aventuriers refusent d'aller récupérer l'os (s'ils l'ont perdu), elle invoquera 4 esprits de soumission. Résoudre alors des combats d'esprit: chaque aventurier ayant perdu se verra forcé (animé par une bravoure sans limite) d'aller au camp pour défier Alronh et récupérer l'os. Les autres suivront peut-être par amitié, peut-être par cupidité.

ESPRITS DE SOUMISSION

POU:17, 16, 22, 24

VITESSE 17, 16, 22, 24.

Le campement d'Alronh: s'il a récupéré l'os, Alronh campera à l'endroit indiqué aux joueurs par Goash.



Remarque : bien entendu, si un ou plusieurs membres de la troupe sont morts, rayez-les du schéma. Alronh ne fera preuve d'aucune bravoure: dès qu'il le pourra, il se sauvera (quitte à récupérer l'os plus tard, en faisant un plan d'attaque plus favorable).

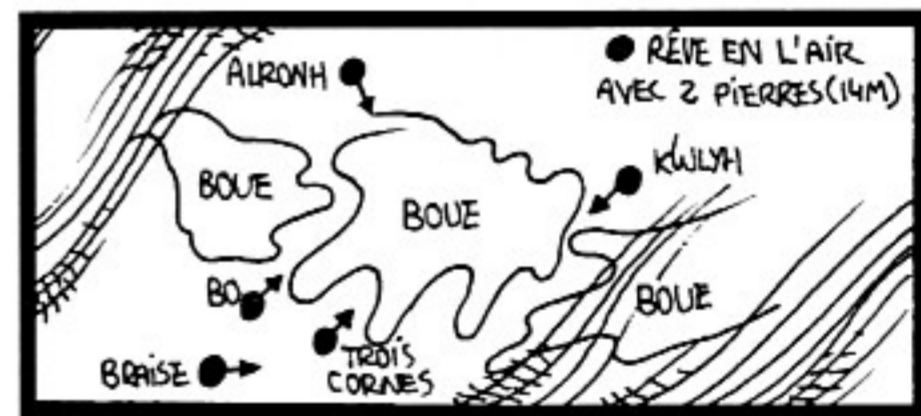
EVENEMENT 5 : On est ici dans l'optique où les aventuriers ont l'os et se dirigent vers le Mont Noir, dans les Etendues Sauvages. Après 7 jours de voyage (déterminer le temps et les rencontres principales pour chaque journée). Alronh leur criera, vers le début de la soirée, "EEOOOH... du camp... (il se tient en hauteur à une soixantaine de mètres de là). Rendez-moi mon bien, et je vous fiche la paix. Lancez-le vers moi...".

Si les aventuriers s'exécutent, la horde d'Alronh leur foncera dessus, mis à part Digdug qui ira récupérer l'os. Elle combattra 4 tours puis s'en ira. Sinon, la horde restera à distance.

EVENEMENT 6 : Si les aventuriers ont toujours l'os, le 15ème jour de voyage, K'WLYH leur tendra des pièges. En fait, cela fait 4 jours que certains pièges sont faits, mais les aventuriers ne sont pas passés dans les voisinages de ceux-ci. Cette fois, K'WLYH a monté un piège à 30 minutes en aval de la route (trop sinueuse à son gré) des aventuriers. La vitesse avec laquelle les pièges ont été construits s'explique par l'excellente compétence de K'WLYH jumelée au talent de creuseur unique de Digdug, ainsi qu'aux substances qu'il peut générer.

LE TRAQUENARD

Les aventuriers vont arriver dans un endroit un peu plus dense en végétation, dans une petite cuvette naturelle. Là, chaque aventurier devra tirer un jet sous chercher objet caché réduit de 20% (végétation). Si tous réussissent, il s'apercevront que des fils d'une matière translucide (sécrétions du Krarshtkid) sont tendus à quelques dizaines de centimètres d'eux. La troupe d'Alronh arrivera alors. Si l'un d'eux échoue un torrent de boue gluante embourbera le groupe d'aventuriers : éjectée du sol, tombant de cruches fixées dans les arbres, déversée des cavernes des collines adjacentes, cette boue est un mélange d'argile et de bave de Digdug : les aventuriers ratant une (esquive)/2 seront englués et perdront 20% dans toutes leurs compétences. Leur vitesse sera divisée par 2. Puis, la troupe d'Alronh arrivera, décidée à reprendre son bien.



C'est la tentative ultime pour prendre l'os : Alronh prendra tous les risques.

EVENEMENT 7 : vers le 28ème jour, un troll va entrer en contact avec le groupe (s'il existe encore) des aventuriers. A partir du 25ème jour, retirer 10 au jet sur la table du temps (on monte vers le Nord). Il se présentera comme envoyé d'Agorka, venu ici pour faciliter la fin de leur voyage en pays Troll.

Ce Troll se nomme Beljorg et est membre de GORAKIKI-SCARABEE et de KYGER LITOR. Il a amené 6 scarabées bleus pour aider les aventuriers à se déplacer dans la neige. Ces scarabées peuvent s'activer à n'importe quelle température au-dessous de zéro. Ils ont été dressés et sont faciles à monter. Ils ont 6 points d'armure, 25 de force et 20 points de vie. Leur fatigue totale est de 44.

Si les joueurs acceptent l'aide de Beljorg, leur voyage se terminera sans encombre.

Sinon, tirer sur la table des rencontres.

Si vous ne possédez pas de cartes indiquant le relief jusqu'aux Etendues Sauvages, voici un tableau (ci-contre) indiquant pour chaque journée les reliefs dominants pour le trajet le plus direct.

L'ARRIVEE AU CLAN TROLL DE GOASH LA BELLE

Vers 10 heures du soir, le 30 jour, les aventuriers arriveront au Mont Noir (si rien ne les a éliminé ou découragé). Le Mont Noir est un pic rocheux en granit très foncé. Une multitude de trolls s'activent au pied de cette montagne d'ébène : éleveurs (de scarabées "jambon"), artisans, guerriers à l'entraînement etc...

Les aventuriers seront accueillis par GTAZ, un gros troll d'Argan Argar. Il les amènera dans la grotte de Agorka, numéro 2 du camp et ennemi mortel d'Alronh.

* S'ils ont l'os, Agorka hurlera de joie. Il les conviera à prendre du repos et leur fera amener des denrées et des trolls/trolleses de XIOLA UMBAR (!) Puis, lors d'une grande fête, des cadeaux magiques leur seront offerts : il s'agit de pierres "trolls" dont les secrets de fabrication sont jalousement gardés par Boz-takang, le destructeur chaotique. Ces pierres ne peuvent être utilisées qu'une fois. Elles prennent effet si elles touchent leur victime (contact avec la peau obligatoire);

- 1 pierre noire : elle annule un pouvoir chaotique pendant 1D6 heures. Si la victime possède plus d'un pouvoir chaotique, elle a le droit de choisir lequel doit être neutralisé ;

- 2 pierres bleues : elles absorbent 1D10 points de magie ;

- 1 pierre bleu foncé : elle absorbe 2D10 points de magie (rappelons qu'à 0 point de magie la victime tombe dans le coma) ;

- 1 pierre verte : elle régénère 2D6 points de vie (puis points de FOR ou CON si tous les points de vie sont récupérés) ;

- 2 pierres jaunes : elles effectuent 1D10 points de dégâts à travers l'armure. Elles ne peuvent pas être tirées par des trolls.

* S'ils n'ont pas l'os, alors deux cas sont possibles : soit les PJ appartiennent à des cultes ayant des relations au moins neutres avec un culte troll : ils ne leur arrivera alors rien. Sinon, ils seront tués, puis dévorés.

Christian GABRIEL

ANNEXES

MONTAGNE : Du 10ème au 13ème jour

COLLINE : du 3ème au 9ème jour- du 14ème au 20ème jour- du 28ème au 30ème jour

PLAT : du 21ème au 28ème jour

TRES BOISE : du 6ème au 10ème jour

MOYENNEMENT BOISE : du 3ème au 6ème jour- du 13ème au 25ème jour- du 28ème au 30ème jour

NON BOISE : du 11ème au 12ème jour- du 26ème au 28ème jour

TABLE DE DEPLACEMENT (points par mètre parcouru)

TYPE DE TERRAIN	POURSUIVIS	EN MARCHANT	CHERCHANT QUELQUE CHOSE
Dégagé et plat	1/2	1	3
Colline	2	3	5
Montagne	3	4	6
Forêt	rajouter 1	rajouter 1	rajouter 3
Rivière (petite)	rajouter 1	rajouter 1	rajouter 2
Chemin tracé	soustraire 1*	soustraire 1**	soustraire 2

Note : * minimum 1/2 même en chemin tracé plat. ** minimum 1

TABLE DE RIVIERES ET FLEUVES (traversée : nombre de jets de nager nécessaires pour la saison)

TAILLE	MER	FEU	TERRE	TENEbres	TEMPETE
Fleuve important	12*	3	5***	glace	8***
Rivière moyenne	8**	2	3	glace	5***
Petite rivière	4***	0	0	glace	2

Note : * = 60% de NAGER- ** = 30% de NAGER- *** = 15% de NAGER

LE TEMPS (tirer chaque jour fictif sur 1D100).

(Saison des Ténèbres)

01:Froid glacial: aucun effet sur les trolls sombres, les grands Trolls etc... Par contre, les autres personnages doivent réussir un jet sous leur CONx3 ou perdre 1D6 pt de CON (fièvre) et 2D10 pt de fatigue qui ne peuvent être regagnés qu'au rythme de 1pt de CON/semaine et 1D4 de fatigue par jour passé à se reposer au chaud ou par un sort approprié.

02-05:Bise: identique à ci-dessus en remplaçant CONx3, 1D6pt de CON et 2D10 pt de fatigue par CONx5 1D3 & 1D10

06-20:Air ventilé ou frais: cf.01 en remplaçant CONx3, 1D6pt de CON et 2D10 pt de fatigue par CONx6, 0 et 1D6

21-95:Air assez doux, supportable pour un homme bien couvert. (neiges fréquentes)

:96-00:Temps agréable, plus de 0 C!

TABLE DES RENCONTRES

M:Montagneux C:Collines P:Plat	Très boisé			Moyennement boisé			Non boisé		
	M	C	P	M	C	P	M	C	P
ARAIGNEE GEANTE	01-07	01-06	01-05	01	01	*****	*****	*****	*****
ARAIGNEE MOYENNE	08-13	07-11	06-09	02	02	01	*****	01	*****
ARAIGNEE PETITE	14-15	12-15	10-15	03	03-04	02-06	01	01	01-06
CERF	16-17	16-17	16-20	04	05-06	07-13	*****	*****	*****
CHEVREUIL	18	18-19	21-25	*****	07-08	14-20	*****	*****	*****
ELFES	19-27	20-25	26-30	05-07	09-12	21-25	*****	*****	*****
HORDE DE ZOMBIS	28-34	26-30	31-35	08	13	26-27	*****	*****	*****
HUMAINS CHASSEURS	35-36	31-33	36-40	09-17	14-27	28-42	02-26	03-28	07-45
NOMADES DE PENT	37	34-35	41-43	18-26	28-34	43-52	27-51	29-50	46-62
DEMI-OURS	38-44	36-40	44-45	27	35	53	52	51	*****
OURS BRUN	45-47	41-42	46-47	28-32	36-40	54-58	53-60	52-58	63-64
SCARABEE GEANT	48-55	43-50	48-55	33-40	41-48	59-66	61-64	59-60	65
SCARABEE "JAMBON"	56-57	51-54	56-60	41-60	49-60	67-77	65-79	61-78	66-70
SORCIERE	58-60	55-57	61-63	61	61	*****	*****	*****	*****
TROLLS DES CAVERNES	61-80	58-70	64-75	62-69	62-67	78-82	80-89	79-85	*****
TROLLS CHASSEURS	81-00	71-00	76-00	70-00	68-00	83-00	90-00	86-00	71-00
FREQUENCE DES RENCONTRES Tirer toutes les 1D6 heures	70%	65%	60%	65%	60%	55%	40%	35%	30%

1-ARAIGNEE TYPE :

PETITE : FOR:1 CON:4 TAI:1 INT:2 POU:2 DEX:17

PV:3 PF:5 PM:2 VITESSE:2/RA

Esquive 42%- Camouflage 66%-

-MORSURE : RA5 56% 1D3* - TOILE : RA5 80%*

MOYENNE : FOR:29 CON:17 TAI:24 INT:4 POU:14 DEX:16

PV:21 PF:46 PM:14 VITESSE: 4/RA

Esquive 83%- Camouflage 71%-

-MORSURE : RA5 56% 1D6+2D6*- TOILE : RA5 80%*

GEANTE : FOR:40 CON:23 TAI:42 INT:10 POU:16 DEX:17

PV:33 PF:63 PM:16 VITESSE: 4/RA

Esquive 83%- Camouflage 71%

-MORSURE : RA5 76% 1D6+4D6*- TOILE : RA5 84%*

TOUTES POSSEDENT : Grimper 90%- Dépl. silencieux 78%-

2-SCARABEE TYPE :

JAMBON : FOR:2 CON:8 TAI:2 INT:2 POU:5 DEX:11

PV:5 PF:10 PM:5 VITESSE: 1/3(VOL)

-MORSURE : RA10 22% 1D4

Voler 50%-

GEANT : c.f Règles de RUNEQUEST

3-HUMAIN TYPE :

NOMADE DE PENT : SORT : Soins 2- Vivelame 2-

SABRES LONG : RA7 71% 1D6+2+1D4- ARC COMP : RA3/9
66% 1D8+1- BOUCLIER : RA8 22%/71% 1D6+1D4 12PA

ARMURE : 4 PTS

CHASSEUR RPIMITIF : SORTS : Soins 3- Silence 2-
Dardart-

COMPETENCES : Pister 70%- Ecouter 45%- Sauter 60%-

LANCE : RA8 70%/60% 1D8+1+1D4 10PA- ARC COMP :
RA3/9 70% 1D8+1

ARMURE : 3 PTS sur poitrine et abdomen, 2 PTS ailleurs.

NOTES

1*POISON : Les araignées injectent par morsure un poison de potentiel égal à leurs points de vie.

***TOILE** : La toile des araignées englué ses victimes. Elle peut être projetée à une distance égale à la force de la bête en mètres et couvre 1, 4 et 9 mètres respectivement. Une victime complètement engluée ne peut que tenter de se libérer ; c.f règles des filets (leurs PV sont égaux aux PV de l'araignée).

2-Les scarabées jambons sont élevés par les trolls comme nous élevons des poulets. Toutefois, ils vivent aussi à l'état sauvage et sont comestibles pour l'homme.

3-Les nomades de Pent se déplacent en groupes de 1d6+6 individus. Méfiants mais peu agressifs, ils n'attaqueront qu'en surnombre ou pour se défendre.

-Les chasseurs passent leur temps à traquer le gibier. S'ils sont en surnombre et que les PJ sont d'un culte hostile à celui de "l'Enfant Trouvé", le dieu chasseur local, ils attaqueront dans 40% des cas. Un groupe comprend 2d6 chasseurs et 1d6 chiens.

4-Pour les trolls chasseurs cf.règles plus LANCE RA5 55%/45% 1D10+1+1D6- ARMURE 3PTS. Un groupe comprend 1d3 trolls et 1d6 trollinets.

Pour les chevreuils, chiens de chasse, cerfs, zombies (1d10+2), la sorcière et le troll des cavernes, cf.règles.

-Les elfes verts attaqueront en cas de doute.



NON HUMAINS TYPES

ELFES VERTS

FOR:14

PV:12

CON:13

PF:27

TAI:11

PM:15

INT:18

VITESSE : 4/RA

POU:15

SORTS : Soins 3-

DEX:17

Protection 2-

APP:14

ARMURE : 3 PTS

GLAIVE : RA6 75%/70% 1D6+1D4-
ARC RA2/7 85% 1D8+1

Ecouter 55%- Esquive 65%- Premiers
soins, Se cacher, Dépl.silencieux 65%-

DEMI-OURS

FOR:32

PV:21

CON:20

PF:52

TAI:22

PM:14

INT:12

VITESSE : 5/RA

POU:14

COMPETENCES :

DEX:14

Grimper 36%- Pister 63%-
Esquive 43%-

APP:8

ARMURE : 3 PTS

MORSURE : RA6 78% 1D8+2D6-
GRIFFES : RA6 84% 1D6+2D6

HSUNCHEN à demi transformé pour
chasser, il a 60% de chances d'attaquer
un des membres du groupe pour le
dévorer, sauf s'il y a un Hsunchen dans
le groupe.

LOCALISATIONS D20 PA PV

ARAIGNEES

p.arr.droite	01	8/4/1	9/6/1
p.arr.gauche	02	8/4/1	9/6/1
p.milieu arr.d	03	8/4/1	9/6/1
p.milieu arr.g	04	8/4/1	9/6/1
corps	05-08	8/4/1	14/9/1
p.milieu avant d	09-10	8/4/1	9/6/1
p.milieu avantt g	11-12	8/4/1	9/6/1
p.avant d	13-14	8/4/1	9/6/1
p.avant g	15-16	8/4/1	9/6/1
tête	17-20	8/4/1	11/7/1

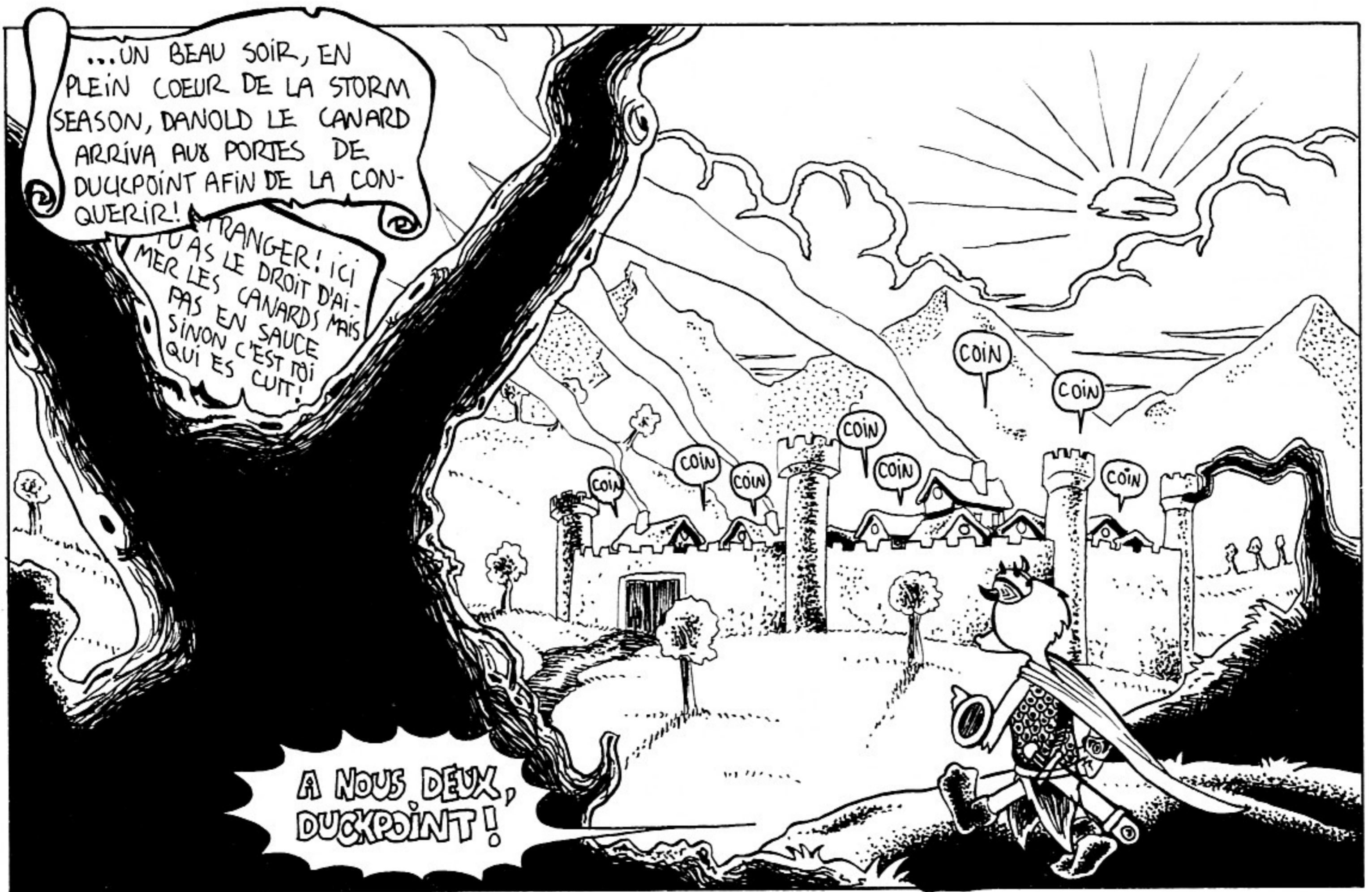
SCARABEE JAMBON

corps 01-20 PA:2 PV:5



DANOLD

LA SAGA DU CANARD ... EPISODE 2 LA COINQUÊTE





ALLEZ LUI OUVRIR QU'ON RIGOLE UN PEU!...

...ET JOUONS LE JEU! QUAND IL RENTRERA, PROSTERNEZ VOUS!

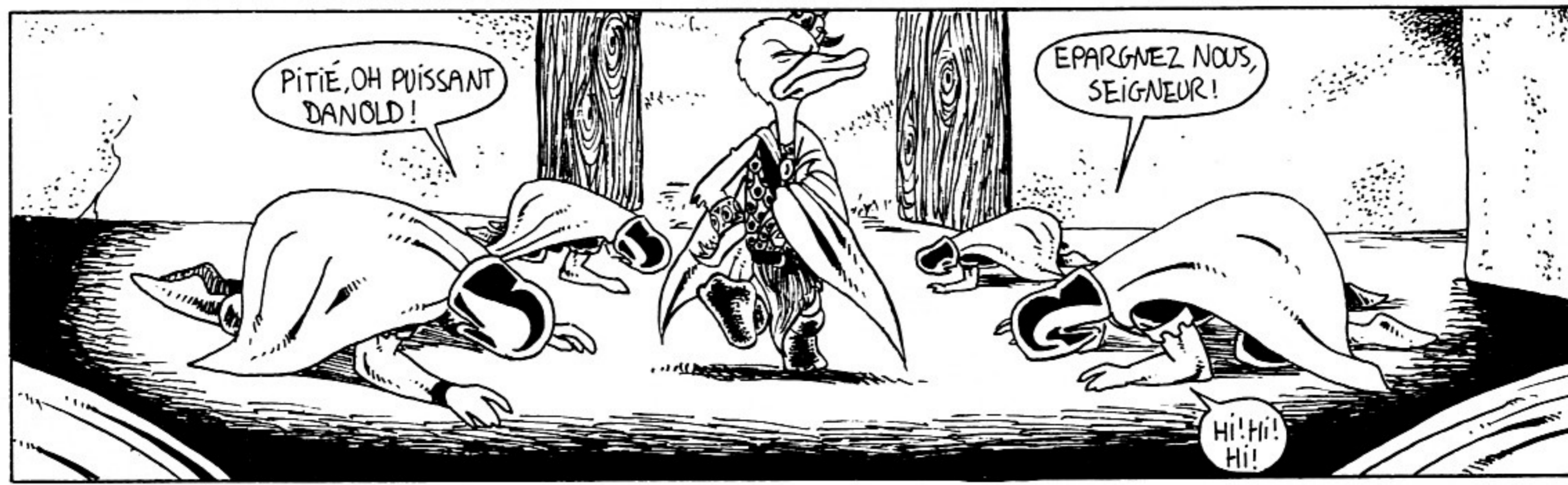
AH, VOUS DECU-RION, VOUS AVEZ UN DE CES HUMOURS EN COIN!



CRACK



LA OÙ DANOLD PASSE, LES PORTES CASSENT!



PITIÉ, OH PUISSANT DANOLD!

EPARGNEZ NOUS, SEIGNEUR!

Hi! Hi! Hi!



ALORS LUNAIRE? TU CAPITULES FACE A' LA PUISSANCE DE DANOLD LE CONQUÉRANT?

C'EUT ÉTÉ FOLIE, HO PUISSANT SEIGNEUR, D'OSER VOUS RÉSISTER!... VOICI LES CLÉS DE LA VILLE!



BIEN, VOILÀ QUI EST SAGE!

JE VOUS ÉPARGNE, TAS DE LARVES! VOUS FAITES A' PRÉSENT PARTIE DE MA GARDE PERSONNELLE! SUIVEZ MOI!



... ET UN PEU PLUS TARD, EN PLEIN CENTRE VILLE!

COIN

COIN

VOUS AVEZ SANS DOUTE REMARQUE, OH PUISSANT SEIGNEUR, QUE CETTE CITÉ EST PLEINE DE COINS ET DE RECOINS!

COIN

J'AI SURTOUT REMARQUE QUE MÊME LES LUNAIRE FINISSENT PAR PRENDRE L'ACCENT DE DUCKPOINT...

COIN

CALIMERO VIENS ICI!

COIN

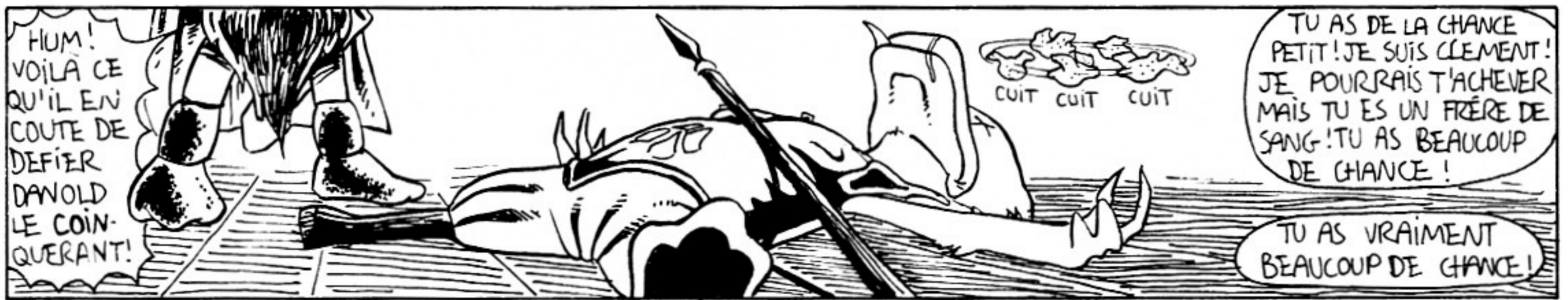
CE RIDICULE ACCENT QUE J'AI MIS DES ANNEES A' PERDRE!

JE VOUS PRIE DE M'EXCUSER, OH PUISSANT SEIGNEUR, CE N'ÉTAIT QU'UNE COINCIDENCE!

COIN

6 COIN





UNE ÉTAPE ÉTAIT FRANCHIE! DANOLD COMMENÇAIT LA PLUS FABULEUSE COINQUÊTE (ENCORE L'ACCENT!) DE TOUS LES TEMPS PAR CELLE DE SA VILLE NATALE, **DUCKPOINT!**

Ce scénario de Rolemaster, est destiné à un groupe de joueurs de niveaux 5 à 8. De bonnes compétences sociales et communicatives sont conseillées, un bon pisteur est indispensable. Pour l'incorporer dans votre campagne, il vous suffit d'une ville assez grande, bénéficiant de la proximité d'une rivière. Un des anciens dirigeants de la ville doit avoir été un dictateur. Enfin, remplacez l'oeuf de dragon par n'importe quoi d'autre pourvu que jamais personne n'en ait vu ou possédé. Il est important de préciser que Zégarius est suffisamment puissant pour se protéger des sorts d'informations ; toute personne en utilisant à son sujet n'obtiendra que des réponses floues et des noirs qui en disent peu.

LE CHEMIN DE SANG

I. LE CONTEXTE D'ORIGINE

Si vous désirez incorporer ce scénario à votre propre campagne, vous pouvez lire le paragraphe suivant, et l'adapter à la ville de votre choix. Si par contre vous choisissez de faire jouer cette aventure dans une ville où les personnages ne sont jamais allés, vous pouvez vous inspirer largement de ces petites idées :

Le contexte d'origine de l'aventure se situe à Harling, une grande ville du continent Ivinien (Columbia Games). Le roi est le représentant des dragons sur terre, ce qui ne fait pas concurrence aux dieux normaux car les dragons sont considérés comme des dieux intouchables, situés bien au-dessus des préoccupations humaines et même divines, les dragons sont neutres. Un dragon sur terre, semant le désordre sera (ils essayeront) mis à mort, cela n'empêche pas le respect. Les habitants de Harling possèdent de nombreux cultes, la majorité des gens croit aux dragons et en même temps à un autre dieu.

Le scénario se situe à l'époque de la fête des "coureurs d'espoir", il s'agit de 6 volontaires qui chaque année partent de la ville et qui ne peuvent revenir que le jour où ils auront trouvé un oeuf de dragon. Bien sûr aucun n'est à ce jour, revenu. Pendant les 7 jours qui précèdent le départ, on honore les coureurs, ils trônent sur des plate-formes en haut de piliers de 6 mètres et ont droit à toute la nourriture, à toutes les femmes et à tous les plaisirs qu'ils souhaitent. Le dernier jour, on donne à leurs familles 1.000 pièces d'or, afin qu'elles ne manquent de rien. Le troisième jour de fes-

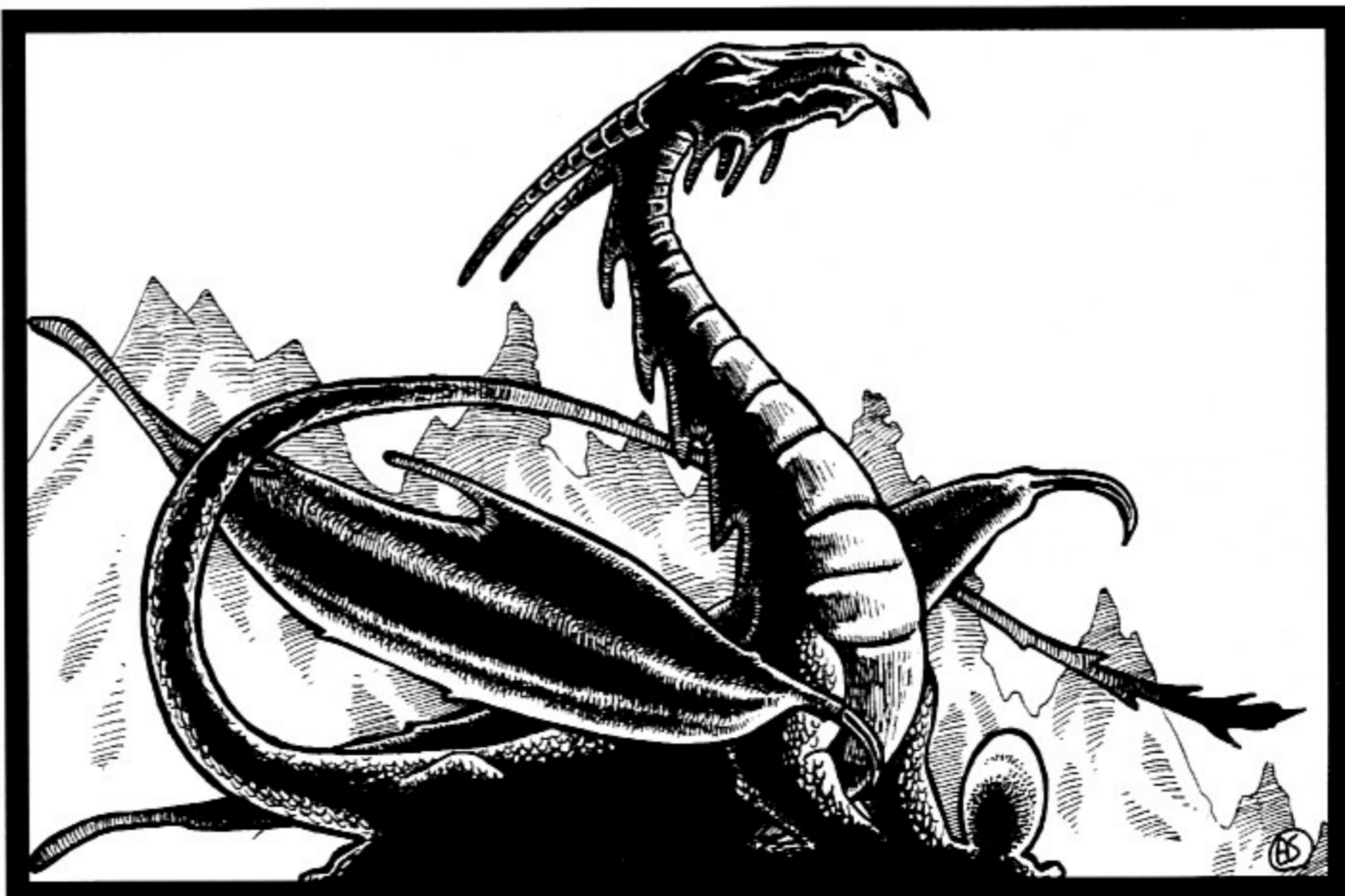
tivités, à lieu le concours de fous volants. Des dizaines de personnes de milieux variés amènent des machines qu'elles ont fabriquées pour tenter de voler. Elles se lancent du haut d'une falaise, c'est à la fois merveilleux et comique, généralement, on assiste à des chutes libres qui se terminent dans l'eau. Le dernier événement important a lieu le sixième jour, les portes de la citadelle du roi sont ouvertes et chacun peut la visiter. De plus, le souverain lui-même descend dans la ville pour prendre des nouvelles de son peuple, il déjeûne dans une auberge trouvée sur le chemin qu'il parcourt dans la ville au hasard des rues (mais il a tout de même sa garde personnelle).

Ces petites idées peuvent vous servir, prenez ou jetez !

ROLEMASTER

II. INTRODUCTION

Si le scénario se déroule dans une ville que les personnages connaissent bien, les personnages pourront décider de savoir qui a tué Eyrenn Melgardd. Dans le cas où le scénario se déroule dans une ville qu'ils ne connaissent pas ou s'ils ne s'intéressent pas à la mort de leur amie, le cousin d'Eyrenn tentera de les engager pour une somme de 10 po, payables d'avance, et 50 po après capture du tueur. Si les joueurs refusent, c'est qu'ils n'ont pas envie de jouer, laissez la chronologie se dérouler normalement et faites quelques tirages sur une table aléatoire pour les occuper.



III. CHRONOLOGIE

Un trait dans la nuit...

JOUR -2 : Il est environ 23H, Eléonnia de Belgiann sort de chez elle, il fait sombre, la lune n'éclaire que peu de ciel. Elle se rend comme chaque soir à l'université afin de suivre un cours. Dans le silence de la rue où nul autre qu'un chat ne croise son chemin, un claquement retentit, elle s'effondre morte, un carreau d'arbalète fiché dans sa poitrine, le coeur perforé. Son corps sans vie est affalé sur le sol, aucun témoin.

JOUR -1 : Vers 22H30, Eyrenn Melgardd (qui donne des cours de magie) rentre de l'université après un cours tardif, elle passe par le pont ce qui est plus rapide que le chemin normal. Avec comme seul témoin la lune, le serpent de mort la frappe à la jambe, elle s'effondre en poussant un cri strident, elle tente de se traîner à l'abri d'un porche, un second carreau la cloue sur le sol, elle expire.

JOUR 0 : Les aventuriers commencent l'enquête. Ce même jour à 23H15, Horonan de Selvos sort de la taverne de l'Hydromel Royal, enivré de vapeurs d'alcool, il titube, trébuche et se racroche à un volet mal fermé. A ce moment, un sifflement déchire la nuit. Atteint à la nuque, il sombre dans ses rêves pour toujours.

JOUR X : C'est le jour où les aventuriers par leur enquête seront conduits à l'auberge des Brumes bleues. S'ils ne s'y rendent pas, ce sera le jour 5 :

- 19H : Eldimm Janus se sauve de l'auberge discrètement (par la cheminée s'il le faut) ;

- 22H : Il blesse sa dernière cible Arlus Britario. La milice qui suivait l'archiviste ouvre un feu nourri sur le tireur, Janus fuit ;

- 23H : Sûr d'avoir été découvert il tente de passer le poste de garde pour sortir de la ville. Sur les quatre miliciens qui s'y trouvent, deux sont blessés, un est tué, le quatrième touche le fuyard mais décide d'attendre du renfort plutôt que de le poursuivre ;

- 0H : Un milicien vient avertir les personnages (s'ils ne sont pas déjà au courant) ;

- 1H : Les personnages, à la poursuite de Janus découvrent que celui-ci a tué un marchand pour lui voler son cheval ;

- 2H : Un petit village en bordure de rivière, Janus a laissé son cheval continuer seul pour semer ses poursuivants, puis s'est fait amener de l'autre côté de la rivière ;

- 4H : Après une longue traque, les traces s'arrêtent et les chasseurs sont accueillis par des naïades. Ils obtiendront le lieu de rendez-vous de Janus et de son commanditaire ;

- 5 H : Au lieu dit, c'est un commanditaire étrange qui les attend.

IV. ZEGARIUS DE GONTRAS

Il y a 6 ans, un dénommé Zégarius de Gontras est engagé au service "Archives" de l'université.

Zégarius de Gontras est en fait Horacios de Bourbon, cousin de l'ancien dirigeant (le dictateur). Son seul but maintenant qu'il est de retour au pays : conquérir le pouvoir. Aussi durant 6 ans, il fouille discrètement les archives à la recherche de l'objet qui lui permettra de réaliser son but.

Il y a deux semaines, il le trouve enfin : une vieille loi gravée sur une plaque de marbre. Oubliée depuis des lustres, elle n'a jamais été abrogée, elle stipule :

"Les dragons étant considérés par le pouvoir comme des êtres semi-devins, toute personne qui aurait en sa possession le fruit de leurs amours, deviendra le dirigeant de ce royaume. Si plusieurs personnes possèdent cet objet de pouvoir, priorité sera donné : aux nobles de sang royaux, aux nobles sans rapport avec la couronne, aux militaires, puis aux gens du peuple. Si le dirigeant possède lui-même un oeuf, cette loi ne peut être appliquée". Zégarius sait bien que le roi ne possède pas un tel trésor, c'est donc pour lui le moyen de s'emparer du trône...

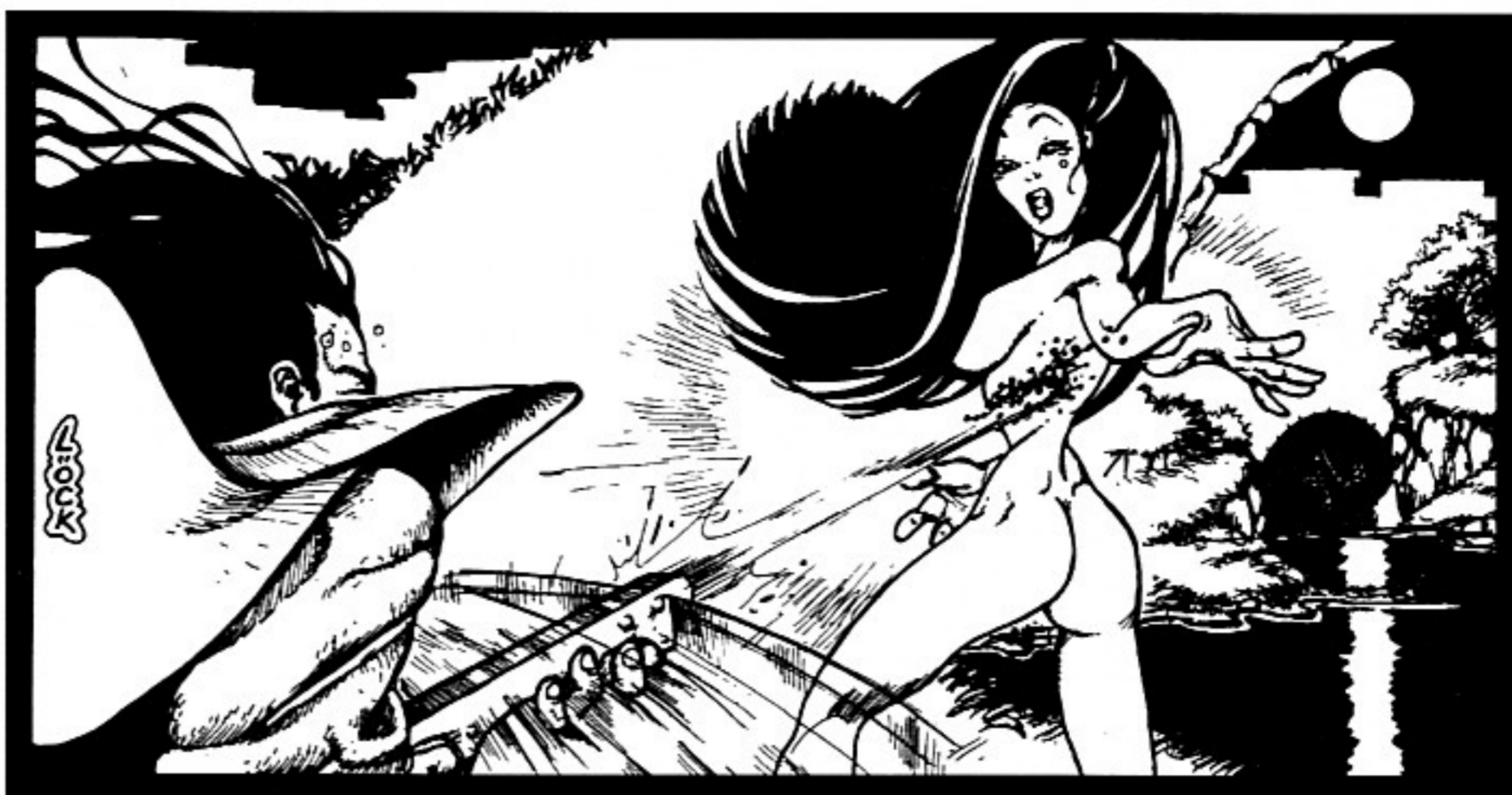
Zégarius doit maintenant disparaître avec la tablette de loi sans laisser de témoins susceptibles de retrouver son contenu. Il se rend à l'auberge des Brumes Bleues, y rencontre Eldim Janus et le paye pour tuer les quatre autres archivistes. La première partie du règlement est effectué en pièces d'or datant de l'époque où son cousin (le dictateur) était au pouvoir. Pour s'assurer que Janus ne trahira pas, Zégarius utilise un sort de Quête (liste contrôle spirituel, mentaliste base, niveau 15, page 116) contre Janus. Il lui remet aussi une carte sur laquelle est coché l'endroit où Janus pourra le rejoindre afin de recevoir le solde de sa paye. Bien que Janus possède déjà une arbalète "Jacob" (voir plus loin), Zégarius lui en remet une seconde qu'il est allé acheter lui-même dans la matinée.

Horacios (Zégarius) disparaît alors de la ville et va se réfugier dans un village proche en attendant la suite des événements. Quatre jours avant le début des meurtres, les archivistes s'aperçoivent qu'une tablette a été volée, mais aucun d'entre eux ne sait ce qu'elle contenait. Un avis de recherche est lancé contre Zégarius.



V. ELDIM DE JANUS

Eldim a pris soin d'enterrer l'arbalète qui lui a été donnée à proximité de l'auberge, avec elle il cache une paire de bottes à dessous fourré, neuves. Il a pris la précaution de mettre le feu au-dessous des siennes devant témoins, faisant passer l'acte pour un accident, (genre : j'avais les pieds gelés, je les mets à réchauffer près du feu, zut un peu trop près). La nuit du premier meurtre, il sort par la fenêtre de sa chambre, met les bottes neuves, prend l'arbalète et accomplit son crime. Le lendemain, il fait de même, mais deux carreaux seront nécessaires et ainsi de suite jusqu'à sa quatrième cible. Ce soir là, la milice a pris en filature Arlus. Quand Janus décoche son premier carreau, c'est une volée de flèche qui lui revient. Il fuit, tente de passer le poste de garde de la ville, face aux quatre gardes, il est blessé. Il prend à pieds le chemin qui suit la rivière, en direction du rendez-vous que lui a fixé Zégarius. En chemin, il croise un marchand à cheval, le tue et repart au triple-galop. Arrivé au village, il coince un caillou sous la selle de son cheval pour que celui-ci continue de courir. Il va se rafraîchir en quatrième vitesse à l'auberge, puis paye un pêcheur pour traverser la rivière. De l'autre côté, il marche pendant une heure, toujours en suivant la rivière. Soudain une femme superbe semblant sortir de nulle part lui demande s'il cherche sa route. Pris de panique Janus tire et la tue. Les compagnes de cette femme, qui est en fait une naïade le capture pour le garder longtemps...



VI. L'ENQUETE

Chaque phase d'enquête est suivie du temps d'investigation.

N'oubliez pas d'ajouter à ceci le temps de manger et de dormir. C'est à 8H du matin que l'on avertit les personnages du crime affreux qui a été commis. Si les aventuriers connaissent (la victime, collègue, disciple ou relation de voisinage), c'est le cousin d'Eryenn qui se nomme Georges qui les prévient en les priant de faire quelque chose. Si les personnages sont de simples aventuriers en visite, c'est le même cousin qui vient les voir afin de les engager pour retrouver l'assassin, il propose 100 po pour le groupe. Vous me direz que cette seconde intro est plutôt arriviste et peu originale. A cela je réponds que le fait que les personnages soient de simples aventuriers en ballade n'est pas très original non plus.

1. ENQUETE SUR LES LIEUX DU CRIME

Il n'y a aucun témoin. Un pisteur à -30% permet néanmoins de repérer de légères traces de frottements sur le sol correspondant à des bottes à semelles fourrées, un jet de TRAVAIL DU CUIR ou une petite série de questions à des miliciens apprend que ce genre de bottes surtout à cette saison (en plein été) n'est en vente qu'à un seul magasin: "Comptez Leather" qui se situe dans le quartier nord. Dernier indice mais de taille, les carreaux utilisés sont de type bien particulier ; il s'agit des munitions pour une arbalète vendue dans un seul magasin: "Chez Jacob", le célèbre armurier qui possède le brevet de cette invention. C'est le second meurtre de ce type, l'assassin est à coup sûr un spécialiste du tir. On donnera également les adresses des magasins et des victimes. (3H).

2. CHEZ LES VICTIMES

.ELEONNIA DE BELGIANN : Les personnages tomberont sur son mari Erodd. Celui-ci fataliste a accepté l'événement, mais il ne comprend pas les mobiles du crime. Pour lui sa femme était une sainte et n'avait aucun ennemi, sauf peut-être sa soeur qui était amoureuse de lui et n'a jamais accepté leur mariage. Sa femme travaillait aux Archives de l'Université, la soeur qui est une superbe fausse piste est à développer vous-mêmes. (2H).

.EYRENN MELGARDD : Elle vivait seule et son cousin ne peut rien apprendre d'intéressant aux enquêteurs. Son voisin Antoine Dulampion qui traîne toujours oeil et oreille a vu il y a de cela 4 ou 5 jours, un officier de la garde universitaire interroger E.M à propos d'un vol. Mais il n'en sait pas plus à ce sujet ; avec une pièce ou un petit verre, il se souvient d'un autre détail, un homme nommé Edrad, assez furtif est venu la voir il y a 2 semaines et lui a donné rendez-vous à l'auberge "Du début de la Faim". (1H30). En fait Eyrenn coopérait avec la guilde de voleurs du quartier. Edrad était son contact, quant à l'auberge, elle est infestée de membres de cette guilde... fausse piste !

.HORONAN DE SELVOS : A partir du jour +1 - Veuf, les aventuriers tomberont sur sa fille "Aurora" âgée de 18 ans et fort belle. Elle est encore sous le choc et n'arrive pas à parler de manière sensée. Si l'un des joueurs sait se montrer psychologue, elle se reprend et avoue que son père avait de gros problèmes. Il travaillait aux Archives Universitaires, une tablette de loi y avait été volée et il était soupçonné. (2H).

Si les personnages passent avant sa mort, il n'y a rien de spécial à leur dire, si ce n'est qu'il ne se connaît pas d'ennemis, que les morts sont dues, à son avis au vol. Il n'en dira pas plus et conseillera d'aller aux Archives pour plus d'infos.



3. COMPTEZ LEATHER

Le magasin est situé dans le quartier noble, ses prix sont élevés, sa qualité également, ouvert de 10 à 19H. Le patron acceptera de répondre aux questions si le motif qui amène les aventuriers est valable (attention aux baratins). Les seuls personnes à acheter ce genre de bottes à ce moment de l'année sont les chasseurs de primes. Les deux derniers acheteurs sont : le putois Eldim Janus il y a deux mois, il vit à l'auberge des Brumes Bleues, et le comte Mathias Corbenn il y a deux semaines, il habite une grande maison dans le quartier. (1H).

4. CHEZ JACOB

Ouvert de 10 à 12H et de 16 à 22H, c'est l'armurerie la plus réputée de la ville, son propriétaire Jacob à 40 ans et parle avec un accent type pied-noir, ses phrases sont composées ainsi : "Quoi ?? Arrête-là !! Qu'est-ce tu t'imagines ?? J't'l'dis je suis le meilleur armurier de la ville". Et il dit vrai le bougre, ces prix sont 2 ou 3 fois plus élevés, mais les articles peuvent être considérés comme donnant un bonus offensif de +5 (dû à leur qualité). Il détient le brevet de la "trop" fameuse arbalète Jacob, cette arbalète fabuleuse a un gros défaut, qui limite son nombre d'acheteurs : son prix. Il faut en effet compter 200 pièces d'or!! C'est une arbalète à répétition!! en fait elle possède un chargeur de 5 carreaux, quand l'un d'entre eux est tiré, l'arrière de l'arbalète recule et il suffit de repousser celui-ci pour réarmer!! En termes de jeux, elle permet de tirer tous les rounds et d'obtenir un +40 à l'initiative. Ceux qui la possèdent peuvent tenter de tirer plus vite que leur ombre. Elle est vendue avec 10 carreaux spéciaux, fabriqués uniquement par Jacob et sert surtout d'arme de prestige. Elle est sur le marché depuis 2 mois et seulement 5 personnes en possèdent : (jusqu'alors aucun d'entre eux n'a racheté de munitions) :

- le comte Mathias Corbenn ;
- le Capitaine Orbas Dervynn ;

- Un fermier nommé Gardik Keyrvann ;
- Eldim Janus, un chasseur de primes ;
- Un vieil homme dont la description correspond à Zégarius (voir PNJ). Si l'on pousse les questions sur celui-ci, Jacob se souvient avoir été payé en vieilles pièces d'or, frappées à l'effigie d'un ancien souverain (le dictateur). (2H).

5. LES ARCHIVES DE LA VILLE

Ouvertes de 10H à 17H. Les aventuriers sont accueillis par Arlus Britario. Celui-ci est ouvert à toute discussion. Il affirme qu'une tablette de loi a été volée et qu'actuellement il cherche le contenu de celle-ci, tâche ardue, car il n'y a pas moins de 30.000 lois et décrets archivés. Au moment du vol, il y avait 5 archivistes : Eléonnia Belgiann, Eyrenn Melgardd, Horonande Selvos, Zégarius de Gontras et lui-même. Les deux, (ou trois en fonction de la date de passage), premiers sont morts, Arlus est sous protectorat des miliciens qui le suivent pour le protéger et attraper le tueur, quand au dernier Zégarius, il a disparu et un avis de recherche a été lancé contre lui. Arlus donnera l'adresse qu'il possédait de Zégarius. (1H).

6. CHEZ LE COMTE MATHIAS CORBENN

En posant des questions à droite et à gauche (et au milieu), les Holmès en herbe apprendront que le Comte Corbenn est un ancien chasseur de primes. Il est marié à la fille du Duc d'Ellos et a été nommé Comte par le roi Rimsel à la suite de services rendus à la couronne. Personne ne l'imagine abattant de pauvres innocents. Corbenn habite une grande et luxueuse maison de trois étages, les gardes à l'entrée accueilleront les personnages et les annonceront au comte, celui-ci les recevra immédiatement dans un salon où leur seront offerts boissons et nourriture. Je déconseille aux malins d'entrer de nuit ou de baratiner n'importe quoi. (voir les stats de Corbenn). Quant à ses gardes ce sont des guerriers classiques de niveau 5, Corbenn est au courant des meurtres et sait qu'un groupe enquête, il est donc difficile de le bluffer. Au sujet des bottes, il en porte tout le temps, seul vestige de sa vie passée. Son arbalète est accrochée au-dessus de la cheminée et il n'y manque aucun carreau. Il discutera longuement de sa vie de chasseur de primes et se montrera très gentil, mais il ne faudra pas non plus être trop insolent. (2H ou +).

7. CAPITAINE ORBAS DERVYNN

Capitaine de la section d'élite de l'armée, Orbas est insoupçonnable. Au cas où; il recevrait sèchement les personnages et les conduirait chez un huissier où il a laissé son arbalète et ses dix carreaux le lendemain du premier meurtre afin d'éviter tout problème : Fausse route (1H).

8. GARDIK KEYRVANN

En posant des questions de ci de là, on apprend que ce fermier est arrivé dans la région depuis 5 ans. Il a acheté une ferme et y élève seul (sa femme est morte 10 ans plus tôt de la peste) sa fille de 17 ans et son fils de 14 ans. Il a fort bonne réputation, altruiste, il donne toujours un coup de main à ceux qui sont dans le besoin. Gardik accueillera les personnages avec un petit coup d'alcool de lait de baleine (fort alcool nordique) qu'il distille lui-même. C'est un homme courageux et franc, il a acheté l'arbalète par plaisir, d'ailleurs, elle est accrochée au mur de la salle commune à côté de superbes épées (gravées et finement forgées) avec ses dix carreaux. Il invitera les personnages à sa table et leur présentera sa fille, fort belle et son fils. Au cours du repas, différents amis arriveront pour boire un coup et jouer aux osselets. Si les aventuriers se montrent très sociaux et acceptent l'invitation, il leur avouera être un ancien duelliste retiré.

Il est riche et désire désormais la paix, mais il promettra aux aventuriers qu'en cas de problèmes, ils pourront compter sur lui. Il ne leur donnera pas son vrai nom, il perdrait sa tranquillité. (3H et +).

9. ZEGARIUS

A l'adresse donnée habite une vieille dame sourde et impotente qui ne comprend rien aux questions posées ; elle affirme simplement habiter là depuis 35 ans et ne pas connaître de Zégarius. Fausse adresse !! (30 mn).



10. ELDIM JANUS

En interrogeant les gens de l'auberge des Brumes Bleues, on apprend que Janus est un chasseur de primes fort réputé, il fait très bien son travail. Du côté humain, il est très sympa quand on le connaît bien, mais froid et acide avec les inconnus. On peut le trouver à l'auberge de 15 à 22H environ, après quoi il va se coucher. Si on interroge Janus ou les clients de l'auberge sur les bottes, tout le monde se souvient de l'incident d'il y a deux semaines où Janus se réchauffait près du feu quand ses bottes neuves ont commencé à brûler. La marque qu'a laissé le feu prouve que les traces ne sont pas les siennes. Quant à l'arbalète, il lui reste 9 carreaux, le dixième est dans le torse d'un criminel (vérifiable à la milice, c'est vrai). Janus les reçoit le sourire aux lèvres, les appelant "petits enquêteurs en herbe" ou "courageux justiciers". Bref, il n'y a rien à obtenir de lui. Si les joueurs sont très malins, ils donneront quelques pièces au serveur, dans ce cas, uniquement, il se souviendra qu'un homme est venu voir Janus il y a 2 ou 3 semaines et il décrira Zégarius. Il se souviendra de bribes de phrases: "... après le travail... 500 autres... à l'endroit noté...". Le serveur possède d'ailleurs l'une des pièces ; elle est frappée à l'effigie de l'ancien dictateur (1H30).

VII JOUR X

- C'est après cette visite aux Brumes Bleues, que Janus va paniquer. Il s'enfuira de l'auberge la nuit. Si les personnages la surveillent, truquez les jets de dés pour qu'ils ne le voient pas. Passez au jour X de la chronologie; Si nos héros passent après le départ de Janus, ils découvriront une chambre vide de toute personne, son arbalète traîne sur le lit, ses bottes aussi. Dans la cour, se trouve un trou (celui où étaient cachées ses bottes neuves et sa seconde arbalète).

VIII LA TRAQUE

Il est minuit, on avertit les personnages de la fuite de l'assassin, et des événements de la nuit. Il est vraisemblable qu'ils se lanceront à sa poursuite.

.1H : Les personnages poursuivent Janus depuis 1H environ sur la route qui suit la rivière. Soudain à la sortie d'un virage, un attroupement de voyageurs entoure un corps sur le sol. Il s'agit d'un marchand. Celui-ci voyageait à cheval, deux carreaux d'arbalète ont percé sa poitrine, d'après les traces, ou par logique, on peut aisément deviner que Janus a tué ce

marchand pour lui voler son cheval et fuir plus rapidement.

.3H Les aventuriers arrivent à un petit village de pêcheurs sur le bord de la rivière. Bien sûr, ils ne sont pas obligés de s'arrêter et peuvent continuer leur route. Dans ce cas, au bout de 30mn, ils rattraperont le cheval seul!! S'ils interrogent les pêcheurs, (avec diplomatie ou persuasion), ils apprendront qu'un homme blessé répondant au signalement a été vu à l'auberge.

L'auberge qui se nomme "Le Poisson d'Or" est dirigée par Orlic, un ancien guerrier (5ème niveau) franc et bourru. Il est bien sûr prêt à dire tout ce qu'il sait au sujet du fugitif, mais il déteste les "p'tits bras qui jouent les durs", d'autant qu'à la campagne on a tout son temps. Janus a payé un droit de passage et a été déposé sur l'autre rive. Le passeur demande une pièce d'argent pour passer un homme et un cheval de l'autre côté, à l'endroit même où il a déposé Janus deux heures plus tôt (à ajuster).

Le bout de la piste :

Après 1H de route, un jet de PISTER permet de voir que les traces de pas disparaissent d'un coup, en revanche, à 10mn de là, vers la rivière, de larges traces de sang tâchent l'herbe verte. Un jet de PISTER réussi apprend qu'un corps se trouvait là 1H plus tôt!! La rivière est à 20mn, il paraît impossible de faire le saut jusqu'à l'eau et le seul autre refuge est un bosquet d'arbres 100m plus loin. Si les aventuriers repartent et abandonnent les recherches, tant pis, mais s'ils tournent en rond à la recherche de traces en réfléchissant l'attente ne sera pas longue. 20mn environ après leur arrivée, les personnages entendent une douce musique qui semble venir du bois. Quand ils se dirigent vers la source de cette douce mélodie, une jeune femme apparaît.

LES NAIADES

Il faudra user de diplomatie avec cette "jeune femme" superbe, marquée par la mort de sa compagne. Elle ou ses soeurs ne diront rien à propos de Janus qu'elles ont charmé, sauf si les personnages montrent un respect ou une attention quelconque pour la rivière. En effet, ces naïades (Harnic Sirens) sont attachées à celles-ci. Si la rivière venait à être polluée, leur visage deviendrait sale et écorchée. Si un "écolo" est parmi les aventuriers, il gagnerait immédiatement la sympathie des naïades et elles parleraient. Si un joueur trop bête agresse la Naïade, elle use de son pouvoir et lui envoie la malédiction "attachement aux rivières". Si vraiment votre joueur est un sot qui ne comprend que le langage



"porte-monstre-trésor", elle utilisera son charme.

Donc, en cas de sympathie, la jeune femme jouera trois notes et ses soeurs apparaîtront accompagnées d'Eldim (en cas de violence des persos à son égard se reporter au chapitre précédent : joueurs bêtes). Eldim est devenu tout gentil, l'air rêveur et souriant, la fleur entre les dents. Il expliquera toute son histoire (il ne connaît ni le nom de son commanditaire, ni le motif des meurtres) il ne sait pas vraiment pourquoi il a accepté ce travail. Enfin, il donnera la carte sur laquelle est noté son lieu de rendez-vous.

Les naïades refuseront de le laisser partir, garantissant qu'elles le garderont très longtemps et qu'il ne peut s'échapper.

IX UN RENDEZ-VOUS MANQUE

Après 2H de voyage, les personnages arrivent à l'endroit noté sur la carte, il s'agit d'une grotte de grande taille. Dans les tréfonds de celle-ci, une Wyverne dort. A moins que vos joueurs veuillent vraiment y passer, évitez l'affrontement, faites leur comprendre que le commanditaire n'est pas là, mais qu'il envoyait son employé à la mort, histoire de supprimer un témoin gênant.

X EPILOGUE ET FUTUR

Ce scénario peut servir de départ à une campagne : Qui est vraiment Zégarius? Quel est son but? Va-t-il trouver un oeuf de dragon? etc... Vous verrez peut-être la suite de cette histoire dans les pages même de ce journal, qui sait ?

SCENARIO

XI PNJ ET CARACTERISTIQUES

- ELDIM JANUS :

LARRON NIVEAU:10 ARMURE:5 EPEE LONGUE:130 ARBALETE:150 FILATURE ET DISSIMULATION:70 GRIMPER:50 LANCER DE COUTEAU:50 PERCEPTION:70 EMBUSCADE:17 POINTS DE VIE:95 BONUS DEFENSIF:25

- Il possède une épée +10 (non magique) et, - une cape lui permettant de se dissimuler à +20

Eldim a le look très clean, une belle tunique bleue turquoise en soie, un collant bleu et une ceinture à ornements dorés. Brun, yeux noirs, 1.70m, 75Kg.

- MATHIAS CORBENN

LARRON NIVEAU:19 ARMURE:6 EPEE LONGUE:160 ARBALETE:155 JAVELOT:110 PERCEPTION:100 EMBUSCADE:23 POINTS DE VIE:162 BONUS DEFENSIF:25

- Epée +20 ajoutant un critère de chaleur de deux degrés inférieurs au critère normal;

- Anneau donnant 95 en présence; - Cape donnant un bonus de +20 pour se dissimuler

Il est l'équivalent de Clint Eastwood dans "pour une poignée de dollars" mais en médiéval et en plus propre. Il fume des cigarillos, aime rire, boire et garde quelques réflexions et attitudes de son passé de chasseur de primes, mais il s'est fortement assagi depuis son titre et son mariage. Sympathique, il ne faut tout de même pas le pousser trop loin.

- CAPITAINE ORBAS DERYNN

GUERRIER NIVEAU:15 ARMURE:6 OU 20 CIMETERRE:160 ARC COURT:150 POING ARMURE:120 EMBUSCADE:8 PERCEPTION:60 POINTS DE VIE:180 BONUS DEFENSIF:30 EN ARMURE 6 - 20 EN ARMURE 20

OBJETS : - armure +20 au bonus défensif, une épée +10 et +30 sur les tailles larges

- une amulette +10 aux jets de résistance contre les sorts d'essence

54 ans, cheveux grisonnants, yeux marrons, 1.78m, 80 kg. Rude et droit, c'est le capitaine de la cavalerie d'élite du roi. Conscient de son importance, il n'est pas vaniteux mais déteste être pris à une valeur inférieure à la sienne.

- GARDIK KEYRVANN

GUERRIER NIVEAU:18 ARMURE:11 SABRE LONG (TABLE EPEE LONGUE):186 LANCER DE GROS CLOUS (TABLE DAGUES):120 ARC LONG:125 TRUCAGES:110 PERCEPTION:84

- Epée +20 sacrée contre les morts-vivants ;

- Un anneau de non-détection c'est-à-dire que les sorts d'informations et de détection ne l'affecte pas.

61 ans, les cheveux bruns-gris, les yeux marrons, 1.93m, 135 kg.

Ce corpulent "paysan" est originaire du Sud. En le voyant, il est dur de deviner qu'il est l'un des duellistes les plus réputés des royaumes alentours, il abandonna tout duel à la mort de sa femme (morte de la peste). Reconnu, il s'installa ici sous un faux nom pour avoir la paix. Durant son temps libre, il fait des châteaux de cartes, fait rouler des pièces sur ses doigts, jongle avec une faux (compétence TRUCAGES). Ce sont des exercices de pistolleros pour rester en forme. Jovial et bon-vivant, il aime rire, chanter et boire, tout ce qu'il lui reste dans la vie ce sont ses enfants. Altruiste, il est toujours prêt à aider.



- LES NAIADES

Au nombre de 6 au départ, elles ne sont plus que 5 après l'arrivée de Janus, parmi elles:

5 NIVEAU:5 TMOYENNE PDEC:50 TA:2 BD:30 VITESSE VM:RA RA:RA ATTAQUE PRIMAIRE:50M AM

Note : elles se battent avec de simples dagues, mais elles peuvent après un round de concentration, lancer leur charme, un jet de RESISTANCE est nécessaire à la cible, utilisez la table des sorts d'attaque. Ce sort annule toute la partie mauvaise d'un être, le transformant en un pacifiste utopiste qui aura une fleur entre les dents, le sourire aux lèvres et qui vivra avec elle pour 1.000 ans d'amour et d'eau fraîche. Le personnage ne vieillit pas durant ce temps. Après un round d'inactivité, ces naïades peuvent se transformer en eau, dans ce cas elles sont intouchables, il ne reste qu'à les regarder se faire absorber par la terre pour ressortir 5mn plus tard minimum là où elles le désirent.

La dirigeante du groupe est NIV:10, elle possède les mêmes caractéristiques que ses soeurs sauf : - PdeC:80 ATTAQUE PRIMAIRE:80 AM ;

en plus des pouvoirs de ses soeurs, elle est considérée comme une animiste de NIV:10 choisissez 12 listes POINTS DE POUVOIR:66.

La dirigeante possède un anneau multiplicateur de POINTS DE POUVOIR PAR 2 pour les animistes. Elle dispose d'un sort spécial de NIVEAU: 5 Malédiction des eaux PORTEE:30m DUREE: PERMANENTE EFFET:1 PERSONNE ;

la cible affectée qui a raté son jet de sauvegarde dépensera 1/10ème de son salaire pour payer des personnes qui nettoieront la rivière, de plus, elle ne pourra si elle voit une ordure flottant dans l'eau, s'empêcher d'aller la repêcher!!

- WYVERN :Voir le Manuel des Combats page 35.



Olivier NOEL

INTRODUCTION A PREDATEURS

Le jeu qui apporte du sang neuf au JDR

Quelques mots de Philippe CHOUVEL...

QUEST a consacré un scénario à un nouveau jeu, PREDATEURS. Pourquoi ? Parce qu'il est excellent sur le fond et sur la forme, et représente un "must" de la production 100% française.

Le thème du jeu est celui du Vampire. L'originalité est que l'on incarne des vampires qui vivent en communauté et où la magie est absente (mais pas les pouvoirs). On peut aussi jouer des chasseurs de vampires ou encore des déviants.

En plus du plan rapproché dans ce numéro, nous vous proposons une petite interview de Philippe CHOUVEL de FLAMBERGE, jeune créateur français qui attire rapidement la sympathie par sa franchise et sa passion.

QUEST : "De quoi est issu PREDATEURS, quelles en sont les sources ?"

Philippe CHOUVEL : "Les sources sont historiques. Nous avons beaucoup travaillé en bibliothèque pour déterminer quel pourrait être l'origine antique des vampires. Le but était de rationaliser l'existence des vampires tout en évitant un contexte de magie. Pour l'originalité, nous avons laissé de côté la traditionnelle Egypte, ainsi que la Grèce. Nous nous sommes plus particulièrement intéressés à l'Assyrie, empire mésopotamien qui a dominé un temps l'Orient ancien, et qui remporte à notre goût la palme du peuple le plus sanguinaire et le plus pervers dans la manière d'exécuter les gens. On a beaucoup parlé d'Attila mais avant lui, les Assyriens avaient réalisé des prodiges dans le domaine des guerres de conquêtes et des massacres entraînés par celles-ci. Ces ruisseaux de sang sont à l'origine du premier "Prédateur" et ainsi, du jeu."

QUEST : "Avez-vous choisi le thème du Vampire uniquement par passion ou bien y a-t-il une petite motivation commerciale sous-jacente ?"

Philippe CHOUVEL : "Le thème du Vampire est dans le vent et je dois reconnaître que ce fait a, dans une certaine mesure, un peu contribué à notre choix. Les jeux de science-fiction n'ont pas un énorme succès en France ; aussi avons-nous cherché, parmi tout ce qui nous plaisait, ce qui paraissait être un créneau porteur. En effet, le sujet peut intéresser un public plus large et tout le monde a entendu parler des vampires. Il y a, dans la littérature consacrée aux vampires, du bon et du moins bon et il y a de très bons films actuels comme de très bons livres. Ce sont d'ailleurs les Américains qui ont le mieux su rajeunir le mythe des suceurs de sang, les Anglais s'étant eux cantonnés aux légendes traditionnelles. On peut citer comme films novateurs "Aux frontières de l'aube" et "Génération perdue" dans lesquels on voit les vampires agir et vivre en bandes. En littérature, la meilleure oeuvre à notre goût est le cycle de Ann Rice. Cet auteur a consacré trois livres sur ce thème dont "Entretien avec un vampire" (récemment traduit en français), et ce sont des bests sellers en littérature classique."



QUEST : "Que joue-t-on dans Prédateurs ? Des vampires ou des chasseurs de vampires ?"

Philippe CHOUVEL : "Ce que nous tenions à faire dans Prédateurs, comme nous l'expliquons dans un des livrets, c'est d'éviter la tentation manichéenne. De ce fait, un joueur peut très bien choisir d'incarner un vampire comme choisir un chasseur de vampires. Il serait faux de prétendre qu'un chasseur de vampire est une créature du bien. De même, il serait faux d'affirmer qu'un vampire est totalement maléfique. Chaque personnage a ses forces et ses faiblesses, ses convictions. Les vampires sont dans notre jeu des êtres ambigus."

QUEST : "Pourquoi dans ce jeu les vampires ne possèdent-ils pas le pouvoir de se transformer en chauve-souris ou en loup-garou ?"

Philippe CHOUVEL : "Nous avons expliqué le vampirisme d'une manière pseudo-scientifique. Nous avons écarté la magie et tout est basé sur les particularités des hématies vampiriques. L'aberration d'une transmutation en animal ne pouvait exister scientifiquement ni même pseudo scientifiquement. Aussi, nous avons contourné le problème en introduisant un pouvoir aux vampires ; en échangeant son sang avec l'animal en question, il arrive à percevoir des images, des sons et des odeurs à travers les sens de la bête. De même, les vampires ne peuvent se transformer en nappes gazeuses."

Propos recueillis par Orso
VESPERINI

PARTIE DE CHASSE

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à cinq vampires (progressistes, bien sûr) débutants. Ces vampires se connaissent au début de l'aventure, et ont pris l'habitude de se déplacer ensemble dans un van particulièrement bien équipé, aux verres fumés entre autre. La bande de vampires a ainsi pris l'habitude de voyager de relais-vampires en relais-vampires, en se fixant le moins longtemps possible en un lieu afin de ne pas attirer l'attention des mortels.

Leur dernière étape les a menés à Mulhouse, où ils se sont établis au Relais dénommé "la Caverne Pourpre". Ils y sont depuis cinq nuits au début de l'aventure, et ils envisagent de bientôt quitter la ville avant de se faire remarquer. Nous sommes en pleine nuit du 18 juin 1993.

L'HISTOIRE

Ce scénario est conçu pour faire pleinement prendre conscience aux vampires novices de leurs grandes forces certes, mais également des nombreuses contraintes inhérentes au vampirisme. Ainsi, nos vampires devront apaiser leur soif de sang, ce qui leur attirera la haine d'un groupe d'humains proches des victimes. Ces derniers, poussés par un membre fanatique de la fondation Van Helsing, vont organiser une chasse au vampire des plus acharnées. Comme si cela ne suffisait pas, nos PJ se verront dans le même temps menés en bateau par un vampire classiciste qui, en semant de multiples fausses pistes, va essayer d'attirer les PJ près d'un site à vierge noire la nuit du 20 au 21 juin. Ceci aurait pour effet de transporter nos héros dans le passé.

Ainsi, s'ils n'y prennent garde, nos jeunes vampires risquent une confrontation avec des humains fanatiques, une confrontation avec un Ancien relativement puissant, et un retour dans le passé. La vie d'un vampire moderne n'est pas toutes les nuits facile !

CHRONOLOGIE

Cette chronologie est approximative, elle peut changer selon les agissements des PJ. Néanmoins, le Nécromant n'hésitera pas à se reporter régulièrement à ces événements pour bien suivre le fil de l'histoire.

18 juin 1993, 23 heures : La caverne pourpre. Les PJ font la connaissance de Fred, un jeune vampire très sympathique, qui va discuter avec eux, prenant une position très marquée contre les classicistes, et mentionnant une "planque" dans les sous-sols de la gare de Dijon.

19 juin 1993, 2 heures : Besoin de sang ! Les PJ organisent une petite chasse à l'homme dans les ruelles de Mulhouse. La chasse terminée, les PJ quittent Mulhouse à bord de leur Van. Ils se dirigent vers l'Ouest (Dijon leur a été conseillé par leur contact vampire à la caverne pourpre).

19 juin 1993, 4 heures : Fred, le vampire de la caverne pourpre, quitte la boîte, et déambule dans les ruelles de Mulhouse. Il est intercepté et sévèrement frappé par Miloslav, un vampire classiciste. Fred a juste le temps d'envoyer une image de détresse aux PJ. Fred est neutralisé par Miloslav après lui avoir parlé des PJ.

19 juin 1993, 5 heures : Les PJ trouvent un endroit où passer le jour entre Mulhouse et Dijon. C'est une petite exploitation agricole. La ferme est occupée cependant.

19 juin 1993, 7 heures : Certaines



victimes des PJ sont retrouvées. Parmi elles, des proches d'un groupe d'étudiants pseudo-aventuriers. L'un des leurs, membre de la fondation Van Helsing, va tout révéler sur la nature des meurtriers, et convaincre ses amis de traquer les vampires.

19 juin 1993, 22 heures : Miloslav a remarqué le manège des "chasseurs de vampires" qui patrouillent la ville avec des croix et des fioles d'eau bénite. Il hypnotise le chef du groupe pour faire d'une pierre deux coups :

- diriger les PJ sur une fausse piste (un site de Dijon) à la date du solstice du 21 juin, pour que ces derniers soient envoyés dans le passé. Il compte utiliser un pion humain en la personne de Pierre Braechter (le "Chef" du groupe d'étudiants) pour mener les PJ vers une Vierge Noire ;

- attirer dans un guet-apens et éliminer les ridicules humains chasseurs de vampires après qu'ils aient servi ses desseins.

19 juin 1993, 23 heures : Les habitants de la ferme patrouillent, ils ont remarqué des petits changements dans leur exploitation.

20 juin 1993, 1H30 : Arrivée des chasseurs de vampire dans l'exploitation agricole. Le groupe est divisé en deux. Une partie est restée à Mulhouse, l'autre, après être passée à l'exploitation, va se rendre à Dijon (toutes les pistes leur sont fournies par Pierre, après suggestion hypnotique de Miloslav).

Matinée du 20 juin 1993 : Pistes et indices laissés (volontairement) au groupe de vampires par l'intermédiaire des humains. Affrontement probable entre vampires et chasseurs humains.

21 juin 1993, 0 heure : Si les PJ sont à moins de 50 km du site de Dijon, ils seront transportés dans le passé.

La caverne pourpre est une boîte de nuit récente qui fait fureur auprès des teenagers. Le coin discothèque est une imitation d'intérieur de caverne, avec stalactites, chauves-souris en latex,... le tout éclairé par de puissants néons rouges. La caverne pourpre dispose aussi d'un coin bar, et d'un club privé. C'est dans ce dernier, bien sûr, que se réunissent les vampires.

Notre groupe de VJ (Vampires Joueurs !) s'y trouve depuis cinq nuits. Le jour, ils dorment dans les chambres privées de la caverne pourpre, la nuit, ils boivent des cocktails, en discutant sur fond de musique rock. Ces cocktails, le plus souvent à base de sang humain, ont partiellement estompé la soif de sang frais des vampires jusque-là, mais à présent il va leur falloir trouver des proies. C'est pourquoi les PJ s'accordent un dernier moment de repos à la caverne pourpre avant d'aller chasser. Et après leur chasse, comme ils le font habituellement, les vampires quitteront la ville.

Alors qu'ils sont en pleine discussion, les VJ voient approcher un vampire au look punk-rocker ravageur. Les PJ l'avaient déjà remarqué, il semble être un habitué de la boîte. Fred (c'est son nom) aborde les PJ qu'il trouve d'aspect sympathique par rapport aux autres, un peu trop "coincés" à son goût. Durant la discussion qui s'en suivra, Fred affirmera son profond dégoût des vampires classicistes et attendra l'approbation ou le point de vue des PJ à ce sujet. Fred parlera aussi de lui, et de Dijon, une ville qu'il aime bien. Il révélera aux PJ l'emplacement d'une "planque" dans les sous sols de la gare de Dijon, au cas où les PJ devraient se rendre dans cette ville. Enfin, il indiquera l'existence d'une petite ferme inhabitée entre Mulhouse et Dijon où il est tout à fait possible de passer le jour. Après cette discussion, les PJ devront étancher leur soif de sang, comme chaque semaine (et cela fait cinq jours au moins qu'ils n'ont pas chassé).



CHASSE A L'HOMME

La période est idéale pour trouver des proies. Nous sommes à l'aube de l'été, beaucoup de jeunes sortent la nuit, en boîte, pour flirter,... Ils représentent évidemment des proies de premier choix. Le Nécromant incitera les vampires à bien décrire leur méthode de chasse et de choix du gibier. Les proies potentielles sont les jeunes couples isolés, les bandes de jeunes sortant des boîtes, les petites vieilles qui sortent leur caniche (beaucoup plus rare) etc... Le Nécromant notera si les PJ précisent bien la manière de dissimuler les cadavres, mais il ne leur rappellera pas.

Après s'être repus, les PJ décideront certainement de quitter la ville. Il leur faut en effet s'éloigner du lieu où ils viennent de se distinguer.



SUR LA ROUTE DE DIJON

Les PJ utiliseront leur VAN habituel pour prendre la route. Ils se dirigeront probablement vers l'Ouest, et Dijon en particulier (dont Fred a parlé). De plus, ils doivent passer le jour qui arrive, et la ferme qu'a mentionné Fred peut les intéresser. Elle semble en effet idéale. Située à 60 km à l'Est de Dijon, elle offre l'avantage d'être rapidement accessible à la camionnette avant le lever du jour.

Si certains petits PJ malins ont remarqué que le solstice d'été approche, et qu'il faut donc se méfier des endroits où l'on se trouve à cette date, le Nécromant ne leur fournira le renseignement de la présence d'une Vierge Noire à Dijon que si les PJ indiquent leur manière de rechercher et d'obtenir ce renseignement (ce doit être quelque chose de plausible, à l'appréciation du Nécromant). De toute manière, les PJ ne risquent rien à la ferme qui, située à plus de 60 km de Dijon, est hors de portée des éventuels effets des ondes telluriques.

Sur la route, durant le trajet, l'un des PJ (celui qui d'après le Nécromant a le plus sympathisé avec Fred) reçoit une image télépathique : il voit un homme habillé en sombre, de manière assez classique (costume trois pièces), et dont un rictus haineux déforme le visage. Mais le contraste le plus étonnant entre l'apparente élégance de l'homme et sa véritable nature, est l'acharnement avec lequel l'homme

frappe l'émetteur du message télépathique. Le PJ qui reçoit le message voit littéralement un homme en train de le malmener (imaginer, pour bien saisir l'image que reçoit le PJ, un objectif de caméra sur lequel un homme se déchainerait). Le PJ devra tirer un jet de perception. Sur une marge d'au moins 2, il remarquera que les ongles de l'homme sont relativement longs et brillants. Le PJ pourra vraisemblablement déduire que l'agresseur est un vampire. Si le PJ n'a pas eu une marge de 2, il pourra peut-être déduire la nature de l'agresseur en réfléchissant un petit peu : comment Fred, un vampire, peut-il se prendre une rouste aussi sévère par un simple humain ? L'agresseur est donc vraisemblablement un vampire lui aussi. De plus, sa puissance et son habillement laissent supposer qu'il s'agit d'un classiciste. Il ne faut pas s'appeler Sherlock Holmes pour déduire cela !

Ce petit intermède devrait faire réfléchir les PJ. En fait, Fred s'est fait surprendre par un classiciste qui l'a battu puis interrogé (mais les PJ l'ignorent). Fred a tout révélé : sa haine des Anciens, et... les copains qui partagent son opinion, qui se sont dirigés sur Dijon (il parlera de la planque), et qui doivent certainement à l'heure actuelle se trouver dans une ferme à une soixantaine de kilomètres à l'Est de Dijon. A partir de ce moment là, Miloslav, le vampire classiciste, commence à élaborer son plan. Les événements qui vont suivre vont lui permettre de le mettre en oeuvre...



LA FERME

Vers cinq heures du matin, les vampires PJ arrivent à la petite exploitation agricole dont a parlé Fred. Il s'agit d'une exploitation regroupant plusieurs lopins de culture et un vignoble. Les seules habitations en vue sont une ferme, une grange et une écurie.

Fred avait laissé sous entendre aux PJ que la ferme était inhabitée (ce qui était le cas le jour qu'il y a passé autrefois), mais malheureusement, les vampires peuvent facilement constater (jet de perception) en observant la ferme qu'elle semble habitée. Ses habitants dorment encore (apparemment), mais ils ne devraient pas tarder à se lever, avec le jour.

Les PJ doivent donc prendre une décision importante et assez stressante, comme avant chaque lever du soleil.

Les possibilités sont vastes :

- les PJ peuvent décider d'attaquer la ferme et de tuer (ou neutraliser) ses habitants. Ceux-ci sont au nombre de cinq : le fermier, sa femme, ses deux filles et son fils. Le Nécromant se reportera aux plans de la ferme. Seuls le fermier et son fils offriront une résistance, ils sont d'ailleurs armés d'un fusil ;

- les PJ peuvent essayer de dissimuler leur véhicule (dans la grange par exemple, en la recouvrant de foin). C'est risqué, mais excitant, non ? Les PJ devront pour cela réussir un jet de discrétion. (tiré par le Nécromant, bien sûr!) L'avantage de la cachette est que la grange est à l'abri du soleil, et les vampires, s'ils étaient surpris, pourraient se défendre sans craindre la morsure du soleil ;

- Les PJ peuvent essayer de négocier leur hébergement avec les paysans, en leur racontant une histoire pas trop abracadabrantesque (jet de convaincre avec forte marge, et bonus accordé par le Nécromant selon l'argumentaire des PJ).

D'autres possibilités sont offertes (les joueurs trouvent toujours une solution qui n'a pas été prévue !) mais le Nécromant ne devrait pas avoir trop de mal à les gérer. Cependant, si les PJ ne se sont pas souciés de la présence des paysans (si par exemple, ils n'ont pas remarqué que la ferme était habitée), ils ont une chance (ou plutôt une malchance) d'être surpris durant la journée : 3 chances sur 12 s'ils se sont dissimulés, 6 chances sur 12 dans le cas contraire. Et la réaction des fermiers a toutes les chances d'être négative.

CADAVRES EXSANGUES

Au petit matin du 19 juin, certains cadavres (ceux que les PJ ont le moins bien dissimulé) sont découverts dans la ville de Mulhouse. Parmi les victimes, des proches (copains, petits amis ou petites amies) d'une bande d'étudiants.

Il s'agit d'un petit groupe de douze étudiants qui depuis plusieurs années se réunissent régulièrement. Passionnés d'archéologie et d'aventure, ils ont créé un club et organisent des tas de projets (voyages principalement). Ils élisent leur président chaque année. Cette année, c'est Pierre Braechter qui a été élu. C'est lui dont la petite amie (ou le meilleur pote) a été tué. Suite à l'identification des cadavres, l'un des membres du club d'étudiants a fait une révélation qui a convaincu le groupe : Rémi Leblanc a révélé son appartenance à la fondation Van Helsing, chose qu'il avait dissimulé jusque là. Il a dévoilé ses agissements, car étant certain de convaincre ses amis... et il y a réussi. Fous de rages et placés devant certaines preuves indéniables montrées par Rémi, les étudiants de Mulhouse ont décidé de se venger et d'organiser une chasse aux vampires, aidés en cela par les connaissances de leur ami. Durant toute la journée, croix et fioles bénies à la main, le groupe de "chasseurs en herbe" va patrouiller la ville à la recherche d'une piste, pris la plupart du temps pour des illuminés ou des joueurs de jeux "débiles" par la population.

Ce petit manège va durer jusqu'à la nuit, et c'est à ce moment là que le groupe va attirer l'attention de Miloslav, apparemment très amusé. Ce dernier vient enfin de trouver le moyen de mettre son plan à exécution. Par l'intermédiaire des stupides humains, il compte attirer les vampires anti-conformistes sur un site de Vierge Noire à la date exacte du solstice d'été, afin de transporter les vampires "blasphémateurs" dans le passé, et les punir ainsi de leurs idées folles.

Une fois la besogne accomplie, Miloslav compte éliminer les jeunes humains (ce qu'il estime très facile).

Ainsi, Miloslav va suivre le chef apparent du groupe (Pierre) jusqu'à ce que la "chasse" soit terminée, et que ce dernier rentre chez lui. Miloslav l'intercepte alors et l'hypnotise. Grâce au niveau qu'il a atteint dans ce pouvoir, Miloslav peut "imprégner" définitivement plusieurs données dans le cerveau de Pierre sans que celui-ci en soit conscient. Ainsi, Pierre ne se souvient absolument pas d'avoir croisé Miloslav. Au lieu de rentrer chez lui, il part rechercher certains membres du groupe, après suggestion hypnotique du vampire.



LA NUIT TOMBE, LES VAMPIRES SE LEVENT

A la tombée de la nuit du 19 juin, les vampires joueurs peuvent reprendre leurs activités. Celles-ci seront certainement dictées par leurs agissements de la veille.

S'ils ont éliminé ou neutralisé les paysans, les vampires peuvent rester tranquillement dans l'exploitation, ou décider de retourner à Mulhouse (si la vision qu'ils ont eu les inquiète et qu'ils estiment nécessaire de le faire), ou bien encore de se rendre à Dijon (ils peuvent y être en une heure) afin de s'installer pour quelques jours dans les fameux sous-sols secrets dont avait parlé Fred.

Si les paysans sont toujours vivants et qu'ils n'ont pas encore eu affaire aux vampires, ils quadrilleront leur terrain avec une lampe, ayant remarqué un comportement étrange des bêtes. Quand les paysans rencontreront les vampires (ils les rencontreront forcément, la propriété n'est pas si grande), ces derniers devront s'expliquer et régler cette histoire d'une manière ou d'une autre : éloquence ou manière forte, le choix des armes revient aux PJ.

Une fois le problème des paysans réglé, c'est un autre problème que les vampires devront affronter : celui des chasseurs humains.

LES CHASSEURS CHASSES

Pierre, par suggestion hypnotique, connaît les lieux de destinations probables des vampires. Il a décidé d'agir de la manière suivante : quatre membres du groupe restent à Mulhouse, au cas où les vampires y retourneraient. Ils patrouilleront régulièrement la ville. Les huit autres membres vont se rendre à la ferme dans un premier temps (Miloslav a bien décrit son emplacement après les explications de Fred), puis à Dijon, en commençant par visiter la planque dans les sous-sols de la gare.

Si les vampires sont toujours à la ferme la nuit du 19 au 20 juin : ils seront rejoints par les chasseurs de vampires entre 1 et 2 heures du matin. L'affrontement est inévitable, il sera très violent. En effet, deux fanatiques dirigent le groupe de jeunes chasseurs (Pierre et Rémi), et les autres sont fous furieux et n'ont plus vraiment toute leur raison.

Cependant, les conditions dans lesquelles se déroulera le combat dépendent beaucoup de la situation des vampires à l'arrivée des chasseurs.

Le Nécromant autorisera un jet de perception au groupe de vampires. Une marge d'au moins deux révélera un bruit de voitures qui s'approchent de la ferme. Puis, les moteurs s'arrêtent, à une distance encore assez éloignée. En fait, les huit humains ont garé leurs voitures à quelques centaines de mètres avant la ferme pour venir surprendre les vampires. Si les vampires ont entendu les bruits de moteur, le Nécromant demandera aux PJ les actions qu'ils entreprennent. Pour plus de suspense, il comptera tout en temps réel ! Selon les agissements des PJ, le Nécromant résoudra les actions. Attention ! Le combat ne sera pas vraiment évident pour les vampires. Même s'ils sont jeunes et inexpérimentés, les étudiants sont assez robustes (ils pratiquent beaucoup de sport) et surtout, rela-

tivement bien équipés : tous possèdent au moins un couteau, Rémi se ballade avec des gousses d'ail (très désagréables pour un vampire) et une arbalète lance-épée (2D6 de dégâts), Pierre dispose d'un épée (1D6+1), et Stéphane, d'un pistolet neuf millimètres (qu'il a "emprunté" à son papa, policier, dégâts = 2D6). A noter que le groupe utilise un certain nombre d'artefacts (eau bénie et autres croix) qui, n'ayant pas été bénis sur un lieu à forte concentration d'ondes telluriques, n'ont aucune incidence sur les vampires.

Le Nécromant veillera à bien récompenser les tactiques intelligentes des joueurs : par exemple, les vampires seront favorisés s'ils pensent à disperser les chasseurs, en se séparant et en utilisant bien leurs pouvoirs. Les animaux ne manquent pas, dans la ferme, aussi les PJ peuvent-ils (par métempsychose, en échangeant leur sang) créer une diversion en dirigeant intelligemment certains animaux. Une fois le groupe de chasseurs humains dispersé, il sera beaucoup plus vulnérable.

Si les vampires ne sont plus à la ferme la nuit du 19 au 20 juin : les vampires seront donc :

- soit retournés à Mulhouse (dans ce cas, ils affronteront à un moment ou à un autre les quatre étudiants qui y sont restés, et peut être aussi Miloslav, s'ils remontent bien les pistes)

- soit dirigés sur Dijon, en cherchant la planque dans les sous-sols de la gare.

Dans ce dernier cas, les PJ mettront environ une demi-heure pour retrouver la grille qui donne sur un sous-sol inconnu du public et quasiment pas fréquenté. Pour bien saisir l'ambiance, imaginez un peu le genre d'abris dans les métros qu'on voit dans le film Subway. Une fois bien installés, les vampires auront la mauvaise surprise d'être confrontés aux chasseurs humains entre 4 et 5 heures du matin. Le Nécromant utilisera le plan fourni pour bien gérer l'affrontement. Mais dans un tel huis clos, la subtilité du combat



ne sera pas évidente !

Dans tous les cas, si les PJ prennent le dessus sur les chasseurs humains (ce qui devrait somme toute être le cas), ils découvriront en fouillant le chef du groupe (Pierre) un petit carnet regroupant diverses notes sur l'archéologie (la spécialité suivie par l'étudiant). A la dernière page, une note devrait retenir l'attention des vampires.

La note mentionne ceci :

" ONDES TELLURIQUES :

On m'a fait part de certaines révélations sur ces ondes cosmiques véritablement stupéfiantes. Si j'obtiens confirmation, je tiens là une thèse qui devrait m'ouvrir tous les horizons, si j'arrive à convaincre mes interlocuteurs. Je vais définitivement pouvoir confirmer mes sources à la réunion du 20 juin 1933 à 23h40 à Dijon (14, rue du Président). "

Même s'il peut paraître un peu gros, c'est un piège qui a beaucoup de chance de fonctionner, car il a surtout pour objet de retenir les PJ suffisamment longtemps dans la région de Dijon pour qu'ils soient atteints par les effets des ondes, et transportés dans le passé.

Il s'agit évidemment d'une note qui a été écrite par Pierre Braechter sous ordre hypnotique de Miloslav.

Il suffit que les PJ décident simplement d'aller vérifier que cette réunion n'est que fictive pour qu'ils aient toutes les chances d'être envoyés dans le passé (ils n'auront plus le temps de parcourir plus de 50 kilomètres quand ils réaliseront leur erreur).

Au moment où ils seront en possession du carnet, le jour sera sur le point de se lever et les PJ devront donc se coucher, à l'abri des rayons.



DERNIER ACTE

Après que la journée soit passée, les vampires peuvent reprendre leurs activités. Les PJ, à ce stade de l'aventure, peuvent se trouver dans diverses situations :

* Soit : ils sont retournés à Mulhouse et ont affronté les quatre patrouilleurs étudiants. Le premier indice leur a également été donné (Miloslav a hypnotisé un deuxième étudiant à Mulhouse). Dans ce cas, les vampires peuvent décider de se rendre à Dijon à l'heure et à l'adresse indiquées pour vérifier si la réunion a effectivement lieu. En attendant l'heure de la réunion (23h40), les PJ attendront certainement dans les sous-sols de la gare.

Si, malgré l'indice, les PJ ne veulent pas se rendre à Dijon (ils flairent un piège, ou n'y croient pas, tout simplement), ils seront alors attaqués par les huit derniers étudiants (que les PJ n'ont bien sûr pas affronté, puisqu'ils sont retournés à Mulhouse) et trouveront le deuxième indice (voir plus loin). C'est la dernière tentative de Miloslav pour convaincre les PJ de se rendre à Dijon.

* Soit : ils sont à Dijon. Dans ce cas, s'ils décident de se rendre à l'adresse indiquée, ils trouveront un petit mot sur la porte précisant que la réunion se déroulera finalement sur un site situé à 10 minutes à l'Ouest de Dijon, en suivant la départementale. Ce petit mot a été écrit par l'un des quatre étudiants encore en vie, hypnotisé par Miloslav et envoyé à Dijon. Les vampires, en se rendant au site indiqué sur le mot, (une petite carte est fournie), auront le choc de leur vie : ils se retrouveront à 23h50 sur un site à Vierge Noire ! Ils sauront donc qu'il leur faut parcourir plus de cinquante kilomètres en dix minutes, ou alors être transportés dans le passé. Ils ne pourront bien sûr pas réaliser la prouesse de parcourir la distance en 10 minutes (ils ne disposent pas d'une formule 1), et pour eux, ces dix minutes vont être vraiment stressantes !

Si au contraire, les PJ décident de rentrer à Mulhouse en début de soirée, ils

rencontreront les 3 derniers étudiants, dont l'un dispose du deuxième indice, qui est la dernière tentative de Miloslav pour attirer les PJ dans son piège. Cet indice se présente un peu de la même manière que le premier. Il s'agit d'un carnet de note d'étudiant, où il a été écrit cette fois : "Le site aux Vierges Noires situé près de Dijon n'est qu'un faux. La statue a été sculptée par un contemporain, et le site n'est même pas baigné par les ondes telluriques. Nous allons d'ailleurs nous y rendre à 23h50, pour vérifier nos théories."

Après cette découverte, les PJ pourront réagir de deux manières. Soit cette histoire les intrigue et ils décident de se rendre sur les lieux. Soit Miloslav est allé trop loin, et les PJ se doutent de la supercherie. Dans ce dernier cas, les vampires risquent de retrouver et d'affronter Miloslav s'ils demeurent à Mulhouse ou s'ils le recherchent. Sinon, le mieux pour eux serait de quitter les lieux et se diriger vers une toute autre destination (le Sud par exemple). On peut estimer que cela aura été la meilleure manière pour les PJ d'éviter de gros ennuis, et ils pourront donc s'estimer heureux.

Quoi qu'il en soit, si à 0 heure le 21 juin, les PJ sont dans un rayon de 50 km du site aux Vierges Noires, ils se sentiront légers, entourés de brume durant un long moment. La translation temporelle s'effectuera. Le Nécromant leur fera la prochaine fois jouer une partie à une époque de son choix (ce peut être l'occasion de jouer le deuxième scénario du livre des contes écarlates, par exemple) : moyen âge, renaissance, années folles, années soixante, le choix ne manque pas !

Si les PJ ont évité le piège du saut temporel, ils pourront soit faire le lien avec le vampire classiciste (l'image de Miloslav, la facilité avec laquelle les chasseurs ont trouvé leur piste, les notes vraiment "énormes", tout cela peut leur mettre la puce à l'oreille) et décider de l'affronter ou de l'éviter ; soit n'avoir rien compris à cette histoire, et seule la chance leur évitera une rencontre très désagréable avec Miloslav.

FRED

âge apparent : 23 ans- âge réel : 33 ans- stature, poids : 1.78 m - 69 kg- points de vigueur : 23- race : vampire- don : physique attirant- affliction : forte aura

FOR:9 CON:8 DEX:9 AGI:8 INT:6 VOL:5 PER:6 CHA:9

POUVOIRS : contrôle animal (1)- métépsychose (1)- séduction (1)- télépathie (1)

COMPETENCES : armes archaïques (4)- armes de poing (2)- corps à corps (3)- conduite (2)- convaincre (3)- discrétion (1)- grimper (3)- sauter (4)- survie (4)- us et coutumes (2)-

MATERIEL : couteau, poing américain.

LES PAYSANS

les hommes (père et fils) : âges : 22 et 45 ans- statures : 1,74 m et 1,70 m- poids : 72 kg et 75KG- points de vigueur : 16- race : humains

FOR:5 CON:6 DEX:5 AGI:4 INT:5 PER:5 VOL:6 CHA:5

COMPETENCES : armes d'épaules (3)- biologie (1)- botanique (2)- corps à corps (2)- équitation (2)- mécanique (2)-

MATERIEL : un fusil 2D6+2 de dégats

les filles (mère et filles) : âges : 42, 20 et 18 ans- statures : de 1,58 m à 1,65 m- poids : de 48 à 55 kg- points de vigueur : 14- race : humains

FOR:3 CON:4 DEX:6 AGI:6 PER:5 INT:5 VOL:4 CHA:7

COMPETENCES : biologie (2)- botanique : (2)- équitation (2)- premiers soins (2)-

LES CHASSEURS DE VAMPIRES

Etudiants de 21 à 25 ans- Statures : de 1,74 m à 1,87 m- poids 65 kg à 82 kg- points de vigueur : 17- race : humains

FOR:5 CON:7 DEX:5 AGI:5 PER:5 INT:7 VOL:6 CHA:4

COMPETENCES : armes archaïques (2)- armes de trait (2)- armes de poing (2)- biologie (3)- chimie (2)- corps à corps (3)- conduite (1)- histoire (2)- informatique (3)- oculisme (1)- survie (1)- us et coutumes (3)- langues modernes : anglais, allemand, espagnol (3)-

MATERIEL : croix, eau bénite (inefficaces)- épieu (Pierre)- lance- épieu (Rémi)- gousses d'ail (Rémi)- pistolet 9 mm (Stéphane)- couteau-

MILOSLAV

âge apparent : 42 ans- âge réel : 357 ans- points de vigueur : 25- race : vampire

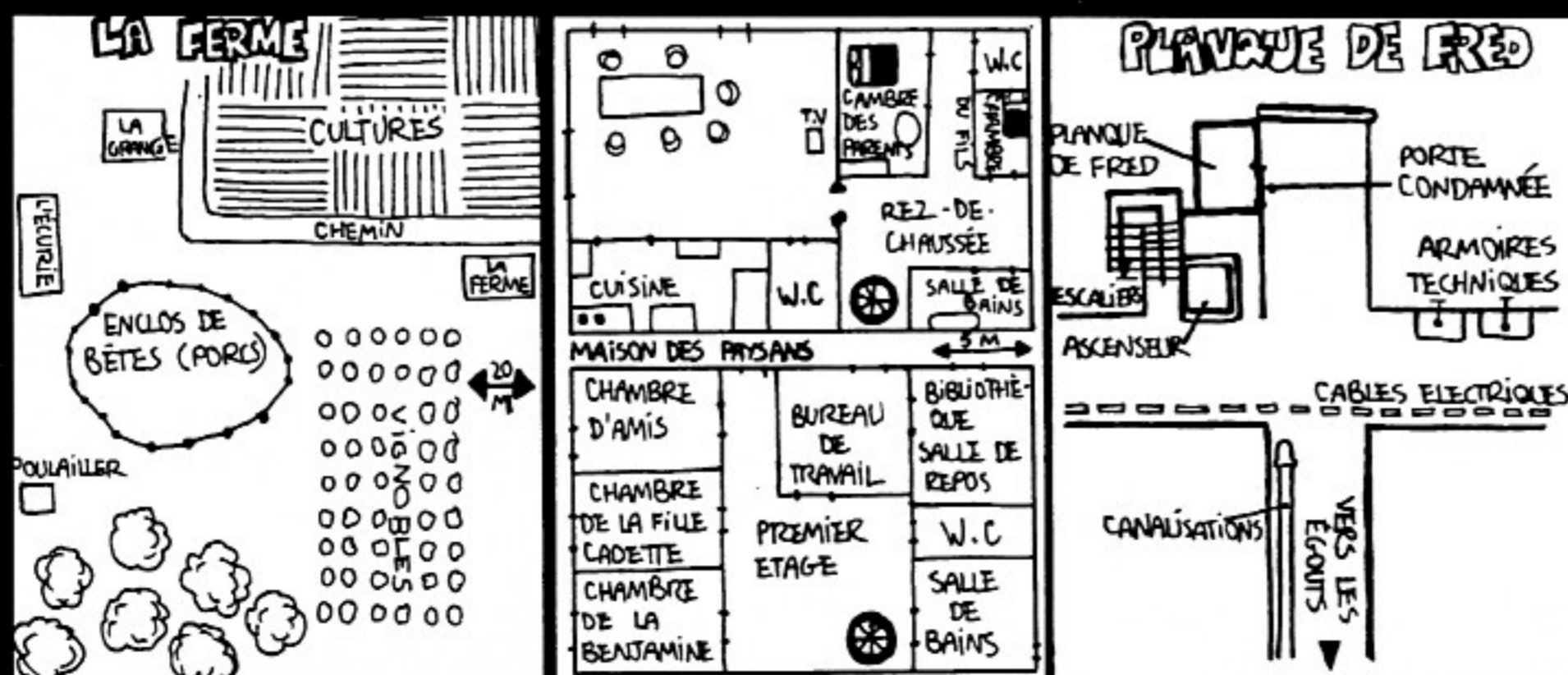
FOR:11 CON:10 DEX:7 AGI:6 PER:9 INT:10 VOL:7 CHA:6

COMPETENCES : armes archaïques (6)- armes de trait (6)- armes de poing (3)- biologie (2)- biologie vampirique (4)- corps à corps (6)- convaincre (4)- discrétion (4)- équitation (3)- étiquette (5)- grimace (3)- grimper (2)- héraldique (1)- histoire (3)- français (2)- slovaque (4)-

MATERIEL : canne épée 2D4 de dégats

* Note : la maîtrise exceptionnelle du pouvoir de séduction permet à Miloslav de "programmer" des ordres dans le subconscient des victimes qu'il a réussi à hypnotiser.

Léonidas VESPERINI



SCENARIO SQUAD LEADER

VASTO, 5 NOVEMBRE 1943

VASTO, ITALIE, 5 Novembre 1943. En concordance avec l'offensive Anglo-Américaine.

Sur le Voltorno, à l'ouest de la péninsule Italienne, la VIIIème armée attaque à l'est en direction de la côte Adriatique. Le fleuve Trigno, obstacle à la remontée vers le nord, est franchi le 2 novembre par la 78ème D.I. du 5ème corps britannique. La 16 Pz.Div., qui défendait le fleuve, se replie vers Vasto, une ville populaire. Le 5, les Anglais, appuyés par les chars, passent à l'assaut de la position.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Les britanniques gagnent s'ils parviennent à faire sortir 16 Squads par le nord de la carte 1 (un char compte pour deux Squads). Sinon, les Allemands gagnent.

REGLES SPECIALES : -Le nombre de Panzerfausts de chaque type est déterminé suivant 85.6, en en négligeant tout résultat 44.a.

-Le temps est nuageux et il pleut. Appliquez 111.4.

-Les Britanniques disposent de deux modules d'artillerie de 105 mm et un de 150 mm (Plentiful Ammunition).

-La colline 534 sur la carte 3 représente du terrain plat et découvert.

EPILOGUE : Après une journée de combats acharnés, les britanniques sont maîtres de la ville et s'apprentent à pousser plus avant. La 16ème Pz Div. épuisée par les combats d'octobre à novembre, quittera ce secteur d'opérations, laissant sa place à la 1ère division de parachutistes.

Michel SALICETO



LES ALLEMANDS SE PLACENT EN 1ER.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	REPRENDRE AU TOUR
LES ANGLAIS BOUGENT EN 1ER.	1	END									1

ELEMENTS DE LA 78^E D.I. SE PLACENT SUR LA CARTE 2: HORS DE TOUTE LOS ADVERSE.

4-5-7	6-3-8	7 B12	8-1	9-2	10-3	20-1	4/43 B1PP X10+	HMG 6-14 B12	30 A		
20	6	2	3	2							
4-5-8	9-2	9-1	LMG 2-7 B11+	4/43 B1PP X10+	26	14	MMG 4-11 B12	LMG 2-7 B11+			
8	2	3	2	6	6		3	4			

RENFORTS DE LA 4^E BRIGADE DE CHARS: ENTRENT AU TOUR 2 PARTOUT HEX AU SUD DE 2.

ELEMENT DE LA 16^E PZ DIV: SE PLACENT SUR LES CARTES 1 ET (OU) 3 AU NORD DE LA LIGNE 8.

4-6-7	5-4-8	10-2	9-2	8-0	HMG 6-16 B12	MMG 4-12 B12	LMG 2-8 B12	8 4 X9-	43a 1	?
14	4	2	2		4	2	6		10	20

SE PLACENT SUR LA CARTE 1.

13 75L 4/2 4	13 75 4/2	14 75 4/2	24 1S/7PP	AT 76L	2-3-7
2	2				

ENTRENT AU TOUR 4 PAR TOUT HEX À L'OUEST DE 1.

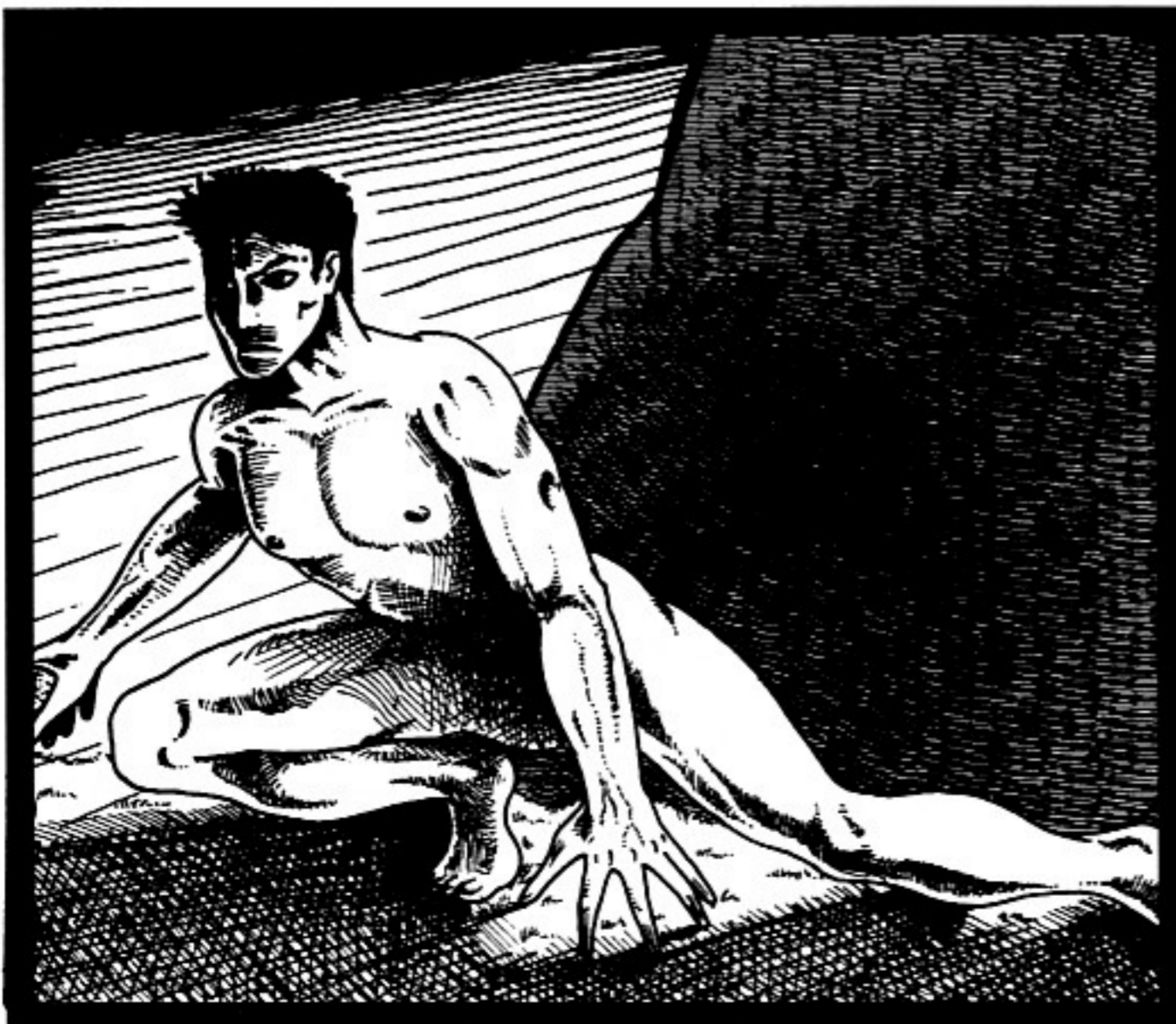
16 75L 2-4 *	24 1S/7PP	4-6-7	MMG 4-12 B12	8-1
3	3	2	2	

IL FAUT BÂTIR L'AVENIR

(épisode 3)

Le lendemain matin, Léonidas se réveilla. Son esprit était embrouillé, il était plein de courbatures et il avait froid. Il se frotta les yeux, plissa les paupières et regarda la lumière filtrer à l'entrée de son "cercueil". D'après l'intensité des rayons solaires, il devait être tôt dans la matinée. Il tendit l'oreille un moment mais aucun son ne lui parvint, pas même les cris des Grandes Têtes. Il rampa lentement vers la pierre d'entrée et la poussa vers l'extérieur : cela fut beaucoup plus aisé que pour la mettre en place. Une bise termina de le glacer entièrement. Heureusement pour lui, il était plus robuste qu'il n'en avait l'air et possédait une grande résistance au froid. Cela ne l'empêchait pas de trembler comme une corde de violon dans les quatre saisons de Vivaldi ! Il maudit une fois encore la tare physiologique qui l'empêchait d'assimiler les graisses.

Il tourna son regard vers le soleil qui émergeait au-dessus de la chaîne de montagne à l'Est. En fait, il n'était pas si tôt que cela car le lever du soleil était retardé par la barrière montagneuse. Il s'étira, fit quelques mouvements d'assouplissement puis s'arrêta brusquement : il était confronté à sa première grande surprise de la journée (bientôt allait



arriver la deuxième et il allait s'en mordre les doigts). Ses pieds, en si mauvais état la veille, avaient totalement cicatrisé, il ne restait pas même de traces de ses blessures. Il sourit, mais uniquement parcequ'il était nerveux car le côté anormal de la chose l'inquiétait. Il examina ses pieds de plus près, et remarqua que leurs plantes étaient plus dures, comme si de la corne avait poussé pendant la nuit. Ceux qui l'avaient amené ici avaient visiblement augmenté la faculté d'adaptation de sa partie charnelle, et amplifié son pouvoir de cicatrisation déjà important auparavant. Mais qui était(ent)-il(s) ? Dieu ? Cela lui parut ridicule. Quel intérêt aurait Dieu à le faire revivre, s'il était bien mort, dans un endroit aussi absurbe et désolé ? Non, l'explication de sa présence ici était sans aucun doute lié à quelques êtres surhumains mais pas divins. Elle lui échappait à l'heure actuelle, mais il se jura de la découvrir. Léonidas était très désorienté mais pas autant que l'auraient été beaucoup de ses contemporains, toujours à cause de sa façon intuitive de penser. Ses raisonnements n'avaient pas pour fondement la logique mathématique, mais passaient par des méandres intuitifs.

Lorsque l'atmosphère se réchauffa, il décida qu'il était temps pour lui de prendre son petit déjeuner. Celui-ci consistait en un oeuf cru et quelques gorgées d'eau. Mais au moment où il allait se mettre en marche vers le lac, un oeuf à la main, un bruit assourdissant lui déchira les tympans : presque tous les Grandes Têtes venaient de prendre leur essor simultanément. Un essor extrêmement laborieux et il nota bien ce dernier point : cela pourrait lui servir au moment où il aurait envie de changer son régime alimentaire. Mais il lui faudrait d'ici là trouver comment faire du feu car il savait qu'il aurait du mal à manger de la volaille crue.

Il bondit du haut de sa corniche et atterrit avec souplesse, et avec une certaine grâce aussi. L'oeuf qu'il avait à la main était intact. Il alla en direction du lac mais sans trop souffrir des pieds : sa corne toute neuve le protégeait très bien. Arrivé aux bambous, il hésita. Il se rappela soudain qu'il avait complètement oublié de rester sur ses gardes et de prendre son primitif gourdin. Il eut tout d'abord l'envie de

se précipiter vers son tombeau-maison mais n'en fit rien. Après tout, il n'avait même pas vu l'ombre d'un grand prédateur, et la soif le tenaillait. Il rentra dans la petite forêt de bambous en restant sur le qui-vive. Prudemment, il écarta les bambous et atteignit la bordure du lac. L'eau était aussi limpide que la veille et il aperçut même quelques poissons bleu topaze de la taille d'une sardine. A part eux et les Grandes Têtes, rien ne troublait le côté paisible du lac. Il épancha sa soif et s'assit sur un gros galet. Là, il observa la manière dont les Grandes Têtes chassaient. Leur atout majeur, c'était leur époustouflante vitesse en piqué. Une fois le poisson pris, et cela semblait être toujours le cas, ils nageaient sous l'eau et réapparaissaient à côté de leur nid. Puis, ils donnaient leurs proies en pâture à leurs compagnons, mais ne s'envolaient pas immédiatement. Il leur fallait en premier lieu sécher leurs plumes, puis trouver une piste de décollage adéquate, leur lourde tête les gênant terriblement pour s'arracher du sol. S'il devait un jour en attraper un, cela serait à ce moment là, car une fois en l'air ou dans les bambous il lui serait impossible d'en capturer ou d'en tuer un, sauf miracle.

Mais il n'aurait aucun intérêt à tuer un oiseau s'il ne pouvait le manger, et il ne mangerait de la volaille crue qu'en dernière extrémité. Aussi, Léonidas se fixa comme but de la journée de résoudre le problème du feu. Peut-être que cela lui prendrait plus de temps, mais il décida de se mettre tout de suite à l'ouvrage. Il écarta l'idée de chercher du silex et de tenter d'embraser des brindilles : il était certain que cela prendrait trop de temps, et il avait peur, de plus, de ne pas y arriver. Restait la méthode aborigène, qui consistait en l'ignition par friction de deux morceaux de bois. Il s'imaginait déjà en train d'injurier ses morceaux de bois, ceux-ci s'obstinant à rester éteints, lorsqu'il eut une idée qui correspondait beaucoup plus à son tempérament : aller prendre le feu dans le grand foyer volcanique. Bien sûr, il ne voulait pas s'approcher trop près. Il savait d'ailleurs qu'il serait deux fois mort avant d'y arriver : une fois par brûlure généralisée, une fois par suffocation. Mais il avait l'espoir que quelques pierres volcaniques incandescentes auraient enflammé la végétation aux alentours de la montagne, lui permettant ainsi de ramener le feu qu'il alimenterait continuellement. Il ferait



sans doute deux foyers, un extérieur et un intérieur, dans une cavité à double entrée : il en avait remarqué une.

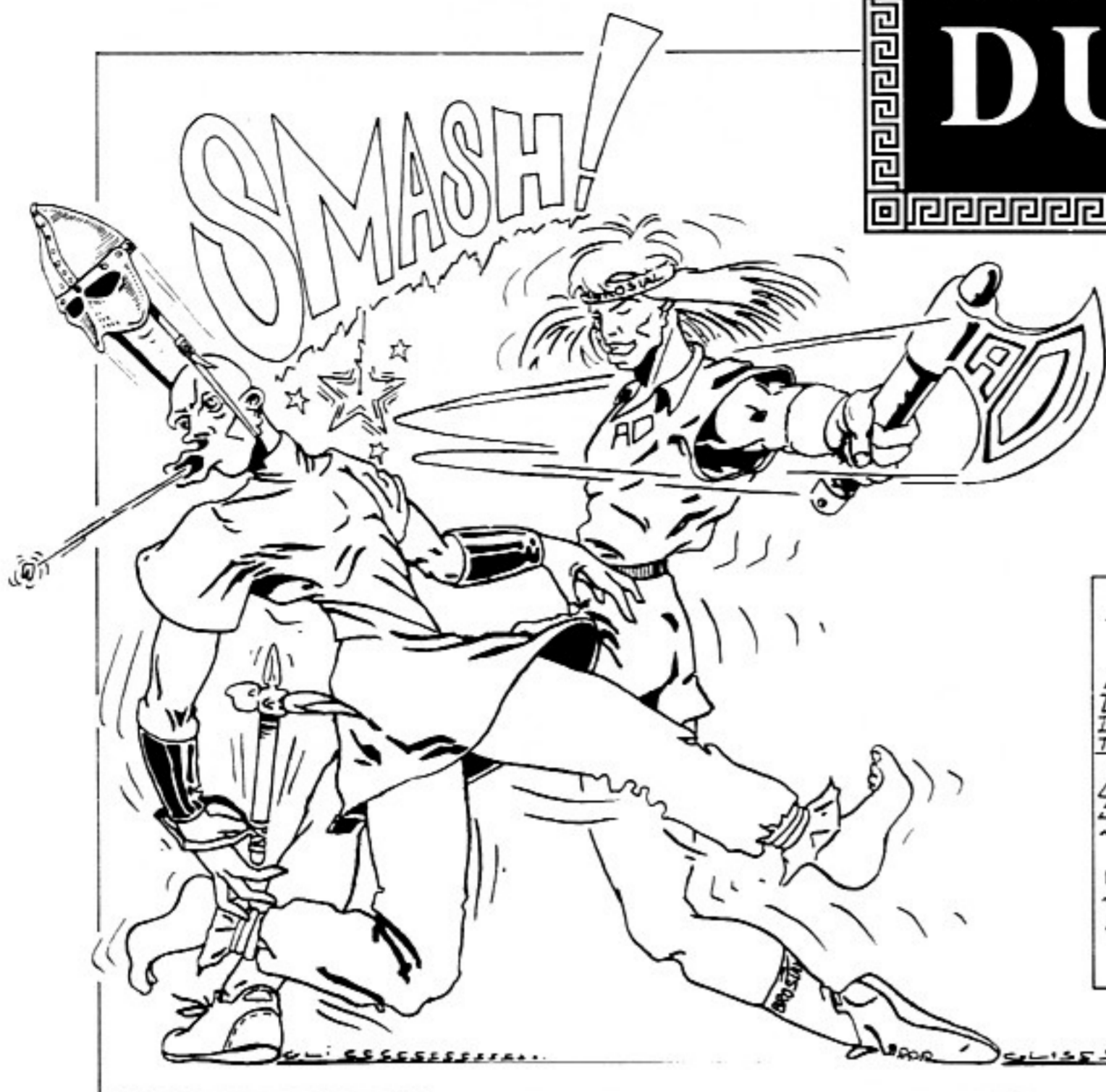
Ses grands yeux noirs fixèrent un moment l'horizon du côté du volcan. Il n'était pas très doué pour les estimations, pas plus que la normale, mais pensa qu'il lui faudrait quatre heures pour atteindre les environs de la colonne de lave utilisant comme point de repère son plus court chemin de la veille. Etant donné la durée de la journée, évaluée grâce à la demi-journée déjà passée la veille sur cet étrange monde, il devait être de retour avant la nuit. Il prit cette fois son arme grossière. Il emporta aussi deux oeufs qu'il transportait dans un panier confectionné à la va-vite à l'aide des brindilles du nid. Puis il se mit en marche à une cadence accélérée, ses pieds ne le faisant plus souffrir. Rien ne troubla sa marche pendant ce qui devait être approximativement une heure. Le fond de l'air était chaud, mais cela ne l'incommodait pas outre mesure. A un moment, il remarqua, à une trentaine de mètres sur sa droite, des intervalles presque réguliers de quatre mètres où la végétation était jaunie par touffes. Il s'approcha et constata, en passant ses doigts longs et effilés sur le sol, que celui-ci était enfoncé de plus de dix centimètres au niveau des touffes desséchées. Les paupières sensiblement plissées, la tête légèrement penchée, il entra dans une profonde réflexion dont le but était de découvrir, ou plutôt d'imaginer, quelle pouvait être l'origine de ce phénomène. Soudain, un rugissement rauque déchira l'air et lui donna la terrible réponse à cette dernière interrogation....

A suivre...

Christian GABRIEL

DUELMASTERS

ton univers
impitoyable



LA VOLÉE DE REVERS CROISÉE
LE LONG DE LA LIGNE... ..

LE MOUVEMENT D'UNE GRANDE
DELICATESSE EST RESERVE A
DES ATHLETES RAFFINES, EMBLIS
D'UN FAIR-PLAY TOUT BRITISH... ..
EN EFFET L'ARME NE FAIT QUE
GLISSER SUR L'ADVERSAIRE
SANS OCCASIONNER DE GILAS
~TRIBLES SEVERES... ..

NOTE : IL EXISTE UNE VARIANT
TE TOUT AUSSI BRADIEUSE
AVEC LA HACHE A DEUX MAINS
... ..

DUELMASTERS : un sport pour tous les sportifs.

4ème CHAMPIONNAT de FRANCE de DUELMASTERS

Les défensifs face aux attaquants

Jusqu'ici, les adeptes d'écoles du combat offensif ont remporté palme d'or sur palme d'or en compétition : grossièrement résumé, un attaquant joue la facilité en frappant le premier et en submergeant son adversaire de coups jusqu'à ce qu'il tombe. Mais, avouons-le, jouer les hommes de Cro-Magnon ou les boxeurs en furie n'a rien de séduisant pour le spectateur et ne contribue en rien à rehausser la réputation du spectacle gladiatorial.

Mais désormais, les défensifs maîtrisent suffisamment leur art et savent résister aux assauts impétueux des attaquants. Imaginez les mines déconfites de ces derniers face à des adversaires qui parent ou esquivent leurs coups sans pour autant se priver de riposter ! Toute la question sera : y aura-t-il un guerrier aux assauts assez irrésistibles pour revendiquer le titre de Champion ?

Voici quelques uns des favoris de ce 4ème Championnat de France de Duellmasters, catégorie Champions.

LE BRETON : membre de la prestigieuse équipe des **ALCOOLIKES** à l'arène de Jhelum, dirigé par l'entraîneur réputé des **GHOSTBUSTERS** à Mordant et du **BEBETE SHOW** à Riztab, ce gladiateur est certainement LE favori de ce Championnat. Adeptes du style de la Riposte, Le Breton sait parfaitement profiter des erreurs de ses adversaires tout en se protégeant. Très simplement, il pare ou esquive les assauts adverses et contre-attaque aussitôt avant que l'adversaire ne se soit remis en garde. On l'a déjà vu prendre l'initiative sur des défensifs et glisser adroitement son arme sous leur garde. Le Breton est sans aucun doute la meilleure riposte à combattre

actuellement à Alastari, n'ayant perdu que 5 combats sur les 26 de sa carrière. Vainqueur du dernier Championnat, il a tous les atouts pour être Champion de celui-ci.

MOURNWALL et **ROCKY BLUM** : tous deux adeptes du style du Mur d'Acier chez l'équipe **FEUJ-COMMANDO** à l'arène d'Aljafr, ces guerriers totalisent à eux deux 43 victoires pour seulement 11 défaites. L'éternel mouvement de leurs armes décrit un mur que peu d'attaquants sauraient franchir. Si Mournwall, lui, comptera sur son armure et un physique de surhomme pour encaisser les coups qui passeraient malgré tout, Rocky Blum alliera à ses capacités défensives la menace permanente d'attaques aussi imprévisibles que précises.

AMBROSIAL DIMENSION

recrute

de nouveaux entraîneurs
dans le monde impitoyable de
DUELMASTERS !

Pour vous inscrire, téléphonez au
(1) 43 87 43 02

ou demandez votre inscription à
Ambrosial Dimension
47 bis avenue de Clichy
8 cour St Pierre
75017 Paris

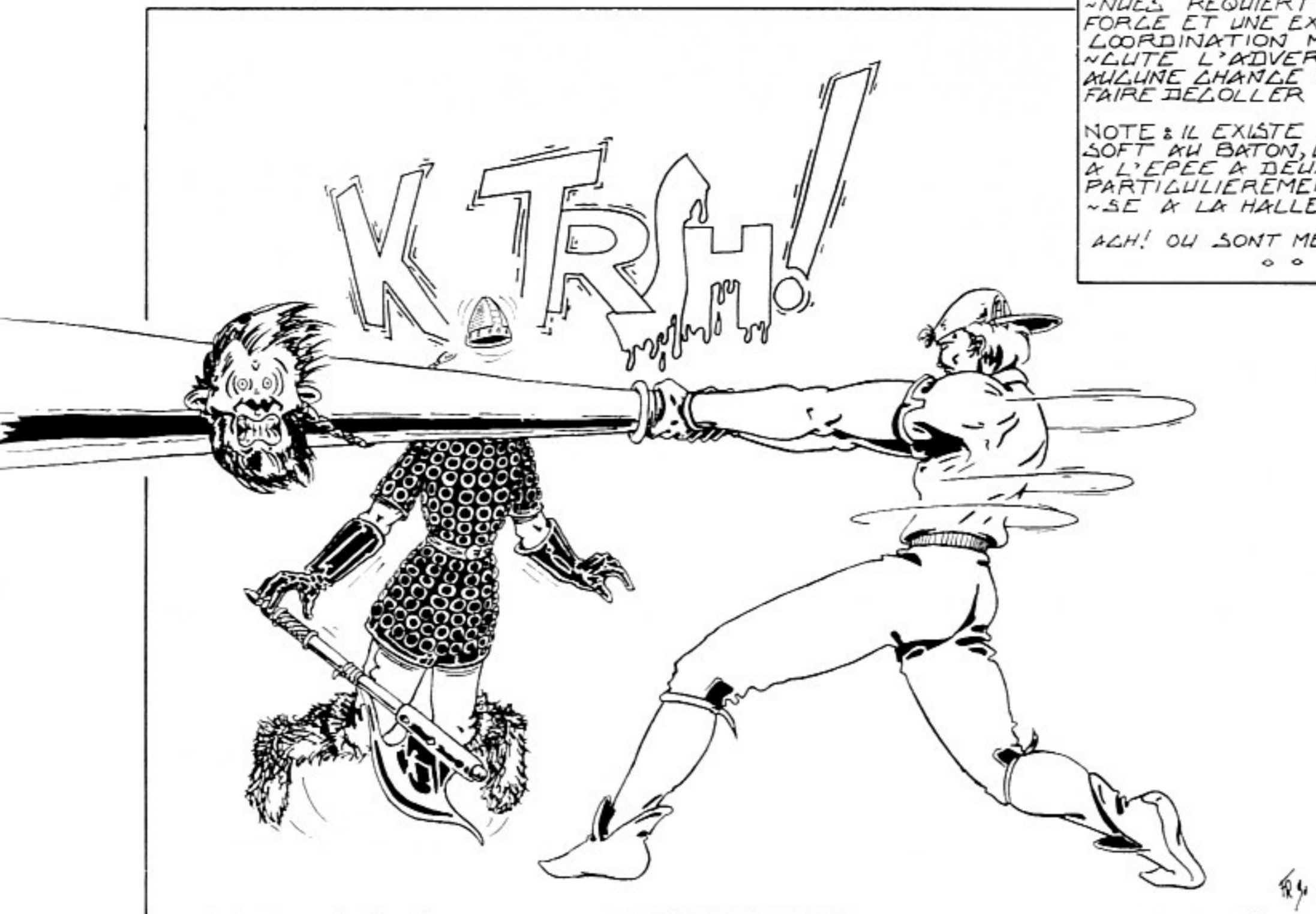
DUELMASTERS est un jeu dans lequel vous êtes l'entraîneur d'une prestigieuse équipe de gladiateurs. En les faisant combattre dans une arène renommée, vous tenterez de faire acquérir à votre champion le titre disputé de **Duellmaster**.

LE BATTING
OU COUP DU BASE ~ BALLER.

LE LOUP AUX ORIGINES MAL CON-
~NUES REQUIERT UNE GRANDE
FORCE ET UNE EXCELLENTE
COORDINATION MAIS BIEN EXE-
~CUTE L'ADVERSAIRE N'A
AUCUNE CHANCE DE NE PAS SE
FAIRE DECOLLER LA TETE ~ ~ ~

NOTE : IL EXISTE UNE VERSION
SOFT AU BATON, UNE RAFFINEE
A L'EPEE A DEUX MAINS ET UNE
PARTICULIEREMENT SAVOUREU-
~SE A LA HALLEBARDE ~ ~ ~

AH! OU SONT MES MOUILLETES
~ ~ ~



Démonstration effectuée à Zensu
par Alayn sur sa victime Bean First.

LE CODE DU GLADIATEUR

Audacieux combattant descendu dans l'arène
Lorsqu'accablé de coups faiblira ton espoir
Aux clameurs de la foule mesure alors ta gloire
Sous le soleil ardent oublie un peu ta peine
Transcende tes blessures et repars en avant
Avec panache sache tomber en souriant
Respecte le public et donne-lui ton sang
Il est venu pour toi et cela seul est grand.

Miranda l'aînée

Acrostiche posthume in "Légendes d'Aruak"

BLOODY MONDAY : digne successeur de son aîné **BLOODY SUNDAY**, aujourd'hui parti pour la Vallée des Brumes et Advanced Duelmasters, Bloody Monday est la redoutable Parade Complète des **BLOOD TEAM** de l'arène de Kolact. A l'abri derrière son armure gothique, il est tout à fait apte à encaisser les rares coups qui passeraient ses deux grands boucliers. Son but : attendre que ses adversaires s'épuisent pour gagner par forfait. Rares sont les gladiateurs suffisamment endurants pour le vaincre.

Citons malgré tout chez les attaquants :

SIEGFRIED des **PURIFICATEURS** à l'arène de Chimlevtal : un des Directs les plus rapides d'Alastari, il devrait pouvoir prendre de vitesse pratiquement n'importe quel adversaire. Malheureusement, sa capacité à attaquer et son endurance ne sont probablement pas tout à fait suffisantes pour venir à bout des défensifs qu'il trouvera sur son chemin. Mais avec un bon parcours, une surprise n'est pas impossible.

BARACCUDA de **AMERICAN SERIES** à l'arène de Transel : Duelmaster de son arène, ce jeune Brutal est l'une des valeurs montantes d'Alastari. Vif, ses attaques sont précises et puissantes, et il ne lâche pas le morceau. Bien des vétérans

tomberont devant ce jeunot, mais son faible nombre de combats risque de sérieusement l'handicaper.

AISHE ERAZADE des **RADIS NOIRS** à l'arène de Tobir : quoiqu'ayant encore beaucoup de progrès à faire dans l'art du combat gladiatorial, cette guerrière déconcertera plus d'un adverdaire par son physique de démenageuse. Après tout, qui s'attendra à trouver une telle carrure chez le style tout en finesse des Sabreurs?

Suspense donc... En tout cas, vous pouvez compter sur moi pour être au premier rang des gradins pour ce 4ème Championnat de France de Duelmasters. Je vous raconterai la prochaine fois.

ALAROND le Scribe

ODE AUX GLADIATEURS

Ils n'ont ni famille ni patrie
Ils se lèvent tôt le matin pour aller gagner leur pain
Pour eux, aucun chagrin quel que soit leur destin.

Partout où ils passent les gens les dévisagent
Comme si la pleine lune avait fait d'eux des bêtes sauvages.

Qu'ils soient pourfendeur ou sabreur, tous ont un coeur
Qui battra jusqu'à la dernière minute pour un seul but,
Celui de devenir le nouveau Duelmaster.

Heracles des Bardes de la Nuit

HOROSCOPE ALASTARIEN

Brutal : Ne réfléchissez pas trop

Direct : N'empruntez pas de chemins détournés

Coup Visé : Ne soyez pas si exclusifs dans vos choix

Parade Complète : Ouvrez-vous un peu sur le monde

Parer-Pourfendre : Evitez tout sport violent

Sabreur : Méfiez-vous des maux

Pourfendeur : Tout vous réussira

Mur d'Acier : Attention aux retours de baton

Econome : Dépensez-vous sans compter

Riposte : Vous répondrez du tac au tac

A VOS PLUMES !

A partir de ce numéro de QUEST, vous retrouverez régulièrement cette rubrique ainsi que celle des manifestations. Je tiens à préciser que si nous nous permettons de "tronquer" les parties des lettres publiées qui ne vous intéresseraient pas (du genre "veuillez trouver ci-joint chèque d'abonnement"), nous ne changeons évidemment pas le sens d'une lettre. Enfin, vous êtes autorisés à ne pas nous écrire que des gentilleses : un avis contraire bien argumenté est toujours intéressant.

M.F.B

"Salut à vous, grands seigneurs du non-moins grand temple des jeux de rôle. Si je me suis débarrassé, pour quelques instants, de mon équipement et de mes armes, c'est uniquement dans le but d'obtenir quelques renseignements sur un jeu de rôle sorti récemment : la Terre Creuse. Ayant lu la série écrite par Alain Paris, je serais très intéressé par l'achat de ce jeu. Cependant j'aimerais avoir l'avis de connaisseurs auparavant... Je tiens à vous féliciter également pour les scénarios de Hawkmoon et de Rune-Quest... Je pense que je maîtriserai bientôt pour le scénario d'Hawkmoon qui semble très attirant."

Dorian. Pascal Neymes

DANOLD : "Cher Dorian, Merci pour tes compliments et ta lettre enthousiaste, cela me va droit au coeur. Le jeu la Terre Creuse est une bonne adaptation de l'oeuvre d'Alain Paris et je te le conseille. En effet, si l'on peut reprocher à ce jeu un petit manque d'approfondissement dans le domaine de la description des civilisations de cet univers (corrigé par ailleurs par le guide de l'Impérium), ta connaissance de l'oeuvre doit te permettre de faire évoluer aisément un groupe de joueurs dans ce monde horriblement stressant."

A propos, la lettre que je t'avais envoyée m'est revenue : n'habite plus à l'adresse indiquée, n'a pas laissé d'adresse. Aurais-tu des problèmes avec le fisc ?"

"Cher Quest, Bravo ! Je n'ai que des compliments à faire à Danold qui a fait du bon boulot. J'espère que vous n'allez pas tomber dans la routine de un scénario AD&D par numéro (d'autres s'en occupent) et si vous avez l'envie de faire un scénario Stormbringer, il serait bien venu que cela soit plus original que la Loi contre le Chaos avec plein de démons partout. L'idée de mettre de nombreux petits dessins est presque aussi brillante que Danold en personne. Je vous souhaite donc bonne chance." PS : jetez un D100 sous 90% + avis sur les n 2 & 3 pour savoir si mon abonnement sera renouvelé.

Hugo CORON. Zimmerbach

DANOLD : "Cher Hugo, Tu es bien, petit, tu iras loin. Tu sais reconnaître le talent quand tu le vois. En ce qui concerne les scénarios de Stormbringer et Hawkmoon, j'ai fixé à mes esclaves de rédacteurs la ligne de conduite suivante : "restez proches de l'oeuvre originale de M. Moorcock ou je vous rentre dans les plumes".

"Très Cher Danold, Bienvenu dans le monde impitoyable du jeu de rôle. En tous cas vous êtes courageux, passer du fanzinate (plutôt bon d'ailleurs) au professionnalisme... chapeau ! Chapeau aussi pour Quest premier du nom, (Loi et Chaos est mort Vive Quest). L'idée de faire des scénarii longs mais peu nombreux est très bonne (celui de RQ est vraiment savoureux...) mais une demi-page genre "les instantanés de Casus" ne serait pas mal venue. J'espère aussi que vous éditez d'autres scénarii ou plutôt devrais-je dire des scénarios pour d'autres jeux que ceux traités dans Quest 1. Par contre, "Bof pour les 12 travaux d'Hercule" même si le travail fourni est plutôt sympa, je trouve d'un intérêt limité ce genre d'articles. Il serait préférable de multiplier les aides (genre la magie c'est géant) ou de faire un autre scénario. Bravo pour la BD (j'avais pourtant un faible pour Grossdan). Vous avez placé la barre bien haut pour un premier numéro, j'espère que cela va continuer. Vous m'excuserez de ne pas envoyer de chèque d'abonnement mais celui que j'avais fait pour Loi et Chaos m'a été retourné. J'attendrai donc un peu avant de franchir le pas."

Hervé Maugis. Puisseux en France.

DANOLD : "Cher Hervé, Rassure-toi : nous conserverons notre formule de scénarios longs et détaillés et nous ne traiterons pas que les jeux se trouvant dans Quest 1. Tu as pu le constater pour QUEST 2 où nous avons publié un scénario Shadowrun ainsi qu'une B.D Shadowrun, et pour celui que tu as entre tes mains en ce moment où il y a un scénario pour Rolemaster et un pour les Prédateurs (très bon jeu français que nous aimerions bien voir se développer). L'intérêt du genre "Les douze travaux d'Hercule" est de fournir aux lecteurs une approche un peu moins ardue du monde des jeux de

simulation, ainsi qu'un jeu prêt-à-jouer rapidement et pour une durée moins longue que celle d'une partie de JdR. De plus, notre rapport nombre de pages/scénarios est déjà assez élevé et il serait peut-être mal venu de monopoliser davantage de place pour des scénarios (il en faut pour tous les goûts). Pour ce qui est de l'idée "à la Casus" des mini-scénarios ou aides de jeux, elle n'est pas exclue (nous voulons traiter plus de jeux à l'avenir), mais en utilisant une formule plus personnelle.

Enfin, sache que tu peux t'abonner en toute tranquillité à QUEST, nous avons une gestion très rigoureuse et tu pourras juger de notre sérieux. Un peu de courage, petit, fais comme moi !

PS : Au fait, QUEST n'est pas du tout la nouvelle formule du Fanzine Loi et Chaos. Des membres de QUEST FANZINE avaient aidés un de leur ancien lecteur à réaliser son



fanzine (regarde bien, les noms de ces membres étaient dans la partie "Collaborateurs - uniquement - de Loi et Chaos"), c'est sans doute ce qui t'a induit en erreur...

Numéros précédents : Dans la mesure où ils sont encore disponibles, vous pouvez vous procurer les numéros antérieurs en les commandant à la même adresse que celles des abonnements. Les règlements sont du montant : 30+7,5 (frais de port) = 37,5 F et à l'ordre de Cittadella.

Pirates et Boucanniers

WARGAME FOUNDRY



80 F la série + 20 F frais de port

Le Korrigan

Figurines, Jeux de rôle, Wargames, Comics, Librairie.

22, rue des 7 Troubadours

31000 TOULOUSE Tél. 61.99.08.80



JETDOR 91

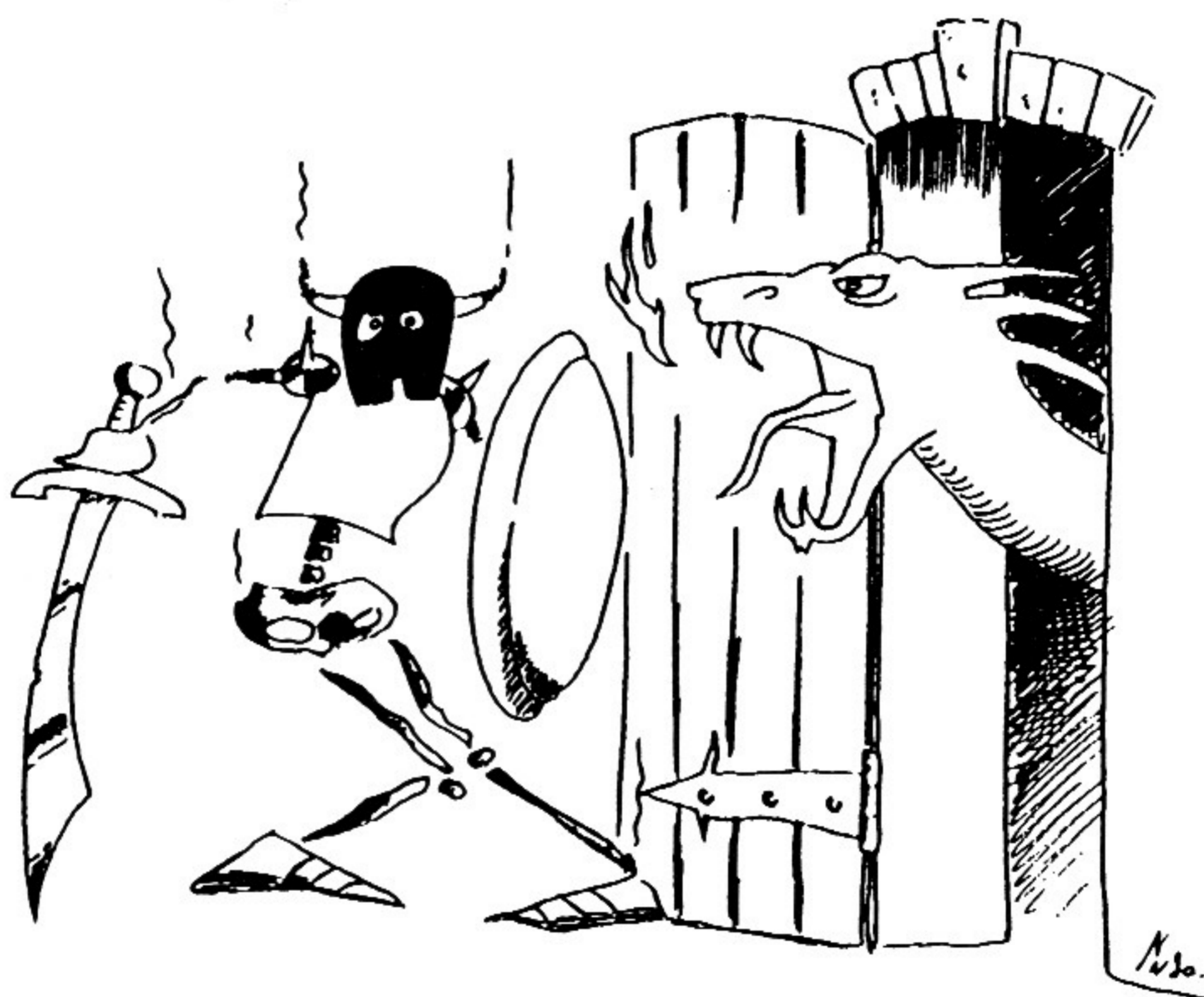
CONVENTION DE JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

TOURNOIS - EXPOSITIONS - CREATEURS

23 et 24 FEVRIER 1991

VITROLLES B.-du-Rh.

LYCEE P. MENDES FRANCE



JEUX DE ROLES

JEUX SUR PLATEAU

CONCOURS DIPLOMACY

RENSEIGNEMENTS ET DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

MAISON POUR TOUS - C.E.C. - G.SAND - BP151 - 13744 VITROLLES CEDEX TEL 42.89.80.77

avec la participation de :



la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence
Tel 42 26 91 46

JEUX - FIGURINES



**UNE
SEULE
PASSION:
TOUS
LES JEUX!**

le pion



magique

JEUX
DE SOCIÉTÉ

151, rue St Pierre
14300 CAEN

Tél: 31 85 17 77