

jeux de
RÔLE
20

Bimestriel

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE



ISSN 0764 - 8197

Scanné par
Castelcerf

PAVE :
Le Temple de Nestsid

SCÉNARS :
Stormbringer
Paranoïa

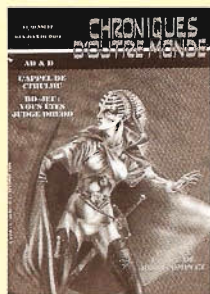


AVRIL-MAI 90

M 2085 - 20 - 28,00 F-RD



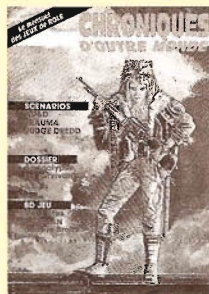
CHRONIQUES, le journal qui mord là où ça fait mal...



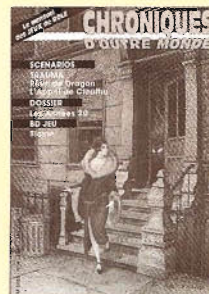
N° 1 TRAUMA,
le jeu dont vous êtes
la victime : les règles.
Scénarios : AD&D,
l'Appel de Cthulhu,
Trauma. Article :
Joueuses de rôle.



N° 2 LE KERSH,
une aide de jeu pour
AD&D. Scénarios :
AD&D, l'Appel de
Cthulhu, Trauma.
Article : Plaisirs so-
litaires.



**N° 3 APOCALYPSE
YESTERDAY,**
dossier post. Scéna-
rios : AD&D, Judge
Dredd, Trauma. Ar-
ticle : Match nul,
zéro partout.



**N° 4 LES ANNEES
A 20 FACES,**
dossier. Scénarios :
Rêve de Dragon,
l'Appel de Cthulhu,
Trauma. Article : Le
commerce des ar-
mes.



N° 5 ALTHOR,
une ville du KERSH.
Scénarios : AD&D,
l'Appel de Cthulhu,
Trauma. Article :
Dangereux les Dra-
gons.



**N° 6 SPECIAL
INITIATION,**
tout ce que vous
avez toujours voulu
savoir sur les Jeux
de Rôle... Scénarios :
l'Oeil Noir, Trauma,
un grandeur nature.



**N° 7 LES
MONSTRES,** qui
sont-ils ? comment
les utiliser ? quel-
ques monstres du ci-
néma adaptés aux
jeux de rôle. Scéna-
rios : Paranoïa, Chill,
RuneQuest, Trau-
ma.



N° 8 SCENARIOS.
Multijeux : Super-
Héros et SF. 2 cam-
pagnes : AD&D et
l'Appel de Cthulhu.
Trauma, Rêve de
Dragon. Article : les
meilleurs jeux de
plateau.



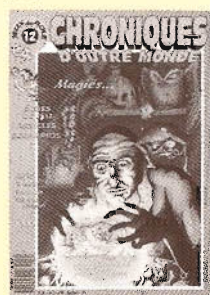
**N° 9 COURSIERS
DES ETOILES,**
les vaisseaux spa-
tiaux. Scénarios : SF,
Paranoïa, l'Appel de
Cthulhu, Trauma.
Articles : Qui sont les
clercs ? Cry Havoc &
Cie.



**N° 10 L'OUEST
SAUVAGE,** pavé
western avec adap-
tation Trauma. Scé-
narios : AD&D, Storm-
bringer, Warham-
mer Battle, Trauma-
James Bond, Boot
Hill-Trauma.



**N° 11 LE JdR
ICI ET
MAINTENANT,**
des articles qui font
le point. Scénarios :
Star Wars, Bushido,
AD&D, Trauma, Zone.



N° 12 MAGIES,
un comparatif des
différentes magies
dans les JdR français.
Scénarios : Rêve de
Dragon, AD&D, Trau-
ma, Paranoïa.



N° 13 SCENARIOS,
AD&D, Aftermath,
Animonde, Berlin
XVIII, Daredevils,
Hawkmoon, l'Appel
de Cthulhu, Maléfi-
ces, Marvel, Rêve de
Dragon, Space Ope-
ra, Top Secret, Trau-
ma



**N° 14 FAI-
SEURS DE
MONDES,** pla-
nètes en kit. Scéna-
rios L'Appel de
Cthulhu, James Bond,
AD&D, Trauma. Ar-
ticles : Hawkmoon
et Jorune.



**N° 15 UN
PAVÉ QUI
POUSSE...**
Scénarios Star
Wars, AD&D, Jor-
une, Trauma. Aides
de jeu pour AD&D,
l'Appel, contempo-
raine. Chronique
de Warhammer,

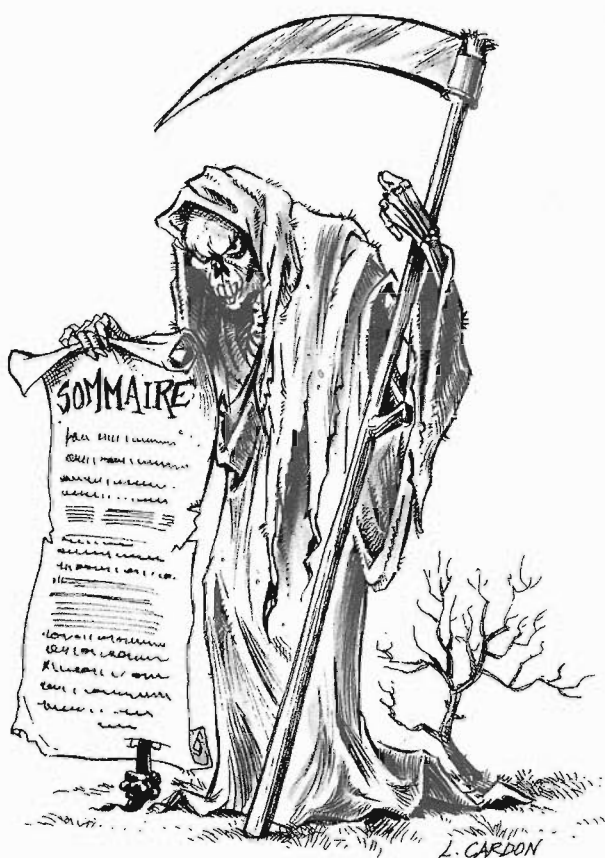
**Complétez
votre
ratelier !**

Adressez le tout à :

Les anciens numéros sont disponibles au prix de :
— 30 F par numéro. Joignez votre règlement à la commande
sous forme de chèque bancaire, postal ou mandat libellé à
l'ordre de **Welcome Multimedia**.

Pour les frais de port, vous devez également et impérative-
ment joindre les timbres correspondant au nombre d'exem-
plaires commandés, soit 7 F par numéros (par exemple 35 F
en timbres pour 5 numéros).

WELCOME MULTIMEDIA
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
Boîte Postale 70 - 93505 PANTIN Cedex



QUAND LA MORT ME REVEILLA...6

EXPÉRIENCE

Soyez gardien des Arcanes terreur
ou comment faire peur en dix leçons

7

LE TEMPLE DE NETSID

Pavé d'Outre Monde, module pour AD&D1

9

UN COEUR POUR TANELORN

Scénar STORMBRINGER

26

CAPKEN SAGA

Scénar PARANOÏA

39

E DITORIAL



ABONNEMENT... UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE!

150 F : 8 numéros
de **CHRONIQUES**

**ABONNEZ
VOUS!!**

**ÉCONOMISEZ
PLUS
DE 3 NUMÉROS.**

En effet, grâce au bulletin d'abonnement du n° 20, nous vous abonnons pour les 6 prochains numéros, du N° 21 au N° 26 inclus, et nous vous offrons 3 anciens numéros de votre choix du N° 1 au N° 19.

CONDITIONS :

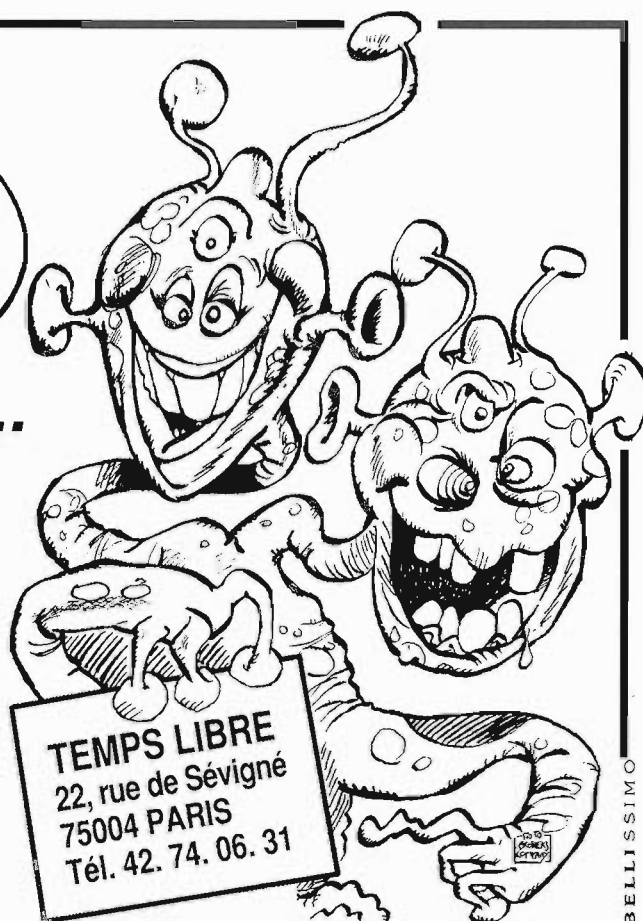
Il vous suffit de nous retourner le bulletin ci-dessous (en le découpant, ou le recopiant), de nous l'expédier à **WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, B.P. 70, 93505 PANTIN CEDEX**, accompagné de votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat, libellé à l'ordre de **Welcome Multimédia**, en précisant les anciens numéros que vous avez choisi et en joignant impérativement les timbres correspondant au frais d'envoi des 3 anciens numéros, soit **20 F** en timbres. Pour les abonnements à l'étranger nous consulter.

TEMPS LIBRE



Des figurines bien sûr...
Des jeux aussi...
Des conseils surtout...

Temps Libre
 c'est aussi :
 des wargames, des jeux de plateaux,
 des logiciels,
 des armes anciennes,
 des livres fantastiques, des concours,
 et de la V.P.C.



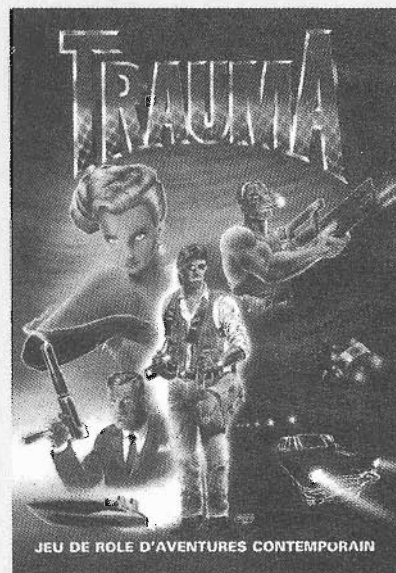
ERRATUM

Dans Chroniques N° 19, les « Statistiques et profil des principaux personnages » du « Mystère d'EL-DEM-SAR-KEYDIM » ont été placés p.29, alors qu'ils devaient se situer p.16. Avec toutes nos excuses...



TRAUMA

Profitez de l'offre exceptionnelle de ce numéro : à chaque achat d'un jeu Trauma, recevez 3 anciens numéros de **CHRONIQUES** de votre choix et joignez 20 F en timbres pour les frais de port. Indiquez ci-dessous les numéros choisis :



Bon de commande à retourner à WELCOME MULTIMEDIA, CHRONIQUES D'OUTRE MONDE, B.P. 70, 93505 PANTIN CEDEX.

120 F l'unité + 40 F en timbres pour la France

Je commande _____ exemplaire(s) de TRAUMA,
 soit _____ F.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

QUAND LA MORT ME REVEILLA...

Ce soir là, Allan Wayte s'endormit paisiblement. Un sourire de satisfaction trahissait un rêve plein de charme. La jolie blonde aux yeux de ciel, comme il l'appelait depuis sa rencontre, jouait les Morphées envoutantes...

« Je me levais au milieu de la nuit, m'habillais avec soin de mon plus beau costume et me préparais avec une coquetterie inhabituelle. Je me présentais devant l'antique miroir de feu mon oncle, Miles Wayte. Là, mon attention fut attirée par une présence, non pas dans la pièce, mais dans le reflet du miroir. Poussé par la curiosité sans borne qui me caractérise, je m'approchais du meuble. Tout en l'examinant, la vague impression d'une différence entre l'image reflétée et ma chambre s'accroissait. En tâtant la glace, quelle ne fut pas ma surprise de voir disparaître ma main au travers! Sans hésiter, je fis un pas en avant et sortis de chez moi... par le miroir! Je me trouvais dans une grotte faiblement éclairée par une vague lueur verte. L'humidité ambiante était telle qu'aussitôt entré, je fus mouillé des pieds à la tête. Le long des parois irrégulières, grimpait une sorte d'algue dont l'extrémité ressemblait à un vers luisant. Leur multitude créait cette douce lumière verte. L'eau suintait de tous côtés. Je la goûtais, elle était salée!

Droit devant, la grotte continuait en un long tunnel. J'avais peur et pressais même le pas comme pour me rendre à une importante entrevue.

Au fur et à mesure de ma progression, je me sentais de plus en plus mal à l'aise. Trempé, sale, oppressé par ce tunnel trop étroit, étourdi par une forte odeur de mer pourrie, je marchais stoïquement comme animé par quelque étrange pouvoir. Quand enfin, j'aperçus un ciel de pleine lune. J'étais à quatre pattes dans un boyau fétide où algues luisantes et eau de mer constituaient une vase gluante. Au moment même où je m'extrayais de l'horrible passage, je m'évanouis.

Une voix suave me réveilla, elle ne m'était pas inconnue. « Réveille-toi Allan, réveille-toi. C'est le moment de l'accueillir... »

En ouvrant les yeux, je reconnus le décor inquiétant d'une vallée de la cordillère des Andes. De hauts pics rocheux m'entouraient de leurs ombres fantasmagoriques. J'aurais juré être tout près du lac de Junin, où j'avais eu l'occasion de mener une expédition.

La deuxième sensation fut que j'étais solidement encordé à un autel de pierre. Une peur terrible me gagna. Je n'étais plus sous l'effet d'un quelconque charme. Je n'eus que quelques minutes pour

comprendre l'abominable cérémonie dont j'étais le principal acteur. Une centaine de péruviens formaient un cercle autour de moi, à une cinquantaine de mètres. Ils étaient tous vêtus d'une tunique noire aux inscriptions rouge sang. Ils psalmodiaient dans un langage incompréhensible: « *ph'nglui mngw'nafh Cthulhu R'lych wgah'nagl fhtagn.* »

L'opérateur de la cérémonie, plus proche de moi, tournait autour de l'autel. Son encensoir laissait échapper une fumée verdâtre dont le parfum était pestilentiel. Lorsque je pus l'observer distinctement, je fus abasourdi! La jolie blonde aux yeux de ciel si envoutante... Non!... Non!... Pas elle!...

Je n'eus pas le temps de crier ma déception et ma rage. La mort se précipitait implacablement sur moi. La terre trembla et de multiples crevasses s'ouvrirent. Un énorme bruit de succion gronda au-dessous de moi. D'innombrables tentacules gluantes sortaient des orifices béants et s'approchaient de la table cérémonielle.

L'odeur de plus en plus intenable et la terreur qui s'était emparée de moi me rendir fou furieux. Dans un dernier élan d'énergie surhumaine, je desserrais l'étoupe du cordage et me glissais hors de ma prison. J'étais alors debout sur l'autel quand les



tentacules m'atteignirent, rampant tel un serpent vers sa proie.

L'une d'elles toucha ma cheville. Je sentais une brûlure atroce. Sous la douleur, je m'élançais au hasard. Ma chute fut un terrible mélange de contacts brûlants et de chocs contre la paroi rocheuse de la crevasse où j'étais tombé. Ce fut interminable. Soudain, je fus stoppé par un sol dallé qui me brisa le dos. A cet instant, je vis s'élever devant moi la créature gigantesque et effrayante d'où sortaient les tentacules. Cela ressemblait à une tête humaine démesurément enflée. Son unique œil surplombait une bouche aux longs appendices.

Mon réflexe fut de ramper à reculons. Je retrouvais, par chance le tunnel par lequel j'étais arrivé. Comme un désespéré, à quatre pattes, puis debout, titubant, je me précipitais dans le fol espoir de revoir mon miroir... Mais déjà un bruit de suction remplissait la grotte dans un écho assourdissant. La fin approchait, l'épuisement et les plaies me tuaient... La femme de ménage, comme tous les lundis, se présenta à l'appartement que louait Allan Wayte. Personne ne répondit à ses appels. A l'aide de son passe, elle fit tomber la clef restée dans la serrure et entra. Ce jour là, une odeur de putréfaction régnait à l'intérieur du meublé. Elle

découvrit son corps atrocement mutilé, encore assis à son bureau, un crayon à la main. La mort avait interrompu le récit de son rêve.

*Cerro De Pasco, Pérou
25 avril 19...*

Notes de l'auteur: Les puristes trouveront là un vulgaire plagiat de leur vénéré maître. Les pragmatiques, eux, téléphoneront à leurs investigateurs préférés afin d'éclaircir les circonstances de la mort de Monsieur Allan Wayte.

Marc Fulconis



SOYEZ GARDIEN DES ARCANES TERREUR OU COMMENT FAIRE PEUR EN DIX LECONS

Seule une minorité de gardiens est apte à écrire et surtout à faire jouer des scénarios dits « *de terreur* ». Voilà donc un article destiné à les initier à cette obscure pratique qu'est celle de faire peur aux joueurs et pas seulement aux personnages.

PREAMBULE

Tout d'abord, définissons ce qu'est Cthulhu-Terreur: Premièrement, « *Cthulhu* ». Pourquoi Cthulhu? Pourquoi pas Chill ou même GURPS Horror? Sans doute par goût personnel, d'autant plus que certains scénarios-terreur n'ont pas forcément trait au mythe. Chill se dit « *jeu d'épouvante* », mais à ma connaissance, presque aucun maître des frissons n'a

réussi à faire peur. Problème de maître? Sûrement, mais l'Appel reste le plus connu et le plus pratiqué aux tournois des jeux d'horreur. Ceci dit, comme vous le verrez, le nom du jeu est juste un prétexte, les règles n'étant que très peu utilisées. (N.B.: Maléfices s'y prête également).

Ensuite, « *terreur* », pourquoi? Les joueurs et les maîtres vont vraiment avoir peur au point, parfois, d'être effrayés par la sonnerie du téléphone... Mais cela demande, de la part du gardien des arcanes et des joueurs, une volonté d'arriver à un tel résultat. Y parvenir, c'est en plus du plaisir, avoir franchi une étape dans la pratique du jeu de rôle.

Le choix des joueurs

Il est important. Si vos joueurs sont des inconditionnels des Donjon gros-bill, renoncez. Les mauvais gags détruiront l'atmosphère, les joueurs ne vous suivront pas dans votre tentative... Mais qu'est ce qu'un bon joueur? Du sérieux quand il le faut et surtout un fervent désir d'avoir peur. En général, des lectures préalables (Lovecraft, Stephen King et autre Brian Lumley, Auguste Derleth, Peter Straub ou Clive Barker...) aident à entrer dans l'ambiance. Les joueurs doivent, avant le début du jeu, être informés de votre tentative et pourquoi pas de leur chance de franchir une étape dans leur carrière de rôliste.

**WANTED Prix à débattre
PIGISTES POUR COM**



La création des personnages

Laissez vos joueurs créer leurs personnages comme bon leur semble, même sans utiliser les dés. Chaque joueur doit présenter son personnage (caractéristiques et compétences) et décider s'il vous convient ou s'il faut diminuer certaines valeurs. Ensuite, passez au moins un quart d'heure par joueur pour développer la personnalité de son personnage (son enfance, ses parents, sa situation familiale, son emploi...). Puis enchaînez directement sur le début du scénario qui va amener chaque joueur à rencontrer les autres personnages. Il est également possible et plus rapide de distribuer des personnages pré-triés.

Les coordonnées espace-temps

Tout le monde n'a pas les moyens de jouer dans un manoir hanté par temps d'orage et avec un Grand Ancien à disposition. Mais essayez de recréer cette ambiance si possible, par exemple en enlevant tout ce qui marque un trop fort décalage entre le rêve et la réalité (le petit frère gênant, la télévision qui hurle...). Néanmoins, si vous avez la possibilité de jouer par un jour de grand vent, d'orage ou de tempête de neige... ne ratez jamais une telle occasion.

Son...

Le fond musical est très important. Choisissez très soigneusement vos musiques à l'avance. La plupart des thèmes de film feront un très bon accompagnement sonore (Le nom de la rose, Halloween...). De même, sachez qu'actuellement de plus en plus de compact-disques de bruitage (claquement de porte, hurlement, orage...) sont disponibles.

...Et lumière

Au début du scénario, avant que l'horreur ne commence, restez en lumière normale, étalez les règles, placez l'écran, laissez traîner les dés...). Puis, petit à petit, baissez la lumière jusqu'à arriver à la pénombre. Si vous avez besoin de lire, éclairez vous à la chandelle. Ran-

gez les règles, abaissez l'écran afin de vous mettre au même rang que vos joueurs. Laissez traîner sur la table de jeu votre scénario, quelques dés et les feuilles de personnage des joueurs.

L'attitude du maître

Jouer normalement pendant l'introduction, puis à mesure que la lumière baisse, faites en autant avec votre voix. Parlez moins fort et plus lentement et invitez les joueurs à faire de même. Pendant la partie terreur du scénario, n'utilisez surtout aucun accessoire, tout doit être oral. N'utilisez même pas les règles ni les dés. Si vous avez un combat à résoudre, improvisez suivant ce que vont vous dire les joueurs. Vous verrez qu'alors ils ne se contenteront pas de l'habituel « j'attaque » pour sauver leur peau. L'erreur à ne surtout pas commettre est de leur faire décompter leurs points de vie ou de santé mentale. Au besoin dites au début du scénario que vous vous occuperez de tout vous-même. Bien sûr, si vos joueurs souhaitent conserver leur personnage pour d'autres scénarios, fixez le plus objectivement possible, à la fin de la partie, les bonus et les pertes subis.

Les descriptions

Un autre point déterminent : ce que vous allez raconter aux joueurs. Tous les gardiens ne sont pas des conteurs nés. Aussi, pour remédier à cela, essayez d'appliquer les directives suivantes : ne laissez pas de temps mort, enchaînez sur l'attitude des P.N.J.s. ou les descriptions de lieux, quitte à vous répéter. Insistez sur les détails lugubres. Pour les descriptions de lieux, ne vous contentez pas de dire « il y a des instruments de torture » alors que vous pourriez décrire « les fers rouges plongés dans les braseiros, les vierges de Nuremberg rouges de sang, les kriss entrecroisés sur la table d'étirement, les barils d'huile près desquels se trouvent des bouts de chair calcinée, les tenailles et les fouets accrochés au mur... ». De la même manière, les monstres méritent d'être détaillés.

Ce qu'il faut savoir

Malgré la précision de ne pas faire appliquer les règles durant ce type de scénario, cela ne veut pas dire

qu'il ne faut pas les avoir lues. Le minimum à conseiller : la boîte de base, les contrées du rêve, Cthulhu 90 (outre les additifs, jouer à notre époque est aussi grisant) et les deux suppléments ; Puis viennent les articles parus dans les magazines pour améliorer le système ou donner des conseils au gardien. Mais avant tout il faut d'abord lire celui à qui nous devons tout, L'overcraft. Toutes ses nouvelles sont excellentes, pourquoi se priver ? Puisque nous parlons de règles, faisons une petite parenthèse : évitez les armes autres que la canne-épée ou le 7,65 mm. Même si vos joueurs en veulent, voyez ce que vous pouvez faire mais ne sombrez pas dans le gros-billisme !

Le timing

Voici la recette pour bien synchroniser votre partie. Invitez les joueurs dès le matin, créez vos personnages et commencez l'aventure. Arrangez-vous pour arrêter le jeu au moment du déjeuner alors que vous en êtes au début de la partie « anormale » de l'histoire (après l'introduction mais bien avant le summum de l'horreur) puis reprenez jusqu'à la fin. L'expérience a montré qu'il est très difficile de retrouver l'ambiance sur plusieurs séances. Préférez à cela une fin en queue de poisson. Bien entendu, si vous pouvez jouer la nuit, sans interruption, ce n'est que mieux.

Créez vos propres scénarios

Ce n'est pas une chose facile, le simple travail d'écriture n'est pas suffisant. Il faut préparer, outre la musique et l'environnement ludique, des notes et des descriptions. Faites des fiches où seront inscrits en vrac des effets de terreur. Dans ces fiches, qui vous serviront souvent, prévoyez aussi des détails plus recherchés. Ces fiches sont d'une très grande utilité et rendent de nombreux services, ne les négligez pas.

Pour terminer ces quelques conseils, sachez que toute manifestation extérieure (sonnerie du téléphone ou autre) trouble considérablement l'atmosphère. Ces dérangements ne sont acceptables que dans la mesure où ils sont peu fréquents.

Yann Couderc

PAVE

D'OUTRE MONDE



LE TEMPLE DE NETSID

MODULE POUR A&DD1 NIVEAU 5-7

Ce long module a été joué par 2 équipes de six joueurs lors du tournoi du Club Loisir Dauphine. La version présentée ici tient compte des remarques et suggestions de tous les participants, autant les meneurs de jeu que les joueurs que je remercie ici. Même si nous vous conseillons d'utiliser les personnages du tournoi, il est tout à fait possible, avec un minimum d'adaptation, de faire jouer cette aventure à un groupe de six personnages de niveau 5 à 7 d'alignement correct. Il faudra en moyenne compter trois séances de 6 heures de jeu pour arriver au terme de l'aventure, à moins, bien sûr, que les joueurs aient conduit leurs personnages à une fin prématurée...

Au début de l'aventure, les personnages se retrouvent tous au pied du temple de Netsid (pointe est de l'île), chacun possédant ses propres motifs pour se retrouver là dans la tiédeur d'un beau soir d'été... Si vous n'utilisez pas les personnages du tournoi, vous pourrez quand même trouver dans leur histoire des éléments cohérents justifiant la présence du groupe en ces lieux.

Pour bien comprendre le module, il est nécessaire que vous le lisiez

totalelement au moins une fois. Ainsi, la symbolique du triangle apparaîtra clairement à vos yeux. En effet, le scénario peut s'expliquer comme le déploiement du tétraèdre régulier du temple de Netsid en trois parties. A chacune d'elle correspond un plan d'existence par lequel les personnages devront passer afin de réaliser leur destin. Mais avant d'aller plus loin, retournons mille ans en arrière, alors que l'île d'Arko était le lieu de pèlerinage des adorateurs de l'Ar-natisava, le panthéon des dieux gouvernant le monde qui avait alors pour nom Tanor.

PRESENTATION DES ANCIENS DIEUX DE TANOR

Tanor est le nom du créateur suprême. Il est l'Unique, mais il est aussi deux : Tanoran, le principe masculin, et Tanorine, le principe féminin.

Avant de quitter la création qui portait son nom, Tanor engendra quatre dieux et quatre déesses, tous différents dans leur conception du monde, car représentant toutes les tendances de leur géniteur. Telle est l'origine des 8 alignements non-démoniaques.

Loyal et Bon pour Stingur, Dieu de la lumière, créateur du soleil, gardien de la paix et du progrès, protecteur de tous les paladins et de tous les navigateurs. Son symbole est un aigle d'or s'élevant dans un ciel d'azur.

Neutre et Bon pour Horladiya, déesse de la vie et de la fécondité, bienfaitrice de l'humanité et protectrice de tous ceux qui tirent de la terre leur subsistance. Son symbole est la blanche colombe. C'est l'épouse de Stingur.

Chaotique et Bonne pour Skäne, déesse de la liberté et de l'espoir, maîtresse des mers tumultueuses, protectrice de ceux qui aiment et souffrent, bienfaitrice de tous les artistes. Son symbole est celui d'un dauphin surgissant de l'écume des vagues. C'est l'épouse d'Arst.



Chaotique et Neutre pour Arst, dieu du hasard et du temps écoulé, gardien des illusions, pourvoyeur de chaos, protecteur des fous et des aveugles. Son symbole est un serpent rouge se mordant la queue sur un fond d'argent.

Totalement Neutre pour Netsid, Déesse de l'équilibre, de la nature et de la destinée. Protectrice des forêts et de tous ceux qui y vivent, patronne des druides et gardienne du futur. Son symbole est la pleine lune. C'est l'épouse d'Arkos.

Loyal et Neutre pour Arkos, dieu de la justice, de la loi et de l'ordre, protecteur des cités et de leurs artisans. Son symbole est une tête de lion rugissant sur fond azur.

Loyal et Maléfique pour Aïchane, déesse des passions poussant aux crimes, de la guerre et de l'esclavage, protectrice des assassins et des hommes d'arme. Son symbole est celui d'un loup noir dévorant un agneau. C'est l'épouse d'Orn.

Neutre et Maléfique pour Orn, dieu créateur de la mort, du crépuscule et de la malédiction, protecteur des morts-vivants, fléau de l'humanité. Son symbole est une tête de bouc sur fond de ténèbre.

Le dernier alignement a été créé par les cauchemards de Tanor, tout comme les six démons qui le représentent :

Chaotique et Maléfique pour les démons surnommés les Six ; Alzoll, Balor, Errtu, Ndulu, Ter-soth et Wendonnaï. Leur symbole est un fouet noir se détachant sur des flammes. Ce sont les ennemis de tous les hommes et de la plupart des dieux.

Mille ans avant l'arrivée des aventuriers (AV) au temple de Netsid, les dieux avaient décidé de partir à la recherche de leur créateur dans d'autres plans d'existence. En effet, leur monde devenait ennuyeux tandis que la foi des humains tendait à s'affaiblir... L'abandon des hommes fut décidé à l'unanimité.

Mais, avant de partir, Stîngur fit la remarque :

— Il faut élever certains hommes au statut de demi-dieu pour ne pas les laisser, privés de religion, aller au désastre et à l'anarchie !

— Non, autant leur laisser la possibilité de se débrouiller seuls et de créer eux-mêmes leurs dieux, répliqua Skäne, choquée...

— Mais les Six qui resteront vont empêcher cela, c'est pourquoi nous devons enfin les détruire avant de quitter ce monde, affirma la voix douce d'Horladiya.

— Je ne vois pas pourquoi nous privilégierons les faibles aux forts, laissons l'humanité les combattre et les défaire si elle en est capable, proposa Aïchane d'un ton sec.

— Mais ceci est injuste, nous savons tous qu'ils n'auront aucune chance face aux Six, et à leur multitude démoniaque, objecta Arkos avec force !

— Ces Six doivent malgré tout avoir leur chance fit remarquer Arst, d'un ton pensif et amusé.

— Chacun d'eux ne peut avoir sa chance, sinon le Mal et le Chaos s'abattraient partout, répliqua Arkos en colère.

— Que les princes démons se combattent entre eux et nous verrons bien apparaître leur chef à tous : le survivant, conclua Aïchane, souriante.

Tous s'accordèrent sur ce point et, après que les démons aient acceptés l'idée, ce fut Wendonnaï qui, contre toute attente, survécut aux terribles combats qui secoua les abysses.

On reprit alors la discussion pour aboutir à l'idée d'opposer les six plus puissants humains au prince démoniaque.

— Que le combat commence proposa Arkos, curieux d'en voir l'issue.

— Non, laissons passer mille ans avant, décida Arst.

— Et pourquoi ? interrogea Arkos...

— Pourquoi pas ? répondit Arst soutenu par son épouse.

Une violente querelle éclata entre les dieux et nombreux furent les hommes qui crurent la fin du monde proche. Horladiya et Stîngur refusant l'idée d'un simple combat, Arst et Arkos se chamaillant, les autres se disputant également. Alors tonna la voix d'Orn dans les ténèbres de la nuit tombée :

— Je propose des épreuves aboutissant à la victoire du Prince Démon ou à sa perte ! Dans ce dernier cas, ceux qui l'auront détruit auront la possibilité de s'élever au niveau divin, s'ils le jugent nécessaire. Les Dieux se mirent d'accord sur cette dernière proposition : six humains subiront mille ans plus tard des épreuves pour pouvoir défaire Wendonnaï. Orn et Aïchane les établirent sous la surveillance d'Arst et



d'Arkos, pendant que les autres dieux discutaient du choix des élus.

Netsid, qui n'avait exprimée jusqu'alors aucun sentiment, sourit : elle seule connaissait l'avenir... En cachette, Orn décida à nouveau d'aider Wendonnaï dans sa lutte et ourdit un plan pour la perte de l'humanité...

LES TEMPLES DE NETSID ET D'ORN

Pourquoi y a-t-il tant de morts-vivants dans le temple d'Orn ?

La raison est le passage, il y a 1 an, d'un Guerrier-Prêtre humain, le bras brûlé par l'eau bénite, un doigt tranché. C'est la tricherie d'Orn qui doit bouleverser le déroulement des épreuves.

Les AV pourront s'apercevoir de son existence pendant leur voyage.

A - LE TEMPLE DE NETSID. (voir plan)

1) De l'extérieur, ce temple forme un tétraèdre régulier de 30 mètres de côté. Il ne possède que deux ouvertures, deux petites portes situées dans une pointe. Celles-ci sont entr'ouvertes.

2) Les portes du temple s'ouvrent sur une petite salle d'attente vide. Une immense porte de bronze, frappée



LE TEMPLE DE NETSID

d'une étoile à branches, semble être l'unique entrée. Une devise étrange est inscrite, en ancien commun, au-dessus de la porte :

« On entre dans un monde, comme on entre dans un temple » OSMUD LE SAGE. Il suffit de pousser la porte pour découvrir la pièce N° 3.

3) C'est une immense salle, éclairée d'une lumière bleue très douce qui émane des murs. Une odeur d'encens provient de deux bougies, l'une bleue, l'autre rouge, qui achèvent de se consumer. Sur l'autel, une statue de pierre, représentant une femme habillée d'une robe frappée du symbole de la Lune, tend les bras vers la porte, comme pour inviter nos AV à entrer.

MJ - Si les AV ne se décident pas tous à passer la porte, ils entendront une voix d'ermite leur dire : « *Entrez tous, mes amis.* »

MJ - Une fois que tous les AV sont entrés, un vieillard apparaîtra dans un pentagramme de 10 m de diamètre tracé autour de lui. Il s'adressera au Paladin et lui dira en langage d'alignement : « Surtout, ne bougez pas avant le douzième coup de minuit. » Puis il se retournera et commencera à incanter.

MJ - Si un AV se dirige alors, soit vers l'autel, soit vers le pentagramme, il perdra conscience jusqu'à la fin du 12ème coup de minuit. Au premier coup de minuit, semblant provenir de partout à la fois, les AV verront une forme gazeuse se matérialiser entre l'autel et le pentagramme.

Au cinquième coup de minuit, elle se sera complètement matérialisée. C'est un homme, au visage dissimulé derrière une capuche bleue. Ses deux mains posées sur le pommeau d'une épée dont la lame prend tour à tour toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, plus une inconnue. Cet homme s'adressera à l'ermite « Protecteur, ton rôle s'achève. Les Six ont leur tâche, tu sais comment les aider. »

« Oui Maître, je suis prêt pour le sacrifice », répondra-t-il. Au 8ème coup de minuit, l'homme placera sa main sur une médaille qui orne sa poitrine. D'un ton peiné, il dira : « Pouvoir et Savoir

sont les deux mots... (Au premier mot, un rayon rouge intense frappera l'ermite. Au mot Savoir, un rayon bleu le frappera une nouvelle fois...)... qui commandent. Moi seul peut évoquer le mot du sacrifice suprême. » Après un court silence, l'homme poussera un cri terrible, un rayon violet frappera l'ermite qui s'effondrera en hurlant de douleur.

Au 11ème coup de minuit, les AV contempleront le cadavre d'un Dragon d'Argent, qui semblera se réduire à une vitesse inouïe jusqu'à disparaître. (Ermite et dragon ne font qu'un...).

Au 12ème coup de minuit, l'homme dira : « Maintenant, il est minuit à l'univers, la nuit doit être détruite pour qu'un nouveau jour se lève... », et disparaîtra dans une fumée violette. A la fin du 12ème coup, les AV se retrouveront seuls dans le temple.

MJ - Au centre du pentagramme, à la place du dragon, six colliers gisent, emmêlés. Ce sont les talismans de Netsid (Voir feuille spéciale). En sortant du temple, les AV pourront remarquer deux lueurs rouges dans la nuit, correspondant au village d'Arst et à la cité de Port-Arkos.

MJ - 666 Ailes de la Nuit se sont abattues sur la petite île... Les AV ont 10 % de chances, cumulatives, par heure après minuit, de rencontrer une Aile de la Nuit, ou un Possédé (au MJ de juger d'après la situation). Les deux villages sont en proie à une violence inouïe, livrés au chaos et au mal. Le pêcheur qui attend les AV est possédé. Ses yeux rouges luisent dans la nuit. Pour connaître sa réaction, consulter la description des Ailes de la Nuit. Si les AV utilisent le « Savoir » du talisman, celui-ci leur indiquera la route la plus courte pour le temple d'Orn (droit vers la mer, si le Druide est sous forme d'oiseau !). Durant le voyage, le Druide a 10 % de chances cumulatives par kilomètre parcouru, de s'apercevoir que la Lune a disparu. Comme le Soleil est le frère de la Lune, cela lui fera sûrement penser que le Soleil ne se lèvera peut-être pas.

B - LE TEMPLE D'ORN.

1) L'entrée est une bâtisse sans fenêtre, noire, (3m x 6m x 3m). L'intérieur est peu éclairé. Une odeur de fauve y règne.

MJ - Le Druide pourra identifier l'odeur d'un Ours. Celui-ci habite là depuis un an. Sa compagne est morte depuis un mois, tuée par des chasseurs. L'Ours est un vieux mâle, agressif, qui attaquera les AV si ceux-ci pénètrent dans la pièce.

Ours noir, voir Manuel des Monstres (MM) PdV : 18

La porte intérieure fermée donne sur un escalier aux marches usées, qui

TEMPLE D'ORN



- ☐ TRAPPE
- ↓ MANETTE
- III ESCALIER
- PORTE
- PASSAGE SECRET

1.3m

descend à 45° dans les ténèbres.

MJ - Cet escalier est très glissant. Un AV a CA (Classe d'armure) x 10 % de chances de ne pas faire une chute (DM : 2d6).

2) A partir du milieu de l'escalier, les AV pourront sentir une forte odeur de chair en décomposition. Les dernières marches sont plongées dans un « Ténèbre Eternel ».

MJ - L'odeur révèle la présence de morts-vivants, qui attendent en nombre dans le temple. Ils ont pour instructions d'attaquer tous les êtres vivants qu'ils rencontrent.

(Zombies : MM, il y en a 10, PdV : 15x4 + 10x6)

3) L'autel dégage une odeur de putréfaction insoutenable. Dessus, un cadavre enchaîné se décompose lentement.

MJ - En fait, des quatre chaînes liant ce mort-vivant, méconnaissable car déguisé, trois sont fausses, et la quatrième a une longueur de 9 mètres ! Le cadavre attend qu'un AV s'approche pour l'attaquer. (Ghost MM, PdV : 19)

4) Les deux portes sont fermées à clé.

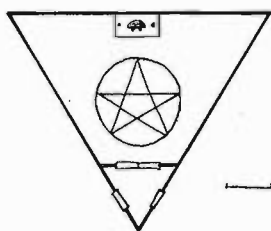
MJ - Les clés ont disparues.

a) Chambre du clerc d'Orn.

Une tête de bouc sur fond noir orne cette pièce. Un squelette est étendu sur le lit. Il se lèvera dès que quelqu'un entrera et attaquera. Il ne sort jamais de sa chambre.



TEMPLE DE NETSID



5m

- ☐ STATUE
- ☐ AUTEL
- PORTE

PAVE

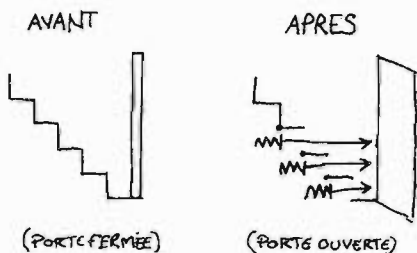
D'OUTRE MONDE



MJ - Ce squelette est animé par l'âme du clerc d'Om. Il est beaucoup plus puissant qu'un squelette normal (CA : 0 ; DV : 8 ; PdV : 36 ; MV : 12 ; DM : 3d6). Il agit comme un squelette normal.

Dans cette chambre maudite, le squelette ne peut être tourné. De même, un cercle de Protection contre le Mal n'a pas d'effet en ce lieu. Si le Clerc exhibe son symbole, il verra des mouches sortir du mur et le couvrir en totalité, l'empêchant même de respirer et de voir. La seule solution pour les faire disparaître est de sortir de la pièce. Les mouches resteront rounds, puis s'évanouiront. Dans l'armoire, protégée par un « Glyph de Protection » causant 1 point de dommages de feu, on trouvera un vieux parchemin scellé contenant la Légende des Portes.

PIÈGE DE L'ESCALIER



b) Descente.

Au fond de la pièce, face à eux, les AV pourront voir une manette abaissée, et à droite de celle-ci un escalier.

MJ - La manette, quand elle est levée, empêche le fonctionnement de la trappe. La trappe : DM : 4d6 (12 m de chute) + l'attaque de 3 squelettes (MM, PdV : 5x3), postés au fond.

L'escalier est toujours usé par le temps mais moins glissant que le précédent. Sur la porte finale, une phrase : « Si tu n'adores pas Om, n'entres pas vaillamment dans cette pièce », est gravée en ancien commun.

MJ - (Voir schéma) Si les AV ouvrent la porte et qu'ils ne la passent pas en moins d'1 segment, les épieux jaillissent et s'arrêtent juste au niveau de la porte. DM : 1d12 + 1d6 x CA.

5) Le piège de la fausse porte.

Après avoir franchi la porte piégée, les AV peuvent réactiver le piège, simplement en abaissant une manette située derrière la porte ouverte. Le lieu est étrange : une lumière rouge venue de nulle part illumine toute la pièce. Au centre se trouve un pentagramme au centre duquel se tient une créature monstrueuse. Le Magicien pourra reconnaître (90 % de chances) un Contemplateur ou un Spore Gazeux (10 %). Au fond de la salle, une



Montafua

énorme double porte fermée par une barre de fer est chauffée à blanc, dégage une très forte chaleur.

MJ - En s'approchant, les AV s'apercevront que le pentagramme a la pointe située vers le bas par rapport à la porte du fond.

Le Spore Gazeux est particulièrement agressif. Pour trouver la bonne porte, il suffit de se placer au centre du pentagramme et de se tourner vers sa pointe. C'est-à-dire vers la porte secrète. Dans ce cas, la porte coulisse vers le haut et reste dans cette position durant un round. Après qu'elle se soit refermée, la seule solution pour la rouvrir est que quelqu'un se place à nouveau au centre du pentagramme. Si on touche la porte chauffée à blanc sans protection, DM : 2d6. Avec un « résistance aux Feux » DM : 1d6 par segment. Il faut accumuler au moins 50 points de Force pour soulever la barre en trois segments, ou utiliser le sortilège « Ouverture ». Une fois la barre soulevée, la porte s'ouvre lentement vers les AV, laissant passage à deux Salamandres (MM HP : 40x2) particulièrement agressives. A chaque round, la température augmente de 50° (considérez comme l'effet d'un « Métal Brûlant » jusqu'au 4ème round). Au 5ème, la chaleur cause 1d1 points de dégâts, puis 2d1 au 6ème, etc. Une personne non-protégée magiquement meurt rapidement à ce stade. La température se stabilisera à 500°, mais ne s'étendra pas aux autres pièces du temple. La porte ne fond pas.

6) Un long couloir (30 m) se termine dans une petite salle, devant une double porte, sur laquelle trois triangles équilatéraux formant eux-mêmes un triangle équilatéral, sont gravés. La porte est bloquée de l'extérieur. Pour passer il faut la défoncer.

MJ - Ou utiliser un « Ouverture » plus

silencieux et rapide. A cette porte correspond un passage entre le plan des aventuriers et celui du monde des Orcs. Tant que les AV se trouvent dans le couloir, ils ne peuvent être détectés qu'à travers le passage car présents dans un autre monde. Ceci est aussi vrai pour les Orcs qui se tiennent derrière la porte. On remarquera sur le plan de déploiement des Orcs que certains se trouvent à la place du couloir où se trouvent les AV. C'est normal, puisque ce couloir n'existe pas dans leur propre monde...

C - LE TEMPLE DE GRUUMSH.

MJ - Ce temple est occupé par un groupe d'Orcs d'élite, dirigés par un puissant Sorcier Orc. Il y a 2 ans Sliff, le prêtre mauvais, est passé et a su le convaincre après que le Sorcier n'ait détecté ni le mal, ni le bien, sur lui, alors qu'il portait un faux symbole du destin. Il a raconté qu'il était le seul survivant du groupe attendu par les Orcs, et qu'un autre groupe, composé de chaotiques bons, essaierait de les tromper, un jour, en leur montrant de faux symboles. Cela explique pourquoi les Orcs frapperont avant de vouloir discuter. Ils attendent donc, impatiemment, les AV dans l'obscurité de leur temple, où ils voient parfaitement.

MJ : +4 au toucher pour les Orcs.
- 4 pour les AV s'ils combattent en pleine obscurité.

1) La salle du temple.

Elle est très grande. Les murs sont recouverts de tapisseries assez grossières représentant les victoires des Orcs sur les différentes races de leur monde. Au-dessus de l'autel est gravée la légende du prophète Strumsh. Face à l'autel se trouve un siège imposant sur lequel est assis le Sorcier Orc. Sur l'autel, une épée à deux mains, magique, illumine la scène.

MJ - Voir le plan de la salle et le placement des autres Orcs : les x repré-



LE TEMPLE DE NETSID

sentent des gardes visibles, et les O représentent les gardes rendus invisibles par le Sorcier. Dès que les AV auront pénétré dans la salle, les Orcs situés derrière la porte tireront à l'arc. Les flèches sembleront surgir du néant pour les AV (car, s'ils se retournent, ils voient à travers le passage le couloir d'où ils viennent). Les Orcs, eux, voient les AV et peuvent même charger quand leurs carquois qui contiennent 10 flèches seront vides.

— Ne pas oublier la portée limitée de la source lumineuse des AV dans la description.

— *Caractéristiques des gardes :*
CA : 4 (cotte de mailles) ; DV : 2 ; PdV : 13 ; INT : 08 ; MV : 9 ;
DM : 1 - 10 pour les Orcs invisibles maniant la hallebarde

DM : 1 - 8 (hache de bataille) pour les autres

DM : 1 - 6 pour les archers, qui possèdent aussi une hache.

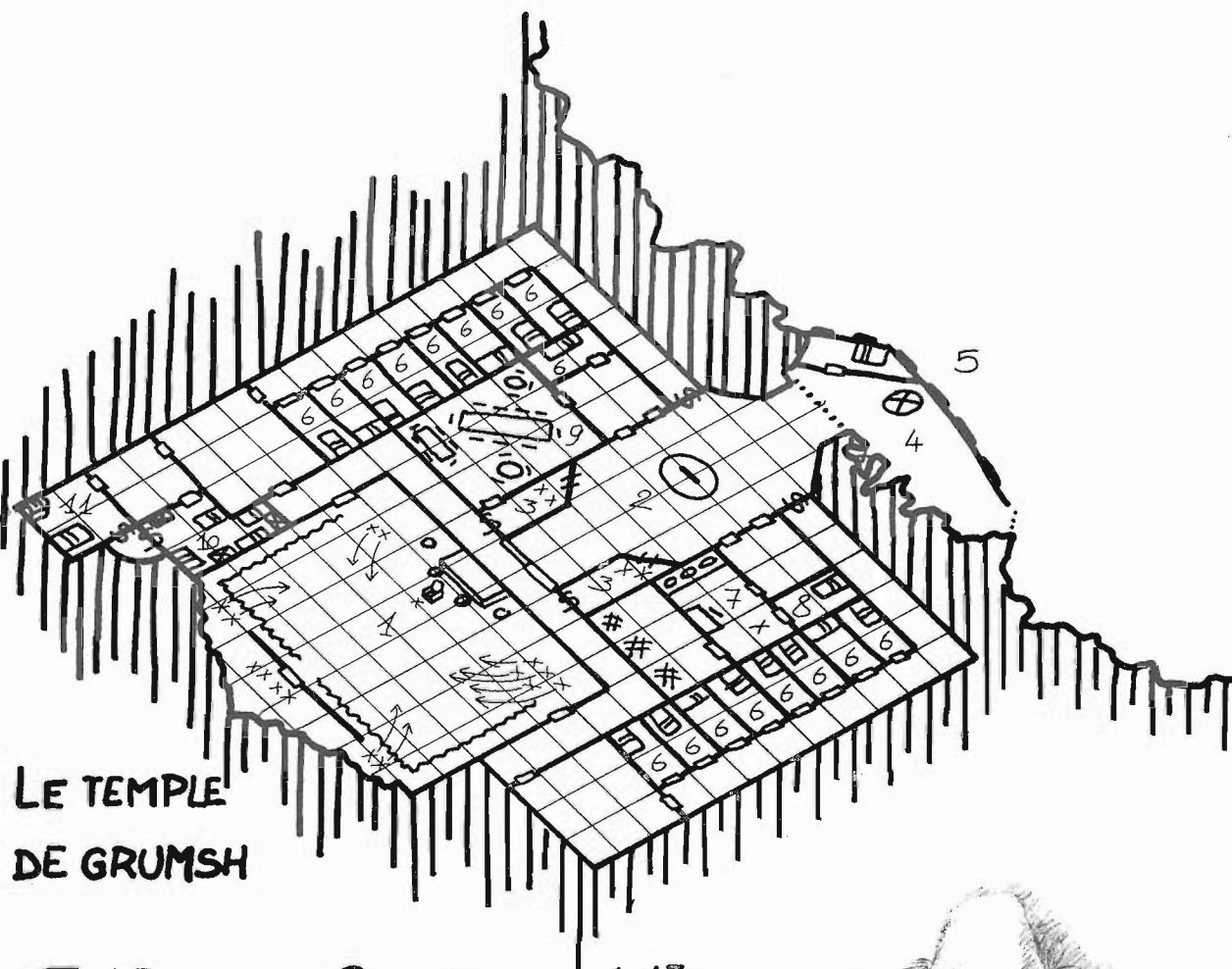
— *Caractéristiques du Sorcier :*
CA : 3 (cotte de mailles +1) ; DV : 3+3 ; PdV : 20 ; MV : 12 ; INT : 12 ; DM : 2 - 8 (épée large).

— *Sortilèges :*
Soins mineurs
Cantique
Prière
Détection du bien
Augure
Apaisement
Résistance au feu
Bouclier
Invisibilité
Altération des feux
Détection de l'invisible
normaux x 2

Le Sorcier porte sur lui deux clés. L'une ouvrant les grilles, l'autre son coffre.

Tant que le Sorcier est vivant, les Orcs combattent avec rage (ils ont un bonus de +1 au toucher). Si leur Sorcier meurt, ils s'éparpillent dans tout le temple, dressant des embuscades aux AV. (L'un d'eux partira alerter l'armée à Orctown. Celle-ci arrivera huit heures plus tard, composée de 2 000 Orcs...)

— *Psychologie du Sorcier :*
Persuadé d'avoir raison, adhérent au concept de la vision unique de Grumsh, il tentera de tuer les AV. Si ceux-ci veulent discuter, il leur demandera de déposer leurs armes, et exigera la preuve que les AV sont tous porteurs du signe du destin. C'est donc seulement quand tous les AV auront utilisé leur Talisman qu'il sera disposé à les



LE TEMPLE
DE GRUMSH

- | | | | |
|--|----------------|--|------------|
| | LIT | | COFFRE |
| | PORTE | | TAPISSERIE |
| | TABLE | | GRILLE |
| | CHAISE | | MIRADOR |
| | MARMITES | | ARMOIRE |
| | PASSAGE SECRET | | |

13m





croire. Il pourra leur indiquer la direction de l'opposé du crépuscule mentionné dans la légende Orc : droit vers le désert et son marais fantastique, que nul Orc n'a pu atteindre, car il est protégé par un être meurtrier. Il signalera aussi la forêt de Cristal et la rumeur suivante : au centre de la forêt se dresseraient les ruines d'une cité perdue, autrefois, occupée par des humains.

2) Au fond de la salle, une lumière rougeâtre éclaire faiblement la pièce. Un globe de verre de 2 m de diamètre se trouve en son milieu. Il est légèrement enfoncé dans le sol. Un parchemin flotte au milieu de cette sphère. Il est scellé d'un côté par un triangle de cire, et de l'autre côté par une petite colombe d'argile.

MJ - Seul un prêtre neutre-bon peut briser cette sphère. Le parchemin relate la légende de la cité détruite. Si les AV ne sont pas accompagnés par des Orcs ou par le Sorcier, les gardes postés décocheront leurs flèches.

3) C'est une petite pièce comportant deux meurtrières. Elle contient deux gardes Orcs, spécialistes de l'arc :
CA : -2 protégé par la meurtrière, 8 sinon ; DV : 2 ; PdV : 9/9 ;
DM : 1-6 (+2 au toucher, et au DM)
Chaque Orc possède un carquois contenant 20 flèches. Il y a deux pièces N° 3, en fait. Les AV pourraient donc recevoir 8 flèches par round. La sphère pourra les protéger de 25 à 75 %, selon leur position.

4) Sortie vers l'extérieur
Les deux grilles sont verrouillées et protégées par un mirador de 20 m de haut, d'où un garde scrute l'horizon, un épieu à la main, immobile. Il y a aussi une petite cabine de bois qui abrite un lit. La porte en est ouverte.

MJ - Le garde du mirador est, en fait, un mannequin construit par l'Orc Assassassin qui est dissimulé dans un renfoncement (à 90 % invisible si on ne regarde pas directement dans cette direction), attendant que quelqu'un passe pour l'assassiner s'il n'est pas accompagné par le Sorcier.
CA : 7 ; DV : 3 (3è niveau) ; PdV : 12 ;
INT : 11 ; MV : 9 ;
DM : 1-6 (épée courte) + poison (JP applicable)
Effets du poison : perte d'1d8 au 1er round, 2d8 au 2ème, etc. C'est un poison mortel.

5) Le temple est situé au cœur d'un haut mont. Le spectacle est désolant. A l'ouest, les montagnes sont lugubres. A l'est, une plaine d'herbe jaune se meurt lentement. Au nord, un désert de rocaillie aboutit à une désolation de sable vert, vers l'est, et à un point scintillant de mille couleurs étranges, tranchant complètement sur le reste du décor, à l'ouest.

MJ - Voir la carte.

6) Chambre de garde.

Elle contient un lit sale et malodorant. Des déchets traînent partout. Une armoire recèle une armure de rechange et un fléau aux pointes un peu rouillées.

MJ - On trouvera 1d10 pièces d'argent cachées dans divers recoins de la chambre.

7) Une odeur repoussante règne dans cette pièce. Des marmittes cuisent des aliments bizarres et répugnants surveillées par un Orc, lui-même sale et puant, physiquement disproportionné.

MJ - Cette salle est la cuisine. Son occupant est le cuisinier.
CA : 10 ; DV : 2 ; PdV : 15 ; INT : O5 ;

MV : 12 ;
DM : 1-6 (une hachette de boucher)
Il n'attaquera pas tant que les AV ne lui sembleront pas menaçants. Tout ce qu'il pourra révéler, c'est le nombre d'Orcs présents dans le temple.

8) Chambre nauséabonde du cuisinier. Elle est composée d'une unique pailasse très usagée car très odorante.

MJ - Où sont dissimulées 30 pièces d'argent.

9) Salle de réunion des gardes Orcs.

MJ - Elle est plus proche d'une porcherie que d'une salle de repos.

10) Salle des gardes du Sorcier 4 lits, 4 armoires au même contenu que l'armoire de la pièce N° 6. (On peut cependant y trouver 100 pièces d'argent).

11) La seule salle propre, avec le temple de Gruumsh lui-même : la chambre du Sorcier, contenant pour tout mobilier un lit et un coffre.

MJ - Le coffre est un piège. Il n'est pas fermé, car il ne possède pas de serrure. Il contient un gaz qui remplira toute la pièce (Jet de Protection (JP) contre-poison applicable). L'effet de ce gaz est de rendre fou-furieux durant 1d6 rounds, pour après, tomber en catalepsie pour 5d6 rounds. Le vrai coffre est dissimulé sous le lit. Il est fermé à clé. Il contient 8 000 pièces d'argent, 300 pièces d'or, 10 gemmes, un petit livre (précis métaphysique gruumshien, hilarant pour toute personne possédant plus de 30 en intelligence + sagesse, et comprenant l'Orc), et une liasse de parchemins dans lesquels les AV pourront trouver en 1d4 tour les informations suivantes :

- le temple est occupé par le 19ème corps des gardes du roi, qui voudrait bien les récupérer un jour ;
- les Orcs ont peur de la Cité Perdue située au cœur de la forêt de Cristal ;
- le Sorcier appréhende la venue des chaotiques bons que lui a annoncé le porteur du signe du destin.

D - LA CITÉ PERDUE (OULA CITÉ DÉTRUITE).

Introduction :

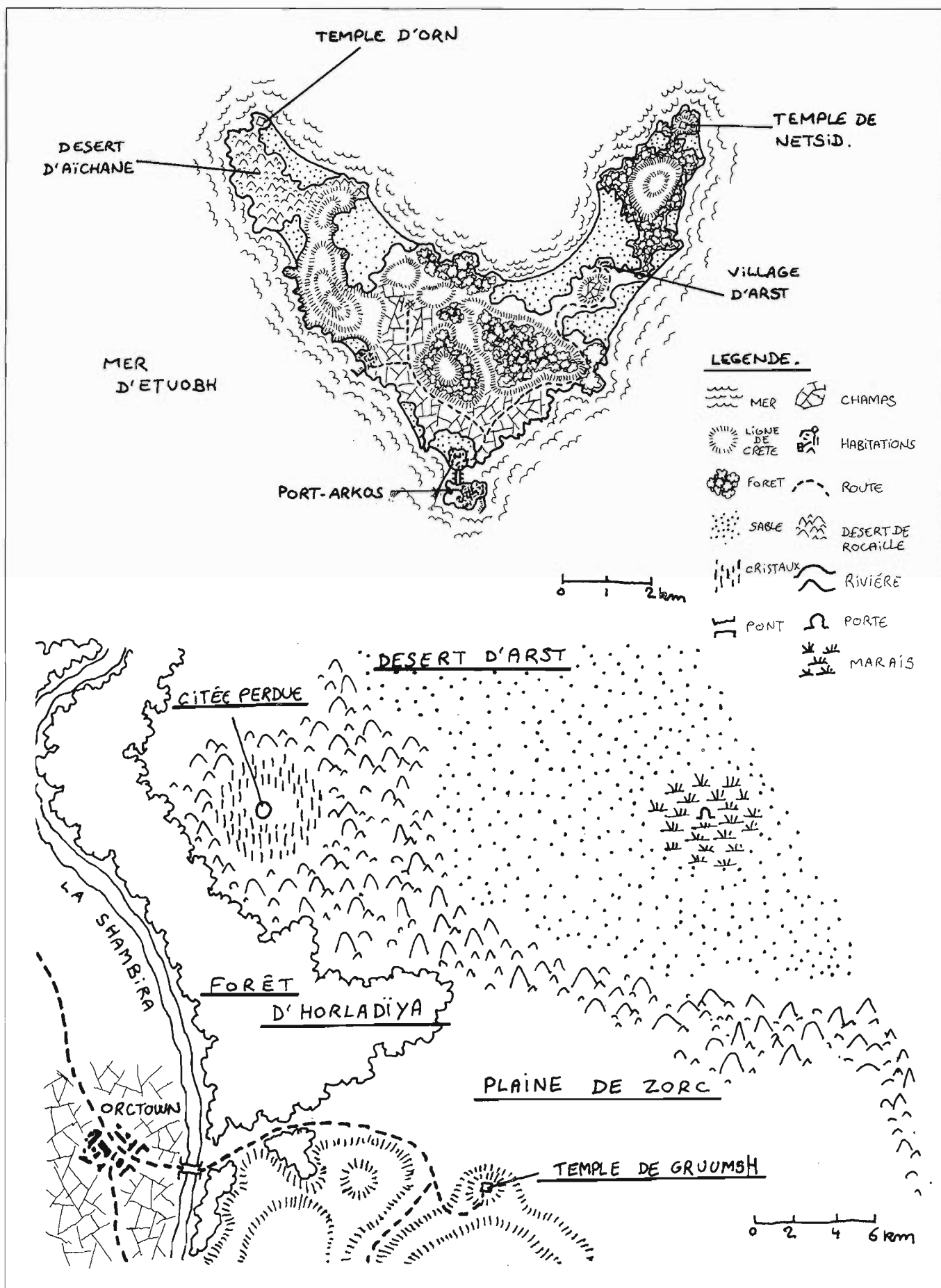
Cette cité est située au milieu d'une forêt entièrement faite de cristal, conséquence d'une malédiction d'Aïchane. Le but des AV est de trouver un parchemin d'Exorcisme et des informations sur le reste de leur mission. Pour le voyage, ne pas oublier la description du soleil rouge, funèbre, dans un ciel ne méritant pas ce nom, tellement sa couleur marron-jaune est effroyable. De même, l'herbe est jaune, et les rocaillies d'une couleur tirant sur le vert sombre, lugubre.

1) Les AV, en s'approchant, ne pourront être qu'émerveillés par le spectacle qu'ils auront sous les yeux : une forêt de cristal où rien ne bouge, où un silence parfait règne, et où la lumière se diffracte en mille rayons de toutes les couleurs.

MJ - Cette vision est hypnotique. A partir de 100 m, les AV doivent annoncer qu'ils ne regardent plus les couleurs, sous peine de continuer à marcher droit devant eux comme des automates et heurter un cristal. Un JP contre la magie affectant l'esprit est nécessaire pour pouvoir détourner les yeux, lorsque l'on est à moins de 100 m. Pour chaque dizaine de mètres parcourus en plus, le JP s'effectue avec des malus cumulatifs de -1. (Exemple : un AV décidant de détourner les yeux et qui n'est plus qu'à 50 m de la forêt effectue son JP à -5). Lorsqu'un joueur heurte un cristal par inadvertance, le choc produit une agréable mélodie. L'AV l'écoutant devra lancer un JP contre la pétrification, tous les rounds, à -1 par round écoulé. S'il rate son JP, il est transformé en cristal pour la durée de la mélodie. Dans ce cas, à chaque round, une de ses caractéristiques prise au hasard baisse d'un point, jusqu'au moment où il reprendra forme humaine. La durée de la mélodie est 1d12 + 1 rounds. Notons qu'une sphère de silence est très utile pour traverser la forêt. Sinon, même en se bouchant les oreilles, il y a 5 % de chances d'entendre la mélodie produite par les heurs des pieds des AV contre le sol de cristal. La forêt est un anneau de 1 km de section entourant la Cité perdue.



LE TEMPLE DE NETSID





MJ - Un sortilège de « Désenvoutement » permet de récupérer un point perdu dans une caractéristique prise au hasard. Toutefois, si le hasard fait que la caractéristique en question n'a pas baissé, rien ne se produit.

2) Une fois sortis de la forêt, les AV pourront contempler une immense cité détruite, dont il ne reste plus que des murets de 20 centimètres. Des squelettes humains gisent un peu partout. Un seul bâtiment semble intact, au centre de la ville.

MJ - Ce bâtiment est le repaire des derniers êtres circulant dans la Cité des morts-vivants. Ceux-ci peuvent voir les AV de très loin. Ils leur enverront un comité d'accueil composé de deux groupes. Un groupe se compose d'un Nécrophage et de six squelettes. Nécrophage MM PdV : 23
Skeleton MM PdV : 6.

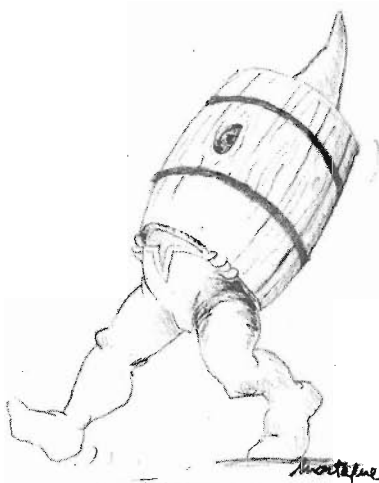
3) L'enceinte mesurant 3 m. de haut et formant un carré de 30 m de côté, possède une seule porte. Elle est formée de crânes humains empilés. A l'intérieur, un bâtiment de 6m x 6m x 3 m, possédant une unique porte est placé au milieu.

MJ - En tout, 4 groupes de morts-vivants occupent l'enceinte, dirigés par un Nécrophage situé dans le bâtiment central. (Nécrophage MM PdV : 30)
Leur objectif est simple : détruire toute forme de vie dans la cité détruite. Le bâtiment central, lui, abrite un escalier s'enfonçant doucement dans le noir ...

4) Les AV pourront constater que les souterrains sont très vieux. Plusieurs parties de ceux-ci sont d'ailleurs, écroulées.

MJ - Des Nécrophages sont embusqués et attaqueront les AV par surprise. (Nécrophages : MM ; PdV : 18/20/15). Ils sont représentés chacun par une croix sur le schéma.

5) Salle mortuaire composée de 12



tombes, placées autour d'une treizième qu'une « Lumière Eternelle » illumine.

MJ - Chaque tombe contient un cadavre. Sur la tombe centrale est gravée l'inscription suivante : « Etranger, n'ouvre pas cette tombe, quelles que soient tes raisons, car ici gît l'âme immonde qui provoqua la perte de notre cité ». C'est signé : « ERET, le Maître-Nommeur, arrivé trop tard pour empêcher cela et qui attend sa délivrance. »

MJ - Si un AV ouvre quand même la tombe, il verra une créature si immonde qu'elle lui causera un choc mental « Débilité Mentale » pendant 3d x 6 rounds sans JP. Il ne voudra jamais parler de ce qu'il a vu. Cet endroit n'est pas pour les AV. Ils ne peuvent pas comprendre ce qui s'y passe.

6) Un cercueil occupe cette pièce. Il est en verre laissant voir une Momie aux pieds de laquelle se trouvent deux parchemins, deux fioles et un anneau.

MJ - Deux Nécrophages gardent la pièce et la Momie. Dès qu'ils verront les AV, ils attaqueront. (PdV ; 35/35)
Si le verre du cercueil est brisé, la Momie se lèvera lentement, et elle attaquera seulement au round suivant. Les AV ont le temps de s'enfuir avec son trésor.

- un parchemin « Rappel à la vie » (Pas de chance d'erreur pour l'AV Clerc)
- un parchemin « Exorcisme »
- une fiole de « Super-Soins »
- une fiole de « Rapidité »

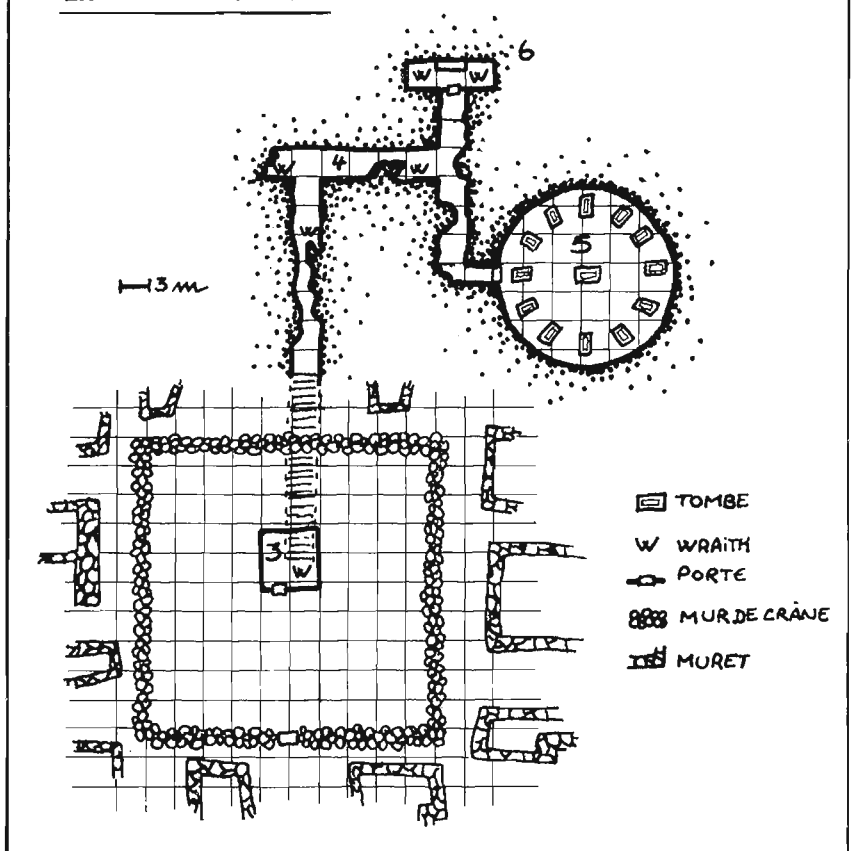
— un anneau faisant gagner un point de force au premier AV qui le glissera à son doigt. Attention : s'il l'enlève, l'AV en question perdra deux points de Force. Seul un souhait peut enlever la malédiction jetée sur cet anneau. (Momie : MM PdV : 33)

Cette Momie est en fait ERET, le Maître-Nommeur, qui réapparaîtra sous forme humaine si le « Rappel à la vie » est lancé sur la Momie. Dans ce cas, les AV découvriront un vieillard moribond auquel il reste à peine quelques minutes à vivre. Si les AV lui posent une question, il répondra selon ses connaissances et de la façon la plus courte, car chaque phrase qu'il prononcera est chargée d'une magie divine si forte qu'elle provoque une peur magique. (Si l'AV rate son JP contre les sortilèges concernant l'esprit, il courra comme un fou vers la sortie durant 1d12 rounds, ce qui peut être très dangereux s'il reste des morts-vivants dans le secteur).

Le Savoir d'ERET :

- Connaissance complète du Panthéon des anciens dieux (voir feuille spéciale);
 - La présence d'un marais dans le désert d'Arst;
 - La légende de Fridrak.
- Si les AV le laissent mourir en paix; comme le précise la légende de la Cité perdue, ils pourront l'interroger avec un « Nécromantie ». Notons que cela

LACITÉ DÉTRUITE





LE TEMPLE DE NETSID

n'est possible que si le vieillard est d'abord revenu à la vie.

Notons, également que, dès que le « Nécromantie » est lancé, le mort n'attend pas les questions pour tout dire. Une fois qu'il l'aura fait, il conclura par : « Maintenant, laissez-moi en paix, amis, et bonne chance. » Il est bien évident que cette communication se faisant entre esprits, il n'y a plus de phénomène de peur.

E - LE MARAIS DU DÉSERT D'ARST.

1) En traversant le désert vert d'Arst, les AV rencontreront un être humanoïde, dont l'armure changera constamment de couleur. Il tiendra un bouclier large, orné d'un symbole représentant un serpent rouge se mordant la queue.

MJ - La couleur changeante de l'armure et surtout le symbole indiquent que cette créature est une émanation d'Arst, le dieu chaotique et neutre. Cet humanoïde est totalement immatériel. Il leur tiendra ce discours : « Vous les Six, dont la sagesse est grande comme l'œuf de mouche. Je vous soumetts à l'épreuve terrible de répondre à cette question : « Quelle est la couleur des cheveux bleus du dieu Arkoss ? ».

MJ - Si les AV répondent autre chose que « bleu » ou « bleuâtre », par exemple « vert », ou « la couleur du ciel », ils réussiront l'épreuve, car dans un éclat de rire l'humanoïde disparaîtra. Si les AV répondent « bleu », ou ne répondent pas, une immense bulle transparente se créera autour d'eux, les retenant prisonniers. Cette bulle ne peut pas être percée. Le seul moyen de la faire éclater est d'approcher une flamme de sa paroi. Ce qui est gênant pour les AV, c'est que cette bulle s'élève lentement dans le ciel ! Elle le fait à la vitesse de 3m/round jusqu'à 30 m, puis elle éclate. Les AV qui chuteront se blesseront pour 1d6 de DM par 3m de hauteur.

2) Le marais est très brumeux, les AV y progresseront lentement et avec une visibilité réduite. Plus ils s'approcheront du centre, plus la température baissera : de 60° à 30° ! Ils verront alors apparaître une Araignée Géante à tête humaine, l'air menaçant, qui se dirigera vers eux avec un rictus démoniaque sur les lèvres.

MJ - En fait, cette créature, malgré les apparences est totalement inoffensive, elle ne se nourrit que de plantes.
CA : 10 ; DV : 1 ; PdV : 1 ; MV : 10 ; Int : 14 ; AL : NB.

Elle s'approchera donc des AV et tendra une patte pour toucher l'un d'eux, et avoir ainsi un contact télépathique. Elle ne sait pas parler... Le seul langage qu'elle comprend est celui de son ali-

gnement. Elle est là pour demander aux AV de délivrer son peuple de l'immonde Chose des Marais qui tue sans retenue les siens. Contre ce service, elle dira tout ce qu'elle sait des marais. Si les AV n'ont pas frappé la pauvre bête et accepté sa proposition, l'Araignée les amènera face à la Chose des Marais, sans bruit. Les AV pourront donc la surprendre. Notons que l'Araignée aura décrit toutes les particularités de la Chose des Marais, qui est un Terture Errant : MM DV : 8 ; PdV : 35.

Si les AV ont tué l'Araignée, ils ont 80 % de chances de rencontrer quand même le Shambling Mound, et 95 % de chances d'être surpris par cette créature.

Les connaissances de l'Araignée sont :

- la localisation exacte de la porte
- la nature de son gardien
- le fait qu'il y a deux ans un humanoïde est passé par la porte, mais elle ignore comment.



3) - La porte (voir schéma).

Un énorme vent froid jaillit périodiquement de cette porte, apportant de la neige et un air glacé. C'est elle qui est à l'origine de l'existence d'un marais dans le désert. Face à la porte (à 3m), un « Will-o-Wisp » semble monter la garde, immobile.

MJ - Le « Will-o-Wisp » ne peut pas s'écarter de plus de 3m de son point de départ.

Le vent est très fort et la surface près de lui glacée. Il faut réussir un JP sous la Force pour rester debout, et un autre JP sous la Force pour ne pas se laisser emporter par le vent. Au passage, s'il le peut, le « Will-o-Wisp » cherchera à frapper les AV pour les déstabiliser.

(Woll-o-Wisp : MM PdV : 50).

Une solution pour les AV est de passer derrière la porte, donc hors de « vue » du monstre, puis d'avancer légèrement pour se trouver en face et, vite, de passer la porte avant que le monstre ne s'en aperçoive. De l'autre côté de la porte, de nombreuses stalagmites glacées offrent une prise, permettant de ne pas se laisser emporter par le vent.

5) - La caverne glacée.

Elle est longue de 15 m environ et contient de nombreuses stalagmites et stalagmites. A la sortie, les AV pourront contempler, face à eux, dans un froid intense, une immense colonne lumineuse, provenant du sommet d'une montagne et semblant être la seule source de lumière.

F) - PRÉSENTATION DU MONDE DU FROID (voir schéma).

MJ - Le volcan de lumière émet cette colonne lumineuse vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Elle constitue la seule source de lumière et de chaleur de ce monde, que l'on peut diviser en quatorze parties :

1 - Les abords du volcan : la température avoisine 5°, et la luminosité est forte. Les AV ont 40 % de chances de faire une rencontre par kilomètre parcouru :

01-60 = rien.

61-70 = 1 à 3 Loups d'Hivers (MM PdV : 24/30/36) affamés, qui attaque-



ront immédiatement, mais fuiront aussi vite si l'un d'eux meurt, ou si deux d'entre eux perdent la moitié de leurs PdV.

71-80 = un Mastodonte (MM PdV : 60) : Cette créature n'est pas agressive, mais sait se défendre.

81-100 = 2 à 8 Dogdoyes (voir feuille nouveaux monstres).

II - Un peu plus loin du volcan : la température moyenne est de -5°. La luminosité équivaut à celle de l'aube. Les AV ont 25 % de chances de faire une rencontre par kilomètre parcouru : 01-75 = rien. 75-95 = 2 à 16 Dogdoyes. 95-00 = Un Crapaud du Froid agressif. (MM PdV : 30)

III - Limite de la portée de la lumière du volcan : cette zone est plongée dans la pénombre, et la température est d'environ 15°. Les AV ont 5 % de chances de faire une rencontre par kilomètre parcouru : 01-95 = rien.

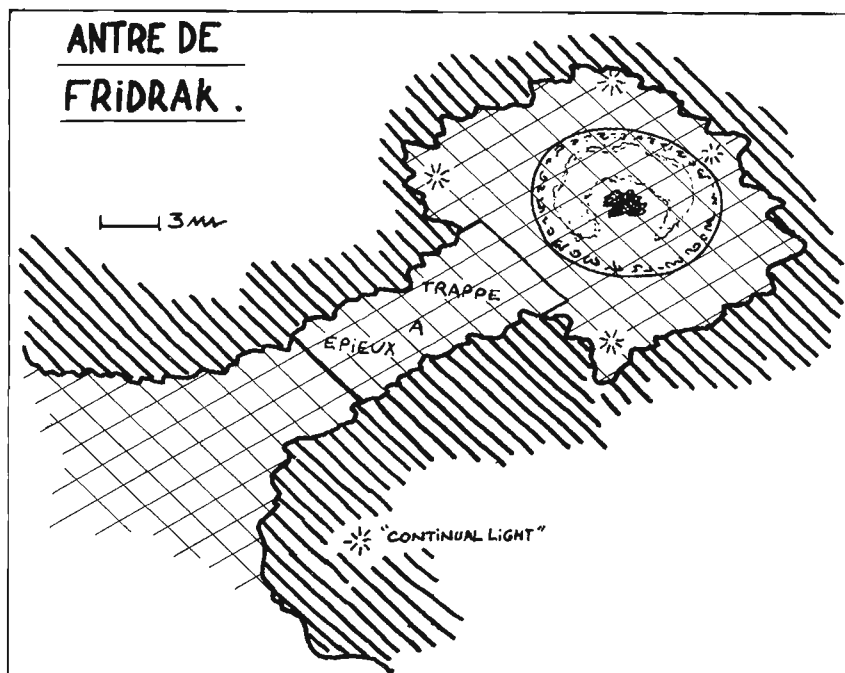
95-00 = 1 à 10 Dogdoyes poursuivis par un Remorhaz qui s'intéressera plus aux AV qu'aux Dogdoyes. (Remorhaz : MM PdV : 40).

Notons que, à cause du froid, il n'est pas possible de porter une armure non magique, ou d'autres objets métalliques.

IV - Hors de portée de la lumière du volcan : l'obscurité est presque totale. Seule une mince lueur révèle la colonne de lumière. Le froid est mortel au bout de 5d6 rounds. La température moyenne est de 45° !

G - L'ANTRE DE FRIDRAK

MJ - Les AV, pour le repérer avec précision devront utiliser leur Talisman à moins d'un kilomètre de distance.



1°) Cette immense grotte est complètement gelée.

MJ - Donc très glissante : pourcentage de ne pas chuter : CA x 10 %.

2°) Une immense fosse tapissée de pieux offre une excellente protection à l'entrée de cette caverne : deux Loups d'Hiver empalés au fond en témoignent.

MJ - Si les AV ne voient pas cette fosse : DM : 1d12 + CA x 1d6.

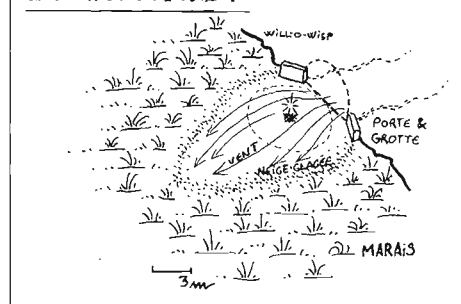
3°) L'habitation de Fridrak est étrange : trois « Lumières Eternelles » forment un triangle équilatéral, au centre duquel est tracé un cercle de magie de neuf mètres de diamètre. Au milieu de celui-ci, deux parchemins sont plantés sur un tas de pièces d'or.

MJ - Ce cercle de magie permet à celui qui y pénètre de devenir invisible, comme avec un sortilège de « Invisibilité Supérieure ». D'ailleurs, un Dragon (qu'il n'est pas possible de voir) l'occupe déjà.

Le Dragon protège son trésor de son corps. Il est éveillé et soufflera dès qu'il verra un AV surgir de la fosse, ajoutant ainsi le dommage de son souffle à celui des épieux. Il ne possède que deux souffles (Dragon Blanc : MM DV : 5 ; PdV : 40). Il ne parle pas et n'utilise pas de sortilège. Son trésor se compose de

10 000 pièces d'or, un parchemin de « Transmutation de pierre en chair » (que l'AV magicien à 100 % de chances de réussir à lancer), un parchemin qui peut être lu par tous, permettant de faire restaurer deux niveaux d'énergie à un individu. Sous le tas d'or, on peut trouver un petit bouclier magique +2, et deux potions de « Soins ». Psychologie du Dragon : Il se considère comme le maître de ce monde et désire le rester. Les trésors qu'il détient lui ont

LA PORTE DU MARAIS.



été donnés par un démon, WENDONAI, qui les lui a confiés et a tracé autour d'eux son cercle magique. Il sait que nul ne doit lui prendre son trésor, c'est pourquoi il ne sort que très rarement.

H - LE CAMP DE SLIFF.

Il est visible de six kilomètres à la ronde, car il est entièrement éclairé par une « Lumière Eternelle ».

Introduction : A l'origine, ce camp était habité par un prêtre loyal et bon adorant, STINGUR, dont la mission était de soigner les AV avant qu'ils n'affrontent les épreuves leur permettant de récupérer l'Épée-Démon. Ensuite, ce clerc devait se sacrifier et plonger la lame démoniaque dans son cœur, pour en neutraliser le pouvoir au bord du volcan. Mais SLIFF est arrivé, et grâce à une troupe de GOBLOURS qu'il avait conjuré, il a pu tuer le clerc et explorer les lieux en toute tranquillité. Néanmoins, il s'aperçut qu'il ne pouvait pas passer là où devaient passer les AV, et qu'il avait besoin d'eux. Inquiet à la pensée de l'accueil qu'il leur avait préparé avec l'aide des Orcs, il espère, malgré tout, les retrouver à l'heure prévue, dans ce camp. Pour les abuser, il a imaginé un stratagème : une mise en scène (décrite ci-dessous), devant amener les AV à le délivrer des GOBLOURS et à le prendre pour un paladin.

1°) Les palissades entourant le camp sont faites d'un bois très dur qu'il est impossible d'enflammer. Elles mesurent 4 mètres de haut, comme les bâtiments. Une seule porte permet d'entrer dans le camp.

MJ - Celle-ci est très lourde : plusieurs segments sont nécessaires pour l'ouvrir. Trois GOBLOURS sont postés derrière la porte, prêts à attaquer les AV.

(GOBLOURS : CA : 5 ; DV : 3+1 ; PdV : 13 ; DM : 1-10 ; MV : 9 ; taille : 2,20 m).

Si l'un d'eux meurt, les GOBLOURS se replieront dans la salle voisine. Trois de leurs compagnons bloqueront la porte avec une armoire. Remarquons que tout GOBLOURS perdant 10 de ses PdV s'écroulera, apparemment mort. Si un AV a des doutes, le BB se



LE TEMPLE DE NETSID

suicidera en cessant de respirer en l'espace d'un round.

La petite salle de garde contient six paillasses et une armoire remplie d'armures et d'armes.

MJ - Si les AV pénètrent dans la salle, (il faut pour cela détruire l'armoire, considérez 80 PdV de DM), ils recevront la rédition des GOBLOURS survivants selon le scénario mis au point par SLIFF.

2°) La cour est occupée par un puits condamné par une lourde plaque de pierre (50 points de Force sont nécessaires pour la faire bouger), menant à l'escalier du souterrain. Quatre GOBLOURS armés de bardiches (DM : 2-8 ; PdV : 15) gardent ce puits.

MJ - Ils auront la même attitude que ceux du 1°), se réfugiant dans l'ancien temple de STINGUR, transformé en dortoir, où attend l'un de leurs congénères armé d'une hache (PdV : 19 ; DM : 1-8), qui essaiera de bloquer la porte une fois ses frères entrés. Le temple de STINGUR est la plus longue bâtisse du camp : on pourra y trouver un autel brisé et des tapisseries aux trois-quarts brûlées, représentant un aigle d'or.

3°) La salle de torture, ancienne forge. Une table de bois, sur laquelle est attaché un humain qu'un GOBLOURS est en train de torturer, sera la première vision des AV, quand ils ouvriront la porte de cette pièce. Une forge est allumée, au fond de la pièce, où rougissent des instruments de torture très primitifs. Un lit et une armoire constituent le reste du mobilier. Dans le fond, une grille mène à un cachot nauséabond. Le chef GOBLOURS ne tentera pas de combattre et se rendra en voyant les Talismans des AV (ou toute autre chose qui lui paraîtra insolite). Son discours est identique à celui des autres GOBLOURS : son maître, un prêtre d'Om qui l'a conjuré est descendu dans le puit, il attend son retour.

MJ - Il suit les ordres de son maître qui est attaché sur le lit en ce moment. (Le chef GOBLOURS combat comme un monstre à 4 DV, CA : 4 ; PdV : 25 ; +1 au DM).

MJ - SLIFF est un humain : Guerrier (6° niveau) et Clerc (7° niveau) : un de ses bras est brûlé et il lui manque un doigt.
Caractéristiques :
CA : 1 ; PdV : 26 ; F : 15 ; I : 18 ; S : 17 ; C : 13 ; D : 11 ; CH : 17 ; AL : CM.

Sortilèges :

Protection contre le Bien x2, Soins mineurs, Injonction, Détection de la Magie, Cantique, Augure, Paralysie, Perception des Alignements, Silence sur 5 mètres, Manne, Nécro-animation x2, Soins majeurs.

Objets magiques :

— Une amulette (Amulette contre les localisations et les détections).
— Un anneau permettant de stocker

les sortilèges de « Langues, Protection contre le Mal, Détection des mensonges », et de les lancer sur simple commande mentale. (Une fois qu'une personne enfle cet anneau, elle connaît ses pouvoirs ainsi que les sortilèges stockés et ou manquants).

— Un anneau de protection +3.

En fait SLIFF est un adorateur d'Om, qui lui a vendu son âme pour obtenir des sortilèges qu'il ne pouvait posséder autrement. Il détient ainsi un sceptre similaire à celui du clerc AV (dissimulé dans sa couche du cachot). Il connaît tout de l'Epée-Démon et de Wendonai, ainsi que le but des AV. En revanche, il ne possède aucune information sur la nature des épreuves. Son dessein est de s'emparer de l'Epée-Démon pour jouir de ses pouvoirs durant quatre jours... Notons qu'on ne peut communiquer par « Nécromantie » avec lui, car il n'a plus d'âme.

SLIFF donnera aux AV les informations suivantes :

— Il est un paladin qui doit aider les AV en se sacrifiant avec l'Epée-Démon.

— La nature de l'Epée-Démon.

— Le lieu où ils peuvent détruire l'Epée, c'est-à-dire le volcan de lumière.

— Le vrai chef du camp des GOBLOURS est un guerrier-prêtre chaotique neutre qui l'a abusé en lui montrant un faux talisman. Il a disparu depuis la veille dans le puits.

— Il se propose de garder les GOBLOURS pendant que les AV descendront dans le puits pour trouver l'Epée.

— Il refuse d'accompagner les AV, car c'est à eux seuls que revient l'honneur de passer les épreuves, pas à lui. Il

insistera beaucoup sur la notion d'honneur dans son refus de suivre les AV.

— La mission suprême des AV est de détruire l'Epée-Démon qui est la source de tout le mal.

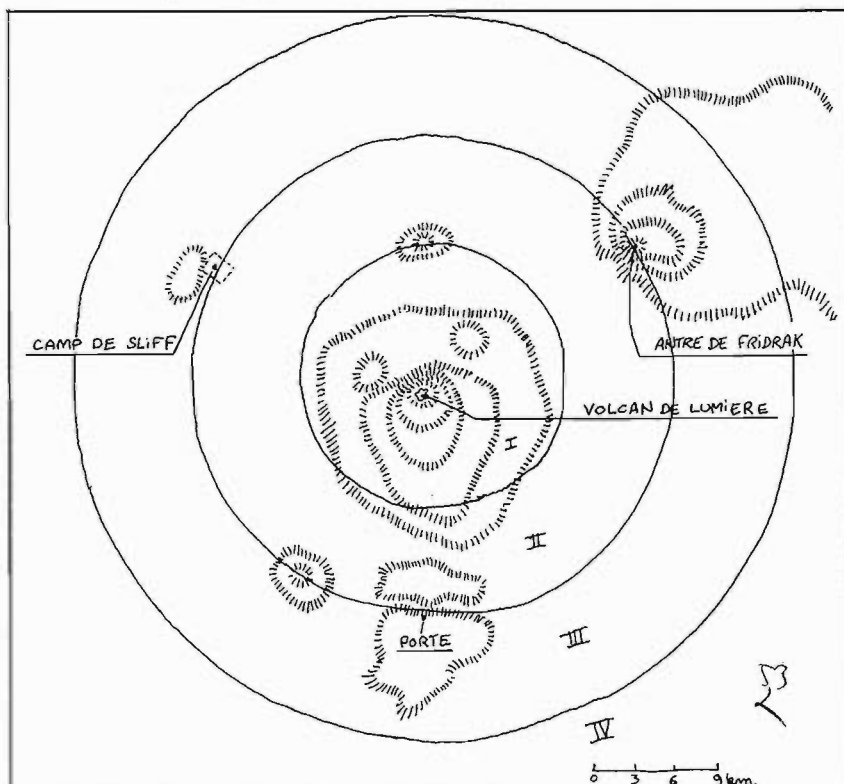
— Il demandera à récupérer son Epée Magique +2, qui est enfermée dans l'armoire dont le chef Bugbear détient les clés. (Notons qu'il a trouvé cette Epée lors de son passage dans le temple d'Om et qu'il ignore qu'en réalité c'est une Epée Sainte +5).

— Il s'excuse de ne pas pouvoir soigner les AV, car il est gravement éprouvé par la torture (en effet, il lui manque 30 PdV sur ses 56 PdV). Ceci pour faire réaliste, et a déjà utilisé son pouvoir de paladin.

MJ - S'il n'arrive pas à convaincre les AV, SLIFF poussera un cri, appelant ainsi tous les GOBLOURS. Remarque importante : si SLIFF meurt, tous les GOBLOURS (qui ont été conjurés) disparaissent. Pour l'instant SLIFF n'a pas l'air redoutable avec sa robe déchirée et tachée de sang, dissimulant son amulette et son bras brûlé, et ses gants de cuir cachant ses anneaux magiques. Il le sait et agira en conséquence, demandant ainsi à porter l'armure de plaques blanche située dans l'armoire. A part celle-ci et son Epée, l'armoire contient une potion de « Super-Soins » et une masse +1. SLIFF pressera les AV d'agir et de descendre sans attendre dans le puits, en rappelant le désastre que causent les Ailes de la Nuit à Tanor, et l'importance du temps perdu.

4°) Le puits :

Ce puits débouche sur un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans le sol jusqu'à cent mètres de profondeur.



PAVE

D'OUTRE MONDE



A partir de 90 mètres, les AV pourront distinguer des lueurs de torche.

5°) Les couloirs sont propres, l'air est sec, quatre torches brûlent paisiblement.

MJ - Ces torches brûlent magiquement sans se consumer. Si l'on abaisse la torche numéro 1, une trappe s'ouvre, profonde de 30 mètres (DM : 10d6). Si l'on abaisse la torche numéro 2 avant, la trappe ne se déclenche pas. Si l'on abaisse la torche numéro 1 après la numéro 2 le passage secret s'ouvre. Une réussite du pourcentage de trouver les pièges du Moine donne la solution complète.

6°) Un brouillard rouge, épais, parcouru d'éclairs électriques, bloque le passage. Derrière ce brouillard se trouve une petite chapelle comportant six sièges et un autel orné de quatre symboles d'argile : un aigle d'or, une tête de lion rugissant, une colombe et un croissant de lune.

MJ - Le brouillard rouge désintègre tout ce qui le traverse. Un JP demandé contre la mort magique est nécessaire pour chaque mètre parcouru (le brouillard est un cube de 10 m. d'arête). La seule manière de le dissiper pour les AV, c'est de se placer chacun sur un des sièges de la chapelle et de s'y recueillir en paix.

7°) Ces trois portes qui accueillent nos AV sont chacune gravées d'un mot : Foi, Courage, Intelligence. Chaque porte s'ouvre sur un couloir qui s'enfonce dans les ténèbres.

MJ - Il n'est pas possible d'éclairer ces couloirs. (Considérez la présence d'un Darkness très puissant). Dès qu'un AV est entré dans un couloir, la porte se referme lentement. L'AV a le temps de reculer ou d'être rejoint par ses compagnons. Une fois la porte fermée il n'est plus possible de la rouvrir. Après avoir marché quelque temps, les AV constateront que le couloir est moins sombre. Au fond, ils apercevront une porte sous laquelle filtre une lumière. Ce qu'il y a derrière cette porte dépend du couloir emprunté :

— COURAGE :

En ouvrant la porte, les AV verront un être colossal qui garde une autre porte. L'être ressemble à un humain, mesurant trois mètres de haut, il est vêtu d'une armure de plaques, et tient dans chaque main une gigantesque épée. Il dira d'une voix caverneuse et glaciale : « Que ceux qui ne veulent pas me combattre s'en aillent de cette pièce et attendent l'issue de ma lutte ».

L'Etre : CA=0 ; PdV : 400 ; DM : 3-18/3-18 ; il détecte toute la magie et est invulnérable à celle-ci, ainsi qu'aux pouvoirs psychiques, au poison, etc... On ne peut même pas le désarmer.

L'Etre bloquera toujours la porte. Dès qu'un AV perd les trois-quarts des PdV qu'il possédait avant le combat, il disparaît dans un flash lumineux, après que le MJ lui ait fait faire un JP bidon. Quand le combat est terminé dans la pièce, tous les non-combattants se retrouvent en 7°. Les AV qui ont disparu réapparaissent en 8°).

— FOI :

La porte s'ouvre sur un couloir dans lequel règne une odeur de mort. Au fond, la porte de sortie est en partie cachée derrière une immense silhouette. Celle-ci sentant l'AV se retournera : c'est un squelette géant, mesurant trois mètres, maniant une faux effrayante à la lame noire. Il occupe toute la largeur du couloir. Il ne dira que quatre mots avant d'avancer : « Je suis la Mort ». A ce moment, un bloc de pierre obstrua complètement le couloir derrière l'AV le plus reculé. Le sifflement sinistre de la faux dans l'air et le froid grandissant qui envahit le couloir, lorsque la créature se déplace, confirmera sans nul doute la véracité de ses paroles. Si un AV tend un symbole sacré pour repousser la créature ou la frapper avec, il disparaît dans un flash lumineux. De même, les AV témoignant leur Foi par d'autres manières (prières, etc.) disparaîtront aussi et se retrouveront en 8°. Les autres verront la mort s'approcher et les frapper, les faisant également disparaître et transporter en 7°. Toucher la porte du fond révélera qu'elle est fausse.

— INTELLIGENCE :

La porte passée les AV seront totalement immobilisés, ne pouvant communiquer entre eux. Dans leur esprit, ils entendront : « Résous cette énigme en moins de cinq minutes et tu passeras l'épreuve. Tu n'as droit qu'à une seule réponse. »

MJ - Il faut donc isoler les joueurs.

— L'ENIGME :

*Elle ne voit pas,
Elle n'entend pas,
Elle ne parle pas,
Elle ne nage pas,
Elle est indifférente aux querelles des hommes,
Car elle leur survivra.
Cependant, grâce à eux, elle tue.
Réponse : La pierre, ou toute autre réponse satisfaisant pleinement chaque élément de l'énigme.*

— MJ : Au bout de cinq minutes, ceux qui ont trouvé arriveront en 8°. Les autres en 7°).

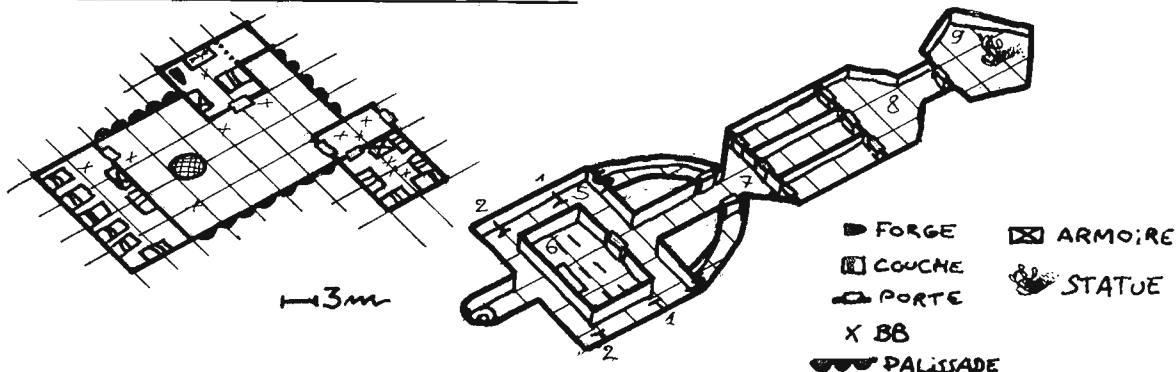
Remarque : les AV se retrouvant en 7° ne peuvent plus essayer de passer l'épreuve qu'ils ont déjà tentée, mais peuvent en essayer une autre. Mais, attention : en cas d'échec, ils disparaissent à jamais, sans JP.

8°) Les AV victorieux d'une épreuve se retrouvent dans un couloir sombre, faiblement éclairé toutefois par une lumière dorée émanant des murs. L'atmosphère y est étrange, un sentiment de paix menacée est nettement perceptible par les AV. Une porte frappée d'un pentagramme semble être la seule issue.

9°) Elle s'ouvre sur une pièce en forme de pentagone. Au centre, une statue merveilleusement exécutée représente un homme au visage marqué par la souffrance, tenant dans ses deux mains, une épée bâtarde dont la lame est d'une profonde noirceur. Cette épée est enfoncée dans son cœur. Sur le socle de la statue, on peut remarquer une inscription étrange gravée dans un langage inconnu.

— MJ : Ce langage est une forme d'an-

LE CAMP DE SLIFF ET LA CRYPTTE





LE TEMPLE DE NETSID

cien commun mélangé de druidique. Le clerc a 30 % de chances de comprendre un mot, le druide 60 %. Ce langage n'est pas magique.

L'inscription annonce : « Le Paladin offre son cœur pour vous protéger comme le fera le noble Clerc, saluez le courage et l'obéissance des fidèles de STINGUR. » Si les AV utilisent un Transmutation de pierre en chair le sang béni tachera l'épée, les protégeant de la possession durant 12 heures. L'épée peut se retirer de la statue assez facilement jet sous la Dextérité avec 3d6. Dès que l'épée est touchée par un AV, une bouche se forme de chaque côté de la pièce, sur les murs, et annonce : « Pour détruire l'Épée-Démon, lui enlever l'esprit démoniaque, deux moyens sont possibles : le sacrifice d'un cœur pur, étranger au Chaos et au Mal, dans la lumière du volcan, ou l'exorcisme en ce même lieu. Tout cela pour qu'un nouveau jour se lève... ».

Notons que si un « Nécromantie » est utilisé après un « Transmutation de pierre en chair » les AV pourront interroger le Paladin sacrifié. Celui-ci ne peut dévoiler la raison profonde de la mission des AV, mais il donnera tous renseignements sur son frère, le Clerc de STINGUR qui doit les accompagner jusqu'au volcan de lumière pour s'y sacrifier. Il donnera ses informations si on lui pose la question. De même il pourra révéler qu'il a été choisi par son dieu pour aider les Six Elus et pourra décrire tous les pouvoirs de l'Épée-Démon de WENDONAI, si on le lui demande. N'oublions pas que les AV ne peuvent poser que deux questions par sortilège, durant seulement une minute de communication.

10°) Pour le retour, les trois portes s'ouvrent sur un couloir de neuf mètres de long, tout à fait normal.

11°) Pour la sortie, les AV verront SLIFF, apparemment épuisé, des GOBLOURS qui semblent morts autour de lui, ainsi que des morts-vivants écroulés. D'une voix rapide, il affirmera que le guerrier-prêtre maléfique est remonté. Cette fois, il a pu lui résister, non sans mal, et le mettre en fuite. Le temps presse car il le soupçonne de préparer quelque chose. Il demandera alors qu'on lui confie l'Épée selon la volonté de son Dieu.

MJ - En fait le seul but de SLIFF est d'obtenir l'Épée. Les GOBLOURS sont ceux du début. Ils ne sont pas morts. Les 14 Zombies n'attendent qu'un mot, eux aussi, pour se relever et combattre (Zombies : PdV : 8). Si les AV refusent de donner l'Épée et que SLIFF pense que ce refus est sans espoir pour lui, il commandera le massacre en se reculant pour lancer des sortilèges. Si les AV donnent l'Épée à SLIFF, les yeux de celui-ci se mettront à luire, à cause de la possession, et il se téléportera immédiatement avant d'ordonner le

combat. Un peu à l'écart, il s'amusera à appeler un Démon. Après un si joli spectacle, il utilisera le sortilège de « Symbole », pour ensuite charger les AV restants. Il est à son maximum de PdV, mais ne possède plus de sorts de soins. Les GOBLOURS sont dans l'état dans lequel les AV les auront laissés.



I - LE VOLCAN DE LUMIERE

La température, près du volcan de lumière est douce 15°. En revanche la luminosité très forte gênera partiellement nos AV. Des bords du cratère, ils pourront observer une plate-forme située six mètres plus bas. La descente ne posera pas de problème majeur. Cette plate-forme s'enfonce dans une grotte où se trouve, illuminée, une gigantesque statue représentant un Géant Ailé tendant les mains devant lui, la bouche ouverte. Son visage est un masque de rage, de désespoir et de peur entremêlés. Au bout de la plate-forme, au-dessus du centre du volcan, se trouve un petit autel transparent que la lumière traverse par dessous. Deux crochets semblent attendre qu'on y pose une épée, qui serait ainsi baignée de lumière.

MJ - C'est ici que le Clerc pourra pratiquer son Exorcisme. Son pourcentage de réussite, vu la nature du lieu, est 80 % par tour. De même un AV plongeant en son cœur l'épée et s'écroulant sur l'autel produira le même effet. Si un AV tombe dans le volcan de lumière, il disparaîtra durant cinq minutes et réapparaîtra à l'endroit initial, ayant reçu un bénéfice de « Guérison ». Une fois l'Exorcisme réalisé, l'épée perd tous ses pouvoirs : les AV entendront alors un hurlement fantastique : « Vous m'avez volé mon immortalité ! ». La statue de WENDONAI est devenue vivante (Voir fiche technique), et attaque les AV. A cause de la lu-

mière, le Démon combat avec un malus de 4. S'il tombe dans le volcan, il subira un traumatisme. Quand le Démon sera mort, les AV le verront rapetisser rapidement pour se transformer finalement en une petite statuette de marbre. Cette transformation achevée, les AV seront téléportés dans le temple de NETSID, dans le pentagramme où le Dragon d'Argent avait disparu. En face d'eux, ils retrouveront le même homme étrange qui leur dira : « Chacun de vous possède le pouvoir phénoménal du SOUHAIT, ne parlez pas, sinon vous le perdrez. Pensez simplement à ce que vous désirez au plus profond de vous-même ». Les AV souhaitant qu'un nouveau jour se lève, se transformeront en demi-dieux et pourront alors régler sans difficulté les problèmes de leur monde. Les autres verront leur souhait se réaliser dans les limites du raisonnable : Au Maître de Jeu d'évaluer cela.

LES TALISMANS DE NETSID

Ce sont 6 colliers ornés d'une médaille représentant, pour 5 d'entre eux, un triangle contenant un cercle en son centre. Chaque pointe symbolise un dieu bon, et point central Netsid. Le 6ème collier possède une médaille différente des autres, qui représente un cercle dans lequel est dessinée une étoile à branches. Au centre un point, symbole protecteur contre les démons.

Tous ces colliers possèdent les 3 fonctions suivantes :

1°) Protection contre la possession de démons mineurs (les Ailes de la Nuit). Cette fonction ne prend aucune énergie et est permanente.

2°) Indiquer le chemin par l'émission d'un rayon bleu intense émergeant du centre du Talisman et se dirigeant durant 5 segments à la vitesse d'une flèche vers le point où doit aller son possesseur pour réussir l'épreuve. Si cette épreuve passe par la possession d'un objet, le rayon le frappera et rebondira vers la voie à suivre ensuite. Ce rayon ne peut pas traverser des éléments solides. Il peut, par exemple, contourner une montagne.

3°) Créer un rayon destructeur, rouge intense, provenant du centre du Talisman, dont la portée est celle de la vue, et la vitesse celle d'un carreau d'arbalète.

Les dégâts dépendent de la créature touchée :

- démons mineurs (les Ailes de la Nuit) = destruction.
- êtres chaotiques = 2d6.
- êtres maléfiques = 2d6.
- morts-vivants = 2d6
- êtres ni mauvais ni chaotiques = 2d6.

Ces dommages sont cumulatifs. Exemple : un mort-vivant chaotique et mauvais DM = 6d6 !



Les fonctions 2 et 3 peuvent à chaque utilisation absorber un niveau (comme une attaque de morts-vivants) si le porteur du Talisman rate son JP contre la magie.

Si le porteur de l'étoile à 5 branches se place au milieu des porteurs des autres talismans, formant ainsi la figure géométrique de l'étoile à 5 branches, il subit un double phénomène :

1°) La fonction N° 2 dure 20 segments. Les dégâts de la fonction N° 3 sont quadruplés pour lui.

2°) Le porteur de l'étoile ne risque plus de perdre un niveau lors de l'utilisation des fonctions 2 ou 3, contrairement aux porteurs de talisman triangulaire.

Méthode d'utilisation des talismans :
Il suffit de :

- le porter sur soi ;
 - y porter la main ;
 - dire « pouvoir » pour la fonction 3, et « savoir » pour la fonction 2.
- On ne peut activer qu'une fonction par round.

La seule manière de détruire un talisman est simple : il suffit de briser le collier et il disparaît à jamais.

L'EPEE-DEMON

L'Épée-Démon est une épée bâtarde +5, qui tranche un membre à partir de 15 ou plus sur le d20.

Table de localisation :

01-10 : la tête est tranchée
11-20 : le cou est tranché
21-30 : le bras droit est sectionné
31-40 : le bras gauche est sectionné
41-50 : la main droite est coupée
51-60 : la main gauche est coupée
61-70 : la poitrine est sectionnée
71-80 : l'abdomen est sectionné
81-90 : la jambe gauche est tranchée
91-00 : la jambe droite est tranchée

Comme on peut le voir, il y a 40 % de chances que l'adversaire soit tué sur le coup.

Cette épée conserve l'esprit de WENDONAI et le rend donc immortel. Le Prince-Démon peut donc tenter de prendre possession du détenteur de l'épée s'il est à moins de 3 m de celle-ci. Un JP contre la mort, magique, est applicable. Le Prince-Démon tentera cette possession, généralement quand sa victime dormira, ne faisant que la « réveiller d'un mauvais cauchemar », s'il échoue. Une tentative de possession sur une créature éveillée, avertit celle-ci de la nature de l'attaque et dévoile l'esprit essayant de la posséder. Toute créature possédée a les yeux d'une couleur rouge incandescent. Si la créature possédée est chaotique et maléfique, et si elle possède une intelligence supérieure à 14, elle n'a pas droit à un JP, mais pourra dominer WENDONAI durant un nombre de

journées égal à la différence en points entre les deux intelligences. Une créature possédée n'a plus d'esprit. Celui-ci est définitivement détruit. La créature possédée détient les pouvoirs, innés ou non, les sortilèges, la capacité d'appel de servant et la résistance à la magie du Prince-Démon, qu'il la domine ou non.

Il n'existe que 3 cas dans lesquels l'esprit du démon réintègre l'épée :

- 1°) si la créature possédée s'éloigne à plus de 20 m de l'épée;
- 2°) si la créature possédée meurt;
- 3°) si un exorcisme est réussi sur la créature possédée. Dans ce cas elle s'écroule, sans esprit.

Il n'existe qu'une façon de détruire les pouvoirs de cette épée : l'exorciser (sortilège ou sacrifice) sur l'autel transparent du cratère du volcan de lumière.

LE PRINCE-DEMON « WENDONAI »

AC : 2
MV : 6 « /15 »
HD : 8+8
HP : 56
DM : 1d12+1
SA : Fouet, et flammes pour :
DM = 4d6
SD : Arme +1 nécessaire pour le toucher
MR : 75 %
IN : 14 S : 15
AL : CM
Taille large : 3,60 m de haut.

SA : le démon peut attirer sa victime dans ses flammes avec son fouet causant 4d6 de DM : il utilise cette possibilité spéciale 2 fois sur 3 (1-4 sur 1d6).

Pouvoirs innés : Infravision et téléportation (sans erreur).

Pouvoirs : Ténèbres autour de lui à 3 m ;
Peur, comme la baguette magique pour ses effets ;
Détection de la magie ;
Lecture de la magie ;
Lecture des langues ;
Détection des objets invisibles ;
Pyrotechnie ;
Télékinésie pour 300 kg.

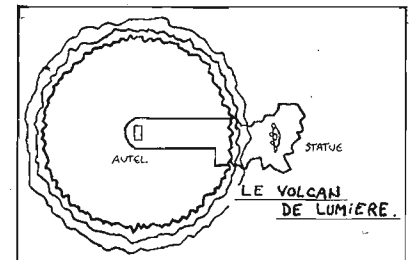
Sortilèges : symbole de peur, de discorde, de sommeil ou d'étourdissements. L'incantation dure huit segments.

Appel d'un servant : (dure un round complet).
01-80 : démon type 3 (PdV = 45)
81-00 : démon type 4 (PdV = 50)

NOTE : Le Prince-Démon peut utiliser un pouvoir, ou un sortilège, ou lancer un appel, à chaque round.

WENDONAI apparaîtra seulement si l'épée est brisée, il sera donc fou-fu-

rieux et attaquera immédiatement. Il a 10 % de chances d'utiliser un pouvoir au premier round, 20 % au second, 30 % au troisième, etc. Il a 5 % de chances d'utiliser un Appel de servant, ou de lancer un « symbole » au premier round, 10 % au deuxième, etc. Ce démon ne possède pas d'amulette, il existe entièrement dans le plan des Aventuriers qui, s'ils le tuent, le détruisent à jamais.



MONSTRES NON DECRIIS DANS LE MANUEL

Les Démons mineurs ou Ailes de la Nuit.

Ils ont 2 formes :

1°) Avant possession : un Démon mineur a la forme d'un voile noir opaque semblant flotter dans l'air.

Caractéristiques : DV : 2 ; PdV : 16 ; MV : 9 ; INT : 3 ; CA : 10 ; taille 1 m carré.

SD ne peut être touché que par magie (épée magique, sortilège, etc.)

SA possession : le voile se dirige vers la créature attaquée et l'entoure. Celle-ci subit alors une attaque de possession par round. JP contre « possession applicable ». En cas de succès, le voile disparaît.

2°) Après possession : sa présence ne se révèle que par les yeux devenus rouges de sa victime.

Une créature possédée ne pense qu'à tuer, même au péril de sa vie. Au bout de 4 heures, elle meurt épuisée. Apparaissent alors deux Ailes de la Nuit. Le même phénomène se produit lorsque la créature possédée se fait tuer par d'autres moyens.

La vision du symbole des talismans des joueurs provoque la fuite des Ailes de la Nuit. Si elles sont dans des corps étrangers, elles les abandonnent, sans esprit.

LES DOGDOYES :

CA : 10
MV : 19
DV : 1
PdV : 8
DM : 1d4
SD : camouflage (à 90 % dans la neige)
IN : 2
Petite taille : 60 centimètres de long.

Les Dogdoyes ont une apparence proche du chien et du rat. Ils sont totale-



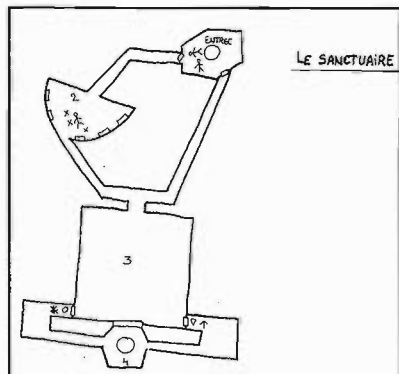
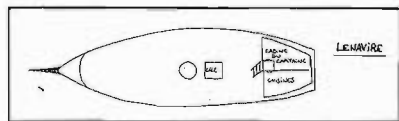
LE TEMPLE DE NETSID

ment blancs, et leurs yeux sont petits et rouges. Ces créatures très spéciales arrivent à se nourrir de presque rien. Elles constituent donc des victimes de choix pour les prédateurs. Elles ne sont pas assez intelligentes pour posséder un alignement (à défaut, on peut les considérer NN), et ne sont pas combatives. En cas de danger elles se camouflent, et si elles se sentent repérées (70 % de chances), elles fuient.

NOTE : En introduction du module, ce n'est pas 2 équipes, mais 22.

LES PERSONNAGES DU TOURNOI

LE GUERRIER : Niveau 6
F= 18.59 I= 10 S= 12 C= 17 D= 16 Ch= 11
CA= 0 AL= LN Taille : 1m96, 95kg, PdV= 55.
Langue parlée : commun
Armes maîtrisées : arc, épée bâtarde, épée large, dague, épieu, dards.
Objets magiques : Une potion de Super-héroïsme
Un anneau de protection +1
12 flèches +
Historique : Le combattant d'Arkos n'a pas de comparaison dans tous les royaumes qu'il a traversé. Après avoir beaucoup combattu, notamment un guerrier du Chaos auquel il trancha un doigt pour le déshonorer, efficacement puisque plus personne ne le revit jamais, il s'aperçut qu'il était le plus fort. Il s'ennuya alors beaucoup ne trouvant aucun défi à sa mesure. Un jour, il décida de se rendre au Temple de Netsid afin de vérifier si une vieille légende de guerriers



était exacte : un dragon doit apparaître pour conclure la fête du millénaire. Durant la traversée pour arriver jusqu'à l'île il se joignit à des étrangers sympathiques et sans doute puissants.

LE PALADIN : Niveau 6
F= 16 I= 13 S= 14 C= 13 D= 12 Ch= 17
CA= 2 AL= LB Taille : 1m82, 85kg, PdV= 41.
Langue parlée : Commun
Armes maîtrisées : arc, épée à deux mains, épée longue, dague.
Objets magiques : Une armure de plaque +1
Un arc +1

Une potion de super-soins
Historique : Le baron de Palad, dès son plus jeune âge, apprit à appliquer la devise de ses ancêtres : « La loi est mon devoir, le bien est mon droit ». Quelques années après, il fit la connaissance du nouveau jeune prêtre d'Horladiya et se lia de sympathie avec lui. L'apparition des bourgeois irrita le baron de Palad qui laissa faire quand il s'aperçut que ceux-ci, en s'enrichissant, apportaient la prospérité dans la baronnie. Néanmoins, la vie devint ennuyeuse jusqu'au jour où le prêtre d'Horladiya lui raconta sa lutte avec un clerc atrocement chaotique et mauvais. Depuis ce temps le baron ne rêva plus que d'aventures. Quand son ami lui proposa de venir au temple de Netsid, il n'hésita donc pas une seconde, et depuis son histoire est celle du prêtre d'Horladiya.

LE DRUIDE : Niveau 7
F= 11 I= 13 S= 15 C= 13 D= 16 Ch= 17
CA= 4 AL= NN Taille 1m72, 75kg, PdV= 33.
Langues parlées : Commun, elfe, centaure, géant des collines, dragon vert, treant, druidique.
Armes maîtrisées : fronde, cime-terre, gourdin.

Objets Magiques : Une armure de cuir +1

Un cimetière +2

Une potion de forme gazeuse

Historique : Il a été élevé par un initié du 5^e cycle qui lui transmet tout son savoir et tous ses objets magiques à sa mort. C'est dans un songe que le Druide vit pour la première fois le Temple de Netsid. Plus tard, il apprit que l'équilibre des choses nécessitait sa présence à la fête du millénaire dans ce Temple, et ceci par de nombreux signes. Sous la forme d'un aigle, il fit le voyage. Arrivé au pied de la

montagne du Temple il se joignit à un groupe qui prenait la même route que lui.

LE CLERC : Niveau 6

F= 12 I= 13 S= 18 C= 12 D= 11 Ch= 13

CA= 2 AL= NB Taille 1m75, 70 Kg, PdV= 29.

Langues parlées : Commun, orc.

Armes maîtrisées : Masse, marteau, bâton.

Objets magiques : Masse +4.

Historique : Le prêtre d'Horladiya est un mystique. Il se lia d'amitié avec le Baron de Palad durant sa jeunesse, car il partageait avec lui un idéal quasiment identique. Il quitta le Temple lorsqu'il s'aperçut que la foi de ses disciples allait en décroissant. Il parcourut le monde et affronta de nombreuses créatures maléfiques, pour la plupart des morts-vivants. Un jour il combattit un Clerc du Chaos et lui brûla, avant qu'il ne s'échappe, un avant-bras avec de l'eau bénite. Ce fut la dernière fois que l'on entendit parler d'un prêtre du Mal. Quelques années plus tard, le prêtre apprit l'existence hypothétique d'un vieil ermite qui en savait long sur les lieux anciens et qui devait résider dans le Temple de Netsid. Il décida son vieil ami le Baron de l'accompagner dans sa quête et se joignit à un groupe d'aventuriers.



LE MAGICIEN : Niveau 6

F= 8 I= 17 S= 10 C= 16 D= 16 Ch= 10

CA= 6 AL= NB Taille 1m68, 65 kg, PdV= 18.

Langues parlées : Commun, orc, elfe, nain.

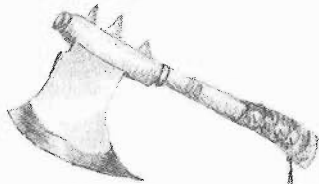
Armes maîtrisées : Dague, bâton.

Objets magiques : Dague +1

Robe +2



Livre de magie : Niveau 1 : agrandissement, amitié, bouclier, charme personnes, chute de plume, compréhension des langues, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, projectile magique, sommeil. Niveau 2 : bouche magique, bruitage, détection de l'invisibilité, force, image miroir, lévitation, ouverture, verrou magique. Niveau 3 : boule de feu, clairaudience, infravision, langues.



Historique : Le Maître de la magie a reçu une éducation exceptionnelle, étant le cinquième fils de la Maison des magiciens. Son grand-père lui a enseigné le « pouvoir » et lui a légué, à sa mort, tous ses objets magiques. Passionné par ses études, un peu coupé du reste du monde, il ne s'aperçut pas du changement général de mentalité; les gens s'intéressant moins à la magie, mais à une chose étrange et nouvelle appelée la Science. Curieux, le Maître s'y intéressa, mais face aux manques de résultats notoires, reprit ses études de magie. Celles-ci le conduisent à l'étude de l'« étoile à 5 branches », sa pureté géométrique le fascina longtemps. C'est ainsi que dans un très vieux livre qu'il trouva, par hasard, la mention du Temple de Netsid, premier lieu où fut tracée « l'étoile à 5 branches ». Intrigué, il s'apprêta au voyage, quand il apprit qu'une créature fantastique répandait le mal dans l'île voisine. N'écoutant que son grand coeur, il défia la

créature, un troll, et la tua par la magie du feu. Il reprit alors ses préparatifs et débarqua, à Port-Arkos, où il rencontra un groupe d'aventuriers sympathiques et se joignit à eux. Il se trouve maintenant au pied du Temple de Netsid.

LE MOINE : Niveau 6
F= 15 I= 12 S= 15 C= 16 D= 15 Ch= 8
CA= 6 Al= LB Taille 1m,65
60 kg, PdV= 31.

Langues : Commun, animaux.

Armes maîtrisées : hachette, arbalète, hallebarde, bâton.

Objets magiques : une potion de soins, une hachette +2.

Historique : Le Maître des Esprits a été éduqué par un très vieux moine qui lui a enseigné tout son savoir. Il a voulu, par la suite, prolonger l'oeuvre de son maître dans l'ancien monastère de Tanor. Mais avec le temps il s'aperçut que les hommes n'étaient plus capables de maîtriser leur esprit et leur corps comme auparavant. Au bout de quelques années il ne resta plus que cinq adeptes de niveau médiocre. L'un d'eux perdit son sang-froid et fit des prouesses afin d'impressionner des villageois. Les rumeurs de sorcellerie causèrent alors une révolte de paysans qui détruisit le monastère. Depuis ce temps le maître erre de par le monde afin de trouver des hommes d'exception. Depuis quelques jours il s'est joint à un groupe d'aventuriers pour assister à la mythique fête du millénaire au Temple de Netsid.

LES LEGENDES



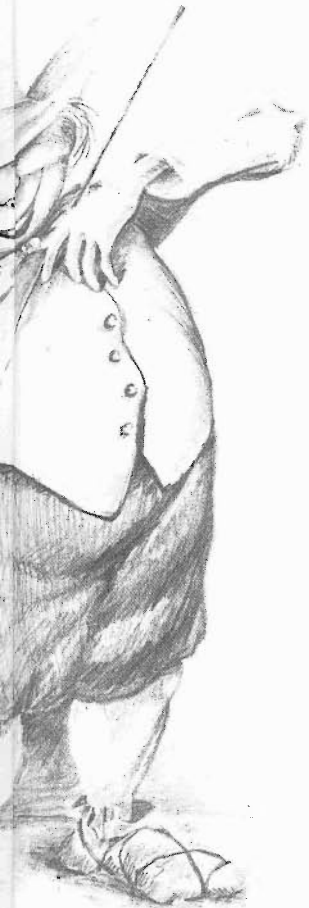
Légende des portes (en commun)

« Entre les deux portes, éclairés par
un soleil de sang,
Ceux qui l'ont mérité, leurs
victoires, savourent,
Comme leurs dieux l'avaient
promis,
Leur race domine le monde; mais
possède aussi
La peur de l'immonde chose tapie
Au milieu de la nuit. »
« ...Os disciple du divin Arkos »

Légende Orc (en orc)

« Toi qui a exterminé, Hobbit,
Homme, Nain, Gnome,
Et le pire de tous, l'Elf,
Sache que ceux qui ont le signe du
destin
Te protégeront malgré eux à
jamais,
D'une menace terrible.
Si toi mon peuple tu n'es point
fidèle
A l'unique vision de ton créateur,
Tu mourras de l'immonde,
Surgissant des flammes du chaos
A l'opposé du crépuscule. »
« Strumsh le Prophète »

LE TEMPLE DE NETSID



Légende de Fridrak (en dragon blanc)

« Fridrak est le plus puissant,
Majesté dans sa blancheur
Maître incontesté du froid.
Il conserve une part du destin
De l'immonde qui attend sa
délivrance ou sa fin
Tapi au fond de la crypte.
Du réveil de pierre, dépend la vie
Du centre de l'étoile. » Anonyme »

Légende de la cité détruite (en ancien commun)

« Au centre de la cité détruite,
Protégée par le cristal maléfique,
Dernier adorateur de la blanche
colombe,
Tu trouveras l'épreuve
La plus surprenante de ton
existence
Car ton but est de laisser mourir en
paix
Et non de conserver la vie
A celui qui a le pouvoir de t'aider. »
« Ostram serviteur d'Horladiya »



WANTED Prix à débattre

PIGISTES POUR COM

Signalement : Esprits éclairés, auteurs de scénarios,
aides de jeux, articles d'humeurs, critiques de livres,
ou autres...

**Attention, ces hommes sont dangereux,
de nombreux grosbills ont déjà péri sous leurs coups...**

**Ecrivez à CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
215, avenue Jean-Lolive, 93500 PANTIN**

On vous répondra de suite.

SCÉNAR

STORMBRINGER

UN CŒUR POUR TANELORN

Ce scénario est directement inspiré de la nouvelle : « *Sauver Tanelorn* », tirée du tome 3 du cycle d'Elric : « *l'Épée noire* ».

Il n'est cependant pas nécessaire de l'avoir lue pour maîtriser ce module, relativement linéaire et ne présentant pas de difficultés particulières.

Synopsis de l'aventure

5 ans après la chute d'Ymrryr : les ducs du Chaos viennent de répondre à l'appel du Théocrate ; le conflit final approche.

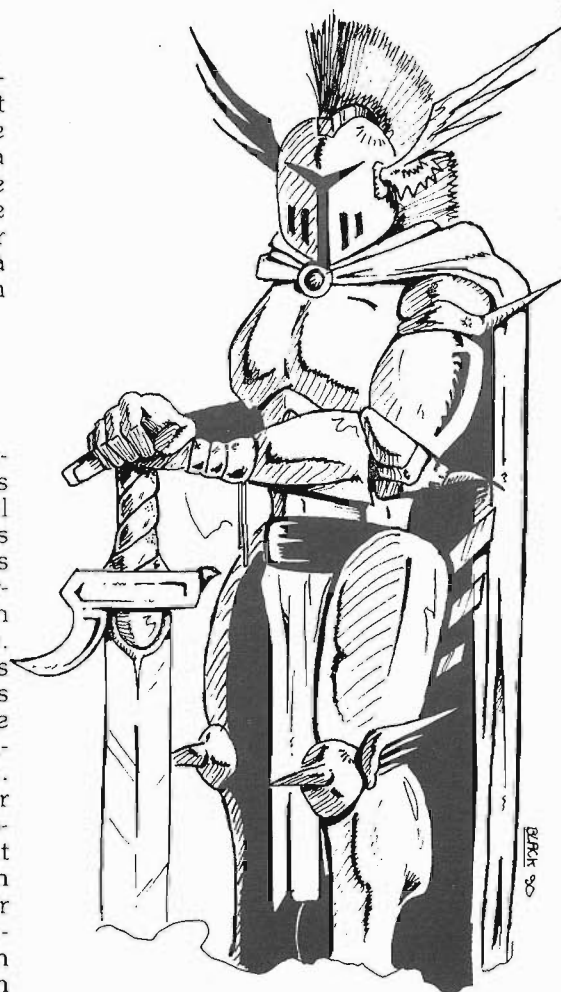
Or, l'une de leurs premières volontés est de détruire ce bastion de neutralité qui les nargue depuis toujours :

Tanelorn, une fois de plus menacée. Or Tanelorn assure la cohésion du Multivers, c'est la charnière entre les plans qui permet un certain équilibre. Il existe un moyen de détruire la cité : s'emparer de son cœur, une gemme qui se trouve dans un sanctuaire où l'ont placé les Seigneurs Gris, les bâtisseurs de Tanelorn. Ce sanctuaire se trouve à

l'intersection des quatre plans élémentaires. Les personnages vont devoir mener une course contre le Chaos pour atteindre la relique et la rapporter dans l'enceinte de la ville avant que l'équipe envoyée par le Chaos ne la détruise. Ils vont pour cela effectuer maints voyages à travers les plans à la poursuite d'un mystérieux agent du Chaos.

Introduction

Vous chevauchez maintenant depuis 2 jours dans le Désert des Soupirs, derrière Lamsar le vieil ermite qui vous a entraîné dans cette aventure. Chacun de vous jauge le groupe : Krolburh, marchand fier et imposant dans son armure de plates, leader du groupe. Jirmilr Vlirmch, son garde du corps et ami, sombre et secret, toujours un peu en retrait. Kali, jeune fille svelte et enjouée, plutôt jolie, semblant inconsciente des dangers. Wumu, barbare de Oin, juché sur une mule, une musculature exceptionnelle, apparemment indifférent aux événements. Enfin, Garalm Dorwinkel, sorcier prétendant venir d'un autre monde, à l'allure extravagante, ressemblant plus à un démon qu'à un homme avec un





étrange masque de serpent, qui ne le quitte jamais.

Votre regard se porte à présent sur ce vieil ermite décharné, Lamsar (voir annexe), qui vous a rassemblé à sa suite, et vous vous remémorez les termes de cette rencontre : « *je sais que vous cherchez Tanelorn* », vous a-t-il dit, « *la raison importe peu. Dans quelques jours, elle pourrait bien ne plus exister. En effet, les Ducs du Chaos ont lancé leur ultime offensive contre la Cité Eternelle et, ses principaux défenseurs étant absents, le Conseil a décidé de faire appel à des mercenaires suffisamment motivés : ma magie m'a alors conduit à vous. Le marché est simple : vous nous aidez à sauver Tanelorn, nous vous en ouvrons les portes. Si nous réussissons, vous serez à jamais à l'abri du Chaos.* »

Et Lamsar de préciser après votre acceptation : « *Tanelorn puise son éternité dans une relique appelée le Cœur de Tanelorn* », située sur un autre niveau d'existence. Le Chaos a désormais les moyens d'y accéder et il nous faut reprendre le Cœur et le rapporter à la Cité avant qu'il ne soit détruit.

Nous ferons donc un long voyage dans un autre monde où nous avons des amis qui ont déjà aidé Tanelorn. La porte qui mène à ce monde est au nord dans le Désert des Soupîrs.

Depuis, deux longs jours de marche dans ce désert où le vent gémit à n'en plus finir. Soudain, la voix du vieil ermite se fait entendre : « *là, c'est l'Arche!* » Et il précipite sa monture dans la direction de l'Arche que vous apercevez maintenant. C'est une arche de type gothique de quatre mètres de haut, taillée dans une unique pierre très lisse, de couleur gris-bleu, au relief tourmenté comme si elle avait été façonnée par le vent. Lamsar s'approche et commence à étudier les runes gravées à la base des piliers (en haut Melnibonéen). « *Nous franchirons le portail au lever du soleil, en espérant que nos alliés seront au rendez-vous.* »

Lamsar sera très secret et ne voudra rien révéler de peur de décourager certaines personnes. La nuit sera tranquille.

Note au MJ : Si le principe de flash-back vous déplaît, vous pourrez créer votre propre introduction,

pourvu qu'elle soit cohérente avec les personnages et qu'elle ne dure pas plus de trois-quarts d'heure.

Le lendemain matin, le soleil frappe l'arche qui brille désormais d'un bleu intense. Lamsar murmure quelques incantations, puis sort de sa transe. Des brumes commencent à se former au niveau de la voûte :

« *venez, le passage est ouvert.* » Les aventuriers s'avanceront alors dans les brumes épaisses, réduisant la visibilité à trois mètres. Quelques secondes plus tard, ils entendront (jet d'écouter applicable) le son d'une corne de brume. Et Lamsar de souffler dans un petit cor, en réponse.

Bientôt, une échelle de corde apparaîtra et les personnages grimperont à bord d'un bateau d'environ trente mètres de long, ressemblant fort à un sloop tarkeshite, mais sans rames et avec une voileure plus développée. Les marins sont des femmes aussi bien que des hommes, à la peau très foncée et à la musculature développée, avec un pagne pour unique vêtement.



Ils se montreront accueillants et le capitaine Valmar se présentera au groupe. C'est un homme de grande taille, à la forte carrure, qui ne se distingue de l'équipage que par un collier en or qu'il arbore fièrement. Il saluera Lamsar comme une vieille connaissance, avant de donner l'ordre d'appareiller. Peu à peu, le bateau sortira des brumes. Les personnages s'apercevront alors qu'ils voguent, non pas sur l'eau, mais sur l'air, et qu'aucune terre n'est visible à l'horizon. Curieusement, aucun soleil ne brille, malgré la grande luminosité.

Note au MJ : un jet manqué sous la santé mentale provoquera une

perte de 2d4 points. Un jet réussi, 1d4.

Les personnages seront libres d'aller et venir comme bon leur semble, excepté dans la cabine du capitaine, qui ne contient d'ailleurs d'intéressant qu'un compas de marine et des cartes de courants aériens.

Note au MJ : c'est un moment propice pour que les personnages fassent réellement connaissance. Laissez les joueurs s'exprimer pleinement : la grosse lieutenant qui crie si fort pourrait bien plaire à Wumu ; Kali pourrait bien tomber amoureuse d'un beau matelot...

Si rien ne se passe, ou si la situation devient par trop épineuse, la vigie s'écriera : « *alerte ! Aux postes de combat ! Ennemi à tribord !* » Les personnages pourront en effet distinguer (jet de voir) d'immenses poissons de deux à trois mètres de long avec une envergure avoisinant les quatre mètres. Ils volent très vite et les bateliers auront juste le temps de s'armer de tridents et de filets, rangés dans la cale, avant que le combat ne commence. Les requins sont au nombre de quinze et les personnages devront en affronter quatre. La vue de ces créatures occasionnera une perte de 1d4 points de santé mentale, si le jet est manqué.

CARACTERISTIQUES :

F	C	T	I	P	D
21	15	17	3	8	11

Armure : 5 points

Points de vie : 20

Attaques : 50 % / 2d6 + 3

Compétences : 100 % voler

90 % mouvements silencieux

30 % esquive (les créatures peuvent attaquer et esquiver dans le même round).

Les caractéristiques des bateliers ne sont pas communiquées.

Décrivez un combat sanglant qui les verra sortir vainqueurs, avec des pertes d'environ une douzaine d'hommes. Ceux-ci combattent en emprisonnant leurs ennemis dans leurs filets avant de les achever à coups de trident.

Note au MJ : il est important qu'aucun personnage ne soit tué ou grièvement blessé durant ce combat : utilisez Lamsar avec une efficacité modulant celle des joueurs. Il



dispensera des soins après le combat (de même, traitez les attaques critiques des requins comme des réussites normales).

Une dizaine d'heures plus tard, la nuit tombera et les personnages se retrouveront plongés dans le noir total, hormis une lanterne en tête de mas, éclairant faiblement le pont. Au bout d'une heure, une lueur rouge pointera à l'horizon, illuminant le navire, qui vogue maintenant dans une immense bulle d'air. La chaleur augmente rapidement, tandis qu'il devient impossible de savoir dans quel sens joue la gravité : à gauche (en bas?), apparaît une terre désolée, tandis que l'on distingue à droite une mer immense, étrangement calme, le tout éclairé par le rouge incandescent de cet océan de feu vers lequel le vaisseau se dirige.

Note au MJ : cette vision entraînera une perte de 1d8 + 1 point de sang. Si le jet est manqué, et 1d4 s'il est réussi.

« Nous sommes à la frontière des quatre éléments », expliquera Lamsar, « le sanctuaire n'est plus loin ». En effet, une petite sphère noire se détache maintenant de cette masse rougeâtre.

Elle ressemble à une lune jonchée de cratères, d'une centaine de mètres de diamètre. « Ceci est le sanctuaire. Nous devons maintenant en trouver l'entrée ». Tandis que le voilier fait le tour de la sphère, il expliquera : « nos routes se séparent ici. Quand vous tiendrez le cœur, donnez-vous la main, en vous concentrant sur le mot Tanelorn. Nous nous y retrouvons alors, si tout va bien. »

Le bateau s'immobilisera ensuite sous la lune et les personnages pourront voir au-dessus d'eux un cratère se présentant comme une bouche noire : « l'entrée est là-haut », dira le capitaine, « grimpez au nid de vigie, et bonne chance ! » On considérera que l'escalade se fait sans difficultés.

DEUXIEME PARTIE : LE SANCTUAIRE

Note au MJ : les personnages arrivent ici sur les traces des agents du Chaos, qui les ont devancés en arrivant par une autre voie. Le chef

de cette équipe n'est autre que le double de Krolburh, qui connaît les forces du groupe grâce à un démon de savoir. Le groupe du Chaos est néanmoins affaibli pour avoir ouvert la marche.

L'entrée : un long boyau vertical serti d'échelons métalliques. On distingue venant du haut une lueur bleue de plus en plus faible. Le premier arrivé pourra voir au plafond une demi-sphère bleue pulsanant d'un rythme régulier et irradiant une lumière chétive. Avant que la lumière ne disparaisse, il pourra voir deux corps humains gisant sur le sol. En fait, la sphère est une sorte de vampire qui tire son énergie de la force vitale des êtres vivants. Les deux cadavres n'ont pu s'échapper à temps. Quelques secondes plus tard, la lumière réapparaîtra et se fera de plus en plus forte. Au bout d'une minute, les personnages devront tirer 1d100 sous leur POU sous peine de perdre 1 point de CON par minute, ce qui aura pour effet d'augmenter l'intensité de la lumière ; cette sphère est indestructible. Si les aventuriers fouillent les corps : les cadavres sont de couleur bleu pâle, une expression de terreur se lit sur leurs visages. Leur peau est glacée ; ils sont en demi-plate, armés d'épées larges.



L'un porte au cou une amulette à 8 branches (il était agent de Pyaray), et possède une dague démon : F : 20 C : 10 T : 02 P : 13 D : 20.

L'autre possède une fiole de soins pouvant rendre 2d6 points de vie en 2d6 heures (1 dose), et une fiole de poison type 1 occasionnant un dommage supplémentaire de 1d6 (3 doses). 2 passages partent de cette pièce : le premier, dont la

porte est détruite, est celui emprunté par le restant de l'équipe du Chaos. L'autre est barré par une solide porte métallique au centre de laquelle se trouve une roue, et des serrures compliquées : un jet sous l'intelligence fois deux suivi d'un « crocheter » permet de l'ouvrir ; l'opération prend une ou deux minutes suivant que le personnage a plus ou moins de quinze en dextérité. (Il est fort probable que les joueurs emprunteront la voie déjà tracée.)

Passé la première pièce, les couloirs sont taillés à même la pierre ; ils font 3 mètres de haut et de large, et sont éclairés tous les dix mètres par un élémentaire de feu lié à une lanterne fixée au plafond.

SALLE II

Cette pièce en forme de demi-cercle est éclairée de la même façon que les couloirs. Sur les murs à intervalles réguliers, sont placés des miroirs de 2 mètres de haut sur 1 de large ; en face de l'entrée une porte défoncée. 3 créatures sont entrain de se repaître d'un cadavre portant la même tenue que les deux précédents.



Note au MJ : ces créatures sont les gardiennes du sanctuaire : elles habitent sur un autre plan qu'elles franchissent par l'intermédiaire des miroirs ; ceci se produit dès que des créatures passent le seuil de cette pièce. Les Gardiennes sont invulnérables, le seul moyen de les vaincre consiste à briser les miroirs, ce qui a pour effet de les renvoyer sur leur plan qu'elles ne pourront plus jamais quitter. Il faut pour cela inflir-



STORMBRINGER

ger un dommage d'au moins 10 points au miroir et ceci en un coup. Si tôt que les aventuriers entreront dans la pièce, d'autres créatures sortiront des miroirs de façon à ce que chacun doive en affronter une.

Ces êtres sont humanoïdes, avec une tête de panthère, un corps recouvert d'une épaisse fourrure rousse, des jambes écailleuses, de longues griffes à la main gauche et un long tentacule en guise de bras droit, qu'ils utilisent comme un fouet.

Leur vue provoque une perte de 1d8 points de san si le jet est manqué, un point s'il est réussi.

Caractéristiques : F : 25 C : 18 T : 16 I : 09 P : 10 D : 14

Armure : 30 points contre les dégâts matériels (feu y compris)
Points de vie : 22 (une attaque critique contre ces monstres ne fait que des dégâts normaux)

Attaques : griffe : 60 %D : 1D8 plus 1D6

tentacule : 50 %D : 1D6 plus 1

Une attaque avec un tentacule provoquera chaque round suivant un dégât constrictif d'1D4 plus 1 et réduira les compétences de la victime de 20 % jusqu'à ce qu'elle soit dégagée par un jet de force.

Note au MJ : l'équipe du Chaos s'est retrouvée face à ces monstres et 2 agents sur 3 ont réussi à fuir la pièce à temps. Le dernier n'est plus qu'un amas de chair déchiquetée et d'os broyés.

SALLE III

Cette pièce immense est très sobre et contrairement au reste du sanctuaire, n'est éclairée que par une faible lumière irradiant d'une lourde porte de bronze au fond de la pièce ; cette porte n'a ni serrure ni gonds : une silhouette féminine est gravée dans le bronze, représentant une femme très belle avec des ailes d'oiseau et une auréole au dessus de la tête. On peut néanmoins remarquer 2 petites cornes sur son crâne et une légère hypertrophie des canines. Les murs sont de couleur grise et le sol est un échiquier de dalles noires et blanches.

Note au MJ : les dalles blanches représentent la Loi et les noires le Chaos ; ainsi un personnage mar-

CHARACTER SHEET

NAME : GARALM DORWINKEL SEX : M AGE : 26 PLAYER : _____
NATIONALITY : GRANBRETON CLASS : ÉTUDIANT

STR 11
CON 13
SIZ 13
INT 22
POW 17
DEX 13
CHA 08

Description
weight 76 kgs height 1 m 77

ARMOR HALF-PLATE : 1D8-1 Major Wound Level 7

Hit Points

14

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Weapon	Attack	Damagn	Parry
Bonuses	+ 17 %	+ 0	+ 6 %
ÉPÉE COURTE	40 %	1D6 + 1	30 %
LANCE	%		%
FLAMME	70	5D6	
	%		%
	%		%

Notes

AGILITY bonus + 6 %
Climb (+ 10 %) %
Dodge (+ 10 %) 56 %
Jump %
Ride %
Swim %
Tumble %

KNOW bonus + 22 %
Ancient Lore 62 %
Biological Lore %
Cartography 50 %
Chemical Lore %
Electrical Lore 82 %
Eval Treasure %
First Aid %

Mechanical Lore 81 %
Memorize 80 %
Music Lore %
Navigate %
Craft %
Craft %

PERCEP bonus + 15 %
Balance (+ 10 %) %
Listen (+ 10 %) %
Scent %
Search 50 %
See (+ 10 %) 55 %
Taste %
Track %

LANGUAGES
Speak/Read-
Write
Common 100.100 %
ancien %
latin 80.80 %
grec 60.60 %

COMMUN bonus + 14 %
Credit 40 %
Orate %
Persuade (+ 10 %) 45 %
Sing %
MANIP bonus + 16 %
Juggle %
Pick Lock 71 %
Pilot Ornithopter 80 %
Sleight of Hand %
Set Trap %
Tie Knot %

STEALTH bonus + 10 %
Ambush %
Camouflage %
Conceal %
Hide (+ 10 %) %
Move Quietly %
Cute Purse %

Possessions
ARMURE DEMI-PLATE
ÉPÉE COURTE
LANCE FLAMME
(10 CHARGES)
MINI LAMPE TORCHE
(2H)
STETHOSCOPE
BRIQUET A ESSENCE
MONTRE ÉTANCHE
STYLO BILLE
TUBE D'ASPIRINE
GRENADE FUMIGÈNE

Money
100 GRANDES BRONZES
10 PETITES ARGENTS



NOM : JIRMLIR VLIRMCH

SEXE MASCULIN	AGE 26 ANS	CARACTÉRISTIQUES FORce 11 (18) ☐ CONstitution 13 ☐ Taille 16 ☐ INTelligence 11 ☐ POUvoir 15 ☐ DEXtérité 16 ☐ CHARisme 11 ☐ POINTS DE VIE 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 Blessure majeure 08	
YEUX GRIS	CHEVEUX CHATAINS		
NATIONALITÉ VILMIR			
CLASSE SOCIALE ASSASSIN			
CULTE NON		Armure <u>BARBARE : 1 D8-1</u>	
S.F.T. : <u>28</u>			
SANTÉ MENTALE 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99			
CONNAISSANCES Bonus <u>0</u> Évaluer un trésor ☐ Premiers soins 20 ☐ Cartographie ☐ Mémoriser ☐ Connaissance de la musique <u>30</u> ☒ Naviguer ☐ Connaissance des plantes .. ☒ Connaissance des poisons <u>50</u> ☒ Artisanat ☐ Lire/ Écrire Parler Langage Commun <u>10</u> ☐ <u>60</u> ☐ Bas Melnibonéen .. ☐ ☐ Haut Melnibonéen .. ☐ ☐ Pande <u>15</u> ☐ ☐ Mabden ☐ ☐ Orgien ☐ ☐ Autre ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		ARMES Attaque Dégâts Parade Bonus <u>+13</u> <u>+1D6/+1D4</u> <u>+9</u> CIMETERRE 85 ☐ 1D8 + 2 75 ☐ ARC 60 ☐ 1D8 + 1 ☐ DAGUE 50 ☐ 1D4 + 2 45 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ NOTES : Taille : 1 m 95 Poids : 78 kgs	
COMPÉTENCES			
COMMUNICATION Bonus <u>+3</u> Crédit ☐ Éloquence ☐ Persuader (10%) 15 ☐ Chanter ☐ ☐ ☐		MANIPULATION Bonus <u>+13</u> Jongler ☐ Crocheter 70 ☐ Passe-passe ☐ Faire un piège ☐ Faire un nœud ☐ ☐ ☐	
PERCEPTION Bonus <u>+3</u> Équilibre (10%) ☐ Écouter (10%) 70 ☐ Sentir ☐ Chercher 40 ☐ Voir (10%) 50 ☐ Goûter ☐ Pister ☐ ☐		AGILITÉ Bonus <u>+9</u> Grimper (10%) 35 ☐ Éviter 40 ☐ Sauter (10%) ☐ Équitation 30 ☐ Nager ☐ Culbuter ☐ ☐ ☐	
		DISCRÉTION Bonus <u>0</u> Embuscade 55 ☐ Dissimuler ☐ Se cacher (10%) 50 ☐ Mouvement silencieux (10%) 55 ☐ Couper une bourse ☐ Matraquer 50 ☐ ☐ ☐	

chant uniquement sur des dalles noires ou blanches aura le front marqué du signe du Chaos ou de la loi et sera incapable de toucher le Cœur.

(L'idéal est de parvenir au gris, couleur de l'équilibre). Notez le nombre de dalles noires et blanches franchies par chaque joueur, cela déterminera leur pourcentage de contrôle du Cœur.

Deux autres plaques de bronze sont visibles de part et d'autre de la porte : de 1M5 de large sur 2 de haut, l'une est marquée d'un triangle l'autre d'un octogone.

Dès qu'un personnage arrivera au seuil de la porte, la gravure s'animera et posera l'énigme suivante : *« Ce sont bien des seigneurs d'en haut qui ne servent ni Loi ni Chaos et dans leur infinie sagesse ils créèrent et habillèrent pour se défendre de leurs faiblesses Tanelorn dans le Million de sphères. Qui sont-ils ? »*

La réponse est : Les Seigneurs Gris.

Si personne ne trouve, autoriser un jet sous l'intelligence fois 1. Si la réponse est bonne, la femme s'illuminera et battra des ailes avant de disparaître avec la porte : sinon les deux panneaux adjacents s'effondreront révélant chacun un passage. (Il est sinon possible à Garalm de fonder la porte en utilisant 5 charges de son lance flamme).

Le passage du Chaos : si les personnages choisissent ce passage, ils devront affronter la loi. Celle-ci se matérialisera sous la forme d'un robot jaune et bleu portant un étrange heaume, et tenant à la main un petit objet métallique que Garalm identifiera comme un pistolet. Celui-ci s'adressera aux joueurs sur un ton laconique : *« Je suis la Loi, vous ne pouvez pas passer »*. Si les personnages insistent : « vous êtes en état d'arrestation » dira-t-il avant de faire feu.

Caractéristiques : F : 25 C : 19 T : 18 I : 00 P : 00 D : 10
 Armure : 1D10 plus 2
 Points de vie : 25
 Attaques : pistolet : 90 % 1D8 plus 2
 Poing : 80 % 1D3 plus 2D6
 Si les personnages le détruisent, ils ne trouveront qu'une plaque métallique avec inscrit les lettres : *« D.R.E.D.D »*.
 L'armure est pleine de mécanismes et rouages incompréhensibles.

Le passage de la Loi : les joueurs



STORMBRINGER

seront ici confrontés au Chaos, se manifestant sous la forme d'un démon aux étranges pouvoirs : d'environ 1 m de haut, il se présente comme un humanoïde à la peau noire et aux oreilles pointues, deux yeux rouges globuleux sortant des orbites, de chaque côté d'une bouche à triple rangées de dents traversant la tête dans le sens vertical. Ses bras sont atrophiés tandis que ses pattes arrières ressemblent à celles d'un kangourou ; il est aussi doté d'une queue de 5 m de long aux multiples fonctions.

Caractéristiques : F : 12 C : 18 T : 07 I : 12 P : 15 D : 18

Armure : 2 points. Points de vie : 16

Attaque : 50 % D : 1D8

Pouvoirs chaotiques :

Adhérer aux murs et aux plafonds
Queue : il peut attaquer avec en s'en servant comme un fouet, causant 1D8 de dommages, ou bien faire un nœud et le propulser sur l'ennemi comme un poing causant 1D10 points.

Il peut aussi en faire un ressort et se mouvoir à la façon du Marsupilami. Il attaque en poussant de grands cris : « *TOURNICOTI!* » réduisant l'efficacité de ses adversaires de 20 %. Sa grande rapidité lui permet de plus de faire 2 attaques par round.

Sa vue occasionne une perte de sang égale à celle d'un démon de protection.

SALLE IV LA SALLE DU COEUR.

Note au MJ sur le cœur de Tanelorn : quand les Seigneurs gris créèrent Tanelorn, ils placèrent leur force vitale (assurant l'éternité de la cité et la cohésion de ses multiples existences à travers le multivers), dans une gemme, « le cœur de Tanelorn » protégé par les quatre Seigneurs élémentaires à la suite d'un pacte. Mais le pouvoir des élémentaires s'amenuisant, ce sanctuaire est désormais accessible à qui sait voyager dans les plans. Outre ce rôle, le Cœur confère à qui le possède le pouvoir de voyager à travers les plans dans toutes les formes que prend Tanelorn.

Le pourcentage de contrôle est de 100 % - 20 % par points de différence entre les dalles noires et les dalles blanches franchies précédemment ; un personnage marqué du signe de la Loi ou du Chaos touchant le cœur trouvera aussitôt la mort : c'est ce qui est arrivé à l'un des agents du Chaos survenu jusqu'ici ; il git au pied du piédestal sur lequel repose le cœur. Au moment où les personnages arriveront à la salle, le dernier agent du Chaos aura le cœur dans les mains et sera en train de disparaître par le portail qu'il vient d'ouvrir. Il s'agit du double de Krolburh, méconnaissable car casqué.

Celui-ci narguera Krolburh avant de disparaître. Les personnages auront alors une minute pour franchir le portail qui commence déjà à rétrécir. Ce portail a la forme d'un tourbillon multicolore ayant comme base le piédestal.

TROISIEME PARTIE LA POURSUITE

Note au MJ : à chaque changement de plan, les personnages auront l'impression de flotter dans du brouillard coloré durant quelques secondes, l'esprit embrumé.

PLAN I

Les personnages se retrouveront au beau milieu d'une ville en ruine (une des Tanelorn n'existant plus, désertée par ses habitants), envahie par une végétation luxuriante de

type tropicale ; le seul bâtiment encore en état semble être un temple de type hindou, temple dont il ne subsiste qu'un étage.

Aussitôt, les aventuriers entendront un bourdonnement se transformant bientôt en un vacarme insupportable, avant de voir se détacher au dessus de la cime des arbres 3 énormes insectes semblables à de courtes libellules sans ailes. (Garalm reconnaîtra le produit d'une science particulièrement avancée). Les « *hélicoptères* » resteront quelques secondes sur place, avant de cracher tels des dragons des flots de liquide incandescent (Napalm), et d'avancer sur la ville. Les aventuriers n'auront d'autre sursis que de courir se réfugier dans le temple s'ils veulent échapper à une mort certaine.

Le temple : dès le seuil franchi, le bâtiment paraîtra tout de suite plus grand, et l'intérieur étrangement bien conservé comme si l'on y célébrait encore des offices. Les personnages seront accueillis par un vieil homme maigre à la peau jaune et aux yeux bridés, vêtu d'une unique robe ocre. Il se présentera comme le gardien du sanctuaire, lieu saint ou nul arme ne doit être dégainée.

Note au MJ : ce prêtre a en fait été tué par le double de Krolburh, et son corps a été investi par un des Ducs du Chaos afin de retarder les personnages. Ce duc est en fait Balo, le Bouffon du Chaos, et celui-ci a plus en tête de s'amuser avec les aventuriers que de remplir réellement son rôle.

Bien que très puissant, ses pouvoirs sont excessivement affaiblis sur ce plan, et ses caractéristiques sont réduites à : F : 10 C : 15 T : 10 I : 120 P : 120 D : 14 CH : 80 (Balo conserve les caractéristiques physiques du prêtre possédé). Son unique pouvoir sur ce plan est de manipuler les illusions visuelles à sa guise ; c'est lui qui donne au temple son apparence grandiose. Il s'amusera à égarer les personnages dans des labyrinthes n'existant que dans leur imagination, à les séparer, à donner à l'un l'apparence d'un monstre afin de les regarder se battre et ainsi de suite... Son seul défaut sera de pousser l'extravagance trop loin et les personnages devraient rapidement s'en rendre compte ; sitôt découvert, Balo abandonnera son corps d'adoption et tout reprendra son aspect normal. Les joueurs découvriront alors





un escalier sous la statue descendant vers une petite pièce de quatre mètres de côté, contenant un bassin de 2 mètres de diamètre aux couleurs changeantes derrière un autel couvert de sang. Sur cet autel, une cruche pleine d'un liquide rosâtre : quiconque en boira aura le pouvoir de comprendre n'importe quel langage ainsi que de le parler et ceci durant 2 heures. Le bassin est en fait la nouvelle porte déjà franchie par le double de Krolburh.

Note au MJ : vous avez quartier libre pour jouer ce passage et vous amuser avec Balo aux dépens des personnages. Usez cependant de ce pouvoir avec parcimonie. Ce passage est destiné à rompre la linéarité du scénario et à désorienter les joueurs, mais les tuer serait trop facile et n'amuserait pas assez Balo.

PLAN II

L'horreur continue !

Après un nouveau voyage dans les brumes, les aventuriers se retrouvent dans un immense désert de sable à perte de vue.

Une forte brise souffle effaçant les traces de tout passage. Un jet réussi ne permettra pas de voir, néanmoins de distinguer au loin une sorte de dome métallique. (autoriser sinon un jet et pister pour trouver quelques traces de Krolburh, qui a maintenant une bonne demi-heure d'avance montrant la direction générale).

Si les aventuriers courent, ils commenceront à sentir d'étranges vibrations sous le sable. Au bout d'une heure le vent tombera et les personnages commenceront à sentir la soif d'autant plus qu'il reigné dans ce monde un soleil de plomb. Un jet sous la CON fois 3 est nécessaire pour pouvoir garder une armure métallique.

Deux heures plus tard les aventuriers pourront voir la ville : sous un immense dome translucide, une cité dorée d'où partent des caravanes ; la cité est hélas trop lointaine pour déterminer si elle est habitée par des hommes. En se dirigeant dans cette direction, ils se retrouveront nez à nez avec Krolburh, en pleine discussion avec un groupe de cinq nomades. Ceux-ci semblent humains, habillés de vêtements ample de toile grise. Ils sont armés de petits poignards et détail

étrange, ils ont comme une carapace transparente sur la peau dont les pièces sont reliées par de fins tuyaux (les fans de Dune auront reconnu les Fremens).

Krolburh (habillé de la même façon que l'original) vient de les convaincre qu'il était un riche marchand poursuivi par une guilde d'assassins visant à s'emparer de sa fortune ; l'un d'eux aurait même pris son visage par sorcellerie pour le remplacer.

Les personnages devront faire preuve de beaucoup de diplomatie pour éviter un combat (jets de persuasion applicables).

Caractéristiques des Fremens :

F	C	T	I	P	D	CH
13	16	11	12	15	14	10

Points de vie : 16 Eviter : 70 %

Attaque : dague : 60 % 1D4 + 2 60 %

Armure : 1 point

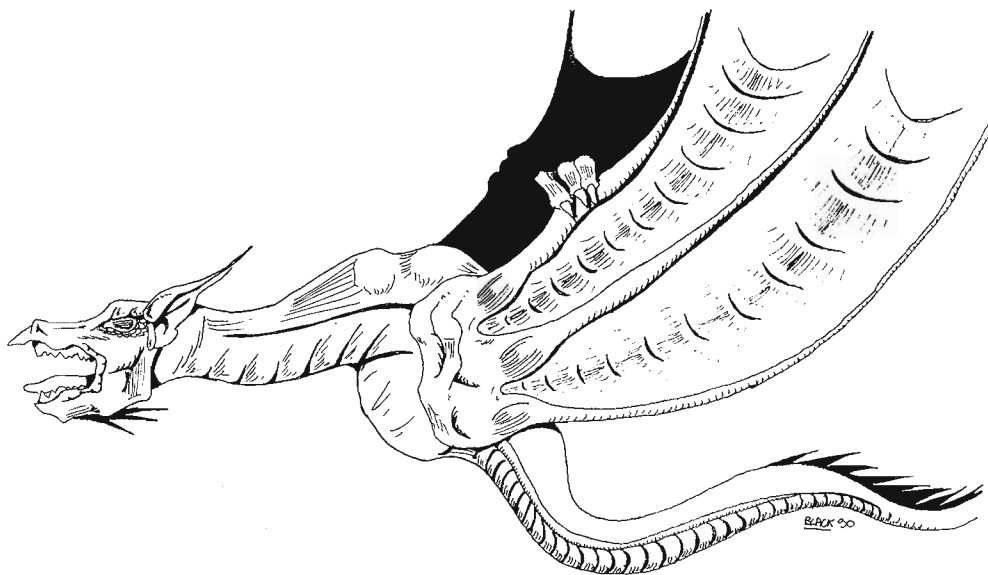
Leur technique de combat leur permet d'attaquer et d'esquiver dans le même round. Leurs « Kriss » sont enduits de poison provoquant 1D8 de dommage supplémentaire.

Que Krolburh soit amené à prendre la fuite ou qu'un combat commence, les vibrations occasionnées par la course ou les chocs provoqueront la montée d'un ver des sables de 300 M de long, et de 20 M de diamètre. Celui-ci apparaîtra à 100-150 M des aventuriers et

ges auront en effet le temps de voir une grande ville aux bâtisses de plusieurs étages, construites aussi bien de fer et de verre que de pierre. Les personnages disparaîtront à nouveau, juste après avoir aperçu des ombres vaguement humaines flotter dans les rues de la ville.

PLAN III LE CHAOS FINAL

C'est en effet au milieu du Chaos le plus total que se rematérialisent les joueurs : l'air est étouffant, ils sont submergés par le vacarme des combats. Ils viennent de réapparaître dans une immense ville en guerre, dont les bâtiments non détruits ont des formes et des tailles aussi invraisemblables que ceux de la cité d'Ymrryr : LONDRA, ville natale de Garalm Dorwinkel, qui est enfin rentré chez lui. Pour les autres deux factions semblent s'affronter : venant d'un immense pont de métal, une cavalerie hétéroclite vient d'entrer dans la ville et d'effectuer une percée parmi les forces uniformes et supérieures en nombre de soldats aux masques de porcs et de rats : les Granbretons. A l'arrière de ce combat ce n'est guère plus calme puisque ce qui semble être le palais royal est assailli par une légion de soldats aux masques



se dirigera vers eux. La vue d'un ver des sables provoquera une perte de sang de 1D10 (1D2 si le jet est réussi). Aussitôt Krolburh actionnera le cœur et disparaîtra.

Ce transport sera un peu plus long que les précédents : les personna-

de loup, tandis que les tours du palais sont peu à peu détruites par des bulles verdâtres rongant la pierre comme de l'acide.

Deux silhouettes se distinguent de la cavalerie attaquante : la première



STORMBRINGER

est un géant roux dans une armure de bronze qui, de son épée à deux mains creuse de larges entailles dans l'armée adverse.

La deuxième, en armure de plate noire, est un grand guerrier blond au front serti d'un joyau noir, et une amulette rouge vif au cou. Alors que son armée semble perdre l'avantage (le rapport des forces est de 1 contre 3), il lève son épée et prononce une brève incantation. En réponse, une centaine de guerriers surgit du néant : ce sont des cavaliers armés de lances, à la peau basanée et aux visages peinturlurés ; ils chargent l'armée granbretonne avec fureur et chaque guerrier qui tombe est aussitôt remplacé par un autre. Les forces semblent s'équilibrer, mais une armée de soldats aux masques de hyènes rejoint le front granbreton :

ceux-ci sont armés de faux et chargent en poussant d'horribles ricanelements.

Les personnages sont maintenant submergés et doivent choisir un camp, tout en essayant de retrouver le double de Krolburh afin de récupérer le cœur.

Note au MJ : celui-ci s'est retrouvée tout de suite en situation de combat et n'a pu actionner le cœur et changer de plan. Il lutte désormais contre l'armée granbretonne. Si les aventuriers choisissent le côté d'HAWKMOON, ils seront traîtres vis à vis de Garalm Dorwinkel. S'ils préfèrent le camp granbreton, ils devront vite se procurer des masques sous peine de se mettre à dos les deux factions.

Au maître de jouer à quel moment ils se retrouveront face à Krolburh, et s'ils le reconnaîtront du vrai au milieu du Chaos de la bataille. (il y a de fortes chances pour que les joueurs soient séparés...)

Pour les joueurs, résolvez les combats en 1 contre 1.

Caractéristiques des soldats granbretons :

Ordre du Porc :

F C T I P D CH
16 17 13 08 11 11 09

Armure : plate 1D10+2

Points de vie : 18

Armes : marteau de guerre 60 %

AD6+3+1D6 55 % masse 40 %
1D8+1D6 35 %

Ordre du Rat :

F C T I P D CH
14 15 12 11 12 15 10

Armure : chain-mail 1D6

Points de vie : 15

NOM : KROLBURH

SEXE	AGE	CARACTÉRISTIQUES	
MASCULIN	31 ANS	Force	16 ☐
YEUX	CHEVEUX	CONstitution	15 ☐
BLEUS	NOIRS	TAILle	13 ☐
NATIONALITÉ		INTelligence	14 ☐
PIKARAYD (ILMIORA)		POUvoir	11 ☐
CLASSE SOCIALE		DEXtérité	16 ☐
NÉGOCIAnt		CHARisme	17 ☐
CULTE		POINTS DE VIE	
SANS		01 02 03 04 05 06 07 08 09	
Armure PLATE : 1 D10 + 2		10 11 12 13 14 15 16 17 18	
		19 20 21 22 23 24 25 26 27	
		28 29 30	
		Blessure majeure 8	

S.F.T. : 28		SANTÉ MENTALE	
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25	26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75	
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99			

CONNAISSANCES	ARMES	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus + 6	Bonus + 11	+ 1D6/+ 1D4		+ 7
Évaluer un trésor 90 ☐	HACHE DE BATAILLE 75 ☐	ID8 + 2		60 ☐
Premiers soins 50 ☐	ARC 65 ☐	ID8 + 1		☐
Cartographie ☐				☐
Mémoriser 20 ☐				☐
Connaissance de la musique ☒				☐
Naviguer ☐				☐
Connaissance des plantes .. 25 ☒				☐
Connaissance des poisons ☒				☐
Artisanat ☐	NOTES : Taille : 1 m 80 Poids : 90 kgs			

COMPÉTENCES	
COMMUNICATION	MANIPULATION
Bonus + 7	Bonus + 11
Credit 60 ☐	Jongler ☐
Éloquence ☐	Crocheter ☐
Persuader (10 %) 70 ☐	Passe-passe ☐
Chanter ☐	Faire un piège ☐
	Faire un nœud ☐

PERCEPTION	AGILITÉ	DISCRÉTION
Bonus + 2	Bonus + 7	Bonus + 5
Équilibre (10 %) ☐	Grimper (10 %) ☐	Embuscade ☐
Écouter (10 %) 50 ☐	Éviter 40 ☐	Dissimuler ☐
Sentir ☐	Sauter (10 %) ☐	Se cacher (10 %) 40 ☐
Chercher ☐	Équitation 40 ☐	Mouvement silencieux (10 %) ☐
Voir (10 %) 20 ☐	Nager ☐	Couper une bourse ☐
Goûter ☐	Culbuter ☐	
Pister ☐		



NOM : KALI SALKANI

SEXE FEMININ	AGE 25 ANS	CARACTÉRISTIQUES FORCE 14 ☐ CONStitution 14 ☐ TAILle 11 ☐ INTelligence 11 ☐ POUvoir 15 ☐ DEXtérité 17 ☐ CHARisme 15 ☐ POINTS DE VIE 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 Blessure majeure 07	
YEUX VERTS	CHEVEUX BLONDS		
NATIONALITÉ ILMIOIRA			
CLASSE SOCIALE ASSASSIN			
CULTE NON		Armure CUIR : 1 D6-1	

S.F.T. : 38	SANTÉ MENTALE	
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25		
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50		
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75		
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99		

CONNAISSANCES Bonus + 0 Évaluer un trésor ☐ Premiers soins ☐ Cartographie ☐ Mémoriser ☐ Connaissance de la musique ☒ Naviguer ☐ Connaissance des plantes ☒ Connaissance des poisons 40 ☒ Artisanat ☐ Lire/ Écrire Parler Langage Commun 10 ☐ 60 ☐ Bas Melnibonéen ☐ ☐ Haut Melnibonéen ☐ ☐ Pande ☐ ☐ Mabden ☐ ☐ Orgien ☐ ☐ Autre ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	ARMES Attaque Dégâts Parade Bonus + 10 + 1D6/+ 1D4 + 9 FAUCHEUR 65 ☐ 1D6 + 2 70 ☐ ARC DU DÉSERT 60 ☐ 1D10 + 1 ☐ DAGUE 40 ☐ 1D4 + 2 39 ☐ DAGUE LANCÉE 35 ☐ 1D4 + 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ NOTES : Taille : 1 m 64 Poids : 43 kgs		
	COMPÉTENCES <table border="1"> <tr> <td> COMMUNICATION Bonus + 6 Crédit ☐ Éloquence ☐ Persuader (10 %) 60 ☐ Chanter ☐ ☐ ☐ ☐ </td> <td> MANIPULATION Bonus + 10 Jongler 45 ☐ Crocheter 40 ☐ Passe-passe ☐ Faire un piège ☐ Faire un nœud ☐ ☐ ☐ </td> </tr> </table>		COMMUNICATION Bonus + 6 Crédit ☐ Éloquence ☐ Persuader (10 %) 60 ☐ Chanter ☐ ☐ ☐ ☐
COMMUNICATION Bonus + 6 Crédit ☐ Éloquence ☐ Persuader (10 %) 60 ☐ Chanter ☐ ☐ ☐ ☐	MANIPULATION Bonus + 10 Jongler 45 ☐ Crocheter 40 ☐ Passe-passe ☐ Faire un piège ☐ Faire un nœud ☐ ☐ ☐		

PERCEPTION Bonus + 3 Équilibre (10 %) 50 ☐ Écouter (10 %) 60 ☐ Sentir ☐ Chercher 30 ☐ Voir (10 %) ☐ Goûter ☐ Pister ☐ ☐	AGILITÉ Bonus + 9 Grimper (10 %) ☐ Éviter 80 ☐ Sauter (10 %) ☐ Équitation 35 ☐ Nager 40 ☐ Culbuter 60 ☐ ☐ ☐	DISCRÉTION Bonus + 5 Embuscade 55 ☐ Dissimuler ☐ Se cacher (10 %) 50 ☐ Mouvement silencieux (10 %) 50 ☐ Couper une bourse 20 ☐ ☐ ☐
---	---	--

Armes : rapière : 60 %
 1D6 + 1 + 1D6 60 %
 arbalète : 35 % 3D6

Soldats de l'armée d'Hawkoon :
 F C T I P D CH
 13 16 12 11 13 13 11

Armure : demi plate 1D8-1

Points de vie : 16

Armes : épées larges : 65 %
 1D8 + 1 + 1D6 60 % hachette :
 45 % 1D6 + 1 + 1D6 40 %

Le double de Krolburh :

F C T I P D CH
 16 14 13 14 10 16 17

Agent de HIONHURN élan : 20
 (son dieu n'a aucun pouvoir sur ce plan)

Armure : la même tenue que Krolburh

Points de vie : 15

Arme : hache de bataille : 75 %
 1D8 + 2 + 1D6 60 esquiver : 45 %

Il possède un démon de protection
 lié à son heaume :

C T P CH
 20 02 10 15

Possède un pacte de garde contre
 les projectiles.

Note au MJ : sur ce plan la magie
 est nettement moins puissante : les
 caractéristiques des démons sont à
 diviser par 10, exceptée la taille, et
 les pouvoirs sont réduits en consé-
 quence ; ainsi les pactes de gardes
 n'ont aucun effet sur ce plan.

Si les personnages réussissent à
 reprendre le cœur et si quelqu'un
 parvient à le contrôler, celui-ci les
 amènera aussitôt à Tanelorn où ils
 seront reçus en citoyens d'honneur
 par Lamsar et... Rackir, l'Archer
 rouge.

KALI SALKANI

Kali est une jeune femme tout à fait
 charmante qui apparaît en fait
 comme ayant au plus 17 ans. Elle
 joue énormément sur ce point et
 sait très bien se faire passer pour
 une ingénue, ce qui la rend très
 efficace dans son métier (de nom-
 breux hommes ont trouvé la mort
 alors qu'ils pensaient dépuceler une
 donzelle). D'apparence naïve et
 fragile, elle n'hésite pas à tuer de
 sang froid. Kali est de plus particu-
 lièrement susceptible et rancu-
 nière... Son plus grand amusement
 est de semer la confusion chez les
 hommes et les amener à se battre
 pour elle. C'est l'archétype de la
 petite garce allumeuse, mais pour-



STORMBRINGER

tant si gentille. Elle répugne à se battre de front et demande systématiquement la protection des hommes, si forts et si beaux (elle n'est qu'une faible femme).

RELATIONS AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Kali habite chez Krolburh depuis quelques mois suite à une aventure qui les a opposé à Maluk, un des ducs de l'enfer. Leurs relations sont pour le moins complexes : elle l'appelle « *tonton Krolburh* » pour le faire enrager, lui la prend depuis pour sa nièce, ce qui ne les empêche pas d'avoir des relations plus poussées... Kali voue une réelle admiration à Krolburh malgré sa folie légère mais elle adore le provoquer (elle a même pensé à séduire Wumu juste pour le mettre hors de lui, mais celui-ci est insensible à ses avances, cela aurait fait des étincelles car Krolburh ne plaisante pas avec l'honneur de la famille).

Kali entretient de relativement bonnes relations avec Jirmir Virmch encore que celui-ci n'apprécie pas son comportement de lutin, et que celle-ci soit un peu jalouse de l'amitié qui lie Jirmir Virmch et Krolburh, mais entre gens de même profession, on coopère. Elle considère Wumu comme une source d'amusement et profite de sa naïveté à outrance mais sans méchanceté pour une fois. Garalm le sorcier la fascine ; elle trouve son costume pittoresque et bien que le personnage soit inquiétant elle s'est jurée de voir un jour le visage qui se cache derrière ce masque de serpent qu'il n'ôte jamais.

EQUIPEMENT :

armure de cuir
faucheur + 2 dagues
arc du désert
carquois de 12 flèches
sac à dos contenant des rations pour 3 jours.

POISONS :

4 doses d'un poison de lame causant 106 points de dommages supplémentaires
2 doses d'un poison de lame provoquant une perte de 106 points de dextérité par round jusqu'à paralysie
1 dose d'un poison ingestif provoquant en 5 rounds une amnésie

totale, à moins que la victime ne réussisse 10 100 sous sa constitution sinon elle aura par jour une chance égale à son pouvoir sur 10 100 de retrouver la mémoire.

KROLBURH

Krolburh était un jeune négociant de Pikaraid, aventurier et sans scrupule. Il lanca de périlleuses caravanes sur le continent Est, faisant même des affaires avec le peuple d'Org. Il est célèbre en Ilmor pour avoir le premier mené une caravane jusqu'à la lointaine Eshmir, et établi des relations commerciales avec elle. Hélas, le destin semble l'avoir jeté contre les forces du Chaos puisqu'il est involontairement responsable de la destruction de deux temples de Hiohurn, ce qui a entraîné sa fuite de Pikaraid et qu'il a empêché la manifestation de Maluk sur ce niveau d'existence lors de son expédition à Eshmir.

Depuis, de nombreuses tentatives ont échoué, et Krolburh vit dans une forteresse à Ilmar, protégé par deux amis et gardes du corps (Kali et Jirmir Virmch).

Ce n'est qu'après sa dernière aventure avec Kali, maudit par Maluk et affublé d'un double possédant sa mémoire et s'est vendu au Chaos pour le détruire, qu'il décida de chercher Tanelorn, une cité ou disent les légendes, les seigneurs d'en haut n'ont aucun pouvoir et ou chacun trouve sa paix intérieure. Mais Tanelorn n'existe sur aucune carte...

CARACTERE

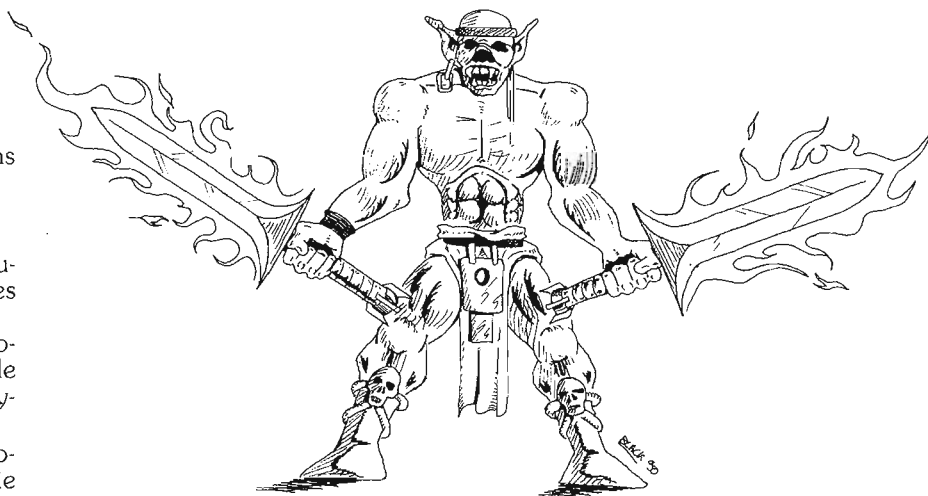
La santé mentale de Krolburh est actuellement très affaiblie, d'autant plus qu'il a gardé de Pikaraid une paranoïa aigue envers les étrangers. Il vit dans la dépendance de drogues qui permettent à son système nerveux de ne pas lâcher.

RELATIONS AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Krolburh est très lié avec Jirmir Virmch, qui de simple garde du corps est devenu son meilleur ami, le seul en qui il a parfois confiance. C'est grâce à lui qu'il est revenu de sa première expédition à l'est du désert des larmes. Ses relations avec Kali sont un peu plus tendues et complexes : depuis qu'elle l'a un jour appelé « *tonton Krolburh* », il la prend pour sa nièce et on ne badine pas avec l'honneur de la famille ; étant donné le caractère lutinique de Kali, beaucoup de marins sont morts... Leurs relations dépassent parfois cependant l'amour filial : Krolburh se méfie pourtant de Kali qu'il sait imprévisible.

Krolburh nourrit un mélange de pitié et de dégoût envers Wumu qu'il considère comme un animal de foire, pas méchant mais dangereux ; Wumu lui est néanmoins nettement plus sympathique que les Orgiens avec qui il tenta un jour de commercer.

La personne qu'il craint le plus est sans contexte Garalm le sorcier, le maître de Wumu qui prétend venir d'un autre monde. Il éprouve ce-





pendant un certain respect pour cet homme érudit, qui lui ressemble un peu par certains traits de caractère ; il aimerait néanmoins savoir quel visage se cache sous ce masque de serpent qu'il n'ôte jamais.

EQUIPEMENT : Manak : démon de combat pouvant prendre en 1 round la forme de n'importe quelle arme (au repos sous forme de dague)

CARACTERISTIQUES :

F : 0
C : 90
T : 03
I : 12
P : 09
D : 0
CH : 20

Armure de plates
Carquois de 12 flèches
1 pipe et 10 doses de drogue
2 doses d'herbe pouvant rendre 1 à 6 points de vie en 1 à 6 heures.

GARALM DORWINKEL

Garalm Dorwinkel vient d'un autre monde : l'Europe du tragique millénaire 5299. Pour ceux qui n'ont pas lu la saga des runes, voici un bref aperçu du monde : après des siècles de guerres nucléaires le monde est redevenu très primitif et violent. Le degré de civilisation est proche de celui du Moyen-Age, bien que subsistent des traces des anciennes technologies. Le taux de mutation est important et dans ce monde hostile les gens vivent en quasi autarcie.

Il y a une ou deux décennies une civilisation plus évoluée s'est manifestée : l'empire granbreton dont les savants et sorciers ont su utiliser et développer les anciennes techniques. Auhourd'hui, les Granbretons dominent presque l'Europe ; seul résiste la Kamarg, guidée par le comte Airain et Dorian Hawkmoon Von Koln : symbole de la résistance.

Les Granbretons constituent un peuple fou concentré dans une ville, Londra, ou même le plus misérable possède 2 ou 3 esclaves européens. Tous portent de magnifiques masques représentant des animaux : c'est une société de castes très fermées ou chaque masque

est le symbole d'un ordre dont la fonction est très précise. Les granbretons n'enlèvent jamais leurs masques (les sans masqués sont des intouchables) même pour dormir.

Chaque ordre à son propre langage qui est un signe de reconnaissance. Garalm est un jeune étudiant de l'ordre du serpent, amené à devenir un scientifique d'élite. Particulièrement brillant il a été désigné comme assistant du Taragorm, l'un des plus prestigieux savants de l'empire connu pour ses travaux sur le temps. En lisant les notes de son maître, Garalm a eu l'idée de construire une machine à remonter le temps dans l'espoir de ramener du passé, les armes nucléaires qui assureraient selon les anciens textes la suprématie Amarehk et Asia-communista, pays de légendes excitant l'imagination. Il semblerait que l'élève dépassa le maître : la machine fonctionna et la première chose que vit Garalm fut un combat titanesque entre deux forces dont la puissance dépassait même son imagination. Sa première réaction fut de ramener un des specimens de l'époque pour l'étudier aussi quelle ne fut pas sa surprise de se retrouver nez à nez avec une espèce d'homme bête, stupide qui ne semblait même pas apeuré et qui ne prononçait qu'un mot : Wumu.

Garalm entreprit aussitôt de le renvoyer, mais une défaillance technique (trop d'ambition nuit) le téléporta avec la créature dans un monde plus primitif qui semblait obéir à des lois différentes. En fait la machine n'était pas au point et Garalm provoqua à la fois une brèche dans le temps et dans les dimensions, pour assister à l'une des plus grandes batailles opposant l'Empire de Melnibone à l'Empire Dharzi.

Garalm parcourut les jeunes royaumes où il découvrit que l'ancien Grec était dans ce monde la langue commune, et vécut plusieurs mois en vendant ses connaissances techniques aux temples de la Loi. C'est en cherchant un moyen de regagner son niveau d'existence qu'il fut toujours accompagné de Wumu qui lui servait de garde du corps, qu'il entendit parler d'une ville dont il existerait une manifestation sur chaque plan. Garalm pense que de cette ville il pourra ouvrir un passage qui le ramènerait sur son niveau (Garalm doute encore de la magie du Chaos). Cette ville my-

thique s'appelle Tanelorn. Garalm s'est joint à un groupe qui cherche Tanelorn pour de toutes autres raisons, dont il se moque.

CARACTERE

Garalm a tous les traits du Granbreton typique, ce qui inclu : sadisme, obsession, paranoïa et même schizophrénie. Garalm est un mélange de Pan Tangien et de scientifique nazi, il est prêt à tout pour arriver à ses buts et se montre quelque peu méprisant envers ces gens qui vivent sans masques ; il peut néanmoins se montrer sympathique avec un éventuel leader.



RELATIONS AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Parce qu'il ne le considère pas comme un homme, Garalm se montre presque gentil avec Wumu qu'il considère comme un excellent protecteur (au sens physique) et dont la bêtise et la naïveté ont fini par l'amuser plus que l'agacer ; mais Wumu reste pour lui un animal à bien traiter et à qui il laisse une certaine indépendance (Wumu semble s'attacher à lui) de toute façon.

La misogynie (en fait surtout phallocratie) de Garalm le rend désagréable vis à vis de Kali qu'il n'arrive pas à considérer comme autre chose qu'une domestique ou concubine de Krolburh ; il apprécie



Krollburh le laisse pour le moment froid : ce personnage lui semble plus extravagant et mondain que réellement efficace et il a du mal à comprendre que certaines personnes puissent lui porter autant d'intérêt. Garalm est néanmoins réceptif à son charisme et reconnaît ses capacités de leadership.

Le personnage qui l'intrigue le plus est sans contexte Jirmir Virmch dont la réserve et la discrétion forcent son admiration ; peut-être est-ce aussi parce qu'ils semblent partager le même mépris de la vie (encore que Jirmir Virmch semble tenir à la sienne, ce dont on peut douter chez Garalm !).

Wumu était un jeune tanneur un peu simplet, même pour les habitants de Oin. Un jour qu'il avait besoin de peaux, il suivit un chevreuil et ne retrouva jamais son village. Il suivit un fleuve qui l'amena à la civilisation où ses premiers contacts furent difficiles. Wumu est d'un naturel gentil et dévoué avec presque une mentalité d'enfant et des plaisirs simples : il se désintéresse de tout ce qui l'entoure pourvu qu'il ait à manger et une femme de temps en temps (à noter que les femmes de moins de 78 Kg sont pour lui malades). Wumu a compris la conception de l'argent (métal valoir poulets), mais n'ayant que dix doigts il tend sa bourse à l'intéressé jusqu'à ce qu'il se serve ; s'il lui reste ensuite moins de dix pièces, il frappe, (Wumu pas être imbécile) et comme il ne sent pas sa force...

Wumu apparaît comme un homme de Cro-Magnon, vêtu de peaux de bêtes, le dos courbé, quelques tresses parcourant sa longue crinière sale, un regard dénué d'intelligence. Il est totalement incapable de se débrouiller seul et est complètement irresponsable.

Manger/boire/méchant (en-
nemi)/gentil (ami)/homme/
femme/malade/(bléssé)/vouloir/

SEXE		AGE																						CARACTÉRISTIQUES					
MASCULIN		26 ANS																						FORce 18 □ CONStitution 19 □ TAILle 15 □ INTelligence 05 □ POUvoir 11 □ DEXtérité 13 □ CHARisme 06 □					
YEUX		CHEVEUX																						POINTS DE VIE 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 Blessure majeure 11					
MARRONS		CHATAINS																											
NATIONALITÉ																													
OIN																													
CLASSE SOCIALE																													
TANNEUR																													
CULTE																													
PARDON ?				Armure CUIR : 1 D6-1																									

S.F.T. : 28

SANTÉ MENTALE

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	

CONNAISSANCES

Bonus 8

Évaluer un trésor	□
Premiers soins	□
Cartographie	□
Mémoriser	□
Connaissance de la musique	■
Naviguer	□
Connaissance des plantes	■
Connaissance des poisons	■
Artisanat (travail du cuir) ..	65 □

ARMES

Attaque

Dégâts

Parade

Bonus 2

1D6/- 1D4

- 2

MASSE LOURDE	87 □	1D8 + 2	63 □
LANCER DE PIERRE	42 □	2D4	□
.....	□		□
.....	□		□
.....	□		□
.....	□		□

NOTES : Taille : 1 m 90 Poids : 120 kgs

COMPÉTENCES

COMMUNICATION

Bonus - 7

Crédit	□
Éloquence	□
Persuader (10 %)	□
Chanter	30 □
.....	□
.....	□
.....	□

MANIPULATION

Bonus + 2

Jongler	□
Crocheter	□
Passe-passe	□
Faire un piège	□
Faire un nœud	40 □
.....	□
.....	□

PERCEPTION

Bonus - 4

Équilibre (10 %)	□
Écouter (10 %)	35 □
Sentir	55 □
Chercher	45 □
Voir (10 %)	□
Gôûter	□
Pister	□
.....	□

AGILITÉ

Bonus - 2

Grimper (10 %)	□
Éviter	48 □
Sauter (10 %)	□
Équitation	□
Nager	38 □
Culbuter	□
.....	□
.....	□

DISCRÉTION

Bonus - 7

Embuscade	□
Dissimuler	□
Se cacher (10 %)	30 □
Mouvement silencieux (10 %)	□
Couper une bourse	□
.....	□
.....	□



partir/shaman/fou (ce qu'il ne comprend pas)/magie/chanter/chut/taper/divers noms d'animaux/dormir/monter/aubergiste (Wumu est frappé par le nombre de gens répondant à ce nom et qui lui donnent tous à manger).

A noter que Wumu s'exprime surtout par gestes.

RELATIONS DE WUMU AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Wumu suit toujours Garalm qu'il trouve très gentil et se sent un peu perdu sans lui (chaque essai d'indépendance a été catastrophique). Wumu est fasciné par cet homme au visage de serpent qui est un peu son père. De même il aime bien Krolburh qui fait de la jolie fumée avec sa bouche. Il a un peu peur de Jirmlir Vlirmch qui est très distant et parle peu, quand à Kali, elle lui est indifférente...

NOTE : en cas de perte de santé mentale, Wumu doit réussir un jet de 10100 sous 5 fois son intelligence, ou subir une perte divisée par 2.

EQUIPEMENT :

peaux de bêtes tenant lieu de vêtements et d'armure
masse lourde
besace
1 fromage
1 outre de lait caillé
1 jambon

ARGENT : 27 grandes bronzes.

JIRMLIR VLIRMCH

EQUIPEMENT :

1 cimenterre
3 dagues
1 arc
1 carquois de 12 flèches
1 sac à dos
Poisons : insinuatif : 2 doses causant 1D20 immédiatement
8 doses causant 1D6 immédiatement
ingestif : 2 doses causant une mort lente en 2 à 7 jours
Objets particuliers : une paire de gants donnant une force de 18
un démon de protection lié à une

amulette
Fyilrj : POU/13
TAI/1
CON/18
CHA/5

Possède un pacte de garde contre les flèches.

NOTE : matraquage : cette compétence nouvelle tirée de Démon et magie lui fut enseignée à Eshmir. Elle permet d'assommer une personne ne portant pas de casque. La victime doit être surprise et de dos (jets de « se cacher » et de « mouvements silencieux »). Si le jet de matraquage est réussi la victime encaisse 1 point de dommage et doit faire un jet sous 3 fois sa constitution : un jet réussi indique qu'elle est sonnée pour 1d6 rounds ; un jet manqué provoque une inconscience d'1d3 heures.

ANNEXE

Jirmlir Vlirmch : son cimenterre est de bonne qualité, ce qui lui donne un bonus de 1 aux dommages.

Garalm Dorwinkel : sa lance feu a une portée de 12 mètres et ne peut atteindre qu'une personne à la fois. Sa lampe torche éclaire à 50 mètres.

Krolburh : Krolburh dépend de drogues : chaque fois qu'il subira une perte d'au moins 3 points de santé mentale, faites lui comprendre son besoin ; il aura alors 5 mn pour allumer sa pipe sous peine de subir une crise d'épilepsie. Si cela se produit, toutes ses caractéristiques seront réduites à 03 sauf sa force et sa constitution qui seront doublées.



Dans un tel état il ne pourra que baver et se rouler par terre en frappant ceux qui l'approchent avec les malus conséquents. La seule façon de le maîtriser est de l'assommer.

Cette crise dure une demi-heure. La drogue le plonge dans un état euphorique lui faisant regagner un point de sang, et réduisant toutes ses compétences de 20 % durant un quart d'heure.

Lamsar l'ermite : âge : 70 ans, yeux gris, cheveux poivre et sel.

F	C	T	I	P	D	CH
09	13	12	18	18	14	15

Armure : non/Points de vie : 13

Arme : bâton 40 % 1D8 35 %

Compétences : esquiver : 50 %
commun : 100 %

bas melnibonéen : 90 %

haut melnibonéen : 60 %

musique : 95 %

premiers soins : 70 %

monter à cheval : 50 %

connaissance des plantes : 60 %

mémoriser : 50 %

Lamsar possède 2 doses d'herbes médicinales pouvant restituer 2D6 points de vie en 2D6 heures. 3 élémentaires de feu sont liés à son bracelet.

RQ: sa santé mentale et ses compétences de magie ne sont pas données, n'étant d'aucun intérêt pour ce scénario (Lamsar sera totalement in affecté par les changements de plan).

WANTED Prix à débattre PIGISTES POUR COM

Signalement : Esprits éclairés, auteurs de scénarios, aides de jeux, articles d'humeurs, critiques de livres, ou autres...

Attention, ces hommes sont dangereux, de nombreux grosbills ont déjà péri sous leurs coups...

Contactez CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
215, avenue Jean-Lolive, 93500 PANTIN

On vous répondra dès que possible.

SCÉNAR PARANOIA

CAPKEN SAGA



Historique

Le complexe Alpha où les joueurs ont été clonés se situe au bord d'un océan, ce qui lui confère une certaine originalité. Des installations datant d'avant ont été trouvées par des clarificateurs. Il semblerait que ce soient des rampes de lancement d'engins destinés à envoyer des humains dans l'espace...

A la suite de ces découvertes et grâce à l'infinie sagesse de l'ordinateur, le complexe Alpha Capken se lança dans un programme spatial destiné à trouver des sources d'énergie nouvelles et des matières premières qui commencent à faire défaut sur la Terre.

Les clarificateurs furent associés au projet du fait de leur niveau d'accréditation élevé. Après quelques échecs dus à des sabotages de traîtres Coms, des sondes ont pu être envoyées à travers le système solaire à des fins d'exploration. L'une d'entre elles découvrit par hasard une curieuse perturbation électromagnétique pratiquement au centre de la ceinture d'astéroïdes affectant la forme d'un nuage de particules lumineuses, en mouvement autour d'un point virtuel.

En essayant de l'atteindre, la sonde fut animée de pulsations avant de disparaître dans une gerbe d'énergie libérée... On eut plus jamais de nouvelles de la sonde.

L'ordinateur, après avoir acquis la maîtrise du système solaire, se mit à étudier le problème des voyages interstellaires qui étaient le nouvel objectif fixé aux scientifiques de recherche et conception. Ceux-ci se mirent à la tâche mais leurs recherches restèrent sans résultats concrets car les solutions qu'ils proposèrent (vaisseaux suffisamment vastes pour abriter toute une population durant plusieurs générations, techniques d'hibernation, etc) se révélèrent beaucoup trop longues à mettre en œuvre; la durée des voyages était trop importante et malgré sa patience toute mécanique, l'ordinateur décida que ces théories étaient inappropriées. Les scientifiques, reconnus de traîtrise, furent exécutés. On reprit les recherches à zéro.

Au bout de quelques années, un obscur petit savant d'accréditation orange émit une théorie qui, malgré son originalité, intéressa l'ordinateur. Ce savant pensait que le nuage de particules, découvert jadis par la sonde, pouvait être une

déformation du tissu de l'espace permettant le passage de mobiles animés d'une vitesse suffisante pour que les énergies dégagées lors du contact avec lui créent une déchirure spaciale... Celle-ci pourrait éventuellement mener le mobile considéré en un autre point de l'univers.

La rapidité du déplacement supposé se trouvant dans les normes fixées par l'ordinateur, celui-ci tenta un essai avec une nouvelle sonde équipée d'un prototype de Comunit permettant la communication instantanée à n'importe quelle distance. Elle tenta le passage à vitesse maximale et s'encadra dans un astéroïde qui passait par là. Ce nouveau problème fut surmonté en plaçant une batterie de lasers anti-missiles beaucoup plus puissante que les modèles standards. Le passage fut de nouveau tenté par un Explobot (sonde robotisée). Il réussit et la sonde se retrouva dans un système solaire d'une étoile rouge dont les planètes glacées n'offraient que peu de ressources minérales et posaient des problèmes énormes d'exploitation. La sonde mit environ deux ans à retrouver un nuage de particules. Il s'avéra qu'au lieu de revenir dans notre système solaire, elle emmer-



gea dans un système planétaire orbitant autour d'une étoile jaune (de type Sol) dont la quatrième planète semblait pouvoir receler de l'eau et était entourée d'une atmosphère assez épaisse.

Alors que la sonde se dirigeait vers l'orbite lointaine de cette planète, elle explosa sans raison. Au complexe Alpha, tout le monde en fut fort marri.

Cependant grâce aux positions de deux Vortex (c'est ainsi que l'on nommait désormais les nuages de particules), il était désormais possible de se rendre dans deux autres systèmes planétaires. On envoya une autre sonde tandis que l'ordinateur lançait le programme Spacebot auquel les clarificateurs furent associés.



On les entraîna, en vue de l'envoi d'un équipage humain, pour explorer les nouveaux systèmes. Il s'avère que la nouvelle sonde fut, elle aussi, détruite alors qu'elle se dirigeait vers la planète 4 du système 2.

Pour résoudre ce problème le Spacebot fut lourdement blindé, de façon à résister au choc de la rencontre avec un météorite de taille moyenne et lourdement armé afin de parer à toute éventualité.

Partie uniquement accessible à Vozaan-V-LIN-5

La sonde avait eu le temps de filmer un missile filant vers elle à très grande vitesse. Cela laissait supposer la présence possible d'une vie intelligente maîtrisant le voyage interplanétaire et visiblement dépourvue de toute attention amicale (des Coms de l'espace en fait). Sa mission est donc de prendre contact avec la race qui semble d'intentions si belliqueuses à l'égard des étrangers et de les convaincre de reconnaître l'autorité de l'ordinateur. Comme la plupart des persos, à l'exception de Conrad et de Cyborg, Vozaan a été désigné volontaire pour ce voyage. L'ordinateur ne connaît le pouvoir mutant que possède Vozaan mais il sait que celui-ci est très doué pour convaincre et que c'est un beau parleur.



Une erreur de manipulation avait jadis effacé une partie des mémoires de l'ordinateur qui n'a plus beaucoup de renseignements concernant l'histoire enregistrée. Notamment, il ne peut imaginer une situation aussi illogique que de parler des langues différentes...

Le clone 6 de Vozaan est en cryogénie dans le vaisseau et pourrait être activé en une heure.

Partie uniquement accessible à Cyborg-V-DRO-6

Cyborg est à bord pour assurer la sécurité du Spacebot, l'entretenir et éventuellement le piloter si le cerveau électronique et Sony sont hors service. Il a tout pouvoir en ce qui concerne l'usage des cinq robots mis sous ses ordres.

Partie uniquement accessible à Conrad-V-REC-5

Conrad est à la fois le médecin de bord et un scientifique extrêmement compétent. Il a pour principal objectif de collecter des informations sur tout ce qu'il serait susceptible de rencontrer. De plus, sa bonne connaissance de l'extérieur le rend indispensable lors des explorations de surface planétaire. Il dispose de son dernier clone en cryogénie dans une des cellules du vaisseau, il pourrait être activé en une heure.

Partie uniquement accessible à Cycenia-B-SIS-6

Cycenia est là en tant que membre de la sécurité interne pour contrôler que les consignes de l'ordinateur sont respectées par tous et en tant





PARANOÏA

que combattante d'élite, pour faire face à tout danger à la surface des planètes.

D'accréditation Bleue, elle a tout de même une certaine autorité sur les autres clarificateurs : si elle réussit à fournir les preuves d'une trahison de leur part elle pourra les arrêter voire les exécuter si telle est sa volonté. Cependant, en ce cas, les preuves devront être TRES solides.

Partie uniquement accessible à Sony-V-GCV-6

Sony est le Capitaine du vaisseau mais également son pilote. A ce titre, il doit assurer la préservation de celui-ci, le réparer le cas échéant. Il est le seul maître à bord après l'ordinateur.

LE SPACEBOT « CAPKEN »

Caractéristiques techniques

Armement

- 4 tourelles de tir équipées de 2 canons laser III chacune. (possibilité de tir en manuel ou en automatique)
— 6 rampes lance-missiles équipées de CNT (Charges Nucléaires Tactiques) pour deux d'entre eux, de charges à gaz Gauss (également 2) et de Napalm pour les deux derniers.

Chaque missile se déplace à une vitesse de 300 m/sec. et reste opérationnel pendant dix rounds. Ils sont équipés de têtes chercheuses à comparaison d'images.

— une série de lasers anti-missiles permettant de couvrir l'avant et l'arrière du véhicule.

— des lance-gaz entourant l'appareil pouvant être alimentés en gaz de toutes sortes. Chacun d'entre eux est stocké en quantité suffisante pour réaliser vingt projections (chacune durant 10 rounds). (cf. annexe: EFFET DES ARMES)

Armure du véhicule

Spacebot

Laser	8
Sonique	8
Energétique	6
Projectile	8
Perce Armure	3
Aire d'effet	6
Jet	8
Corps à corps	8
Nucléaire	1

Equipement intérieur

Bots			
type	Localisation	Compétences	Quantité
Docbot V	Infirmierie	Médecine (8) 55 %	1
Utilibot 330	Soutes (5b)	Choix du joueur (15 pts)	10
Frotbot	Partout	Nettoyage/Entretien	15

Cinq Utilibots sont sous les ordres de Cyborg, cinq autres sous ceux de Conrad ainsi que le Docbot. Les Frotbots sont sous les ordres du Capitaine (Sony au départ).

Cabines Individuelles

Les cabines individuelles sont au nombre de dix, mesurent 5 m x 3 m x 3 m. Elles sont équipées d'un lit, d'une table et d'un siège (tous fixés au sol) ainsi que d'une unité d'hygiène standard.

La cabine de Cyborg comprend également une prise lui permettant de recharger ses accumulateurs énergétiques.

Toutes les cabines sont sous surveillance de caméras et de micros habilement dissimulés et reliés au Com-Unit du cerveau électronique du Spacebot.

Le bloc opérateur et l'infirmierie

Le bloc permet de réaliser des opérations difficiles (amputations, greffes, etc...) avec un bonus de 10 % dû à l'équipement supérieur dont il est muni. L'infirmierie est standard et contient tout un assortiment de drogues et de médicaments permettant de traiter les cas bénins ainsi que la plupart des vaccins connus à l'heure actuelle. De plus, elle contient un laboratoire de recherches biologiques et d'analyses chimiques très performant.

Soutes à échantillons

Elles permettent de stocker tous les

échantillons minéraux, végétaux et animaux dans des conditions proches de l'optimum (Cryocell, bacs hydroponiques, caissons anti-rads, etc...). Le volume stockable est de 70 m³.

Possibilités de déplacement

Des ascenseurs anti-gravifiques servent à passer d'un niveau à un autre. Ils sont rapides et pratiques. Leur seul inconvénient est qu'à chaque utilisation il y a 5 % de chance qu'ils tombent en panne...

La chute procurera une délicieuse sensation de vitesse qui, bien qu'importante, permettra au personnage de voir défiler son existence dans sa tête (insister sur l'aspect dramatique de la scène) jusqu'à ce que... la machine se remette à fonctionner avant l'écrasement...

La circulation dans la salle des machines doit se faire en scaphandre afin de se protéger des radiations qui baignent cette zone en permanence (effet : jet sous l'endurance difficile sinon déclaration d'une leucémie galopante dans les 1D10 + 3 jours qui suivent, le personnage sera alors en état « blessé » jusqu'à ce qu'il soit soigné). Il n'est indiqué nulle part que les scaphandres qui se trouvent dans le placard du sas menant en salle des machines servent à cela. Aussi, tout personnage voulant y aller et n'ayant pas de compétences en ingénierie ou en réparation de Spacebot devra réussir un jet d'adaptabilité difficile... (franchement, quelle idée de vouloir se promener dans la salle des machines si l'on n'a pas ces compétences... Petit détail, il n'y a rien dans le Spacebot pour soigner la leucémie...).

Note :

Le Spacebot est propulsé en espace normal par un réacteur à hydrogène qui lui permet d'atteindre des vitesses suffisantes pour assurer des vols interplanétaires



rapides (distance Terre/Mars parcourue en une heure seulement) et la possibilité de vol atmosphérique. L'énergie nécessaire à ce réacteur provient de la récupération des atomes d'hydrogène grâce à des espèces d'aspirateurs spaciaux qui, au voisinage des étoiles, capturent une certaine quantité d'atomes libres afin de les utiliser comme matériaux fissiles.

Les vols interstellaires étant vraiment trop lents pour que les humains aient l'espoir de les mener à bien au cours de leur existence, il est indispensable d'utiliser les « vortex », sortes de fissures dans la trame spacio-temporelle qui permettent le passage d'un système solaire à un autre. Leur découverte récente par les astronomes de l'ordinateur n'a pu permettre une étude suffisamment approfondie du phénomène mais, à la suite de l'expédition d'un certain nombre de sondes, il est possible d'affirmer, sans pour autant expliquer pourquoi, que ces failles ne conduisent qu'à l'intérieur de systèmes planétaires (autrement dit, de systèmes solaires comprenant des planètes).

PREMIÈRE PARTIE: LE VOYAGE

I - La ceinture d'astéroïdes

Pour arriver jusqu'au Vortex, il est nécessaire de traverser une ceinture d'astéroïdes dont certains sont en mouvement. Le pilotage en est rendu difficile. A ce titre, si le vaisseau est en pilotage manuel, celui qui le pilote devra tirer un jet d'utilisation de Spacebot avec un malus de 10 %. S'il est raté, le vaisseau percute un astéroïde dont la taille est déterminée par un jet d'1D100 : Entre 1 et 65 : petit (col.1 table des accidents de véhicules)
Entre 66 et 95 : moyen (col.2)
Entre 96 et 100 : grand (col.4)
Tirer ensuite sur la table de localisation les dommages des véhicules (dommages majeurs) en pensant bien aux effets de « l'aération du véhicule » dans le vide spatial...

Le voyage pourrait n'être qu'une croisière agréable si l'ordinateur,

les persos et le Spacebot n'étaient pas complètement fous...

Hors, il s'avère que le voyage ne DOIT pas être calme. A ce titre, je vous invite à tirer sur la table des événements aléatoires à peu près quand vous le souhaitez avec la seule limitation qu'impose la résolution de l'événement précédent. (quoiqu'il soit possible de concevoir plusieurs événements simultanés...)

Le voyage de la Terre au nuage d'astéroïdes est exempté de tirage. Il ne se passe rien de notable, du moins en dehors de ce que feront les joueurs.

Table des événements

Lancer 2D10:

- 2-Une pluie de météorites se dirige vers le vaisseau (cf. astéroïdes)
- 3-Rencontre avec une pieuvre de l'espace (cf. annexe 1)
- 4-Rencontre avec un vaisseau Killoree (cf. annexe 2)
- 5-Rencontre avec un vaisseau Bollunere (cf. annexe 3)
- 6-Rencontre avec un vaisseau Hoiunzzz (cf. annexe 4)
- 7-Rencontre avec un vaisseau Woopati (cf. annexe 5)
- 8-Un courant de l'espace (cf. courant)
- 9-Les moteurs du Spacebot tombent en panne (2 jours de réparation)
- 10-Une créature capturée s'échappe (cf. créature)
- 11-La climatisation du vaisseau tombe en panne (cf. climat.)
- 12-Un utilibot trouve une cartouche de programmation (cf. Bot)

Courant:

Le courant de l'espace peut être apparenté aux vents solaires si ce n'est qu'il a une puissance plus importante et surtout qu'il est plus régulier. IL opère constamment. Le Spacebot pris dans un courant de l'espace ne pourra en sortir que si les joueurs font exploser un missile CNT à proximité du vaisseau. Cela le projètera hors du courant en partie grâce au souffle de l'explosion, et en raison des turbulences qu'elle causera au sein du courant.

Un courant amène:

Entre 1 et 50: vers un autre système (durée du voyage de 1 à 10000 ans)

Entre 51 et 85: vers une autre ga-

laxie (durée du voyage de 100 ans à 10 milliards d'années)

Entre 86 et 100: vers un trou noir (très rapidement c'est tellement plus amusant)

Créature:

Cet événement n'est possible que si les persos ont déjà été sur une planète et embarqué des spécimens. L'un d'entre eux s'échappe (généralement le plus féroce) et sème la terreur et la désolation dans le vaisseau... (cf. ALIEN)

Climatisation:

La climatisation tombe en panne (50 % de chance qu'elle surchauffe et 50 % qu'elle congèle).

Les personnages, à l'exception de Cyborg, devront faire un jet d'endurance avec 2D10 chaque heure. Si réussite, ils ont chaud (ou froid) mais ça ira! Si échec, tirer sur la colonne 5 de la table des dommages.

Bot:

L'utilibot, complètement détraqué, a chargé une cartouche de programme « Guerbot » dans son unité mémoire. Il a, de plus, volé un pistolet à glace et tire sur tout ce qui l'approche. Il faudra un jet de logique spécieuse sous la compétence divisée par 2 pour le calmer.

Une autre possibilité sera de le détruire...

Il a 50 % dans toutes les armes de tir à l'exception des armes à aire d'effet.

II-Le système 1

Le soleil rouge de ce système n'offre plus guère de chaleur aux planètes qui orbitent autour de lui. Elles sont glacées et sans vie depuis une éternité. Il sera pourtant possible de trouver des ruines sur la troisième qui semblent être celles d'une civilisation extra-terrestre qui y vécut il y a au moins trois milliards d'années.

La planète ayant perdu son atmosphère, les ruines sont dans un bon état de conservation, bien qu'envahies par les glaces.

Il est possible d'y trouver, après une journée de recherches et en réussissant un jet de pistage, les traces du passage d'un véhicule chenillé relativement récent (un ou deux siècles). Ces traces conduisent à un grand bâtiment à l'allure étrange et officielle. Il s'agit d'une sorte de bibliothèque. En fait, les supports



PARANOÏA

sont des cristaux qui peuvent être visionnés grâce à des appareils ressemblant à des com-unit dont certains fonctionnent encore (une source d'énergie inconnue les alimente).

Sur une des consonnes, la couche de poussière qui recouvre l'ensemble de la pièce semble avoir été nettoyée et un cristal est inséré dans le logement approprié. Un jet d'ingénierie réussit permettra de le faire fonctionner. Un jet de 5D10 sous l'adaptabilité permettra de comprendre le sens général de l'enregistrement : une source fabuleuse d'une énergie inépuisable a été découverte par cette race et elle se situe... la suite de l'enregistrement est effacée et les persos resteront sur leur faim.

Il n'y a rien d'autre présentant un quelconque intérêt sur cette planète.

DEUXIÈME PARTIE: LE SYSTEME II

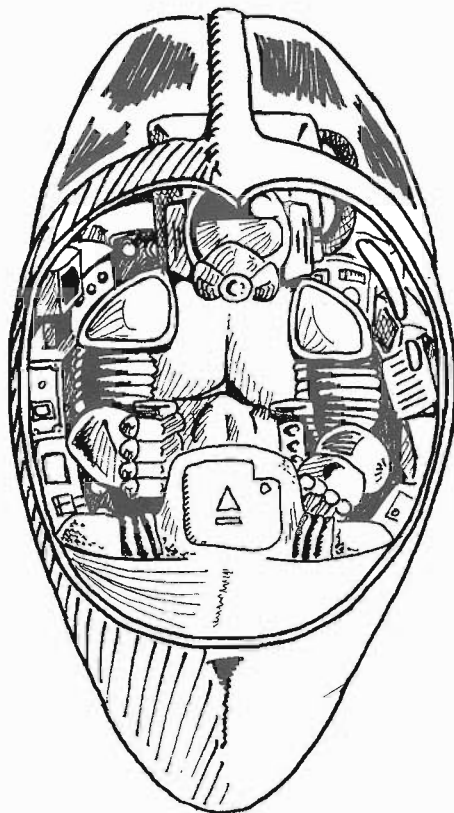
I-L'arrivée dans le système

L'émergence du vaisseau dans l'espace de ce système se fera à proximité d'une géante rouge (du type Jupiter) dont la forte gravité causera quelques problèmes. Le Spacebot aura des difficultés à stabiliser son vol et entamera une trajectoire parabolique vers la planète rouge. Il est évident que si cette descente n'était pas stoppée, le vaisseau se désintégrerait dans les basses couches de l'atmosphère. De ce fait, il faudra réussir un jet d'utilisation de Spacebot pour éviter cette fin tragique à une mécanique que l'ordinateur chérit tant.

Après une lutte titanesque entre l'homme et les forces gravitiques de l'univers, les persos seront hors de la zone orbitale de la géante gazeuse. Dès cet instant, ils seront dans la partie du système balayée par les senseurs des « destructeurs de sonde ». Ceux-ci, voyant que le vaisseau est habité, auront 50 % de chance d'envoyer un missile CNT sur le Spacebot. Si les personnages ne réagissent pas, le missile attein-

dra sa cible et... si au contraire, ils activent le système de défense automatique ou commencent à tirer des tourelles laser, le missile sera détruit avant de les atteindre et explosera dans une gerbe de flammes.

Quelques minutes plus tard (lorsque la tension sera un peu montée), apparaîtront cinq vaisseaux étrangers. Ils ressemblent néanmoins à des vautours de par leur ligne et leur vitesse de déplacement, bien que, d'un point de vue tout à fait objectif, ils soient beaucoup plus rapides que des vautours (le rapport pourrait être celui d'un B17 et d'un F16...). La vitesse proprement



incroyable de ces appareils les amènera près du Spacebot en seulement un round. Là, ils commenceront à tirer à coup de lasers type II (nécessité de les charger tous les 3 tirs, durée 5 rounds). Ces chasseurs ont une armure similaire à une armure de combat feuilletée. Leur particularité essentielle est de libérer un Hoinzzz dans l'espace dans la cas où ils seraient détruits (le Hoinzzz servant de générateur à leurs moteurs). Une fois qu'il sera dans l'espace, le Hoinzzz tirera un jet de réaction (cf. annexe).

Si un des chasseurs est capturé (en le faisant tomber en panne grâce à

une arme à effet Gauss, missile), les persos pourront monter à l'abordage en scaphandres de combat, pénétrer dans l'appareil et livrer un combat terrible à ses occupants qui sont au nombre de trois.

A la suite de ce combat, si les persos vont étudier le moteur de l'engin, ils découvriront un compartiment vitré (vitre blindée et plombée abritant un Hoinzzz de profil, donc visible) et une carotte fixée à un support au plafond. Ils pourront percevoir une légère vibration à l'endroit où se situe le Hoinzzz, en train de vibrer.

En effet, il se trouve que les mouvements oscillatoires de ces extra-terrestres produisent inexplicablement une énergie fabuleuse et inépuisable. La carotte représente, selon les études les plus récentes, le summum de l'abstraction métaphysique pour un Hoinzzz (du moins le suppose-t-on, faute d'autre explication), ce qui, tant que la carotte est présente, le fait entrer dans un état surprenant et le fait vibrer. Tout ceci produit une énergie inépuisable. C'est complètement absurde, me direz vous, mais rappelez vous que le Hoinzzz est une créature absurde! Toujours est il que cela fonctionne. Par leur ruse et leur intelligence toujours en éveil, les humains ont remplacé la carotte par un hologramme de carotte dont le projecteur est alimenté par l'énergie produite par le Hoinzzz. Dans la mesure où les Hoinzzz vivent une éternité (ceci dit, on ne connaît pas réellement leur durée de vie car ils n'ont été découverts il n'y a que 3 milliards d'années), ils peuvent être bien pratiques.

Il ne faut pas oublier que la mission que l'ordinateur a fixé aux clarificateurs est de ramener de l'énergie. La cage de verre dans laquelle se trouve le Hoinzzz est amovible mais il faudra réussir un jet d'ingénierie en électronique pour la débrancher sans arrêter le projecteur, ce qui aurait pour conséquence de faire sortir le Hoinzzz de son état contemplatif et d'obliger le maître du jeu à tirer un dé de réaction... Une force d'au moins 20 (même cumulée entre plusieurs clarificateurs), sera nécessaire pour déplacer la cage.





TROISIÈME PARTIE: LE RETOUR

Je considère que les persos n'ont pas à se diriger vers la planète 4 du système II dans la mesure où ils ont réussi leur mission.

Ont-ils réussi?

S'ils ont détruit tous les étrangers rencontrés lors du voyage, ce qui serait étonnant, ils n'ont qu'à aller sur cette planète devant laquelle se trouve une barrière de satellites de défense qui commenceront par leur envoyer 10 000 missiles CNT, sachant que le système anti-missiles du vaisseau est saturé par 10 missiles... Ceci dit, vous pourrez leur annoncer la chose et leur donner le temps de fuir.

Si les persos avaient fait des prisonniers, ceux-ci mourront dans les cinq minutes qui suivent sans réponse à aucun interrogatoire... Ils sont équipés de générateurs anti-psi similaires à celui que porte Cyborg.

Pour le voyage de retour, vous avez le choix entre :

- improviser en les envoyant dans un système III, IV, etc...
- les faire rentrer rapidement (le vortex les ramène dans notre système solaire)
- gérer le retour comme l'aller (événements, système I, etc...) pour leur donner une seconde chance.

QUATRIÈME PARTIE: L'ARRIVÉE

Deux cas se présentent:

-La mission est réussie. Les clarificateurs (survivants) sont conviés à un débriefing au cours duquel chacun d'entre eux dispose d'un terminal pour faire son rapport à l'ordinateur (son ami).

-La mission est un échec. Le débriefing se passe de la même manière mais une escouade de Guerbots attend les clarificateurs au centre

d'extermination le plus proche... Normal, ces traîtres ont saboté une mission importante et coûteuse.

ANNEXES

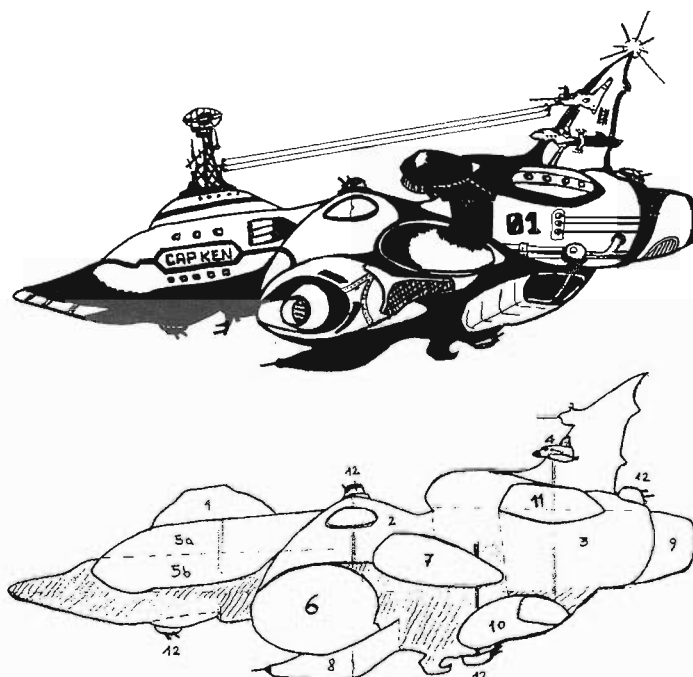
ANNEXE I

La pieuvre de l'espace

Cette créature possède un métabolisme complexe qui lui permet de survivre dans le vide de l'espace. Elle se nourrit d'énergie pure et

sera attirée par toute forme d'énergie libérée d'une puissance inférieure à celle du soleil et supérieure à celle d'un radiateur électrique (le réacteur du Spacebot par exemple).

Les armes énergétiques n'auront pour seul effet que de nourrir la créature.



AGENCEMENTS PHYSIQUE DU SPACEBOT :

- 1 - poste de pilotage - communications - contrôle des senseurs
 - 2 - soutes (matériel de débarquement, combinaisons d'environnement, armes personnelles, véhicules terrestres) - sas
 - 3 - salles des machines - réacteur (combinaison d'environnement obligatoire... taux de radioactivité élevé)
 - 4 - volbot d'exploration aérienne : équipé d'un foudroyeur sonique, d'un Multicorder IV avec les programmes Radar, Infrarouge, Détection radio/radar, détection de radioactivité, cartographie, identification de formes de vie, visionnage, enregistrement - modèle 816 modifié
 - 5 - a : quartier de l'équipage (cabines, vidéothèque, synthétiseur de nourriture, gymnase, infirmerie, bloc opératoire)
b : soutes (réserves de nourriture, équipement de mission, pièces détachées, ateliers de réparation, stockage des utilibot)
 - 6 - collecteurs d'hydrogène (1 de chaque côté)
 - 7 - soutes à échantillons - Cryocells (cellules de cryogénéisation)
 - 8 - rampes lance-missile - soutes des missiles
 - 9 - propulseur principal
 - 10 - propulseurs auxiliaires (stabilisateurs)
 - 11 - lance-gaz
 - 12 - batteries laser
- Zones grisées : banques de données, machineries annexes, purificateurs, conditionnement et climatisation, unités de synthèse de la nourriture, réserves d'énergie



PARANOÏA

Les armes ayant un effet sur elle :

- le pistolet à aiguilles
- le pistolet à glace
- les armes de corps à corps (exceptée l'épée de force)
- le fusicône utilisant des balles solides ou dum-dum
- les lances-projectiles, dans les mêmes conditions.

ANNEXE II

Les Kilowee

Type : végétal.

Intelligence : semi-intelligente.

Attitude : hostiles à toute forme de vie non végétale et méfiantes envers toute forme de vie végétale étrangère.

Attaques : les guerrières (Kilowee violacées) attaquent sur la colonne « mains-nues » et, une fois qu'elles ont touché, font des dégâts équivalents à ceux causés par le napalm (colonne 8) pendant 1D10 rounds. Ceci est dû à des projections d'acide. Toutes les Kilowee exécutent les défoliants et feront tout pour les éviter. Un jet d'ingénierie en chimie permettra d'en fabriquer 10 l par heure (1 litre par 6 minutes). On peut utiliser les pistolets à glace pour projeter ces produits. L'effet est alors à retardement (le temps pour la glace de fondre), soit 1D10 rounds.

Ces plantes ont une croissance comparable aux charmants végétaux terrestres (croissance, besoins physiologiques...).

Les Kilowee sont très attirées par l'hydrogène et l'oxygène présents dans le Spacebot.

ANNEXE III

Les Boliuner

Type : humanoïde reptilien assez répugnant.

Intelligence : très élevée.

Attitude : amicale. Les Boliuner sont des commerçants totalement pacifiques et prêts à échanger un certain nombre de connaissances avec un personnage ayant réussi un jet d'éloquence dans leur langue, sorte de chant mélodieux ressemblant à celui des baleines terrestres. Ils ne connaissent pas la violence, ne la comprennent pas, à tel point qu'ils ne possèdent aucune arme (offensive ou défensive) sur eux-mêmes ou sur leurs vaisseaux.

Ces navires ressemblent à des bulles remplies d'eau dans lesquelles flotteraient des ombres étranges et, donc, inquiétantes. Ils se déplacent de façon incompréhensible.

Ils connaissent, grâce à leurs nombreux échanges galactiques, la source de l'énergie inépuisable dont les personnages ont pu entendre parler sur la planète du système I.

ANNEXE IV

Les Hoinzzz

(pour être sûr de bien prononcer, imiter le bruit d'une tronçonneuse).

Type : extra-terrestre inconnu en forme de plaque rectangulaire de taille et de couleur différentes d'« individu » à « individu », sans épaisseur, donc, invisible sur la tranche.

Intelligence : incommensurable; des signes d'organisation, mais ni technologie, ni art, ni communication intelligente.

Attitude : incompréhensible. Pour déterminer leur action, tirer 1D10, le plus haut score étant le plus favorable aux joueurs:

-1 : ils se ruent à l'assaut (voir plus loin)

-2 à 9 : ils ne prêtent aucune attention apparente aux personnages, ni au vaisseau

-10 : ils entament un ballet de bienvenue (voir plus loin).

Les Hoinzzz se rencontrent par groupe de 1D1000, quelque soient les conditions (ils sont plats, cela peut prendre peu de place!). Un groupe sera toujours homogène dans ces réactions (1D10 à tirer).

Attaque et plus loin : les Hoinzzz en laminant leurs cibles.

Comme ils sont sans épaisseur, ils passent partout et tranchent tout, absolument tout, y compris leurs congénères pris dans la mêlée.

Pour savoir si une attaque est réussie, divisez le nombre de Hoinzzz par 10. Vous obtiendrez un nombre compris entre 0 et 100, retranchez 100 à ce chiffre et extrayez la valeur absolue. Vous obtiendrez un nombre de 100 (pour 901 à 1000 Hoinzzz) à 0 (pour 1 à 100 Hoinzzz). C'est la chance de réussite de l'attaque.

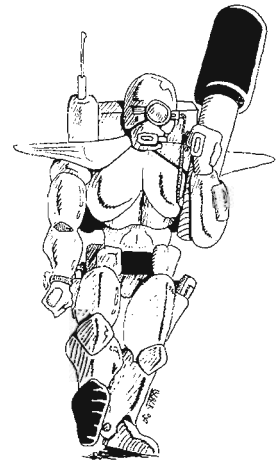
Ainsi donc, plus il y a de Hoinzzz, moins il y a de dégâts. Facile non...?

Si, malheureusement pour leur cible, les Hoinzzz réussissaient, les dégâts seraient tirés sur la colonne 15. Si le nombre de Hoinzzz attaquants est inférieur au nombre de cibles possibles, le premier Hoinzzz attaquera la plus grosse cible etc...

Quand les Hoinzzz sont heureux (du moins le croit-on), ils entament un ballet échevelé (passez moi l'expression) qui est considéré comme une attaque, que l'on jouera de la façon précédemment décrite, à ceci près que l'on comptera double nombre de Hoinzzz pour les chances de réussite.

Note: les Hoinzzz n'ayant pas d'épaisseur, les trous qu'ils feront dans le vaisseau, en l'attaquant ou l'accueillant, ne laisseront pas passer d'air

Ces créatures redoutables et complètement absurdes font, encore aujourd'hui, l'objet d'études approfondies. Il est cependant acquis que se sont ces Hoinzzz qui constituent la réserve d'énergie inépuisable.



ANNEXE V

Les Woopati

(surnommés « boulette de l'espace »)

Type : apparemment animal. Des boules de poils de couleur grise, blanche, fauve, jaune, marron, etc... Ils sont très amusants.

Intelligence : comparable à celle d'un jeune enfant (caprices, attachement à un personnage, faim, envie de jouer...).

Attitude : amicale ou neutre (vous choisissez).

Attaque : aucune.



FEUILLE DE PERSONNAGE N°1

Nom:
SONY.V.GCV.6

Niveau d'accréditation: **VIOLETTE**

Attributs principaux:

-Force	: 10
-Endurance	: 03
-Agilité	: 04
-Dextérité	: 03
-Adaptabilité	: 06
-Aplomb	: 10
-Sens de la méca	: 14
-Index de pou	: 23

Attributs secondaires:

-Capacité de transport	: 25
-Bonus dommages	: -1 %
-Bonus Macho	: /
-Bonus Mêlée	: -15 %
-Bonus Armes de tir	: -20 %
-Bonus Compréhension	: -10 %
-Bonus Crédibilité	: -1 %
-Bonus Réparation	: +5 %

Société secrète: **PSION**

Rang de société secrète: **6**

Pouvoirs de mutants Normaux:

- Index de pouvoir supérieur
- Sens télépathique
- Ecran mental
- Préconition

Pouvoirs de mutants exceptionnels:

- Pénétration mentale
- Transe téléportatrice
- Chance

Service:

UNITE CENTRALE DE TRAITEMENT

Compétences:

-Pistolet sonique	: 45 %
-Duperie	: 34 %
-Baratin	: 39 %
-Eloquence	: 44 %
-Logique spéculative	: 49 %
-Utilisation Volbot	: 45 %
-Utilisation Spacebot	: 70 %
-Réparation Spacebot	: 50 %
-Psychoscopie	: 39 %

Pour l'explication des usages des différentes compétences, voir le maître qui dispose de toutes les données nécessaires.

LA TRAHISON NE PAIE PAS ,

**SERVEZ LE GRAND ORDINA-
TEUR...**

Matériel:

- Pistolet sonique + 5 recharges
- Reflec ptychome (rouge/orange/jaune/vert/bleu/indigo/violet)
- Le personnage dispose de 1000 crédits pour acheter ce qui lui semblera bon d'apporter dans cette mission...

-Com-unit V (programme: Radar/Infrarouge/Visionnage/Traduction/Cartographie/Identification des formes de vie/Diagnostic sur robot/Enregistrement/Effacement). La portée du Com-unit V est théoriquement infinie.

La distance dans laquelle chacune de ces fonctions est efficace n'est pas connue car cet appareil est expérimental.

Histoire personnelle:

Sony est un individu dont la faiblesse physique a toujours représenté une source de complexes divers qu'il a cherché à exorciser en développant au maximum ses dons de mutant. Très tôt, il devient membre de Psion, société secrète dont la structure extrêmement cloisonnée et l'individualisme forcé de ses membres lui plurent tout autant que la doctrine prônant la supériorité des mutants psi sur le reste de l'humanité... Dans cette société secrète, son avancement fut rapide et il acquit ainsi de nouveaux pouvoirs qui font de lui un être d'exception.

Grâce à ceux-ci, il réussit à éviter un certain nombre de catastrophes (telle que la découverte de ses pouvoirs par l'ordinateur ou un certain nombre de dénonciations qu'il a pu prévoir en lisant les pensées d'autres individus et en réglant ses actions de façon à faire oublier les soupçons d'autrui ou à les faire peser sur quelqu'un d'autre...). Sa progression au niveau d'accréditation actuel a été le fruit de très nombreuses dénonciations de traîtres (dont il avait pu lire les délits dans leur cerveau pendant qu'ils dormaient).

En raison de ses facilités en ce qui concerne la mécanique et des coups qui l'ont parfois favorisé, il a pris part à un projet secret visant à établir des bases annexes en des lieux éloignés du complexe Alpha (endroits appelés « colonies ») et a appris à piloter un engin expérimental : le Spacebot. Il sait que cet appareil est capable de grandes

performances, qu'il est doté d'une puissance de feu impressionnante et qu'il est destiné à voler dans l'espace interstellaire.

Les ambitions de Sony sont d'atteindre le niveau le plus élevé dans la hiérarchie sociale et à l'intérieur de Psion afin de prouver qu'il est un individu supérieur... Il aura tendance à mépriser les clarificateurs d'accréditation inférieur et à les traiter durement. Il sera extrêmement jaloux de tout individu favorisé par la nature du point de vue physique et cherchera à lui causer le plus de tort possible.

Il se considère comme un individu supérieur et n'acceptera aucune remise en cause de son statut de « chef »... Ses obligations en tant que membre de Psion le pousseront à chercher des mutants psi au sein du groupe... Il faut noter qu'une haine viscérale des anti-mutants l'amènera à éliminer tout membre de la société qu'il découvrira de la façon la plus radicale possible et en tout cas à éviter tout acte pouvant permettre aux anti-mutants de marquer un point...

Sa faiblesse physique le conduit à éprouver une peur panique pour toute douleur physique. Il évitera donc tout ce qui pourrait lui causer du mal (cette peur de la douleur confine à une phobie)...

FEUILLE DE PERSONNAGE N°2

Nom:
CYCENIA-B-SIS-6

Niveau d'accréditation: **BLEU**

Attributs principaux:

-Force	: 15
-Endurance	: 15
-Agilité	: 15
-Dextérité	: 15
-Adaptabilité	: 24
-Aplomb	: 24
-Sens de la méca	: 10
-Index de pou	: 07

Attributs secondaires:

-Capacité de transport	: 40
-Bonus dommage	: +1
-Bonus Macho	: -1
-Bonus Mêlée	: +10 %



PARANOÏA

-Bonus Armes de tir : +10 %
-Bonus Compréhension : +30 %
-Bonus Crédibilité : +32 %
-Bonus Réparation : +07 %

Société secrète : LEOPARDS DE LA MORT

Rang de société secrète : 6 (Super-heros)

Pouvoir de mutant : Esprit combattif
Service : SECURITE INTERNE

Compétences :

-Commandement : 57 %
(Falcification: 62 % / Corruption 62 %)
-Communication : 57 %
(Duperie: 72 % / Baratin: 72 %)
-Corps à Corps : 35 %
(Epée de Force: 70 % / Mains nues: 80 %)
-Services spéciaux : 32 %
(Démolition: 42 % / Grenades: 42 % / Armes chimiques: 50 %)
-Combat Armes de Tir : 35 %
(Fusicone: 70 % / Couteau à lancer: 70 % / Pistolet laser: 80 % / Pistolet à effet Gauss: 60 %)

Matériel :

-un Fusicone avec 10 cartouches solides, 5 Dum-dum, 5 Pas, 5 Napalm, 1 Inconnu, 3-CMEs, 5 Gaz (choix du tireur pour les types)
-une Epée de Force, 5 Couteaux de lancer, 1 Pistolaser Polychrome et 5 recharges, 1 Pistolet à effet Gauss
-une Armure reflèc Polychrome efficace pour toutes les couleurs sauf le violet
-un Multicorder I relié au cerveau électronique du Spacebôt.

Histoire personnelle :

Cyenia est une femme réellement très belle dotée d'un esprit extrêmement actif et naturellement douée en tout.

Ses talents en ce qui concerne la duperie et la désinformation lui ont permis, jusqu'ici, de se tirer d'affaire, même après qu'elle ait réalisé un certain nombre d'actions spectaculaires dans le cadre de défis d'autres Léopards de la mort.

Elle n'est pas consciente de posséder un pouvoir mutant mais pense plutôt qu'impulsive et naturellement rapide, il est normal qu'elle surprenne tous ces imbéciles qui la sous estiment.

Pensant que les dons naturels ne suffisent pas à assurer la survie d'une clarificatrice, elle s'entraîne en permanence au maniement d'un

maximum d'armes. Elle ne se borne pas au tir uniquement mais pratique le corps à corps car elle juge inconvenable de dépendre de qui ou de quoi que ce soit, même s'il s'agit d'un pistolaser.

C'est ce désir d'indépendance, plus que ses actions en tant que Léopards de la mort, qui ont freiné sa progression. Elle a le niveau d'accréditation le moins élevé de l'équipage. Sa grande manie est de couper son multicorder lors de sa mission et ce sans avoir préalablement obtenu l'autorisation de l'ordinateur... Cependant, elle n'a jamais échoué dans une mission.

Ses objectifs seront d'éliminer tout dénonciateur potentiel, de saboter toutes les communications du vaisseau afin que l'ordinateur ignore tout des péripéties du voyage, de se débrouiller pour causer une catastrophe spectaculaire à son arrivée afin de réaliser une action d'éclat pour les Léopards.

Notes pour le MJ : La charge inconnue est une TACKNUQUE (CNT)...5 points de trahison seront suffisants pour établir son statut de traître et provoquer l'annonce d'un avis d'élimination à son sujet.

FEUILLE DE PERSONNAGE N°3

Nom : CONRAD-V-5

Niveau d'accréditation: VIOLET

Attributs principaux :

-Force 10
-Endurance 15
-Agilité 20
-Dextérité 20
-Adaptabilité 31
-Aplomb 10
-Sens de la méca 15
-Indice de pou 12

Attributs secondaires :

-Capacité de transport 25
-Bonus dommages /
-Bonus macho +1
-Bonus mêlée +22 %
-Bonus arme de tir +22 %
-Bonus compréhension +46 %
-Bonus crédibilité -1 %
-Bonus réparation +7 %

Société secrète :
ROMANTIQUE/CLUB SIERRA

Rang de société secrète : 6

Pouvoir de mutant :
ADAPTABILITE SUPERIEURE

Service :
RECHERCHE ET CONCEPTION

Compétence

-Services spéciaux : 71 %
(Médecine:91 %)
-Combat armes de tir : 42 %
(Entortilleur: 72 % / Etourdisseur: 62 %)
-Ingenierie : 71 %
(Commodités organiques: 91 % / Chimie: 96 %)
-Survie : 71 %
(Id. de nourriture sauvage: 91 % / Ingestion de nourriture sauvage: 100 %)
-Connaissance de l'extérieur : 71 %
(Flore: 81 % / Faune: 81 %)
-Voyage : 71 %
(Pistage: 81 %)
-Culture historique enregistrée : 71 %

Materiel :

-Un étourdisseur et 5 recharges
-Un entortilleur et 10 recharges
-Matériel de survie standard (tente tube / analyseur de poche / trousse à pharmacie / lunettes infrarouges / corde synthétique de 30 mètres / torche thermique, combinaison d'un inflammateur et d'un extincteur / couteau)
-Un multicorder I
-Une combinaison decon avec couverture Reflec polychrome (totale).

Histoire personnelle :

Conrad est probablement le scientifique le plus doué de sa génération et ses connaissances, non seulement variées mais également approfondies, lui valent la jalousie de l'ensemble du corps scientifique.

Conrad est en fait un romantique et un grand rêveur qui ne souhaite qu'une chose : le retour de l'humanité au niveau qu'elle avait atteint avant la catastrophe et le retour de tous les citoyens à la surface de la planète. Pour y arriver, il pense qu'une étude de l'ensemble des connaissances humaines actuelles est nécessaire en plus d'une bonne information sur l'histoire enregistrée. Pour ce faire, il a tout étudié et est souvent sorti à l'extérieur qu'il connaît fort bien à présent. Il fut tout de suite volontaire lorsqu'il



entendit parler du projet Spacebot. Le voyage spatial lui semble un grand pas en avant pour la reconquête du savoir.

Sa tolérance et son ouverture d'esprit en font quelqu'un de réellement agréable mais dont le babil constant peu à la longue se révéler épuisant. En effet, son principal défaut est de vouloir faire partager son savoir à tout le monde et il s'y emploie dès qu'il dispose d'un auditoire...

Son niveau d'accréditation est le fruit d'une longue vie de labeur et de loyauté totale vis à vis de l'ordinateur qui n'a que rarement eu la preuve d'une trahison de sa part. La naïveté apparente de Conrad est sa meilleure protection contre les machinations destinées à le déprécier aux yeux de l'ordinateur. Conrad n'a JAMAIS dénoncé qui que ce soit et à même sauvé la vie de Sony lors d'une mission particulièrement périlleuse il y a quelques années. Sony ne lui en est pas particulièrement reconnaissant, au contraire, il a même une certaine animosité à l'égard de Conrad envers qui il est redevable...

Le vieux savant s'opposera de toutes ses forces à tout ce qui pourrait faire échouer la mission à laquelle il attache une grande importance symbolique : pour la première fois depuis fort longtemps, l'homme va lancer des membres de son espèce dans l'espace...

Conrad n'est vraiment qu'un vieux fou sentimental et déphasé.

Note: Conrad est le personnage habilité à diriger le Docbot.

FEUILLE DE PERSONNAGE N°4

Nom:
CYBORG-V-DRO-6

Niveau d'accréditation: VIOLET

Attributs principaux:

-Force	: 25
-Endurance	: 25
-Agilité	: 5
-Dextérité	: 25
-Adaptabilité	: 15
-Aplomb	: 10
-Sens de la méca	: 25
-Indice de pou	: 0

Attributs secondaires:

-Capacité de transport	: 90
-Bonus dommage	: +3
-Bonus Macho	: -
-Bonus Mêlée	: -10 %
-Bonus Armes de tir	: +35 %
-Bonus Compréhension	: +7 %
-Bonus Crédibilité	: -1 %
-Bonus Réparation	: +32 %

Déplacement : Marche (3m).

Course (12m). Sprint (24m).

Société secrète : ANTI-MUTANT

Rang de société secrète : 6

Pouvoirs de mutant : AUCUN

Service : RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

Compétence:

-Combat Armes de Tir	: 60
(pour toutes les armes autres que celles de corps à corps) sauf: Laser: 65 %. Pistolet (laser): 100 %.	
-Maintenance d'Armes	: 57 %
-Armes de Véhicules	: 60 %
(Armes de Tir: 65 %. Canon Laser: 100 %).	
-Maintenance de Véhicules	: 57 %
(Spacebot: 82 %. Armes de Tir de Véhicules: 82 %).	
-Logique spéciale	: 90 %
-Programmation et utilisation de tout type de « bots »	: 90 %

Matériel:

-De par sa nature, Cyborg est couvert d'un blindage équivalent à une armure de combat Feuilletée.

-Il est armé d'un pistolet laser polychrome, d'un foudroyeur, d'un enflammeur et d'un pistolet à glace.

-De chacun de ses bras peut jaillir un filin métallique extrêmement résistant équipé d'un grappin dont les usages multiples comprennent la possibilité de s'en servir comme un entortilleur (cf. maître).

-A l'intérieur de sa carcasse métallique se trouvent des réserves de sérum vital permettant de nourrir son cerveau pendant une semaine, des réserves d'oxygène pour 24 heures et un appareil de sa fabrication projetant en permanence un faisceau neutralisateur d'énergie psi empêchant toute utilisation de pouvoir comme Pénétration mentale...

Note: Toutes les armes sont incorporées au châssis de Cyborg et ont des charges permettant de les utiliser 5 fois chacune.

Histoire personnelle:

Cyborg est devenu ce qu'il est à la suite d'un grave accident lors de l'expérimentation d'un prototype de fusil à plasma que des traîtres

avaient dû saboter... il fut très gravement brûlé et grâce à l'intervention d'un médecin génial et d'une équipe compétente de recherche et développement, son cerveau fut greffé à l'intérieur de ce corps métallique de Guerbob. Il améliora ses connaissances en mécanique et grâce aux atouts que lui donnait son nouveau corps, il est devenu un expert dans le maniement de la plupart des armes à l'exception de celles de corps à corps. Sa lenteur l'empêche de les utiliser de façon efficace. En tant que scientifique et du fait de sa nature semi-mécanique, son mode de raisonnement s'est considérablement modifié. Il a adopté un mode de pensée extrêmement logique et mathématique, proche de celui d'un ordinateur.

Lors du transfert de son cerveau dans la carcasse métallique qui l'abrite en ce moment, il a perdu ses pouvoirs de mutant (qu'il avait en horreur auparavant) ce qui lui permet de faire partie de la société secrète « Anti-Mutant » sans être sujet aux cas de conscience qui peuvent habiter d'autres membres de cette société... Il pense que tous les mutants sont des êtres nuisibles infiltrés dans le complexe Alpha et qu'il est nécessaire de les détruire pour assurer la sécurité de chaque citoyen. Il élimine tout mutant qu'il a pu identifier comme tel, froidement et méthodiquement.

Il est actuellement entrain de mettre au point un appareil permettant de détecter la présence de pouvoirs mutants chez quelqu'un. Les derniers réglages lui demanderont encore 3 ou 4 mois après quoi il sera en mesure de les détecter donc de les détruire...

Cyborg est avant tout un hybride entre l'homme et la machine et, à ce titre, il est dépourvu de la plupart des passions qui agitent un individu normal.

Par ailleurs, il connaît parfaitement bien la structure d'un Bot et peut les réparer facilement. Son mode de pensée particulier lui permet d'utiliser les bonnes instructions dans la programmation d'un tel engin et de suivre un raisonnement convaincant pour lui (logique spéciale).

Le principal inconvénient de son état semi-mécanique est l'effet des armes à effet Gauss sur son métabolisme particulier. Pour lui, les effets d'une telle arme sont décalés de 3 colonnes vers la droite (co-



PARANOÏA

lonne 12 pour un pistolet de ce type).

De plus, il lui faut recharger ses accumulateurs énergétiques environ tous les deux jours sans quoi les risques de panne et de blocage total de ses fonctions, notamment motrices, seront de 5 % par heure (cumulatif).

FEUILLE DE PERSONNAGE N°5

Nom:
VOZAN-V-LIN-5

Niveau d'accréditation: **VIOLET**

Attributs principaux:

-Force	11
-Endurance	14
-Agilité	15
-Dextérité	14
-Adaptabilité	24
-Aplomb	24
-Sens de la méca	07
-Indice de pou	..

Attributs secondaires:

-Capacité de transport	25
-Bonus Macho	/
-Bonus Mêlée	+10 %
-Bonus Armes de tir	+7 %
-Bonus Compréhension	+30 %
-Bonus Crédibilité	+32 %
-Bonus Réparation	-5 %

Taille : 1.73 m. Poids: 78 kg
Yeux : noisette. Cheveux: bruns (sympathique)
Société secrète : **ILLUMATI /MYSTIQUE** (couverture)
Rang de société secrète : 6
Pouvoirs de mutant : **MULTILANGUES**

Ce pouvoir permet à Vozan, en pénétrant l'esprit de n'importe quelle créature vivante, d'apprendre son mode de communication (langue, gestes, odeurs, ultrasons, etc...) et de pouvoir communiquer avec elle par ce moyen.

Cependant il lui faudra réussir un jet sous l'indice de pou, d'autant plus difficile que la pensée de la créature est éloignée de celle d'un être humain.

Service: **PRESERVATION ET DEVELOPPEMENT DE L'HABITAT ET CONTROLE MENTAL.**

Compétences:

-Communication : toutes à 71 %
-Commandement : toutes à 71 %
-Combat Arme de tir : 31 % (fusil automatique : 56 %)
-Informatique : 55 % (utilisation: 60 %, recherche d'informations: 70 %)

Matériel:

-Un fusil automatique et 5 chargeurs de 10 balles, 5 de 10 Dumdums, 5 de napalm, 5 éclairants, 5 CME
-Une Reflec polychrome (→ Violet)
-Un multicorder I
-Une Ceinture Antigrav (expérimentale) déjà testée par un groupe de clarificateurs d'accréditation Rouge. Cette ceinture permet au perso. de s'élever grâce à une annulation de la gravité sur sa personne qui est proportionnelle à la rotation vers la droite d'une molette située sur la boucle de la ceinture. Cet objet est expérimental et l'ordinateur y tient beaucoup...

Histoire personnelle:

En tant que membre d'illuminati, Vozan cherche à trouver des moyens de pression sur un maximum de personnes afin de les faire chanter et d'acquiescer ainsi de plus en plus de pouvoir... Il aura notamment une nette tendance à interroger l'ordinateur sur les antécédents des autres membres de l'équipage.

La possibilité de communiquer avec la terre est un élément vital pour lui et il prendra garde à ce qui peut advenir au Comm-unit VI.

La couverture qu'il a choisi en se faisant passer pour membre des Mystiques présente l'intérêt de lui donner l'apparence d'un être anodin et peu dangereux pour la sécurité du complexe Alpha. Il n'est d'ailleurs que 3ème rang dans cette société secrète. Seule la soif de pouvoir l'a poussé à se joindre à cette mission. En effet, il pense qu'il lui sera possible, en la circonstance, de créer des liens utiles avec des extra-terrestres. Il est le seul dans l'équipage à savoir que d'autres races intelligentes ont été repérées par sondes précédemment envoyées par le complexe.

Sa nature extrêmement secrète vis à vis de tout ce qui le concerne est dissimulée par une apparente franchise et une conduite expensive.

ERIC FAIJEAN

CHRONIQUEZ VOUS

Les bafouilles

Cher C.O.M. III,

C'est avec rage que je prends ma plume aujourd'hui, pour vous écrire. J'étais entrain de regarder le journal de « la 5 », en ce jour du 12 juin 1990... Le reportage (?) « L'affaire du cimetière de Carpentras » et là... La foudre c'est abattue sur moi :

«...et si cela n'avait été qu'un jeu? Un jeu de rôle (!) par exemple où les joueurs jouent des personnages mythiques, jusqu'à s'identifier à eux... » C'est approximativement en ces termes que cette journaliste (!?) résout l'ignoble « Affaire de Carpentras ». Pire, cette ineptie a été diffusée à des heures de grandes écoutes... Le journal de 20 heures !!

Et moi qui croyais que les journalistes devenaient plus sensés (surtout après le reportage de « L'Huma-Dimanche » sur le maxi-G.N. de Cley-syde... Merci Tignous...). Bref, il ne reste plus qu'une solution : le boycottage du journal de « la 5 ».

Peut-être que le pseudo-St Audimat aura raison de l'obscurantisme!

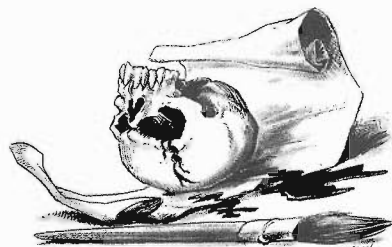
*Hervé Maugis
(Puisseux-en-France)*

Réponse: **SANS COMMENTAIRE**

Chères chroniques,

Fidèle lecteur des chroniques (depuis le n°1), je trouvais que votre revue était originale, avait (en général) de bons scénars et permettait même à certaines minorités de se faire entendre (voir « joueuse de J.D.R. »), sans que cela soit pesant...

C'était le bon vieux temps (à dire avec une canne en se tenant les reins). Malheureusement, le lapin est apparu. Non content de grignoter 20 pages, qui n'ont pas permis aux études sur la mythologie, aux pavés et autres aides de jeu de survivre, il a aussi imposé un goût insipide à la revue (mais n'est-ce pas normal pour un herbivore), qu'aucune autre mascotte n'a su corriger. D'ailleurs, parlons en de la mascotte : que fait elle





au milieu des scénarios? Pourquoi, tout simplement, ne pas mettre des illustrations représentant des éléments du scénar (paysages, personnages...) plutôt que de faire un tel « remplissage » (à ce propos, je lève mon chapeau à l'illustrateur(trice?) du Cthulhu du n°19?

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
PUBLICATION TRIMESTRIELLE
EDITEE PAR WELCOME MULTIMEDIA

**REDACTION - ADMINISTRATION
ABONNEMENTS - SIEGE SOCIAL**
33, RUE DENIS-PAPIN
93500 PANTIN
TEL. (1) 48.43.66.15

WELCOME MULTIMEDIA
EST UNE SARL
AU CAPITAL DE 50 000 F
N° DE SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
DEPOT LEGAL A PARUTION
COMMISSION PARITAIRE : 68410

DISTRIBUTION
NMPP

PUBLICITE
TEL. (1) 48.43.66.15

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
FREDERIC GRENON-ANDRIEU

CONVOYEUR REDACTEUR EN CHEF
NOUME ROSSIS

FOSSEYEURS REDACTEURS
ERIC FAJEAU, HENRI FLOTES,
BRUNO GIRONDON, MARC FULCONIS

MACCHABEE MAQUETTISTE
GISELINE NAUTEMONT

REVENANTS ILLUSTRATEURS
COUVERTURE : LAURENT CARDON
INTERIEUR : LAURENT CARDON,
PASCAL MONTAGNA, LAURENT HIVET

**PHOTOCOMPOSITION ET
PHOTOGRAVURE NOIR**
COMPOFOTO 84
93160 NOISY-LE-GRAND

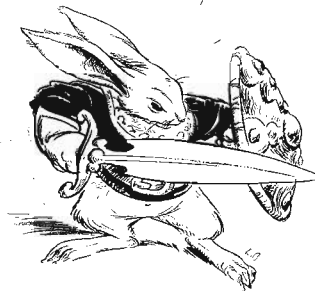
PHOTOGRAVURE COULEUR
ART COMPO
118, RUE MARCEL-HARTMANN
94200 IVRY-SUR-SEINE

IMPRIMERIE
LANDAIS
28, RUE BALLON
93160 NOISY-LE-GRAND

Et enfin, je terminerais sur un morceau de choix: la rubrique chroniquez vous, qui me fait bondir. Par pitié, assez de niaiseries du type : il n'y a que ceux qui ne font rien qui ne sont pas critiqués; ou autres débilités qui n'abuseraient pas un gobelin de 6 mois... Tenez enfin compte des critiques qu'on vous adresse. En un mot, changez un peu (pour un journal qui a été repris par équipe plus « commerciale » ça me paraît une nécessité vitale), ou ma collection de chroniques s'achèvera sur le n°20. D'ailleurs, en tant que commerciaux, je vous soumetts ce nouveau slogan, illustrant la tendance du journal: « chroniques d'outre tombe », le journal qui a la couleur d'une revue de J.D.R., ... (vous connaissez la suite...).

Jean-Michel Thorat (Annemasse)

Tout d'abord, je tiens à vous remercier pour votre fidélité à nos parutions. Certes, le lapin a été un grand malheur pour nous tous. Farouchement pagivore et terriblement mal éduqué, il s'est bestialement reproduit au beau milieu des scénarios de notre revue, une Vraie. Mais nous sommes heureux et fiers d'être critiqués, cela donne l'occasion de débattre librement. Il y a ceux qui nous apprécient et puis il y a les autres. Sans compter ceux qui nous achètent.



Salut,

Etrange, cela fait bien 3 ans maintenant, que je m'intéresse aux J.D.R. et pourtant je n'avais jamais découvert C.O.M..

Ma curiosité me l'a fait découvrir dans le métro parisien. Lorsque que l'on n'a rien, on essaie de deviner ce que bouquine le voisin et c'était... C.O.M.! Je sors du métro, j'assaille un marchand de journaux et je repars triomphante! Surprise! Surprise!

J'ai tout de suite apprécié l'humour de l'édito, puis les critiques de la vitrine et surtout... la naissance du monde. C'est purement génial! splendide! merveilleux!

Je félicite tous ceux qui ont mis leurs idées à l'intérieur. Lorsque l'on commence à le lire, on ne peut plus en sortir... La preuve j'ai loupé mon arrêt de bus!

Mais le choc m'attendait plus loin! En effet, quelle n'a pas été mon étonnement en lisant « chroniquez vous ». Toutes ces critiques exacerbées m'ont stupéfaite. Ou le n°16 n'a pas été franchement réussi, ou c'est le délire!... En fait je ne peux pas vraiment donner mon avis puisque je ne connais pas les anciens numéros (donc l'ancienne équipe!). Mais ce que je trouve aberrant c'est la façon dont est descendue la nouvelle équipe, sans même l'avoir laissé faire ses preuves!

Un peu de patience! Que diable! Allons anciens lecteurs! Il ne faut pas jeter la pierre avant d'avoir bien observé la victime! Rien ne peut être parfait surtout après une merveilleuse équipe! (bien que je ne la connaisse pas, mais je vous fais confiance). Je suis sûre que vous apprendrez à aimer le nouveau C.O.M., quitte à laisser tomber les vieilles habitudes!

Je n'écris pas cette lettre pour désapprouver qui que ce soit mais seulement pour montrer que le nouveau C.O.M. (du moins le n°18) n'intéresse pas que les jeunes qui ont de l'appétit mais aussi les plus vieux qui aiment discerner!

Arwën (La Rochelle)

P.S.: je comprends les critiques sur le lapin du n°16. Mon dieu! Qu'est-ce?

Ah! Quel bonheur de lire une lettre sincère, spontanée et correctement exprimée. Cela change de: « vot' zine est nul à chier » et autres « 28 balles c'est l'arnac ».

Ni insultes, ni condamnations de maîtres de jeux, ni conseils de grands sorciers, ni élucubrations d'attardés. Tout simplement une humeur, une idée, un peu de sa personnalité. Messieurs, prenez en de la graine...

Mon dieu! il faut que je réponde au P.S.. Quel embarras! Quelqu'un pourrait-il lui expliquer?

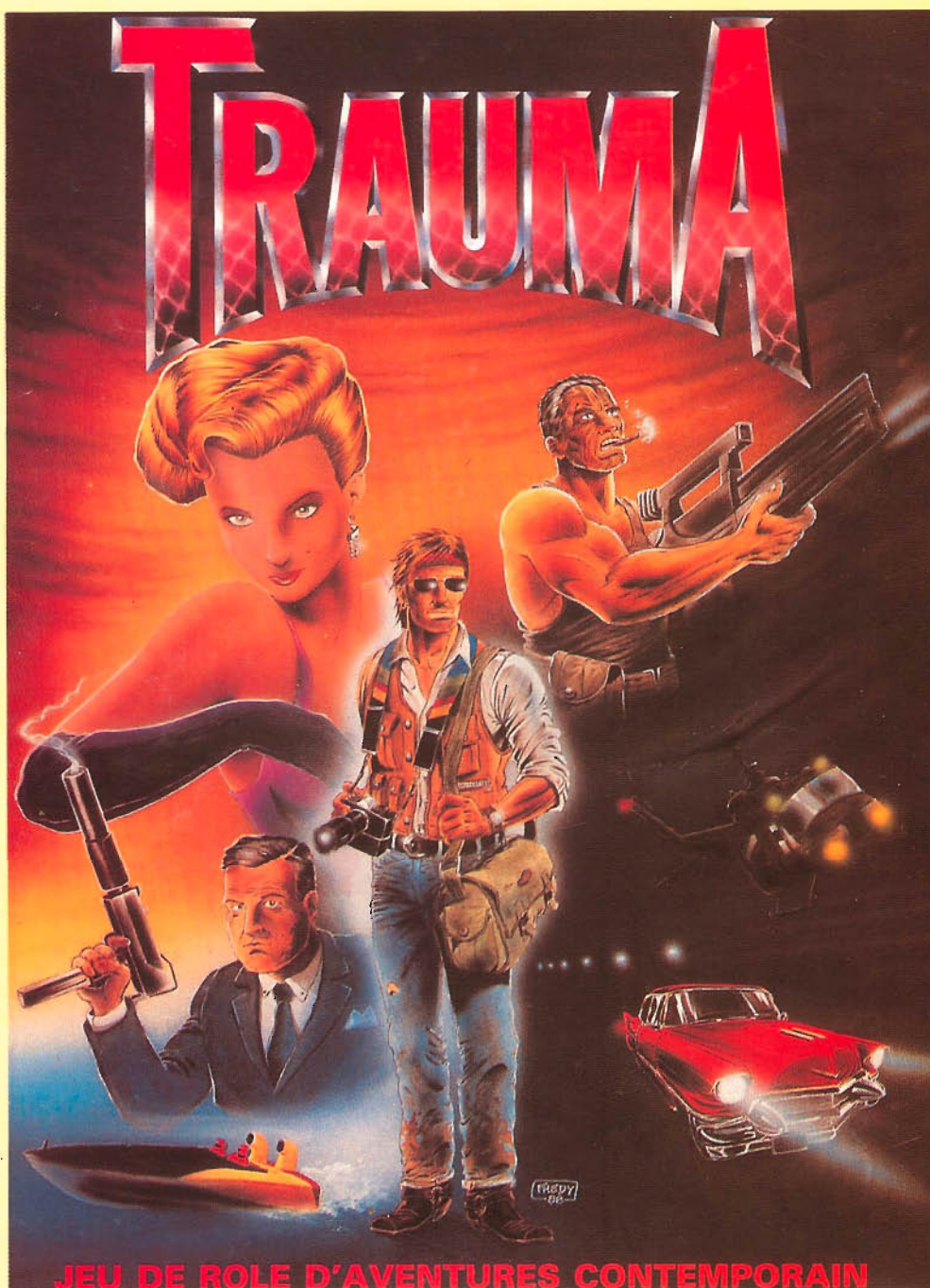
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mis à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérés comme des reproductions.

NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO



CHRONIQUES N° 18
toujours disponible chez l'éditeur
Un numéro spécial INTERACTIVITE !
avec une campagne AD&D
J.R.T.M. - RUNQUEST
des scénars Space 89,
Star Wars, Trauma
80 pages chroniquantes !

A commander chez
WELCOME MULTIMEDIA
CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
Boîte postale 70 - 93505 PANTIN Cedex
Prix : 28 F plus 7 F en timbres



JEU DE ROLE D'AVENTURES CONTEMPORAIN

**INCARNEZ un reporter, un médecin,
un pilote... pour traquer l'aventure
aux quatre coins du monde.**

**Un suivi exceptionnel dans votre magazine :
un scénario tous les deux mois.**

**En vente dans les meilleurs magasins
spécialisés ou par correspondance
chez l'éditeur.**

**Chez l'éditeur, 3 anciens numéros
de CHRONIQUES offerts à chaque achat
d'un TRAUMA, utilisez le bon de commande
à l'intérieur du magazine.**