

LA BIBLIOTHÈQUE FRANCOPHONE DES JEUX DE RÔLE DE L'ÂGE D'OR

ÉDITO

Les gens de mauvaise foi ont cru que le n° 01 était également le dernier, mais en dépit des intempéries, des invasions aliens, des grèves de taxi et la visite de la belle-mère zombie, le n°02 est là.

L'article sur Runequest a eu plus d'un an pour s'étoffer et voir l'annonce d'une nouvelle édition. On a tellement trainé qu'il est même paru sur le site français D100.fr dédié au jeu.

Comme ce fanzine est le fruit du travail des passionnés du forum, les jeux sont ceux que nous continuons de pratiquer. Nous vous invitons donc à venir nous rejoindre avec vos scénarios et aides de jeux des JDR que vous pratiquez de votre côté.

Bonne lecture, et rejoignez-nous pour discuter autour de ces jeux sur le forum.

La « rédac' ».

SOMMAIRE

AIDES DE JEU:

- [Page 2](#) : Contemporain: Apocalypse nucléaire !
- [Page 11](#) : Traumédiéval, jouez au moyen-âge avec Trauma
- [Page 17](#) : Traumagie, mettez du fantastique dans le médiéval

INTERVIEW :

- [Page 21](#) : Coralie David et Jérôme « Brand » Larré

SCENARII :

- [Page 29](#) : Star Marx : Spyashchaya Krasavitsa
- [Page 35](#) : Rêve de Dragon : La guerre du croissant
- [Page 50](#) : Trauma : Les beaux là !
- [Page 61](#) : Traumédiéval : Festin de pèlerins

CULTURE :

- [Page 73](#) : Runequest, le survivant

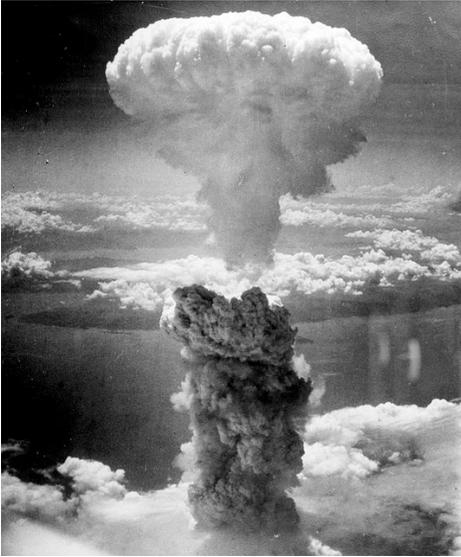
LES NOUVELLES DU FORUM:

- [Page 85](#)

TWILIGHT AT NOON !

Aide de jeu sur les effets de la guerre nucléaire par *Kadnax*

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la guerre nucléaire et les effets exotiques des bombes atomiques, afin d'en permettre une meilleure simulation, tant du point de vue du rôliste que du wargamer.



ON POUSSE...

OU L'OUVERTURE DE LA SAISON DES CHAMPIGNONS !

- « Dis papa, comment ça marche la grosse boule ? »

- « C'est la fission fiston ! »

La fission nucléaire, utilisée pour déclencher les explosions des bombes A, fait apparaître des noyaux atomiques instables qui en se désintégrant en particules plus stables, produisent des rayons alpha, bêta, ainsi que les rayons gamma et neutroniques, extrêmement dangereux.

Les rayons gamma ont un pouvoir de pénétration de 30 cm dans le béton, 30 à 60 cm dans la boue et 1 mètre dans l'eau.

Voilà des pouvoirs de pénétration qui laisseraient rêveuse n'importe quelle nymphomane en manque de "bien être", mais ne nous égarons pas (en plus c'est d'un goût...)

Il y a deux types de rayons gamma, et comme certaines lames de rasoirs bien connues, ils ont la propriété d'être à double action : Le premier entame l'humain ; Et le deuxième achève l'humain avant qu'il ne se rétracte.

a) Les rayons gamma « instantanés », produits lors de l'explosion elle même, n'ont en fait qu'une importance mineure, car ils irradient une surface déjà soumise à un effet de souffle dévastateur, et à un puissant rayonnement thermique: ceux qui ont été écrabouillés et carbonisés, se fichent pas mal d'être en plus rôtis comme des pigeons !

b) Les rayons gamma différés qui sont émis par la désintégration radioactive de particules produites par l'explosion : ils se condensent sur des résidus de poussière que l'explosion arrache du sol et expédie en altitude, où ils sont disséminés au-dessus de grands territoires, créant de ce fait, de vastes champs de retombées. Plus une explosion est puissante, plus ces débris sont envoyés loin, parfois jusque dans la stratosphère, et plus il leur faut de temps pour redescendre: ils perdent ainsi beaucoup de leur radioactivité.

Donc, paradoxalement, plus une explosion est puissante, moins ses retombées sont dangereuses. A qui je vais faire croire ça moi ?

Toutefois, si des centrales nucléaires ou des entrepôts de matériaux radioactifs étaient touchés par des bombes de forte ou très forte puissance, on assisterait alors à la formation de vastes déserts radioactifs dans lesquels le sol et l'eau seraient

TABLEAU DES EFFETS DES BOMBES NUCLEAIRES:

On en arrive aux choses sérieuses:

Puissance	Destruction		Brulure		500 Rem	200 Rem	100 Rem	
	totale	majeure	3ème degré	2ème degré				1er degré
1 Kilotonne	250 m	500 m	750 m	1.5 km	2 km	500 m	750 m	1 km
100 Kilotonne	1 km	2 km	3 km	10 km	15 km	1 km	2.5 km	5 km
1 Mégatonne	4 km	10 km	15 km	25 km	50 km	8 km	10 km	20 km

Répartition des dégats:

- Effets mécaniques (c'est à dire le souffle dû à l'explosion): 50%
- Effets thermiques : 35%
- Effets des rayonnements: 15% (5% instantanés et 10% différés)

empoisonnés pour des siècles, et peut être des millénaires.

Il faut tout de même signaler qu'un bâtiment réacteur de centrale résisterait sans problème, avec la salle de commande, à une explosion nucléaire tactique (1 à 3 kT: la plus plausible sur ce type d'objectif). La salle des machines (turbine, alternateur), dont les composants ne sont pas radioactifs, serait rasée. Les objectifs de l'ennemi seraient donc atteints car leur but serait de réduire la production d'électricité du pays cible, pas de provoquer une catastrophe nucléaire.

En ce qui concerne les bombes H (à hydrogène), je dirai simplement que l'énergie produite par 1 kg de Deutérium lors du processus de fusion dans ces bombes-là, est 6 fois supérieure à celle produite par 1 kg d'Uranium dans le processus de fission des bombes A. Pour obtenir l'énergie nécessaire à leur fonctionnement, on utilise justement l'explosion d'une bombe A en guise d'allumette.

NB : Le Deutérium est un isotope de l'hydrogène, c.a.d. un atome d'hydrogène avec un noyau de masse différente.

L'effet de souffle

Il détruit tout dans un rayon de 250 m.

A 300 m, les chars résistent.

Les bâtiments tiennent debout à partir de 700 m et les vitres se brisent à 1 000m.

BONUS : L'effet thermique

Les chars résistent à 300 mètres.

A 750m, le papier et le tissu s'enflamment spontanément (les bâtiments qui auraient résisté à l'effet de souffle peuvent donc prendre feu jusqu'à 750m).

DEUXIEME BONUS : L'effet des rayons gamma

A 600m : 10000 rems : mort immédiate.

A 900m : 1800 rems : mort entre 2 et 14 jours.

A 1300m : 200 rems : mort au bout de quelques semaines (sauf secours efficaces).

A 1800m : dose négligeable.

EXTRA-BALL : L'effet des neutrons

A 900m : 12000 rems : mort immédiate.

A 1300m : 750 rems : mort en quelques semaines.

A 1800m : 50 rems : négligeable.

CAS DE LA BOMBE À NEUTRONS

La bombe N est une arme destinée avant tout à stopper des formations tactiques de blindés. Elle contient une bombe A qui sert à faire exploser une bombe H modifiée. Les effets de souffle et les effets thermiques sont réduits et correspondent plus ou moins à ceux d'une bombe A de 1 KT.

Par contre, les effets des radiations sont bien plus importants.



TILT : L'effet des radiations

0,5 rems : limite annuelle d'exposition pour le public.

5 rems : Limite légale annuelle d'exposition pour un professionnel (limite rarement approchée en centrale).

10 Rems instantanés (modification provisoire de la formule sanguine (Nombre de globules blancs) pendant 3 jours.

100 Rems instantanés : Nausées, vomissements.

200 Rems instantanés : Rougeurs sur la zone exposée. On notera que les premiers chercheurs qui ne connaissaient pas les effets de la radioactivité on utilisé ce symptôme comme unité de mesure (!?!). On était brûlé ou pas. Cependant ceux qui sont morts d'un cancer (pas forcément imputable aux radiations), ne sont morts que plusieurs (dizaines) d'années après.

250 Rems instantanés : Perte des cheveux, de la pilosité, premiers décès possibles (dans les jours suivants).

Dose semi-léthale : 450 Rems instantanés. La dose semi létale est déterminée comme étant celle pour laquelle 50 % des personnes exposées décèdent des causes des

radiations (dans un délai de 3 mois, la plupart du temps dans les 3 jours) sans avoir reçu de soins adaptés.

Les mutations génétiques ne sont quasiment pas possibles, car si une cellule est atteinte :
Soit elle meurt ;
Soit elle se répare ;
Soit elle devient « incontrôlable » et cela aboutit à un cancer.

Une gamète sexuelle mâle (spermatozoïde) peut comporter une abération mais les spermatozoïdes sont changés tous les 20 jours par l'organisme (on peut donc vaillamment « secouer l'infirmière » après 20 jours de convalescence sans assumer la paternité d'Eléphant Man !).

Pour les gamètes sexuelles femelles, les ovules sont présentes dans les ovaires depuis la naissance de la femme et y restent jusqu'à l'expulsion de dernière d'entre elles. Une femme en état de procréer ne peut pas savoir, dans les 15 premiers jours de la grossesse, qu'elle est enceinte : les

Pour utiliser cette aide de jeu :

Après l'Espoir !

retards de règles n'ayant pas encore été détectés. Or, le fœtus durant cette période est très fragile et supporte mal l'exposition aux radiations. Il peut mal se comporter mais dans la quasi-totalité des cas, il mourra. Signalons aussi que les organes sexuels féminins sont deux fois plus résistants que ceux des hommes.

Des mutants ?

On ne peut donc pas muter de son vivant (les gènes architectes vieillissent !)

Le résultat d'une forte dose est hélas moins spectaculaire : Beaucoup de cellules meurent, et ne font plus leurs boulot :

Perte des fonctions digestives (foie HS, idem pour les intestins).

Génèse d'adrénaline HS.

La plèvre devient poreuse et les poumons se remplissent de sang, de lymphes, les transmissions nerveuses sont altérées, le système immunitaire devient défaillant...

En cas de fortes radiations, on ne se transforme donc pas en calamar géant bleu fluo, on meurt tout simplement. Les cancers, quant à eux, n'interviennent qu'à moyen et long terme.

Petites remarques avant de continuer :

Il convient d'expliquer clairement ce qu'il ne pourrait pas arriver, même avec l'explosion de toutes les armes atomiques :

1 : L'explosion pure et simple de la planète : il s'agit de bombes atomiques, pas du Déploiseur Nova ! (cf: le jeu de rôle « Empire galactique »)

2 : Faire bouillir les océans : chaud devant

3 : Changer l'axe de rotation de la terre : comment ne pas perdre le nord après cela ?

4 : Faire fondre les pôles : pour une raison simple : il n'y a rien à y

détruire, ils ne seraient donc pas visés ... quoi que ... un SNLE sournois pourrait venir y trouver refuge. Et après ... ?

5: Engloutir des continents entiers : le manteau de la croûte terrestre est solide, et il ne cédera pas si facilement. Par contre, il est à craindre une montée des eaux en certains endroits en raison de la rupture de digues dues aux explosions nucléaires (en Hollande par exemple).

6 : La destruction totale de la vie sur la planète : en effet, il existe dans les grandes fausses sous marines, des espèces qui seraient hors d'atteinte des effets d'une guerre et qui n'ont pas besoin de lumière solaire pour vivre. Qui sait, peut être la vie reprendrait elle à la surface au bout de ... millions d'années, n'est-elle pas tout d'abord apparue dans l'eau ?

Ceci dit, nous reprenons notre propos.



CA MOUSSE...

OU QUAND L'OZONE SE FAIT ULTRA-VIOLET.

Les armes de plus de 200 KT atteignent la stratosphère, y provoquent la combustion de l'atmosphère, et transforment l'azote N2 de l'air en NO, NO2, NO3 ... or ces NOx détruisent la couche d'ozone.

La couche d'ozone supprimée ou au mieux gravement endommagée, les rayons ultraviolets du soleil ne seraient plus arrêtés et se feraient une joie de venir nous rotir le steack, provoquant des cancers, et en prime (oh joie!) une altération du système immunitaire. Mais il y a plus grave (si! si!) : les rayonnements ultraviolets menaceraient la base de la chaîne alimentaire en détruisant des plantes microscopiques (Phytoplancton que ça s'appelle) qui servent d'aliments à certains animaux marins. En remontant cette chaîne, on pourrait arriver jusqu'à l'homme. Les cultures ne seraient pas non plus épargnées par la disparition de l'ozone : en quelque sorte, ce serait la « faim ».

CA FUME !? ...

ET AIN(SUIE) DE (SUIE)TE...

Dans les villes et les raffineries sont concentrés sur une faible surface des produits inflammables et toxiques (ou pouvant le devenir lors de leur combustion). Si de tels objectifs étaient visés en grand nombre, il en découlerait des émanations importantes de fumée et de suie qui empêcheraient la lumière de passer : c'est ce que l'on appelle « l'hiver nucléaire », car il supprimerait l'effet de serre entraînant une chute des températures :

On a vu que les fortes explosions au sol propulseraient de fines particules jusque dans la haute stratosphère : cette poussière serait d'abord soulevée par la boule de feu elle-même, puis aspirée par le pied du champignon. Mais elles provoqueraient surtout de gigantesques incendies renforcés par la rupture des conduites de gaz.

Le bois, le pétrole, le plastique, le bitume, le gaz naturel brûlent très bien et sont présents en

grande quantité dans les agglomérations : de véritables ouragans de flammes pourraient se déclencher. Or, les combustions vives transforment une bonne partie des matières organiques en carbone élémentaire, c'est à dire en fumée de suie très noire. Ces énormes paquets de fumée s'élèveraient pour couvrir tout l'horizon (ce serait un horizon funèbre en quelque sorte...).

Et c'est là que se situe le problème, car la fumée, la suie, la poussière, injectées à haute altitude, empêcheraient la lumière solaire d'arriver au sol, ce qui contribuerait déjà à refroidir la terre : il risquerait de plus de faire presque aussi sombre le jour que la nuit.

Mais ces épais voiles noirs surtout ne permettraient pas aux rayons solaires d'atteindre la basse atmosphère qui contient principalement les gaz provoquant l'effet de serre.

En effet, certains gaz de l'atmosphère (CO₂ et Vapeur d'eau), laissent passer la lumière solaire visible, mais pas les rayonnements infrarouges dont l'émission par la terre en direction de l'espace tendrait à la refroidir. Ces gaz sont donc comme un « manteau » qui rechauffe la terre.

L'effet de serre stoppé, un refroidissement considérable de la terre serait à envisager. Il est à signaler qu'un hypothétique lessivage par les pluies n'entraînerait qu'une diminution de 10% de la quantité de fumée. La température moyenne d'un point émergé du globe (selon sa position, les saisons et l'heure de la journée) est de 13°C. Sans effet de serre, cette température pourrait perdre entre 15 et 25°C, entraînant un gel total durant des mois, et peut être même quelques années, d'où le nom « d'hiver nucléaire ». Une fois les fumées et les radiations retombées, les rayons ultraviolets s'en donneraient à

coeur joie pour tuer ce qui ne l'a pas encore été...

- « *Regardez: y'en a un qui bouge encore ! ... ah non, c'est le vent...* »

ATTENDEZ: ce n'est pas fini !

Une explosion nucléaire disperse des atomes de plutonium non « brûlés » (isotopes, survivant des fissions, ...). Ce plutonium ainsi que d'autres produits de fission ne sont pas que radioactifs, ils sont aussi très toxiques, puisque ce sont des métaux lourds (plomb, plutonium, uranium, arsenic ...). 1 gramme de Plutonium, par exemple, est 1000 fois plus dangereux par sa toxicité que par ces effets radiologiques. Il y a donc aussi de fortes chances de mourir d'empoisonnement .

Ajoutons à cela que, du fait des incendies des villes, il est à craindre d'importantes émanations de gaz toxiques (Pyrotoxines), ou encore, la dispersion sur un vaste territoire de résidus de fibres d'amiante (qui sert d'isolant dans beaucoup d'immeubles), entraînant des risques prolongés de cancers. Dans les raffineries de pétrole, les stocks de soufre issus du carburant traité pourrait, en brûlant, former des panaches d'acide sulfurique entraînés par le vent. Il se produirait alors des pluies acides dans un rayon important autour des raffineries.

Quoi qu'il en soit, une extermination massive des espèces est à envisager, y compris celle de l'homme.

LE CHAOS SUPRÊME

C'est la famine qui serait le facteur le plus dévastateur : L'effondrement des systèmes politiques et sociaux ferait perdre toute valeur à l'argent. Se nourrir deviendrait le but ultime. Or, les récoltes seraient détruites, par le

feu et les radiations, puis le froid et l'obscurité qui empêcheraient le phénomène de photosynthèse. Le manque de médecins, de médicaments, de matériel médical et d'hygiène accélérerait la propagation des infections et des maladies. Il ne faut pas s'attendre à ce que des gens affamés, malades et désespérés restent sages. Les pillages seraient légion. La police et l'armée, inexistantes ou très désorganisées ne pourraient pas agir efficacement. La loi du plus fort s'imposerait (ceux qui possèdent des armes personnelles) dans un but égoïste de survie, au détriment des plus faibles. Ceux-ci seraient exterminés ou rejetés des abris si il y en a, pour cause de manque de nourriture ou de place.

Les bases technologiques dévastées, les ressources détruites, une haine sauvage contre les scientifiques et les intellectuels serait à craindre. Il y aurait un retour à la superstition et à un très dur nationalisme. Ce serait la destruction pure et simple de notre civilisation : une ère de barbarie ferait son apparition.

- « *Qui a dit Mad Max ?* »

La nuit d'après

Pour pouvoir survivre, il faudrait d'abord échapper aux frappes directes, avoir la possibilité de se mettre à l'abri du froid, de la radioactivité, des rayons UV, posséder un stock de vivre et d'eau potable suffisant, attendre que la suie et la radioactivité retombent (ce qui pourrait prendre des mois), attendre encore que la couche d'ozone se reforme (on ne sortirait que la nuit). Une fois tous ces dangers surmontés (si c'est possible), il faudrait trouver un moyen de subvenir à ses besoins sans trop de difficulté. Voici l'ordre de priorité de ces besoins:

1 : Nourriture (animale, végétale, graines pour l'agriculture...)

2 : Médicaments

- 3 : Armement
- 4 : Vêtements (il ferait froid au début)
- 5 : Moyen de transports
- 6 : Objets divers

Les armes à feu seraient très précieuses mais les munitions se rarifieraient vite. L'armement deviendrait de plus en plus artisanal au fur et à mesure que le temps passerait : un parc-mètre servirait de massue, un panneau de bouclier, un saladier de casque, des morceaux de vitres de lames etc...

Quelqu'un qui a faim n'a rien à perdre : il peut se montrer très dangereux. La pénurie peut le pousser à l'anthropophagie, ou à exhumer les nombreux cadavres pour les dévorer, entraînant une prolifération de terribles maladies.

L'espérance de vie chuterait: A 40 ans, on serait considéré comme un vieillard. Il est fort possible que dans un premier temps, les savants et les "vieux" disparaissent, rendus responsables de la catastrophe par les jeunes générations. La science serait mal vue, voir bannie, et on oublierait, volontairement ou non, au fil des âges, le fonctionnement complexe de certaines machines.

On reviendrait à un mode de vie ancestral, peut être jugé meilleur, sans pouvoir ou vouloir l'améliorer.

L'image de la civilisation du monde d'avant qu'aurait les descendants des survivants, se déformerait peu à peu (disparaîtrait peut-être). Elle évoquerait pour certains le mythe du paradis perdu, et pour d'autres, l'erreur à ne jamais renouveler, suivant l'état d'esprit du clan.

La subsistance des survivants étant un peu mieux assurée qu'au début, il pourrait y avoir un renversement de tendance, et une volonté de connaître ce qu'était ce monde d'avant. On assisterait peut être à des migrations vers les

anciens sites bombardés, villes, dépôts, ce qui ne serait pas sans danger. Les découvertes faites pourraient être mal interprétées et donner lieu à de fausses croyances: A quoi peut donc bien servir un aspirateur ou un lave linge pour quelqu'un qui n'en a jamais vu?

Ces voyages d'exploration seraient dictés par nécessité de vérifier une légende, d'échapper à un danger naturel, animal ou humain.

Lors d'une partie de jeu de rôle dans les univers post-apo, les PJ sont souvent démunis et se sentent perdus, luttant contre des facteurs plus forts qu'eux, qu'ils soient naturels (tsunamis, séismes, ouragans) ou humains : les PNJ qu'ils auront à affronter sont souvent déshumanisés, mégalomanes, mais aussi démoniaques, et machiavéliques. Les joueurs doivent avoir l'impression de se sentir pris dans une tourmente formidable qui finira par les broyer, car plus ils auront ce sentiment de faiblesse et d'impuissance face à l'adversité, plus ils en retireront du prestige s'ils s'en sortent.

On peut aussi imaginer dans ce même monde, des gens mis en hibernation lors de la catastrophe, et se réveillant dix, vingt, cent ans ou plusieurs siècles plus tard. Ayant préservé une partie de la technologie avec eux, il seraient peut être pris pour des dieux par les autres survivants. Ils pourraient soit essayer de s'en servir pour rebâtir une société technologique au profit de tous, soit au contraire ne l'utiliser que dans un but égocentrique de domination...

LAPOCALYPSE A LA CARTE

- « *Allons, allons, pas de pessimisme superflu : ce n'est pas parce que l'on appuie sur un bouton que l'on va se retrouver à coup sûr*

dans le cirage et comme au temps de Rahan ... euh, enfin...si, peut être... »

Pour preuve, voici la liste des 6 types d'hiver nucléaire classés par ordre d'importance croissante :

Guerre nucléaire de classe 1

Très peu d'explosions nucléaires, les villes sont épargnées ;

Les effets secondaires (froid, obscurité, radioactivité, pyrotoxines ...) sont très inférieurs aux effets directs des bombes dans les pays en guerre, et insignifiants ailleurs, pas d'hiver nucléaire.

Guerre nucléaire de classe 2

Assez peu d'explosions nucléaires ; Quantité de fumée limitée à un lessivage efficace par la pluie ; Abaissement de la température dans l'hémisphère nord (il serait le plus touché car 3/4 de la population mondiale y vit) ; Précipitations perturbées, entraînant des problèmes graves pour l'agriculture et des famines ; Ciel un peu assombri, et les pays non belligérants ressentirait aussi les effets décrits ici ; Pertes dues à l'hiver nucléaire < pertes dues aux effets directs.

Guerre nucléaire de classe 3

Explosion de 3000 à 6000 têtes stratégiques : refroidissement et obscurcissement sensible ; Sécheresse et dégagement important de pyrotoxines ; retombées radioactives et perturbations atmosphériques : baisse moyenne de la température : 10°C.

L'intensité lumineuse à midi serait réduite au 2/3. Après plusieurs mois, elle remonterait pour dépasser son niveau antérieure à cause des rayons U.V.

Effondrement de l'agriculture: très importante famine y compris dans les pays non belligérants

Pertes dues à l'hiver nucléaire = Pertes directes dans les pays en guerre.

Guerre nucléaire de classe 4

Gelées massives au cœur des continents bombardés : Graves perturbations climatiques ; Importante toxicité chimique et radioactive ;

Couche d'ozone très endommagée dans l'hémisphère nord. La lumière atteignant le sol suffit tout juste au processus de photosynthèse. Durant le 1^{er} mois, journées couvertes, nuit sans étoiles.

La survie de plusieurs espèces serait menacée, dont celle de l'homme. Les retombées auraient de graves conséquences, mais secondaires par rapport aux dégâts climatiques. Le flux accru des rayons U.V. après dissipation de la fumée affecterait l'équilibre alimentaire pendant des années.

Guerre nucléaire de classe 5

Moins de 1% de la lumière solaire nous parviendrait ; Durant des mois, crépuscule en plein midi. Arrêt du processus de photosynthèse et sévères conséquences climatiques à long termes. L'agriculture (utilisant des stocks de semences épargnées) retomberait au mieux à des rendements moyenâgeux. Les ravages durables infligés à la nature dépasseraient de beaucoup les effets de la guerre eux mêmes et une renaissance rapide de la civilisation serait improbable : trop de radioactivité d'U.V. presque plus d'ozone.

L'existence des très rares survivants ne serait peut être même plus assurée.

Guerre nucléaire de classe 6

L'apocalypse total : Toutes les armes nucléaires ou presque sont envoyées sur les villes, les dépôts de pétrole ... sur tout le globe. Durant des mois (des années ?), il ferait aussi sombre le jour qu'avant la guerre les nuits de

pleine lune. Des continents entier gèleraient.

Un tel hiver nucléaire serait la pire chose qui puisse arriver à tous les niveaux : la vie à la surface de la planète serait, sauf miracle, totalement anéantie.

Et il se peut que, plusieurs siècles après l'atomisation générale, un visiteur venu de l'espace (attiré par exemple par les ondes radios que nous émettions avant la guerre), trouve en creusant le sol, une fine couche de suie radioactive, présente sur tout le globe. Au dessous, il y aurait les vestiges de notre civilisation anéantie. Et au dessus, rien...

Retrouvez sur le site de l'auteur, son JDRA [Lycéennes](#).



TEASING !

Bientôt sur votre écran,

*un jeu français mythique, au monde original et fantastique,
disparu trop tôt pour de sombres histoires ...*

... en cours de scannage ...

TRAUMÉDIÉVAL

Aide de jeu pour *Trauma* par Pelon et Outsider

Les règles de Trauma sont si simples à utiliser, qu'il est étonnant qu'elles n'aient jamais soulevé d'avantage d'adaptation de par le petit monde du jeu de rôle. Alors on a décidé de s'y coller, de faire les modifications nécessaires pour jouer dans un monde médiéval qui suinte de crasse, où les combats sont trop dangereux pour les prendre à la légère, bref, la chair et le sang de Verhoeven, pas Robin des Bois avec Errol Flyn.

LES CARACTÉRISTIQUES

Un changement minime, on renomme Education en Erudition, et toutes les caractéristiques se tirent de la même manière, 4D6 garde 3, il n'y a plus l'exception de l'Education.

LES COMPÉTENCES

Bien entendu, comme Trauma est à l'origine un jeu

contemporain, et un jeu aux nombreuses compétences, c'est ici que les gros changements sur la feuille s'opèrent.

Seuil de compétence

Afin de refléter l'effet de l'âge des personnages, le seuil de compétence est l'âge du personnage, tant qu'il n'est pas supérieur au seuil d'origine.

Exemple : Un personnage de quatorze ans a ses seuils de compétences à 14. Un personnage de dix-neuf ans a un seuil de 19 sur ses compétences, sauf pour les compétences dont le seuil naturel est inférieur à 19.

Compétences automatiques

La compétence de langue natale est une langue vernaculaire, un patois parlé très localement qui ne donne plus accès à la lecture et l'écriture. Ce sont deux autres compétences distinctes.

On supprime les compétences ci-dessous :



Anthropologie, botanique, droit, économie, géographie, histoire, littérature, musique, physique générale, politique, psychologie, zoologie et toutes les compétences de combat sauf combat de rue (renommé en Bagarre).

On ajoute les compétences suivantes (Base-coût-seuil) :

Baratin (Cha+Int/5-1-19)
Commandement (Cha+Vol/5-1-19)
Folklore (Erudition/5-1-19)
Langue véhiculaire (Edu/5-1-19)
Religion (Erudition/5-1-19)
Armes d'hast (for*2+Agi/5-2-18)
Armes à 2 mains (for*2+Agi/5-2-18)
Arbalètes (Vol+Dex*3/5-2-19)
Armes de jet (for+Dex*2/5-2-18)
Fléaux (For+Agi+Dex/5-3-18)
Haches et masses (for*2+Agi/5-2-18)
Jacquerie (For*2+Agi/5-2-14)
Lames courtes (For+Agi*2/5-2-18)
Lames longues (for*2+Agi/5-2-18)

Compétences avec base

On supprime les compétences ci-dessous :

Toutes les compétences de conduite et pilotage, parachutisme, photographie, plongée sous marine, ski alpin, ski nordique et système D.

On ajoute les compétences suivantes (Base-achat-coût-seuil) :

Artisanat (Int+Dex/5-4-1-18)
Clergé (Int+Edu/5-2-1-19)
Conduite attelages (Int+Dex/5, 1-1-19)
Noblesse (Int+Edu/5-2-1-19)
Paysan (Int+Ion/5-1-1-19)
Ruffian (Int+Vol/5-1-1-19)
Arc (Vol+Dex*2/5-2-2-18)
Fronde (Agi+Dex*2/5-1-2-18)

Compétences sans base

Il est plus simple de dire celles que l'on conserve :

Chimie (renommé en alchimie)
Contrefaçons
Langue
Mathématiques
Médecine (renommé en chirurgie)
Occultisme
Secourisme (renommé en

pansements)

Tricher

On ajoute les compétences suivantes (achat-coût-seuil) :

Ecriture (0-1-18)
Enluminure (2-1-18)
Héraldique (0-1-18)
Herboristerie (2-1-18)
Lecture (0-1-19),
Théologie (2-1-18)
Autre religion (0-1-18)

Description des nouvelles compétences

- Artisanat : L'artisanat doit être précisé. Cela peut être le travail à la forge, la maroquinerie, la fabrication d'arc et de flèches, etc.. Egalement connaître les us et coutumes de la corporation à laquelle on appartient.
- Baratin : Persuasion, paroles creuses ou mensonges suivant ce que l'on désire de son interlocuteur.
- Chant : L'art de la voix.
- Clergé : Connaître les ordres religieux, leurs systèmes hiérarchiques, leurs missions et leurs interactions, ainsi que l'étiquette interne.
- Commandement : Savoir se faire obéir et connaître les usages de la guerre. Cette compétence contient donc des notions de tactique et stratégie.
- Conduite attelage : Conduire tout véhicule tracté par des animaux.
- Contorsion et acrobatie : L'art de se tordre et de faire des pirouettes.
- Danse : La danse artistique, pas celles des festivités qui sont dans folklore ou dans noblesse suivant le contexte.
- Ecriture : Savoir écrire un texte dans une langue que l'on maîtrise.

Un peu d'héroïsme !

Afin de réduire le taux de mortalité, on change l'utilisation des points de volonté. Si le joueur réussit son test de volonté, il peut l'utiliser comme un point de destin et s'épargner un sort funeste. Par contre, ce point est définitivement perdu.

- **Enluminure** : Savoir décorer un manuscrit. Toutefois, cette compétence regroupe aussi tout ce qui concerne la fabrication du papier et la reliure.

- **Folklore** : Connaître le quotidien du monde rural, ses coutumes, ses habitudes et ses tourments.

- **Héraldique** : Savoir identifier un blason et en donner l'histoire.

- **Herboristerie** : Reconnaître, trouver et utiliser les plantes à des fins de pharmacopée.

- **Instruments de musique** : Savoir jouer et accorder un instrument.

- **Jacquerie** : Détourner de leur usage des outils pour se battre avec.

- **Jongle** : Savoir jongler avec des quilles, des couteaux ou des torches enflammées.

- **Langue véhiculaire** : Langue permettant aux communautés d'une région étendue de se comprendre. Seconde langue « natale » du personnage. Elle est très utile pour les camelots qui vont de village en village.

- **Lecture** : Connaître un alphabet et lire un texte dans une langue que l'on maîtrise.

- **Noblesse** : Connaître les familles et leurs titres, leurs terres, leurs alliances et leurs interactions ainsi que l'étiquette.

- **Paysan** : Connaître l'élevage et l'agriculture.

- **Religion** : Connaître les actes et préceptes d'une religion. Représente également la foi quand c'est sa propre religion.

- **Ruffian** : Connaître les milieux criminels, l'étiquette de la pègre, les méthodes des malfrats et les argots qu'ils emploient.

- **Théologie** : Connaître l'histoire et les fondements de la religion, et surtout en débattre.

Compétences d'arts martiaux

Les compétences d'arts martiaux sont supprimées et remplacées par les styles de combat. Le tableau du MD niveau des arts martiaux sert de MD offensif ou défensif suivant le style de combat. Les compétences de style de combat sont passives, on ne jette pas le dé, on applique simplement le bonus MD lorsque les conditions adéquates sont réunies. Un personnage peut avoir plusieurs styles de combats.



Ce sont des compétences avec base (Base-achat-coût-seuil) :
 Bouclier (For*2+Agi/5-5-2-16)
 Double-solde (For+Con+Vol/5-6-2-16)
 Larron (Vol+Agi+Dex/5-5-2-16)
 Main-gauche (Vol+Agi+Dex/5-7-2-16)

Description des styles de combat

- Bouclier (MD défensif) : Combattant entraîné à se servir activement du bouclier.
- Double-solde (MD défensif) : Combattant habitué à manier de dangereuses armes à 2 mains au dépend de la protection d'un bouclier. Il a appris à compenser ce manque pour survivre.
- Larron (MD offensif) : Combattant surnois qui privilégie l'approche d'une personne, sans se faire remarquer, afin de donner un coup rapide et vicieux avec une arme courte.
- Main-gauche (MD défensif) : Combattant habitué à se servir d'une arme dans la seconde main.

Les joueurs sont invités à en inventer d'autres.

POINTS DE CRÉATION

Dans les règles d'origine, les points dépendent des caractéristiques des personnages. C'est simple, mais ça présente deux défauts. Ça amplifie l'écart entre personnages aux caractéristiques faibles et ceux aux caractéristiques élevées. Et ça ne prend pas en compte l'âge du personnage.

Alors pour pallier à ça, un personnage de 20 ans a 140 points de création (moyenne de 12 approximative dans les caractéristiques prises en compte). Il ajoute ou retire 10 par année en plus ou en moins.

COMBAT

La dernière modification importante aux règles de Trauma



Aventures Contemporaines est la simplification des localisations et des armures afin de rendre plus rapide les combats.

Armures

Chaque armure a une valeur de MD qui reflète sa qualité défensive. Cette valeur se retranche au MD de l'attaquant. Mais les armures ont également une valeur de couverture (CO) de 1 à 10, pour savoir si le coup porte sur une partie du corps protégée ou non par l'armure.

Jet de compétence

Comme dans les règles ordinaires, on compare les jets des protagonistes, et quand les types de réussites sont différents, le coup porte.

Mais normalement, le jet de compétence sert uniquement à cela, départager les adversaires. Afin d'accélérer le jeu, le résultat des dés unité et dizaine sert maintenant également à connaître le MD de la localisation et si la zone touchée est couverte par l'armure.

Le **dé de dizaine remplace le MD du tableau de localisation**. Cela privilégie donc les meilleurs combattants qui peuvent avoir de meilleurs résultats. Dans le cas d'un coup critique sans opposition, le dé de dizaine est remplacé par la valeur maximum que le niveau de

compétence permet d'atteindre (exemple : compétence 10=5, compétence 18=9).

Le **dé d'unité sert à savoir si l'armure du défenseur est prise en compte**. S'il est supérieur à la CO de l'armure du défenseur, elle n'est pas prise en compte.

C'est au joueur ou au Traumatologue de décrire précisément ce qui se passe si cela est nécessaire.

Exemple : Le jet d'attaque d'un personnage est réussi avec un 57 alors que son adversaire échoue. Le MD de localisation est de +5. L'adversaire est protégé d'une broigne dont la CO est de 6. Comme le dé d'unité de 7 dépasse cette valeur, la protection de +6 de la broigne n'est pas prise en compte. L'arme a trouvé le défaut de l'armure.

MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ

Voici un tableau récapitulatif des modificateur pouvant toucher les personnages au combat.

Combat au contact

	Modificateur
Port d'une armure intermédiaire	-1
Port d'une armure lourde	-2
Frapper un adversaire à terre ou grim pant à une échelle	+3
Frapper un piéton depuis une monture	+2
Attaque de dos	+3
Allonge favorable	+1
Deux armes ou arme + bouclier	+1
Combattre contre 2 adversaires	-2
Combattre contre 3 adversaires	-4
Combattre contre 4 adversaires et plus	-7
Viser, pour réduire la valeur de CO de l'armure	-1/ -1CO
Viser, pour toucher une zone vitale	-1/+1MD

Combat à distance

	Modificateur
Cible en mouvement	-1
Tireur en mouvement	-2
Tireur à cheval	-3
Cible munie d'un petit bouclier (type cavalier sarrasin)	-1
50% de couverture ou cible munie d'un bouclier standard (type viking ou écu)	-2
75% de couverture ou cible munie d'un grand bouclier (type normand ou pavois)	-3
Tir surpris	-2
Tir instinctif	-2
Tir posé (uniquement à l'arbalète)	+1
Tir en prenant son temps	0
Viser, pour réduire la valeur de CO de l'armure	-1/ -1CO
Viser, pour toucher une zone vitale	-1/+1MD

Distance en mètres	0-10	11-20	21-40	41-80
<u>Armes de jet propulsées manuellement</u>	0	-1	-2	-3

Bien entendu, les plus longues distances concernent les javalots, pas les couteaux.

Distance en mètres	0-20	21-60	61-120	121-180
<u>Arbalètes, arcs et frondes</u>	0	-1	-2	-3

EQUIPEMENT

Armes

Le MD des armes de contact est modifié par le MD (force+masse) comme dans les règles d'origine, mais également par l'éventuel MD offensif d'un style de combat.

Armes	MD
Arbalète	+10(2)
Arc "mongol"	+9
Arc court	+7
Arc long (anglais)	+10
Bâton (2M)	+3
Bâton ferré (2M)	+4
Claymore (1/2 M)	+13
Cognée	+13
Couteau	+4
Couteau de jet	+4
Dague de jet	+6
Epée courte	+10
Epée longue, cimenterre	+12
Espadon, flamberge (2M)	+14
Etoile du matin (2M)	+11
Faux (2M)	+7
Fléau d'armes	+9
Fouet	0
Fourche (2M)	+5
Framée (lance à 1M)	+10
Francisque	+8
Fronde	+7
Gourdin	+5
Grande hache de guerre(2M)	+16
Hache d'arme	+12
Hachette	+9
Harpon	+7
Javelot, javeline	+8
Lance d'arçon	+10(1)
Marteau de guerre	+8(2)
Masse d'arme	+10
Miséricorde	+7
Pierre	+2
Poignard	+6
Serp	+3

(1) Le MD de la lance d'arçon passe à +15 en cas de charge.

(2) Le MD des armures est réduit de moitié.

Armures

Le MD des armures est éventuellement modifié par le MD défensif d'un style de combat.

Armures légères	MD	CO
Tenue de chasse	+2	8
Broigne	+6	6
Cuirasse de cuir rigide	+5	6

Armures intermédiaires MD CO

Brigandine	+7	7
Haubert	+10	8
Demi-plaques	+12	6

Armures lourdes MD CO

Plaques	+12	9
Armure Gothique	+14	0

La feuille de personnage au format excel et l'écran en pdf sont disponibles sur notre [forum](#).

Traum'astuce

Parfois le Traumato demande un jet pour le fun, dont le résultat est sans grande conséquence pour l'histoire mais qui peut donner lieu à du roleplay ou à une scène cocasse.

Dans ce cas, ne pas perdre son temps à chercher les modificateurs. Lire le dé 00 dans le sens qui correspond au contexte, bénéfique ou au contraire handicapant, en inversant donc le sens de lecture si besoin. Un 50 peut donc se transformer en 05 ou inversement.

Si la scène n'implique ni bonus ni malus, garder le jet tel quel.

TRAUMAGIE

Aide de jeu pour *Trauma* par Pelon et Outsider



Elfe :

Dextérité, Agilité, Charisme, équilibre mental, vue et ouïe. La masse doit être l'un des plus petits tirages.

Nain :

Force, Constitution, Volonté et masse

Hobbit :

Dextérité, agilité, constitution et volonté. La masse doit être le plus petit tirage.

Orc :

Force, constitution et masse. Charisme et érudition doivent être les plus petits tirages.

Compétences

Il est ensuite possible de créer quelques compétences spécifique à un tel univers, comme Khuzdul pour tout ce qui a trait à la connaissance des us et coutumes des nains, ou Sylvain pour les elfes.

Dans une optique Marteau de Guerre JDR, on peut également ajouter des styles de combat comme danseur de guerre pour les elfes, chasseur de troll pour les nains, bref tout ce qui passe par la tête des joueurs, car leur effet n'est

Pour mettre une ambiance fantastique, la présence des peuples habituels de ces univers est un premier pas aisé à franchir. Par contre, pour la magie il y a plusieurs manières de la voir. Si c'est un jeu « low fantasy », quelques aménagements d'objets magiques et une unique compétence magie aux effets assez vagues seront suffisants. Dans le cas d'une « high fantasy », il faudra utiliser un système de compétences de domaine de magie et une échelle de difficultés.

METTRE DU FANTASTIQUE DANS LE MÉDIÉVAL

Peuples

Pour créer les peuples habituels du médiéval fantastique, obligez les joueurs à placer leurs meilleurs tirages aux dés dans les caractéristiques qui en sont représentatives.

Attributs des espèces

Dans les univers fantastiques, certaines espèces ont des particularités qui ne sont pas directement gérables par les caractéristiques ou les compétences, comme la vision nocturne ou l'immunité aux poisons. Il suffit de noter ces attributs sur sa feuille et de les signaler au Traumato lorsqu'ils doivent être pris en compte. Ce dernier donne alors un bonus ou annule le malus du test à effectuer.

pas très important en terme de règles, cela ne déséquilibrera donc pas le jeu.

LOW FANTASY

La magie y est rare et mystérieuse. Les sorciers doivent accomplir de longs rituels pour parvenir à leurs fins. On conviendra donc que pour la low fantasy, les jeteurs de sorts sont des PNJ, et que la magie dont ils sont capables est un ressort scénaristique entre les mains du Traumato.

Par contre, on peut trouver des objets magiques de puissance relative qui donnent un bonus de +1 ou +2 au niveau de difficulté ou au MD.

S'il y a un objet plus puissant, c'est un artefact unique dont les pouvoirs sont à la discrétion du Traumato, qui en décrit les effets suivant les besoins de l'histoire.

Un personnage ayant quelques capacités extraordinaires a une compétence magie, avec base (Int+Vol/5-5-2-16). Elle lui donne des capacités mineures, comme un bonus de circonstance de +2 à l'usage de compétences ordinaires. Le champ d'application doit rester vague, simplement correspondre au profil magique du personnage.

Exemples :

Un elfe qui utilise sa compétence magie peut bénéficier d'un bonus à ses jets de discrétion ou de tir à l'arc.

Un paladin a quand à lui un bonus à ses jets de combat ou pour motiver des alliés/ effrayer des adversaires.

HIGH FANTASY

Pour réaliser les miracles de la magie, de nouvelles compétences de domaine magique sont à ajouter.

Pour ouvrir une compétence de domaine, un personnage doit avant tout ouvrir la compétence capacité magique, qui détermine

en partie ses points de magie.

- Capacité magique (Int+Vol/5-5-2-16) : Permet d'avoir accès aux compétences de domaine et détermine les points de magie.

Compétences de domaine

- Air (4-2-16) : Manipulation du vent, de l'électricité, du climat
- Feu (4-2-16) : Manipulation des flammes, boule de feu...
- Terre (4-2-16) : Secousse sismique, travail des minerais, etc...
- Eau (4-2-16) : Nage, Tsunami, création de potion, etc...
- Animal (4-2-16) : Domination animal, transformation, etc...
- Végétal (4-2-16) : Manipulation végétale, etc...
- Vie (4-2-16) : Soins, bénédiction, protection contre le mal, etc...
- Mort (4-2-16) : Nécromancie, pourrissement, etc..
- Esprit (4-2-16) : Domination, télépathie, etc...

Points de magie

À l'instar des points de vie, un personnage possède des points de magie, qu'il consomme au fur et à mesure qu'il lance des sortilèges. Ces points sont déterminés par (capacité magique +INT/2). On ne différencie pas les magies profanes et divines.

À chaque fois que le sorcier lance un sort, qu'il échoue ou qu'il réussisse, il perd deux points de magie.

Cette perte est augmentée de 1 si la difficulté due aux effets du sortilège est supérieure à 5.

Si le test est une réussite critique, la perte de point de magie est baissée de 1.

Dans le cas d'un échec critique, le personnage subit le score de difficulté en dégâts temporaires. Au minimum il subit 1 point de dégâts.

Exemple :

Un sorcier avec 15 en compétence lance un sortilège dont la difficulté

est -5, ce qui lui donne 40% de chances de succès.

Sur un jet de 37, il réussit à lancer son sortilège et perd 2 points de magie. Sur le même test, le jet fait 99. Il échoue à lancer le sortilège, mais en plus il encaisse 5 points de dégâts temporaires.

Difficulté du jet

Il n'y a pas de liste de sorts. Le joueur décide de l'effet technique du sort lancé par le personnage, ce qui détermine la difficulté du test.

Il décrit les effets visuels de son sort, déterminés en grande partie par la compétence utilisée.

Focus

Ces artefacts magiques, symbole religieux, sac médecine et livre de sorts permettent de faciliter l'usage de la magie. Toutefois, leur usage est toujours restreint. Plus le bonus apporté est

important, plus l'usage en sera restreint. L'usage des livres de sort n'est permis que dans les situations où la lecture est possible, jamais en lancement rapide, et rarement en situation de combat.

Résistance de la cible

Dans le cas où la cible a des chances de résister au sort, par exemple pour une domination de l'esprit, le sommeil, etc... on utilise la caractéristique de la cible que l'on juge appropriée pour modifier la difficulté.

Valeur de la caractéristique	Difficulté
1-4	+2
5-7	+1
8-11	0
12-14	-1
15-16	-2
17-18	-3
19+	-4

Effets et conditions

Difficulté

Effet technique

Dommages

-1

MD+5

Soins

-1

Rend 3PV

Armure

-1

MD+2

Bonus général

-2

Difficulté +1

Malus général

-2

Difficulté -1

Invisibilité- camouflage

-1

+3 en se cacher

Bond

-1

+3 en sauter

Portée toucher

+1

Portée visuelle

0

Portée limite d'horizon

-2

Non visible

-5

Cible consentante

+1

Durée instantanée

0

Durée 1 scène

-1

Durée 1 heure

-2

Durée 1 jour

-5

Eternel

-5

Coût 50XP, ingrédients et accord du Traumato

Focus

+1 à +3

Livre de sort

+1 à +5

1 cible

0

2 cibles

-1

5 cibles

-2

Vaste zone d'effet

-5

Lancer rapide

-1

Cérémonie rituelle

+1

Duel de mage

Si deux mages s'affrontent, celui qui a l'initiative choisit son domaine d'attaque.

Son adversaire devra utiliser un domaine adéquat pour le contrer. Si le premier attaque avec le feu, le second pourra essayer de le contrer avec l'eau, la terre ou l'air, en accord avec le Traumatisme.

Dans tous les cas, un tel duel se déroule vite, les deux sorcier ont donc la difficulté **Lancer rapide**. Le mage défenseur fait son jet avec une difficulté identique à celle de son adversaire.

On compare les deux tests de la même manière que pour un combat. Mais si c'est l'attaquant qui gagne l'opposition, le défenseur subit les effets du sort, alors que si

c'est le défenseur qui gagne l'opposition, il ne fait que devenir l'attaquant au prochain round. C'est donc lui qui déterminera la difficulté et son domaine.

La foi déplace les montagnes

Pour les points de volonté, le joueur peut utiliser le score de la compétence Religion de son personnage à la place du score de la caractéristique Volonté.

Point de destin

Si vraiment vous voulez un système plus héroïque, donnez un point de destin à vos PJ. Il permet au PJ d'échapper à la mort. La manière dont il s'y soustrait peut être donnée par le joueur ou être totalement à la discrétion du MJ. Après utilisation, le point est perdu mais le joueur peut en racheter un en dépensant 50XP.



INTERVIEW DE CORALIE DAVID ET JÉRÔME « BRAND » LARRÉ

RdA : Bonjour Coralie et Jérôme, merci d'avoir accepté de répondre à quelques questions pour notre fanzine. Pourriez-vous rapidement vous présenter ?

Coralie : Je suis Coralie, j'ai travaillé chez Black Book Éditions pendant presque trois ans, où je m'occupais principalement de corrections sur la gamme Pathfinder. J'ai ensuite enchaîné chez Mnémos, l'ancien pôle romans de feu MultiSim, où j'ai dirigé des romans de fantasy, science-fiction et fantastique. Je suis maintenant une des deux têtes de Lapin Marteau. Je fais de la recherche sur le jeu de rôle depuis dix ans, et j'ai soutenu en 2015 ma thèse sur le sujet.

Brand : Et moi c'est Jérôme. Cela doit faire treize ans que je bosse sur un peu tout et n'importe quoi tant que cela touche au jeu de rôle. Peu importe, que ce soit des magazines ou des jeux, chez Lapin Marteau ou chez d'autres éditeurs. Entre autres, je m'intéresse beaucoup à tout ce qui est théorie et création au sens large.

RdA : *En tant que théoriciens, on pourrait penser que vous n'avez guère le profil de personnes aimant les jeux d'un temps où l'on gérait les règles au doigt mouillé. Du coup, qu'est-ce que vous trouvez ou aimez dans les vieux jeux, ceux des années 80 et début 90, l'âge d'or du jeu de rôle comme les « vieux » aiment dire ?*

Coralie : j'aime tous les jeux, je n'ai pas de chapelle. Ce qui m'a beaucoup intéressée pour ma thèse, c'est de lire ces « vieux » jeux

pour me faire ma propre opinion. J'ai vu qu'il y avait pas mal de préjugés et d'a priori qui disparaissaient à la lecture. Par exemple, dans la première version d'OD&D, on dit que c'est un jeu sans univers. Mais les règles, par le choix des créatures et les archétypes de personnages, posent déjà les bases d'un univers. Les game designers de D&D expliquent dans la page d'introduction qu'ils veulent permettre de vivre des aventures dans les mondes des grands auteurs de la fantasy. Le côté tactique est secondaire dans cette présentation.

RdA : *Et toi Jérôme ?*

Brand : Alors j'ai une réserve sur ce que tu dis, notamment lorsque tu expliques que l'on n'a pas le profil à s'intéresser à ce genre de jeux. C'est justement grâce à la théorie qu'on en fait grand cas et que, globalement, on bouffe à tous les râteliers. Certains jeux ont une aura totalement déconnectée à la fois avec la réalité de leurs textes et avec la part de rôlistes qui les connaissent vraiment. On entend tout est n'importe quoi à leur sujet et face à de telles légendes urbaines, c'est toujours utile d'aller regarder les textes de ces jeux. C'est le cas par exemple de l'expérience dans Donjon, de la réputation de Rolemaster ou même de jeux plus récents. Et ça, ce n'est qu'un aspect. L'autre, c'est le game design. Pour moi, c'est une sorte de technologie et aujourd'hui, si on a bien plus de choix qu'il y a vingt ou trente ans, c'est parce qu'il y a des générations d'auteurs qui ont



fait des essais, se sont plantés, ont tenté autre chose. Relire leurs jeux, surtout ceux des époques peu documentées, c'est comprendre leurs cheminements.

RdA : *Le game design, c'est comme la recherche : il faut faire des erreurs pour trouver la bonne voie.*

Coralie : Pour compléter ce que dit Jérôme, c'est très intéressant de voir ce qui a fonctionné, de voir ce qui s'est maintenu et de voir ce qui a disparu. Par exemple, dans OD&D, les auteurs expliquent qu'il n'y a qu'un seul joueur qui doit parler, il s'appelle le « caller ». Tous les joueurs doivent donc se concerter avant, puis ce seul joueur dit au MJ ce que font les PJ. Ça, c'est un truc qui a assez vite disparu. Il y a aussi tous les phénomènes qui ne sont pas nommés, comme la narration partagée dans Castle Perillous ou Prince Vaillant, qui disparaissent dans une certaine période et réapparaissent plus tard sous une autre forme, en étant améliorés et affinés.

« ...dans OD&D, les auteurs expliquent qu'il n'y a qu'un seul joueur qui doit parler, il s'appelle le « caller ». Tous les joueurs doivent donc se concerter avant, puis ce seul joueur dit au MJ ce que font les PJ... »

Brand : Oui. Les premiers choix de conception n'étaient pas mauvais, et c'était déjà une réussite que d'arriver à les trouver. Peu importe qu'ils nous aillent encore aujourd'hui, qu'on les trouve dépassés, qu'ils fassent un retour ou soient carrément revisités comme le concept de « classes » avec Apocalypse World. L'essentiel, c'est que ce sont des outils dont on peut se servir et d'en avoir le plus possible à notre disposition. Coralie a donné quelques exemples, mais notre

loisir fourmille de voies à peine empruntées, qui n'ont pas été réellement suivies à l'époque, mais que l'on pourrait réinvestir aujourd'hui : la section « Comment gagner » de Dallas RPG, les contributions d'Ambre, etc. Et encore, on ne parle que de la mécanique, mais on pourrait dire la même chose des premières pages des jeux. C'est vraiment quelque chose que j'adore lire et que je trouve super intéressant.

RdA : *Les notes d'intention ?*

Brand : Exactement, même si ça ne s'appelle pas encore comme ça. C'est les quelques pages où les auteurs expliquent pourquoi ils font leur jeu, ce qu'ils veulent mettre dedans, parfois même leur conception de ce qu'est ou n'est pas un jeu de rôle. Je trouve très intéressant de voir comment tout ça évolue. Pour prendre L'Appel de Chtulhu, l'évolution au fur et à mesure des éditions est frappante. C'est intéressant de voir ce qui reste, ce qui est écarté. Ne serait-ce que qui les écrit. Par exemple, on a été très surpris de voir que dans la première édition de RuneQuest, Greg Stafford n'était crédité qu'au milieu de la masse des playtesters du jeu.

RdA : *Pour vous, quels seraient les vieux jeux qui vous auraient le plus marqués ?*

Coralie : Ars Magica pour le fait de jouer plusieurs personnages, avec ses phases d'études qui déplaçaient pas mal d'habitudes et ouvraient de nouvelles perspectives. RuneQuest, pour la manière dont a été développé Glorantha. La boîte Holmes de D&D, qui explique déjà que côté performatif du rôle du MJ qui devrait s'exprimer comme le ferait les PNJ. La splendeur de Dark Sun. En Garde !, qui propose dès 1975 des règles pour le background des personnages. Castle Falkenstein, dangereusement proche du milieu des années 90, pour la façon dont

il est écrit. Un autre jeu qui date de 95 et qui touche un peu la limite en termes de dates, que j'aime beaucoup pour ses possibilités, mais qui a eu le tort de ne pas être développé sur certains aspects : Everway.

RdA : *Avec le système de cartes, sans dés ?*

Coralie : Plus que le système de résolution avec le tarot, c'est le fait que tu imagines des choses selon la manière dont les cartes sont posées et ce que tu vois. Ça aurait pu être intéressant, mais c'est finalement peu développé, alors tu ne t'en sers pas beaucoup. Ces jeux sont intéressants parce qu'ils tentent des trucs.

Il y a d'autres jeux, comme Vampire évidemment, mais c'est subjectif. Et il y a INS/MV pour son ton irrévérencieux, mais ce sont plus des souvenirs dus à des parties. Il y a aussi Heroquest de MB, même si ce n'est pas considéré comme un jeu de rôle. J'y ai beaucoup joué étant gamine, et c'était finalement un peu comme un jeu Old School, mais il y avait un plateau pour construire son petit donjon plutôt que de le dessiner au fur et à mesure. Forcément, ça permettait moins de créativité mais on pouvait aussi créer ses propres cartes à partir du plateau de jeu.

RdA : *Et il posait les bases du JdR, avec la progression des personnages. Tu as des donjons, tu pouvais garder tes personnages d'une partie à l'autre...*

Coralie : C'est typiquement un cas où en déplaçant un peu la perception du jeu, on a fait un JdR qui s'est vendu dans la sphère grand public.

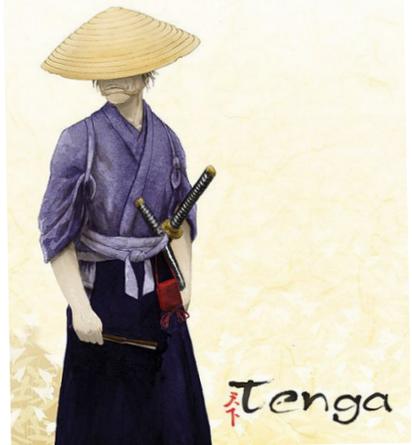
Brand : De mon côté, j'ai d'abord découvert Advanced Heroquest, que le cousin d'un ami avait ramené de Londres. La version de Games Workshop, avec plein de Skavens de partout. On y jouait comme à un jeu de rôle (que l'on ne pratiquait pas depuis bien

longtemps en plus), mais c'était essentiellement parce que personne ne nous avait dit que cela n'en était pas un et qu'on ne maîtrisait pas assez la langue pour voir à quel point on faisait n'importe quoi. Sans surprise, le sentiment de liberté était immense : imaginez, un jeu de rôle avec plein de trucs aussi cools que les petits bonshommes, le mobilier, le fait de pouvoir mélanger plusieurs boîtes, etc. C'était génial. On a découvert le Heroquest normal un peu après, quand il a été traduit en français. Le jeu est « objectivement » excellent, mais je dois avouer qu'il nous a paru bien fade à l'époque.

Coralie : Et il y avait les campagnes, avec une plot line entre les scénarios.

RdA : *Et toi Jérôme, quels seraient les jeux qui t'auraient le plus marqué ?*

Brand : J'ai commencé à jouer toute fin des années 80, début des années 90. Un peu tous les jeux de cette époque m'ont marqué. À Tarbes, là où j'ai grandi, on jouait énormément à Bushido et aux jeux Oriflam. Plus que Donj', notre jeu « par défaut » était sans doute Stormbringer. Cela ne sert à rien



que je rappelle ici de tout ce que m'a amené Bushido, mais, dans les autres jeux qui m'ont vraiment marqué, il y a Star Wars D6. À part peut être pour sa règle des dommages, c'est un pur bijou : la pédagogie, les conseils, la prise en main, le principe des archétypes, etc. D'ailleurs, les archétypes de Tenga, viennent en ligne droite de ceux de Star Wars. Pour tout dire, ils sont tellement bien foutus que tu les retrouves même dans le dernier film sorti : l'étudiant extraterrestre de la force, le jedi raté... Dans ceux qui ont eu un impact technique, il y a Rêve de dragon, que j'adore et que je déteste à la fois. Dans les plus anciens, j'ai une petite fascination pour la First Fantasy Campaign de Dave Arneson, notamment grâce à son passage où il explique que les joueurs (pas les personnages) doivent se rendre dans des maisons de passes entre les séances. À sa décharge, la différence entre joueurs et personnages était bien moins claire qu'aujourd'hui dans les textes : une telle phrase ne passerait plus.

« ... dans les autres jeux qui m'ont vraiment marqué, il y a Star Wars D6... D'ailleurs, les archétypes de Tenga, viennent en ligne droite de ceux de Star Wars... »

Maintenant que j'y pense, James Bond, aussi, a eu un énorme impact pour moi. Adolescent, je jouais dans un club où les « grands » trouvaient que le jeu n'était pas terrible parce que son catalogue d'équipement était trop vieux à leur goût. Influçable, je m'en étais convaincu aussi. Bien plus tard, alors que je travaille sur un de mes premiers jeux destinés à être publiés, je retombe sur mon vieil exemplaire de James Bond. En le lisant, je m'aperçois que les trois

quarts des idées dont j'étais tout fier existaient déjà, et qu'on les trouvait dans ce jeu que je considérais depuis dix ans comme un des pires n'ayant jamais été fait - sans bien plus me souvenir pourquoi. Ça pas mal m'a appris l'humilité et, comme on le disait tout à l'heure, que c'est important de bien connaître les jeux, pas juste leur réputation.

RdA : *Est-ce que certains de ces jeux vous ont donné l'envie d'écrire, en bien ou en mal, soit parce que vous ne trouviez pas ce que vous cherchiez dans les anciens jeux, ou bien au contraire parce qu'ils vous ont énormément inspirés ?*

Coralie : Pour l'instant je n'ai rien publié point de vue JdR au niveau création, mais c'est rare de trouver un jeu qui ne va pas m'inspirer. Ce que j'aime le plus en tant que MJ, c'est imaginer tout ce qui est univers, et voir comment les joueurs vont s'en saisir pour créer leurs propres éléments. Que l'univers soit un espace très défini à la Glorantha ou plus vague façon bac à sable, ou un genre de schéma social comme dans Vampire, si on s'en tient au livre de base, c'était toujours génial d'imaginer comment les joueurs vont se l'approprier, et ce qu'on va créer avec eux dans ce cadre. L'univers et les règles qui vont avec, c'est ce que je préfère écrire.

Brand : C'est un peu compliqué, parce que je bosse sur des jeux en amateur depuis que je joue au JdR. J'ai fait des tonnes de jeux qui étaient en fait des versions différentes des jeux d'Oriflam, qui eux-mêmes utilisaient des variantes du système Chaosium. Mais bon, ce n'était que rarement abouti, j'imaginai un univers, je changeais la liste des compétences de Stormbringer ou d'Hawkmoon et j'avais l'impression d'avoir fait un nouveau jeu.

RdA : *Finally, au départ tu as bidouillé les jeux qui existaient pour t'approprier les jeux.*

Brand : C'est des trucs que l'on retrouve dans des vieux jeux, ou dans certains plus récents comme Apocalypse World. Tu ne peux pas jouer sans les modifier. Ça faisait partie du plaisir, et ce, sans même qu'on parle d'avoir envie de publier quoi que ce soit. On était un peu obligé de mettre les mains dans le cambouis, de deviner, de faire du rétro-engineering. Un peu, comme à la même époque, si on aimait les jeux vidéo, on avait forcément quelques notions de programmation. C'est quelque chose qu'on retrouvait souvent dans la presse avec, par exemple, des pages entières de lignes de basic à rentrer pour avoir ton jeu gratuit.

Coralie : C'est dans l'esprit des vieux jeux. Parmi les préjugés que tu entends sur les vieux jeux, on retrouve : les règles étaient précises, il fallait jouer scrupuleusement avec, tout y était. Alors que dès OD&D, il est écrit que les règles ne peuvent pas tout couvrir, que ce sont des guides, que c'est à vous de les inventer et de les améliorer. D'ailleurs les auteurs donnaient une adresse postale en disant : « si vous créez une règle additionnelle sympa, envoyez-nous-la ».

RdA : *Le seul jeu qui a une cette prétention c'est Rêve de Dragon, où Denis Gerfaud essaie de couvrir l'intégralité des possibilités. Il explique que le MJ est donc impartial puisque tout est régi par les règles.*

Brand : Je vais rajouter une nuance à ce qu'à dit Coralie. Je pense que cela rassemble en fait deux philosophies très différentes par rapport aux règles : celle qui dit « on ne peut pas gérer toutes les situations dans les règles parce que dans le JdR vous imaginez ce que vous voulez, donc vous aurez des cas particuliers qu'il faudra

que vous arbitriez », et celle qui dit « les règles, ce n'est pas vraiment important faites ce que vous voulez ». Et même dans ce deuxième cas, ce n'est pas la même chose que de dire « le meneur fait ce qu'il veut », « on peut modifier les règles, mais le meneur doit suivre les règles qui ont été décidées ». Tout ça amène des choses très différentes. Ces positions ont été plus ou moins dominantes selon les éditions, les rapports de TSR avec les APA (American Players Association, très influentes dans les années 70-80), etc. Il n'y a qu'à lire le fameux billet de Gygax dans le Dragon #16 de juillet 1978 ou les premiers Alarums & Excursions pour voir comment tout ça a évolué. Et très rapidement en plus.

RdA : *Avec toutes ces mécaniques anciennes, comme dans James Bond ou Ars Magica, et la « narration partagée » dans Castle Perilous, quels seraient les conseils que vous donneriez pour jouer aujourd'hui à ces vieux jeux, mais d'une manière un petit peu plus moderne ? Avec Lapin*



Mener des parties de jeu de rôle

Olivier CAIRA - Coralie DAVID - Sébastien DELFINO
Fabien DENEUVILLE - Nicolas DESSAUX
Romain D'HUSSIER - Jean-Philippe JAWORSKI
Alexandre JEANNETTE - Alexis LAMIABLE - Jérôme LARRÉ
Tristan LHOMME - Thomas MUNIER - Éric NIEUDAN
Isabelle PÉRIER - Gregory POGORZELSKI - Thomas ROBERT
Pierre ROSENTHAL - Stéphane TREILLE

Marteau, vous publiez des ouvrages sur la technique et les conseils aux joueurs et MJ, quels liens vous pourriez faire sur les vieux jeux ?

Coralie : On a un article spécifique sur le sujet, qui s'appelle « Jouer Old School » par Nicolas « Snorri » Dessaux. Bien sûr, il faut réutiliser les mécaniques parce que rien ne se perd, tout se transforme et qu'il y a plein d'idées à prendre. Parfois, elles n'ont pas marché parce qu'elles étaient mal développées ou bien qu'elles n'avaient pas rencontré leur public à ce moment-là.

Le conseil que je donnerais pour y jouer, ce n'est pas d'y jouer d'une façon moderne, mais justement d'y jouer by the book. Par exemple, je trouve intéressant de jouer à OD&D en respectant la règle du caller. Parce que l'on a tendance à calquer nos habitudes de jeu quel que soit le système et jouer tout le temps plus ou moins de la même manière. Pour saisir l'essence de ces jeux-là, mon conseil est donc d'évacuer les habitudes, pour paradoxalement redécouvrir du nouveau avec du vieux.

Brand : J'ai l'impression que c'est à peu près la même chose pour jouer à des nouveaux ou à des anciens jeux, le principe c'est surtout de ne pas jouer comme des connards. Que ce soit vis à vis des autres joueurs, des auteurs ou du jeu. Partons du principe qu'on n'a pas la science infuse et qu'il y a du bon à prendre. Il y a bien-sûr des jeux que l'on n'a pas besoin d'essayer pour en voir les limites, surtout quand c'est son métier, mais c'est peu probable que cela soit justement ceux-là que vous souhaitiez essayer.

Après, il y a des enjeux très particuliers liés à la façon dont les jeux font passés leurs idées et sont finalisés. Par exemple, à une époque je trouvais que pas mal de jeux qui sortaient après 2005

correspondaient à des choses qu'on était nombreux à avoir expérimentés dans les clubs en 1985-1995. Cela aurait été idiot des les dénigrer ou de ne pas y jouer pour autant. En effet, il y a une différence énorme entre juste avoir une idée, éventuellement s'en servir pour y jouer avec ses potes et la transformer en jeu. Des idées, tout le monde en a. Plein. Mais il y a une différence énorme entre ses idées et arriver au bout d'un jeu. Je ne parle pas du style d'écriture ou de l'endurance, mais de la technique, de la façon de faire passer ses idées, de les organiser dans un tout cohérent qui puisse être utilisé par d'autres, etc. Par exemple, quand on s'intéresse aux jeux et à leur réception, on s'aperçoit que ce qui est inscrit noir sur blanc n'est pas forcément compris par tous. On le voit par exemple lorsqu'on compare les VF et VO de certains vieux jeux où les traducteurs n'ont simplement pas compris parce que leur vision du jeu de rôle n'était pas la même.

« ... il y a de vieux jeux qu'aujourd'hui on est capable de comprendre, mais qu'on ne comprenait pas à l'époque ... »



Comme l'a dit Coralie, il y a de vieux jeux qu'aujourd'hui on est capable de comprendre, mais qu'on ne comprenait pas à l'époque, alors que c'était écrit noir sur blanc.

RdA : *Est-ce que ces jeux sont compréhensibles aujourd'hui grâce à notre background de rôliste, ou bien est-ce qu'on ne lisait pas vraiment les livres ?*

Brand : Pour moi, le cas d'école, c'est Fiasco. C'est un jeu récent, bien écrit, mais régulièrement mal compris par les rôlistes alors qu'il me semble que les non rôlistes ne rencontrent pas les mêmes difficultés. J'ai même un pote concepteur de jeu qui m'a certifié que certaines informations manquaient alors que je les lui ai montrées, et qu'elles étaient écrites à au moins quatre endroits différents dans le livre. En le lisant comme un jeu de rôle, on y plaque tous des procédures et des schémas de pensée qui correspondent à ce qu'est, pour nous un jeu de rôle. Or, Fiasco est tellement atypique que si on fait ça, on n'y joue pas by the book et ça ne marche plus. Il y a une sorte de choc culturel. Je pense que ce phénomène est loin d'être né avec Fiasco.

« ... On ne donne pas réellement une chance à ce qui nous sort de notre zone de confort et on finit par avoir des parties qui se ressemblent toutes ... »

Coralie : On a une façon de jouer qui est devenue dans l'esprit de chacun la bonne, même inconsciemment, qui s'accompagne d'un rejet quand on sort de nos habitudes. Parfois, on ne tente même pas de jouer une règle parce qu'elle ne plaît pas à la lecture. On ne donne pas réellement une chance à ce qui nous sort de notre zone de confort et on finit par avoir des parties qui

se ressemblent toutes. On classe des jeux comme pourris sans même les avoir vraiment analysés ou essayés.

RdA : *Donc, le conseil serait d'oublier ses habitudes pour jouer by the book.*

Brand : Oui, il faut essayer. Ne pas oublier que les propositions qui sont faites dans les jeux ont pris du temps. On a des filtres qui conditionnent la façon dont on perçoit le jeu.

RdA : *Pour conclure, comment percevez-vous le projet Rêves d'Ailleurs ?*

Coralie : Comme tout projet qui vise à faire de la recherche, je trouve ça bien. Parmi mes obsessions, il y a celle de revenir aux sources pour voir comment ces jeux étaient joués. J'aimerais bien lire quelque chose qui s'approche d'un compte rendu de partie avec les remarques sur ce qui a surpris les joueurs.

Brand : Je suis super emmerdé par ce projet. J'en pense à la fois beaucoup de bien et y a des trucs qui me chiffonnent vraiment. Ce qui me plaît c'est la sauvegarde du patrimoine, c'est indubitable, mais aussi que ça soit fait avec le respect des personnes qui ont bossé dessus. C'est pour moi indispensable. Ce qui me gêne c'est le comportement de passagers clandestins, ceux qui ne font que télécharger parce que c'est gratuit. Je n'aime pas l'effet bibliothèque, avoir des tas de choses et ne même pas les regarder. J'aime l'idée que le jeu soit disponible et libre, mais ça me gêne fondamentalement que ce soit gratuit parce que pour moi, cela propage l'idée que le JdR - et donc notre travail, mais aussi celui de tous les collègues - ne vaut rien. Pire encore, qu'il ne devrait rien valoir. C'est un peu un nerf sensible quand on se bagarre tous les jours pour pouvoir vivre du jeu de rôle. Cela dit, dans votre cas, vous le faites avec l'accord des

tous les ayants droit. Je n'ai donc rien à reprocher à Rêves d'Ailleurs.

Après, je vous avoue qu'il y a beaucoup de connaissances sur le jeu de rôle disponible ici, au travers des membres. Et du coup, ce que j'aimerais trouver, ce sont des critiques comparatives entre jeux du même style ou des critiques qui mettent en face les problèmes et les solutions trouvées par les joueurs.

RdA : *En effet, on se refuse à toute notion financière sans quoi le projet n'aurait pu voir le jour. Nous refusons également la publicité sur le site. Par contre, nous mettons des liens vers les sites des auteurs et des illustrateurs, ainsi que vers ceux des éditeurs qui nous ont donné l'autorisation et qui possèdent encore les droits de l'ouvrage. Même le financement de l'hébergement est à la bonne volonté de chacun. Notre volonté est d'être un lieu de vie de ces jeux, pas juste une bibliothèque de pdf.*

Brand : C'est intéressant si vous faites du lien avec ce qui est trouvable aujourd'hui. Pas forcément pour vendre les trucs qu'on fait, mais pour mettre les jeux en perspective, et pour ne pas tomber dans les querelles de clocher « il n'y a que les vieux jeux qui sont bien » ou « il n'y a que les nouveaux jeux qui sont bien ». On parlait des fanzines, c'est intéressant de créer du matos, voir comment tel jeu a influencé tel autre. Par exemple, je pense sincèrement que le jeu qui a le plus influencé Tenga c'est Rêve de Dragon. Ce n'est vraiment pas mon jeu

préférés. C'est une influence que jamais personne n'a vu.

RdA : *D'où l'envie de Lapin Marteau de traduire Ryuutama. Et bien, il est temps de vous laisser partir, merci à vous deux pour cette longue interview.*



SPYASHCHAYA KRASAVITSA

Scénario *Star Marx* par Max et La Moitié, dessins par Max

C'est avec La Belle au Bois Dormant que l'on poursuit notre série d'aventures basées sur les contes de fées, avec des titres imprononçables. Il est prévu de publier ce scénario pour le n°2 du RdA'Zine, consacré aux épidémies (à l'origine).

Après la diffusion d'un discours officiel, une planète entière ne répond plus. Arrivés sur place par hasard, les Kamarades constatent que les citoyens sont victimes d'une étrange et profonde torpeur. Seuls des immigrés nains, installateurs d'antennes paraboliques et parlant très mal la langue, pourront mener les Kamarades vers ... La Princesse ?! ? Mais qu'entendent-ils par "Princesse" au juste ? Et dans le rôle du dragon, nous vous proposons un tractopelle à forfait voyelles !

IT'S OH SO QUIET

Pour une fois, c'est avec un soyouz à peu près intact que nos Kamarades vont se poser sur Sadaburg 14. Cependant personne n'est là pour les accueillir, fouiller le vaisseau ou vérifier si leurs papiers sont bien en règle. En poussant leur inspection plus loin, les personnages vont découvrir plusieurs personnes profondément endormies que rien ne semble pouvoir réveiller : l'agent de surface couché en étreignant son balai, le personnel des douanes en train de ronfler la tête enfouie dans une valise ouverte, le vendeur de tchebourek qu'on pense d'abord découvrir dans une flaque de sang alors que ce n'est qu'une sauce à la betterave qu'il s'est versé dessus. Le seul signe de vie est la voix du Soviet local, Rajmund Barresky, prononçant un discours fleuve à l'occasion des 15 ans du plan quinquennal régional. Tous les appareils audio-visuels relaient comme il se doit l'allocation mais cette présence se doit d'être très discrète dans un premier temps. Rien ne semble pouvoir interrompre la logorrhée de Rajmund : à l'image, on voit qu'il vient de lire qu'une petite partir de son discours fleuve (oui,



oui, la pile à côté de sa manche n'est pas un dictionnaire mais bel et bien la source de sa mélopée) et il est alimenté par perfusion pour pouvoir tenir. Un jet réussi en « Etre au parfum » (seuil 9) permet même de savoir qu'il a été opéré de la prostate et que les petits soucis urinaires ne sont plus un problème pour ce surhomme

politique. Tant d'abnégation force le respect.

Plus le temps passe, plus vos Kamarades vont être sensibles au charme soporifique de Rajmund : d'abord des bâillements, puis des malus (les yeux qui pleurent, la tête lourde, etc.) et l'endormissement fatal en période d'inactivité. Laissez vos joueurs réfléchir à des solutions pour échapper au sommeil comme se fabriquer des bouchons d'oreille, siroter du Kolkha Kola jusqu'à en devenir diabétique, se l'injecter en intraveineuse, ... Dans l'idéal, à chaque fois que vous invoquez l'endormissement, il faudrait qu'ils inventent une nouvelle solution.

SLEEPING SATELLITE

Pendant que les joueurs se livreront à coup sûr à un pillage en règle, profitant de l'absence de témoins, vous pouvez décrire des scènes de fin du monde : accidents de circulation, soyouz planté dans la façade d'un immeuble, corps au milieu des trottoirs, papiers volant au gré du vent. Voici 6 événements que vous pouvez glisser, ou pas, dans votre partie :

1 - Vos aventuriers passent devant un salon de coiffure où des mémés regardent fixement le plafond, en ronflant, des papillotes en aluminium plein les cheveux. Soudain ceux d'une blonde imposante qui avait la tête sous un casque à coiffure chauffant, s'enflamment. Même si vos joueurs sont assez cruels pour laisser ces dames respectables périr, ils ont tout intérêt à éteindre cet incendie naissant avant qu'il ne se propage à tout le quartier. S'ils sont négligents, la Belle au bois dormant sera en plein milieu du brasier qu'ils ont laissé s'étendre.

2 - En empruntant un escalator gigantesque, les Kamarades vont avoir la surprise de trouver un tas de personnes endormies bouchant

l'arrivée. S'ils ne réagissent pas immédiatement contre un seuil 12, ils vont se retrouver encastrés dans le tas à leur tour avec des dégâts à la clé.

3 - Alors qu'ils visitent un immeuble, le système d'aération va se boucher à cause des papiers volants. L'air vient à manquer, ce qui est déjà gênant en soi mais ça accélère encore l'endormissement. Les vitres sont faites pour résister à des émeutes et le mécanisme d'aération, gigantesque, a une force d'aspiration phénoménale.

4 - Un employé du Lenin's Burger s'est endormi sur la manivelle qui commande la machine à bortsch glacé. Une gelée rougeâtre et froide envahie les rues jusqu'à hauteur du premier étage. Vos joueurs pourraient avoir une bonne raison de traverser...

5 - Guidé par une odeur terriblement appétissante de saucisse grillée (de la saucisse, vous vous rendez compte ?), les joueurs découvriront un réparateur endormi sur le moteur

Un bon discours de derrière les fagots

Pour vous aider à tenir la jambe de vos joueurs avec les propos de Rajmund, vous avez deux possibilités : soit récupérer un discours officiel d'un homme politique quelconque (celui de Brejnev, prononcé à Helsinki en 1975 fera très bien l'affaire), soit utiliser un générateur aléatoire de langue de bois, par exemple : <http://g-langue-de-bois.fr/politique/discours.php>

Dans tous les cas, n'oubliez pas d'y apporter quelques modifications (comme parler de milliards d'individus au lieu de millions d'européens, etc.). Vous pouvez même diffuser en boucle un enregistrement audio d'un discours russe.

d'un 6 x 6 Lada flambant neuf. Le pauvre bougre à la jour cuite à point.

6 - A un carrefour, les véhicules se sont enfoncés les uns dans les autres et forment un monticule infranchissable à moins d'escalader. Alors qu'ils doivent tenter l'ascension, les Kamarades vont voir leur progression troublée par le déclenchement inopiné des airbags, les portières qui se détachent et un caniche très agressif.

Gardez toutefois vos cartouches pour la suite du scénario, histoire de faire vivre la ville à travers ces développements.

YOU'RE IN THE ARMY NOW

Durant cette visite, le ciel va s'obscurcir peu à peu, comme si le temps se couvrait. Faut dire qu'avec la couverture nuageuse, il est difficile de comprendre ce qu'il se passe. Ce n'est qu'une fois les poches pleines de leur butin, que les Kamarades vont comprendre que la planète est entièrement entourée des soyouz de l'Armée Rouge.

A coup de haut-parleur depuis la stratosphère, les militaires déclarent la quarantaine. Si à minuit, les officiels n'ont toujours pas pris contact avec l'Armée, la planète sera pulvérisée et Hiroshima ressemblera à un sympathique barbecue à côté.

S'il est hors de question de songer à forcer le blocus, peut-être est-il possible d'envisager un gain de quelques heures en négociant. De toutes façons, la seule solution est d'arrêter le discours. Mais ce n'est pas si simple : la parole de Rajmund Berresky est diffusée depuis un satellite, Rajmund n'étant même pas sur la planète.

Proposer à l'Armée Rouge la destruction d'un appareil de diffusion appartenant à l'État est un crime passible de la cour martiale. Décoller est bien

évidemment voué au suicide. La seule solution semble de dégommer le satellite depuis la surface de la planète. Mais comment ? L'équipement à Star Marx étant ce qu'il est, vos joueurs auront peut-être la surprise de constater qu'aucune arme n'est assez puissante pour toucher un cible à une telle distance. Sans compter que l'Armée Rouge peut se montrer chatouilleuse si elle constate des déplacements d'armes sous son nez...

WELCOME TO THE JUNGLE

Au hasard de leurs pérégrinations, les Kamarades vont avoir la surprise de croiser tout un lot d'animaux tous plus exotiques les uns que les autres : un accident a causé un problème électrique libérant les bêtes du zoo de leurs cages. Voici quelques idées.

1 - Une girafe d'Arcturus vient épier les aventuriers à la fenêtre du deuxième étage.

2 - Un buffle rouge d'Aldebaran promène sa tribu d'oiseaux de paradis, indifférent à tout ce qui pourrait se passer.

3 - Un Tchi-tchi grivois fait entendre son chant nuptial. Vos Kamarades ont intérêt à se déplacer dos au mur car le Tchi-tchi est très rapide. Et très grivois...

4 - L'un de vos aventuriers contemplant une affiche pour un événement sportif va avoir la surprise voir une lanceuse de poids lui lancer une oeillade. Un gecko chromatique, parfaitement intégré au poster, fixe sa pupille sur lui avant de filer se fondre dans un autre décor. C'est une espèce rare, recherchée dans plusieurs pharmacopées nemtsy, et qui pourrait se revendre contre un bon paquet de zlotys sur la Border Zone.

5 - Un chien de mer de Vladivostok 24 traîne sa formidable graisse

dans les rues, à la recherche d'un point d'eau où il pourra s'ébattre. Malheureusement, il sera sans cesse dérangé et vos joueurs vont le croiser plusieurs fois.

6 - Un oiseau Orakul prend l'un de vos joueurs pour son petit : il se pose sur sa tête, lui amène des vers, le recouvre de divers matériaux pour le protéger du froid, il crie pour le prévenir quand il y a des prédateurs...

BEETHOVEN WAS DEAF

L'endormissement des populations n'est pas un drame pour tout le monde : les malentendants, qui jusque là étaient enfermés dans un centre d'inadaptés économiques (faut dire qu'ils sont incapables d'entendre le moindre ordre d'un contremaître), se retrouvent enfin libres dans un monde livré à leur merci. Ils ont arraché leurs cannes blanches aux non voyants pour défoncer les vitrines, chasser les chiens errants et bastonner les agents de la circulation endormis aux carrefours. En meute, ils se laissent aller à leurs plus basses passions, violentes les jeunes assoupis, se goinfrent au Lenin's Burger, urinent dans les machines à soda, pourchassent le bison rouge pour le transformer en tchebourek bio (il a beaucoup couru)...

Il est bien évident qu'ils verront d'un très mauvais oeil l'arrivée des Kamarades et la moindre intervention pour rétablir les choses. Sitôt qu'ils auront aperçu un personnage, ils vont l'apostropher. Si celui-ci répond, c'est que c'est un intrus dans leur royaume de cognac : chasse à l'homme, jets de projectiles depuis les balcons, ils défendront leur nouvel univers bec et ongles. Plus l'histoire avance, plus ils se regroupent et deviennent des adversaires redoutables.

Les sourds

Difficulté: 0 - **Dégâts:** 1 - Point de Vie: -

Dès que le groupe a perdu 10 points de vie, il se disperse pour se reformer plus loin, après avoir trouvé des renforts et un meilleur armement. La difficulté et des dégâts sont augmentés de 1. Lorsque le groupe est trop puissant pour les joueurs, le SG peut décider de le scinder en partageant les caractéristiques du groupe initial.

HEIGH-HO

Un autre groupe de personnes n'a pas succombé à la somnolence pour la bonne raison qu'il ne comprend rien au Russe. Les sept frères Wryszcz ont une bonne idée de ce qu'il se passe, étant donné que leur planète d'origine a servi de tir d'essai pour la terrifiante Étoile Rouge. A force de mimes si vos joueurs n'ont pas choisi de Traits en « Pionnier » ou « Universitet » ou le Signe Particulier « Sabir », les nains vont tenter d'expliquer le rôle du satellite et mener les joueurs devant l'affiche de la lanceuse de poids, en la désignant comme la « Vous formulaire rupture conventionnelle Princesse ».

A la moindre anicroche, ils profitent de leur petite taille pour se carapater dans un petit coin et revenir quand les choses se tassent et montrer de manière insistante le portrait.

Si les joueurs suivent les nains, ils les guident vers le gymnase, une structure typique de l'architecture stalinienne : un bloc de béton surmonté d'une improbable sculpture de plusieurs centaines de mètres de haut, représentant une main brandissant une torche olympique.



Le tractopelle

On dirait presque qu'il est en vie et semble poursuivre les Kamarades pour les empêcher d'entrer.

Difficulté: - 5 - **Dégâts:** 3 - **Point de vie:** 20

Si deux joueurs ratent leur jet dans le même tour de jeu, le SG peut décider d'épargner le second mais le groupe de joueurs doit alors réussir des jets (seuil 12) pour éviter le pan de mur que le tractopelle démantèle.

THE END

Devant le « Gymnasium Château », comme les frères Wryszcz l'appellent, c'est l'anarchie végétale : deux camions se sont télescopés, mélangeant leur cargaison de graines pour l'un, et d'engrais pour l'autre. Des rosiers escaladent le gymnase sur plusieurs dizaines de mètres.

Comme si cela ne suffisait pas, le conducteur de tractopelle ne contrôle plus sa machine, tout endormi qu'il est, et sa machine folle fait de grands cercles imprévisibles devant le bâtiment.

A l'intérieur des spectateurs endormis sur les gradins, des athlètes assoupis sur la piste et dans les vestiaires, la championne Natalya Lisovskaya attend qu'on la réveille (**seuil** 12, 15 si vos Kamarades ne veulent pas se prendre un gifle - **dégâts** : 5. Vous remarquerez qu'elle fait plus mal que le tractopelle). A côté d'elle, son entraîneur était sur le point de lui faire une injection de « vitamines ». Le contenu de la seringue peut, bien sûr, être utilisé pour arracher la belle du Pays des sommes. A son réveil, elle demande en se frottant les yeux où est le match. Il ne reste plus qu'à l'emmener en haut du bâtiment et l'encourager pour qu'elle dégomme le satellite mais c'est sans compter sur les ronces, les sourds et les animaux qui vont se déchaîner pour mettre des bâtons dans les roues des Kamarades.

Une fois tout revenu dans l'ordre, c'est la liesse. Les autorités locales comprennent qu'on est passé à deux doigts de la catastrophe et les Kamarades vont être récompensés comme il se doit, par la remise d'une médaille à chacun. C'est Rajmund lui-même qui viendra les remettre. Et au moment du discours, la seule façon de lui couper le sifflet et de l'embrasser. D'un bon et fraternel baiser russe, bien sûr !

LIEN UTILE

Fleurs de méninge:

<http://www.ginungagap.fr/test/>

LA GUERRE DU CROISSANT

Scénario *Rêve de Dragon* par Max et La Moitié, aspect technique par Yahorlino et dessins par Bobcar

RAZÉKUME

Lorsque les Personnages émergent du Gris-Rêve, ils frissonnent des dernières rigueurs d'un hiver griffu. Autour d'eux tremblotent de vieux oliviers trapus, tandis qu'en aval de la route, on distingue un village aux maisons basses, chaulées de blanc. C'est un petit port typique de la Sinobuzzatie. Les hommes y portent fièrement la moustache et le gilet brodé, les femmes y sont brunes et discrètes, arborant le châle à pompon et le fichu de soie sur la tête. On dirige naturellement les joueurs vers la maison des voyageurs, une belle auberge à colombage que l'on nomme le Mal Léché. Là bas, un grand échalas finit d'écrire le menu sur une ardoise usée, pendant contre la façade.

Il serait naturel que les voyageurs demandent pour le concours. On leur répondra gracieusement qu'ils sont en Sinobuzzatie et que l'hiver prend fin. Bientôt les Seigneurs Ours vont se réveiller et reprendre les rênes du pouvoir, comme à chaque printemps. Pour peu que nos joueurs s'étonnent, on leur avouera qu'il en est ainsi depuis 30 ans au moins. Trente ans depuis que les ours sont descendus des montagnes et qu'ils ont chassé le roi et ses sbires. Les ours sont bêtes d'honneur et de parole. Le bon peuple de Sinobuzzatie ne s'en trouva pas



plus mal. Depuis l'ours est le symbole national. On le trouve en statue sur les places, sculpté à fleur de colombage, ou brodé dans les armoiries des villes et des bourgs. Bientôt leur long sommeil hivernal va prendre fin, et la fringale va les prendre. C'est pourquoi on s'apprête à recevoir leur réveil dignement. Les gens de Razékume veulent mander une caravelle par delà la mer, afin d'acheter des monceaux de viennoiseries aux gnomes de l'archipel du Croissant, qui ont érigé l'art boulanger au rang de religion. Voilà qui fera sans doute

un petit-déjeuner digne de ses seigneuries. Mais pourquoi un concours me direz-vous ? C'est fort simple, les gnomes ayant porté au plus haut l'art de la chocolatine et du sacristain, ils aiment à en régaler les visiteurs. De quoi auraient l'air les gens de Razékume si leur délégation cale au premier amuse gueule ? Le bourgmestre a donc décidé d'organiser un concours de mangeur de brioche, afin de sélectionner les candidats les plus prometteurs. Ce concours est bien sur ouvert aux voyageurs.

Le dégraisse cochon

La mère Kopek, tenancière du Mal Léché, a eu une idée fumeuse pour se faire un petit pécule. Elle offre sur sa carte un « dégraisse cochon », mixture étrange censée dégager les entrailles et préparer l'estomac au concours gargantuesque du lendemain Mal en prendrait aux PJs d'en abuser, car cette soupe un rien mousseuse est un véritable débouche évier à retardement.

Le lendemain, nombre de candidats regretteront amèrement d'en avoir consommé, et, victimes d'une tourista carabinée, ils occuperont presque militairement les toilettes des alentours.

Boire le Dégraisse-Cochon :

Effectuer jet de constitution avec une difficulté de 0 (sauf si le personnage à d'autres problèmes : points de vie manquants, moral négatif,...)

- Sur un échec total le personnage est malade et alité jusqu'au départ en bateau (attention au mal de mer, risque de rechute). De plus, il souffrira de l'idée fixe « anorexie ».

- Sur un échec particulier le personnage est malade et ne peut pas prendre part au concours.

- Sur un échec normal le personnage a la Tourista. Il pourra participer au concours mais avec un malus de 1 aux jets de constitution.

- Sur une réussite normale le personnage ne ressent aucun effet mais doit refaire le même test chaque heure suivante, tant qu'il fait une réussite normale.

- Sur une réussite significative le personnage ne ressent aucun effet ni positif, ni négatif (mis à part qu'il trouve cela très bon, un tantinet exotique mais agréable au palais).

- Sur une réussite particulière le personnage gagne 1 point de Sustentation (SUST+1) jusqu'à la fin du concours.

- Sur une réussite critique le personnage gagne 2 points de Sustentation (SUST+2) jusqu'à la fin du concours.

Un peu de vocabulaire technique

Abaisser : étaler la pâte.

Fleurons : carrés de pâte feuilletée.

Gastrique : mélange de sucre et de vinaigre blanc cuits jusqu'à l'obtention d'une couleur blonde ; convient pour la confection de la sauce bigarade et des sauces aux fruits (à l'orange).

QUAND LA FRINGALE VOUS PREND

Un concours, le lendemain, pour visiter des îles gnomes remplies de pâtisseries, voilà sûrement de quoi motiver nos joueurs. Ne serait-ce que la perspective de se gaver de brioche gratuitement. L'épreuve, ouverte à tous, a lieu le lendemain. Il serait bien qu'au moins un de nos aventuriers soit dans les lauréats. Le capitaine de la caravelle se

laissera sans doute attendrir et embarquera les autres, plutôt que de séparer un groupe de voyageurs.

Les concurrents ne manquent pas mais rares sont les adversaires à prendre au sérieux. Voilà une petite liste de personnages à faire affronter aux joueurs, l'estomac au bord des lèvres. Certains peuvent aussi remporter le concours et suivre les aventuriers comme PNJs. A vous de voir.

Le Concours :

On utilise le système des points de tâche. Chaque concurrent fait un jet de constitution (difficulté 0, puis 1, puis 2...etc.), le résultat (0, 1, 2 ou 3 points de tâche) est multiplié par la SUST du personnage.

A chaque tour, on cumule les points jusqu'à l'abandon de tous les concurrents sauf un. Les points servent à départager les derniers concurrents en lice s'ils abandonnent dans le même tour.

Au premier tour, il n'y a pas de jet car chacun se remplit le ventre d'autant de points qu'il a de sustentation. Puis, on procède aux jets de constitution jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul concurrent.

Dès qu'un concurrent, fait un échec total ou particulier (-2 ou -4 points de tâche), cela signifie qu'il renvoie tout son « quatre heure ». Il est donc éliminé. En cas d'échec normal, le personnage doit réussir un jet de volonté (même difficulté que le jet de constitution) pour continuer le concours. S'il rate le jet, il abandonne le concours. En cas d'échec total ou particulier sur ce jet, il ne supportera pas d'entendre parler de nourriture pendant toute l'aventure (bonne chance et bon rôle-play pour la suite).

GRIBAUD KLOUEBEK un voyageur originaire de Tourmaline. Gros bonhomme épais, le menton couvert de boutons, il a quitté sa mère, touché par le virus du voyage. Loin d'être très malin, il a un estomac de la taille d'une grotte...

SUST : 3 - Cons : 12 - Vol : 10

VARAVARA une jeune native de Razékume, rousse et indisciplinée, sûrement pas prête à finir à la cuisine, et soumise à son mari. Elle est la seule femme inscrite au concours et sa présence dérange. Elle est prête à tout pour vivre un peu autre chose, et si les PJs poussent le concours trop loin, elle ira jusqu'à s'en faire exploser l'estomac.

SUST : 2 - Cons : 11 - Vol : 14

VOLVEC LINABUTOR un homme un vrai ! Fier comme un coq, sûr de sa supériorité. Le genre de personne qui pense qu'avoir du caractère revient à casser les pieds de tout le monde. S'il risque de perdre, il tentera de faire disparaître des tranches de brioche dans ses manches.

SUST : 2 - Cons : 12 - Vol : 12

GRISSIEK SLONDORCH un va nu pied, le ventre bien vide. Eternel optimiste, il vit de l'air du temps, dans une cabane, au milieu des oliviers. Son côté cigale a de quoi énerver les villageois, tellement plus fournis que lui.

SUST : 2 - Cons : 11 - Vol : 11

MISSILEK KLOMP un petit homme plein d'énergie, malgré les années qui s'accumulent. Missilek ne sait rien faire à demi, agité, et prompt à se porter volontaire, c'est à se demander où il met ce qu'il mange, tant il est petit et menu.

SUST : 1 - Cons : 15 - Vol : 13



NAUFRAGE CONTRE UN ROCHER COCO

Espérons que les PJs se soient qualifiés, et qu'ils voguent à bord du Tire-Bord, aux bons soins du capitaine VILAR LOBOK et de son second CHARO HUELBEK dit « court sur pattes ». Ils auront le temps de rencontrer les autres lauréats, voire de s'initier à la marine à voile.

Reprenons notre récit au moment où le vent souffle méchamment, les vagues se déchainent, et où enfin on aperçoit les côtes de l'archipel du Croissant. La situation vire au cauchemar. Plusieurs chocs vont secouer le bateau, et des vagues d'eau vont s'ouvrir dans la coque. Des objets flottants, non identifiés, viennent frapper le navire, et entamer sa flottaison. Ce sont d'énormes rochers à la noix de

coco, dont les bords effilés et couverts de caramel sont en train de mettre à mal le voilier. Laissez les joueurs se dépatouiller alors que le bateau sombre petit à petit. Quelque soit leur succès ou leur déveine, la seule issue est la plage, pâle, qu'ils distinguent dans les creux de la houle. Faite leur vivre tous les clichés des scènes maritimes, lames d'écume à travers le pont, course contre la montre tandis que l'eau s'infiltré, homme à la mer et j'en passe. Le but est de les jeter sur la plage, persuadés qu'ils sont enfin tirés d'affaires.

Sauf qu'ils ne le sont pas.

Qui sait comment se terminera le naufrage ? Les joueurs seront-ils jetés sur la plage trempés et accrochés à une planche arrachée au navire ? Ou est-ce qu'ils affronteront assez vaillamment la tempête pour que ce soit le voilier qui soit dressé sur la côte par la

mer en furie ? Peu importe. Les voyageurs ont à peine le temps de reprendre leur esprit, d'arracher leur visage fatigué aux goémons humides de la côte, que retentira déjà un long cri de guerre, montant depuis une dune voisine. « Mort aux Beurrés !!! ». En réponse, des hurlements de rage retentissent depuis une autre éminence sableuse : « Repoussons les Huiles à l'eau ! ». S'ensuivent des monceaux d'invectives : « A bas la malbouffe ! » « Pour la défense du croissant comme on l'aime ! » Deux armées font monter le ton depuis deux sommets opposés. Les Pjs semblent tombés au beau milieu de leur querelle. Demandez rapidement ce qu'ils font, qu'est ce qu'ils ont à la main. A peine les plus lents à répondre ont-ils le temps de se relever en pataugeant, de retrouver leur équilibre sur le pont brisé, que les voilà pris entre l'arbre et l'écorce, entre deux bataillons de gnomes en tablier qui se précipitent les uns vers les autres. C'est la mêlée.

D'abord nos joueurs esquivent (ou pas) plusieurs salves de tir. De la pâte à tarte gluante qui tombe en plein milieu de leurs rangs, après un tir trop court. Ensuite ce sont des hordes de gnomes, leur toque de pâtissier sur la tête, qui chargent sur eux et l'épave du Tire-Bord, un rouleau à pâtisserie à la main. L'assaut est violent, et il est dur de savoir de quel camp on se protège. Il faut cogner à droite, à gauche, se cacher des bataillons trop nombreux, sans rien comprendre hélas au conflit. Les gnomes n'ont pas de culture militaire, mais ils se battent avec motivation. Leur armement est de fortune. Quincaillerie contondante, lèche-frites, casseroles en tout genre servant autant de matraques que de casques. Les rouleaux à pâtisseries sont légions. Des poches à douilles giclent à plusieurs mètres des liquides brûlants. Toutefois aucune arme

n'a l'air vraiment létal. Les gens sont assommés, immobilisés, traînés à l'écart, prisonniers tout englués de pâte.

Tout à coup les rangs s'égaillent et pour cause. Une vraie machine de mort vient d'entrer en scène. Là où l'on tombait avec une bosse sur la tête, on tombe maintenant brûlé vif. Un géant bardé de métal vient de prendre pied sur le champ de bataille. Un hachoir dans une main, un chalumeau à crème brûlée modifiée dans l'autre, un personnage blindé est en train de semer la mort, là où d'autres ne distribuaient que des hématomes. Couvert de moules à tartes, mesurant quelques deux mètres, le colosse fait un carnage. La guerre est en train de changer de visage et c'est l'armée des Huiles qui gagne du terrain, et multiplie les cadavres. Alors que les cris de bataille s'éteignent et laissent la place aux râles des mourants, quelques gnomes de l'armée des Beurrés viennent se dissimuler à coté des PJs, pendant que le monstre incendiaire commence à calciner les restes du bateau. Si les joueurs ne font rien, eux et les beurrés, feront bientôt partis de la liste des victimes.

Qu'ils fuient en se cachant dans les flots ou qu'ils soient vainqueurs du monstre, les beurrés rescapés suivront tant bien que mal. Devenus leurs alliés par la force des choses, les pauvres gnomes meurtris, accueilleront tout naturellement en leur sein les PJs. Ils emmèneront les joueurs à l'abri, au sein de grandes caves voûtées, sous les dunes, près de leurs fourneaux et de leurs pétrins, dans ces grandes salles troglodytes où les gnomes préparent leurs viennoiseries.

LES GNOMES DU CROISSANT

Petits bonhommes rondouillards et tous coiffés de charlottes, les gnomes pâtisseries du Croissant sont un mystère. Ils habitent un réseau d'îles et de terriers, reliés par d'élégants ponts de pierre, et quelques rares voies ferrées. Ils cultivent un brin en surface, et trafiquent avec nombre de pirates qui viennent faire escale dans leurs îles.

Tous parents, ils ont élevé l'art de la viennoiserie au rang de religion, et c'est avec une ferveur pleine de spiritualité qu'ils préparent leurs fournées. Difficile de les différencier les uns des autres, même si de grandes familles se distinguent.

Les **CROISSANTINI** sont toujours en train de se friser la moustache. Ils pullulent dans la grotte des Abaisseurs du Dimanche, ou celle des Démouleurs Téméraires, depuis que leur véritable fief, la grande salle des Fleurons Parfumés, a été dévasté par la guerre.

Les **CALZONETI** portent un brassard noir, en signe de deuil.



Les Gnomes : (vous pouvez adapter ce qui va suivre à la valeur des personnages des joueurs)

Les gnomes ont les mêmes caractéristiques que dans les règles. Cela dit, les seules armes qu'ils maîtrisent seront les rouleaux à pâtisserie (mêlée), les poches à douilles (tir), les baba au rhum incendiaire (lancer)...et autres armes pâtisseries de votre cru. Les personnalités n'ont pas été détaillées. Si vous en ressentez le besoin, n'hésitez pas à leur donner votre touche personnelle.

En ce qui concerne le colosse :

PV : 20 - End : 38 - Protection : 6 - Mêlée : 13 - Tir : 11

- Hachoir (mêlée) : +4 - init : 10 - Dom : +4

- Chalumeau (mêlée/Tir) : +4 - init : 10- Dom : +2 (+ dégâts du feu - portée = 5 mètres)

Le colosse ne pare, ni n'esquive. Il attaque deux fois par tour (une attaque par arme).

Il est accompagné d'une garde rapprochée de quatre ou cinq huileux.

Lors d'une bataille encore une fois terrible, leur patriarche a glissé dans l'épépineur géant de la Caverne aux Confituriers, où il a connu un sort funeste, qui a marqué les esprits.

Les **TARTAGLIA** ont tendance à bégayer de rage. Ils rêvent de reprendre la Cave aux 700 tamis, et la Rivière souterraine de Gastrique...

Les **FRANGIPANO** sont un peu plus replets et rondouillards que les autres. D'un naturel craintif, ils évitent les zones de guerre et préfèrent se replier vers les grands Laminoirs à Festons, ou les sombres dédales des Fouetteurs de Crème Mal Repentis.

Les **SACRISTINO** sont les fers de lance de chaque bataillon, tellement ils sont persuadés de la justesse de leur cause. Ils ont fait vœu de régime jusqu'à la victoire et c'est naturellement qu'ils sont plus maigres que les autres.

Sans oublier les SFOGIATELIE, les CHOUQUETANO, ou les PALAMIERI...

Si cela vous amuse, vous pouvez les suggérer par un simple geste. Si vous jouez un Croissantini, frisez-vous la moustache. Gonflez les joues pour un Frangipano, en prenant un air inquiet. A l'inverse, creusez-les pour un Sacristano. Pour un Tartaglia, bégayez, ou bien faite mine de remonter un brassard illusoire pour les Calzoneti...

Cela peut devenir un jeu avec les joueurs, laissez-les deviner à qui ils s'adressent. Les noms de famille sont facilement devinables, mais les prénoms ne sont jamais les mêmes : Felipino, Piccolini, Parmégiano, Jian-Pietro, Sanigiano, Pepineti, Salmigiano, Nestorino, Pana-Cota, etc...

Quelques remarquables personnalités

JIANI-PIERO COFI : un vieux gnome aux mains tremblantes, qui n'arrête pas de répéter que la cuisine du camp adverse est immonde. Pourtant il n'est pas convaincu que la violence soit un moyen acceptable, et il sera toujours une source de tempérance. Réplique phare : « Mais c'est d'la meeeeerde ! »

SERGIANO FRANGIPANO est un vrai héros, toujours volontaire, un vrai lion sur le champ de bataille, du genre à s'en retirer en dernier, en ayant couvert les camarades. Il tranche avec le reste de ses cousins, peut-être est-ce parce qu'il a des parentés lointaines avec les Briocheta. Mais personne ne mentionnera de vive voix le clan disparu. Seulement, on mentionnera peut-être à demi-mot le fait que Sergiano a des origines particulières...

PADILLO CROISSANTINI se presse toujours pour soigner les blessés, quelque soit leur camp. En fait ce jeune gnome, presque imberbe, tremble de reconnaître un parent dans les victimes de la guerre pâtissière.

QUE SE PASSE-T-IL ?

Deux clans ont fait scission parmi les gnomes. D'un côté des fanatiques de la cuisine à l'huile, de l'autre, des fondus du beurre. Pour une simple histoire de matière grasse, deux groupes sont prêts à s'entretuer, tels les Gros Boutiens ou les Petit Boutiens de Gulliver, en guerre pour savoir par quel bout il faut commencer un œuf à la coque. Voilà cinq mois que la bataille fait rage, dans des proportions toujours grandissantes.

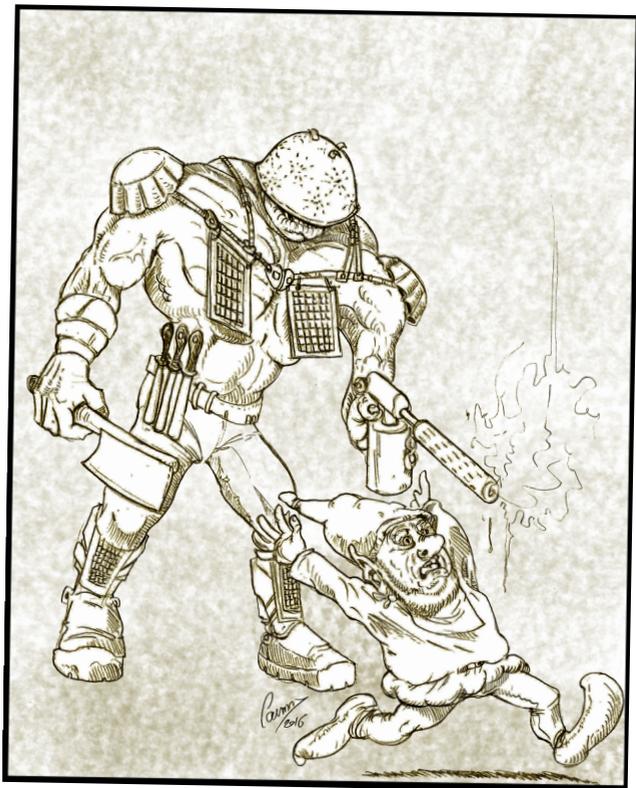
Mais comment est-ce que tout ça a commencé me direz vous. Et bien nous sommes dans un rêve

de dragon, et donc naturellement, tout part d'un songe. Takazdinarissélmocha est un dragon avec des problèmes de foie. Parfois, son sommeil lui-même, l'essence même du Rêve, et donc de la réalité dans laquelle se meuvent nos joueurs, et bien parfois tout cela est troublé par ses problèmes hépatiques. Comme un voyageur qui aurait abusé de la soupe au fromage, le dragon se tourne et se retourne dans son sommeil, l'estomac au bord des lèvres, il cauchemarde, son cerveau tourne en boucle, et sa psyché s'engluie au fil d'obsédantes idées fixes, de sombres inepties qui viennent entacher le rêve, et empoisonner sa trame.

Les obsessions culinaires des gnomes, quelque soit leur camp, sont les produits de cet état de fait. La guerre entre Beurrés et Huiles n'est qu'un symptôme des souffrances hépatiques de Takazdinarissélmocha.

Une fraction de la pensée du dragon malade s'est incarnée dans le grand pétrin de la Caverne aux Brioches au cours d'une nuit de psychose (voir Briochetta dans sa brioche). Depuis, cet avatar souffreteux du dragon est comme un dormeur qui rêve qu'il se noie. Il se débat dans la pâte à brioche comme un somnambule dans ses draps. A chaque sursaut, à chaque renvoi, c'est une bouffée de haine qui s'échappe, une essence de mal-être qui s'en va infecter les populations gnomes avoisinantes. Au fil du temps, ces influences malivoles se sont cristallisées autour d'une bête querelle entre deux marmitons, entraînant le grand schisme pâtissier.

Les Huiles ont fait



dernièrement un pas de plus dans la folie guerrière, pour une bonne raison, ils sont plus proches du foyer de la contagion. Au hasard des batailles les îles de l'archipel du Croissant ont été découpées en trois zones. Le territoire Beurré, le territoire Huileux, et surtout nombre d'îles neutres, où les frontières sont mouvantes, et parfois redéfinies plusieurs fois par jour. Les lignes Huileuses contiennent en leur sein la fameuse Caverne aux Brioches, où le conflit a pris littéralement corps. Toutefois les gnomes, dans leurs batailles fratricides, ont fait sauter le seul pont qui mène à l'île, ce qui en fait un territoire coupé du monde et livré au cauchemar.

Une quatrième enclave reste étrangement autonome. C'est celle de Rissolina. Une petite île où le dernier fou du clan Briochetta s'est conçu en même temps une prison et un refuge...

ET LES PJS DANS TOUT ÇA ?

Voilà nos joueurs, et peut-être une partie de l'équipage du Tire-Bord, embarqués dans la tourmente. Ils seront facilement accueillis par les Beurrés qui sentent bien, depuis l'épisode du chalumeau, que la bataille vient de changer de visage, et qu'ils ont besoin d'alliés. Mais l'on peut aussi les imaginer rôdant indépendamment d'un camp à un autre. Ils auront juste les deux groupes sur le dos.

Leur première épreuve sera de survivre à la guerre, avec ou sans alliés. Diverses aventures militaires peuvent émailler le récit, au MJ de voir quand il les lâche, et pourquoi. Ralentir les PJs dans leur compréhension du mystère central ? Relancer la partie avec une scène héroïque ? Utiliser un événement comme on userait d'un plan de coupe au cinéma. A lui de voir.

Le deuxième objectif peut être de comprendre ce qui se trame, et surtout de calmer Takazdinarissélmocha. En effet un dragon qui dort mal, et c'est le cauchemar qui s'imisce. Et trop de cauchemar, trop de malaise accumulé et c'est un dragon qui se réveille, voire plusieurs. Le monde a connu déjà plusieurs épisodes semblables et cataclysmiques, et le réveil de notre dormeur hépatique signifie tout bonnement l'apocalypse à l'échelle des joueurs.

LA DURE RÉALITÉ DE LA GUERRE PÂTISSIERE

La violence militaire est là tout au long du scénario, même si elle est rendue tragicomique par le coté saugrenu des armes et des armures. On s'assomme à coup de rouleaux à pâtisserie, on se mornifle à grands coups de casserole. Pour éviter les

hématomes et les aurions, on se coiffe d'un moule à baba, d'une casserole d'étain ou d'un chaudron à nougatine. Les plaques de cuisson et les plats à tarte deviennent des armures de plaques.

Divers bataillons sévissent.

Le régiment des Arroseurs est une brigade incendiaire qui se sert de l'alcool pour mouiller les babas afin de provoquer des incendies. Les Candisseurs Néfastes sont des gnomes nageurs qui essayent de mettre à l'eau les gnomes ennemis quand ils passent un pont. Méfiez-vous de leurs pièges à ressort. Les Chiqueteurs de Derrière sont du genre à vous planter un économiste dans les fesses, histoire de vous faire boiter. Les Enrobeurs Funestes vous engluent de pâte à brioche, à grand renfort de poche à douille, pleine à ras bord. Les Violents Façonneurs sont prompts à vous agresser à coup d'instruments contondants, certains bataillons ont même trafiqué d'énormes batteurs à œuf mécaniques, afin de les transformer en terrifiantes machines à bastonner.

La simple lecture d'un lexique pâtissier (facilement accessible sur le net) devrait vous permettre de créer autant de groupuscules que nécessaire.

Les rencontres avec ces énergemènes peuvent prendre des formes multiples.

- Un peu partout les fous de guerre ont dressé des barricades. Laminoirs et pétrisseurs mécaniques laissés à rouiller, ou empilement de sacs de farines, il faut sans cesse les déplacer, les démonter. Sans compter que parfois il y a un gnome particulièrement atteint pour glisser entre deux sacs une sorte de grenade artisanale, une bombe à la chantilly avec des shrapnels d'amandes effilées. Un vrai travail de démineur et d'infirmier en somme.

- Une bonne guerre, ça fait des prisonniers. Que ce soit des gnomes, ou des compagnons de voyage des joueurs, capturés lors du naufrage ou ultérieurement, les otages sont toujours un bon prétexte pour une expédition en territoire ennemi, barbotant jusqu'à la taille dans une rivière de chocolat... Sans compter que Gribaut Kloubeck est du genre à se laisser aller à la gourmandise, et à céder au premier appât qui sentirait la nougatine.

- Tours de garde sur les barricades, soins médicaux aux victimes d'entartage sauvage, les petits travaux ne manqueront pas.

- Les gnomes sont bricoleurs en diable et leurs salles de travail sont remplies de pétrisseurs, de façonneuses, de tamiseurs hydrauliques à farine etc. Une personne avec un brin de vice et beaucoup de sens pratique pourrait transformer cet attirail en terribles engins de guerre.

- Le camp adverse a lui aussi ses savants fous. Voilà qu'un engin blindé ennemi, une sorte de char d'assaut monté sur des fouets à vapeur, et surmonté d'un canon à churros brûlant, approche des positions des joueurs. Pour arrêter la machine de mort, il faudra se mettre à l'eau et saboter un pont à l'aide de cartouches spéciales que les gnomes utilisent pour monter la chantilly.

-Un autre cliché du film de guerre est celui de la taupe, de l'agent infiltré. Un régime particulier, à base de beurre, pourrait-il démasquer le traître ?

CHRONOLOGIE

Il y a 5 mois, Takazdinarissélmocha s'incarne à demi dans le pétrin de l'île aux Brioches. Une heure plus tard deux gnomes du clan Briochetta se querellent au sujet du beurrage ou de l'huilage d'un moule. Ils finissent par en venir aux mains,

Encore un peu de vocabulaire technique

Arroser : Verser en pluie sur un article un sirop ou un alcool.

Candir : Immerger des intérieurs, fruits, pâte d'amandes dans un sirop de sucre à candir, en vue de les recouvrir d'une couche de fins cristaux scintillants.

Chiqueter : Taillader et marquer au couteau le tour d'une pièce de feuilletage avant sa cuisson.

Enrober : Recouvrir d'une couche épaisse, de sucre ou de couverture de chocolat.

Faconner : Donner une forme à une pâte.

se blessent, pour être soignés par des parents qu'ils finissent par convaincre à leur tour. De disputes en vexations, de querelles en bagarres, de vendettas en expéditions punitives, c'est tout le clan Briochetta ou presque qui s'entretue et se massacre, en moins de 48 heures. Le pont lui-même est incendié, et l'îlot coupé du reste de l'archipel. Seuls quelques gnomes iront voir ce qui s'est passé et ils en reviendront tous terriblement choqués, accompagnés d'un seul survivant à moitié fou, Peligroso Briochetta.

Trois semaines plus tard, ces gnomes sont les vecteurs de l'infection. La scission se répand, chaque camp est sûr de son bon droit, les autres exagèrent.

Il y a trois mois, après des discours enflammés, des querelles dans nombre d'ateliers, du matériel est saboté. La recherche des coupables tourne à la chasse aux sorcières, les opinions s'embrasent et c'est la Nuit Sans Levain, où deux groupuscules s'affrontent pour le contrôle des ponts.

Trois jours plus tard les Frères Huileux rédigent leur profession de foi, provoquant dans le camp adverse, la publication des 10 Édits du Savoir Pâtissier Dans le

Respect des Traditions et des Bonnes Mœurs (les ESPDRBTM). Dès lors le divorce est consommé et la guerre commence.

Il y a deux mois, dans la nuit, l'îlot de Rissolina, pour lequel se disputaient les deux troupes, finit noyé dans la brioche à prise rapide. Nombre de soldats se perdent dans la pâte boulangère, pour ne plus être retrouvés. Depuis les Gnômes ne parleront plus qu'à demi mots de Peligroso, le dernier des Briochetta, le sombre seigneur de Rissolina.

Il y a enfin un mois et demi, alors que la saison des échanges se prépare dans le calendrier, les Beurrés fabriquent les rochers au coco flottants, afin de couler les navires, et d'empêcher que le clan Huileux n'engage des mercenaires.

RISSOLINA

Une des clefs du mystère repose dans l'île maudite de Rissolina. Les gnômes hésitent à parler de cet endroit, car il leur fait peur tout d'abord, mais aussi parce que les deux camps s'en veulent de ne pas avoir su calmer le dernier Briochetta.

Les PJs finiront par soupçonner l'existence de cet endroit, peut-être en interrogeant quelqu'un (Sergiano par exemple). Peut-être regarderont-ils attentivement la maquette en pâte sablée que les Beurrés ont fait de l'archipel. C'est le genre de carte stratégique sur laquelle les généraux avancent des petits pions. Ici ce sont des nains dignes d'une bûche de Noël qui désignent les troupes beurrées, et des champignons pour les Huileux. Deux îlots ressortent du lot : un recouvert de chocolat noir symbolisant le deuil de la Caverne aux Brioches, et enfin une grosse brioche parmi les îles de pâte sablée, qui remplace l'île maudite de Rissolina.

Il faudra vraiment insister pour que les gnômes parlent de l'ermite

fou aux PJs. Avec un peu d'insistance, ils finiront par leur avouer qu'un gnome de la famille Briochetta a survécu au génocide. « Il pédale un peu dans la levure, leur dira-t-on. Le bonhomme est même dangereux, finira-t-on par leur avouer. Mieux vaut le laisser en paix... »

Pourtant, au bout d'un moment, les joueurs sentiront bien qu'une partie de la solution les attend là-bas. Mais leur expédition risque de ne pas être de tout repos.

L'îlot complet est pris dans la brioche. A peine si quelques structures dépassent de la gangue pâtissière. Le pont lui-même qui mène à Rissoleta plonge à arches rabattues dans la pâte. Il faudra percer la croûte pour pouvoir évoluer dans un univers alvéolé de viennoiserie à peine mangeable, un dédale où il faut creuser pour évoluer, en essayant de ne pas se cogner aux engins et à la maçonnerie, noyé dans un magma pâtissier. Les consistances ne sont jamais les mêmes, parfois dures comme des semelles, parfois totalement aérées, se déchirant sous les pas des joueurs pour les plonger dans des puits sans fond. Quelques gnômes perdus errent, affamés et hagards, sursautant au moindre bruit, morts de peur à l'idée de tomber dans les pièges que leur tend l'araignée, la bête, le sombre seigneur de Rissoleta, le dernier des Briochetta.

La présence de l'ermite est en filigrane. Il passe comme une ombre pour entretenir les machines qui pétrissent sans fin. Il sème des chausses trappes, bombes chantilly, pièges incendiaires et assommoirs divers. Et surtout il attend, comme une araignée qu'un imprudent passe à sa portée.

Les PJs vont l'intéresser. Ils ne sont pas des gnômes, aussi Briochetta se demandera quels rôles ils viennent jouer dans toute

cette histoire, ce qui le poussera à chercher le dialogue. Il leur parlera depuis un tunnel, sans se montrer, à peine si on distinguera sa silhouette et son crâne surmonté d'une toque de papier d'aluminium. Il a vu et compris nombre de choses, mais il n'a plus toute sa tête. Il faudra démêler le vrai du faux.

Briochetta a vu la bête s'incarner dans le grand pétrin, sa silhouette boursoufflant la pâte, ses persifflages. Sur le moment il s'est laissé embarquer mais depuis sa retraite, il a eu le temps de revisiter ses souvenirs. Il sait que cette guerre est pour un motif de pacotille. Le beurre, l'huile, on s'en moque bien. Tout vient d'une influence extérieure. Et cette influence, il faut la chercher dans le pétrin de la Caverne aux Brioches où elle est prisonnière, comme lui Briochetta, malade et un peu fou, dans sa brioche.

LES PERSIFLAGES DE LA CHOSE

Takazdinarissélmoc ha est le vrai « méchant » de l'histoire. Il est là comme une entité de cauchemar, et sa présence est à distiller au goutte à goutte. Un PJ pourra apercevoir un reflet, déformé sur la surface d'une casserole, tandis qu'un gnome fait un discours enflammé. Dans les rêves des joueurs, les gnomes ont les dents qui poussent, le cou qui s'allonge, ophidien. Ils se battent non pas pour savoir s'il faut cuisiner à l'huile ou au beurre, mais bien contre les produits

eux-mêmes, qu'ils brûlent dans de grands autodafés. Des formes sinieuses semblent se nouer dans le fond des casseroles, furtivement. Les matins après ces rêves sont tous les mêmes. On a mal au ventre, et dans la bouche un goût de farine rance. Un vague souvenir d'avoir fait des excès traîne dans la mémoire, même si l'on a jeuné la veille.

Si on les interroge longuement, les gnomes ont des propos plutôt décousus. Au fond, ils savent bien que la question du beurre ou de l'huile est ridicule, aussi quand on essaye de les faire disserter sur ce choix culinaire qui leur semble essentiel, les trois quarts évacuent la question en hurlant que c'est la tradition, que les PJs sont



Pour ne pas se laisser embarquer dans le conflit et garder la « tête froide » :

Les personnages vont devoir faire des jets de volonté avec une difficulté de 0 (si le personnage possède la compétence « cuisine » à un niveau supérieur à 0, chaque jet de volonté sera ajusté négativement de la valeur de la compétence). En cas d'échec, le personnage perd le contrôle de lui-même, se met en colère, prend parti, agit de manière inconsidéré et incontrôlée... Un échec total confère une difficulté supplémentaire de 2 au prochain jet. Un échec particulier ou normal confère une difficulté de 1. Une réussite particulière, un bonus de 1. Une réussite critique, un bonus de 2.

sûrement à la solde de l'ennemi etc. Les autres ont un grand moment de doute et balbutient, la lèvre pendante et l'œil dans le vague. Le pire c'est que cet effet peut toucher les joueurs au fil du temps. Les plus gourmands, ceux qui participent à la guerre avec le plus d'entrain, ceux là sont des proies faciles et l'on pourra peut-être leur demander quelques jets « de résistance »...

LA CAVERNE AUX BRIOCHES

Fatalement les joueurs devraient s'intéresser à cette île, qui semble à la source de toute l'histoire. Le problème c'est que cet endroit n'est pas facile d'accès. Il est au cœur des lignes huileuses, entouré de soldats adverses, et de plus le seul pont menant à l'île a été détruit quand la folie fratricide s'est emparée des Briochetta. Il faudra donc percer des fortifications, éviter les patrouilles de soldats ennemis et, pour finir, nager jusqu'à l'île abandonnée.

Là-bas s'ouvre un territoire livré au chaos, noirci par les incendies. Les anciennes machines à pétrir, les lami noirs, les fours sont méconnaissables, la plupart en miette ou renversés. Même les immenses étagères où les gnomes entreposent leurs ingrédients ont été jetées au sol. Elles forment un imbroglio inextricable de bois et de métal, comme les os imbriqués d'une bête mystérieuse.

La progression sera difficile

dans ce désordre, d'autant que l'influence de Takazdinarissélmocha se fera de plus en plus sentir, tandis que les PJs progressent vers le centre de la Caverne aux Brioches. On apercevra parfois son profil ophidien, englué de pâte, sur une surface réfléchissante. On entendra son souffle, comme un râle, venant du fond de la caverne. On le sentira même, parfois, comme un vent sec, porteur de murmures. Faites faire quelques jets de résistance aux joueurs. Un échec entraîne un comportement irrationnel face à certains ingrédients : un dévouement de violence sur une bouteille d'huile, sur des mottes de beurre abritées dans un pot de terre portant une rune de préservation. Les camarades aussi deviennent louches. Prenez des joueurs à part, dites-leur qu'un autre autour de la table a des réactions bizarres, comme s'il écoutait des voix... Et puis prenez cet autre joueur et racontez lui exactement la même chose.

Parfois l'on peut surprendre un mouvement dans les décombres, un frôlement sur la jambe, quelques traces étranges dans la farine, encore répandue sur le sol. Des bruits feront parfois sursauter nos audacieux voyageurs. Et pour cause. Depuis que le rêve empoisonné de Takazdinarissélmocha hante le fond du grand pétrin, la pâte lui a volé une étincelle d'âme. Et cette

particule élémentaire a suffit à donner vie à des hordes de personnages difformes, genre de bonhommes en pain d'épice, même pas cuits et qui se laisseront couler dans les interstices au beau milieu des décombres, pour prendre les PJs en filature, et peut-être les assaillir au bon moment. Ces horreurs aux yeux de sucre confit peuvent se liquéfier pour fuir, et reprendre forme quelques mètres plus loin, comme ils peuvent se rassembler pour constituer un homoncule encore plus grand, que ce soit un monstre de taille humaine, imitant maladroitement les traits de joueurs, ou un immense élémentaire de pâte à croissant. Prenez soin de ne dévoiler la nature de ces choses qu'à la fin de la scène. On frémît plus de ce qu'on ne connaît pas.

Bonhommes en pain d'épices et autres horreurs sucrées :

Ce sont des entités de cauchemar incarnées totalement modulables au gré du meneur de jeu. Ce sont des golems de pâtes qui prennent toute sorte de formes (humaines, gnomiques, animales...) de toutes les tailles (taille = 1 à 20). Elles peuvent aussi se rassembler pour constituer un être de la taille d'un gigant (voire plus grand). Elle peuvent aussi bombarder un personnage de pâte vivante. Si l'esquive est ratée, la victime se retrouve agresser par une petite créature sur son épaule (ou ailleurs) qui lui mord une oreille ou le nez (ou autre chose)... Pour les créer, inspirez-vous du sort d'invocation de créature de cauchemar incarnées(Thanatos).

L'AFFRONTMENT FINAL

Quand les PJs parviennent au pétrin central, il peut se passer nombre de choses. Soit ils sont poursuivis par les homoncules, et dans ce cas, l'un d'entre eux peut être plongé dans le pétrin. Ou peut-être ont-ils mené victorieusement les forces beurrées jusqu'à l'intérieur des lignes Huileuses, et c'est avec tout un contingent qu'ils arrivent ici. Ou bien encore ils observent de loin, discrets et perchés sur un reste d'étagère, sous les voûtes immenses et naturelles de la Caverne aux Brioches. Quoiqu'il en soit, ils pourront surprendre des remous dans la pâte, des boursofflures et, tout à coup, un semblant de tête allongée et serpentine, qui se dresse au bout d'un long cou gracieux, pour essayer de crier avant que de se défaire et retomber dans le pétrin en matière inerte. Pas d'agressivité de la part de cette créature, qui a l'air plus prisonnière du pétrin qu'autre chose. Mais les PJs arriveront-ils à comprendre sa nature ?

La véritable question est : comment vont-ils gérer cette apparition ? Vont-ils essayer de la combattre comme une créature de cauchemar, de faire cuire la pâte, par un sortilège ou une invention ? Vont-ils essayer de se battre l'épée à la main, ce qui n'aura aucun effet sur une matière à demi molle et capable de se reformer à volonté ? Ou vont-ils essayer de faire se désagréger la pâte avec un quelconque mélange ?

Si l'incarnation de Takazdinarissélmocha est « tuée » d'une manière ou d'une autre, le dragon n'en dormira pas mieux, bien au contraire. Faites croire à une accalmie, le temps que le dragon se retourne dans son grand lit, puis quand les aventuriers reviendront en Sinobuzzatie,

laissez-leur constater que la guerre n'a fait que s'étendre. Les Seigneurs Ours se sont réveillés affamés et s'en sont pris à la population. Le pays est dévasté, les villes ne sont plus que des places fortes que les armées ursines éventrent les unes après les autres, avant d'entamer d'effrayants et cannibales pique-niques. La terre se déchire par endroit en gouffres vertigineux et des pluies de grenouilles ou de sauterelles engloutissent les villages sous des masses de chair fracturée. Le dragon est à demi réveillé, et le rêve, du moins dans cette région, touche à sa fin. Espérons que nos voyageurs arriveront à se sortir de ce guépier...

Maintenant il existe une autre éventualité. Celle où les joueurs essayent de comprendre à quoi ils sont opposés avant de charger sabre au clair. La chose dans le pétrin, si on l'observe longuement, ressemble à un dormeur qui se débat, les homoncules qui s'échappent du pétrin ont à leur naissance, les mains crispées sur leur flanc droit et le foie. Que dire alors de toute cette crise autour des matières grasses ? De plus une lecture de la magie ne révélera pas du tout les auras noires d'une créature thanataire. Tout au contraire, le Haut Rêvant sera comme ébloui, comme s'il avait contemplé le soleil en face, et entraperçu une chose qu'il n'a

jamais vu jusqu'alors (vous pouvez lui faire faire un jet de Rêve et lui donner une tête ou une queue de dragon selon le résultat.) Les rêves décousus peuvent aussi rapprocher les joueurs d'une parcelle de vérité. Quelque chose s'est incarné dans la pâte et qui souffre du foie. Si les PJs arrivent à cette hypothèse alors il ne leur reste qu'une chose à faire. Essayer de faire gober un médicament à la bête, quand elle ouvrira encore sa large gueule de pâte dégoulinante. Les recettes sont nombreuses, stimulant pour le foie et la voie digestive, sédatif afin d'aider Takazdinarissélmocha à se rendormir etc. Le tout peut-être au cœur d'une tartelette.

Pour peu que l'on aide le dragon à se rendormir, tout se règle en quelques heures. Les Huileux et les Beurrés baissent les armes, effrayés par les massacres qu'ils ont déjà perpétrés, ils pleurent dans les bras les uns des autres, et le deuil finit par réunir les familles brisées.

Enfin rassemblant les quelques ingrédients qui leur restent, les pâtisseries confectionnent un festin pour le déjeuner des princes ursins. Il se peut même qu'ils renvoient les joueurs jusqu'à Razékume à bord d'un bateau de rechange, à la coque de nougatine et aux haubans de caramels, un bateau beau comme un gâteau d'anniversaire, sur lequel se referment déjà doucement les paupières lourdes du Gris Rêve...

Récompenses de Takazdinarissélmocha : (s'ils réussissent à le faire se rendormir)

Chaque personnage ayant participé à la réussite de l'aventure se verra doté d'une Tête de Dragon qui se traduira par 1 point supplémentaire dans la caractéristique « Odorat - Goût ». Vous pouvez les récompenser en points de destinée et de voyage (selon votre générosité/pingrerie).

Chaque personnage gagnera 50 points de stress spécifiques. La nuit suivante, il pourra faire un jet de rêve afin de transformer ces points en expérience uniquement pour la compétence « Cuisine ».

Si, par ailleurs, un personnage avait déjà la compétence cuisine (niveau 0 minimum), il pourra (au gré du Gardien des Rêves) repartir avec quelques recettes pâtisseries en mémoire.

LES BEAUX LÀ !

Scenario *Trauma* par Outsider et dessins par Flèche bleue



AVERTISSEMENT

Toute référence à des faits ou personnages ayant existé, serait purement fortuit.

PREAMBULE

Un groupe terroriste a mis la main sur du matériel bactériologique, sous forme de capsules étanches, dans des containers sous dépression. Ils disposent de deux de ces containers d'une longueur de cinquante centimètres pour un diamètre de trente, au socle marqué de caractères cyrilliques et étiquetés du symbole noir sur fond jaune. Il s'agit d'un virus militaire subtilisé dans un laboratoire de recherche à l'occasion de troubles civils dans l'ex-URSS. Ces containers acheminés jusqu'en France ont été remisés dans une ferme isolée en Normandie, où un laboratoire clandestin a été installé pour convertir les capsules étanches en ampoules de verre d'une longueur de dix centimètres pour un diamètre de un. Les terroristes ont besoin d'un biologiste maîtrisant le domaine et

capable de transférer le gaz porteur du virus dans ces nouveaux contenants.

Ils ont identifié plusieurs biologistes français pouvant mener l'opération à bien. Après plusieurs semaines de filatures, ils sont prêts à agir pour enlever Charles DEBRANS, chercheur dans un laboratoire privé travaillant pour le compte de la Défense. Cinquante ans, vieux garçon habitant un appartement à Paris, dans un immeuble récent et sous surveillance vidéo, il bénéficie de par sa fonction de gardes du corps qui se relaient pour sa protection rapprochée.

Les terroristes ont noté les habitudes de l'intéressé, dont celle de se rendre tous les samedis matin dans un célèbre centre commercial pour y faire quelques courses. Ce centre commercial est situé au dessus d'un accès aux catacombes, dédale souterrain parisien qu'ils comptent exploiter.

Rappel :

Le port d'une arme, même un poignard, sans autorisation est interdit. En cas de contrôle par les autorités, c'est un coup à se retrouver au commissariat de police.

Demander par écrit aux joueurs ce que les PJ prennent avec eux comme équipement interdit par la loi pour se rendre dans la grande surface. La réponse est secrète et ne regarde pas les autres. A noter qu'ils peuvent laisser leurs affaires encombrantes à leur point de chute (de l'hôtel de luxe à la planque miteuse). Leur rappeler que s'ils se rendent juste là pour faire des courses, ils n'ont aucune raison d'avoir une arme.

INTRODUCTION

Que le groupe de PJ soit déjà formé ou non n'a aucune importance. Ce scénario est idéal pour créer un groupe à partir de personnages ne se connaissant pas.

Les PJ ont tous une raison de se trouver à Paris et de se rendre un samedi matin dans un centre commercial bien connu, soit pour des courses, rencontrer un contact, ou simple sortie.

Samedi

Ce samedi matin est comme les autres jours de la semaine, morne et pluvieux. L'hypermarché est bondé comme à l'habitude, exceptée la galerie marchande où on circule à peu près. La musique ambiante toujours aussi ennuyeuse, entrecoupée de messages publicitaire, les enfants qui hurlent et les appels des caissières, ne font rien pour améliorer votre humeur, surtout que les bars sont pris d'assaut pour un café matinal. Vous regardez les articles alignés sur les gondoles quand

Des coups de feu éclatent, suivis de cris.

Votre attention est attirée par la fermeture des grilles métalliques qui descendent du plafond pour isoler la grande surface de la galerie marchande. Si un PJ a une vue sur l'entrée du magasin, il verra deux vigiles baignant dans leur sang. Un type cagoulé (terroriste 1) procède à la fermeture de la porte tandis qu'un autre (terroriste 2) braque la foule qui approche de l'entrée avec un AK47. Il crie :

- « Ceci est une prise d'otage ! »

C'est la panique dans la galerie marchande ainsi que dans le magasin. Des gens se ruent sous les grilles avant leur fermeture. Des femmes sont hystériques et

des enfants pleurent. Dans une allée, un cadavre avec un blouson genre fly-jacket dont la tête a été éclatée par un tir à bout portant.

A la sortie du magasin, deux autres hommes (terroriste 3 et 4), également cagoulés et armés pour l'un d'un AK47 et l'autre d'un diffuseur lacrymogène grande capacité tiennent la foule en respect le temps que la grille se ferme. Deux autres hommes (terroristes 5 et 6) armés de pistolets gardent l'entrée d'une réserve. On peut entendre un chariot élévateur manoeuvrer dans la réserve (les terroristes descendent une grille donnant sur les égouts).

ACTION !

C'est le moment de demander aux joueurs ce que font leurs personnages. Afin de motiver les indécis, on peut leur rappeler que leurs PJ ne sont pas des enfants de cœurs, qu'ils ont forcément un passé judiciaire ou ont déjà commis des actes illégaux. Une fois que les forces de l'ordre seront intervenues, si tous les témoins seront interrogés, eux seront les premiers à devoir justifier leur présence et surtout prouver leur innocence (ce qui n'est pas gagné pour sûr). Si vraiment vous avez des joueurs difficiles à lancer dans l'aventure, un proche a pris une balle perdue et baigne dans son sang. Il faut compter 10 minutes une fois la fermeture de la grille, avant que la police n'arrive en force.

La grille abaissée, les terroristes rejoignent tous la réserve pour fuir par les égouts. Pour couvrir leur retraite, ils provoquent un départ d'incendie. Le dernier remettra en place la grille en fonte au dessus de l'accès avant de rejoindre ses camarades. C'est du moins ainsi que cela devait se passer avant l'intervention des PJ. Les gardes de la réserve attendront 5 minutes leurs complices avant de bloquer

les portes automatiques avec des piles de palettes et prendre la fuite par les égouts

Les PJ ont plusieurs options :

- Le cadavre en Fly-jacket : C'était le garde du corps du scientifique, ni son gilet pare balle léger ni son pistolet MAC 50 ne lui auront été utiles. Un test réussi en remarquer permet de deviner la bosse du holster, toujours plein. Un chargeur dans le magasin, et un second dans le holster. Il possède le pass d'un laboratoire de biologie et une autorisation au port d'armes délivrée par le ministère de la défense.

- Dans la panique de la première minute, les PJ peuvent tenter d'approcher certains terroristes afin de les neutraliser.

- Les incendies : En 3 minutes, un PJ prenant un extincteur arrive à neutraliser un départ de feu. Il y a 3 départs de feu et largement assez d'extincteur. Au delà des 3 minutes, l'incendie ne pourra être éteint que par les pompiers.

Mettre la pression

Il serait bien qu'au moins un terroriste soit fouillé. En ce cas, le PJ se coupera sur du verre cassé dans une poche de blouson. Il s'agit d'une petite capsule brisée avec le symbole de danger biologique. Il s'agit d'une capsule utilisée dans les laboratoires que le terroriste a mise machinalement dans sa poche. Elle ne contenait pas de produit.

Juste de quoi stresser les PJ et donner le ton de l'aventure.

Et s'il faut, évoquez quelques démanagements...

EGOUTS ET CATACOMBES

La grille pour descendre dans les égouts peut être soulevée à la main. Une échelle encastrée dans

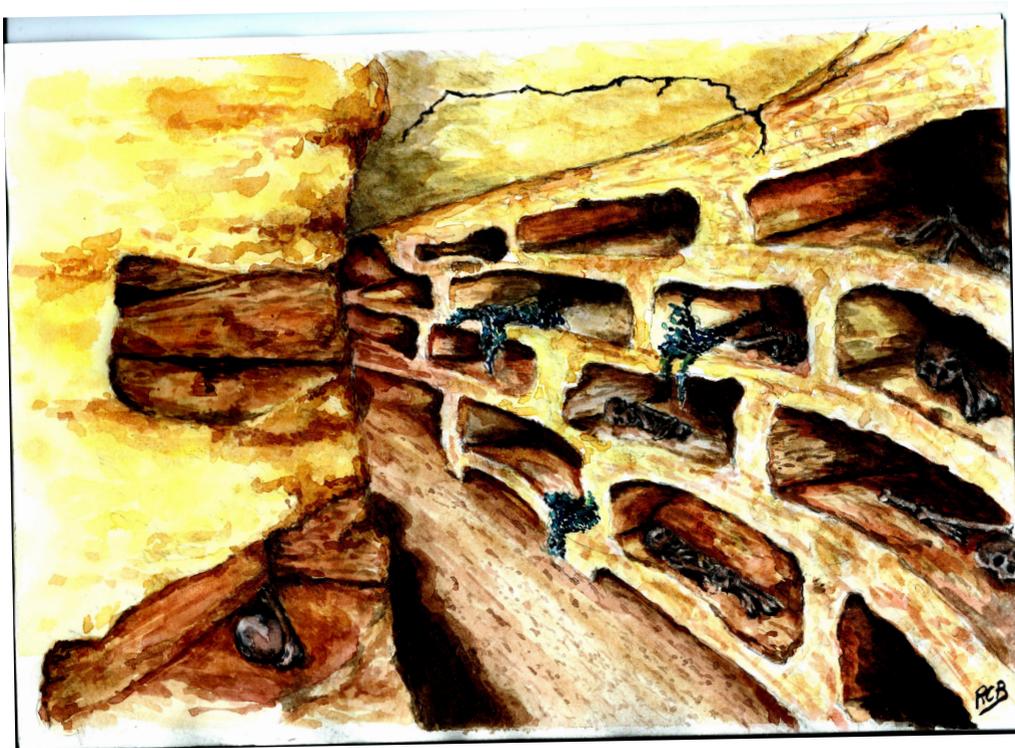
le conduit permet d'y descendre de 4 m. Les égouts, suite aux pluies de la semaine drainent 10 cm d'eau, ce qui mouille chaussures et bas de pantalons. Si les PJ suivent l'égout, il descend légèrement et le niveau d'eau monte aux genoux. D'autres tunnels rejoignent celui-ci et les noms de rues sont indiqués aux intersections. A plusieurs endroits, il est possible de remonter jusqu'à une grille ou une plaque d'égout débouchant sur un trottoir ou carrément sur la chaussée.

Mais les égouts permettent également de rapidement gagner une entrée dans les catacombes après seulement quelques dizaines de mètres. Il s'agit d'une porte métallique qui a été forcée au pied de biche. Elle est entrebâillée. Un test réussi en remarquer ou pistage permet de voir des traces de pas humides au sol. Les terroristes ont gagnés les catacombes.

Ce dédale vieux de plusieurs siècles est creusé dans le calcaire du sous sol de la capitale. C'est un labyrinthe obscur dont les murs sont pour la plupart tagués, parfois de talentueux dessins, ou ornés de sculptures. De nombreux déchets, mégots, canettes, bouteilles, papiers gras tapissent le sol par endroit.

Piège

Le dernier des terroristes a placé une grenade offensive le long d'un passage avec un fil piège traversant le couloir (non, je n'expliquerai pas le principe de ce genre de piège rudimentaire). Chaque personne passant au niveau du piège a 50% de déclencher l'explosion de la grenade. Ce qui aura pour but d'alerter les terroristes d'une poursuite. Remarquer le fil ou la grenade est un test à -12 sans éclairage, -5 avec une lampe torche.



Le groupe de terroristes ayant gagné les catacombes est composé du scientifique kidnappé flanqué d'un garde (terroriste 7) armé d'un pistolet. Un autre garde (terroriste 8) ouvre la marche suivi du chef de groupe (terroriste 9). Un dernier individu (terroriste 10) armé d'un fusil à pompe ferme la marche. A ces hommes s'ajouteront les terroristes survivants du supermarché. Ils s'intercaleront alors derrière le scientifique. Ce qui donne un effectif initial de 10 personnes pour l'enlèvement.

S'ils ne se sentent pas suivis, il est possible d'entendre leur progression et de suivre aisément les traces. Leur groupe sera au minimum de 5 personnes dont le biologiste. Si la grenade a explosé, ils seront beaucoup plus discrets et deux des gardes resteront en arrière en vue d'une embuscade à l'endroit qui s'y prêtera au mieux.

Si les PJ arrivent à perdre la trace des terroristes, rappeler la

direction à prendre par le tir d'une courte rafale d'arme automatique. Les PJ trouveront les cadavres d'un groupe de squatter qui buvaient des bières et fumaient en paix. Après quelques frayeurs dans les catacombes, les PJ arrivent à un couloir qui mène à la cave d'un immeuble, par une porte en bois à la serrure manquante.

Dans la rue, deux véhicules attendent les terroristes. En fonction de la situation, le chef montera dans le premier véhicule avec le biologiste et son escorte. Si des terroristes ont tendu une embuscade, il restera un véhicule pour les attendre. Ce véhicule quittera les lieux si des policiers ou des hommes armés, autre que les complices du chauffeur sortent de l'immeuble. Sortir avec une cagoule instille le doute et permet de gagner suffisamment de temps pour tirer avant que le second véhicule ne prenne la fuite.

Huit heures de sursis !

Le chef se rend à Orly pour prendre place à bord d'un hélicoptère qu'il a réservé, pour plan de vol l'aérodrome de Caen-Carpiquet. Il embarque avec un garde et le scientifique. Le pilote sous la menace d'une arme, prétextant un incident technique, pose l'hélicoptère dans un champ proche de l'aérodrome. Il est abattu et son corps abandonné sur place. Les passagers prennent place dans un 4x4 qui les attendait et les emmène à la ferme. Celle-ci est le point de ralliement de la bande. Toutefois, les terroristes en 4x4 effectuent un détour par Orléans pour s'assurer de ne pas être suivis.

Trajet pour Orly 45 minutes, puis hélicoptère 1 h 30.

Le convoi de véhicules avec son détour mettra 8 heures pour rejoindre la ferme.

COURSE POURSUITE OU CONTRE LA MONTRE

Il est possible d'entamer une course poursuite en voiture avec les terroristes à la sortie de l'immeuble (jet de système D pour démarrer un véhicule sans la clé). Quoique fassent les PJ, le chef et l'otage atteindront la ferme avant les PJ, ces derniers ne peuvent stopper à ce moment que le second véhicule. Si besoin, en arrivant à l'aéroport, un terroriste débarque du 4x4 pour faire feu sur le véhicule des PJ et les immobiliser. Ils pourront voir décoller l'hélicoptère.

En se renseignant subtilement à la tour de contrôle, ils peuvent apprendre le plan de vol. Les PJ ont le choix du moyen pour poursuivre l'hélicoptère. Il y a bien sûr d'autres hélicoptères au sol ainsi que des avions de tourisme. Si un PJ connaît le milieu aérien (test de pilotage hélicoptère ou

avion), il peut trouver au bar des pilotes, un pilote amateur ayant des heures de vol à effectuer. Il emmènera des passagers en échange d'une participation aux frais

Si les PJ connaissent le plan de vol, ils peuvent rattraper l'hélicoptère à temps pour voir la voiture s'en éloigner. L'avion ou l'hélicoptère peut opérer une boucle sur place pour voir ou se rend le 4x4. Il n'y a que 30 minutes en voiture pour se rendre à la ferme depuis le champ. Le transport des PJ doit ensuite se poser à Capiquet, proche de Caen. Ils sont alors à 1 heure de voiture de la ferme.

En prenant l'A13 et en comptant le temps passé pour trouver un véhicule, il faudra 4 heures pour arriver à la ferme. Si les PJ passent à leurs domiciles parisiens, ajouter 1h30 supplémentaire si un point de rendez vous est fixé. S'ils restent ensemble pour faire le tour des points de chute, compter 4 heures supplémentaires. Ce délai est important pour savoir si les rescapés du commando ont rejoint la ferme ou quand ils la rejoignent.

Espace aérien

Un PJ qui a la compétence pilotage avion ou hélicoptère ouverte connaît l'information suivante :

Tout aéronef qui survole la France sans se conformer à son plan de vol, doit répondre aux injonctions de la surveillance aérienne. Sinon il entraîne le décollage d'un chasseur qui l'escortera jusqu'à un aéroport en vue de l'interpellation du pilote si nécessaire. Si l'aéronef se révèle hostile ou présente une menace pour le pays, il peut être abattu.

Si la piste est perdue

Les PJ ont tout à gagner à capturer un terroriste, ils connaissent tous l'existence de la ferme. Un prisonnier les y conduira, même si seul le chef et deux des membres de l'équipe savent vraiment ce qui se cache dans la cave de la ferme (l'un de ces gardes est mort à l'hypermarché, avec le flacon dans la poche).

Mais si les PJ ne capturent personne et ne pensent pas à suivre l'hélicoptère, comment remonter la piste ?

- Un terroriste a dans sa poche le ticket de caisse d'une épicerie du village à côté de la ferme ;
- Les villageois parleront vite des étrangers qui se sont installés à la ferme.

A LA FERME, DIMANCHE OU LUNDI

A ce point, les PJ savent donc où aller pour régler leurs comptes avec les terroristes. Ils n'ont pas du apprécier de se faire tirer dessus et dans le doute, veulent savoir ce que pouvait contenir le petit flacon brisé.

Rien ne presse, hormis le retour des véhicules de Paris. Les PJ peuvent prendre des contacts sur Caen pour s'équiper plus lourdement en armes, à condition de fréquenter ce milieu et de pouvoir payer (le coût au marché noir d'une arme de poing est d'environ 300€, le double pour un Pistolet Mitrailleur ou un Fusil d'assaut, encore plus cher pour du matériel haut de gamme). Pour savoir si le personnage est capable de trouver des armes, il effectue un test de Connaissance des armes.

Titres des journaux:

Ne pas oublier les grands titres, radio, télévision suite aux événements de ce samedi martin, dont les PJ pourront avoir connaissance par la suite. Tout

dépendra bien sur des actions des PJ. Voici quelques pistes:

- *Gigantesque incendie dans l'hypermarché R.... (Au choix du Traumato, je ne fais pas de publicité) provoqué par une fusillade entre bandes rivales, enfin maîtrisé par les pompiers*

- *Prise d'otage dans un hypermarché suivi d'un règlement de compte entre gangs. Bilan 7 morts dont 3 vigiles de la grande surface*

- *La police est sur la piste d'un suspect, un individu identifié sur les caméras de surveillance et connu des services de police pour « cursus d'un des PJ ».*

La ferme

Il s'agit d'une ferme abandonnée à une trentaine de kilomètres de Carpiquet, en direction du Sud, quelque part dans le bocage normand. Les

Enquête :

En posant les bonnes questions aux bonnes personnes, ou s'ils disposent de contacts dans l'administration, les PJ apprendront que le propriétaire de la ferme est un ressortissant Suisse. Il loue la ferme à un nommé Klaus Bergmer d'origine allemande. Les impôts locaux sont régulièrement payés par le locataire. EDF peut préciser que l'abonnement électrique a été triplé en puissance il y a 18 mois. Il est également possible d'apprendre que l'an dernier plusieurs camions ont effectué des livraisons à la ferme.

Au village, les occupants sont quasiment inconnus. Ils circulent avec des grosses cylindrées aux vitres teintées ou en 4x4, et à part quelques rares courses à l'épicerie, ils sont inconnus. Ils ne peuvent dire si la ferme est occupée à temps complet mais ce qui est sur c'est que depuis une semaine, il y a du va et vient de voitures à toute heure du jour ou de la nuit.

habitants du village voisin savent qu'elle est habitée par des étrangers au pays. Comme beaucoup de fermes isolées, elle a été fortifiée au moyen âge. Il y a donc un mur d'enceinte haut de 2m50 avec une tour à l'un des angles ayant servi de pigeonnier.

Le mur présente une brèche sur l'arrière de la propriété où il est possible de passer facilement. A l'arrière de la ferme, deux grosses citernes de gaz (dans les 3000 à 5000 litres chacune) alimentent le bâtiment et la grange pour le chauffage.

Des poteaux en bois acheminent l'électricité et le téléphone depuis le village situé à 4 km de là.

L'herbe est haute aussi bien autour de la ferme qu'à l'intérieur, excepté sur le chemin d'accès en gravier où l'herbe est couchée suite au passage de véhicules. Une double grille métallique et rouillée bloquée en position ouverte depuis plusieurs décennies fait office de porche. Le corps de ferme est un bâtiment des plus classiques sur deux étages avec d'anciennes meurtrières encore visibles à l'étage et colmatées au ciment. La moitié de la ferme consiste en une grange abritant un tracteur sans âge et peut être en état de marche sur la droite en entrant. L'étage en bois de la grange est accessible par une échelle et forme une sorte de mezzanine qui permettait de faire basculer les bottes de paille. Il reste encore de la paille bien sèche mais ne valant plus rien comme nourriture. Sur l'arrière de la grange, sous de vieux sacs en jute sont cachées deux motos tout terrain en parfait état. Un sac à dos repose sur chaque selle avec une arme de poing légère Walter PPK chargeur 7 MD +9 et deux grenades défensives MK2, cartes de la région, boussole, 5000 francs en billets).

La partie habitation se compose

au rez-de-chaussée d'une cuisine ancienne (sans eau courante) ouvrant sur un grand séjour avec une table familiale pouvant accueillir seize convives. La pièce est ceinte par des placards alternés par les fenêtres et une porte à l'opposé donnant sur l'arrière du bâtiment. L'un des placards est en fait une porte camouflée et un escalier permet d'accéder à 4 chambres en enfilade à l'étage. Une autre porte de placard est en fait une porte qui donne dans la grange. Elle est camouflée en étagère côté grange, avec quelques vieux bocaux couverts de poussière et de toiles d'araignées.

Le laboratoire

L'intérieur de la grange est occupé par une structure gonflable formant une tente, ou plutôt un ensemble de tentes car l'entrée ressemble à un SAS et deux combinaisons étanches sont accrochées à une patère. Il règne un bruit régulier d'un compresseur. C'est là que sont stockés les cartouches de gaz contenant le virus. Il y a du matériel scientifique avec éprouvettes, microfiches, livres, caissons étanches avec gants incorporés pour les manipulations, bouteilles d'air, oxygène, gaz carbonique et tout ce qu'un médecin et biologiste puisse espérer pour travailler. Autrement dit, une petite fortune en matériel. Une pompe électrique reliée au puits sur l'avant alimente la tente en eau. Divers tuyaux provenant du compresseur ainsi que de l'extérieur (gaz) alimentent la tente. Il s'agit d'un système assurant certes le chauffage, mais aussi une diffusion rapide du gaz afin de noyer la grange dans une boule de feu en cas de rupture des protocoles de sécurité (terroristes, mais pas inconscients du danger représenté par un tel virus).



Pour revenir aux terroristes, le 4x4 est stationné devant l'entrée de la cuisine. Le biologiste est menotté à un lit dans la première chambre. Le chef des terroristes, Bertrand Virêtre est attablé à la cuisine avec le ou les gardes qui l'ont accompagné. Suivant le temps mis par les PJ, il pourra y avoir les terroristes survivants de l'enlèvement (il y aura les autres véhicules dans la cour si le reste du commando est arrivé). Ils feront alors des patrouilles le long de l'enceinte.

La sécurité de la ferme est assurée depuis que le matériel a été mis en place par deux terroristes (terroristes 9 et 10). Il est possible de monter en haut du pigeonnier, ce qui donne une bonne vue sur les environs. Une paire de jumelle est posée sur un tabouret à côté d'un fusil de

précision Remington M700 (5 coups MD +16 et une boîte de 20 cartouches de 7,62x51).

Les terroristes essaieront de neutraliser sans bruit tout intrus pénétrant ou essayant d'entrer dans l'enceinte. Si des tirs se font entendre, l'objectif consistera à fuir à bord des véhicules une fois les containers à virus et le biologiste récupérés. Sinon, ils fuiront par l'arrière dans la nature. Le chef prendra l'une des motos escorté par un des gardes. Ils se rendront à Isigny sur mer pour prendre un navire à voile de type centurion 42. Ils prendront le large à marée montante en espérant que les autres les auront rejoint entre temps. A bord, il y a de l'armement lourd, dont une mitrailleuse AA52 MD +16 avec 10 bandes de 50 cartouches de 7,5.

INTERVENTION DES FORCES DE L'ORDRE

La gendarmerie la plus proche est à 20 km du village (c'est à dire 25 minutes en cas d'intervention de jour à la ferme et 35 minutes de nuit). En cas de fusillade, les plus proches voisins (trois km) donneront l'alerte. Un Trafic avec 3 gendarmes arrivera sur place (Equipe 1). Ils poseront leur véhicule en travers de la route et feront des sommations pour que tout le monde se rendent. Ils riposteront s'ils sont pris à partit. Ils tireront si un homme armé n'obtempère pas aux sommations. En cas de coup de feu, ils resteront à l'abri du mur et attendront les renforts (il y a une radio dans leur véhicule)

Puis 10 minutes après arrivera un nouveau Trafic de gendarmerie avec deux hommes (Equipe 2).

Après seulement 5 nouvelles minutes, une berline avec 4 gendarmes (Equipe 3) suivit d'un VL avec deux gendarme dont un officier qui dirigera la manœuvre pour encercler l'enceinte.

10 minutes après arriveront deux autres patrouilles composées de 3 gendarmes chacune (Equipes 4 et 5). Pour la suite (mais les PJ devraient déjà avoir pris la fuite) un hélicoptère Écureuil sera

engagé pour les recherches après une heure (à condition qu'il fasse jour).

Un assaut (qui ne devrait pas être nécessaire) aura lieu une fois le GIGN sur place, 10 gendarmes d'élite, Manurhin, MP5, gilet pare balle lourd avec plaque. Seront sur zone 3 heures après l'alerte. Avant leur arrivée sera présent un escadron de gendarmes, c'est à dire 80 personnels équipé de pistolets, FAMAS, dont 10 en gilet pare balle lourds et venus en bus. Il y aura aussi un renfort cynophile avec un chien de piste et un chien mordant.

Si les PJ fuient dans la nature la battue commencera à la place de l'assaut, c'est à dire 3 heures après les premiers coups de feu. En attendant, des patrouilles en véhicule parcourront les routes et chemins alentours avec de nombreux contrôles routiers.

Pour faciliter vos parties, venez télécharger dans notre [atelier créatif](#) les Feuilles de personnage sous Excel.

Les gendarmes

Considérer que les gendarmes ont les compétences utiles entre 14 et 16, 20 PV, un MD masse +1.

Equipe 1 : armés de leurs pistolets (MAS G1 catégorie 2 calibre 9 x19, DA, char 15, rapidité tir 6, 1 rnd, +13) et un fusil à pompe (prendre caractéristiques du mossberg) et portant des gilets pare balle lourd -4/-8/-14) .

Equipe 2 : pistolets + 1 fusil à pompe, gilets pare balle lourds

Equipe 3 : pistolets, deux MP5, gilets pare balle lourd

Equipe 4 et 5 : (pistolets, + 1 fusil à pompe, + 1 MP5, gilets pare balle lourd

Si l'action se passe avant 1995, considérer les pistolets comme des MAC50 (MAS 50 dans les règles), Les MP5 seront remplacés par des PM MAT49.

Si cela traîne jusqu'à l'intervention du GIGN, mettez leur les compétences entre 16 et 20, 23PV et un MD masse de +2.

Les terroristes

Il s'agit d'un cartel pratiquant le trafic d'arme international et ayant mis la main sur une possible arme bactériologique. Une fois répartie en « dosettes » ils en tireraient un énorme profit. C'est donc le but de l'enlèvement.

D'un point de vue vestimentaire, ceux qui participent au commando du samedi sont vêtus de façon à passer inaperçus avec un blouson permettant de cacher leur armement et matériel. Les deux gardiens de la ferme seront vêtus façon chasse.

Les caractéristiques des terroristes sont données ci-dessous. Seul leur chef qui orchestre l'opération depuis la ferme est entièrement détaillé.

- **Terroriste 1**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - Browning HP35 (MD+13, mun. 13)/ Bowie Knife (MD+12)
- **Terroriste 2**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - AK47 (MD+13, mun. 30)
- **Terroriste 3**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - AK47 (MD+13, mun. 30)
- **Terroriste 4**, Pvie max 16 : Tir 10/ Combat de rue 10 - Diffuseur lacrymo (portée 3 m, -6 à toutes les actions une fois vaporisé, 10 utilisations)
- **Terroriste 5**, Pvie max 16 : Tir 11/ Close combat 12 - Walter P38 (MD+13, mun. 8)
- **Terroriste 6**, Pvie max 16 : Tir 11/ Close combat 12 - Walter P38 (MD+13, mun. 8)
- **Terroriste 7**, Pvie max 18 : Tir 12/ Boxe anglaise 12 - Walter PPK (MD+9, mun. 7)
- **Terroriste 8**, Pvie max 19 : Tir 14/ Close combat 12 - HK MP5 (MD+13, mun. 30)
- **Terroriste 9**, Pvie max 21 : Tir 17/ Close combat 15 - Colt Python (MD+15, mun. 6)
- **Terroriste 10**, Pvie max 18 : Tir 11/ Combat de rue 10 - Franchi PA08 (MD+15/+11/+9, mun. 7)
- **Terroriste 11**, Pvie max 21 : Tir 11/ Close combat 10 - M16 (MD+14, mun. 20) et Walter PPK (MD+10, mun. 6)
- **Terroriste 12**, Pvie max 21 : Tir 11/ Close combat 10 - M16 (MD+14, mun. 20) et Walter PPK (MD+10, mun. 6)

Bertrand Virêtre

Le chef du groupe opérant est connu des services de renseignements comme Bertrand Virêtre, 45 ans, ancien pilote de l'aéronavale ayant disparu il y a 20 ans avec un super Étendard. Il a été repéré à plusieurs reprises sur des poings chauds et s'est recyclé dans le commerce d'armes. La formation de pilote de chasse lui assure un niveau scolaire élevé. En tant que militaire, il se défend aussi bien aux armes qu'au corps à corps. Mais il préférera la fuite, car un affrontement défensif est pour lui un échec de ses plans.

Maniaque et exigeant, il aspire à prendre du galon dans le lobby qu'il a rejoint. Il a comme principe qu'un plan bien préparé est un plan forcément bien exécuté. Si son plan ne se déroule pas comme prévu (les PJ sont là pour ça), il effacera les traces de son échec (explosion par diffusion du contenu des cuves de gaz dans la grange et explosion par un allumeur relié à une télécommande). En cas d'attaque, il prendra la fuite en moto par l'arrière de la propriété. Il est prêt à exécuter le scientifique et à se faire passer pour lui s'il pense que le bluff puisse réussir, pour sortir par la grande porte et dérober ensuite un véhicule.

S'il s'échappe, pensez à le réutiliser dans un prochain scénario, animé d'une belle rancoeur contre les PJ qui lui ont fait manquer un coup si bien préparé.

Pvie max : 22

Seuil-2 : 11

Seuil -4 : 5

Points de volonté : 11 psychose: tendance obsessionnelle

MD force : +1 - Combat de rue 14

Combat à distance : Arme poing petit calibre : 15, Fusil d'assaut : 16, autres : 11

Divers

Anthropologie : 4, Botanique : 4, Chercher : 10, C.sprint : 12, C.fond : 15, Droit : 8, Economie : 4, Esquiver : 9, Géographie : 12, Grimper : 10, Histoire : 6, Lancer : 8, Langue natale : 20, Littérature : 8, Musique : 4, Orientation : 16, Physique générale : 8, Pister : 5, Politique : 7, Psychologie : 8, Remarquer : 12, Sauter : 10, Se cacher : 11, Séduction : 10, Se mouvoir en silence : 11, Survie : 10, Tomber : 11, Zoologie : 4, Cond auto : 10, Cond moto : 12, Manœuvrer bateau à voile : 13, Nager : 10, Navigation : 12, Parachutisme : 7, Pilotage avion : 21, Pilotage bateau à moteur : 10, Piotagel Hélicoptère : 16, Système D : 8, Connaissance des armes : 6, Électricité : 6, Électronique : 6, Langue anglais : 10, Mathématiques : 15, Mécanique : 10, Radio : 8, Secourisme : 8

Ses compétences ont été calculées et une trentaine de points ajoutés pour refléter son expérience.

Il porte dans un holster d'épaule un pistolet MAC 50, chargeur 9 coups MD +13 ainsi qu'un cran d'arrêt MD +6.

FESTIN DE PÈLERINS

Scenario *Traumédiéval* par Pelon, dessins Maximilien et un certain Manet

RÉSUMÉ POUR LE TRAUMATO

Un monastère situé très haut en montagne et utilisé par l'Eglise à des fins inavouables, a subi une pénurie de nourriture le précédent hiver. Les moines ont eu recours au cannibalisme et ont mangé les pèlerins qu'ils hébergeaient alors. Depuis ils pensent servir le diable et continuent donc leurs macabres repas.

Une troupe composée de pèlerins, aux nécessités spirituelles pas toujours recommandables, arrive en ce lieu. Bien sûr les PJ sont dans ce groupe, en tant que pèlerin, escorte, ou simple voyageur. Ne pas oublier qu'ils sont en montagne, alors proscrire les armures lourdes de leur équipement.

INTRODUCTION

Les PJ doivent effectuer un pèlerinage difficile pour laver le péché de l'un d'entre eux. Si cela semble impossible pour le groupe, ils doivent tout simplement prendre un chemin de montagne qui leur raccourci leur temps de trajet.

Comme ils ne connaissent pas les lieux, ils rejoignent un groupe de pèlerins qui emprunte la même voie et a déjà trouvé un guide de montagne, Anzo.

L'ASCENSION

C'est la fin de l'automne. Les frimas sont en avance et le ciel est déjà couvert de nuages. La bise souffle et il n'est pas loin de geler. Le groupe de pèlerins part du petit village de Saint Medard dans la vallée. Le chemin du monastère permet de traverser la montagne et d'économiser ainsi un mois de voyage supplémentaires pour gagner le bourg de Boissière. C'est un chemin escarpé à flanc de montagne, qui serpente entre les rochers et domine le vide. On peut éventuellement tenter d'y chasser les chamois qui vagabondent autour. La montée doit prendre trois jours, avec deux refuges pour dormir sur le trajet.

Èvènements :

- Après une première journée harassante, le guide impose l'arrêt sous un surplomb rocheux. La faible végétation permet juste un petit feu pour avoir de l'eau chaude et ne tient pas toute la nuit. C'est donc dans la fraîcheur et l'humidité de l'aube que se réveillent les voyageurs.

Test de constitution contre une difficulté de 0 pour ne pas s'enrhumer. Si le test est un échec, le personnage a de la fièvre qui donne une difficulté de -1 à tous ses jets de compétence pour la durée du scénario. Le PJ a droit à un test par jour pour s'en remettre). Le lendemain, après une heure de marche, le groupe a la surprise d'apercevoir un refuge.

- Denys a un de ses gestes incontrôlé qui déséquilibre un PJ. Test de chance pour savoir quel PJ est à côté.

Test de dextérité contre une difficulté de -2 pour ne pas perdre l'équipement tenu dans les mains ou porté sur les épaules. Bien sûr, l'équipement tombe le long du flanc escarpé et nécessitera un jet d'escalade contre une difficulté de -1 pour récupérer ce qui n'est pas cassé. Dans le cas d'un échec critique au test de dextérité, l'équipement est hors de portée.



- Lise tente lors de la montée de séduire un (ou plusieurs) PJ capable(s) de la protéger si nécessaire. Elle se montrera donc sensible aux avances des PJ tout en se retranchant derrière le mariage à venir pour se prémunir d'un homme trop pressant.

- Cette deuxième journée est éreintante. La joie illumine les pèlerins quand le guide annonce qu'il voit le refuge. Celui-ci est coincé entre deux falaises. Il est plus proche de la bergerie que d'une chaumière. Il y a du bois pour allumer un vrai feu dans la cheminée et des paillasses sur du vieux foin. L'avantage de l'altitude est l'absence de bestioles dans les paillasses. Une bouteille de gnôle laissées sur la table se trouve à côté d'une douzaine de bougies.

- Dernier jour, il se met à neiger, beaucoup trop tôt pour la saison. La montée devient encore plus périlleuse. Avec le froid et ses pieds en sang, dame Béatrice a du mal à marcher. Lorsque les pèlerins épuisés arrivent à la porte du monastère, il y a déjà plusieurs centimètres de neige qui masquent la piste.

LES PÈLERINS

Le groupe de voyageurs qui accompagne les personnages est composé de membres de l'Eglise et de pénitents.

- **Frère Marcelus** : C'est un templier qui a été chargé d'escorter Denys, un fou, jusqu'au monastère. Jeune et intransigeant, il est tout à sa mission. Par contre il montre beaucoup de naïveté sur certains sujets.

- **Frère Octave** : C'est un vieux templier qui a connu les affres de la terre Sainte et qui a été envoyé avec son confrère. Il est libidineux, son regard s'attache à la moindre parcelle de chair féminine qui lui apparaît.

- **Denys** : Cet homme dégingandé au regard fou parle sans arrêt. Il a des gestes soudains qui peuvent être dangereux sur les chemins de montagne. Les deux templiers l'escortent au monastère où il doit être enfermé.

- **Père Dominique** : Le visage souriant, la mine bonhomme, c'est un proche du pape. Il a l'esprit ouvert et discute de tout, mais il y a des bornes à ne pas dépasser avec un prêtre. Ce

maître en théologie est missionné au monastère pour déchiffrer les écritures des fous.

Il remarquera lors de l'ascension les PJ qui ne semblent pas vraiment portés sur la religion.

- **Anzo** : Ce jeune homme est le guide du groupe. S'il connaît à peu près son métier, un test en survie difficulté -2 permet de s'apercevoir qu'il ignore tout du chemin pris par le groupe. C'est un homme affable et séducteur.

- **Dame Béatrice** : Cette noble d'une trentaine d'année s'inflige un pèlerinage des plus durs. Elle effectue la montée pieds-nus. Elle n'en expliquera la raison qu'avec réticence et dans un moment de faiblesse. Si elle est intransigeante avec elle-même, elle aide dans sa faible mesure les autres membres du groupe.

- **Lise** : Cette belle jeune femme est une fille de marchand qui effectue le pèlerinage avant son prochain mariage. Elle est accompagnée de son esclave maure en qui elle a toute confiance. C'est une femme qui aime la vie et se montre sympathique et compatissante envers ses compagnons de route. Mais le vrai but de son voyage est de mettre la main sur les écrits des fous, et particulièrement sur ceux qui ont été décrétés œuvres du Malin. Car derrière le beau visage et le sourire angélique se cache une sorcière redoutable.

- **Mustapha** : Ce grand gaillard à la peau sombre est un esclave maure acheté très jeune par le père de Lise. Il l'accompagne depuis des années et semble lié à sa maîtresse. Il est discret et paisible, peu causant. Mais le vrai visage de Mustapha est celui d'un exécuteur des basses œuvres qui obéit au doigt et à l'œil à sa maîtresse.



LE MONASTÈRE DE SAINT BERNARD

Le lieu est juché en haut d'un col presque inaccessible. Construit à l'intérieur d'un cirque rocheux, il est épargné par les vents les plus forts qui frappent la montagne en cet endroit.

Un couloir taillé dans la roche mène au cirque. Une porte tout juste suffisante pour un homme permet de clore ce lieu. Elle est renforcée d'acier et munie d'une vraie serrure. Serrure et gonds sont parfaitement graissés, mais le trop grand froid en coince parfois le pêne. Une clochette permet de se faire entendre.

Le cirque possède un passage couvert qui en fait tout le tour. Des colonnes de vapeur sortent du sol par quelques cheminées et font fondre la neige même lors des hivers les plus vigoureux. Elles proviennent d'une source d'eau chaude qui se trouve au sous sol. Le passage couvert abrite les portes de chacune des cellules et les couloirs qui s'enfoncent sous la montagne.

Les couloirs qui s'enfoncent sous la montagne amènent à différents endroits. Les deux seuls autorisés aux visiteurs mènent pour l'un aux sources chaudes, pour l'autre aux lieux communs,

salle de recueillement et prières, bibliothèque, réfectoire et cuisine. Leur éclairage y est succinct, parfois une chandelle posée sur une excroissance rocheuse, plus rarement et dans les lieux les plus parcourus, une lampe à huile fixée dans le mur.

Lieux publics

Les **cellules** sont toutes nommées d'après un Saint dont la représentation est taillée au dessus de la porte. Deux d'entre-elles, dédiées aux femmes qui viendraient en ce lieu, ont une Sainte pour ornement. Démunies de fenêtre et de cheminée, les cellules sont toutes desservies par une unique entrée. La porte en bois est doublée d'un lourd rideau qui rend le lieu vivable en hivers. Chaque cellule contient quatre couches d'un confort spartiate. La seule chose qui est accordée aux pèlerins est un stock de couvertures et de bougies. Les cellules des moines peuvent être considérés comme des lieux privés, mais comme ceux-ci n'ont aucune notion de propriété, ils ne verraient aucun inconvénient à ce qu'un personnage visite l'une d'entre-elles.

La **salle des eaux chaudes** est une vaste grotte à laquelle on accède par un escalier qui descend sur de nombreuses marches, tellement raide qu'il force à la prudence. La pièce est éclairée de quelques bougies disposées autour du bassin qui occupe le centre de la pièce. Si le bassin est suffisamment grand pour accueillir une dizaine de baigneurs, son eau en est bien trop chaude. Une demi-douzaine de baquets disposés à côté permettent d'éviter de se brûler.

La **salle de recueillement et prière** est une grande pièce sombre à peine éclairée par des bougies posées dans quelques niches creusées dans les murs. Le

Le monastère des fous

Le monastère de Saint Bernard doit son surnom à la fonction qui lui a été attribuée. L'Eglise y envoie des fous pour qu'ils y soient internés. Mais ce que les gens ignorent, c'est que les fous envoyés en ce lieu ont tous la particularité d'écrire sans raison et sans discontinuer. Ils passent leurs jours à écrire sur les murs d'une cellule, à en recouvrir la moindre parcelle de phrases sans queue ni tête, à l'alphabet et à la langue parfois mystérieux.

L'Eglise envoie de savants théologiens étudier ces textes, car elle y a trouvé de précieuses prédictions. La visite des cellules « d'écriture » est interdite aux non-initiés. La papauté a décrété que le message était soit du fait d'un esprit qui a rencontré le Tout-Puissant de trop près, soit d'un esprit contaminé par le malin. Ce qui est inscrit est donc de l'unique ressort de ses membres les plus éminents. L'existence de ces prédictions est un secret bien gardé et la principale raison de l'existence si isolée du monastère.

décor est sobre, aucune ostentation excepté le chandelier d'or posé sur l'autel. Une peinture sur le mur du fond représente le Christ sur la croix, le légionnaire romain lui plantant la lance dans le flanc. Hormis l'autel, aucun meuble dans le lieu, les moines prient à même le sol froid. Cette salle possède une seule entrée.

La **bibliothèque** se trouve au bout d'un escalier qui monte à la manière d'une échelle de meunier, seul un rideau en haut des marches en clôt l'accès. Elle possède de nombreuses fenêtres vers le sud, que de lourds volets et rideaux permettent de fermer. Ces fenêtres donnent sur la cour intérieure, plus de quatre mètres aux dessus de la toiture du

corridor. Plus qu'une bibliothèque, c'est le lieu où les moines copient les élucubrations des fous à la demande de la hiérarchie de l'Eglise. Pour permettre cette tâche et la conservation des parchemins, la salle est équipée une cheminée où brûle un feu qui tente péniblement de réchauffer et sécher l'atmosphère. Les murs sont couverts d'étagères où sont stockés les précieux documents alors que le centre de la pièce est occupé par une dizaine d'écrivoires et de tabourets.

Le **réfectoire** est une grande salle à laquelle on accède en descendant quelques marches. La voûte de grande hauteur reste dans la pénombre, car la lumière du soleil ne passe que par deux petites ouvertures taillées dans le mur ouest. Quelques bougies posées sur les tables complètent l'éclairage. Deux grandes tables équipées de bancs permettent de recevoir sur chacune une trentaine de convives. Une chaire est située entre les deux lucarnes où un moine lit la bible pendant que ses coreligionnaires se sustentent. C'est l'un des rares moments où l'on peut entendre une voix. Un couloir à l'extrémité de cette pièce mène à la cuisine et aux celliers.

La **cuisine** est une pièce que l'on trouve de taille modeste en venant du réfectoire. Elle est équipée de tout le nécessaire aux besoins des cuisiniers. Un grand four sert à cuire le pain et la plupart des aliments, les autres terminant dans un chaudron pendu dans une cheminée. Cette pièce est la plus chaude de tout le monastère. Les deux celliers et la cave qui y sont attenants contiennent de quoi passer un long et rigoureux hiver.

Lieux privés

Alors que les couloirs qui mènent aux lieux publics n'ont qu'une destination, les couloirs interdits qui s'enfoncent sous terre

forment un labyrinthe aux multiples connexions. Ces couloirs ne possèdent aucun éclairage, il faut emmener le sien.

Le passant découvrira à intervalle irrégulier des cavités rondes équipées d'un anneau au centre, dont les parois sont barbouillées d'écrits ou de symboles qui y ressemblent. Dans les premières strates les peintures et l'anneau de métal montrent des signes d'ancienneté, mais en s'enfonçant, on trouve dans les plus récentes une chaîne et un collier à taille humaine. S'ils s'enfoncent suffisamment, ils tomberont sur la cellule où gémit Denys.

Au bout de ces couloirs, longtemps après les dernières cellules aux fous, l'explorateur arrive au macabre **mausolée du monastère**. C'est un couloir où ont été taillé à droite et à gauche des alcôves dans lesquelles sont couchés les morts. L'atmosphère du lieu a momifié les cadavres. Ce couloir s'enfonce toujours plus sous terre pour déboucher sur un lieu des plus sinistres.

Les moines ont bâti au plus profond un **temple** dédié au Malin. C'est une vaste grotte sur le sol de laquelle ils ont taillé des signes cabalistiques, teinté de brun. Une croix tête en bas orne le mur du fond avec un cadavre desséché en guise de Christ. Les têtes momifiées de leurs victimes sont disposées tout autour de la pièce et semblent regarder le centre. Les moines maintiennent en ce lieu les plus atteints d'entre eux, ceux qui n'arrivent plus à faire semblant. Ils ne les font remonter que lorsque c'est la curée.

Une salle annexe, équipée comme une **boucherie**, contient dans des tonneaux les corps débités et mis dans la saumure des voyageurs qui ont précédés les PJ. Il y a là de quoi passer l'hiver sans toucher aux salaisons montées depuis la vallée.

L'ACCUEIL

Il est froid, dans tous les sens du terme. Alors que les flocons tombent de plus en plus drus, la sonnerie de la cloche semble résonner dans le vide. Après un temps qui leur paraît infini, un moine patibulaire leur ouvre la porte. Il ne prononce aucune parole. Il referme après eux à l'aide d'une grosse clef.

Il les mène au réfectoire où frère Bénédicte vient leur parler et leur expliquer les règles des lieux. Pendant l'explication, deux moines emmènent Denys, qui sera enfermé dans une cellule dans les profondeurs.

- Interdiction de parler aux moines pour respecter leur vœux de silence. Si quelqu'un a une question, c'est à lui qu'il faut la poser.

- Interdiction d'emprunter les couloirs qui descendent dans les profondeurs. Père Dominique approuve ces paroles et en rajoute une couche, en jetant un regard soupçonneux aux PJ qui n'ont pas un score de 10 en religion Chrétienne.

- Les femmes ont des cellules séparées des hommes. S'il y a des couples, ils doivent donc se séparer.

- Les pèlerins sont invités à venir aux prières du matin, du midi et du soir (Laudes, Sextes et Complies). Ils sont dispensés des autres prières qui « égagent » la journée monacale.

- La cour est le lieu où ils peuvent faire leurs exercices et promenades. Sortir du monastère est maintenant mortel. La neige et le froid ne permettent plus de descendre dans la vallée, il va falloir attendre la fonte des neiges au printemps, c'est-à-dire dans environ quatre mois.

- La bibliothèque leur est accessible. Les moines se font un plaisir de leur donner à compulser des œuvres pieuses (le choix est donc fort limité). Si un PJ maîtrise les enluminures et le fait savoir, les réguliers l'emploieront à décorer les ouvrages pieux.

Les moines

Comme l'ordre a fait vœux de silence, il n'y aura pas beaucoup de communication. Quelques uns des moines réguliers ont même la langue tranchée, automutilation ou punition ? Le seul moment où un moine s'exprime c'est lorsqu'il est le lecteur du livre Saint pendant le repas ou qu'il célèbre la prière.

Ils sont pour la plupart maigres, les joues creuses et le regard fuyant. Seuls les frères qui ont gardé un semblant d'esprit sont visibles. Les plus fous n'ont plus grand-chose d'humain et restent terrés au fond du complexe tunnelier. Jouez ces derniers comme des goules.



Les prières des moines

Les moines respectent les temps de prières quand ils ont des visiteurs. Avec l'hiver, les heures des laudes et des complies ne suivent plus les heures du soleil.

- Matines : entre minuit et le lever du jour.
- Laudes : à l'aube (vers 6 heures), requiert la présence des PJ.
- Tierce (troisième heure après le levant) : à 9 heures ou avant la grande messe le dimanche;
- Sexte (sixième heure après le levant) : à midi environ, requiert la présence des PJ.
- None (neuvième heure après le levant) : à 15 heures environ.
- Vêpres : au début de soirée (vers 17 ou 18 heures).
- Complies : le soir, avant le coucher du soleil, requiert la présence des PJ.

Au bout de quelque temps, un PJ féminin qui réussit un test de Remarquer contre une difficulté de -2 sentira le poids du regard des hommes sur son corps.

Un test de religion une difficulté de -2 permet d'instiller le doute sur la pratique de certains moines.

Un test de Clergé une difficulté de 0 permet de savoir qu'il y a quelque chose qui ne tourne pas rond, qu'un malaise habite l'ordre. La tonsure de certains n'est plus très fraîche.

Un test de théologie une difficulté de -4 permet de se poser des questions sur la pertinence des textes lus.

Si on excepte les prières, les moines ont pour principales occupations :

La première est la copie de livres et parchemins dans la bibliothèque. Ils sont toujours une demi-douzaine à cette activité en cours de journée. Si un PJ fouille le lieu, il trouvera des ouvrages en cours de copie dissimulés au milieu de parchemins vierges. Ces exemplaires sont ceux qu'ils

réalisent quand ils n'ont pas de visiteurs trop curieux. Ce sont les recueils des prédictions attribuées au diable.

La deuxième est l'excavation de nouvelles cellules au fin fond du dédale. Ils continuent de creuser et d'accueillir les fous, dans l'espoir de tomber sur un esprit occupé par le Malin. Une douzaine de moines est cette besogne. Ils sortent les gravats à dos d'homme, les mènent à l'extérieur du monastère pour les jeter dans un précipice. Si les PJ les interrogent sur cette activité étrange, Père Bénédicte répondra que Dieu leur a donné une tâche et qu'ils l'accomplissent sans donner plus de détail.

De plus, dans l'une des cellules qui donne sur la cour intérieure, trois moines sculptent des pierres pour réaliser des statues votives représentant les Saints. Ils les « vendaient » aux pèlerins à leur départ. Après les derniers événements, le stock de statues a gonflé. Un observateur attentif (un PJ qui s'intéresse aux statues et réussit un test de remarquer contre une difficulté de -2) s'apercevra que les plus récentes présentes des éléments étranges : visage déformé par un rictus, pose suggestive, sexe turgescent...

Les autres sont occupés à couper du bois, faire le ménage et la cuisine, surveiller et traire les chèvres, faire les fromages mais aussi garder l'accès au monastère déneigé sur une centaine de mètres.

Un test d'odorat contre une difficulté de +2 fait ressortir l'odeur nauséabonde de certains d'entre eux, remugle de viande avariée et de saleté. Ne pas insister sur la viande avariée, des rôlistes confirmés sauteront vite à la conclusion "mort-vivant" ou autre. Parler plutôt de leurs gueules puantes, chicots jaunis et viande pourrie coincée entre les dents.

• Père Bénédicte : Il est le seul habilité à parler. Il le fait pour la communauté. Il présente un visage austère avec un regard qui semble vous juger. C'est un habile menteur.

• Frère Baptiste : Ce frère n'a jamais été croyant. S'il ne croit donc pas non plus au Malin, il a maintenant du mal à vivre avec les atrocités auxquelles il a participé. C'est lui qui glissera un mot dans la main d'un PJ puis se suicidera en s'empoisonnant.

• Frère Auguste : C'est un colosse qui n'a pas le regard fuyant mais vide. Il obéit au doigt et à l'œil à Père Bénédicte. Si nécessaire il manie un gros gourdin avec lequel il a déjà fracassé de nombreux crânes. Il est le portier des lieux et garde la grosse clef à sa ceinture.

• Frère Sénéchal : C'est le maître copiste. Il est donc principalement à la bibliothèque où il s'emploie aujourd'hui à faire recopier les œuvres proscrites hier. Il lui manque la langue.

• Frère Bernardin : C'est le responsable de la cuisine, et donc de la salaison. Il est grand et gros, véritable ogre dans sa démesure.

• Frère Antoine : C'est celui qui s'occupe des fous. Il a le regard et le sourire de ses pensionnaires. Il lui reste peu de temps avant de devoir rejoindre les « goules ».

• Frères Ancelin borgne, Arthus au gros nez de poivrot, Pierre mignon comme un ange, Boniface vieux et édenté, Simon à la grosse barbe drue, Michel voûté avant l'âge, Robert blond comme les blés...

Le rythme des journées

Les PJ n'ont pas grand-chose à faire, ils vont vite s'ennuyer, mais les journées sont courtes : le soleil se lève vers 8h30 pour se coucher un peu avant 17h. Les cloches du monastère sonnent à chaque prière, donc également au milieu de la nuit.

Il y a donc beaucoup de temps libre et quelques moments qu'ils ne devraient normalement pas manquer :

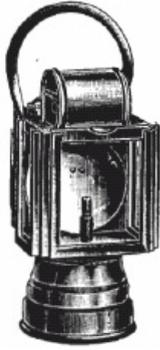
- Réveil vers 6h et prière avec les moines
- 6h30 Petit déjeuner avec les moines
- 11h30 Prière avec les moines
- 12h Repas avec les moines
- 18h Prière avec les moines (Les complies sont avancées car le soleil est déjà couché)

Si des PJ ont succombé au charme de Lise, elle les entraîne à visiter les lieux interdits (sans aller trop au fond des souterrains), ce qui leur permet de découvrir les cellules aux fous. Il faut réussir à se faufiler entre des moines qui semblent très habitués à se mouvoir dans l'obscurité.

LES ÉVÈNEMENTS

Voici ce qui va doucement secouer la communauté, les évènements qui vont pousser les PJ à enquêter et s'interroger. Si tous les évènements se déroulent, c'est que les PJ sont particulièrement inactifs.

- Disparition de Dame Béatrice : Elle a été assommée, emmenée au fin fond, tourmentée et tuée. Nulle trace d'elle ni de ses affaires. La porte du monastère est restée longtemps ouverte pour évacuer les gravats, Père Bénédicte suggère qu'elle a voulu se promener et qu'il lui est arrivé un accident. Il propose de partir à sa recherche le lendemain. Il lâchera aux PJ qu'il a remarqué la manière insistante dont frère Octave regardait la noble.



S'éclairer

Le scénario se déroule dans un milieu souvent obscur, ou avec un soleil qui brille très fort mais trop peu de temps. Alors il est bon de rappeler les portées des différents moyen d'éclairage qui existent.

Une lanterne à capote projette une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl). On peut ajuster la capote, ce qui réduit la lumière à une lumière faible dans un rayon de 1,50 mètre.

Une lanterne sourde projette une lumière vive dans un cône de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Une torche brûle pendant 1 heure, projetant une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

Une chandelle brûle 6 heures, projetant une lumière correcte sur 2 mètres, et une lumière faible sur 2 mètres supplémentaires.

Mais il ne faut pas oublier que si vous ne voyez pas au-delà de la portée de votre éclairage, ce dernier signale votre présence à tous, avec pour seule limite la ligne d'horizon.

- Un PJ trouve dans sa poche un morceau de parchemin avec 2 mots : aucune confiance.

- Suicide de frère Baptiste : La mise à mort de dame Béatrice a été la goutte d'eau qui a fait déborder sa fragile santé mentale, il a choisi de s'empoisonner.

Un PJ qui réussit un test de chirurgie difficulté 0, herboristerie difficulté -1 ou pansement difficulté -3 peut déceler la mort par poison. Sinon c'est Lise qui le découvre et s'en ouvre aux PJ. Ajoutez une langue et un doigt avec un peu d'encre, et les joueurs partiront sur Au nom de la rose.

La cérémonie funèbre aura lieu dès le lendemain, le corps emmené dans le sépulcre par ses coreligionnaires.

Si la nouvelle de l'empoisonnement est donnée aux moines, les deux pères pensent que le Maure est coupable. Après tout, qui d'autre pourrait en vouloir à un moine. Ils s'en ouvrent aux PJ et aux templiers.

Si l'information n'est pas donnée, les moines ont tous un grand mal de ventre le surlendemain. Ils ont consommé leur confrère afin de lui rendre honneur.

- Disparition de frère Octave, le templier : Il a été surpris dans un couloir et s'il a un peu lutté, il a été rapidement neutralisé avant d'être promptement mis à mort dans le temple du malin. Les moines craignent les guerriers, ils ne manquent pas l'occasion de les éliminer. Avec un test de remarquer, un peu de sang est visible dans un couloir qui mène aux tréfonds. Pour expliquer sa disparition, père Bénédicte dit que frère Octave a demandé à frère Auguste de lui ouvrir la porte mais n'est pas revenu. Il y a sans doute quelque chose qui rôde alentour à l'extérieur.

Après quelque temps, frère

Marcelus le second templier s'ouvre aux PJ. Il est surpris que frère Octave soit parti ainsi dans le froid. Depuis son retour de terre Sainte il ne supportait plus le froid et la cave des moines était suffisamment approvisionnée pour le tenir occupé tout l'hiver.

- Disparition d'Anzo : Il a subi le même sort que les autres. Père Bénédict explique que le jeune guide est retourné dans la vallée en profitant d'une accalmie. Il semblait pressé de partir et a annoncé revenir chercher les pèlerins au printemps. Un test de survie contre une difficulté de 0 permet de savoir que le risque d'avalanche est élevé et qu'une accalmie est d'une courte durée.

Les solutions

Comme les moines ne sont pas des combattants, ils comptent éliminer les pèlerins au compte goutte, en jouant de la confiance naturelle que ces derniers leur accordent et sur le peu de connaissance qu'ils ont les uns des autres. Une fois que les joueurs ont compris cela, il leur faut jouer de prudence pour se préparer, sans dévoiler à leurs hôtes qu'ils ont plus ou moins deviné ce qui se trame.

Les moines sont une trentaine plus les « goules », l'affrontement de face n'est pas possible. La fuite très difficile. Ils ont plusieurs solutions :

- Réussir à accumuler vivres et eau dans un endroit où ils peuvent se retrancher, comme la bibliothèque et attendre les beaux jours pour s'enfuir ou demander l'aide de pèlerins qui arrivent.
- Faire comme si de rien et empoisonner la communauté. Pour cela il faut avoir accès aux cuisines et trouver de quoi rendre la nourriture mortelle.
- Mener une guérilla dans les corridors, même si les moines y

sont plus à l'aise, ce ne sont pas des guerriers.

Et vous pouvez compter sur vos joueurs pour trouver bien d'autres moyens de s'en sortir.

CONCLUSION ET ÉPILOGUE

La fin dépend totalement des joueurs. Le TPK est un risque évident si les joueurs ne montrent aucune subtilité.

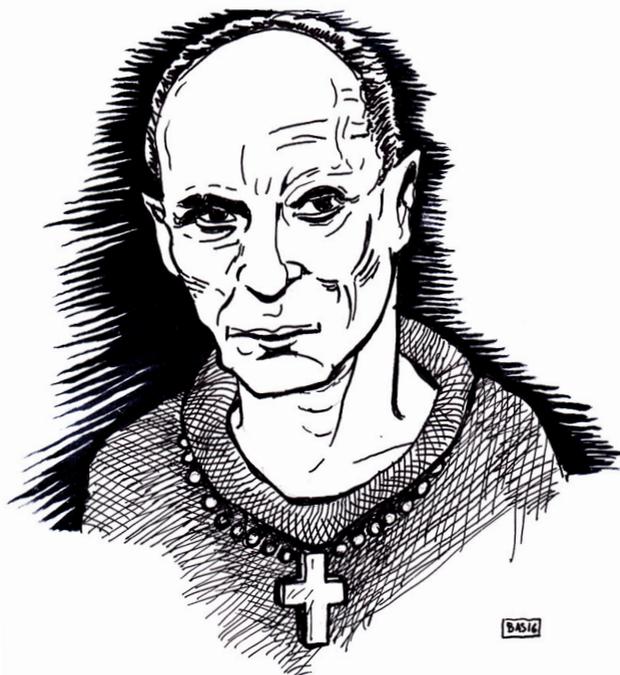
Toutefois une chose est certaine, la disparition de père Dominique provoquera une enquête. Au plus tard vers la fin de l'été qui suit, l'Eglise missionnera une troupe armée pour aller enquêter au monastère. Peut-être une occasion d'envoyer de nouveau des PJ chez les fous.

Mise en scène

Il faut se servir de la pénombre omniprésente pour faire monter la pression de manière insidieuse. Se trouver au dehors ou dans la bibliothèque doivent être des moments de répit, des endroits où les PJ voient enfin ce qui les entoure.

Décrire des mouvements dans l'obscurité, toujours à la limite de la zone de lumière, des bruits provenant de distances où l'on ne voit plus, des souffles chauds ou méphitiques sur la nuque des PJ...

Afin de refléter l'état de tension des PJ, utiliser la jauge de points de volonté. Après chaque évènement, faites faire un test de volonté aux PJ contre une difficulté de 0. Si le PJ rate le test, il subit des malus dans tous ses tests de compétences sociales ou remarquer pour la suite du scénario. La paranoïa et la peur font leur œuvre. Le PJ subit un malus de 1 cumulable par test manqué. Par contre, le PJ ne perd pas ses points de volonté.



LES MOINES

Lorsqu'ils sont équipés pour se battre, ils sont munis de gourdins MD+5. Pour les « goules », adaptez la quantité aux besoins du scénario.

- **Père Bénédicte** : PV 18, remarquer 8, compétences physiques 8, sociales 12, religion 16, clergé 16, théologie 10.
- **Frère Auguste** : PV 26, masse 14, remarquer 8, compétences physiques 14. Il est armé d'une masse d'armes (MD+14)
- **Frère Sénéchal** : PV 16, remarquer 8, compétences physiques 6, sociales 10, lecture 15, écriture 16, enluminure 18, bagarre 8.
- **Frère Bernardin** : PV 20, masse 12, remarquer 10, compétences physiques 10. Bonus de +2 au MD.
- **Frères Ancelin**, Arthus, Boniface, Simon, Michel, Robert... : PV 18, combat 9, remarquer 10.
- « **Goules** » : PV 18, mais ils ne tiennent pas compte des blessures majeures. Combat 11, car dans leur folie ces moines ne prennent aucune attention à leur propre sécurité. Ils attaquent à plusieurs avec leurs ongles et leurs dents, MD +1 avec de forts risques d'infection. Une lumière soudaine les aveugle et leur donne un malus de 2.

LES PÈLERINS

- **Frère Marcelus** : PV 22, épée 14, bouclier 12, remarquer 10, compétences physiques 12, sociales 8. Il est équipé d'une épée longue (MD +13), d'une dague (MD +7), d'une broigne et d'un bouclier (MD niveau +1)
- **Frère Octave** : PV 22, épée 14, masse 16, remarquer 12, compétences physiques 14, sociales 8. Il est équipé d'une épée longue (MD +14), d'une masse d'armes (MD +12), d'une broigne et d'un haubert de mailles dans son sac.
- **Père Dominique** : PV 15, remarquer 8, compétences physiques 5, sociales 12, religion 16, clergé 16, théologie 14. Totalemment à sa mission il ne regarde pas ce qui se passe autour.
- **Anzo** : PV 18, jacquerie 10, remarquer 10, compétences physiques 13, survie 12. Il est équipé d'un bâton ferré (MD +4), d'une dague (MD +6), et d'une tenue de chasse.
- **Dame Béatrice** : 15, remarquer 8, compétences physiques 5, sociales 10, religion 16.
- **Lise** : PV 16, remarquer 10, compétences physiques 8, sociales 14, religion 10, pansements 14, herboristerie 14, chirurgie 12 et capacités magique 16. Elle a des plantes médicinales dans ses affaires.
- **Mustapha** : PV 24, épée 13, remarquer 14, compétences physiques 15, sociales 7. Il est équipé d'un cimenterre (épée longue) (MD +15) et d'une brigandine.

Remerciement à Athanor Nephryte pour la discussion sur l'éclairage arrivée fort à propos sur le forum.

Retrouvez les fiches de PJ de Traumédiéval/ Traumagie sous excel et l'écran de jeu en pdf sur le [forum](#).

RUNEQUEST, LE SURVIVANT

L'histoire de Runequest par Arasmo

Avec D&D, Tunnels & Trolls et Traveller, RuneQuest fait partie du cercle restreint des Grands Anciens, ces jeux des années soixante-dix qui sont encore soutenus commercialement. Des quatre, il est aussi celui à l'histoire la plus mouvementée : passé aux mains de quatre entreprises, il connut une longue éclipse après des débuts brillants et plusieurs éditions furent tuées dans l'œuf ou arrêtées prématurément...

Découvrez ici cette histoire aussi complexe que fascinante, emplie d'heureuses coïncidences, d'éclairs de génie, et d'erreurs tragiques !

AUSPICES FAVORABLES

L'origine de RuneQuest est indissociable du nom de Greg Stafford. A 12 ans, le jeune californien découvrit les joies du jeu de guerre (wargame) en dénichant un exemplaire du jeu U-Boat d'Avalon Hill dans... une quincaillerie ! Mais ce n'était pas là son seul loisir ; la mythologie le fascinait à tel point qu'il avait déjà lu, à 16 ans, toute la littérature disponible sur le sujet dans les bibliothèques locales. En 1966, il commença donc à imaginer ses propres mythes dans un monde fictif, Glorantha... Tout naturellement, il décida d'allier ses deux passions en créant un jeu de guerre se déroulant dans Glorantha : White Bear and Red Moon. Hélas, une étrange malédiction s'acharna sur ce jeu : chaque éditeur qui devait le publier mit la clé sous la porte ou laissa traîner le projet indéfiniment. Greg Stafford devait-il renoncer à son rêve ?

Une partie de tarot divinatoire lui suggéra une alternative : pourquoi ne pas fonder sa propre compagnie ? Après tout, les présages étaient bons... Ainsi naquit Chaosium.

White Bear and Red Moon fut enfin publié en 1975 ; son succès fut suffisant pour engendrer une suite, Nomads Gods (1977), ainsi qu'un magazine, Wyrms Footnotes (1977), comportant aussi bien des

variantes de règles que des précisions sur Glorantha.

Mais Greg Stafford voulait inciter les joueurs à découvrir son univers d'une manière plus intimiste, plus viscérale : le jeu de rôle ! Il était déjà familier du principe, car dès 1974, il s'était retrouvé en possession de ce qui fut peut-être le premier exemplaire vendu du Donjons & Dragons originel. En effet, un de ses amis avait rencontré Gary Gyax alors que celui récupérait auprès de l'imprimeur la toute première impression de D&D ; sachant que Greg travaillait sur son propre jeu de fantasy, il s'empressa d'acheter un exemplaire...

Toutefois, il ne se chargea pas lui-même de l'adaptation en JDR. Une première équipe s'attela à la tâche, en prenant pour base les règles de D&D et de White Bear

RuneQuest, c'est le jeu avec les canards ?

Oui, les canards sont présents dès la première édition ! Dans le monde de Glorantha, l'univers emblématique de RuneQuest, ces humanoïdes auraient été maudits par les dieux pour leur mollesse face au Chaos, et nul ne sait s'ils étaient à l'origine des canards ou des êtres humains. Ils font partie des nombreuses touches d'humour qui émaillaient RuneQuest et Glorantha à leurs débuts, et qui s'estompèrent par la suite.

and Red Moon. Le travail accompli ne convainquit pas Stafford. Heureusement, Steve Perrin, un joueur influent de la scène californienne, joignit l'équipe en 76, et prit en charge le projet. Son arrivée marqua un tournant, aussi bien dans la composition de l'équipe – Ray Turner fut bientôt le seul membre restant de l'équipe originelle – que dans les règles du jeu, désormais de plus en plus éloignées de D&D. Ce fut aussi lui qui donna le nom final du jeu, en référence aux runes qui étaient à la base de la mythologie de Glorantha : RuneQuest.

DÉBUTS FRACASSANTS

Lorsque RuneQuest parut en 1978, il était à bien des égards un « anti-D&D ».

Tout d'abord, le jeu affichait une volonté de réalisme qui était absente de D&D. À la manière de *Traveller* (1977), RuneQuest proposait un système de compétences pour modéliser les savoir-faire des aventuriers, mais allait plus loin encore sur deux points : les personnages n'étaient pas limités aux compétences de leur spécialisation ou carrière initiale, et ces compétences pouvaient progresser au fil des aventures. Grâce à ce système, le Maître de Jeu disposait d'un cadre cohérent pour gérer les actions non liées au combat. Ce souci de réalisme se retrouvait dans les règles de combat : localisation des dégâts, points de vie limités, etc.

Ensuite, alors que le D&D de l'époque n'était pas lié explicitement à un univers, RuneQuest, à la manière de *Empire of the Petal Throne* (1974), s'adossait à un monde fouillé. Relativisons un peu toutefois : les informations du livre de base sur Glorantha se résumaient à une chronologie, à la présentation de trois cultes, aux descriptions de monstres, et à une carte de la

RuneQuest en France

De 1987 à 1997, Oriflam traduisit la troisième édition de RuneQuest et la plupart des suppléments publiés par Avalon Hill.

En 2009, Mongoose créa une division Mongoose en Français, et traduisit le jeu *Elric de Melniboné*, qui utilisait les règles de RuneQuest, puis *RuneQuest II* (2010) et *Legend* (Légende, 2012).

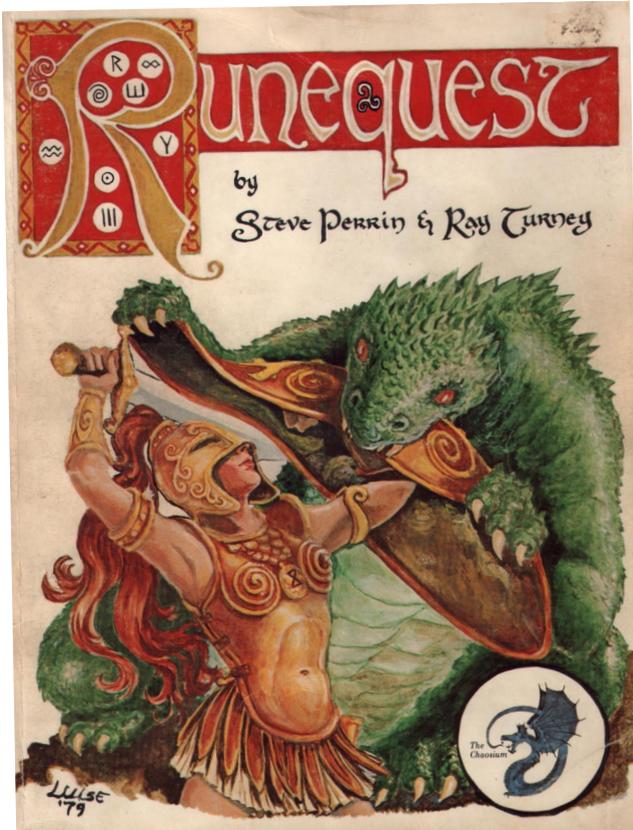
Enfin, quatre bénévoles traduisirent *RuneQuest 6* en janvier 2015.

région de Prax. L'essentiel du contexte était décrit dans les jeux de plateau et la revue *Wyrms Footnotes*.

Enfin, RuneQuest était certainement le premier jeu à donner autant d'importance à l'aspect religieux. Ainsi, les personnages étaient censés joindre un Culte Runique et progresser dans la hiérarchie jusqu'à être capable de développer des affinités avec les Runes, les forces cosmiques qui régissent l'univers de Glorantha. Et le format de description des cultes donnés en exemple allait bien au-delà des maigres informations de D&D : mythologie, associations runiques, objectifs du culte, organisation, statut social et politique, cultes rivaux et alliés, conditions d'adhésion et de progression...

Si les premiers suppléments du jeu, comme *Apple Lane* ou *Balastor's Barracks*, lorgnaient du côté des modules TSR, *Cults of Prax* offrit quelque chose d'inédit : la description minutieuse de quinze cultes situées dans la région de Prax. La profondeur du supplément était sans comparaison avec le *Gods, Demigods & Heroes* de TSR (1976), qui s'apparentait à une collection d'adversaires pour PJ de haut niveau.

Après la sortie de la deuxième édition du jeu, en 1979, débute ce que les grognards de RuneQuest surnomment « l'âge d'or ». Six



Avalon Hill, le géant du jeu de guerre, les droits de publication de la troisième édition de RuneQuest. L'accord tombait à pic pour les deux parties, car Avalon Hill cherchait à étoffer sa gamme de jeux de rôle, alors que Chaosium voulait faire progresser RuneQuest au niveau supérieur. Chacun se concentrait sur ses points forts. Chaosium se chargeait de la conception et de la maquette du jeu ; la production, la diffusion et la promotion revenaient à Avalon Hill. L'entreprise de Greg Stafford pouvait ainsi se concentrer sur son cœur de métier, la création de jeux de rôle, en bénéficiant de la force de frappe financière et du réseau de distribution de son partenaire. Le mariage parfait ?

suppléments mythiques donnèrent corps à Glorantha. Cults of Terror (1981) s'intéressait aux religions chaotiques, Griffin Mountain offrait un cadre de jeu « bac à sable » (1981), Pavis et Big Rubble décrivaient par le menu une ville et son complexe de ruines, Borderlands proposait une campagne en sept actes, alors que Trollpack offrait un luxe de détails inédit sur le peuple troll, allant jusqu'à fournir une planche anatomique !

Aidé par la qualité de son suivi, RuneQuest se hissa en deuxième place des ventes derrière D&D aux Etats-Unis, dépassant même le populaire Traveller. Il devint même le système maison de Chaosium, sous la forme du Basic Role-Playing (1980).

1984 fut l'année de la consécration. Chaosium vendit à

LA MARIÉE ÉTAIT TROP BELLE...

Cette troisième édition déçut quelques fans de la première heure, car non seulement elle se détachait de Glorantha, mais elle compliquait le jeu par l'ajout d'un nouveau système de magie, la sorcellerie, et de règles susceptibles de ralentir les parties, comme celles sur la fatigue et l'encombrement. Pourtant, elle introduisit une innovation majeure, qui fera partie de la « marque de fabrique » RuneQuest : les compétences de départ du personnage dépendaient à présent de sa culture d'origine. Par défaut, quatre types de cultures étaient distingués (primitive, nomade, barbare, civilisée), mais des catégorisations plus fines furent employées dans certains suppléments.

Hélas, après un lancement

réussi, qualifié par Avalon Hill de plus gros succès depuis le jeu de guerre culte Squad Leader (1977), les ventes ralentirent nettement, à cause de deux erreurs lourdes de conséquence.

Premièrement, le choix initial de proposer RuneQuest III en boîte rendit son coût prohibitif, et les tentatives pour rectifier le tir ne furent pas concluantes, car elles consistaient à vendre des versions tronquées : le duo Player's Box et Gamemaster's Box (1984), puis la version dite Standard. De plus, cette dernière version entraîna de nouvelles complications : pour que ses acheteurs puissent profiter des suppléments de la gamme, il fallait ajouter aux suppléments des règles de la version complète ! Ce ne fut qu'en 1993, neuf ans après la sortie de la troisième édition, qu'Avalon Hill se décida enfin à publier le jeu complet en livre broché.

Deuxièmement, le suivi de la gamme aussi lent qu'inconsistant. Les trois premières années, Chaosium et Avalon Hill privilégièrent les suppléments génériques ou historico-fantastiques, parfois de grande qualité comme Vikings (1985). Symbole de cette politique : la transformation du mythique supplément Griffin Mountain en Griffin Island (1986) dénué de références gloranthiennes. Pendant cette période, les glorantophiles durent se contenter du seul Gods of Glorantha (1985). Toutefois, comme les ventes ne décollaient pas, l'univers emblématique fut remis à l'honneur, en alternant entre adaptations d'anciens suppléments (Apple Lane, Trollpack) et grosses boîtes au contenu dense, comme Glorantha (1988) ou Elder Secrets (1989). Si ces gros suppléments avaient de quoi ravir les passionnés, ils rendaient aussi l'univers de plus en plus complexe à aborder. Ce

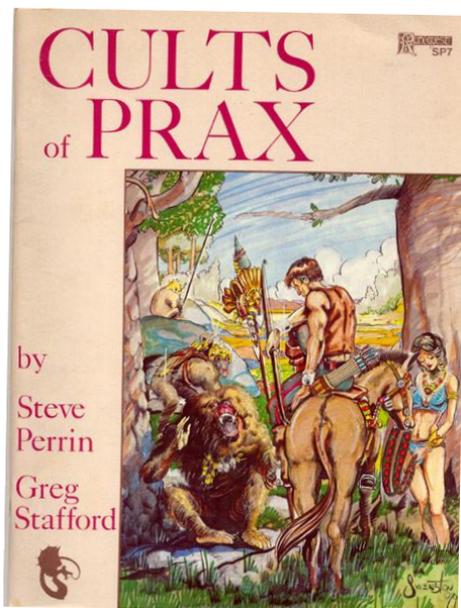
problème était aggravé par l'absence de nouvelles aventures : après avoir joué à Apple Lane, il fallait soit créer ses propres aventures, soit tenter de mettre la main sur les vieilles boîtes de la deuxième édition.

LE DIVORCE

Au bout de 5 ans, le partenariat n'avait pas tenu ses promesses.

Alors que Chaosium ne recevait plus qu'une fraction des recettes générées par le jeu, les ventes ne s'étaient guère améliorées depuis le début des années 1980. Et soutenir RuneQuest entravait le développement des autres gammes. Bientôt, la compagnie fut entraînée dans une spirale mortelle : moins de revenus, plus de gammes arrêtées, réduction des effectifs, moins de suppléments RuneQuest... Au bord de la faillite, Chaosium se recentra sur les gammes qu'il contrôlait.

Désormais, Avalon Hill devait faire cavalier seul. Hélas, la vieille gloire vivait elle aussi des temps difficiles : les jeux de guerre n'attiraient plus foule et sa gamme



de jeux de rôle, après l'abandon de James Bond 007 en 1987, se réduisait à RuneQuest.

Les derniers suppléments gloranthiens avaient déjà pâti de ces difficultés ; afin de réduire les coûts, les illustrations étaient réalisées par des artistes de moindre stature, voire par le cartographe maison !

Privée de l'expertise glorantienne des auteurs de Chaosium, Avalon Hill renoua avec les suppléments génériques en publiant Eldarad (1990) et Daughters of Darkness (1990). Seul titre de gloire de ces suppléments médiocres : des exemplaires sont encore brûlés rituellement lors de conventions de fans de Glorantha ou de RuneQuest... Puis en 1991, pour la première fois depuis onze ans, aucun supplément ne parut ; la fin semblait proche.

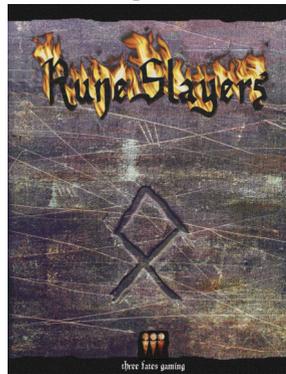
Alors, contre toute attente, Avalon Hill eut le flair d'embaucher Ken Rolton à la tête de la gamme. Fin connaisseur de RuneQuest et de Glorantha, celui-ci puisa largement dans le vivier d'auteurs de fanzines gloranthiens comme Tales of the Reaching Moon pour produire quatre excellents suppléments : Sun County (1992), Dorastor (1993), Strangers in Prax (1994) et Lords of Terror (1994). Hélas, cette renaissance tourna court dès 1994 ; Ken Rolton fut d'abord réduit au statut de pigiste, peut-être à cause de ventes décevantes, puis migra vers la terre promise du numérique. Pour la petite histoire, Roston devint le « lead designer » du troisième volet des Elders Scrolls, une série de jeux informatiques très influencée par RuneQuest et Glorantha...

L'ÉDITION MAUDITE

Après ce coup dur, Avalon Hill comptait relancer la gamme à l'aide d'une nouvelle édition, confiée à Olivier Jovanovic. La

première mouture, 100 % gloranthienne, ne fut pas validée par Greg Stafford. La deuxième mouture, qui devait se baser sur l'univers des romans Lyonesse de Jack Vance, fut abandonnée brutalement en 1996, lorsque Olivier Jovanovic fut accusé de torture sexuelle à l'égard d'une jeune femme. L'affaire défraya la chronique durant des années et Jovanovic ne fut innocenté qu'en 2001.

En 1997, un nouvel accord fut conclu avec Chaosium : Avalon Hill perdait les droits pour Glorantha, mais gardait la marque RuneQuest. L'entreprise joua alors son va-tout. Une nouvelle équipe fut mise en place, une équipe qui n'aurait pas peur de bousculer les vaches sacrées. On choisit de faire table rase du passé, de peur que Chaosium sorte un quasi-RuneQuest adapté à Glorantha. Le système fut entièrement rebâti : mécanisme de résolution avec 2d10, remplacement des



Qu'est devenu RuneSlayers ?

Après que Hasbro ait annulé la publication du jeu, les auteurs l'ont diffusé gratuitement sur internet et ont publié quelques suppléments gratuits. Une version révisée a même vu le jour en 2009. Toutefois, le site officiel n'était plus accessible au moment de rédiger cet article et il faut farfouiller la toile pour récupérer cette version.

compétences par des « Professions » moins spécialisées, gestion abstraite de la richesse... Si le résultat n'avait plus grand-chose à voir avec le RuneQuest originel, c'était aussi le seul à vraiment mériter son nom, car les runes étaient mises au centre du jeu.

Les joueurs incarnaient des guerriers appartenant à une organisation surnommée War Clan, qui pouvait aussi bien représenter un culte qu'une guilde ou une communauté plus vaste. La progression au sein du War Clan dépendait de l'intégration de glyphes et de runes. Les glyphes symbolisaient un type de comportement encouragé au sein du War Clan (Valeur, Vengeance, etc.) ; à chaque début de partie, un glyphe était assigné à un joueur, et celui-ci devait incarner son personnage en cohérence avec le glyphe en vue de l'obtenir. Les combinaisons de glyphes glanés formaient des symboles runiques qui, une fois inscrits sur une arme par exemple, prodiguaient de nouveaux pouvoirs aux personnages.

Hélas, là encore, les événements conspirèrent contre cette quatrième édition. Pour bien comprendre les faits, nous allons devoir entrer dans les coulisses du monde des affaires. Précisons d'abord qu'Avalon Hill était en réalité une marque gérée par Monarch Avalon Printing, elle-même étant la division dédiée aux jeux de la compagnie Monarch Services. En 1998, Monarch Avalon Printing était dans le rouge : le chiffre d'affaires généré par ses deux locomotives, les jeux de guerre informatiques et les jeux de plateau, avait sérieusement chuté. Pire encore : à la suite d'un procès perdu contre l'éditeur informatique Microprose, la division avait perdu les droits de deux jeux de plateau vedettes, Civilization et 1830. Soucieuse de se débarrasser de ce qui était devenu un boulet, la

maison-mère vendit la division à Hasbro. N'étant pas connu pour ses états d'âme, Hasbro s'empressa alors d'annuler Runeslayers, tout juste parti à l'impression...

UNE LONGUE HIBERNATION

N'ayant aucun intérêt pour RuneQuest, Hasbro laissa la marque à l'abandon, sans même prendre la peine d'en renouveler les droits lorsque ceux-ci arrivèrent à expiration en 2003. Greg Stafford et Chaosium sautèrent sur l'occasion. Le premier récupéra la marque pour sa nouvelle société Issaries Inc., exclusivement dédiée à Glorantha, alors que le second put réutiliser le texte de RuneQuest III pour sa gamme Basic Roleplaying, en profitant d'une clause de non-utilisation du contrat originel avec Avalon Hill. Toutefois, une nouvelle édition de RuneQuest n'était pas à l'ordre du jour.

En effet, Issaries Inc. se consacrait entièrement au successeur de RuneQuest, Herowars, renommé HeroQuest par la suite. Depuis des années, Greg Stafford cherchait un système capable de s'adapter facilement aux niveaux de puissance très différents qui coexistaient dans Glorantha, de l'humble paysan au quasi-dieu, et il avait trouvé la perle rare avec HeroQuest, réalisé par Robin D. Laws, un concepteur à la réputation montante qui était un grand fan de Glorantha. Dans une certaine mesure, HeroQuest peut se concevoir comme l'aboutissement de la philosophie ludique amorcée par Greg Stafford lui-même avec Pendragon et surtout Prince Valiant : toute prétention de simulation était abandonnée au profit de règles très abstraites et favorisant une narration fluide. Toutefois, le jeu ne connut jamais plus qu'un

succès d'estime, amenant Greg Stafford à reconsidérer sa stratégie. Maintenant qu'il détenait les droits de RuneQuest, de HeroQuest et de Glorantha, pourquoi ne pas vendre des licences à des compagnies aux reins plus solides qu'Issaries ? En 2005, il autorisa Moon Design Publications, formée de gloranthophiles convaincus, à continuer la publication du jeu HeroQuest, et confia à Mongoose la licence RuneQuest ainsi que les droits de développer une période inexplorée de Glorantha : le Deuxième Age.

L'ÈRE DE LA MANGOUSTE

Mongoose était une des innombrables compagnies nées au début des années 2000 à la suite de la diffusion par Wizard of the Coast de l'Open Gaming Licence et de la d20 Trademark Licence. Grâce au succès de ses gammes Slayer's Guide et Quintessential consacrés à des monstres ou à des classes spécifiques, Mongoose put se diversifier et produire des jeux d20 complets exploitant des licences reconnues, comme Judge Dredd, Conan ou Babylon 5. Avec l'épuisement du filon d20, Mongoose cherchait de nouveaux relais de croissance : RuneQuest arrivait à point nommé.

La gestation du jeu suscita beaucoup de controverses. Dès l'obtention de la licence et pendant quelques semaines, Mongoose s'attela fiévreusement à la rédaction du jeu, diffusant de nouvelles versions de tests à un groupe Yahoo créé pour l'occasion. Le groupe compta jusqu'à une vingtaine de participants, dont un certain Steve Perrin... Celui-ci s'impliqua de plus en plus dans la nouvelle édition, Mongoose allant même jusqu'à indiquer qu'il serait un des auteurs de la gamme. Puis, du jour au lendemain, Mongoose coupa court à l'expérience.

À la sortie du jeu, intitulé tout simplement RuneQuest, les vétérans manquèrent de défaillir : nulle mention des éditions précédente, ni même de Steve Perrin ! Pourtant, certaines de ses propositions, notamment concernant la magie runique, furent reprises verbatim...

Plus gênant, le jeu portait la marque d'un développement précipité, avec quelques règles bancales et des sorts propices aux abus des joueurs minimaxeurs. La magie fit aussi tiquer les amateurs de Glorantha : certes, on retrouvait la magie divine et la sorcellerie de RuneQuest III, mais la magie commune, rebaptisée magie runique, reposait désormais sur l'acquisition physique de runes. Problème : une telle magie n'était pas du tout adapté à Glorantha telle qu'elle avait été décrite jusqu'à présent...

Autre source de mécontentement, Mongoose découpa le jeu en trois ouvrages vendus à prix fort : le livre de base comportait seulement un système de magie et un bestiaire rachitique, Companion ajoutait les autres magies, et Monsters donnait accès à un bestiaire digne du nom. Cependant, l'éditeur redressa la barre en 2008 avec une version Deluxe regroupant les trois ouvrages et rectifiant les règles les plus défaillantes. Malgré ses défauts de jeunesse, le RuneQuest de Mongoose était une modernisation bienvenue du vénérable système. Nombre d'éléments feraient partie intégrante des éditions ultérieures : nouveau système d'expérience, Points d'Héroïsme, suppression de l'antique Table de Résistance et des points de vie globaux, simplification du calcul des compétences de départ...

Malgré les réactions mitigées des vieux de la vieille, RuneQuest devint le jeu de rôle phare de l'éditeur. Et grâce au recrutement

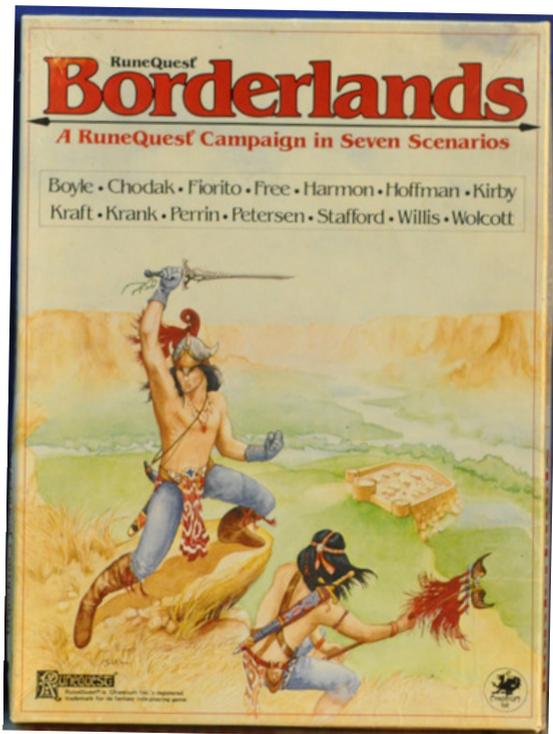
d'auteurs compétents et prolifiques, comme Laurence Whitaker, Gareth Hanrahan ou plus tard Pete Nash, le suivi fut aussi remarquable que pléthorique. Si l'attention des auteurs se portait surtout sur Glorantha, d'autres cadres de jeu furent développés, tels que Lankmar ou le Multivers de Moorcock. En l'espace de trois ans, en comptant les gammes dérivées, une quarantaine de suppléments furent produits :

plus que dans les vingt années précédentes ! Dans l'espoir de faire de RuneQuest le nouveau d20, Mongoose diffusa même le système sous licence OGL. Hélas, la licence ne séduisit pas les foules et fut abandonnée dès 2010. Elle permit tout de même la naissance d'OpenQuest, une variante simplifiée de RuneQuest qui en est aujourd'hui à sa deuxième édition.

FAUCHÉ EN PLEIN VOL

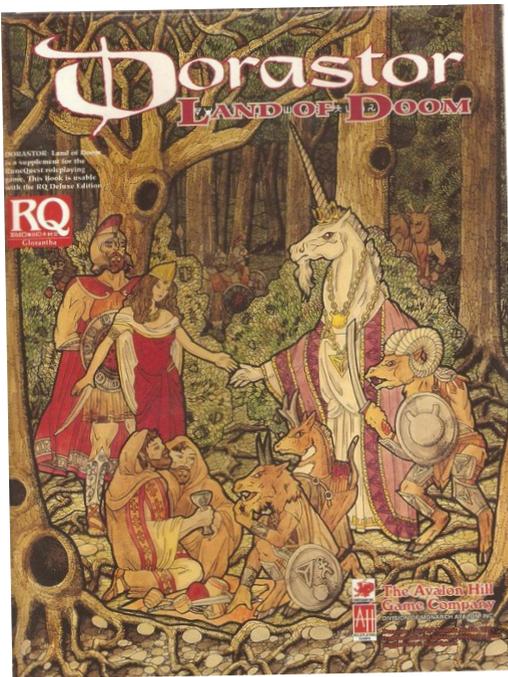
Début 2010, une nouvelle édition parut, conçue par Lawrence Whitaker et Pete Nash. En dehors de la consolidation de nombres règles, la principale innovation de RuneQuest II, surnommé aussi MRQII, venait d'un système de combat plus tactique. Selon sa réussite à un jet opposant la compétence de combat de son personnage à celle de l'adversaire, le joueur pouvait choisir des manœuvres lui procurant un avantage plus ou moins important.

L'accueil critique fut très positif, et Mongoose avait prévu un suivi conséquent : une dizaine de suppléments en quelques mois. Les conversions ou compilations d'ouvrages de la précédente édition côtoyaient les campagnes originales (Pavis Rises) ou de nouvelles sous-gammes, notamment Deus Vult,



ouvertement inspiré d'Assassin's Creed.

Or le flot de suppléments se tarit dès l'année suivante. Pourquoi un arrêt aussi brusque ? Revenons un peu en arrière. En 2008, l'éditeur s'allia au groupe Rebellion, un développeur de jeux vidéos britannique qui détenait aussi les droits sur les comics 2000AD (Slaine, Judge Dredd, etc.). Mauvaise pioche : la bureaucratie envahissante et l'obligation de rester cantonné aux JDR, qui rapportaient de moins en moins, amenèrent Mongoose à se séparer de Rebellion. Alors commença une phase d'extrême turbulence. Pendant des mois, la trésorerie de Mongoose fut bloquée à cause d'un imbroglio bancaire, entraînant le départ ou le licenciement de la majeure partie de l'effectif. Les deux auteurs les plus prolifiques de la gamme RuneQuest, Whitaker et Hanrahan, plièrent bagage, et Pete Nash suivit quelques mois plus



tard. Conséquence : il n'y avait plus personne pour écrire des suppléments RuneQuest. Pour ne rien arranger, les ventes de la nouvelle édition étaient décevantes et bien en deçà de celles de *Traveller*, que *Mongoose* avait relancé en 2008.

C'est pourquoi *Mongoose* décida de mettre fin à son accord avec *Issaries* en 2011. Ayant conservé les droits sur les règles de *RuneQuest II*, il les réimprima pratiquement à l'identique sous la forme d'ouvrages vendus à un prix plancher et diffusés sous licence OGL : *Legend*.

Une fois encore, *RuneQuest* allait changer de main...

RETOUR AUX SOURCES

Par chance, un repreneur se manifesta presque immédiatement :

The Design Mechanism, une compagnie tout juste fondée par *Lawrence Whitaker* et *Pete Nash*, les créateurs de *RuneQuest II*. *The Design Mechanism* fit coup double : il obtint de *Issaries* la licence *RuneQuest*, et noua un

partenariat avec *Moon Design Publications* pour produire à l'avenir des suppléments gloranthiens.

Trois décennies après la première édition, *RuneQuest 6* (2012) perpétue une flamme qui avait vacillé à maintes reprises, sans jamais s'éteindre tout à fait. Loin des chamboulements des éditions précédentes, le jeu est dans la droite lignée de *RuneQuest II* : les imperfections du prédécesseur sont gommées, la création de personnage a été approfondie, deux nouveaux systèmes de magie sont ajoutés, et le contenu du livre de base est nettement plus copieux... En résumé, une consolidation plutôt qu'une révolution. A l'instar des versions *Mongoose*, le livre de base ne propose pas d'univers par défaut et se positionne comme une boîte à outils dédiée à la fantasy ou à l'historico-fantastique. Toutefois, le riche héritage du jeu est ici pleinement assumé. Par exemple, la couverture met en scène une guerrière aux prises avec une créature reptilienne, de quoi émouvoir les possesseurs des éditions *Chaosium*, et la présence d'un récit continu illustrant les règles du jeu, la *Saga d'Anathaym* fait écho à la *Saga de Rurik* ou à la *Saga de Cormack* des versions des années 80.

Si le rythme de parution des suppléments est loin d'atteindre le rythme frénétique de la période *Mongoose*, la qualité et la variété sont au rendez-vous : *Book of Quests* propose sept scénarios pouvant former une campagne, *Monster Island* détaille une île dont l'ambiance évoque à la fois *Jurassic Park*, *le Monde Perdu* et *l'île du Docteur Moreau*, *Shores of Korantia* donne à voir un monde antico-fantastique n'ayant rien à envier à *Glorantha*, tandis que *Mythic Britain* décrit une Angleterre arthurienne proche des romans de *Bernard Cornwell*.

ÉTERNEL RECOMMENCEMENT ?

Mais RuneQuest ne serait pas RuneQuest sans ses péripéties éditoriales... Au cours du printemps et de l'été 2015, les coups de théâtre se multiplient. En mai, Greg Stafford et Sandy Petersen retournent à Chaosium. Le 30 juillet, les fondateurs de Moon Design prennent la tête de Chaosium... et le 31, Lawrence Whitaker et Pete Nash révèlent que Chaosium les a chargés de réaliser une nouvelle édition de RuneQuest 100 % Chaosium et Glorantha ! 31 ans après la cession des droits à Avalon Hill, RuneQuest revient au bercail : happy end ? Ce serait trop simple ! Le 5 décembre 2015, nous apprenons que Chaosium a décidé de ne pas utiliser le travail de Whitaker et Nash et que ces derniers vont republier les règles de RuneQuest 6 sous un autre nom lorsque les droits de la licence reviendront à Chaosium, en juillet 2016... To be continued !

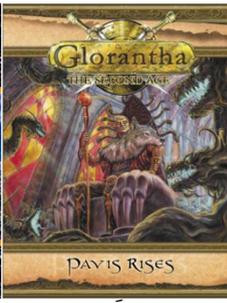
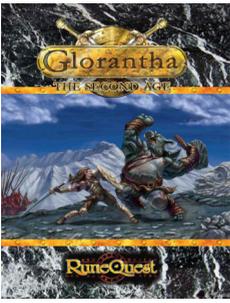
ET LA VF DE RUNEQUEST 6 DANS TOUT ÇA ?

En janvier 2015, The Design Mechanism diffuse une version française de RuneQuest 6, réalisée par quatre bénévoles avec le soutien du site Scriptorium. Une petite équipe de traduction s'est ensuite constituée pour traduire les ouvrages Book of Quests et Shores of Korantia en accord avec The Design Mechanism. Le site d100.fr est créé fin 2015 pour faciliter le support du jeu, tout en restant ouvert à d'autres jeux d100 comme OpenQuest et le futur Revolution D100. Le site héberge aussi la nouvelle version du Scriptorium, devenu désormais un label de création.

Contre le Chaos, la VF de Book of Quests est actuellement en

cours de diffusion sous la forme de PDF gratuits sur le site d100.fr. La traduction de Shores of Korantia est terminée et la phase de relecture a débuté. L'équipe espère aussi pouvoir traduire le nouveau jeu de Design Mechanism, qui restera 100 % compatible avec RuneQuest 6, la VF du livre de base RuneQuest 6 devant malheureusement être retirée de la vente en même temps que la VO. Pour la suite, tout dépendra des plans de The Design Mechanism ainsi que des effectifs et des disponibilités de l'équipe de traduction ; pour le moment, l'équipe serait surtout intéressée à l'idée d'approfondir Thennla, le monde décrit dans Shores of Korantia, et de traduire des scénarios pour la Contrée et Meeros, les cadres de jeu de Book of Quests et du livre de base de RuneQuest 6.





SIX SUPPLÉMENTS EMBLÉMATIQUES

En une trentaine d'années, RuneQuest a accumulé un nombre conséquent de suppléments, de quoi occuper plusieurs vies de rôliste ! Voici une petite sélection de suppléments : un par édition, histoire de ne pas faire de jaloux !

Première édition :

Apple Lane, 1978

Réalisé par Greg Stafford, ce supplément décrivait un petit village de Glorantha et contenait trois scénarios. Le premier était un rite initiatique qui servait d'introduction au jeu. Le deuxième mettait en scène l'attaque de l'échoppe d'un marchand par des babouins alliés un groupe de bandits comprenant un centaure, des créatures draconiques et... un canard ! Enfin, le dernier scénario incitait les aventuriers à nettoyer le repaire d'un groupe de trolls à l'origine d'une récente vague d'attaques sur le village. Bien que restant dans l'optique « tranchons & traquons » des modules TSR de l'époque, Apple Lane se démarquait par la plus grande attention portée au contexte et à la personnalité des PNJ. Inclus dans la version boîte de la deuxième édition, il servit pendant presque 20 ans de module d'introduction à RuneQuest. La version française, couplée à un bestiaire gloranthien, fut publiée par Oriflam sous le titre Les Monts Arc-en-ciel.

Deuxième édition :

Griffin Mountain, 1981

Attention, vous avez là un des monuments du JDR ! Un des tous premiers suppléments régionaux, Griffin Mountain s'intéresse à une région sauvage de Glorantha, peuplée de monstres, de non-humains, de tribus primitives, ainsi que de rebelles fuyant l'avancée du tout-puissant empire Lunaire. Loin de se contenter d'une fastidieuse description géographique, le supplément regorge de personnages, de lieux atypiques, de tables aléatoires, d'accroches de scénarios... Vous aurez de quoi jouer pendant toute une vie dans cet immense bac à sable ! Malheureusement jamais traduit en français, Griffin Mountain a fait l'objet d'une excellente nouvelle édition chez Moon Design Publishing en 2001.

Troisième édition :

Glorantha, 1988

Le supplément comporte trois livrets. Glorantha fournit des informations générales sur le monde : histoire, calendrier, langages... Genertela, de loin le livret le plus épais, détaille neuf zones géographiques et leurs entités politiques, avec des exemples d'événements pouvant survenir dans les environs. Enfin, Genertelan Player Book adapte la création de personnages du livre de base et détaille quatre exemples de cultures gloranthienne. Sur le modèle des « What My Priest Says » de Gods of Glorantha (1985), des encadrés intitulés « What My Father Told Me » illustrent la mentalité d'un gloranthien type. Aujourd'hui encore, ce supplément demeure une des meilleures introductions généralistes au Troisième Age de Glorantha. Oriflam publia la version française sous le nom Genertela.

Mongoose RuneQuest :

Glorantha - The Second Age, 2006

Rédigée par Robin D. Laws, cet ouvrage de 160 pages aborde une période inexplorée de Glorantha : le Deuxième Age. Alors que Glorantha avait acquis la réputation d'un univers complexe à aborder, Robin D. Laws réussit à en faire le terrain de jeu parfait : présentation concise de l'histoire et des peuples, conseils d'interprétation, cité de départ... La seconde édition, parue en 2010, est encore meilleure : en plus de rassembler le contenu des suppléments Ralios et Player's Guide to Glorantha, elle ajoute un nouveau lieu de départ. Malheureusement, la version française de cette édition (2010) fut découpée en deux ouvrages et souffre d'une traduction perfectible.

Mongoose RuneQuest II :

Pavis Rises, 2010

Vous découvrirez ici non pas la petite ville du Troisième Age bâtie sur un champ de ruines, mais la glorieuse Pavis du Deuxième Age. L'ambiance est très différente de celle des vieux suppléments Chaosium : au lieu des traditionnelles expéditions dans la Grande Ruine, les personnages seront plongés dans des machinations politiques qui détermineront le sort de la cité.

Sixième édition :

Mythic Britain, 2014

À la fois cadre de jeu et campagne, ce bel ouvrage vous invite à parcourir une Grande-Bretagne arthurienne inspirée des romans de Bernard Cornwell, où les personnages seront confrontés à la menace saxonne, aux dissensions entre bretons, ainsi qu'à la rivalité entre anciennes et nouvelles croyances.

Sources

Dungeons & Designers, de Shannon Applecline.

The History of RuneQuest de Steve Maranci.

<http://www.maranci.net/rqpast.htm>

The History and Resurrection of RuneQuest ! De Lev Lafayette http://www.oocities.org/lev_lafayette/0507runequest.html

State of The Mongoose, des comptes rendus annuels réalisés par le dirigeant de Mongoose, à consulter sur le forum ou le blog de Mongoose.

RuinedQuest ? Un article paru initialement en 1991 dans le fanzine Tales of the Reaching Moon

<http://rpgreview.net/mob/ruinedquest.html>

Runeslayers Revised Edition. Cette édition révisée fournit quelques explications sur l'origine de la version originale.

<http://fr.scribd.com/doc/22829733/Runeslayers-Revised>

Retrouvez cet article sur D100.fr le site des passionnés de Runequest



LES NOUVELLES DU FORUM

Depuis la sortie du premier numéro, nous avons travaillé d'arrache-pied pour obtenir les accords pour d'avantage de suppléments de Rêve de Dragon, mais également pour l'excellent fanzine qui lui était dédié : Le grimoire des gratteurs de lune. Quasiment tous les suppléments de Rêve de Dragon sont aujourd'hui sur le forum, et les derniers ne sauraient tarder, mais expurgés de certaines illustrations devant notre incapacité à en retrouver les auteurs. Par ailleurs, Pierre Lejoyeux nous a fourni la sauvegarde de son site « La chimère aux mille rêves ». Vous pouvez donc retrouver Nitouche sur le forum dans la partie consacrée à Rêve de Dragon.

Dans la foulée de Rêve de Dragon, Palimpseste est venu rejoindre nos étagères avec ses trois éditions alors que la quatrième était justement en crowdfunding.

Et puis comme on a un peu traîné, il nous faut parler d'Athamor qui est depuis plusieurs mois sur le forum.

La recherche de tous les participants à la création d'une œuvre est un sacerdoce. Alors si vous avez dans vos relations une personne qui est créditée dans un jeu de rôle de l'âge d'or, merci par avance de nous transmettre ses coordonnées, ça nous facilitera la tâche.

Pour découvrir d'avantage nos talentueux illustrateurs, cliquez sur leur nom !

Flèche Bleue

Bobcar

RdA'Zine est le webzine de Rêves d'Ailleurs (<http://www.reves-d-ailleurs.eu>).

Ont participé à ce numéro :
Arasmo, Géraud G., La Moitié, Maximilien, Outsider, Yahorlino, Pelon

Illustrations, plans, dessins, cartes, éléments graphiques :
Max, Flèche Bleue, Bobcar et Internet

Maquette : Pelon

Remerciements : à tous les membres du forum Rêves d'Ailleurs.

Remerciements aux auteurs, illustrateurs et éditeurs nous ayant donné leur accord de

diffusion.

Remerciements particuliers à Coralie et Jérôme pour leur interview.

Remerciements particuliers à Kadnax pour l'autorisation de réutiliser son article.

Les images utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs.

Trauma, Star Marx, et Rêve de Dragon sont la propriété exclusive de leurs auteurs et éditeurs.

Tous les jeux diffusés gratuitement et légalement sur Rêves d'Ailleurs sont la propriété exclusive de leurs auteurs, illustrateurs et ayants-droits.