

DARROWS

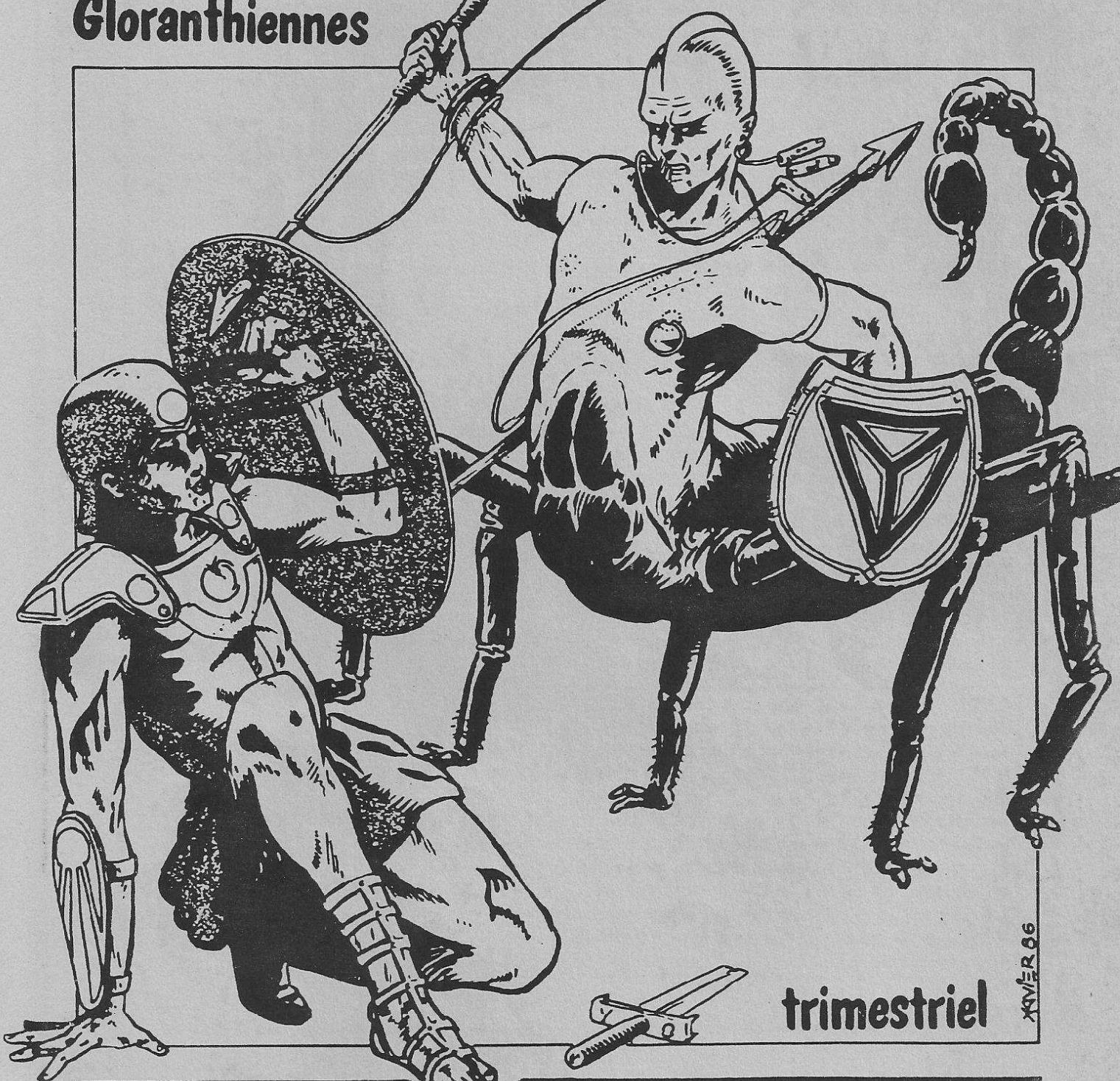
N°3

::AYD†≈♂XGIX□*III○✱†⊕●WRVZΛΘ†::AYD†≈♂XGIX□*III○✱†⊕●WRVZΛΘ†

4 scénarios
Chroniques
Gloranathiennes

17 fr

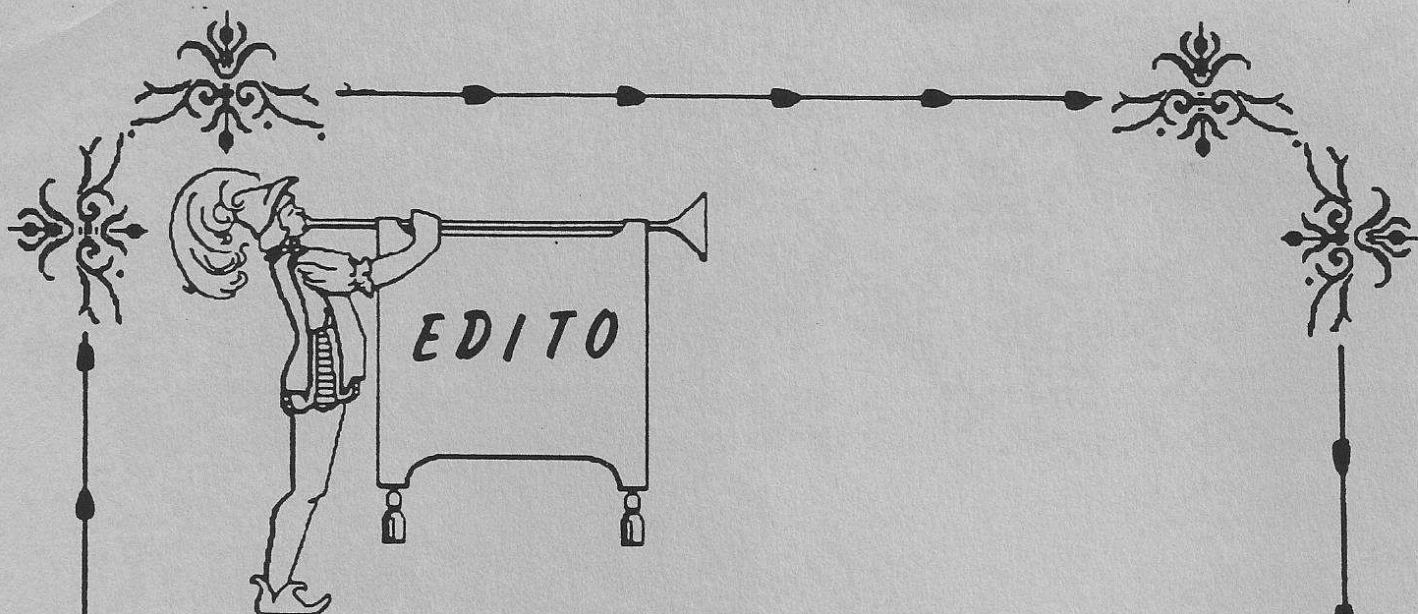
SPECIAL
RUNEQUEST



trimestriel

XVIER 86

†⊕●WRVZΛΘ†::AYD†≈♂XGIX□*III○✱†⊕●WRVZΛΘ†



Eh oui, le voila le mythique numero TROIS de BROOS. On peut dire qu'il s'est fait attendre. Les raisons en sont multiples : une secretaire peu compréhensive et pleine de mauvaise volonté (mais excusons la, pauvre hère), des problèmes liés à l'informatique ,et enfin un dernier retard du à la récente adhésion de Broos à l'association "Belphegore" qui va nous permettre d'améliorer encore la présentation du Journal. Encore toutes nos excuses pour ce retard ; nous ferons tout notre possible pour que ceci ne se reproduise plus.

Il s'en est passé des choses pendant tout ce temps n'est-ce pas ? D'abord la sortie de RQ III nouvelle édition par GDW. On peut dire que cette qualité de présentation est inégalée mais le contenu nous a laissé sur notre faim...

On a également entendu que Games Workshop allait continuer la réédition des nouveaux suppléments à un prix très abordable. On aimerait tant la réédition des mythiques anciens packs tant réclamés. Du coté magazines on a pu noter la parution d'un "White Dwarf" spécial RQ, ainsi que d'un "Heroes" (Magazine a parution très irregulière comme quoi ça arrive meme aux plus grands) avec la reprise d'un calendrier d'un ancien "Imagine", une nouvelle feuille de personnage (qui ressemble plus à celle de RQ II qu'à autre chose), et pas mal d'interessants articles sur la sorcellerie , les talents, Powers & Perils ,...

Dans ce numéro de BROOS vous trouverez la fin de la CAMPAGNE DU MOYEN-AGE, la suite de BRUME ROUGE, et pleins d'addition aux règles , des fiches de NPC, de superbes dessins signés de notre ami XAVIER, etc...

Voila pour cette fois, en esperant vous retrouver bientot, bonne lecture et bon jeu à vous tous.

RUNEQUEST est une marque déposée de Chaosium INC.

PARANOIA est copyright de West End Games.

Chivalery & Sorcery est une marque déposée de FGU.

Middle Earth Role Playing Game est une marque déposée de Tolkien Entreprise Inc., une division de Elan Merchandising Inc.

Certaines données ont été tirées de Cults of Prax, Cults of Terror, Pavis, Borderlands, Trollpack, Griffin Mountain, Runequest Companion, tous copyright de Chaosium Inc.

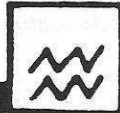
D'autres proviennent de Gods of Glorantha marque déposée de Avalon Hill.

Ont également participé à ce Numéro : Philippe Lopez pour la maquette, Xavier pour la Couverture et les dessins intérieurs, Krak pour les dessins interieurs.

Association Belphegor : 119, rue Lecourbe, 75015 PARIS.

Nous remercions l'Deuf Cube et Jeux Descartes pour leur aimable collaboration.

2



les bonnes choses ont une fin ... et les mauvaises ?

Ce scénario prend place dans la ville de Redmist et constitue la suite de la campagne débutée dans BROOS N° 1. Les joueurs seront par conséquent les mêmes. Il pourrait être rangé dans la catégorie des "scénarios directifs", où l'ambiance réside dans le talent du maître du jeu, et où les joueurs évolueront à leur guise.

Toutefois, il est préférable que le maître de jeu improvise autour de la trame de ce mini-scénario qui constitue un prologue au scénario final de la campagne que vous trouverez dans BROOS n° 4.

INTRODUCTION

Aussitôt après l'assassinat de sa mère, le fils de Matten Peachstone entre en contact avec les joueurs pour être informé des résultats de l'enquête qui leur a été confiée.

Chez le fils de Matten Peachstone :

"Salut aventuriers, vous savez ce à quoi je m'attends de votre part. J'espère que j'en serai satisfait. Venons chez moi, ou nous serons à l'abri d'éventuelles oreilles indiscretes". Invités à le suivre, les aventuriers arrivent bientôt devant sa demeure. A l'intérieur, leur hôte les menera à son lieu de travail, et à tous sera offert un siège, tandis qu'il s'installera à son bureau.

"Si les résultats de votre enquête sont satisfaisants, je vous ferai remettre une forte somme ; vous comprenez que je désire me venger des assassins de ma famille, et que dès que vous m'aurez révélé les noms du ou des coupables, je les ferai rechercher... Un instant, je vous prie, une dernière précaution..." Levé, il se dirige vers la porte, le dos face aux joueurs. Ils le devinent jeter un coup d'oeil à l'extérieur, par la porte entrebaillée, puis brusquement il se fige, et enfin, s'écroule, tout en poussant des rales, une dague fichée dans sa poitrine.



Presque aussitôt après (le temps d'avoir entendu la porte d'entrée se fermer), les joueurs entendent une voix hurler : "Au secours, ils ont tué mon maître ! Par la chauve-souris pourpre, appelez la milice, je les ai vus, ils vont me tuer aussi !".

Si les joueurs regardent par la fenêtre, ils verront Sylvestre disparaître en courant au coin de la rue, noyé dans ses hurlements.

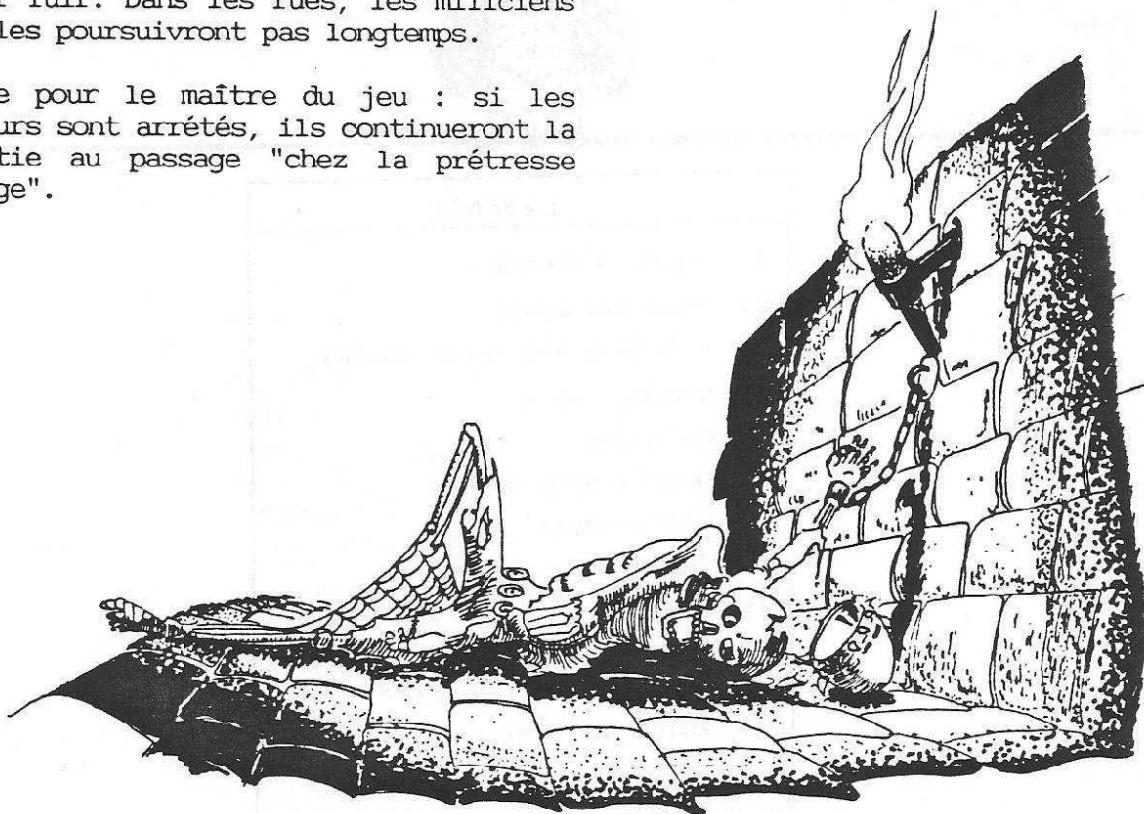
Quelques instants après, ils entendront les sifflets de la milice qui s'approche, et ils auront peu de temps pour fuir. Dans les rues, les miliciens ne les poursuivront pas longtemps.

Note pour le maître du jeu : si les joueurs sont arrêtés, ils continueront la partie au passage "chez la prêtresse rouge".

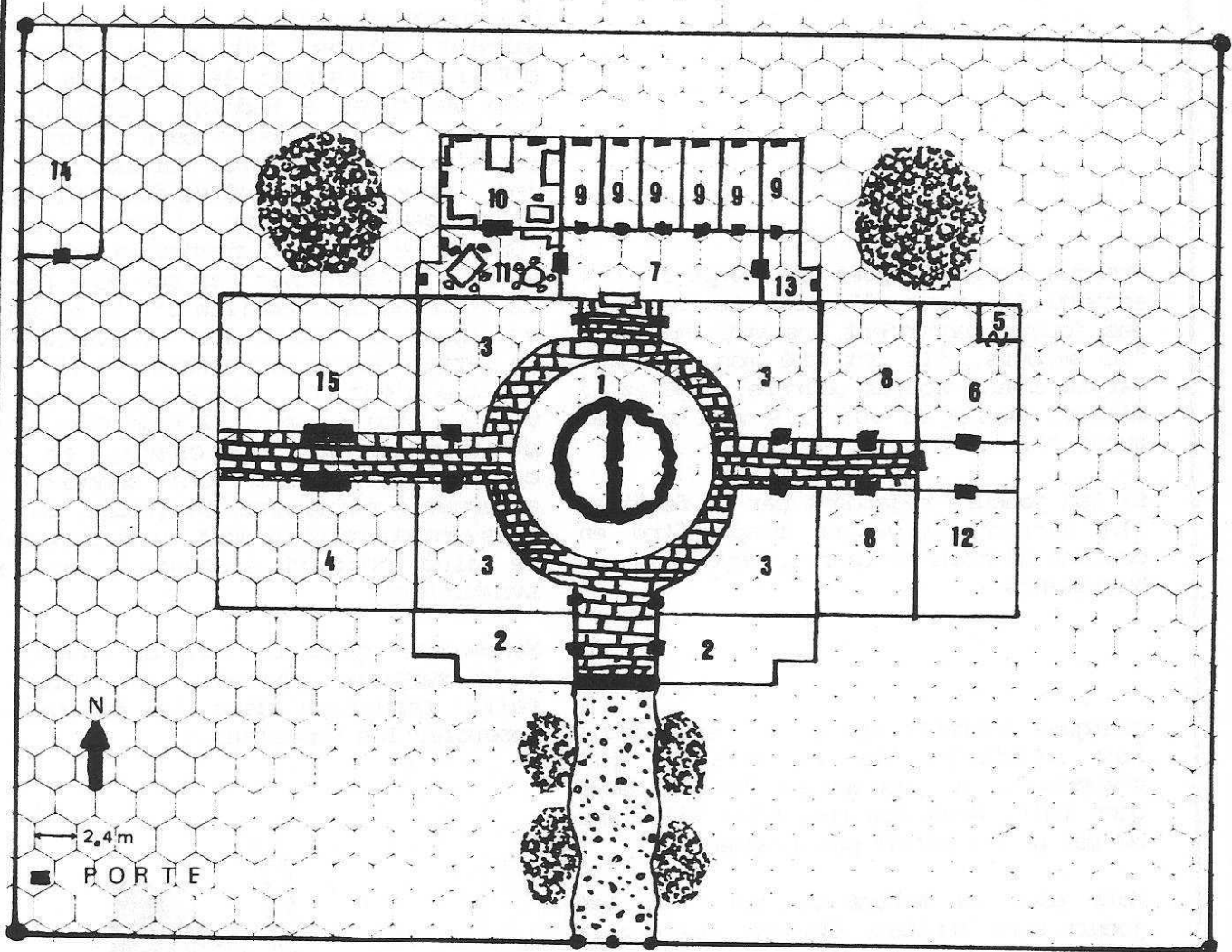
A la taverne :

Une heure plus tard, les joueurs assis autour d'une table au "Waggon d'Etyries", faisant le bilan de leurs (mes)aventures à Redmist, sirotant une bière, leur discussion sera interrompue par l'arrivée d'un gros colosse chauve à leur table, accompagné de deux ruffians. S'adressant au groupe, il leur crierà : "Qu'est-ce que vous foutez là, bande de pisseux ? Vous savez pas que vous êtes à la table de Gros Achille ?". Il va alors agripper un joueur par ses vêtements, le mettre debout et reprendre : "Et Gros Achille c'est moi, alors déguerpissez ! vite ou j'me fache !". A vrai dire il va se facher sur le champ, et ses compagnons et lui vont commencer à attaquer à mains-nues le groupe. Si les causeurs de trouble sont en sous-nombre, le plus costaud s'occupera de deux aventuriers.

Néanmoins, après un round de combat, et à la surprise générale, la milice va faire irruption dans la taverne et encercler les combattants.



TEMPLE D'ETYRIES



LEGENDE

- 1: COURS D'ECHANGE.
- 2: SALLE DES GARDES
- 3: ENTREPÔT DE MARCHANDISES DIVERSES.
- 4: GRENIER A GRAIN
- 5: COFFRE-FORT
- 6: ENTREPÔT METAL PRECIEUX
- 7: SALLE COMMUNE
- 8: SALLE D'ENTRAÎNEMENT
- 9: CHAMBRES
- 10: CHAMBRE DU GRAND PRÊTRE
- 11: SALLE DES GARDES DU GRAND PRÊTRE
- 12: DORTOIR DES MEMBRES LAÏCS
- 13: CUISINE
- 14: REMISE
- 15: AMPHITHEATRE



Note pour le maitre de jeu :

Gros Achille

FOR	CON	TAI	INT	DEX	APP
17	15	16	9	12	7

coup de poing : att 75 %, SR7/dom :
1D3+1D6, Esquive 60 %

Les Ruffians :

FOR	CON	TAI	INT	DEX	APP
14	13	13	8	13	9

coup de poing : att 60 %, SR8/dom :
1D3+1D4, esquive 50 %

La patrouille de miliciens est constituée de 9 hommes.

Chez la pretresse rouge :

Les miliciens vont leur retirer leurs armes, et les "prier" de les suivre -ou plutôt les escorter- vers leur caserne, située non loin de la place du marché. Toutefois, en chemin sous les regards interressés de la foule, un dignitaire richement vêtu et accompagné de deux gardes du corps solidement batis, va s'approcher de la colonne et lui présenter un parchemin. Après une discussion relativement animée, le groupe, en compagnie des nouveaux venus, va bifurquer en direction du parc des Sept Mères, puis pénétrer dans l'un des temples dédiés aux divinités lunars. Les miliciens resteront aux portes du temple en compagnie des ruffians, tandis que les joueurs devront suivre le dignitaire et ses gorilles dans les couloirs du temple. Il va les mener devant une lourde porte, gardée par deux adeptes des Sept Mères, puis les fera pénétrer dans la pièce, au delà de la porte. Désormais, les joueurs se trouveront face à face avec une Prêtresse Rouge d'une beauté fabuleuse indépendamment de son crâne rasé, assise à une table de marbre, semblant attendre : "J'espère que vous vous rendez compte que je vous ai sauvés de la potence, vous les assassins de Mattem Peachstone et de son fils !".

Son ton accusateur fait alors place à une modération, un dédain toutefois très prononcé. "Ne pensez pas que je l'ai fait par générosité : vous allez être confiés à un prêtre d'Etyries, Marès Verte Gemme, dont vous serez les gardes du corps, car, à l'instant où vous étiez arrêtés, se faisait assassiner un prêtre de Lhankhor Mhy ; les responsables sont supposés être des membres du sous-culte de Krarsht. Vous partez tout de suite à son service. Des armes vous seront remises au Temples d'Etyries. Sans merci, ni au revoir, je l'espère, partez !".

Les portes s'ouvrent aussitôt et des gardes les entraînent jusqu'aux portes du temple et les accompagnent à celui de Marès Verte Gemme.

Les gardes du corps :

Marès Verte Gemme est un vieil homme aux cheveux blancs, au regard vif et sympathique. Il est soulagé lorsqu'il sait que sa sécurité peut enfin être assurée par des combattants expérimentés. "Je suis heureux de vous voir arriver, je commençais à désespérer ! Lorsque Krarsht attaque, il n'y a rarement qu'un mort. Quant à vous, la chance vous a souri : faute de volontaires pour assurer la protection des prêtres, à des prisonniers la tâche a été proposée. C'est votre chance de réhabilitation !".

Sous la requête des joueurs, il les fera mener par un servant à la salle de combat où leurs seront donnés des épées larges, des boucliers (type target) et des dagues. Les armes qui leurs sont offertes sont toutes de superbe qualité : les lames des épées et des dagues sont remarquablement fines, et les pommeaux, rouges, sont ornés d'or à l'image des runes du culte.

Leur service commencera dès cet instant, et ils n'auront dès lors plus le loisir de s'éloigner du prêtre. Ainsi verront-ils se succéder transactions, prières, repas, sorties en ville, surveillance du sommeil du prêtre, gardes dans le vestibule menant à sa chambre.

Ce rythme dure une semaine, mais, entretemps, la nouvelle court qu'un autre prêtre a été assassiné : une Epée d'Humakt, et la nervosité de Marès Verte Gemme va croissante. Au cours de la septième nuit, les joueurs qui auront escortés leur employeur à sa chambre, et qui tiendront la garde dans le vestibule, entendront des crissements de pierre (sur un jet d'"écouter"). Si un jet critique est réussi, ils localiseront ces bruits de sous la table. Ils auront à peine le temps de prendre leurs armes, et s'ils arrivent à regarder sous la table, ils verront une dalle se soulever, une boule de crystal jaillir en l'air et s'écraser sur le dessous de la table.

Tandis que la dalle se refermera, n'offrant aucune prise, une fumée opaque, très dense se répandra dans la pièce. A moins que les joueurs réussissent un jet de CON X 1, ils tomberont dans un lourd sommeil, et ne verront donc pas de formes sombres ouvrir la porte de la chambre et y pénétrer. De toute manière, ils n'auraient pu en voir plus tant ils auraient été affaiblis et se seraient endormis.

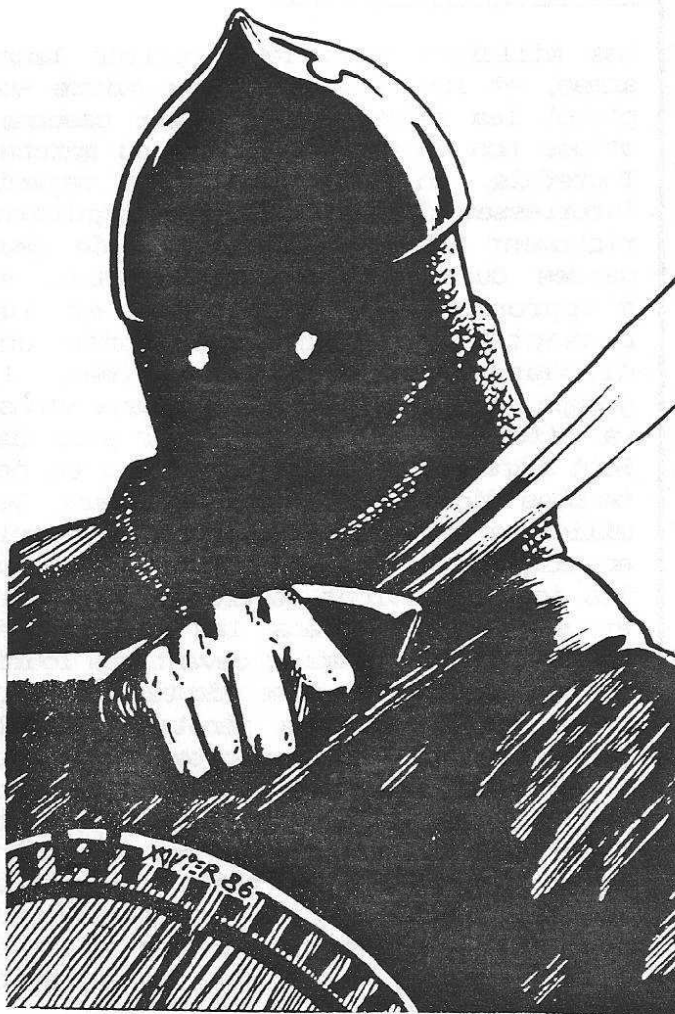
Note pour le Maître de jeu :

les intrus issus de la trappe iront tuer le prêtre avec une dague à l'effigie du temple d'Etyries, et à leur retour, en prendront une sur les joueurs avant de disparaître. Les assassins auront également vicieusement trainé le corps du prêtre dans la pièce où se trouvent les joueurs, disposant les meubles de la pièce dans un simulacre de lutte.

Une éternité plus tard, les joueurs se réveilleront dans la même salle et l'un d'eux trouvera le cadavre étendu sur ses jambes, sa dague dans le cœur du prêtre. Tandis qu'ils se lèveront et écarteront le corps, la porte d'entrée s'ouvrira, laissant voir un domestique dont l'expression tournera à la frayeur. Il s'enfuira en courant en poussant des cris stridents et en alertant le temple : "A l'aide, Marès Verte Gemme a été tué !, ce sont ses gardes du corps qui l'ont tué !

Le temple n'étant pas guerrier et les gardes peu nombreux, la confusion générale règnera suffisamment longtemps pour que les joueurs puissent s'enfuir : ils peuvent chercher une porte donnant sur l'extérieur, au risque de rencontrer deux gardes ou grimper pour atteindre une fenêtre et sauter à l'extérieur. Ils n'auront bien sur pas trop de temps à consacrer à leurs rencontres, car plus ils passeront de temps dans le temple, plus ils auront de chances d'être attrapés et sentenciés.

Arrivés dehors, ils pourront alors s'enfoncer dans le dédale des rues de Redmist pour échapper aux patrouilles de miliciens lunars qui, ameutés, se lanceront à leurs trousses.



Poursuivis par la milice

Note pour le maitre de jeu

Le trajet que devront emprunter les joueurs est décrit sur le plan. Ils n'auront pas vraiment le choix de leur parcours mais le Maitre de jeu devra leur donner l'impression qu'ils l'ont.

Sur le plan, on verra que les joueurs vont devoir zigzaguer entre les maisons et les patrouilles de miliciens qu'ils verront apparaître à chaque coin de rue, pour finalement aboutir à une impasse. Là, la patrouille les rejoindra (elle est composée de sept hommes, 6 miliciens et un officier). Le combat durera 2 rounds, alors les gardes s'écrouleront, tous transpercés de dagues ou de haches à lancer. Aussitôt, la porte d'une maison voisine s'ouvrira et, un homme drapé dans une cape grise leur fera signe de le suivre. Les bruits d'une autre patrouille qui approche se feront entendre, et les personnages n'auront que peu de temps avant de réagir : soit ils sont à nouveau capturés ou combattent jusqu'à la mort, soit ils suivent l'inconnu et la porte se referme sur eux. Ils seront alors entraînés rapidement dans un sous-sol camouflé par une trappe, d'où ils rejoindront des souterrains. Alors ils seront emmenés, après une longue marche à travers de nombreux embranchements et détours (d'après leurs sens), à une porte massive bardée de fer.

L'inconnu frappera un nombre réfléchi de fois avec une cadence apparemment normale, puis la porte s'ouvrira et les joueurs seront invités à pénétrer. Ils se trouveront dans une cave gardée (ce qui doit désormais leur sembler normal), puis graviront les escaliers pour traverser de nouvelles pièces richement décorées et meublées, et être finalement présentés à un homme de haute stature arborant les runes de Yanafal Tarnils.

Son visage, dont les traits sont empreints de caractère, est le miroir de la sagesse et de la noblesse.



Ses bras musclés sont terminés par des mains nerveuses et sensibles, posées sur une épée superbement travaillée, dont le fil acéré témoigne de l'habileté de l'homme qui l'a forgée et de celui qui la possède. Sans l'avoir vu, les joueurs reconnaîtront Malashee Grande-Epée (présenté dans BROOS n° 2). Son discours est simple et pourrait se résumer en une phrase : "les ennemis des lunars sont mes amis". Il les a bien sur fait sauver car dans le "milieu" l'affaire des joueurs, apparemment secrète et banale a suscité beaucoup de remous. Il apprendra aux joueurs qu'ils sont victimes des machinations de l'ambition sans limite de la Pretresse Rouge qui ne les considère que comme des pions -comme beaucoup d'autres- pour augmenter son pouvoir. Elle s'est alliée à Krarsht pour faire tuer les prêtres, et vise même à se débarrasser d'eux, du mieux qu'elle pourra, une fois ses desseins accomplis.

Il est près à leur fournir les moyens de se venger, mais leur propose plutôt un abri pour se faire oublier (jusqu'au BROOS N° 4 s'il le faut).

les maitres d'armes de redmist

Red Mist compte 7 maitres d'armes réputés, dont quatre sont liés au culte de Yanafal Tarnis. Les trois autres, un exerce ses talents extra-muros dans un manoir restauré, un autre enseigne dans le quartier pourrie et est soupçonné de "parrainer" un ou plusieurs gangs, le dernier est un Wind Lord d'Orlanth, dont la tête est mise à prix et qui instruit une poignée de dissidents.

Grimsn Davinivos

Agé de 46 ans et retiré de ce qu'il appelle les "affaires" (en fait une vie d'aventurier dont certaines périodes gagnerait à rester dans l'obscurité) et converti à Yanafal Tarnis depuis 3 ans, il a su accéder au rang de Rune Lord. Depuis il enseigne au Temple de Yanafal Tarnis. Ses élèves apartiennent tous au culte, et accèdent souvent au rang d'officier dans les divisions d'élite de l'armée Lunar. Chaque année, il disparaît pendant 3 semaines, généralement les 3 premières semaines de la saison brulante, et ne revient jamais les mains vides. Nul ne sait où il va et ce qu'il fait mais beaucoup d'hypothèses peu ou pas fondées courent sur le sujet.

Il enseigne le cimenterre (qu'il possède à 110 %) le glaive (Att: 95 %, par : 90 %) la pique (Att : 90 %, par : 90 %) l'équitation (95 %), suivre une piste (90 %) et ? (90 %)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
15	17	14	16	18	17	13

Darjem le Gladiateur

A 37 ans, initié notoire de Yanafal Tarnis, il est le dernier membre d'une célèbre lignée de gladiateurs. Il travaille aux arènes et y forme les gladiateurs qui se donnent en spectacle à chaque grande fête. Le taux de mortalité est très élevé durant ses cours, et personne n'y trouve rien à y redire car de toute façon les morts n'auraient surement pas fait de bons gladiateurs. Il s'occupe accessoirement de dresser certains fauves et organise la plupart

des jeux. Sa réputation dans ce domaine a traversé les frontières de Tarsh. Il ne prend que rarement part aux jeux car il sait d'expérience qu'une blessure y est vite arrivée (il a combattu plusieurs années dans l'arène durant sa jeunesse).

Il connaît le glaive (Att : 95 %, par : 90 %), le trident (att: 100 %, par : 90 %), le lancer du filet (90 %), le petit bouclier (par : 90 %) et l'épieu long à 2 mains (att : 105 %, par : 95 %)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
14	15	10	15	15	16	11

Yedel lame d'argent et Jahmal le Fougueux

Yedel et Jahmal sont frères, issus d'une famille noble mais désargentée. Tous deux sont officiers et instructeurs. Yedel, l'ainé est Rune Lord de Yanafal Tarnis, Jahmal est initié. Bien que jeunes (31 et 27 ans) ils ont accumulé beaucoup d'expérience au cours d'une jeunesse mouvementée et glorieuse. Ils se sont fait instructeurs pour s'occuper lorsque l'armée n'est pas en campagne et dans l'espoir d'acquérir du grade encore plus vite. Dire qu'ils sont dévorés d'ambition ne serait qu'un euphémisme.

Yedel doit son surnom à un cimenterre d'argent qu'il tient de son père et qui a servi ses encêtres sans faillir deux siècles durant. Il manie le cimenterre (Att : 120 %, par : 110 %) le javelot (95 %), le grand bouclier (90 %), l'arc (95 %), monte les sables (90 %) et enseigne l'art de la guerre à l'échelle tactique aux jeunes officiers.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
17	15	13	15	17	16	16

Jahmal, d'une bravoure exceptionnelle, quoique un peu irréfléchi manie toutes les épées (à deux mains, batardes, rapières, cimenterre, glaive, normales) et l'épieu (Att : 90 %, Par : 95 %). Ambidextre, il n'utilise pas de bouclier dans la main gauche.

Ses élèves n'appartiennent pas à Yanafal Tarnis et sont extrêmement mal vus en ville, car la plupart sont des barbares, et ne jurent que par le nom de leur maître et n'hésitent pas à démontrer qu'ils ont bien assimilé ses leçons.

Cullwin fait également commerce de bisons et occasionnellement de rhinocéros, ventes dont il tire de substantiels bénéfices.

Il maîtrise toutes les haches, le grand marteau à 2 mains, la maul, le morning star, la lance montée, la lance, l'épée batarde à 1 main et le javelot. Il enseigne l'équitation, la natation et chercher une piste.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
17	16	16	15	15	14	12

Osprey est le surnom du Wind Lord Orlanth clandestin qui "sévit" à Red Mist depuis 3 ans. Sa tête a été mise à prix mais personne ne sait à quoi il ressemble, pas même ses élèves, parce qu'il officie avec un masque sur le visage. Nul ne sait où il réside, et les lieux d'entraînements sont chaque fois différents, à toute heure du jour ou de la nuit.

Nombreux sont ceux qui ont voulu en savoir plus sur lui, ou même le tuer pour la récompense (5.000 lunars) et le nombre de morts retrouvés proprement découpés du sommet du crâne à l'aîne, parfois même à travers d'épaisses couches de métal, témoigne de l'inutilité des efforts dans cette voie.

Ses élèves restent secrets, et si parfois l'un d'entre eux est pris il en peu donner aucune indication sur son maître pour la bonne raison qu'il n'en sait pas plus que n'importe quel citadin.

Les élèves sont initiés à Orlanth par ses bons offices, mais gardent pour des raisons qu'il n'est nul besoin d'expliquer leur religion secrète.

Osprey maîtrise toutes les épées, la rapière, l'arc composé, la dague et l'épée long à 2 mains. Si jamais vous avez le malheur de le rencontrer, il vous apparaîtra sous l'aspect d'un humain de haute taille, enveloppé dans



une cape noire et sanglé dans une armure de cuir bouilli noir, un heaume de fer noirci surmonté d'un paraître de plumes d'orfraie, avant que sa noire épée unique (fine lame 4 permanent) ne s'abatte sur vous, vous séparant en deux (à moins que vous ne soyez l'un de ses élèves). Vous n'aurez pas le temps d'avoir peur, et encore moins de souffrir.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
19	16	17	16	18	17	

Peut-être vous demandez-vous pourquoi et comment j'en sais tant sur Osprey. Je peux vous répondre mais la vérité n'aura plus d'importance pour vous, car d'un vous serez devenu deux.

Osprey Wind Lord d'Orlanth.

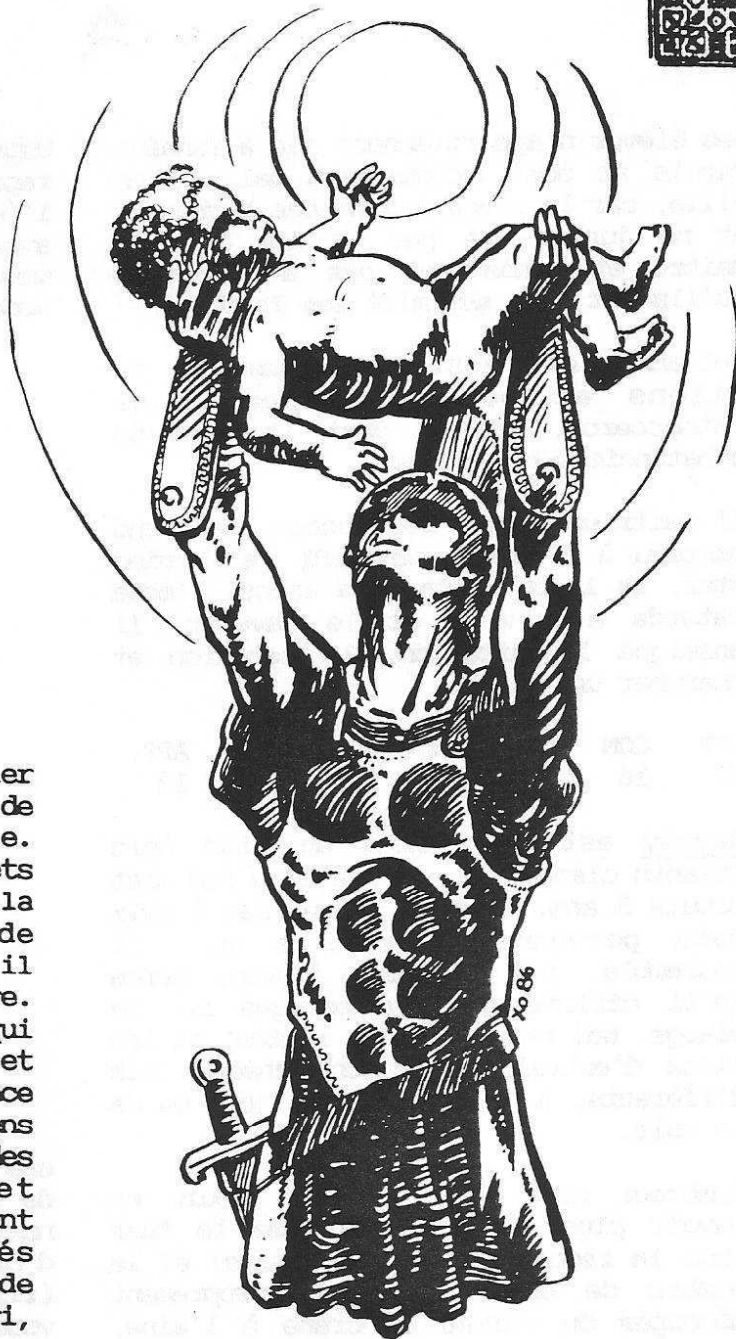
Il monte comme son frère.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
15	16	14	15	14	15	16

Eilyon le borgne officie dans le quartier pauvre et a formé bon nombre des chefs de gangs et des malfaiteurs de la ville. Après avoir choisi les meilleurs sujets parmi ses élèves, il leurs a enseigné la ficelle du métier en échange de pourcentages fixes sur les coups qu'il effectuent tout au long de leur carrière. Il contrôle un réseau d'informateurs qui le renseignent sur les moindres faits et gestes de quiconque a quelque importance à ses yeux, à commencer par ses anciens élèves, à qui il indique parfois des possibilités intéressantes et substantielles. Il est officiellement maître d'armes et ses activités parallèles sont connues de peu de personnes. Son local constitue un abri, un lieu de rencontre, une boîte à lettres et un refuge pour les truands qui hantent Red Mist.

Il enseigne le combat à mains nues, la dague, la dague de lancer, la rapière, le gourdin et le breton, l'arbalette légère, la fronde et le glaive. Ses élèves particuliers bénéficient en outre de ses compétences en chercher, esquive, se cacher, déplacement silencieux, escalader, sauter, lancer, passe-passe et bricoler un mécanisme.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
13	12	10	14	15	16	9



Cullwin le Barbare

Venu d'on ne sait où (il est très discret sur ses origines), il a établi sa résidence dans un vieux manoir rénové, non loin de la ville, après en avoir été chassé par ses collègues de Yanafal Tarnis pour avoir tué un Rune Lord Maître d'Armes de Yanafal Tarnis en combat singulier.

Depuis ses relations avec les autres maîtres d'armes sont assez tendues. On en sait rien de son appartenances religieuses mais on murmure qu'il est adepte du Storm Bull.

MINDBLAST

mini-fiche de personnage

[illegible]

LE SPECIALISTE DU

JEU

**JEUX
DESCARTES**



**15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53**

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94



CRITIQUE

le runequest nouveau est arrivé

□ * III O * H X ● W R V R A O T :

Comme tous les fans de la Quete Runique nous attendions avec impatience la nouvelle edition des regles par Game Workshop pour savoir a quelle sauce notre jeu prefere allait etre mange. L'edition precedende d'Avalon Hill avait souleve de nombreuses controverses

La nouvelle regle se presente sous la forme d'un livre de 96 pages a couverture cartonnee. Il est bien fourni en dessins. Pour un peu plus de 100 francs nous disposons d'un fort bel objet !

Manifestement Game Workshop continue sa politique commencee avec Le jeu de role Warhammer: la grande maison a voulu rendre RQ attractif pour son prix, sa taille sa presentation et sa simplicite. Les dessins sont frequents souvent en couleur mais certains d'entres eux sont tres banals et souvent trop travailles. L'organisation des regles est simples et claire: Le texte est concis, precis et bien presente, par exemple les tables de maladresses sont presentees sur la meme page: finis les recherches fastidieuses. Une trentaine de monstres sont decris. Leurs choix a ete plutot judicieux puisqu'ils sont presque tous issus de Glorantha. Un Orc et un Hobbit egares viennent un peu deparer le tableau, mais il en faut pour tous les gouts. Enfin les regles sont un resume des regles de RQ III et sont donc completement compatibles avec la version d'Avalon Hill.

Après avoir louange critiquons maintenant:

Parmi les grands absents citons les runes. A part quelques banalites, aucune allusions aux runes. Le jeu devrait-il changer de nom et s'appeler VoidQuest ? L'experience preliminaire s'est vue simplifiee. Ce n'est pas un mal dans la mesure ou le systeme AH alourdissait beaucoup la creation de personnages.

Mais d'un autre cote on peut generer des personnages completement desequilibres (pour memoire rappelons que le joueur dispose de 30%/an par annee superieure a 15 ans a disposer ou il veut)

Quelques autres tables ont ete supprimees: les modificateurs de circonstances pendant le combat (effet d'etre a terre etc), les armes ne sont plus representees (ce qui etait particulierement utile)

Mais c'est la magie qui a le plus souffert de cette nouvelle edition. Le choix des sorts a ete restreint a une dizaine pour chacune des 3 magies. Plus aucune allusion au Chaman qui etait le principal pratiquant de la magie d'esprit. Les dieux fournisseurs de la Magie Divine ne sont plus que trois, Archetypes pauvres et ridicules (la mere de la lumiere, le pere de l'obscurite). Enfin la magie rituelle a ete completement oubliee. Cela dit les quelques sorts restant ont ete bien selectionnes le choix et leur explication en sont largement facilites.

CLAIREVOYANCE

MONSTROLOGIE

l'escargot-dragon

MONSTRES AU LOGIS

L'escargot dragon (Dragonsmail) est un des montres les plus étranges de Runequest. C'est pourquoi il n'est pas toujours facile de l'utiliser surtout par le Maître de Jeu qui débute dans Glorantha. Dans de trop nombreux scénarios on rencontre un troupeau de ces monstres au détour d'un couloir, ce qui fait perdre sa saveur à un monstre pourtant prêteoresque.

Dans cet article nous allons d'abord essayer de donner une idée de ce qu'est un Escargot-Dragon. D'où vient-il ? que mange-t-il ? comment se reproduit-il ? etc.

Puis nous rentrerons dans des considérations techniques. Quelle est sa puissance ? Comment l'utiliser ? etc.

Enfin vous trouverez dans ce numéro de Broos un petit scénario qui a pour héros un Escargot-Dragon et qui peut donner une idée de la manière d'exploiter le thème.

SOUPE A L'ESDRAGON

ORIGINE : D'où vient l'Escargot-Dragon

A l'origine les Dieux vivaient en une cour céleste à l'intérieur d'un endroit appelé l'"aiguille" (the Spike) qui se trouvait au centre du monde. Cette "aiguille" retenait ensemble toutes les parties de la réalité.

Après la naissance du malin Wakboth, une grande guerre eu lieu que les Dieux de la loi perdirent. Ils se réfugièrent dans l'aiguille.

Quand les forces du Chaos y pénétrèrent victorieuses elles libérèrent des forces comiques prisonnières et l'aiguille explosa en mille morceaux.

Ce fut la grande obscurité on tout était brisé. Les forces du Chaos victorieuses finirent par s'entredévorer et Kajobor "l'Entropie" fut tué par Wakboth.

Afaibli par le combat, ce dernier dû faire face au Taureau des Tempêtes (Storm Bull). Celui-ci combattait vaillamment soutenu par la Terre et le Feu quand un morceau de pierre vraie (Truestone) issue de l'aiguille explosée tomba du ciel et transperça Wakboth de part en part, le clouant au sol.

Le sang de celui-ci jaillit et éclaboussa le sol à des milles de distance. Des gouttes tombèrent sur des pauvres escargots ordinaires, les transformant en une race géante et chaotique, l'Escargot-Dragon.

APPARENCE : Il se présente comme un escargot gigantesque. Il porte des yeux au bout d'antennes mobiles comme un escargot ordinaire et une gueule largement ouverte avec des crocs acérés. Sa coquille est parsemée de proéminences arrondies et des touffes de poil court mais raide couvrent le dessus de son corps (cf. illustration P.27 du "Glorantha Book"). Il a souvent 2 têtes.

PHYSIOLOGIE :

Points forts : Sa peau est épaisse et protégée par ses poils ce qui lui donne 4 points d'armure. Il porte une coquille lourde et dure de 8 points d'armure. Son sang est vert. Pas d'hémorragie.

Sens : Il possède une ouïe très développée, une vision médiocre, mais un bon sens du toucher avec les barbillons issus des bords de la gueule. Il est également sensible aux vibrations du sol et de l'eau avec lesquels son pied le maintien en étroit contact.

Respiration : Il respire à l'aide d'une cavité palléale, sorte de poumon primitif qui débouche par un orifice sur la tête situé entre ses deux cornes. Cela lui permet de s'immerger en en laissant que la tête dépasser.

Humidité : Il a un besoin énorme d'humidité et quand son pied n'est plus au contact de l'eau, il se fatigue deux fois plus et ne regagne rien par le repas.

VIE RALENTIE : En cas de conditions mauvaises pour sa survie, il peut sécréter une plaque pour former sa coquille (8 Pts d'armure) - manque d'humidité, de nourriture, température trop basse, et rester ainsi pendant des siècles en vie ralentie jusqu'à ce que les conditions s'améliorent. De l'eau, du bruit, de la chaleur, pendant un tour, pourront alors l'éveiller au bout de 2D6 rounds.

POINTS SENSIBLES : si on parvient à le retourner, le dessous du pied est formé par un muscle découvert (pas de point d'armure de protection). Jet de DEX pour se redresser, il n'aime pas le feu et entre 2 proies, il préférera celle qui n'a pas de torche. Il n'attaque un porteur de feu que s'il est vraiment affamé.

COMPORTEMENT : Absolument intelligent, il a l'instinct de se diriger vers toute source de nourriture organique (charognes ou êtres vivants). En cas de blessure grave (ex: tête coupée) il peut se retracter au fond de sa coquille, le corps sera alors protégé par 4=8=12 pts d'armure dûs à la coquille (partie coquille et tête à 8 et 4 comme auparavant). Il pourra mordre ce qui tente de l'attaquer : bras tenant une épée par exemple (pas de jet de localisation) mais avec une seule tête au lieu des 2. Attaque la proie la plus grosse.

Reproduction : a la saison marine (printemps)

hermaphrodite : les 2 partenaires se fécondant l'un l'autre pendant environ 1 heure. Les ovules fécondés sont alors pondus dans une charogne de taille au moins humaine (100 à 1000 ovules) immergée.

S'il n'y a pas de charogne disponible, les 2 partenaires vont se combattre et le vainqueur pondra dans le corps du mort.

Il recouvrira alors la charogne d'un mucus spécial qui durcira en une couche d'armure 4 (en 1 journée).

Au bout d'un saison de croissance, les larves, sous la forme de limaces à nageoires et à bronchies se creuseront d'environ 10 cms de long un passage avec leurs dents et se laisseront aller au fil des courants. Elles sont alors très voraces et rapides et atterront tout ce qui est chair vivante ou morte. 10 X 1D100 larves à la sortie.

Attaque : 5 % par tranche de 10 larves attaquant.

Rang d'attaque : 10

Dommage : 1D6 arrêté par l'armure impossibles à tués dans l'eau. A l'entrée de la saison obscure (hiver) elles se blotiront dans un trou dans la terre à la surface de l'eau et se transformeront, donnant naissance à un mini escargot-dragon au printemps suivant de taille 1 qui prendra 1 point de taille par an.

Technique de chasse : Il parcourt inlassablement les immensité des marais, là où l'eau est peu profonde et se précipite sur toute charogne rencontrée au indiquer une proie
(déplacement d'eau).

Il peut aussi, en eau courante, mais pas trop profonde, s'immerger en ne laissant dépasser que le sommet de sa tête essayant d'attraper tout ce qui est comestible et descend le courant. Ainsi immergé, sa vitesse de déplacement est très réduite, 0,5 au lieu de 1. Il fait le guet pendant des heures.

Mode de déplacement : Il rampe en eau peu profonde, sur la vase ou dans les sables mouvants sans s'enfoncer, du fait de la grande surface d'appui de son peid : dans ce type de milieu, il se déplace plus rapidement qu'un être humain.

Il ne nage pas mais son poids le fait couler et lui permet de se déplacer sur le fond. Déplacement totalement silencieux.

Habitat : marais, tourbière, bord peu profond de rivières, très commun à Prax.

Ecologie : C'est un animal plutôt solitaire, bien que plusieurs individus puissent être attirés par une même proie. Il occupe le sommet de la pyramide alimentaire dans le marais où il n'a aucun ennemi réel si ce n'est (rarement) un rêve de dragon ou un très gros crapaud géant.

Il lui faut une superficie pour satisfaire à ses besoins (environ 25 Km2 de terrain de chasse par escargot-dragon). Un même lieu abrite donc rarement plus de quelques individus.

Trésors : Sa peau convenablement tannée donne une armure de cuir identique au cuir bouilli en encombrement mais protégeant de 4 pts. A cause des portes, il faut un escargot de taille égale au moins au porteur de l'armure (pour une armure complète). Le tannage demande 2 heures de travail par point de taille plus 1 semaine de séchage.

A l'intérieur de l'estomac de l'escargot, on peut parfois trouver une gemme ou un bijou qu'il aurait absorbé sur une proie humanoïde (10 % de chance).

Il peut enfin porter comme trait chaotique une gemme incrustée dans sa chair.

Considérations tactiques : L'escargot dragon n'est pas un monstre très puissant. Il est à peu près l'équivalent d'un guerrier moyen. De plus, il est peu vraisemblable que plus de deux individus attaquent un groupe simultanément.

Enfin, il n'esquive ni ne pare et à une armure assez moyenne sans faire beaucoup de dommages : 3D6 ordinairement.

Il reste donc très vulnérable. Aussi n'hésitez pas à utiliser systématiquement :

- trois traits chaotiques ou plus par individu,
- obligatoire : =6, =9, ou = 12 pts d'épaisseur de peau,
- elevez les chances d'attaque par rapport à l'escargot standart, 50,65 ou 80 %,
- des individus à 2 têtes.

Remarque : invisible aux sorts de Bettudle, Demoraloze, Fanaticism. Evitez de les exposer aux tirs des flèches et arbalètes (gare aux critiques) en tirant partie de leur déplacement silencieux.

Enfin, débrouillez-vous pour que la rencontre ait lieu en terrain humide, là où l'Escargot est au moins aussi rapide que l'homme. Autrement, les joueurs le contourneront.

Vous trouverez à la fin du scénario "Soupe à l'Esdragon" trois exemples d'escargots ajusté suivant le niveau du groupe d'aventuriers.



QUOI DE NEUF A STRAT ?

STRATEJEUX

recrute des aventuriers !

Joignez-vous à la quête tous les après-midi (campagne de jeux de rôle, démonstration de peinture, etc...).

STRATEJEUX

vous offre sa part du butin
grâce à sa carte de fidélité.

STRATEJEUX

le retour de la grande aventure !

LES MALKIONI

Les Malkioni sont les sorciers de Glorantha. Ils sont encore rares à l'Est, mais vivent nombreux dans l'ouest de Genertela. Leur domination est la plus évidente dans des régions telles que Sechnela, Arolanit ou le Sud-Ouest de Fronela. Ils ont une certaine influence sur Ralios, Fronela ainsi que sur une partie de Peloria. Il est à noter que leur influence s'étend sur Enkloso, Vralos et Fonrit sur Pamaltela.

I. L'histoire

On connaît peu de choses sur l'histoire des Malkioni. Malkion le Prophète semble être à l'origine de la grandeur du peuple Malkioni. C'est lui qui a fait renaître l'éclat du Dieu Invisible, et a protégé son peuple et la ville sacrée de Malkowal durant la Longue Nuit, alors que la glace envahissait cités et nations.

Les Malkioni étaient cependant encore divisés entre les deux lignées. La première s'appelait d'elle-même la lignée des Vrais Malkioni et nommait la seconde les Hérétiques Vadeli. Cette appellation est restée car les Vadeli furent engloutis à jamais par le Sorcier Suprême, Zzabur, pendant la Grande Obscurité. Zzabur rend toute leur grandeur aux Malkioni en lançant un puissant sortilège qui fait reculer les glaces et rend la fertilité à la terre. Les fermiers prospèrent, les cités vides recouvrent la vie. C'est la Nouvelle Lumière.

Les bases de la religion Malkioni sont rendues accessibles à tous par le prince Hrestol, qui rencontre Malkion le prophète. Les habitants trouvent la confiance qui leur manquait dans la religion et commencent à étendre leur empire vers Ralios et Fronela, non pas avec les armes mais avec le commerce. Mais l'influence extérieure était inévitable et certains Dieux prennent une importance non négligeable. C'est le cas de Gbaji, un sombre dieu du chaos. Un homme vit le danger à temps et passa sa vie à le combattre, mais finit par succomber aux tentations des autres dieux, plus ouvertement anti-chaos.

Durant le Deuxième âge, les Apprentis Dieu de Jrustela remplacent les Waertagi dans leur domination des mers de l'ouest. Mais les Jrusteli, armés de tolérance et d'unité partent à la reconquête des territoires perdus. Ils y parviennent après de longs efforts et détruisent tous les vestiges de la civilisation des Apprentis Dieux.

Le Troisième âge sera marqué par un fait d'importance quasi universelle : le Ban des Syndics. Un cénacle de prêtres, héros et sorciers assassine le Dieu de la communication de Fronela. Toutes les nations sont alors plongées dans l'isolement le plus total, coupées de tous les autres pays. De plus, cet événement est couplé à la Fermeture, qui empêche toute communication de surface par la mer.

Après que Dormal ait réouvert les mers, le Ban des Syndics commença à perdre son efficacité, libérant ainsi de nouveaux peuples, de nouvelles nations, jusque là inexistantes. Le pays le plus puissant est le Royaume de Guerre, composé exclusivement de soldats et de sorciers combattants. Ce pays a pour fondements l'esclavage spirituel.

II. La société

Les Malkioni adorent un Dieu unique, le Dieu Invisible. Il est à la base de tout. C'est la religion qui prédomine dans la vie des Malkioni : les sorciers (prêtres du Dieu Invisible) sont très puissants.

Les sorciers sont des fonctionnaires religieux. Ils savent tous écrire (privilège), et ont une culture générale étendue. C'est à travers eux que peut s'exprimer la religion. Ils sont par conséquent intouchables, révérents, voire vénérés mais quoi qu'il en soit respectés de tous, ne serait-ce que par crainte des représailles de la lourde machine judiciaire.

En effet, la bureaucratie est relativement développée. C'est pourquoi nous introduirons un nouveau talent "bureaucratie", permettant de sortir de l'engrenage administratif, voire de l'utiliser à son profit.

La société est organisée en caste (à la manière hindoniste). Cependant, il est parfois pénible d'évoluer d'une caste à l'autre.

Il existe 4 castes :

- fermier
- chavalier
- sorcier
- seigneur (par ordre d'importance)

Le fermier représente la grande majorité des Malkioni, car cette caste regroupe en fait les marchands, les artisans, les bergers et la milice.

Les chevaliers dépendent du pays. Ils sont l'armée, la police et même les collecteurs d'impôts.

Les sorciers sont les maîtres dans l'art de la magie. Ils ont le vrai pouvoir, le pouvoir administratif.

Les seigneurs : ils sont rois, comtes, généraux et archevêques. Ils ont le pouvoir apparent mais jouissent d'une grande popularité.



III. Les sectes

(Aucune secte sauf les Stygiens n'utilise la magie divine).

Il existe différentes sectes de Malkioni. Ils sont regroupés en sectes idéologiques. Secte est le bon mot, car elles sont impénétrables par un étranger. Chaque secte (il y a en 6) a un collège de magie qui enseigne des arts spécifiques qu'il est interdit de répandre aux non-membres de la secte.

Un point au portrait (qui va en faire raler plus d'un)

La plupart de ces sectes considèrent le fait d'utiliser le sort "Tap" comme un acte répréhensible.

1) Les Brithini

Les brithini sont immortels aussi longtemps qu'ils respectent le système de castes et le style de vie. L'utilisation de la magie est STRICTEMENT réservé aux sorciers, qui peuvent cependant user du sort "Tap" sans encombre. Ils enseignent le sort "DECREPITUDE".

2) Les Boristes

Les boristes permettent l'utilisation du sort "Tap" contre les ennemis des Malkioni en général (les ennemis idéologiques). Il sont peu nombreux, concentrés à Ralios.

3) Les Galvosti

Les Galvosti permettent l'utilisation de "Tap" sur tout être non Malkioni. Il en reste peu aujourd'hui.

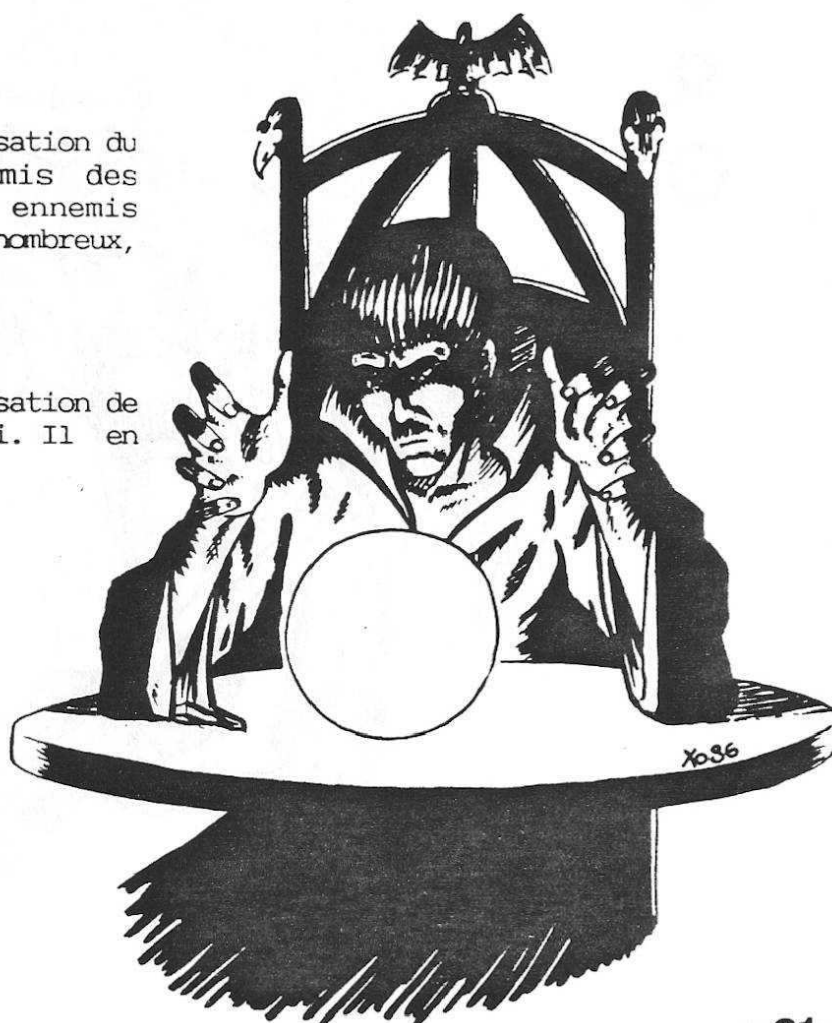
Ce sont des idéalistes. Eux seuls permettent l'évolution inter-caste, en mettant en exergue la valeur individuelle. A douze ans, les Hrestoli deviennent des fermiers. Ils peuvent apprendre la sorcellerie, mais pas les talents.

Si un fermier a 60 % au moins en Plantlore et 1 craft, il peut devenir chevalier. Il peut alors apprendre intensité et cérémonie.

Si un chevalier a 90 % dans une attaque d'arme de corps-à-corps, une parade de 90 % et autre talent militaire (se cacher, chevaucher...) à 90 %, il peut devenir sorcier, il peut alors apprendre la sorcellerie.

Pour devenir seigneur, un sorcier doit se qualifier pour devenir "adept" en sorcellerie

Les Hrestoli dominent Frohelu.



5) Les Rokari

Ce sont des idéalistes. Leur société est similaire à celle des Hrestoli, mais on ne peut changer de caste.

Tirer 1d100 pour la classe d'origine

- 1-60 fermier
- 61-75 chevalier
- 76-99 sorcier
- 100 seigneur

Toutes les classes sont susceptibles d'apprendre la sorcellerie, et le talent d'intensifier. Seuls les sorciers peuvent apprendre les autres talents de la sorcellerie.

Les Rokari sont les plus présents dans le Sud-Ouest de Genertela.

6) L'Heresci Stygienne

Les stygiens combinent le Dieu Invisible et d'autres Dieux. Cependant, il est extrêmement rare que ces autres dieux soient "chaotiques" (cf. histoire).

Tirer un personnage Malkioni :

- les caractéristiques et bonus sont inchangés,
- la culture est toujours civilisée.

Modification des Classes : Rajouter partout sauf dans Apprenti, Adept, Noble, Prêtre, Scribe et Soldat un craft au choix X4 et Plant lore X3.
Soldat correspond au chevalier.

- Scribe : demande les requisitions pour Appren i.
- l'Adept est un sorcier de plein droit,
- les Nobles sont les seigneurs,
- les Prêtres peuvent exister seulement dans l'hérésie Stygienne (de même que les initiés).

. Nouveau talent : Bureaucratie (fermier X1, chevalier X2, sorcier X3, seigneur X2)

Ce talent permet de débrouiller le fil de l'administration pour éviter les complications, ou accélérer les longs processus de demande d'autorisation, etc.

Ce talent est à ranger dans "Connaissance", il progresse néanmoins avec l'expérience.

. Nouveaux sorts :

DECREPITUDE (Brithini)

Ce sort fait artificiellement vieillir la victime de un an par point d'intensité. Ce sort n'affecte pas les Brithini (qui sont immortels) ni les personnages en dessous de 15 ans.

SUCER L'AME (Drain Soul) : Hrestoli

Pour réussir, on doit battre son adversaire en combat MP contre MP. Ce sort fait prendre des points de magie à la victime, en fonction de l'intensité.

Intensité

P. Magie perdus

3	1D3
4	1D4
6	1D6
8	1D8
10	1D10
12	2D6
16	2D8
20	2D10

NEUTRALISER DOMMAGES (Rokari)

Ce sort affecte une partie du corps. On fait un combat intensité du sort contre points de vie perdus par la partie concernée.

Si l'attaque est réussie, les points de vie sont regagnés. Sinon, il faut^{ve} de lanceur s'ajoute les PM de la victime. Ce sort ne répare pas les membres ou organes perdus.

NEUTRALISE POISON

On fait un Intensité contre potentiel du poison. Si c'est réussi, le patient est guéri, sinon rien ne se passe. Le sort doit être utilisé avant que la victime ait pris des dommages du poison.

VOIR MAGIE DES RUNES (Stygiens)

Ce sort permet de détecter la possession de magie divine. un point d'intensité permet de détecter la présence seule. A5 points. Les points des magies divines (points des sorts ; ex : Bladesharp 1 + Disruption 4 = 5 points). A 10 points, les sorts sont connus.

ECLAIRER L'ESPRIT (Clear Mind) : Galvosti

Chaque point d'intensité permet d'avoir un point en plus d'"Intelligence libre". De plus, chaque point d'intensité permet de réduire l'intelligence dans la formule du sort Befuddle.

ADORATION DU DIEU INVISIBLE (Tous collèges)

C'est un rituel qui permet d'assurer aux adorateurs que leurs dons en points de magie sont bien accueillis par leur Dieu.

La société Malkioni est du type renaissance par rapport au reste de Glorantha.

Les habits y sont plus chatayants : chapeaux à plumes, velours, culottes bouffantes. L'emploi du fer y est courant. La stratégie militaire est très développée. Cette adoration d'un dieu unique est souvent prétexte pour un agnostisme voir un athéisme déguisé. Les sorciers sont des opportunistes, plus intéressés par les forces de la nature et ce qui les gouverne que par les pouvoirs mythologiques. Les crimes sont sévèrement mais justement punis, par un pouvoir judiciaire représenté par les seigneurs, ceux-ci sont en fait conseillés par une assemblée de sorciers.

Il n'y a pas une personne détenant le pouvoir mais plusieurs. Ce qui n'explique d'ailleurs pas une vraie démocratie, car seuls les sorciers ont le pouvoir.

L'économie est très développée et les marchands tiennent une grande place. Les impôts rapportaient aux provinces autogérées. Un contrôle interprovincial est effectué régulièrement pour éviter les abus.

Les sorciers font une timide apparition dans le sud de Fromela, car ils y sont tués si découverts la plupart du temps. L'empire lunar les regarde comme neutres, mais plus on va vers le sud, plus le polythéisme est forcé et donc plus la haine augmente.

Voilà, le principal est dit. Les idées de scénarios ne manquent pas (Mission secrète au coeur de Prax, ambassades contre les polythéistes trop aventureux, recherche des textes anciens sur les forces sumaturelles).



sondage

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
AGE:

1 VOULEZ-VOUS PLUS OU MOINS DE:

PLUS

MOINS

-SCENARI
-RUBRIQUES
-NOUVELLES

2 QUEL EST L'ARTICLE QUE VOUS AVEZ LE PLUS
APPRECIÉ DANS TOUS LES BROOS

3 PREFEREZ VOUS DES SCENARI SITUES

-DANS LE MONDE DE GLORANTHA
-AILLEURS

4 JOUEZ VOUS AVEC:

-RUNEQUEST I OU II
-RUNEQUEST III ET III BIS

6 SOUHAITEZ VOUS DES NUMEROS SPECIAUX GLORANTHA:

-OUI
-NON

7 SI OUI SUR QUELS THEMES

8 QUELS SONT VOS JEUX PREFERES A PART RUNEQUEST:

9 SOUHAITEZ VOUS QUE BROOS S'OUVRE A D'AUTRES JEUX

-OUI
-NON

10 SI OUI QUELS SYSTEMES PREFEREZ VOUS VOIR
DEVELOPPER: LE "BASIC ROLE-PLAYING SYSTEM" TYPE
APPEL DE CTHULHU, STORMBRINGER, WORLD OF WONDER,
ELFQUEST, RINGWORLD, HAWKMOON ETC; OU AUTRES:

11 QUEL EST L'ARTICLE QUI MANQUE A BROOS POUR QU'IL
S'AMELIORE ?

RETIREZ OU PHOTOCOPIEZ CE SONDAGE ET L'ENVOYER A
L'ADRESSE SUIVANTE:

ERIC PELARDY 60 RUE D'AMBLAINVILLIERS 91370
VERRIERES LE BUISSON

la soupe à l'esdragon

Un court scénario pour 3 à 5 joueurs débutants avec les règles Runequest III dans Glorantha.

INTRODUCTION :

Ce scénario dure environ 4 heures. Il est prévu pour un groupe de 3 à 5 personnages débutants à moyens (adapter le monstre à la force des joueurs). Il peut constituer un scénario d'initiation pour maître et joueurs débutants car il reste simple tout en permettant d'expérimenter le système de jeu.

A. PLANS

PLAN DU SITE

1. Point de départ du scénario
2. Rencontre avec les deux pêcheurs
3. Village Lacustre
4. Lieu où a été trouvé le message
5. Bois d'Aulnes
6. Îlot refuge d'Inoa

PLAN DU VILLAGE DE MATEAU

1. Case du Chef (Aquarius) + temple du dieu AZDIC
2. Grande case servant au stockage et au séchage du poisson
3. Case des jeunes hommes
4. Case des jeunes femmes
5. Embarcations (canoés d'écorce de 5 à 6 mètres de long)
6. Passerelle joignant le village à la rive
7. Flanc escarpé menant à la falaise
8. Rivière.

B. ARRIVEE AU LAC 1. et 2.

Nous sommes en milieu de journée, pendant la saison brûlante. Pour franchir une montagne, les personnages se sont laissés descendre en canot sur un petit torrent. Après une demi-journée de voyage (ils sont partis dès l'aube), ils débouchent à l'intérieur d'un cirque montagneux contenant ce qui semble être un grand lac (ils ont de l'eau à perte de vue).

Ils distinguent tout juste, dans la brume, à 5 kms devant eux, la montagne. Petit à petit, la force du courant diminue et ils finissent par se retrouver immobiles au milieu de cette grande étendue d'eau (en 1.)

La température est élevée (40°C) même pour la saison à cause d'un microclimat tropical qui règne dans le cirque.

EN BATEAU DANS LE MARAIS :

Vue : De loin les aventuriers ne peuvent repérer que le marais à touffes et les arbres. Tout le reste leur apparaît comme une étendue d'eau uniforme. De près, (moins de 50 mètres), seul un pêcheur du village pourra distinguer à coup sûr la différence entre rivière profonde, eau superficielle et vasières.

Pour un aventurier (jet secret tiré par le maître)

* repérer la limite entre eau superficielle et rivière profonde --> implique la réussite d'un jet de scruter (scan)

* repérer la différence entre eau superficielle et vasière --> la réussite particulière d'un jet de scruter (scan).

Suivre un courant principal :

Réussite automatique pour un indigène. Pour aventurier : réussite de commander un vaisseau (shiphandling). Jet à refaire tous les 500 mètres parcourus. En cas d'échec, l'embarcation s'égare dans un bras mort.

Avancer en bateau : 2 pts de fatigue par h pour le ou les rameurs.

Réussite automatique pour un indigène. Pour un aventurier : réussite de faire du bateau % multiplié par 2 car l'eau est calme).

Si deux aventuriers rament simultanément, ils doivent tous deux réussir leur jet ou le bateau tourne sur place.

En cas d'échec, l'embarcation tourne sur elle-même, au gré du courant, sans aller dans la direction recherchée.

En cas d'échec total, le bateau roule, précipitant à l'eau tout personnage qui manque un jet de DEX X5. Puis jet de sauter : si réussi, le personnage retombe sur ses pieds.

Remonter un courant : jet simple (non multiplié par 2).

Remarque : jusqu'à atteindre 25 % (bonus non compris) de compétence faire du bateau (boat), toute réussite donne lieu à un jet d'expérience immédiat (et non 1 semaine après l'aventure) - (à ne pas révéler aux joueurs, le maître seul décompte).

Faire une mauvaise rencontre :

Caractéristique de la barque des aventuriers :

type de coque (Hull Type) : marchande,

Etanchéité (Seaworthiness) : 14

Résistance de coque (Hull Quality) : 14

Points de structure (Structure Points) : 14

longueur : 3 m, franc-bord : 60 cms,

largeur (Beam) : 1,5 m,

tiran d'eau (Draft) : 30 cms

Capacité : 500 kgs

Tout monstre de taille supérieure à 15 qui attaque quelqu'un dans le bateau le fera couler (jet de DEX X5 pour les aventuriers, autrement chute à l'eau, puis jet de sauter). Quand un monstre frappe le bateau (un crocodile avec sa queue par exemple) considérer cela comme un combat ordinaire ou la résistance représenterait l'armure et les points de structure les points de vie du bateau. Quand les points de structure atteignent 0, le bateau est complètement disloqué.

S'ils se laissent aller au gré du courant, les aventuriers arriveront au point 2. après 1 heure. Là, ils distingueront au loin deux embarcations sur lesquelles se trouvent deux pêcheurs (Baïk et son frère Cak) (caractéristiques du "pêcheur moyen") avec un grand filet tendu en arc de cercle entre les 2 bateaux. Ils rament vers l'amont.

Si les aventuriers continuent vers le centre du filet, cela mécontentera les pêcheurs, car on fait fuir leurs poissons. Ils seront donc plutôt hostiles et méfiants (cela dépendra aussi des armes portées par les personnages).

Si les aventuriers les contournent, les pêcheurs seront curieux et amicaux.

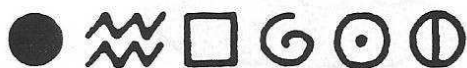
Parler avec les indigènes :

Ceux-ci ne comprendront sans doute pas du tout les aventuriers : ils parlent un idiome bizarre dérivé du langage des bêtes (Beastspeech) et du parler marin (Seatongue) avec beaucoup d'expressions de leur cru : leur communauté a très peu de contacts avec l'extérieur à cause des rapides sur la rivière-mère, plus loin en aval.

Si un des aventuriers parle un des deux langages origine de l'Idiome, il pourra comprendre celui-ci à demi-pourcentage.

Autrement à vous et à vos joueurs d'utiliser le langage par signes. Seul le chef, qui a beaucoup voyagé dans sa jeunesse pourra se faire comprendre. Il parle en effet, couramment le langage marchand (Tradetalk) qui tient lieu de langage commun dans Glorantha.

Amicaux, les pêcheurs emmèneront volontiers le groupe jusqu'au village de Mate-eau et seront prêts à les aider (les remorquer par exemple) si leur navigation est difficile.



S'ils sont hostiles, ils rentreront au village dès leur pêche terminée, 1/2 heure plus tard, en ramant très vite. Ils seront impossible à suivre, mais les aventuriers pourront repérer leur direction de départ.

Le village se trouve en 3. où le courant est assez prononcé.

C. LE VILLAGE 3.

Il est constitué d'une plate-forme de rondins de 30 m x 30 m, montée sur pilotis à 2 m au dessus de l'eau. Une passerelle fixe assure la jonction du village à la rive du lac. En arrivant, on distingue une dizaine de canoés en écorce.

C'est un tout petit village se composant environ de

45 adultes : 10 guerriers (fiche type de pêcheur), 5 adolescents, 5 hommes plus âgés, 12 femmes, 7 jeunes filles, 6 femmes plus âgées, 10 enfants de 6 mois à 14 ans.

Les enfants feront preuve d'une très grande curiosité envers les arrivants. Alerté, Aquarius, le Chef, arrivera rapidement pour examiner les personnages et leur parler. Il adressera ensuite quelques paroles à tous les pêcheurs réunis dans leur langage (en fait, il leur explique ~~les~~ les courageux étrangers sont des héros venus pour retrouver sa fille).

Leur premier mouvement de surprise/méfiance étant passé, les villageois se montreront extraordinairement ouverts et hospitaliers.

Une vieille femme sourira d'une bouche édentée aux plus forts guerriers et tâtera leurs muscles d'un air approbateur.

Des filles viendront prendre les aventuriers par la main et les amèneront se baigner avec elles, puis elles les masseront et les sècheront.

NAGER :

Apprendre à nager :

Comme l'eau est très calme, les aventuriers devront réussir un jet de natation X2. Dès le deuxième jet raté, indiquant qu'un personnage commence à se noyer, les jeunes filles interviendront pour l'aider (une jeune fille chaperonne chacun des aventuriers).

Remarque : ne pas oublier de tenir compte de l'encombrement des nageurs (chaque pt. d'enc. retrace 5 % de la compétence natation - avant son doublement dû aux conditions).

Apprentissage : jusqu'à atteindre 25 % net (bonus non compris), chaque jet de natation réussi donne lieu à un jet immédiat d'expérience (comme pour la compétence faire du bateau).

Combattre en nageant :

- rajouter RA DEX au rang d'attaque à l'air libre.
- le personnage doit voir son focus (hors de l'eau) pour lancer un sort.
- le pourcentage d'attaque ou de parade ne peut en aucun cas être supérieur à celui de natation (compte tenu de l'encombrement actuel du personnage).
- les coups sont amortis par l'eau (on soustrait un dé au dommages : si normalement + 1D6 on passe à + 1D4 ; de 0 on passe à -1D4).
- si l'adversaire est marin, il peut esquiver ou parer es coups à +4 (+ 20 %)

Les sept jeunes filles :

ARENA	16 ans	APP 13
VLANA	17 ans	APP 12
MALIKA	15 ans	APP 15
TARIVA	20 ans	APP 9
IKMA	23 ans	APP 8
ZIGA	14 ans	APP 10
MIENO	18 ans	APP 11

Le chef invitera les personnages à dîner avec lui d'une excellente soupe de poisson. Tout en mangeant, il les sondera, leur demandant ce qu'ils font, qui ils sont, en quels dieux ils croient.

Puis il leur racontera sa jeunesse aventureuse dans Prax (Il a quitté Mate-Eau vers 15 ans). Enfin il leur parlera de la soupe à l'Esdragon : "Ah, cette soupe n'est pas si bonne que dans mon enfance. En ce temps-là, il nous restait de l'Esdragon".

Si les aventuriers se montrent curieux : "Mon grand-père m'a raconté qu'à j'étais tout petit, que du temps de son père les jeunes hommes étaient allés chasser le dragon du lac pour montrer leur courage. Des vingt hommes qui sont partis, seuls deux sont revenus. Ils ont rapporté une bourse pleine de poils raides qu'ils ont dit avoir ramassés sur le corps du dragon. Une expédition montée pour voir le cadavre de celui-ci n'a permis de retrouver qu'une quinzaine de cadavres atrocement mordus et mutilés, certains étaient comme brûlés et méconnaissables.

Mon grand-père, qui aimait beaucoup les légendes a conservé la bourse. Un jour il a fini par trouver un usage à cette substance : quand on en met une pincée dans la soupe de poissons, elle devient délicieuse, divine même. Mais il faut dire qu'il était un très bon cuisinier. Il aurait nommé cette substance Esdragon, du mot Es qui veut dire Poil dans notre langage et du mot Dragon. Ah ! que j'aimerais avoir de l'Esdragon à mettre dans ma pauvre soupe !".

Puis une petite fête sera organisée en l'honneur "des héros", chants, danses, tam-tam. Les personnages seront invités à mimer leurs exploits.

Des cadeaux leur seront offerts : bijoux en os gravé, statuettes en bois d'AZDIC, le dieu poisson. Enfin, vers minuit on conduira les aventuriers à la case des jeunes hommes (ou des jeunes femmes) pour la nuit.

Si les personnages ont fait des propositions directes aux jeunes filles (ou jeunes hommes), celles-ci (ou ceux-ci) seront prêt(e)s à passer la nuit dans la grande case réserve (2.). (Si la question est posée, les filles se révéleront être vierges). Au matin, les amoureux fatigués se réveilleront à leur maximum moins un dé 10 pts de fatigue.

C'est le chef et ses dix guerriers qui réveilleront à 7h du matin les coupables :

- "Il est temps de vous préparer". - "Pourquoi ?"

- "Mais pour votre mariage pardi" : répondra-t-il tandis que les belles (!) pêcheuses pêcheresses feront des yeux langoureux à leurs galants.

Remarque : A ce stade, le chef ne doit pas se montrer menaçant envers les aventuriers. Il est plutôt goguenard. Néanmoins, les joueurs doivent sentir que les événements pourraient mal tourner s'ils abandonnent de suite leurs promesses à l'odeur aguichante de poisson.

Si les aventuriers ne réagissent pas, ils sont bons pour le mariage le jour même (le village a besoin de sang neuf).

S'ils essaient de discuter, de parlementer, le chef les entraînera dans sa case, pour parler en toute intimité.

D. L'HISTOIRE D'INOA

Aquarius leur expliquera que le mariage n'est pas inévitable. Il a un service à leur demander, un très grand service, digne des plus grands héros, comme il l'a dit à son peuple. Il va dans la pièce attenante et revient avec une calebasse gravée de runes (voir dessin). C'est un de ses pêcheurs qui l'a trouvée au point 4., il y a trois jours.

Sans doute, s'agit-il d'un message de sa fille INOA. Aquarius lui a enseigné le sens des runes sacrées ; et le signe en haut à gauche est sa signature stylisée, un mélange de I, N, O et A. C'est lui-même qui la lui a apprise quand elle était toute petite.

Aquarius pensait ne jamais la revoir ; en effet, elle a disparu il y a deux semaines. Elle voulait rejoindre à tout prix Herpès, un bel étranger dont elle est tombée amoureuse folle. De passage, il a descendu la mère-rivière il y a 4 mois.

Il pense qu'elle doit se trouver quelque part dans le marais pas très loin d'ici. Un de ses hommes, Donak est prêt à emmener le groupe jusqu'à l'endroit où il a trouvé la calebasse-message.

Aquarius ne peut pas envoyer plus d'un seul homme : les marais sont très dangereux et pour survivre le village a besoin de tous les bras disponibles. De plus ses pêcheurs ne sont pas des guerriers.

Si les joueurs sont trop indécis, il peut leur conseiller de chercher un calebassier (nom de l'arbre qui donne pour fruit la calebasse) ; c'est une essence très rare : le seul qu'il connaisse se trouve sur la berge près du village.

Enfin avant le départ. "Mais surtout soyez très prudents, le dragon doit être toujours vivant : de temps en temps un de mes hommes disparaît dans le marais. Et puis vous n'allez pas faire de jeunes et jolies veuves !".

Donak embarquera dans le bateau des joueurs.

Si les aventuriers refusent, il les laissera partir. Mais il les fera suivre de très loin par 4 de ses hommes dans 2 canoës : Baik et Cak, Donak et Estak. Il leur suffira d'attendre qu'ils reviennent, quand ils se seront aperçus que seuls, ils ne trouveront jamais la sortie de la crique.

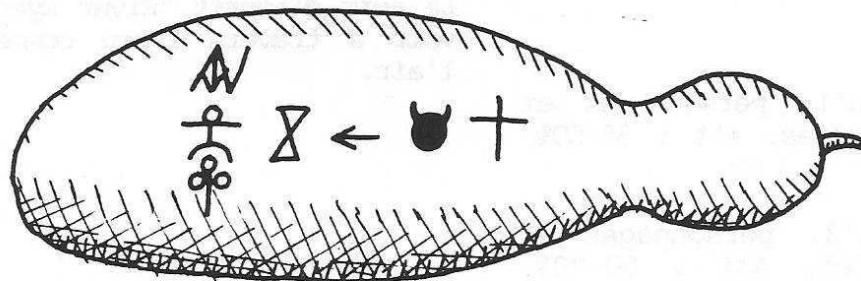
Le message

Inoa veut indiquer qu'elle est une humaine () en vie () réfugiée dans un arbre () pour se protéger d'un monstre du chaos () aux attaques mortelles ().

E. LE MARAIS

Donak conduira les aventuriers en 4. Puis il leur proposera d'explorer le bois d'Aulnes 5. Là, dès qu'ils auront le dos tourné, il ira explorer à terre une racine d'aulne et se fera piquer par un serpent : il en mourra quelques minutes plus tard.

Remarque : le maître de jeu n'a pas intérêt à conserver trop longtemps Donak qui sait naviguer et connaît trop bien les dangers du marais. Mais cette disparition ne doit pas paraître trop provoquée.



La CALEBASSE-MESSAGE

F. DECOUVERTE D'INOA

Les joueurs vont finir par découvrir l'Ilot où se trouve Inoa, la Fille d'Aquarius. Il y a 10 % de chance que l'Escargot-Dragon soit sur l'îlot, guettant Inoa perchée sur son arbre. Sinon il apparaîtra après 2D10 rounds à 200 m de l'îlot : en effet il surveille cette proie certaine de très près. Si les joueurs ne regardent pas les alentours, ils n'ont une chance d'entendre l'Escargot-Dragon que lorsqu'il sera à 30 m (jet d'écouter réussi) car le monstre se déplace très silencieusement.

L'Ilot est constitué d'une petite zone de marais à touffes (de 10 m de ϕ) entouré par une grande vasière. On y trouve un gros arbre (qu'on pourra déterminer comme calebassier si on réussit un jet de botanique).

Inoa sera bafouillante de joie quand elle verra le groupe. Elle a échoué ici à cause de l'Anoconda qui a brisé son canoé alors qu'elle passait trop près du bois d'aulnes.

Elle survit en mangeant du poisson cru qu'elle pêche avec une petite ligne. Elle se trouve dans un état physique et psychologique déplorable : quinze jours d'angoisses et de solitude. Elle fondra en larmes et se précipitera dans les bras du premier guerrier qui la rassurera (l'empêchant de se livrer à toute autre action). Elle est au bord de l'hystérie.

G. LE DRAGON :

Escargot-dragon n°1, personnages et joueurs peu expérimentés, att : 35-50%, armure : 4pts.

Escargot-dragon n°2, personnages et joueurs expérimentés, Att : 50-70%, armure : 6 pts.

Escargot-dragon n°3, personnages et joueurs très expérimentés, Att : 70% et plus, armure : 8 pts.

L'Escargot est le seigneur incontesté des lieux : il n'a pas d'ennemi naturel. Il est capable d'abattre tous les aulnes du bois (à cause de sa force) ; seul le calebassier trop vieux lui résiste.

Remarque : L'escargot n°1 apparaît comme invincible : avant de le tuer, ceux qui le frappent ont l'impression que leurs coups passent à travers l'escargot comme à travers une illusion. En vasière, il se déplace deux fois plus vite qu'un homme.

H. RETOUR VICTORIEUX

Le chef dispensera du mariage ceux qui feront aux jeunes filles un cadeau de valeur (1 poignée de poils d'escargot-dragon sera considérée comme un tel cadeau).

Ceux qui devront se marier seront contraints de rester (par force si nécessaire). Si tout se passe amicalement (sans menace ou armes tirées) les aventuriers pourront rester 2 mois au village :

- pour apprendre à nager,
- pour apprendre à naviguer,
- pour s'initier au culte d'AZDIC (s'ils remplissent les conditions requises).

I. ANNEXES :

Le sort d'esprit "River Eyes" permet de voir à travers l'eau comme à travers l'air.



TYPE D'ENDROIT	MALUS TOUS JETS AGILITE DEROBEES, ET MELEE	MOUVEMENT HUMAIN	FATIGUE HUMAINE	RENCONTRES EVENTUELLES
RIVIERE PROFONDE	obligé de na- ger (ou de ramer) - 1 par pt d'ENC	0,5 m	1pt/round	Pour un personnage nageant 1 ou 2 GORPS (le 2ème GORP arrivant 1D10 rounds après le premier).
MARAIS A TOUFFES	-2 (-10%)	2 2Km/h	1pt/round	1D3 serpents (voir ci-après)
EAU SUPERFICIELLE	-4 (-20%) couche d'eau et de vase	1 500m/h	2pts/rounds	moustiques porteurs d'une maladie contagieuse. Le "Creeping Chills" (voir page 82 du player Handbook). ou attaque indolore de 1D10 sangues par aventurier (chacune faisant perdre un pt de fatigue par tour jusqu'à ce que l'aventurier s'en aperçoive, se deshabille entièrement et les tue).
BOIS D'AULNES 5.	-4(-20%)	1 500m/h	2pts/rounds	1 carcasse de Gorp en train de pourrir. 2 petits crocodiles (voir livret des créatures) qui chercheront d'abord à démolir la barque à coups de queue. Si les aventuriers sont encore intacts un anoconda (voir Python dans le livret des créatures) se laisse tomber sur la barque ou sur 1 des aventuriers à pieds. Remarque : c'est un monstre mortel pour celui sur qui il tombe ; mais dès qu'il sera sérieusement blessé, il fuiera.
SAISIERES	-6(-30%) épaisse couche d'eau et de vase	0,5 m 100m/h	4pts/heure	20% de chances par tour de marche que l'aventurier de tête tombe dans un sable mouvant. Seul le sort FLOAT permet d'en sortir seul. Autrement il faut se faire tirer (voir ci-après).

AQUARIUS

rôle Chef du village de Mate-Eau trésors Gemmes: esprit allié 500L
 race humain sexe ♂ APP 12 taille 1 m60 poids 65 kg cheveux bruns yeux bleus
 équipement Tunique de cuir épais, chapeau de cuir, manches et chaussures en cuir souple Enc. 13

description peau brune, grosse moustache, début de calvitie.
50 ans - Habillé de cuir teint en bleu -
 caractère ancien voyageur qui a décidé de revenir chez lui -
digne mais humble et patient. l'intérêt du village avant tout -
 cultes prêtre runique d'AZDIC, dieu de la rivière - mère
 langages idiome local 90% lang. marchand 35%

FOR 14	Esquive	20%	Connaissance animaux	25
CON 16	Ecouter	50	Conn. milieu humain	25
TAI 12	Scruter	75	Botanique	25
INT 16	Dépl. silencieux	10	Conn. monde physique	50
POU 18	Chercher	40	Lire lang. marchand	10
DEX 16	Eloquence	25	Estimer un objet	25
mouv. 3	Faire du bateau	50	Premiers soins	75
RA.dex 2	Sauter	40	Commander Avaisseau	50
RA.tai 2	Nager	90		
RA.mé. 4	Lancer	35	Cérémonial	50
bondom. 104	Bricoler / mécanisme	50	Invocation	50

Magie 18 + 10 = 28
VIE 14
FAT 30 - 13 = 17
Esprit All: NT12 Magie 16
Dans une gemma de valeur 500 L
ARMES RA.att dommages par pts.
Epee courte 6 80% D6+1+D4 75 10
Arc long 2 75 1D8+1D2 6
Poings 7 50 1D3+1D4
Bouclier hoplite 1D6 80 18
Dague d'argent 7 50 D4+2+D4 30 6

LOCALISATION	
Jamb.D	Arm. VIE
1	5
Jamb.G	1 5
Abdo.	2 5
Poit.	2 6
Bras.D	1 4
Bras.G	1 4
Tête	2 5

SORTS DIVINS	
Spell teaching	
Shield 4	
Worship AZDIC	
Summon Undine	
Command Undine	
Float	
Sandify	
Summon Cult Spirit	
Command Cult Spirit	
Heal Wound 2	

SORTS d'ESPRIT	
Disruption 1 90%	
River Eyes 1 90	
Speedart 1 90	
Heal 6 90	
Beffudle 2 90	
Demoralize 2 90	
Bladesharp 3 90	

Esprit Allié:	
Protection 5 80%	
Countermagic 4 80	
Glue 4 80	
Repair 3 80	



INOA

rôle Fille d'Aquarius, chef du village trésors
 race humaine sexe ♀ APP 14 taille 1 m45 poids 40 kg cheveux blonds longs yeux bleus
 équipement nécessaire de pêche 10 - couteau - robe de soie bleue déchirée. Enc. 2

description Très sale, cheveux ébouriffés - Peau brune -
Age: 18 ans -
 caractère Vive, passionnée, emportée, curieuse, volontaire.
Aime beaucoup son père -
 cultes Initiée d'AZDIC
 langages idiome local 50% lang. marchand 30%

FOR 12	Esquive	50%	Conn. milieu humain	10
CON 17	Ecouter	25	Conn. monde physique	10
TAI 10	Scruter	50	Lire lang. marchand	05
INT 15	Dépl. silencieux	40	Premiers soins	50
POU 11	Chercher	40	Commander Avaisseau	10
DEX 14	Chanter	50	Cuisine	55
mouv. 3	Faire du bateau	50		
RA.dex 3	Sauter	35		
RA.tai 2	Nager	95		
RA.mé. 5	Lancer	40		
bondom. 0	Conn. animaux	10		

Magie 11
VIE 14
FAT 29 - 2 = 27
Esprit All: NT Magie
ARMES RA.att dommages par pts.
Dague 8 25 1D4+2 10 6
Couteau 8 50 1D3+1 4

LOCALISATION	
Jamb.D	Arm. VIE
0	5
Jamb.G	0 5
Abdo.	0 5
Poit.	0 6
Bras.D	0 4
Bras.G	0 4
Tête	0 5

SORTS DIVINS	
Float	
Heal Wound	

SORTS d'ESPRIT	
River Eyes 1 75%	
Heal 4	
Beffudle 2	
Protection 2	

Pêcheur Moyen

(10 dans le village)

rôle Jeune homme du village de pêcheurs de Mote Eau trésors aucun
 race humain sexe ♂ APP 9 taille 1m40 poids 50 kg cheveux blonds yeux bleus
 équipement Harpon en os + filet - Tunique de fibres végétales tissées Enc. 5

description Odeur de poisson, taille inférieure à la moyenne,
peau brune Age: 25-30 ans
 caractère Plutôt placide, voire timide. Violent et courageux
si menacé.
 cultes AZDIC, dieu de la mère rivière (Initié)
 langages idiome local 40%

FOR 13	Esquive	40%	Musique avec tam-tam	25
CON 15	Ecouter	25	Conn. du poisson	75
TAI 9	Scruter	75	Conn. du monde physique	25
INT 10	Dépl. silencieux	25	Commander un vaisseau	50
POU 10	Chercher	25	Travail de l'os	25
DEX 13	Chanter	25	Travail du bois	25
mouv. 3	Faire du bateau	75		
RA dex 3	Sauter	40		
RA tai 3	Nager	80		
RA mél. 6	Lancer	50		
bondom 0	Bricoler / mécanisme	25		

Magie 10
 VIE 12
 FAT 28 - 5 = 23
 Esprit ALL: INT Magie

ARMES RA att dommages par pts.
 Filet en mêlée 8 50% 15 (pts)
 Harpon lancé 3 75% 1D8 10 (force)
 Harpon mêlée 8 50% 1D6+1 10%
 Couteau 9 50% 1D3+1 4

SORTS DIVINS SORTS d'ESPRIT
 Float Glue 1 50
 Worship AZDIC Repair 2
 Heal 2
 Speedart 1
 Disrupt 1
 River Eyes 1

LOCALISATION		Arm.	VIE
Jamb. D.	0	4	
Jamb. G.	0	4	
Abdo.	1	4	
Poit.	1	5	
Bras D.	0	3	
Bras G.	0	3	
Tête	0	4	

Protection 2 50%

LES SERPENTS

Caractéristiques :

FOR 3 CON 13 TAI 3 POU 9 DEX 14 MOUV 2

Armes :

Points de vie :

Serpent 1 8
 Serpent 2 8
 Serpent 3 8

Attaque	R.A.	att.	dommages	portée
crachat (♂)	3	50%	acide puissant	3m
crachat (♀)	3	50%	huile fétide	3m
morsure	9	50%	1D4	contact
Epieu(saut)	6	50%	1D6+1 (peut empaler)	3m
Morsure(venin)	9	50%	1D4+ venin	3m
			puissance 13	

Les serpents cracheurs peuvent soit cracher soit mordre. Les serpents épieux sautent pour transpercer leur victime ; ils peuvent mordre. Les serpents vénimeux mordent et injectent leur venin si l'armure est transpercée.

Sortir d'un sable mouvant :

Sur la table de résistance (TAI victime XE) contre TAI sauveteur.

1er tour : E=1 les genoux de la victime sont enlisés,
 2ème tour : E=1,5 ses cuisses
 3ème tour : E=2 son abdomen
 4ème tour : E=3 sa poitrine
 5ème tour : E=4 sa tête est submergée.

Remarque : si deux sauveteurs tirent sur la même corde leurs tailles s'additionnent. Cette règle s'applique parce qu'il n'y a aucun point d'ancrage pour tirer la victime.

ESCARGOT
DRAGON N°2

race _____ sexe _____
taille 3 m poids 360 kgs
de haut

description deux têtes ; coquille et peau grises.
touffes de poils vert sombre

comportement combat jusqu'à la mort.

caractéristiques	compétences	localisation
FOR 32	mouv. 1	esquive 0%
CON 20	R.A. DEX. 3	écouter 105%
TAI 30	R.A. TAL 0	scruter 30%
INT 2	R.A. MEL. 3	toucher 100%
POU 14	bonus 3D6	sentir 85%
DEX 10	dom.	vibrations
FAT 52		
VIE 25		
Pts Magie 14		

Arm. Vie -

armes

nom	R.A.	Att.	dommages	Par.	Pts.
Morsure tête 1	6	60%	4D6		
Morsure tête 2	6	60%	4D6		
Cracher tête 1	3	60%	acide puiss. 10	nb. jets	6

TRAITS CHAOTIQUES :

- * réfléchit tous sorts jusqu'à 8 pts d'intensité -
- * crache à 6m, 6 fois par jour, un acide de puissance 10 -
- * peau de 12 pts d'armure -
- * gemme de valeur 1000 L à l'intérieur de la tête 2 -

ESCARGOT
DRAGON N°3

race _____ sexe _____
taille 4 m poids 670 kgs
de haut

description deux têtes ; coquille rouge-orange - poils noirs et peau grise.

remarque : sa coquille pèse 170 kg (soit : TAI 13)
comportement combat même après la mort (cf. traits chaotiques) -

caractéristiques	compétences	localisation
FOR 37	mouv. 1	esquive 0%
CON 24	R.A. DEX. 3	écouter 115%
TAI 37	R.A. TAL 0	scruter 40%
INT 2	R.A. MEL. 3	toucher 110%
POU 20	bonus +4D6	sentir
DEX 12	dom.	vibrations 95%
		du sol
FAT 61		
VIE 31		
Pts Magie 20		

Arm. Vie.

armes

nom	R.A.	Att.	dommages	Par.	Pts.
Morsure tête 1	6	90%	5D6		
Morsure tête 2	6	90%	5D6		

TRAITS CHAOTIQUES :

- * tellement hideux qu'il démoralise tous ceux qui le regardent (comme sort lancé avec un pouvoir de 36) -
- * peau de 12 pts d'armure -
- * coquille faite de fer : 12pts + 95 % de résistance magique
- * après sa mort son esprit attaque celui qui l'a tué -

MOYEN-AGE

Scenario:

Tout feu, tout flamme

INTRODUCTION-RAPPEL

Après la mort de son père, le chevalier William Deguerre et ses amis (les joueurs) ont fait face à de graves problèmes de succession: les Sayorsaxe, ennemis jurés des Deguerre, Wilfried Le Batard, demi-frère aîné de William, ainsi que Childeric, ancien confesseur de la famille de William ont essayé-et essaient encore-de s'emparer du fief. Le premier scénario mit en place la situation; le deuxième décrit les conflits entre les joueurs et Childeric (allié à un sorcier: Divinnus MacDonn). Les preux chevaliers et les sages clercs vont, dans ce troisième scénario, devoir affronter la fureur conjointe de Wilfried et des Sayorsaxe: le fer et le sang vont enfin parler!

Ce scénario est volontairement axé sur les faits d'arme afin de donner aux chevaliers leur dimension "héroïque". Il est conseillé de jouer le scénario très rapidement et de rendre les combats vivants (s'il le faut en outrepassant les résultats des dés).

STRUCTURE DU SCENARIO:

***Décors:** tout le fief des Deguerre: de la rivière Saxe à la forêt de Greenberry (cf carte dans BROOS n.II). Plus particulièrement Otford, les Collines Rouges, l'abbaye de Stample, Redruth.

***Temps:** du 6 au 8 octobre 1180. L'attaque va se dérouler sur trois jours sans interruption. Une chronologie fixe est donnée. L'action des chevaliers peut bien sûr se modifier. Le MJ devra quand même tenir une comptabilité du temps écoulé assez rigide.

*Les acteurs:

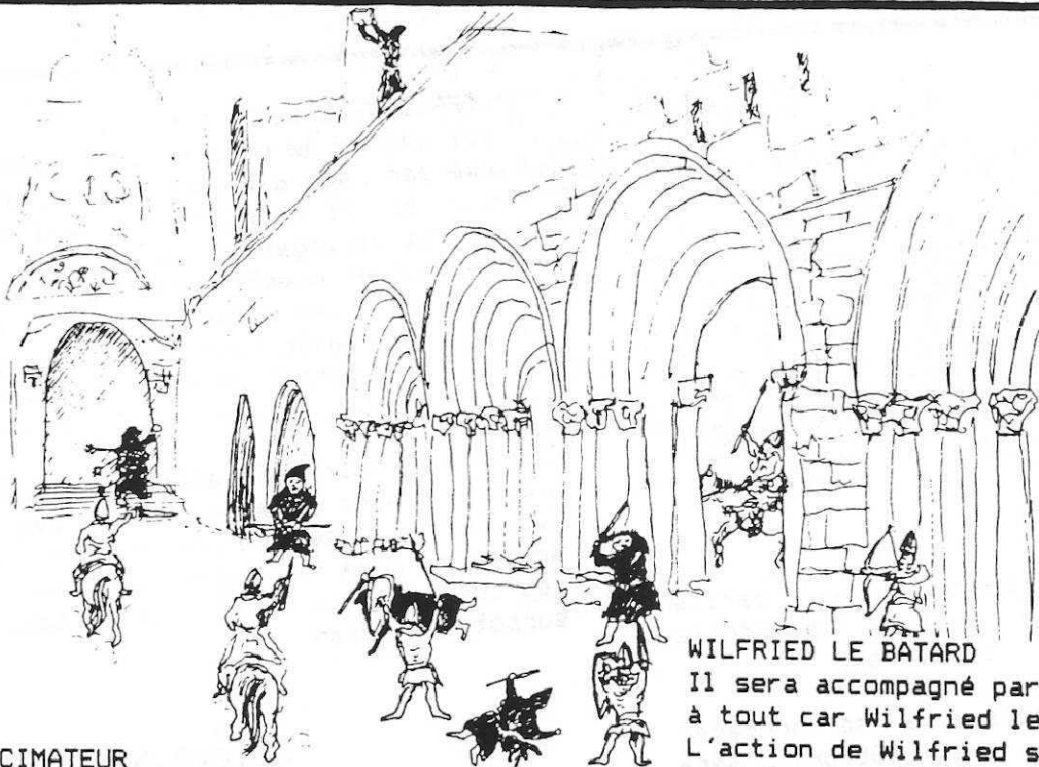
les Sayorsaxe: Arnold Sayorsaxe, ses deux fils et cinq vassaux vont former le premier groupe d'attaque. Ils sont extrêmement violents. Ils pilleront, violeront et mettront le feu partout où ils pourront. Leur but est de faire le plus de destruction possible. Ils se donnent deux jours pour mettre à feu et à sang le fief des Deguerre.

***Aides:** aucunes au début.

Le 8 octobre 1180 à partir de 14 h. l'arrivée de renforts dépêchés par Raoul de Forcey, baron de Salisbury afin de calmer ces jeunes et turbulents vassaux.

***Récompenses:** si William gagne, il sera reconnu comme le maître absolu du fief et quiconque remettra en question cette décision devra affronter la justice royale.





LE DECIMATEUR

Le décimateur est l'homme chargé de prélever la dime (impôt prélevé par l'Eglise). Comme par hasard il la ramassera du 6 au 8 octobre 1180 dans le fief des Deguerres. Il va être tué par les Sayorsaxe et sera remplacé par un prêtre à la solde de ceux-ci. Cet ignoble individu va "pressurer" les paysans du fief ce qui va entraîner une révolte de leur part.

L'homme sera accompagné de 4 soudards du type de ceux de Wilfried.

WILFRIED LE BATARD

Il sera accompagné par 10 soudards prêts à tout car Wilfried les a bien payés. L'action de Wilfried sera un peu moins brutale que celle des Sayorsaxe. Ils devront prendre par la ruse l'abbaye de Stample (ils se feront passer pour des pèlerins) puis la brûleront. Ils se cacheront dans la Forêt Jeune pendant environ 12H puis prendront d'assaut Redruth alors que les chevaliers seront occupés à défendre le fief contre les Sayorsaxe. Ils tenteront d'enlever la mère de William et ainsi Wilfried pourra le faire chanter.

Pour les caractéristiques de Wilfried voir BROOS no1



LES SERFS

25 paysans vont prendre les armes résultant de l'énervement qui règne dans le fief depuis environ 2 mois. Ils chercheront à faire fuir les chevaliers et si possible à les lapider. Ils ne sont pas véritablement courageux et se rendront facilement.





PERILS EXTERIEURS

Les chevaliers confrontés aux périls armés devront faire face à des périls extérieurs et non militaires.

La Maladie

Une épidémie de choléra va se propager dans le nord du fief (Otford sera particulièrement touché) le ou les clercs du groupe devront lutter contre utilisant à la fois leurs miracles et leur connaissance (Botanique). L'épidémie va se propager comme une trainée de poudre et atteindra le 8 Octobre Redruth. Tout le monde est soumis à l'épidémie (tout aussi bien les chevaliers que les serfs environ 1/5 de la population sera exterminée par la maladie. 40 % affaiblie. La maladie s'attaque à la constitution du contaminé et son état se résout selon les règles du livre III. (Creeping chills pour les règles II). Si les chevaliers sont dans une zone touchée par la maladie ils courent bien entendu le risque d'être atteints (Il est intéressant même que l'un des chevaliers attrape le choléra, cela donne le piment nécessaire à toute vie intéressante !!)

CHILDERIC USTLER

Il est encore de retour !! Complètement obsédé par son excommunication il est devenu fou. Il rode dans le nord du fief (Dans les villages de Hatfield, Otford et Harrow) et prêche la fin du monde. Il a perdu tous ses miracles et ne possède que son éloquence pour semer la panique dans la population souvent crédule. Il sera un facteur qui amènera la révolte paysanne.

Il ne peut faire une action logique. son seul sort sera de maudire les Deguerre. Face au péril de l'épidémie son unique action sera de proclamer que Dieu punit les infidèles et qu'ils sont tous des suppôts de Satan.



LE FEU

Un deuxième péril non militaire peut se révéler extrêmement gênant (c'est le moins que l'on puisse dire) c'est le feu qui se propage dans le comté, allumé à la fois par les Sayorsaxe et les soudards de Wilfried. 2 grands foyers vont être allumés le 6 octobre: les champs de blé du nord du fief et l'abbaye de Stample. Les chevaliers vont devoir trouver une méthode pour contenir les feux violents. Le 8 octobre le feu atteindra Redruth; auparavant tous les villages auront été brûlés.



LES MESSAGERS

Ce n'est pas véritablement un peril pour les aventuriers mais plutot un danger pour les nerfs des joueurs. Ce sont les jeunes ecuyers au service du William qui vont au fur a mesure du deroulement des evenements en relater certaines donnees. Ainsi les aventuriers prendront connaissance des evenements et pourront s'apercevoir de leurs gravites. Chaque information doit arriver toutes les 20 minutes de jeu afin de submerger les joueurs. Les informations a donner sont celles qui sont marquees d'une etoile dans la Chronologie qui va suivre.

SUITE CHRONOLOGIE

13H un 2eme village a ete incendie, il subit les memes scenes horribles *

14H le feu s'accroit et se propage extremement vite *

15H les paysans en revolte massacrent un des ecuyers de William *

18H presque tout le fief est gagne par l'epidemie et par la revolte paysanne *

19H Les Sayorsaxes atteignent la colline rouge. Le nord du fief est normalement a feu et a sang.



Nom

ARNOLD

SAYOR Saxe

Rôle IL VA COMMANDER LE
PREMIER GROUPE D'ASSAUT

APP 12 Description GRAND, MUSCLÉ Race HUN
 Vitesse VISAGE COUPÉ AU COUVEAU Sexe ♂
 Caractère VIF, SANS SCRUPULE, IL VEUT GAGNER
 Cultes CHRÉTIEN CATHOLIQUE
 Langues ANGLAIS 95% FRANÇAIS 30% SAXON 30%

FOR 16	COMPÉTENCES	Scruter	
CON 18	Déplacement silencieux 35%	Ecouter	60%
TAI 12	Esquive 56%	HERALDIQUE	70%
INT 14	BARATIN 60%	FAUCONNERIE	75%
POU 10	PISTER 65%		
DEX 17	CHEVALIER 85%		

Magie 10

VIE 15

FAT 34 - 24 = 10

LOCALISATION

Arm. Vie

Jamb. D.	7	5
Jamb. G.	7	5
Abdo.	7	5
Poit.	7	6
Bras. D.	8	4
Bras. G.	8	4
Tête	7	5

ARMES

R.A. Alt. Dommages Par. Pts

LANCE 27	4	95	1010+104	50	10
EPEE 27	5	90	208+104	85	12
EPEE LARGE	6	50	108+7+104	35	10

ELU

20%

12

Nom

GEORGE ET ROBERT
LES DEUX FILS D'ARNOLDRôle SECONDER
LEUR PÈRE.

APP 3 Description ILS SONT TUMEUX Race HUN
 Vitesse ET ONT L'AIR MAUVAIS Sexe ♂
 Caractère PAS TRÈS FIN, SANS PITIE
 Cultes CHRÉTIEN CATHOLIQUE
 Langues ANGLAIS 65% SAXON 30%

FOR 17	COMPÉTENCES	Scruter	
CON 10	Déplacement silencieux 50%	Ecouter	60%
TAI 14	Esquive 35%		
INT 11	PISTER 70%		
POU 11	CHEVALIER 60%		
DEX 18			

Magie 11

VIE 12

FAT 27 - 24 = 3

LOCALIS

Arm. Vie

Jamb. D.	7	4
Jamb. G.	7	4
Abdo.	7	4
Poit.	7	5
Bras. D.	7	3
Bras. G.	7	3
Tête	8	4

ARMES

R.A. Alt. Dommages Par. Pts

LANCE	4	50	1010+104	30	10
BARTEAU	6	60	108+7+104	60	12

ELU

60%

12

Nom

LES VASSAUX

Rôle FILLER, TUEUR
INCENDIER, VIOLER
ETC

APP 10 Description HOMMES NORMAUX Race HUN
 Vitesse 3 Sexe ♂
 Caractère ENTIÈREMENT DEVOUÉ À LEUR MAÎTRE
 Cultes CHRÉTIENS CATHOLIQUES
 Langues ANGLAIS 60% SAXON 30%

FOR 13	COMPÉTENCES	Scruter	
CON 16	Déplacement silencieux 35%	Ecouter	60
TAI 17	Esquive 35%		
INT 17	PISTER 65%	CHANTS DE GUERRES	95%
POU 14	CHEVALIER 90%		
DEX 13			

Magie 14

VIE 17

FAT 29 - 24 = 5

LOCALISATION

Arm. Vie

Jamb. D.	7	6
Jamb. G.	7	6
Abdo.	7	6
Poit.	7	8
Bras. D.	7	5
Bras. G.	7	5
Tête	8	6

ARMES

R.A. Alt. Dommages Par. Pts

LANCE	5	50	1010+104	30	10
EPEE LARGE	7	50	108+7+104	30	10

ELU

45%

12

ARBALETE 3/10 30% 108+1



Nom OLIVIER GRAUDE-GUGULE Rôle C'EST LE CHEF DES SAUVAGES IL VA OBEIR A WILFRIED

APP 8 Description C'EST UN VÉRITABLE Race HUM
 Vitesse 3 COLOSSE, MONSTRUEUX Sexe ♂
 Caractère IL EST INTELLIGENT ET VAILLANT
 Cultes CHRÉTIEN CATHOLIQUE
 Langues ANGLAIS 65% FRANÇAIS 91%

FOR 18	COMPÉTENCES	Scruter	60
CON 18	Déplacement silencieux 20	Ecouter	60
TAI 18	Esquive 30	RISTEN	70
INT 15	LANCER 70		
POU 5	BARATIN 50		
DEX 10	ELOQUENCE 50		

Magie 9
 VIE 18
 FAT 36 - 30 = 6

LOCALIS	Arm. Vie
Jamb.D. 6	6
Jamb.G. 6	6
Abdo. 6	6
Poit. 6	8
Bras.D. 6	5
Bras.G. 6	5
Tête 6	6

ARMES R.A. Alt. Dommages Par. Pts
 PASSUE 7 90% 10x10x 50% 10
 EPEE CHARDE 7 55% 10x10x 65% 12
 BOULLIER
 LARRE 8 35% 20x 90% 18

Nom SOUDARD TYPE Rôle FRAPPER ET S'ENFUIR !

APP 10 Description C'EST LE TYPE Race HUM
 Vitesse DO SUDARD CHILLARD Sexe ♂
 Caractère OBEISSANT, INTERESSÉ, AVENTURIER
 Cultes CHRÉTIEN CATHOLIQUE
 Langues FRANÇAIS 80% ANGLAIS 30%

FOR 14	COMPÉTENCES	Scruter	50%
CON 12	Déplacement silencieux 60%	Ecouter	50%
TAI 13	Esquive 35%	RISTEN	50%
INT 12	BARATIN 50%		
POU 10	PASSE-PASSE 50%		
DEX 16			

Magie 10
 VIE 13
 FAT 25 - 12 = 14

LOCALISATION	Arm. Vie
Jamb.D. 3	5
Jamb.G. 3	5
Abdo. 3	5
Poit. 7	6
Bras.D. 3	4
Bras.G. 3	4
Tête 7	5

ARMES R.A. Alt. Dommages Par. Pts
 ARBALETE 20 35% 20x4x 2
 HACHE 5 60% 10x7x10x 30 8
 PAILLE 6 60% 20x4x 2 35% 6
 BOULLIER 60% 8

Nom THOMAS DOLDRIGHT Rôle NETTÉ A BAS LES CHEVALIERS VILAIN DE HARROW QUI ONT DETRUIT L'OREE.

APP 16 Description BIEN DE SA PERSONNE Race HUM
 Vitesse 3 IL PARAÎT FRAÎLE Sexe ♂
 Caractère C'EST UN PÉNEUR DANS L'AMÉ
 Cultes CHRÉTIEN CATHOLIQUE
 Langues ANGLAIS 60%

FOR 13	COMPÉTENCES	Scruter	60%
CON 8	Déplacement silencieux 25%	Ecouter	60%
TAI 16	Esquive 30%	RISTEN	30%
INT 16	BARATIN 50		
POU 15	ELOQUENCE 50		
DEX 10	TRAVAIL RÉAL 70		

Magie 15
 VIE 12
 FAT 27 - 10 = 17

LOCALI	Arm. Vie
Jamb.D. 3	4
Jamb.G. 3	4
Abdo. 2	4
Poit. 2	5
Bras.D. 3	3
Bras.G. 3	3
Tête 2	4

ARMES R.A. Alt. Dommages Par. Pts
 PARTEAU 7 70% 10x7x10x 30% 9

Nom SEAF TYPE Rôle SE REVOLTER CONTRE TOUT: LES CHEVALIERS, LA FAIM ETC.

APP 10 Description SERES EN COLÈRE Race HUM
 Vitesse 3 ASSEZ MISÉRABLES Sexe ♂
 Caractère ILS SONT PRIS SANS THOMAS MAIS DESOIR
 Cultes CHRÉTIEN CATHOLIQUE
 Langues ANGLAIS 80%

FOR 15	COMPÉTENCES	Scruter	50%
CON 15	Déplacement silencieux 50%	Ecouter	50%
TAI 13	Esquive 45%	LANCER	70%
INT 12			
POU 9			
DEX 12			

Magie 9
 VIE 14
 FAT 30 - 4 = 26

LOCALISATION	Arm. Vie
Jamb.D. 2	5
Jamb.G. 2	5
Abdo. 0	5
Poit. 0	6
Bras.D. 2	4
Bras.G. 2	4
Tête 0	5

ARMES R.A. Alt. Dommages Par. Pts
 FLEAU 7 35% 10x6x10x 35% 6



20H deuxieme apparition de Childeric Ustler *

22H Wilfried et ses hommes sortent de leur cachette et se precipitent sur Redruth.

8 OCT 1180

8H le decimateur sort des frontieres du fief.

10H les paysans se rassemblent au centre du fief pour manifester leur desir de lapider "le jeune suppot de Satan et sa horde". Ils sont harangues par Childeric

11H la maladie arrive a Redruth *

12H arrivee manquant quelque peu de tact de Wilfried a Redruth * (ils sont eux aussi soumis a l'epidemie)

12H s'ils ne sont pas contrés les Sayorsaxe descendent sur Redruth

13H30 le feu et les paysans arrivent a Redruth*

Wilfried enlève en toute logique la mère de William *

14H arrivee de 20 chevaliers de Raoul de Forcey (ils sont neutres)

Ensuite à Dieu vat !!

CONCLUSION

Après ces evenements le but de Wilfried sera de retourner au chateau des Sayorsaxes de s'y enfermer avec sa capture.

Pour les Sayorsaxe : prendre le chateau de William et revendiquer le fief.

Pour les chevaliers de Forcey arreter les combats et proceder a un rapide jugement (le nombre des blesses et des morts fera un excellent moyen de jugement ! les paysans pourront influencer quelque peu sur le jugement , ils sont facilement maniables le jeu de role va etre la encore determinant)

L'avenir du fief est donc en jeu et les joueurs doivent en prendre conscience. Le test du scenario a montre qu'il pouvait tres bien etre la fin de cette mini-campagne. Il le sera en ce qui concerne Broos le numero 4 apportera les derniers renseignements concernant l'ambiance de la campagne du Moyen-Age. Toute l'equipe espere que vous prendrez autant de plaisir a la jouer et a l'ameliorer que nous. Enfin toutes les suggestions completant la campagne seront les bien venues (surtout que cette campagne n'a voulu que donner un bref aperçu de l'epoque et de la plasticite du systeme adore RuneQuest) La prochaine campagne qui debutera dans le numero 4 , remplaçant celle-ci, sera consacree a l'extraordinaire monde de Majipoor developpe par R Silverberg.

PAR FREDERIC WEIL



LA LETTRE D'ISSARIES

Salut! (ou devrais-je dire
"chers BROOS")

C'est la première fois (et peut être la dernière fois) que j'écris à un magazine et c'est sans doute ma première lettre depuis 3 ans!!

Bref, profitez de cette lettre! L'objet en est, comme vous devez vous en douter, de vous faire part de mes idées ou suggestions à propos de BROOS, qui est, il faut bien le dire la revue que j'attendais.

Venons-en aux faits:

D'un point de vue général, je passe sur les progrès de présentation (qui étaient indispensables), cependant je remarque que du point de vue créativité et innovation, beaucoup de progrès ont été accomplis, il n'est en effet pas très intéressant de s'acheter un magazine pour retrouver, traduites, les mêmes informations que celles de "cults..."... enfin, n'ayant que le n.2 sous la main, je me garderais de m'avancer trop.

Bref, dans l'ensemble, BROOS mérite le qualificatif "d'exceptionnel", mais le plus intéressant est, espérons le à mettre au futur...

Mes suggestions:

Je pense bien sûr à une augmentation du nombre de pages qui permettrait d'ajouter des articles sur de nouveaux jeux basés sur le système RUNEQUEST, mais aussi peut être sur l'excellent jeu qu'est PARANOIA.

Sinon, une rubrique telle que MINDBLAST pourrait aussi donner des précisions sur les points obscurs des règles (par exemple, sur le sort de Darkwall, la fabrication d'objets magiques...) tout ceci dans le genre des "Runequestions" de White Dwarf.

Vous pourriez également faire un résumé des endroits où on peut trouver des règles additionnelles et des éléments historiques: je pense en particulier à Heroes où j'ai trouvé une histoire de l'empire Lunar par Greg Stafford (magnifique!!)

Je suis également intéressé par une éventuelle participation à BROOS, car je connais pas mal de jeux de CHAOSIUM (Superworld, Elfquest, Stormbringer) ainsi que ceux d'autres firmes: AD&D (bien sûr), Maléfices...

Ceci dit, mon jeu préféré reste RUNEQUEST, non seulement à cause de ses règles (pour ma part je suis à mi-chemin entre la 2^{de} et la 3^{ème} édition) mais aussi et surtout à cause du monde de GLORANTHA qui est quelque chose de fantastique.

Remi BACHELET - 95600 Eaubonne

MERCI!

Ca fait toujours plaisir de recevoir une lettre si enthousiaste et bourrée de compliments! La rédaction s'est même battue pour répondre mais on s'est arrangé: on répond à plusieurs! N'importe quoi... Tais-toi un peu, on va avoir l'air de quoi si on se contredit tout le temps! L'esprit d'équipe tu connais? ...Bon, on reprend: j'allais dire que nous sommes désolés d'avoir coupé ta lettre, mais elle est trop longue pour que nous puissions l'intégrer dans le courrier.

On propose justement dans ce numéro un sondage dans lequel il est question de mettre, désormais, un scénario d'un jeu différent dans BROOS. Alors, pourquoi pas PARANOIA? Si, en plus, tu connais bien d'autres jeux, on est tout à fait prêts.. A toi maintenant!

Olivier Fischer de Dijon

Cher ami Runequesteur

Tout d'abord j'adresse un salut à toute l'équipe de BROOS (y mordent pas quand meme ces droles de betes ?)

Nous sommes quelques fanatiques des Runes mais nous nous sentions bien seuls... enfin il existe un radeau sur lequel on puisse s'appuyer !

Il est heureux que votre fanzine aie pu percer sur le marché malgré on s'en doute des montagnes de difficultés. Bravo encore

...
Nous songeons sérieusement à vous adresser quelques unes de nos productions mais cela demandera certainement du temps pour mettre un peu d'ordre et de netteté dans notre fouilli.

Je me permet au passage une requete: où et comment croyez-vous qu'il soit possible de se procurer, en France ou ailleurs, des modules ou packs de l'ancienne édition de RQ surtout Borderlands, Pavis et Trollpack. Ils nous manquent cruellement, meme d'occasion, en Serbocroate avec enluminures ou en photocopies (je sais c'est malhonnete): nous prenons tout... si vous aviez un tuyau.

Nous vous remercions encore pour le bonus que vous apportez dans notre passion commune.

Longue vie aux Broos !

Patrick Degallaix de Valenciennes nous signale l'existence d'une association nommée "Role de Drames" au 159 rue du Quesnoy à Valenciennes

Nous avons également reçu une courte mais néanmoins sympathique missive de Michel Serrat de Toulon.

Merci de tous ces compliments... Pour les productions personnelles n'hésitez pas à nous les envoyer; joignez une enveloppe timbrée à vos noms et adresses pour qu'on vous les renvoie si vous le souhaitez. Quant aux packs, ils sont introuvables dans un quelconque magasin à notre connaissance mais essayer les petites annonces car un pack peut dormir inutilisé chez quelqu'un (C'est dommage alors certains s'entretuent pour les avoir). Sinon essayer les vendeurs d'occasion en Grande-Bretagne dont vous pourrez trouver les adresses dans certains magazines anglais (White Dwarf, ...). Les photocopies sont une bonne solution si vous trouvez quelqu'un assez fou pour laisser casser les tranches des bouquins (Les produits n'étant meme plus fabriqués on ne risque pas de faire du tort à la compagnie)

CHRONIQUES

GLORANTHIENNE

●WRVΛΠΘ†:ΔΥΟΦ~ΨXG□*IIIΟΔΗΔ●WRVΛΠΘ†:

NORDAHL STORMURATH

●WRVΛΠΘ†:ΔΥΟΦ~ΨXG□*IIIΟΔΗΔ●WRVΛΠΘ†:

Invité dans un petit village pour représenter sa tribu de monteur de rhinocéros lors des fêtes annuelles, il y fait la connaissance d'un jeune villageois de 15 ans qu'il va prendre sous sa protection.

Les prêtresses de Chalanna Arroy profitent de sa présence pour lui confier une mission : aller chercher et cueillir des plantes médicinales très rares. Mission qui serait très simple (voir humiliante) pour un valeureux guerrier Stormbull si l'endroit où poussaient ces plantes n'était infesté de Broos ! Tout joyeux de partir pour la première fois à l'aventure, Nordahl partit en compagnie de son jeune ami. Le voyage à dos de rhinocéros se passa bien, mais dès l'arrivée dans la clairière recherchée, l'oeil perçant de Nordahl remarqua un filet de fumée au fond de la clairière. Il mit le pied à terre et s'avança furtivement vers ce campement ; c'est là qu'il aperçut 6 broos, dont certains étaient blessés, autour d'un feu. Son sang de Stormbull ne fit qu'un tour devant ces engeances du chaos : il courut vers Quickbumper, son fidèle rhinocéros, saisit sa lance, et, après avoir son compagnon trop jeune pour combattre, chargea ces créatures impies. La lance

fit sa première victime alors que Quickbumper peut constater combien les carapaces de 2 broos étaient croustillantes. Les broos saisirent leurs armes alors que j'efreinais ma course pour revenir à la charge. Le sol tremblait sous les pas de Quickbumper, les Broos se préparèrent à réceptionner ma charge : le choc allait être violent, mais bref.

Ma lance, plus longue que leurs épées, traverse le torse d'une de ces créatures de part en part avant qu'ils n'aient pu réagir. Je réussis à parer un coup d'épée avec mon bouclier alors que Quickbumper donnait un coup de corne vicieux et puissant à un Broos qui avait osé attaquer son monteur. Je sentis une déchirure froide dans ma cuisse gauche ; j'avais oublié le dernier Broos. Ma riposte fut immédiate : ma lance perfora sa "cuisse", il s'effondra à terre, toujours vivant. Il n'y a pas de place pour la pitié envers le chaos dans un esprit Stormbull, aussi achevais-je cette créature "rampante".

La douleur de ma cuisse me ramena du domaine de la satisfaction à la réalité. Le sang ruisselait le long de ma jambe, mais l'euphorie d'avoir tué 6 Broos apaisait ma douleur. Le premier combat



m'avait appris plusieurs choses : combien j'étais habile à la lance et surtout, que la vie était peu de chose et que si on voulait la conserver longtemps, il ne fallait pas (toujours) laisser libre-cours à la fougue et la témérité qui me caractérisait. Mais j'étais jeune, c'était normal, et pour l'instant, j'étais blessé.

Le jeune villageois me fit un adroit bandage. Je ne pouvais toutefois pas marcher correctement. J'étais obligé de m'appuyer sur ma lance. Je coupais les têtes des Broos et les mettais dans un sac : "Beaux Trophées !" pensais-je, mais ces trophées étaient surtout symboliques. Bon il était temps de chercher les fleurs médicinales. Je posais le sac sur mon rhinocéros et, avec mon jeune ami, nous nous mîmes à chercher. Il y avait plusieurs plantes dans cette clairière et nous n'eûmes pas à trop nous éloigner de Quickbumper. Celui-ci se montrait bizarrement assez nerveux. Je pensais que, comme pour moi, c'était l'ivresse et la nervosité qui suit sa première victoire. Mais je sus vite que je me trompais en voyant une lance se planter dans son épaule antérieure droite. Pris de panique et blessé, Quickbumper suivit son instinct et s'enfuit au plus vite. Je me retrouvais seul avec mon protégé, au milieu d'une clairière et étant obligé de m'appuyer sur une lance pour marcher. J'essayais de discerner qui (ou quoi) avait bien pu lancer son javelot sur mon rhinocéros. Je n'eux pas longtemps à attendre car une douzaine de morocanthes sortirent des fourrés. Celui qui semblait être le chef nous somma de nous rendre. "Jamais" lui criais-je en tentant de saisir ma hache. Ils nous encerclait, je pus en dénombrer quinze. Je m'apprettais à mourir bravement quand ils nous lancèrent un grand filet.

Handicapé par ma jambe, je ne pus plonger pour l'éviter : nous étions piégés, empetrés dans les mailles du filet lesté. Je me débattais et tentais de déchirer quelques mailles avec ma dague, dans la nuque, on avait dû m'assommer. J'étais vêtu du strict minimum et ficelé comme un vulgaire saucisson. Ma jambe était soignée et un bandage couvrait ma blessure. Je m'étonnais de "tant" de soins à mon égard, mais l'un des morocanthes m'expliquait que j'allais marcher "longtemps". On me mis un collier et je ne me souvins plus de rien. Seulement j'avais pu apercevoir le jeune villageois à quatre pattes en train de brouter, un collier autour du coup : ces colliers nous transformait en animaux, maudits morocanthes ! Je jurais de me venger.

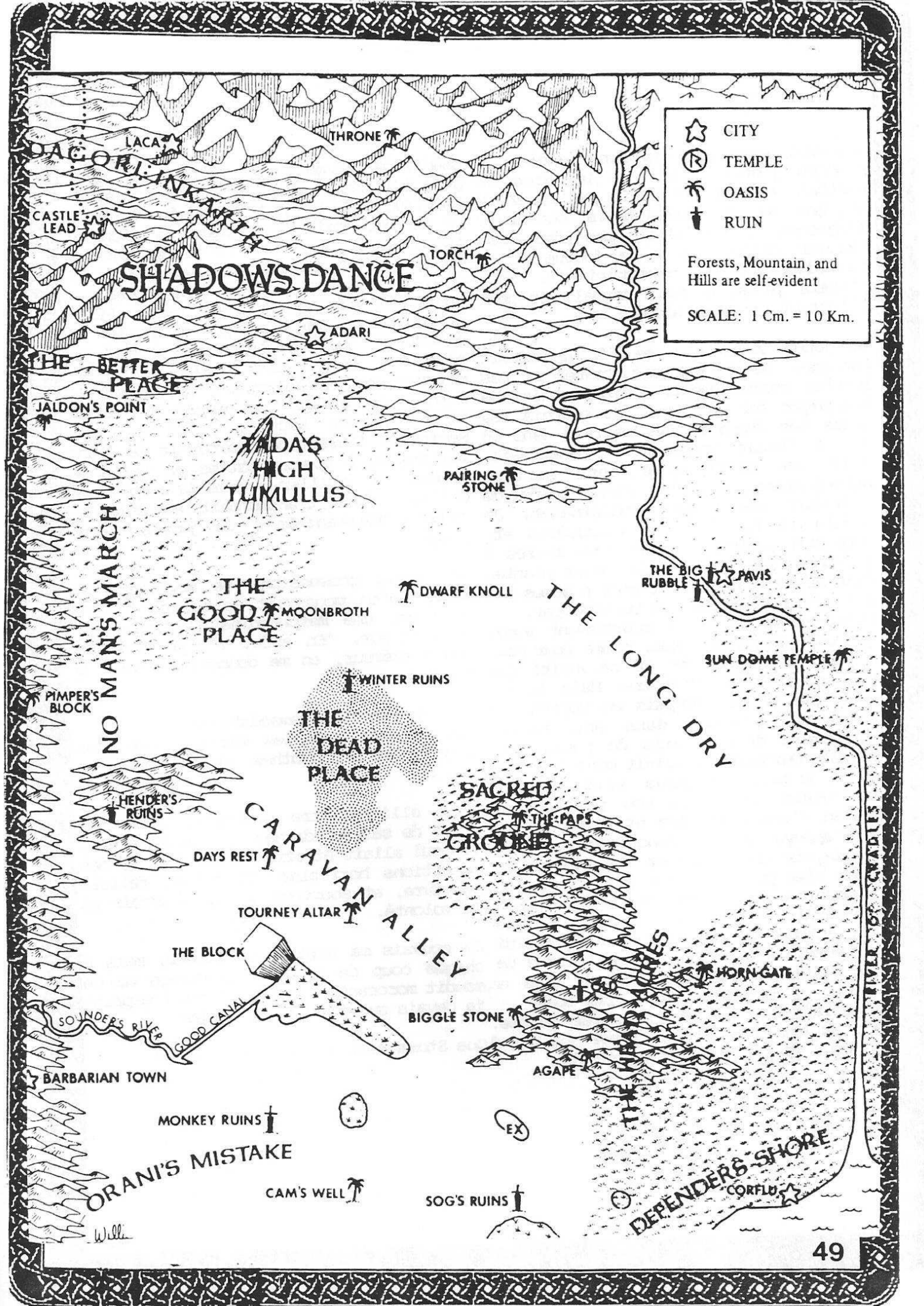
Je repris possession de mes capacités alors qu'on monnétait ma vente. "Je ne suis pas une marchandise !" hurlais-je avec fureur. "En effet !", me répondit mon acquéreur, en me donnant un coup de fouet.

"Où va-t-on" lui demandais-je
"Là où vont tous les esclaves que nous amènent les morocanthes, aux mines de sel !".

Nous allions être enchaînés dans les mines de sel, condamnés au travail à vie, vie qui allait être très brève à cause des conditions horribles. Il allait falloir survivre, et surtout garder l'espoir et la volonté.

Je couvais ma colère, ma fureur, mais à chaque coup de pioche, le visage de ce maudit morocanthe me revenait à l'esprit : je devais survivre et me venger

Que Storm Bull m'y aide !



☆ CITY
⊗ TEMPLE
🌴 OASIS
⚰ RUIN

Forests, Mountain, and Hills are self-evident

SCALE: 1 Cm. = 10 Km.

SHADOWS DANCE

Prax et Sartar

CE QUE VOUS SAVEZ DEJA

Le bloc : Avant l'Aube du Temps, une grande Montagne de Vérité, appelée l'EPIEU se trouvait au centre du monde. Au cours de la Guerre des Dieux, une armée des forces du Chaos envahit cette montagne et cette profanation provoqua son explosion qui projeta des quantités de fragments de la "pierre de vérité" dont elle était faite dans tout le cosmos. Un énorme morceau rebondit contre le ciel et s'abattit sur la terre. Il atterrit dans les plaines de Prax où STORM BULL (le Taureau-Tempête) était en train de lutter avec le Diable. Cet énorme rocher s'abattit sur le Diable, l'écrasant et l'extirpant de son corps.

Ce rocher, maintenant appelé LE BLOC, est toujours planté dans les plaines de Prax. Il mesure un demi-kilomètre à la base et une hauteur de deux kilomètres. Il est flanqué par des collines de poussière. Sous ce Bloc, se trouvent les restes du Diable qui se dissolvent lentement dans la BONNE RIVIERE.

Le BLOC, la plus grosse pièce de Pierre de Vérité du monde, est rarement creusée parce que cette pierre est quasiment indestructible. Seul l'ADAMANT, un métal mythique, fait de Pierre de Vérité forgée, peut permettre de le creuser. Tout outil fait d'adamant est un trésor des dieux, connu des hommes.

De plus, le BLOC est un endroit sacré pour les adorateurs de StormBull qui le gardent en permanence. Ils croient que le fait de prélever un morceau de la Pierre du Bloc aide le Diable. Ils interdisent tout minage et patrouillent les collines

Le BLOC se trouve à 130 kilomètres au Sud-Ouest de PAVIS

CORFLU : Ce port fut initialement bâti sur la Côte des Défenseurs par les JRUSTELI, les Etudiants des Dieux, au cours du Second Age (vers 750). Pendant un moment, il fut propère, commerçant avec les nomades de Prax et pillant le contenu des Berceaux qui descendaient la RIVIERE DES BERCEAUX et qui contenaient des Enfants de Géants et des quantités d'objets magiques.

Lorsque les Géants prirent leur revanche sur les Jrusteli, ZOLA FEL, le Dieu de la rivière, les Jrusteli creusèrent des canaux et essayèrent d'amdouer le Dieu ZOLA FEL, mais ce fut en vain. Lorsque les Jrusteli furent vaincus, les mers furent fermées, Corflu fut sacquée et abandonnée pour devenir un endroit où les nomades venaient abreuver leurs montures. Les alluvions étaient si importants que le cours de la rivière fut dévié et, maintenant la rivière se jette dans la mer à plus de 20 kilomètres de Corflu.

Avec la conquête de Prax par l'Empire Lunar, Corflu a retrouvé une certaine prospérité. L'Empire essaie de construire un port nouveau à partir des ruines.

L'EMPIRE DE LUNAR : Cette nation est la manifestation politique de la LUNE ROUGE, une déesse créée en 1220 par plusieurs prêtres et shamans renéats de divers cultes. La déesse laissa derrière elle son Empire et s'éleva vers le ciel 27 ans plus tard, installant ainsi la première lune dans le ciel de Glorantha depuis le Temps des Dieux. L'empire utilisa ses liens avec le Chaos pour contrôler cette déesse et la mettre à la place où elle est. Cette utilisation des forces du Chaos lui valut la haine de beaucoup de créatures de Glorantha, mais a aussi rendu l'Empire extrêmement puissant. L'Histoire Impériale a enregistré de grandes victoires et de petites défaites, puis de plus grandes victoires et de plus petites défaites, et cela continue.

A l'époque où vous vivez, l'Empire a conquis les terres intérieures et s'est étendu au sud de la Passe du Dragon, envahissant le Royaume de Sartar, avant de marcher dans les plaines de Prax pour construire un port nouveau à Corflu. Toute la vallée des Berceaux est sous la domination des Lunars. La tribu barbare dominante dans la région, la tribu des SABLE, est un allié des Lunars.

LES MAMELONS (the Paps) : Les Mamelons constituent un territoire sacré d'EIRITHA et de son fils, WAHA. Ce qu'on appelle les mamelons, ce sont des ruines très ancienne qui datent du Temps des Dieux, lorsque la terre était beaucoup plus fertile. Les Prêtres et les Prêtresses qui vivent à cet endroit, mènent une existence très luxurieuse, à l'écart de la vie nomade. Des vestiges de nombreux cultes anciens peuvent y être trouvés.

Les mamelons se trouvent à 70 kilomètres Sud/Sud-Ouest de Pavis.

LES RUINES (La Vieille Pavis) : En l'an 800, les Géants réagirent devant le sort que les Jrusteli faisaient subir à leurs berceaux à VOLBERCEAUX et à Corflu. Une bande d'entre eux écrasa Volberceaux et construisit à sa place la ville de PARAGUA, entourée de murailles cyclopéennes, afin de surveiller les progressions de leurs berceaux. Ils attendirent que leur allié, le Dieu ZOLA FEL, en ait fini avec Corflu.

Mais en 830, le Héros PAVIS combattit contre eux et les chassa de Paragua. Il installa son peuple dans les grandes murailles et ainsi commença la première habitation humaine de ce site.

La ville de Pavis était un solide allié de l'Empire des Amis des Wyras, parfois l'allié et parfois l'adversaire des bandes de nomades des plaines de Prax, pendant près de 300 ans. Finalement, lors de la chute de l'empire allié, la ville tomba dans les mains de JALDON DENT D'OR, le Héros nomade.

Depuis ce temps, les ruines n'ont été occupées que furtivement par les humains, largement dominés par les Trolls et souvent utilisée comme un refuge par les hors-la-loi et comme une zone d'aventure pour les audacieux.

Les Murs construits par les Géants sont à l'échelle de leurs constructeurs et les restes de plus d'une ancienne culture gisent en leur sein, ainsi que beaucoup de cavernes creusées par les Trolls et des repaires de hors-la-loi. Tout le monde sait qu'il y a de fabuleux trésors à y découvrir mais que la mort y rode aussi.

L'Esprit de Pavis, longtemps privé d'une adoration correcte, a quitté les Ruines pour s'installer dans un nouveau temple à Pavis-la-Nouvelle, hors des murailles. C'est pourquoi, les Ruines, dépourvues de leurs Esprits, sont simplement "Les Grandes Ruines".

LA VALLEE DES BERCEAUX : Des berceaux descendaient jadis le long de la Rivière des Berceaux. Les archives de l'Ere des Dieux en parlent comme d'un phénomène courant. Au cours du Premier Age et du Second Age, les Jrusteli pillèrent ces berceaux pour s'emparer des artefacts magiques qu'ils contenaient pour protéger les enfants des Géants et les aider à grandir. ZOLA FEL est le dieu de la rivière.

Au début, les Jrusteli abordaient les berceaux en mer, mais trop d'entre eux leur échappaient et atteignaient leur mystérieuse destination. Les avides Jrusteli construisirent alors Corflu pour intercepter les berceaux avant qu'ils n'atteignent la mer, mais ils s'aperçurent que les nomades de Prax les interceptaient bien avant qu'ils n'atteignent Corflu. Finalement, les Jrusteli construisirent la ville de VOLBERCEAUX, très haut dans la vallée, de manière à s'emparer des berceaux avant les nomades (vers 750).

VOLBERCEAUX fut détruite par les Géants et la rivière elle-même détruisit lentement Corflu. Au début du Troisième Age, la rivière était calme et sereine, mais il n'y avait plus de berceaux.

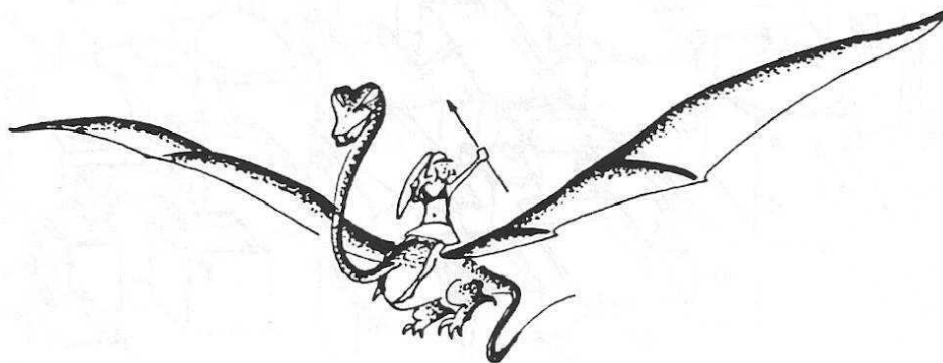
Depuis le début du Troisième Age, la vallée de la rivière a constitué une excellente région de pâturage que les guerrières tribus de nomades se disputent âprement. Maintenant que l'Empire de Lunar est arrivé, la vallée doit être pacifiée pour que des fermiers de Lunar puissent s'y installer et travailler la terre qui est si fertile.

LA REGION MORTE : Au cours de son combat contre le Diable, STORM BULL fût jeté à terre, presque mort. Sa concubine, EIRITHA, qui se cachait dans la terre, s'empara de tout le pouvoir de la terre à cet endroit pour le donner à son amant. Revitalisé et réveillé, le Taureau des Tempêtes se releva et reprit son combat contre le Diable jusqu'à ce que le BLOC cloue celui-ci au sol.

La région de Prax qu'Eiritha a privé de sa puissance est restée morte jusqu'à ce jour. Seules les plantes les plus coriaces poussent dans cet endroit et la plupart d'entre elles sont empoisonnées. Lorsque les soudaines averses, courantes dans tout Prax, frappent la région, elles ne réussissent pas à abreuver cette terre. L'eau s'évapore rapidement, laissant une fine poussière alcaline qui reste suspendue dans l'air, endommageant les poumons et brûlant la peau de ceux qui osent progresser malgré tout. Aucun vent ne souffle dans cette région et la poussière reste sur place, soulevée par les pas de ceux qui, comme certains brigands ou hors-la-loi, y trouvent un refuge contre leur poursuivants.

Parmi tous ses traits nocifs, le plus évident est qu'il est impossible de regagner du Pouvoir dans cette région et toute magie Rûnique ne peut être utilisée qu'une seule fois, exigeant ainsi un nouveau sacrifice lorsque son lanceur est ressorti de la région. La région suce tout le Pouvoir qui est utilisé dans des frontières, mais peut-être qu'en utilisant beaucoup de pouvoir pendant longtemps...

La Région Morte se trouve à 80 kilomètres au Sud-Ouest de Pavis.



PAVIS (Pavis Hors des Murailles) : En 1575, une bande de colons arriva de Sartar et fonda une ville marchande et un fort à l'extérieur des murailles cyclopéennes des ruines de Pavis. L'Esprit de Pavis, qui avait protégé les ruines, s'associa avec le culte d'Orlanth et s'installa dans la nouvelle ville pour y mener une autre vie.

En 1610, seulement après 35 ans qu'elle ait été créée, la Nouvelle Pavis se rendit à une armée de Lunar. Depuis ce temps, elle est devenue une étape majeure sur la route qui mène vers Corflu et est devenu un centre de rassemblement pour les courageux Lunars qui envisagent de civiliser la Vallée des Berceaux.

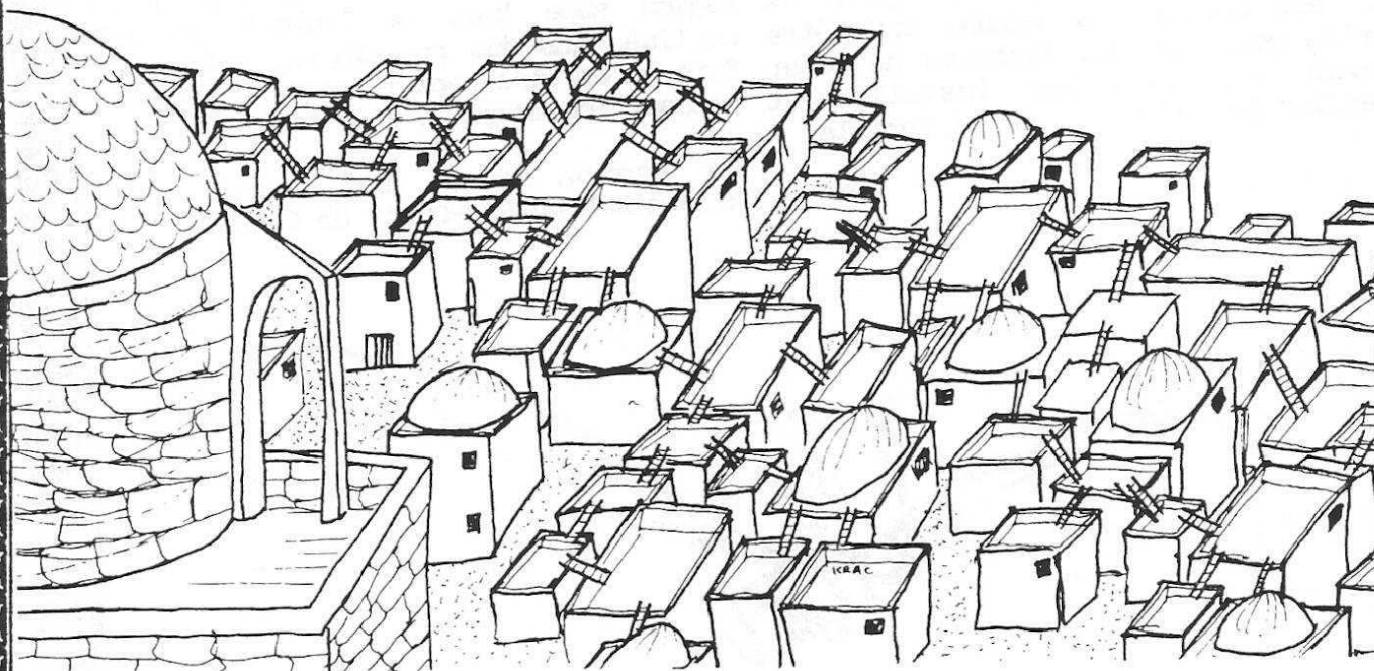
Les ruines toutes proches constituent une attraction irrésistible pour les aventuriers qui espèrent y trouver des trésors et des objets magiques anciens.

Pavis se trouve sur la rive Nord de la Rivière des Berceaux.

SARTAR : Le Royaume de Sartar était un fier royaume de barbares des collines dans la région de la Passe du Dragon qui résista vaillamment, mais en vain, contre l'avance de l'Empire de Lunar. Un prince de la Maison Royale conduisit quelques colons à travers les plaines de Prax et alla fonder la ville de Pavis.

En 1602, l'Empire de Lunar réussit enfin à battre Sartar qui est maintenant un de ses satellites dirigé par un monarque qui n'est qu'une marionnette entre leurs mains. Pavis est pleine de réfugiés de Sartar et les autorités de Lunar sont constamment attentives à démasquer les divers complots qui visent à libérer Sartar.

La capitale de Sartar, **BOLDHOME**, se trouve à environ 190 kilomètres à l'Ouest de Pavis.



HUIS CLOS

●WVRZPOT:AYO#ZWXGIX*IIIOT+X●WVRZPOT:●

NOTE : pour ne pas gacher leurs plaisirs, les joueurs ne devront pas lire le scénario. Il a été construit de telle manière pour qu'il puisse s'intercaler entre deux épisodes d'une campagne tant que celle-ci se déroule dans Sartar.

Néanmoins le groupe d'aventuriers doit adorer les cultes qui s'opposent à l'avancée Lunar. Les cultes recommandés seront donc : Orlanth, Chalana Arroy, Issaries, Yelmalo, Humakt, Eumal. Les Dieux barbares doivent être évités.

Le scénario est présenté tel qu'il fut joué dans ma propre campagne sartarite.

L'introduction ne donne qu'un bref résumé de cette campagne. Elle peut être naturellement transformée selon le contexte voulu par chaque maître. Enfin, il est fortement recommandé de donner une ambiance "Cthulhuoïde" au scénario.

INTRODUCTION :

La guerre fait rage. Depuis le "Désordre Violent" de 1617 les phalanges Lunar ont progressé dans la Passe des Dragons. Les armées Sartarites ont été obligées de reculer, laissant Boldhome ville ouverte. Prax a été témoin de violents affrontements entre les forces de la "Divine Rouge" et celles du "Taureau des Tempêtes". Malgré leur féroce courage, les Khans des prairies ont du plier devant les structures ordonnées des hoplites Lunar. Les orages fantastiques prévue de la colère du fanatique Taureau des Tempêtes ont lutté et luttent encore mais en vain contre la progression de la "Frontière Brillante" (Glow Line). En cette semaine de l'Illusion, les troupes sartarites, défaites une nouvelle fois, se replient en désordre, démoralisées par les pluies battantes des terribles orages divins.

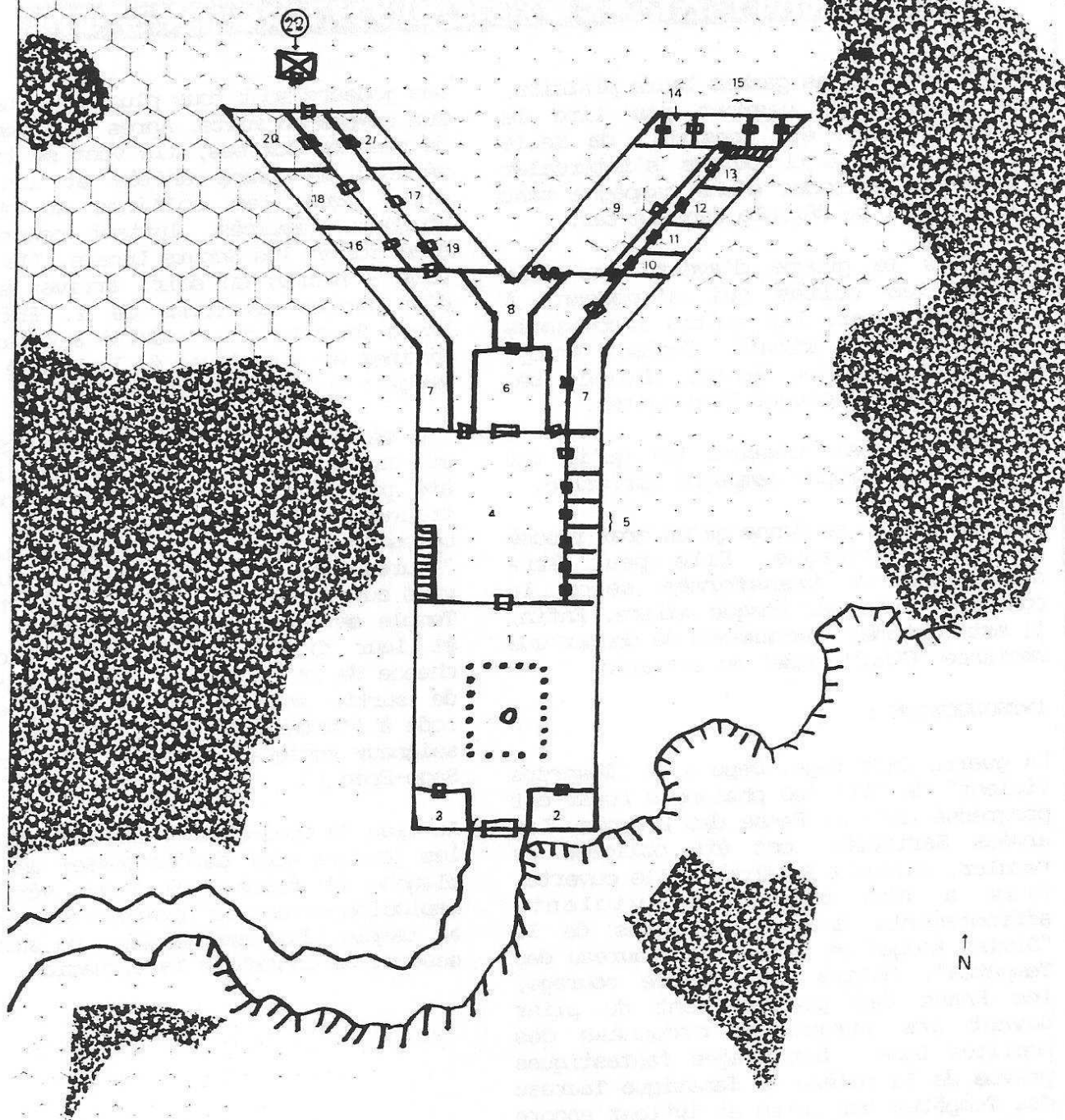
Les joueurs sont tous plus ou moins liés aux armées en fuite. Après deux semaines de marches forcées, ils vont se trouver séparés de leurs unités et ils vont errer dans les collines au sud de Boldhome, épuisés, luttant contre les éléments et les Scouts Lunars. Ils vont, vers 9 heures du soir, arriver en vue d'un temple en forme de Y. Enfin un havre de paix qui a résisté aux tempêtes divines et chaotiques de la Déesse Rouge : Un temple de Lanknor Mhy.

Ils seront bien reçus par IVA WESTHILL et, surpris ils s'apercevront qu'ils ont été précédés. 3 monteurs de bisons se trouvent dans le perystile avec leurs bêtes puantes. Ce sont des fanatiques du "Taureau des Tempêtes". Iva se tournera vers eux alors que les lourdes portes du Temple se fermeront avec un bruit sourd et leur dira : "vous avez eu de la chance de rentrer mais il sera plus dur de sortir avec la chose horrible qui rode à l'extérieur et qui a dévoré notre seigneur runique bien aimé Yafu Tarns la Sage-Epée !".

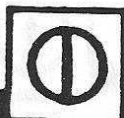
Au lieu de trouver un repas bien mérité, les joueurs vont devoir passer une nuit blanche et faire face à une véritable implosion de crises internes et externes au temple. Ils devront afin de survivre essayer de contrôler la situation.



LE TEMPLE



YD



LE TEMPLE DE LANKHOR MHY :

C'est le temple mineur bâti en 1345 par les sages gris venus du Pays Béni (Holy Country).

Les cultes des Apporteurs de Lumières commençant à s'installer petit à petit chez les rudes barbares de Sartar, le Temple servit de relais entre le Temple de Nochet et Celui de Brume Rouge, capitale de Tarsh. Sa principale fonction fut d'assurer la sécurité des courriers des Sages Gris. Vers 1610 le Temple devient dépositaire des archives secrètes du Temple de Pavis qui venait de se plier à l'ordre Lunar. Il s'est déchargé de sa fonction trop lourde à assumer, en transmettant les documents aux Sages Gris du Pays Béni. Depuis la reprise des guerres Lunar, le Temple sert surtout de refuge aux désemparés. De ce fait une tolérance certaine s'est instaurée dans le temple.

Les bâtiments :

Vue de l'extérieur, c'est un temple de 70 mètres de long possédant 3 branches qui forment la rune de la Vérité. Il n'y a pas de décorations et les couleurs des murs extérieurs oscillent entre le blanc sale et le gris. Le temple est composé de 2 étages. Seul le premier est décrit car le 2ème n'est qu'un grenier qui servait de bibliothèque en de meilleurs temps. Le style architectural est de celui de la Grèce Antique.

7. Bibliothèques :

Le temple possède en tout, environ 5.000 écrits, livres, manuscrits de pierre, de peaux, rouleaux, etc, dont le livre des horreurs pourpres.

Il est à noter qu'aucun véritable classement est imposé et que chaque sage ou acolyte s'est constitué une mini-bibliothèque, ce qui se traduit par une "pagaille monstre" (à prononcer avec l'accent de Corflu bien sur !).

8. La Chapelle Sacrée :

C'est ici que les rites en l'honneur de la connaissance se tiennent. C'est aussi ici que Ron médite et c'est ici qu'il sera assassiné.

9. Salle d'entraînement des Lankhar Mhy

Une porte secrète permet de passer de cette salle à la chapelle. Elle a été fabriquée par les Kraslitites.

10. Cellule de IVA

11. Cellule de Lankin Barberousse

12. Cellule de Dan le Pavique

13. Cellule du Seigneur Runique récemment "décédé".

14. Chambre occupée par Fleeter Neem. Il cache dans un petit coffre les étoiles de Krarsht et dans son armoire différents costumes d'apporteurs de lumière.

15. Cuisines, Toilettes et Chambres des Acolytes

16. à 20. Chambres réservées aux apporteurs de lumière et aux invités, la numéro 20 est occupée par le Troll et la 19 par l'Elfe réfugié.

22. Toilettes extérieures

Très importantes, car elles sont l'unique sortie ou entrée aux souterrains de Krarsht.

NOTA : La chambre de Ron Tempe-Grises se situe au niveau du grenier et elle est très bien meublée. On y accède par des escaliers situés entre la pièce 19 et les locaux 15.

LES PERSONAGES NON-JOUEURS :

Ils sont la clé du scénario. Chacun doit être travaillé par le Maître de Jeu. L'accentuation des traits de caractère est une assez bonne méthode pour attirer l'attention des joueurs.

Chaque personnage non-joueur doit rentrer dans le champ visuel des aventuriers avec un décalage temporel pour ne pas noyer les joueurs sous un déluge de noms plus ou moins barbares.

Le Maître de Jeu devra former le caractère des joueurs et rendre l'ambiance presque "Cthulhoïde" qui règne.

Dernier conseil, il est sage de distribuer une photocopie de la table de relation des cultes (celle de CULTS OF PRAX, CULTS OF TERROR, LA COMPANION et à la rigueur, celle de GODS OF GLORANTHA.

LES SAGES DU TEMPLE :

RON TEMPE GRISES : chef bibliothécaire, sexe masculin, sage gris, prêtre runique, 85 ans, de Lankhar Mhy.

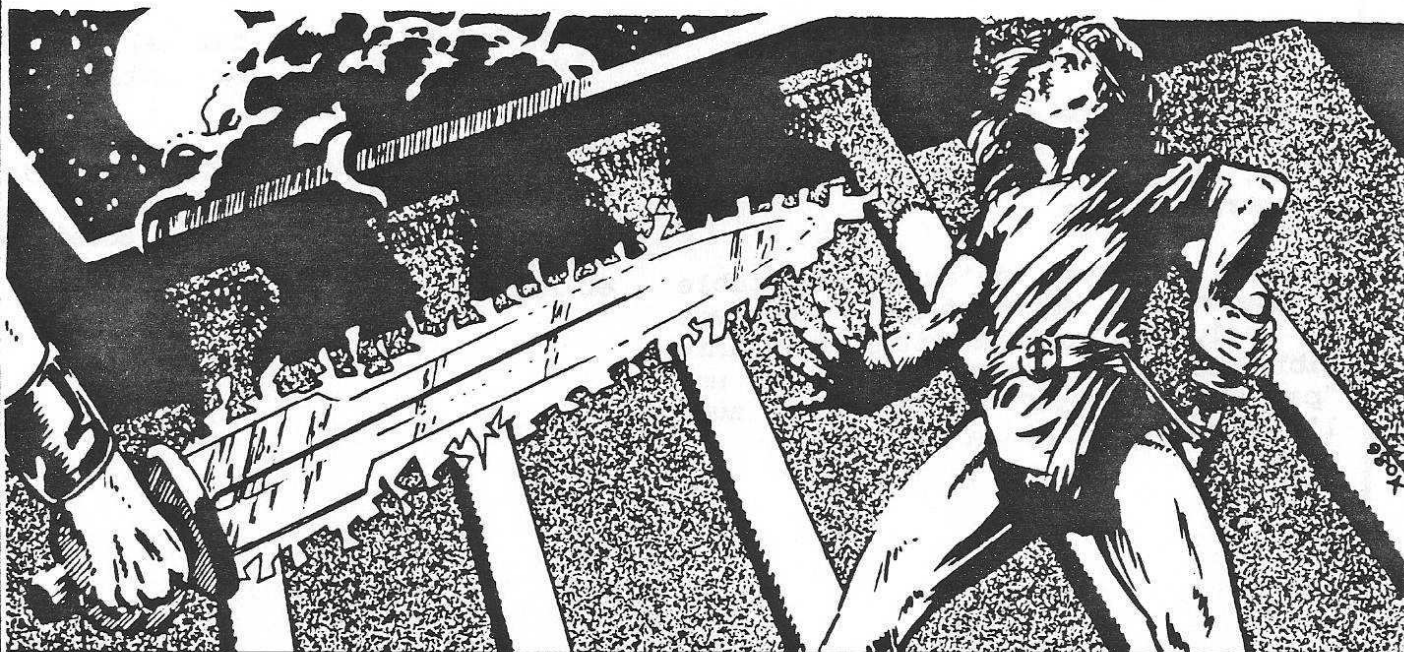
FO	CON	TAI	INT	DEX	POU	APP
8	13	15	19	13	19	9

PDV 14	JD 2/5	
PM 19	JG 2/5	magie
RA 3+4=7	AB 0/5	
	PO 3/6	
	BD 2/4	
	BG 2/4	
	T 0/5	

TALENT :

Eloquence.....	85 %
Parler, écrire et lire	115 %
Lunar.....	95 %
Langue marchande.....	85 %
Langue Tempête.....	90 %
Connaissance des animaux.....	50 %
du milieu humain.....	95 %
Botanique.....	90 %
Premiers soins.....	45 %
Connaissances de Glorontha....	85 %

Prêtre depuis 55 ans, Ron est un passionné des Lunar. Il a amassé une énorme masse de connaissance sur eux. Il n'en reste pas moins qu'il commence à devenir gateux et il sera rapidement dépassé par les événements. Il ne fera confiance qu'aux membres des apporteurs de lumière. étant l'autorité suprême, il en abusera et demandera aux joueurs non membres des apporteurs de faire des travaux stupides : apporter un repas dans sa chambre, recherche d'un livre introuvable, nettoyer le perystile, etc.



Les Bibliothécaires adjoints

Ils sont rivaux pour l'obtention du poste de Ron et comptent bien profiter du contexte pour s'emparer de l'autorité du temple. Le plus ambitieux Dan le Pavique est le moins dangereux car il préfère garder la voie légale. Le plus dangereux reste Lankin Barberousse car c'est un adepte de Krasht et il compte bien prendre le pouvoir durant cette nuit profitant du désordre causé par l'intrusion de tant d'étrangers. C'est lui qui tuera Ron.

IWA WESTHILL : initiée de Kkanklor Mhy, femme de 45 ans.

FO	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
12	8	13	15	16	18	15

Talents : écouter 90 %, baratin 45 %, parler lire écrire Prascien 90 %, botanique 75 %, parler marchand 65 %, épée courte 65 %, parade 50 %.

La plus fidèle à Ron. Son véritable but est d'apprendre pour apprendre. Elle a un caractère très spécial allant de l'hystérie à la catatonie elle est cyclotomique surtout durant les périodes de stress. En cas de danger (c'est le cas d'environ toutes les heures durant cette nuit) elle se mettra à hurler et à s'accrocher au joueur le plus proche (son caractère s'explique par une mise en esclavage des sens et près de 15 ans de prostitution sacrée chez Uleria).

DAN LE PAVIQUE : initié, homme de 27 ans.

FO	POU	CON	TAI	INT	DEX	APP
9	18	9	15	18	9	9

Eloquence 65 %, botanique 90 %, connaissance Glorantha 80 %, estimer 85 %, parler, lire et écrire Pavique 90 %, lelotion 65 %, sartarite 65 %, errolien 65 %.

Il est le plus jeune et a été envoyé par les sages de Pavis pour compléter sa formation à ce Temple. Il fait partie de la fonction lunar de ces sages et sera donc apparu à toutes actions contre les lunars. Il est arrogant (vieille noblesse de Pavis matiné de sang noble lunar) et à le profil typique du jeune loup avide de pouvoir. C'est lui qui se montre le plus empressé de remplacer Ron. Il accusera un des aventuriers de l'assassinat puis se rétractera. En fait, c'est un grand timide qui en étant un extraverti.

LANKIN BARBEROUSSE, initié de Lonthar Mey, homme de 39 ans, Initié de Krasht, initié de la Chauve Souris Pourpre

FO	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
18	10	11	18	16	19	12

PM	PF	BD	PVD	JD	JG	AB	PO
16	28	+1D4	10	2/4	2/4	0/4	3/5

BG	BD	T
2/3	2/3	2/4

Talents : pister 56 %, se cacher 90 %, déplacement silencieux 60 %, baratin 50 %, parler, lire écrire sartarite 65 % Pélaron 90 % marchand 35 %, passe-passe 65 %, connaissance Glorantha 65 %, épée courte att : 65 % par : 35 %, main gauche att : 25 %, par : 75 %, lancer étoile de Krasht att : 90 %, garrot att : 65 %, magie.

C'est le traître, l'initié de Krasht qui utilisera ses talents et profitera de l'occasion pour prendre le temple d'assaut. C'est un agent double et dès qu'il pourra, donnera le temple aux lunars. Il tuera durant le scénario Ron et maquillera son crime en accident. Il sera extrêmement mieuille avec le sHunakti et les Orlanthi. Il évitera discrètement dess Storn-bulls. Il sera chargé par Ron (qui a entière confiance en lui) de guider les aventuriers. Il fera soupçonner Dan qu'il traitera de vendu aux lunars, etc.

LES AUTRES MEMBRES DU TEMPLE

3 acolytes (membres laïques)
2 cuisiniers
1 portier

Un des cuisiniers est au service de Loukin et essayera d'empoisonner un des Strom-bulls (POT 6).

Deux des membres laïques sont de élèves d'IVA et lui sont dévoués.

Les autres peuvent être mené par n'importe qu'elle autorité.

Il sont tous extrêmement apeurés par le "montre de la nuit" et deux acolytes sont morts en voulant s'enfuir. Les bruits de leurs morts ont provoqué une véritable panique dans le temple et la sortie du seigneur runique qui finit lui aussi noyé. Les bruits étaient véritablement affreux.

LES AUTRES PNJ

DURECORCE ALDRYA, initié Elfe, homme de 25 ans.

FO	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
8	9	12	15	15	20	15

PDU	JD	JG	AB	PO	BD	BG	T
11	2/4	2/4	6/4	6/5	3/3	3/3	4/4

RA 2 + 1 = 3

Talents : écouter 65 %, scruter 70 %, pister 90 %, parler aldiyami 90 %, parler langue marchande 60 %, esquiver 65 %, botanique 60 %, arc elfe 75 %, épée courte att : 60 %, par : 70 %, lance att : 70 %, par 50 %, magie.

Réfugié dans le temple car il est pourchassé par les lunars, sa tribu a été entièrement exterminée par des Trolls lunars. Il est complètement affolé et se méfiera de tout le monde. Il essayera de tuer par tous les moyens le troll présent. Il est pour la manière forte. Il est important car il est porteur d'un message pour les Yelmalious du Temple du Dore Soleil de la vallée des bêtes concernant une arme secrète des lunars.

FLEETER NEEM, illuminé de Nysalor, homme de 58 ans.

FO	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
8	7	15	16	21	8	8

PVD	JD	JG	AB	PO	BD	BG	T
11	6/4	6/4	4/4	8/5	8/3	8/3	7/4

Talents : se cacher 50 %, éloquence 95 % parler Pelson 99 %, sartarite 50 %, langue marchande 65 %, connaissance Glorantha 100 %, épée longue att : 50 %, par : 50 %, baton att : 30 %, par : 30 %

Les points d'armes 'expliquent par l'arme du seigneur runique d'Issaries qu'il prétend être.

Il s'est trouvé dans le temple pa la "chose" alors qu'il venait chercher un renseignement. Il est lunar et répondra bizaremment à toute question. Il préférera philosopher que prendre des décisions. Il se fait passer pour un seigneur runique d'Issaries et sera donc le membre le plus important après la mort de Ron dans le temple. Il sera très amical avec les apporteurs de lumière mais essaiera de leur donner de mauvais conseils. Il souhaite avant tout trouver un livre, le livre des horreurs pourpres. Il a reconnu Lankin comme adepte du chaos et l'aidera dans sa mission. Il augmentera l'angoisse distillée par la menace externe en rajoutant des détails affreux. Il faut noter qu'il cache dans sa chambre les étoiles *krshtites*.

LES TAUREAUX DES TEMPETES, 3 initiés, hommes de 30 ans, 24 ans, et 22 ans. Krogan, vent d'orage, Kriska, petit sabot, Zelan, bête rouge.

FO	POU	CON	TAI	INT	DEX	APP
18	10	16	14	11	16	10

DVD	JD	JG	AB	PO	BD	BG	T
15	4/5	4/5	6/5	8/6	3/4	3/4	5/5

Talents : scruter 65 %, sentir chaos 30 %, chevaucher 75 %, paler praxion 50 %, marchand 30 %, premiers soins 39 %, hâche att : 75 %, par : 50 %, bouclier par : 75 %, lance att : 70 %, par : 35 %, massue att 35 %.

Fanatiquement antichaos, ils sont extrêmement impulsifs et voudront tout casser, fabriquer un belier, et tout massacrer « la chose ». Devant tout refus, ils deviendront comme fous et accusent tout le monde d'être membre chaotique (le troll sera épargné) l'Elfe sera en à leurs

GUSH GROM, seigneur runique de Zorak Zoran, homme de 30 ans.

FO	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
23	18	11	13	15	8	7

PDU	FM	PF	MD	RA	JD	JG	AB
15	15	41	+2D6	1+4=5	6/7	6/7	3/7

PO	BD	DG	T
6/8	6/6	6/6	7/7



Talents : mace att : 125 %, par : 95 %, dommages 1D10 + 2D6, fronde 90 %, bouclier 85 %, camouflage 45 %, grimper 65 %, écouter 90 %, langue troire 90 %, marchand 45 %, magie: Bludgeon 2, Darwall 2, Healing 3; Berserkx3.

C'est un grand seigneur qui accompagne en mission diplomatique les taureaux des Tempêtes. Il sera hautain et surtout très coléreux. (ça fait très mal un seigneur runique de Zorak Zaran en colère). Il exécutera d'un coup de poing un des cuisiniers parce qu'il n'a pas trouvé le sirop d'araignées ! Il sera encore plus fou lorsque le danger arrivera. L'elfe s'il le trouve lui servira de digestif un peu fibreux pour son compliqué appareil digestif. Il répète toutes les minutes GRUMPH ! son sobriquet est donc Grumph.

L'INTRIGUE

Les Krashatites ont décidé de prendre ce temple afin de le donner aux lunars et donc renforcer leur influence. Par le biais de Lankin et aussi de Fleeter ils vont assassiner le bibliothécaire Chaf et prendre le pouvoir.

Son niveau externe par des sorts d'illusions extrêmement puissants, ils feront croire à l'existence d'une "bête" qui rode autour du temple depuis un jour et une nuit. Cette menace doit donner le sentiment d'être une véritable horreur type Gorp Geant ou même Sloggath. Au fur et à mesure que la tension interne augmente la pression externe se fera plus forte et s'exprimera par des bruits extrêmement angoissants type arbres brisés, hurlements de folies, etc. Si l'attaque finale est adaptée, la bête pourra montrer le bout du tentacule.



EVENEMENTS PENDANT LA NUIT (liste non exhaustive).

1. rencontre plus ou moins amicale avec tous les PNJ. Iva fait une première crise d'hystérie en racontant la mort du seigneur runique.
2. premier conseil : tout le monde est réuni par Ron dans l'amphithéâtre (sauf le Troll a cause de l'Elfe), afin de préciser la menace extérieure. Des contradictions apparaissent entre Ron et Dan.
3. Mort de Ron, véritable panique à bord. deuxième crise d'hystérie d'Iva. Fleeter va revendiquer l'autorité, soutenu par Lankin. Idem pour Dan le Pavique. Premiers bruits de la "chose".
4. deuxième conseil pour rétablir l'autorité.
5. Empoisonnement d'un Storm-Bull (il n'est pas obligé de mourrir surtout si un Chalano array est présent parmi les aventuriers).
6. fureur de Storm-Bulls qui voudront sortir.
7. rencontre entre l'Elfe et le Troll, tout le monde est présent.
8. l'Elfe est retrouvé moitié mort, dans sa cellule, la tête écrasée. C'est Lankin qui l'a frappé déguisant sa tentative de crime en psychologie Troll.
9. Les menaces extérieures se précisent, un cuisinier s'enfuyant se fait "tuer en un brisement d'os".
10. Dan le Pavique essaie de roudoyer les joueurs pour l'aider à prendre le pouvoir.
11. Les joueurs peuvent découvrir que Fleeter dissimule les étoiles de Lankin, etc.

CONCLUSION

Il peut y avoir deux conclusions :
l'une violente, l'autre pas.

lère solution : les joueurs découvrent la nature chaotique de Lankin devant le désordre, l'un d'entre eux décide d'assumer le pouvoir et il doit faire plier les Taureaux des Tempêtes. Au petit jour, la "bête" disparaît et tout redevient calme. Les aventuriers sortiront *hazards* (mais vivants) mal rasés et portant les cernes.

deuxième solution : les joueurs sont plutôt du genre AC - 40, épée = 36, 40.000 sorts en tête (j'exagère un peu) alors donnez leurs un final en feu d'artifices. Devant le nombre de personnes présentes, Lankin appelle 20 Krashts et vers 5 heures du matin, ils attaquent le temple avec la bête.

A vous de juger.

Ce scénario se joue entre 5 et 10 heures.

PAR FREDERIC WEIL

"BROOS" est un journal de l'Association " LA RUNE DANS LE CANIVEAU", Association Régie par la loi de 1901.

Pour 200 F seulement vous deviendrez un seigneur runique et vous ferez partie de l'Association, recevant ainsi le journal. De plus les scénarios non édités par manque de place dans BROOS seront envoyés aux membres.

Chaque adhérent recevra sa carte de membre Seigneur ou Prêtre Runique avec son culte "à spécifier lors de l'adhésion".

. A retourner, paiement joint, à Monsieur Eric PELARDY, 62 rue d'Ambainvilliers, 91370 VERRIERES LE BUISSON

BULLETIN D'ABONNEMENT A "BROOS"

- ☐ OUI, pour continuer ma quête runique, je m'abonne à BROOS pour 1 an : 4 numéros = 85 F (étranger : 110 F)
- ☐ J'achète seulement un numéro : 25 F
- ☐ Je deviens membre à part entière : 200 F

Ci-joint, mon règlement de F par chèque à l'ordre d'ERIC PELARDY.

NOM

Prénom :

Adresse :

Code Postal.....

VILLE.....



