TATOU

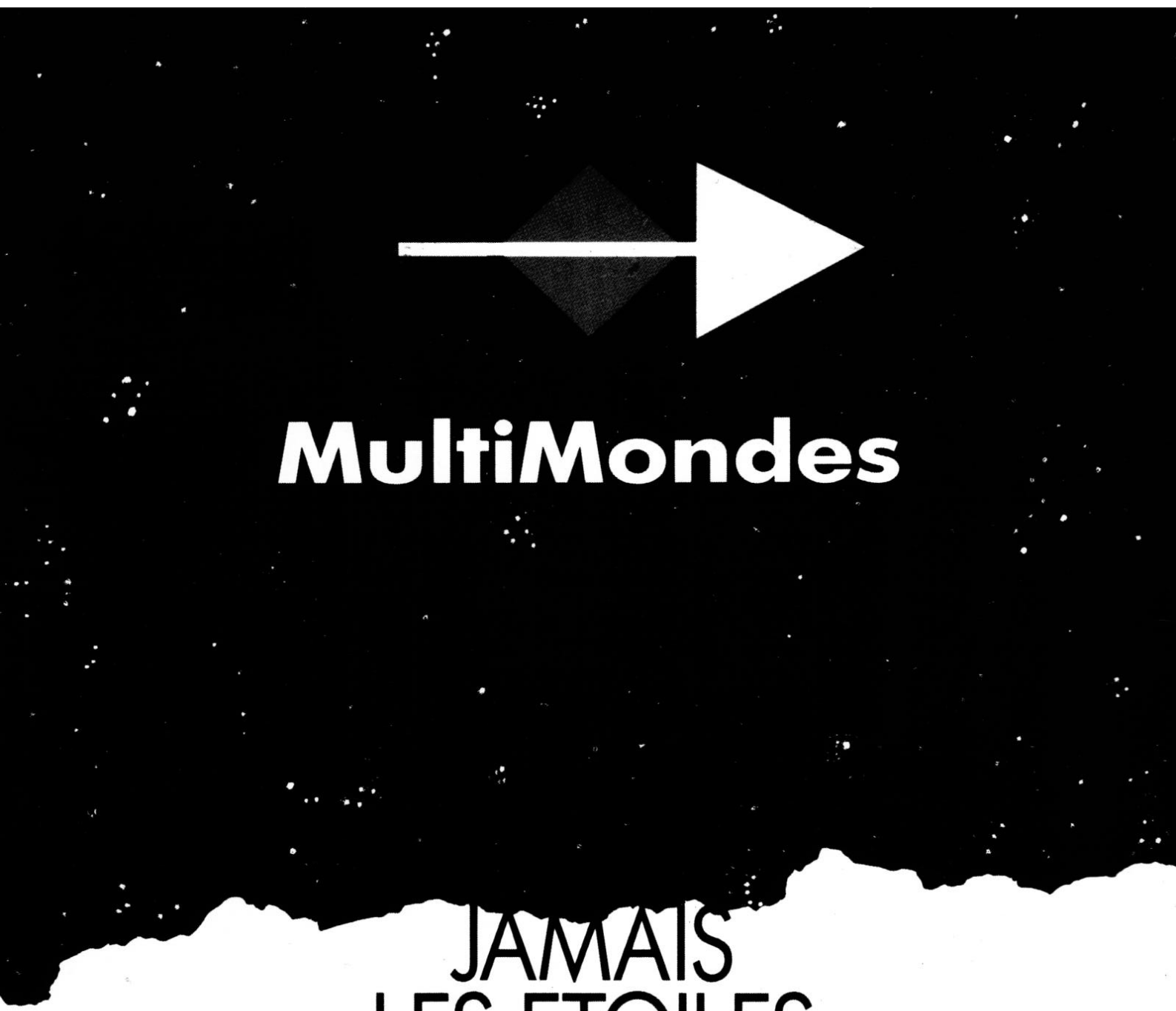
1



Runequest
Stormbringer
Hawkmoon
MultiMondes
Tank Leader

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM

TATOU 1. NOV 88. 30 F ISBN 2-9068 97- 08-6



MultiMondes

JAMAIS LES ETOILES NE SERONT AUSSI PROCHES

MultiMondes

PAR

ORIFLAM

Le Jeu de Rôle Français de Science Fiction

Sommaire

XUup mini-release

TATOU Nº 1.Bimestriel.Novembre 88. Publié par ORIFLAM.SARL au capital de 270 000 F, immatriculée au RC de Metz nº 339 990 517 APE 5401. ORIFLAM:132,Rue de Marly 57158 Montigny-les- Metz. Rédacteur en chef: Frédéric Blayo. Directeur artistique: Jean-Marie Noël. Couverture: Olivier Ledroit. Promotion et publicité: Catherine Mathis. Photogravure et impression: IGD Nancy. Dépôt Légal: à parution. Commission paritaire: en cours. Nº ISBN 2-9068 97-08-6 Adresse pour courrier: TATOU 38, Rue Falguière 75015 Paris.



RUNEQUEST

6. **Les plaines de Prax**
par Frédéric Weil. Illustration de Yves Corriger.

8. **L'envahisseur lunar**
par Frédéric Weil. Illustration de Alain Gassner.

10. **Les Cultes de la Passe des Dragons**
par Rémi Bachelet.

14. **La piste des Broos**
par Guillaume Fournier et Frédéric Weil.
Illustrations et plan de Guillaume Fournier.

19. **L'expérience préliminaire**
par Fabrice Lamidey et Frédéric Weil.
Illustrations de Francis Saint-Martin.

24. **Sartar et Prax**
Carte de Guillaume Fournier.

26. **Les Aldryami**
par Fabrice Lamidey.
Illustrations de Rachid Mékaoui.



MULTIMONDES

30. **Des étoiles...**
par Hervé Fontanières. Illustrations de Gilles Lautussier.

HAWKMOON

32. **Rule Granbritannia**
par Tristan Lhomme. Illustrations de Alain Gassner.

STORMBRINGER

34. **Les Ducs du Chaos**
par Jean Michel Ringuet. Illustrations de Guillaume Sorel.

42. **Les Marais de la Démence**
par Vincent Jugie. Illustrations de Guillaume Sorel.



TANK LEADER

48. **Les réponses**
par Franck Stora. Illustration de Gilles Francescano.



Enfin !...

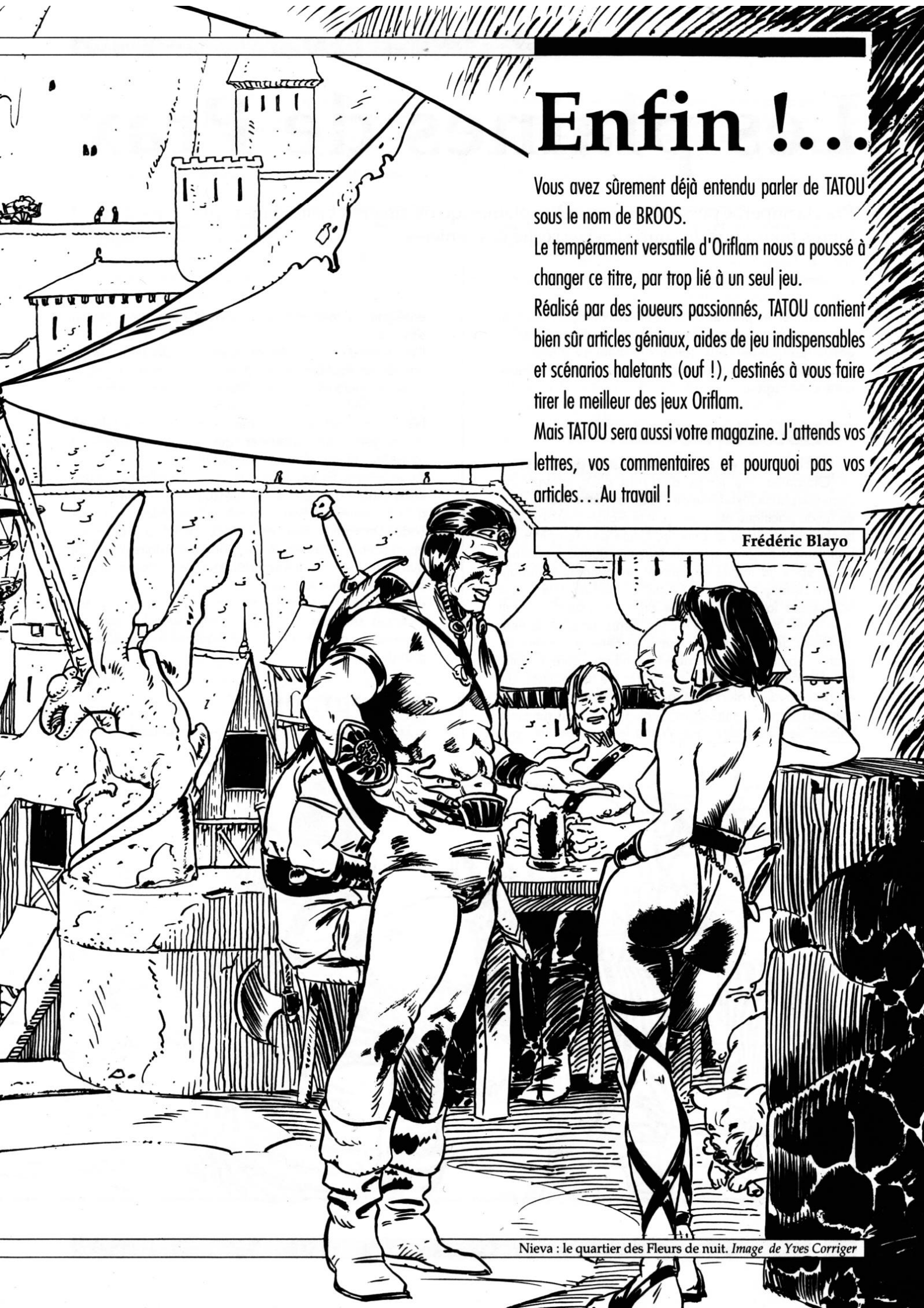
Vous avez sûrement déjà entendu parler de TATOU sous le nom de BROOS.

Le tempérament versatile d'Oriflam nous a poussé à changer ce titre, par trop lié à un seul jeu.

Réalisé par des joueurs passionnés, TATOU contient bien sûr articles géniaux, aides de jeu indispensables et scénarios haletants (ouf !), destinés à vous faire tirer le meilleur des jeux Oriflam.

Mais TATOU sera aussi votre magazine. J'attends vos lettres, vos commentaires et pourquoi pas vos articles...Au travail !

Frédéric Blayo



Nieva : le quartier des Fleurs de nuit. *Image de Yves Corriger*

Les plaines de Prax

Prax la Superbe possède de bien belles plaines, qu'on aimerait visiter plus souvent. Il est grand temps pour vous de courir l'herbe sèche des ornières.

Présenter les plaines de Prax en deux pages relève du pari, mais les quelques grands traits esquissés dans cet article permettront aux joueurs débutants d'avoir les connaissances minimales nécessaires pour pouvoir jouer dans cette région.

Historique

Prax a toujours été un territoire sensible dans l'histoire de Glorantha. Au temps de l'Age d'Or, c'était une immense plaine luxuriante où toutes les bêtes coexistaient de façon pacifique et égale. Tout le monde jouissait d'un bonheur sans limite et sans fin. L'Age des Tempêtes mit brutalement fin à ce paradis terrestre quand les jeunes dieux épris de liberté envahirent les plaines, ébranlant l'ordre cosmique. Enfin, les Grandes Ténèbres et le Chaos achevèrent la destruction de Prax. Le paradis s'était transformé en enfer, les riches terres arables étaient devenues des déserts et hommes et bêtes moururent en grand nombre. De terribles combats eurent lieu, transformant à tout jamais la géographie des plaines. Les esprits cotoyaient alors les vivants. Les hommes et les bêtes, autrefois frères, s'entre-dévoraient. La vie était devenue impossible. C'est alors que Waha le Boucher vint pour enseigner à tous comment survivre dans cette région désolée.

Il décréta qu'un grand jeu de hasard déciderait de l'ordre naturel des espèces. Tous y prirent part. L'Homme gagna presque toujours à cette loterie, dominant toutes les espèces sauf la race des morokanthes.

Les morokanthes sont des tapirs géants doués d'intelligence. Depuis cette époque, le Pacte les autorise à élever des humains comme du bétail.

Après la naissance du Temps, Prax conserva l'aspect d'une vaste plaine désolée, où se dressait des marques de la guerre contre le Chaos comme le Bloc et le tumulus de Tada. Les tribus nomades survécurent en acceptant les dures conditions de vie de la région. Leur histoire n'est faite que de razzias, de guerres tribales et de quêtes héroïques pour lutter contre le chaos.

Au cours du Troisième Age, l'empire lunar qui par ses tactiques savantes a réussi à mettre en échec la furie dévastatrice des tribus nomades, représente pour elles une grande menace.

Géographie

Le plus proche paysage terrestre des plaines de Prax est



sans doute la savane du Kenya. Imaginez une immense plaine où pousse à perte de vue une herbe desséchée d'environ dix centimètres de haut, parsemée d'arbustes rabougris, tordus par les vents furieux du Taureau-Tempête. Et où lorsque l'herbe se fait rare, la terre est dure, craquelée et de couleur sable.

Un des seuls végétaux à s'être adapté à cette région ingrate est le "buisson-crâne", appelé ainsi car ses fruits ressemblent à des petits crânes. Les nomades l'utilisent pour son bois et son huile ; ainsi c'est un des éléments qui autorise la survie dans ces plaines.

A ce paysage de savane, il faut ajouter toute unegéographie extraordinaire, directement issue de la mythologie gloranthienne. Ainsi, on peut apercevoir à plus de cent kilomètres le Bloc, un immense éclat de pierre fiché dans Prax. Il provient de la Montagne Cosmique et a servi à tuer le Diable. Le grand tumulus de Tada, une grande montagne pelée de forme conique est la tombe du dieu mort Tada, et les mamelons d'Eiritha sont des petites collines verdoyantes, terres sacrées de cette déesse.

La région morte est sûrement un des endroits les plus sinistres de Glorantha. Elle est entièrement aux mains du Chaos et on la dit hantée. C'est ici que serait mort le Diable. Enfin, les berges du fleuve des Berceaux, qui constitue la frontière Est des plaines de Prax restent la partie la plus fertile de cette région désolée. La célèbre cité de Pavis se niche dans un des méandres de ce fleuve.

Habitants

Les indigènes de Prax ont la réputation d'être des hommes durs car ils ne connaissent qu'une culture: la survie. Ce sont des nomades, qui montent dans leur grande majorité des animaux. Il y a cinq grandes tribus, grandes par leur nombre et par leur histoire. Ce sont les monteurs de bisons, les monteurs d'impalas, les monteurs de sables (les sables sont des antilopes à grandes cornes en forme de lune), les monteurs de grands lamas et les morokanthes, qui eux se contentent d'élever leurs troupeaux de bétail humain. Seuls les monteurs de sables sont des alliés de l'envahisseur lunar.

Il existe aussi des tribus beaucoup moins importantes, tels les monteurs de rhinocéros, de zèbres, d'autruches, de licornes et de lézards bolo.

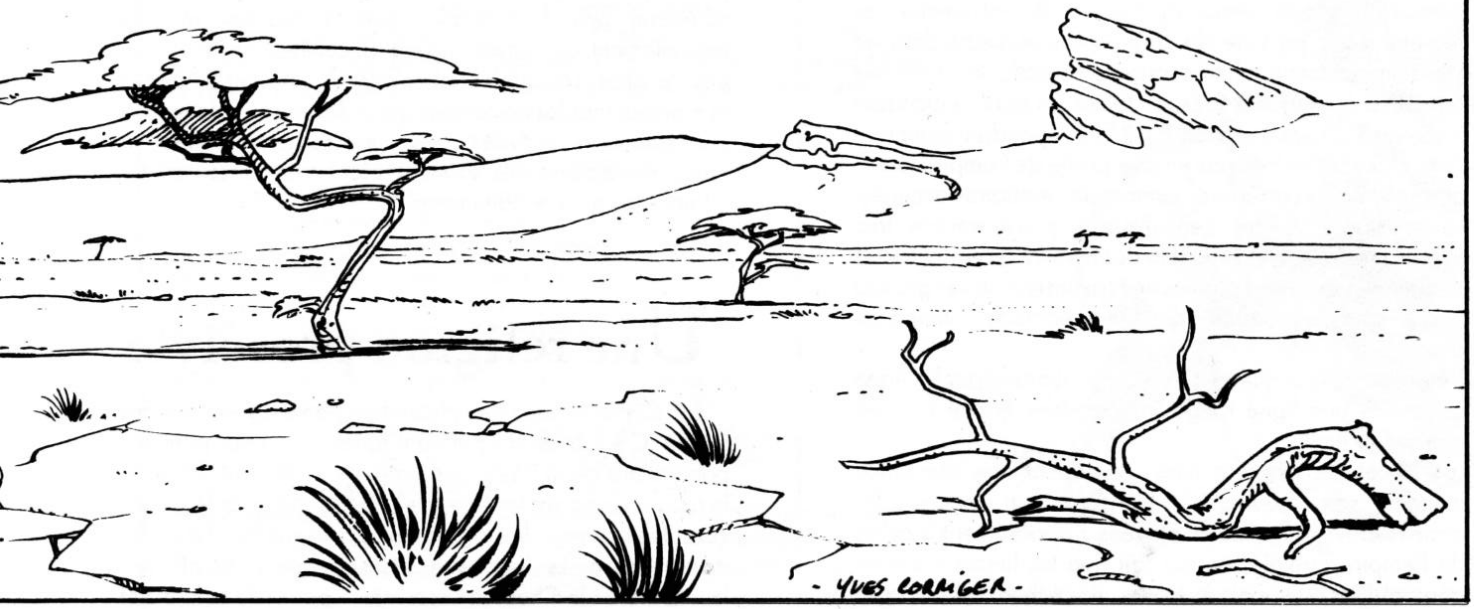
La survie des nomades dépend entièrement de leur troupeau. Ils mangent la chair des animaux, boivent leur lait et leur sang, s'habillent de leur peau, façonnent leur os pour en faire armes et outils, et chevauchent sur leur dos. Chaque facette de la vie d'un praxien est liée à son animal d'une manière ou d'une autre. A l'inverse, le troupeau dépend de la tribu pour la protection, l'assistance et la compagnie depuis le départ du Taureau des Tempêtes.

Les fonctions majeures de la survie sont symbolisés par les dieux, ce qui définit les rôles sociaux des membres de la tribu. Les hommes combattent les ennemis, découpent la viande et s'occupent des tâches les plus rebutantes à l'instar de Waha le Boucher. Les femmes s'occupent de l'élevage et de la médecine. Ce sont elles qui recherchent les points d'eau et les plantes utiles. En règle générale, elles s'occupent de tout ce qui touche à la vie de la tribu, à l'instar de leur déesse Eiritha.

Survivre dans Prax n'est pas facile, cela implique une division du travail très spéciale et une vision du monde plus étroite que celle d'un individu vivant dans une région plus favorisée. Ce qui explique que beaucoup de gens ont à l'esprit le cliché du grand barbare échevelé, hurlant et bavant quand on mentionne les plaines de Prax. Mais si les nomades sont effectivement principalement axés sur leur survie et leur région, ils sont cependant loin d'être stupides.

Frédéric Weil

Zaëd vit une silhouette dans les collines.



L'envahisseur lunar

On ne peut bâtir une campagne dans Glorantha sans un minimum de connaissances sur le peuple lunar et son empire. Cet article montre comment sont perçus les lunars par des aventuriers originaires de la Passe des Dragons ou de Prax.



Légionnaires de la lune rouge

Une force armée impérialiste

Pour les habitants de Prax et de Sartar,les lunars sont avant tout des envahisseurs hostiles, adorateurs d'une déesse chaotique. Venus de Peloria, ils ont envahi ces régions il y a près de dix ans. Après plusieurs défaites (notamment contre le héros sartarite Argrath), leurs armées ont réussi à conquérir presque toutes les terres s'étendant jusqu'au Pays Saint et à Corflu. Il faut cependant noter que Prax et Sartar ne font pas encore partie de l'empire lunar, et sont toujours considérés comme des territoires occupés. La résistance contre l'envahisseur y est encore très importante (elle peut être l'une des motivations principales des aventuriers) et les plaines de Prax restent en très grande partie sous le contrôle des fiers nomades, monteurs d'animaux.

L'étendue des conquêtes lunars est symbolisée par la "ligne brillante", une ligne rouge brillant dans le ciel qui en marque la limite.

Les forces de l'empire lunar possèdent une puissance militaire sans équivalent. L'organisation interne des armées et les tactiques employées s'apparentent à celles de l'empire Romain, ce qui fait que les lunars n'ont en général pas de mal à mettre en échec les charges désordonnées des Sartarites ou des Praxiens. Les armées lunars se caractérisent aussi par une utilisation massive et "rationnelle" de la magie, et même du chaos. Ainsi, les généraux lunars n'hésitent pas à se servir de monstres chaotiques, comme par exemple l'horrible Chauve-Souris Pourpre qui dévore des villages entiers.

Enfin, les lunars sont des colonisateurs dans l'âme. Ils n'hésitent pas à s'installer dans toutes les régions nouvellement conquises, même si celles-ci ne sont pas encore sûres. Lorsqu'ils sont colons, ils essaient de mettre la main sur tous les postes-clés, pour devenir rapidement la classe dominante. Aidés par une armée qui fait régner un ordre exemplaire, ils forment alors une classe plutôt "dominatrice" que dominante.

Une religion prosélyte

La religion occupe une place dominante dans la vie des lunars. C'est aussi un puissant facteur de rejet pour les populations de la Passe des Dragons et de Prax. En effet, la religion lunar est fortement teintée de chaos, or le Chaos constitue l'ennemi mortel commun à presque tous les cultes de ces régions. Les lunars n'hésitent pourtant pas à afficher leur lien avec le Chaos et osent même parler de contrôle et

de manipulation de celui-ci. Il est donc normal qu'ils soient haïs par la majorité des habitants des terres qu'ils occupent. Notons que cette haine religieuse se dirige aussi bien contre l'armée que contre les colons de l'empire.
Malgré ce lien évident avec le Chaos, on observe pourtant des progrès rapides de cette religion. Cela peut s'expliquer par son caractère prosélyte: la religion lunar est facile à embrasser et elle répond aux nombreuses questions que se pose tout natif de Glorantha. De plus, elle offre de nombreux services matériels et magiques, ce qui ne fait qu'accroitre son attrait. Le fer de lance de cette religion est le culte des Sept Mères, un culte lunar typique qui regroupe les sept créateurs de la Déesse Rouge. Chargé de répandre la bonne parole et de convertir les vaincus, il donne les premiers éléments des mystères lunars comme la vie et la mort de la déesse, ses exploits, la place du Chaos dans Glorantha etc... Les avantages matériels offerts aux adorateurs sont simples et efficaces: il est très facile de devenir initié et cela donne accès à de nombreux services (apprentissage peu coûteux du cimeterre, soupe populaire, logement dans les temples, magie puissante etc). On peut alors comprendre pourquoi de nombreux paysans sartarites ou tarshites ruinés par les guerres n'ont pas hésité à se convertir.

Une culture différente

Si l'ordre militaire et la religion teintée de chaos des lunars sont de puissants facteurs de rejet pour les populations des pays envahis, il en va de même pour leur culture. Celle-ci, issue des traditions multi-séculaires de Péloria, présente de grandes variations avec les cultures des régions occupées. Les lunars eux-mêmes considèrent leur culture comme supérieure et hautement civilisée, par rapport à celles des sartarites ou des praxiens. Par exemple, l'administration lunar est très étendue, très bureaucratique: ce qui impose une connaissance minime en lecture et en écriture qui gêne naturellement les populations vaincues, la plupart du temps illettrées. De plus, cette administration ne peut être considérée comme un modèle de service public, la corruption et le népotisme y régnant en maîtres.
La deuxième grande différence entre la culture lunar et les autres se caractérise par une vision différente du monde. Pour les sartarites et les praxiens, le Chaos est l'ennemi et la société toute entière est bâtie pour le combattre. Or pour les lunars, le Chaos n'est qu'un élément de Glorantha parmi d'autres, qui lui aussi peut être maîtrisé. Comme on peut le voir, ce sont deux visions radicalement opposées qui s'affrontent.
Une troisième grande opposition entre l'envahisseur et les populations vaincues concerne les modes de vie. Pour un sartarite ou un praxien, ce sont les rapports entre individus ou entre clans qui sont prédominants, et l'honneur, le courage, la force, la volonté et la fidélité sont les valeurs les plus exaltées. Les lunars ont une façon de vivre fort différente, où l'argent, la position sociale et la réussite sont les éléments les plus importants. On peut ajouter que la recherche du plaisir sous toutes ses formes est souvent un des buts moteurs de la vie d'un lunar.

On peut donc conclure en disant, à l'instar de certains sages sartarites, et mêmes lunars, que la décadence guette l'empire de la Déesse Rouge.

Frédéric Weil

Quand plus tard, devenu vénérable vieillard, l'oeil humide mais la voix ferme, vous parlerez de la première édition des "Joutes du Téméraire", des murmures admiratifs s'élèveront et, de vous, l'on dira: "Voilà un brave !"

LES JOUTES DU TEMERAIRE

Les 3 et 4 décembre prochain aura lieu une convention de jeux de simulation
qui fera trembler la Lorraine et peut-être la France (et l'Europe ?).
En effet dans le confort du spacieux Palais des Congrès de Nancy se déroulera
la première édition des "Joutes du Téméraire". Le but avoué par le cercle des élèves
de l'ESSTIN (une école d'ingénieurs de Nancy), organisateur de la manifestation,
est d'en faire l'une des principales rencontres de fin d'année.
Pour ceci l'offensive sera menée dans plusieurs directions:
tout d'abord avec la bénédiction du flamboyant Oriflam,
la Loi et le Chaos s'affronteront de nouveau
lors de la Coupe de France Stormbringer.
Ce n'est que tard dans la nuit du 3 au 4 décembre,
après plus de 8 heures d'épreuves incroyables
que les plus vaillants, les plus intrépides, en un mot
les meilleurs compagnons des Jeunes Royaumes
pourront atteindre le but ultime de leur quête
après un giga-module Stormbringer,le clou de la manifestation.
Les chars de Tank Leader seront aussi lancés dans la bataille.
Ce tournoi sera le point de départ du "Trophée Tank Leader" qui sera un tournoi
permanent, la finale ayant lieu lors de la seconde édition des Joutes.
Soyez au rendez-vous le dimanche 4 vers 13h30.
Quatre autres tournois vous seront proposés: samedi 3 à 14h : Maléfices et Supergang;
samedi soir à partir de 20h: Croisades en simultané avec Stormbringer
et enfin un tournoi James Bond en même temps que le "Trophée Tank Leader".



Vous nous jugez présomptueux peut-être, irréalistes sans doute, fous certainement. Qu'à cela ne tienne, soyez à l'heure le samedi 3 décembre à 20 heures. Vous ne vous coucherez sans doute pas avant l'aube, mais à l'aube vous saurez...

Les Cultes de la

Voici les principaux panthéons que tout aventurier débutant connaît et que chaque joueur doit posséder avant d'évoluer dans la Passe des Dragons, Prax ou Sartar après 1602 ST.

Le panthéon orlanthi

Baptisé d'après Orlanth, le dieu dominant de ce panthéon, il est composé de jeunes divinités, nées vers la fin de l'Age d'Or, qui surpassèrent leurs aînées durant l'Age des Ténèbres. A l'Aurore, il connut un développement important, répandant la civilisation des Porteurs de Lumière dans un monde ravagé par la guerre des dieux.



Orlanth

Chef du Conseil des Dieux, Seigneur des Tempêtes, Porteur de Mort et Sauveur de la lumière.

Orlanth est le fils d'Umath, seigneur élémentaire de l'Air et de Kero Finn, une déesse des Montagnes. Il mit fin à l'Age d'Or en contestant la suprématie de Yelm, l'empereur Soleil et en utilisant le pouvoir de la rune de la Mort pour l'envoyer en Enfer. Le Chaos profita de l'obscurité pour s'introduire dans le monde et Orlanth fut de ceux qui y résistèrent victorieusement. Voyant le monde déchiré par le Chaos, il rassembla ses amis et ils entreprirent une quête pour ressusciter le Soleil. La quête des Porteurs de Lumière est l'évènement majeur de l'Age des Dieux. Après maintes difficultés, les sept dieux (Orlanth, Chalana Arroy, Lankhor Mhy, Issaries, Eurmal, L'Homme de Chair et Ginna Jar) parvinrent à instaurer le Grand Compromis et à faire renaître Yelm.

Orlanth est adoré sous trois formes :
- Orlanth l'Aventureux est vénéré par les poètes et les aventuriers.
- Orlanth le Tonnant est le dieu des éléments déchaînés.
- Orlanth Rex est adoré par les nobles et les chefs entre les hommes.
Il existe de nombreux sous-cultes et cultes associés à celui d'Orlanth, comme il convient à un roi des dieux.

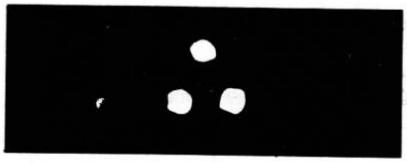


Ernalda

Mère de la Vie.

Ernalda est la femme d'Orlanth, ainsi que celle de nombreux autres dieux. Elle représente la terre féconde et généreuse; les plantes et les animaux sont ses enfants.C'est pour délivrer Ernalda qu'Orlanth tua Yelm.

On trouve des temples de la Mère de la Vie dans tout Glorantha, mais elle est quasi-exclusivement vénérée par les femmes. Les Orlanthi ont pour devoir de toujours protéger les adoratrices d'Ernalda.

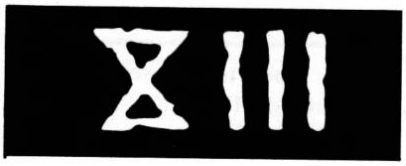


Eurmal

Bouffon des dieux.

Ce fauteur de troubles est considéré comme un fou, mais il a les qualités et les pouvoirs d'un dieu. Ses tours créent ou détruisent, changeant sans cesse le monde. C'est Eurmal qui, en se glissant en Enfer, déroba et apporta au monde la rune de la Mort. Les conséquences de cette farce restent incalculables... Seul Orlanth a été capable de le contrôler et de l'entrainer dans la quête des Porteurs de Lumière.

Les adorateurs du bouffon sont des soulards, des vagabonds, des fous, des chapardeurs. Leurs activités favorites sont manger, boire, mettre la pagaille et forniquer, quoique voler les amuse aussi beaucoup. Tout homme sensé jettera immédiatement hors de chez lui un initié d'Eurmal découvert.



Chalana Arroy

déesse guérisseuse.

Cette déesse bienfaisante est à la fois un membre du panthéon de Yelm et des Porteurs de Lumière. Ses armes sont la science et la magie; elle est capable de soigner toutes les blessures et maladies.

Les adeptes (soigneurs et soigneuses) de Chalana Arroy ont fait voeu de ne jamais utiliser la violence et de soigner toute créature qui le demande. Ils sont vêtus de blanc et leur neutralité est toujours respectée. Seuls les fous et les créatures du Chaos n'en tiennent pas compte.

Passe des Dragons

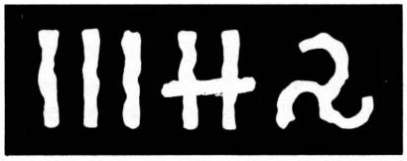


Lankhor Mhy

Seigneur de la Connaissance, Arbitre des dieux et Gardien des lois.

Les parents de Lankhor Mhy sont Mostal et Orenoar, maîtresse de la Vérité. Poursuivant sa recherche dela connaissance, il accompagna les Porteurs de Lumière dans leur quête.

Les adorateurs de Lankhor Mhy se caractérisent par leur soif insatiable de savoir. Depuis l'Aurore, le culte a accumulé d'énormes connaissances qu'il entasse dans les labyrinthes de ses bibliothèques. On reconnaît les seigneurs gris (c'est ainsi qu'on nomme les adeptes de ce culte) aux barbes (réelles ou postiches) qu'ils portent. C'est souvent la poursuite des légendes perdues qui les pousse à partir à l'aventure.



Issaries

Seigneur des Marchands, Gardien des routes, Héraut des dieux.

Issaries descend de Larnste, dieu du Changement et de Harana Ilor, déesse de l'Harmonie. Durant l'Age d'Or, il agit comme conciliateur entre les dieux. Lorsque les Ténèbres envahirent le monde, il ne fut pas effrayé, car il les avaient déjà vues au cours de ses voyages, mais il appréhendait la venue du Chaos. Il se mit donc en quête de la lumière de la communication, pour lui ouvrir des chemins à travers l'Entropie. Il se joignit aux Porteurs de Lumière et devint leur guide.

Les membres du culte sont des messagers ou des commerçants; ils parlent la langue marchande, connue partout dans Glorantha. Ils sont surtout les ambassadeurs des Porteurs de Lumière auprès des peuplades primitives.



Humakt

dieu de la guerre et de la mort.

Humakt est le fils d'Umath, l'Air Primordial. C'est pour lui qu'Eurmal vola la rune de la Mort en Enfer. En voyant l'usage anarchique qu'en faisaient ses frères, les dieux du vent, il se sépara de la rune de l'air. Il est souvent simplement appelé Mort.

Ses adorateurs sont les guerriers les plus talentueux et les mieux entrainés qui existent. Ils portent la Mort à leur côté sous la forme d'une épée brillante et acérée qu'ils manient à la perfection. Ils sont habillés de noir et vénèrent la vérité.

Relations avec les autres Dieux:

Nous avons interrogé Erasmus Ventempête, Voix des tempêtes d'Orlanth pour nous éclairer sur les relations entre Orlanth et les autres dieux.

Aldrya: C'est la déesse des forêts qui recouvraient autrefois la Terre, ses enfants sont les créatures des bois. Elle n'est ni bonne ni mauvaise, mais change avec les saisons.

Le Chaos: C'est la pire des perversions que recèle le monde, il a corrompu l'oeuvre des dieux et engendre toujours plus de monstres. Seuls les Porteurs de Lumière purent en triompher. L'existence du Chaos menace le monde; si nous ne le détruisons pas, il nous anéantira.

Les trolls: C'est une race très ancienne, vivant dans les ténèbres et redoutant la lumière. Les trolls sont cruels, toujours affamés. La résurrection du Soleil les a obligés à retourner dans les cavernes d'où ils venaient.

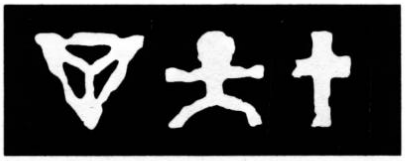
La Déesse Rouge: Elle est l'ultime perversion du Chaos, l'utilise librement, le dissimule sous des apparences tentatrices. C'est grâce au Chaos qu'elle a envahi notre pays et qu'elle nous persécute à présent. Détruisons-là !

Mostal: Pierre sur un trône de pierre, Mostal restera à jamais enfermé sous la terre. Ayons pitié des mostali et de leur vie rigide, loin de l'air libre.

Les dieux praxiens: Ce sont des dieux que l'Age des Ténèbres a ravalé au rang d'esprits. Les peuplades non civilisées les vénèrent et leurs chamans en tirent leurs faibles pouvoirs.

Le panthéon des dieux praxiens

Durant l'Age d'Or, Prax était une plaine riche et verdoyante, mais la guerre des dieux et la venue du Chaos détruisirent cette contrée paradisiaque. Puis les dieux vinrent au secours des hommes; les nomades de Prax virent d'abord Daka Fal venir à leur aide en écartant des vivants les esprits des morts. Naquit alors Waha qui apprit aux hommes à survivre dans les plaines désertiques.



Waha

Le Boucher, khan des dieux praxiens.

Waha est fils d'Eiritha et du Taureau-Tempête. Il apparut parmi les peuples de Prax pendant l'Age du Chaos alors qu'ils avaient perdu tout

espoir. Il leur donna son savoir et engendra des chefs pour les guider. Waha dompta Oakfed, le dieu des brasiers, et le transforma en feu purificateur contre le Chaos. Il accomplit bien d'autres exploits et libéra les filles de la Terre pour faire renaître la vie. Waha donne à ses adorateurs les moyens de survivre et de se défendre dans Prax. Il détermine l'ordre social dans la tribu et protège les troupeaux. Chaque tribu de Prax adore Waha à sa manière.

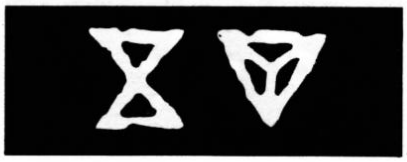


Le Taureau-Tempête

Le berserk, tueur de Chaos.

Descendant d'Umath, l'Air Primordial, il représente la force pure de la passion. Il est le vent qui hurle dans le désert, le pouvoir brut de la rage purificatrice. Seules sa force sauvage et sa furie pouvaient écraser les forces du Chaos. Son plus grand exploit est d'avoir anéanti Wakboth le Démon, en l'écrasant sous des tonnes de pierres de Vérité.

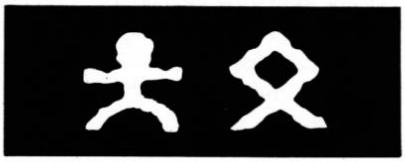
Les adorateurs du Taureau-Tempête sont au-dessus des lois et des tabous sociaux, au point que les gens normaux les considèrent comme des brutes dépourvues d'intelligence, à peine humaines. Ils ont raison, mais alors que la plupart des hommes sont terrifiés par le Chaos, ceux-ci le recherchent pour le détruire (ou être détruits avec lui). Les initiés du Taureau-Tempête sont donc des hommes craints et respectés.



Eiritha

Mère des Troupeaux.

Eiritha est la source de la nourriture des nomades; ses parents sont Ernalda et Hykim, Père des Bêtes. C'est grâce à elle que les esprits des animaux tués entrent dans le cycle de la vie et renaissent dans d'autres animaux. Les éleveurs de troupeaux la vénèrent et chaque tribu a une grande prêtresse qui assure la fécondité et la bonne santé des bêtes. Les adorateurs de Waha ont pour devoir de la protéger.



Daka Fal

Juge des morts.

L'origine de Daka Fal est inconnue. Il apparut parmi les hommes durant les Ages Obscurs et leur enseigna les lois de la Mort et le culte des esprits et des ancêtres.

Daka Fal permet à ses adorateurs de garder un lien avec le cosmos et d'utiliser le pouvoir des morts pour survivre. Les prêtres de Daka Fal sont des chamans.

Relations avec l'extérieur :
C'est ici un initié de Waha le boucher qui nous fait partager son point de vue sur les dieux et les déesses extérieurs.

Aldrya: Cette déesse des plantes a failli à protéger son peuple contre le Chaos. Ses forêts reculent chaque année.
Le Chaos: Tout ce qui est cruel, malfaisant et horrible dans le monde vient du Chaos. Le Chaos est mauvais et doit être éliminé par tous les moyens.
Les trolls: fils de l'obscurité, ils sont à la fois nos amis et nos ennemis; ils nous aident à combattre le Chaos mais ils déciment également nos troupeaux pour assouvir leur inépuisable appétit.
La déesse rouge: Elle est mauvaise. Elle est née au bord du monde, mais ses mains sont partout, elle tente sans cesse de nous séduire avec ses mensonges et de nous intimider avec ses menaces.
Mostal: Ce dieu essaya de combattre le Chaos avec des outils et non avec son âme. Il échoua et n'est plus qu'une coquille vide.
Orlanth: Il apporta le désordre dans le monde et fit d'énormes fautes, mais il permit également le retour de la lumière. Il ne mérite pas notre confiance.

Le panthéon lunar

Il est composé de mortels ayant accédé au statut de dieux. Depuis la naissance de la Déesse Rouge en 1220 ST, il n'a cessé de gagner du terrain. En 1602, il a envahi Sartar puis Prax, suivant la poussée lunar.



La Déesse Rouge

Maîtresse du Temps,
Soeur du Chaos,
Reine de la lune rouge,
Celle-qui-rôde-près-des-secrets.

La Déesse Rouge est à l'image des enseignements des adorateurs de la lune. Née mortelle, elle fut initiée par les Sept Mères et suivit le chemin périlleux des quêtes héroïques pour connaître l'illumination et devenir une déesse vingt-sept ans après sa naissance. Elle s'enveloppa d'une parcelle de terre de Glorantha et fit son ascension vers le Ciel. Depuis, la lune rouge occupe une place fixe et tourne sur elle-même en sept jours. Le culte de la Déesse Rouge est un mélange efficace de mysticisme et de magie. En prenant pour domaine les airs du monde du milieu, elle a acquis la haine d'Orlanth.

Ce culte est peu répandu aux frontières de l'empire.



Les Sept Mères

Parents de la Déesse Rouge.

Ce sont les Sept Mères qui ont fait renaître la Déesse Rouge; elles ont pour noms:
La reine Deezola
une prêtresse d'Arachné Solara.

Jakaleel la sorcière
une ex-adoratrice de Zorak Zoran.
Teelo Nori
une jeune fille désignée au hasard
Yanafal Tarnils
un noble exilé.
Irripi Ontor
un prêtre rebelle de Lankhor Mhy.
Danfive Xaron
un assassin.
Celle-qui-attend
une personne inconnue.

Notez que trois des Sept Mères sont des hommes.
Elles accédèrent au statut de dieux peu après l'apothéose de la Déesse Rouge. Ce culte comporte des missionnaires et des convertis. Sa fonction est de familiariser les barbares avec la civilisation de la déesse.



Etyries

messagère de la Déesse Rouge.

Fille frustrée d'un marchand du sud, elle décida de quitter sa famille pour écouter les enseignements de la Déesse Rouge. Elle apprit et fit son chemin jusqu'à devenir la déesse des Marchands, Messagers et Hérauts. Son culte a de nombreux points communs avec celui d'Issaries.



Yara Aranis

La Dévoreuse de Chevaux, déesse des frontières de l'empire.

Cette fille de l'Empereur rouge fut conçue afin de terroriser et éventuellement de massacrer les barbares gênant l'extension de l'Empire.

Ses adorateurs sont plus nombreux dans le nord mais tous les temples frontaliers lui consacrent un autel.

L'empereur rouge

Fils de la Déesse Rouge.

Toujours réincarné, son nom n'est associé à aucune rune. Il est le représentant temporel de la déesse et maintient l'unité de l'empire.

Ce culte est très peu répandu.

Relations avec les barbares :

Sheena Rougepierre, prêtresse de la Déesse Rouge, nous livre les opinions de la déesse sur les autres divinités.

Tous les cultes qui existaient avant la venue de la déesse sont vieux et obsolètes.

Aldrya: Cette entité est sauvage, elle ne connaît pas la civilisation. Ses enfants sont les innocents serviteurs des esprits des bois. Ils sont la chevelure de notre déesse.

Le Chaos: Comme la vie et la mort font partie de l'existence, le Chaos et la Loi font partie du monde. Les dieux timorés ont peur du Chaos, comme les mortels ont peur devant la Mort. Mais même le Chaos peut être conquis et utilisé. Chaque chose, belle ou monstrueuse, a sa place dans le monde, c'est ce que savent ceux qui ont compris la vérité de la déesse.

Les trolls: Ils sont comme l'ombre hideuse qui rôde dans nos cauchemars, mais la Déesse Rouge a compris ses rêves et n'en a plus peur. Elle soignera les trolls pour qu'ils n'aient plus peur du monde. Les trolls sont l'estomac de la déesse.

Mostal: Certaines parties de notre corps sont tendres, d'autres sont dures. Les mostali sont les os de la déesse.

Les dieux praxiens: Ils sont comme des organes malades à l'intérieur du corps de la déesse; dans sa grande miséricorde, elle les guérira.

Orlanth: Il est le souffle de notre déesse, mais alors que ce dieu croit au changement et à la liberté, il est prisonnier. Il résiste à la lumière que lui apporte la déesse, pourtant il sera libéré.

Rémi Bachelet



La piste des BROOS



Des broos, si près du village ?

Ce scénario est conçu pour quatre ou cinq personnages-joueurs (PJs) qui sont au départ tous (ou presque tous) fils de fermiers. Il constitue un excellent moyen de commencer une campagne se déroulant dans Glorantha. Pour que les PJs cadrent bien avec le petit village sartarite où ils sont censés être nés et où débute l'action, nous avons jugé nécessaire d'adapter la création de personnage au scénario en apportant aux règles les modifications suivantes:
Les PJs sont âgés de 21 ans au plus (ils tirent 1D6+15). Ils sont tous de culture barbare.
La table d'occupation se résume à:

D100	Occupation
01-94	Fermier
95-96	Artisan (Forgeron)
97-98	Artisan (Menuisier-Charpentier)
99-00	Artisan (Meunier-Potier)

Il est indispensable que l'un des PJs soit le fils du chef du village (celui qui aura obtenu le pourçentage le plus élevé, par exemple).

Bondhos

Perdu dans les collines qui s'étendent au nord-ouest de Jonville, dans le royaume de Sartar, niché au creux d'un vallon verdoyant, le petit village de Bondhos vit paisiblement. Il se compose d'une quinzaine de maisons de torchis et de bois, regroupées près du seul gué permettant de traverser la rivière *l'Eau Chantante* à des kilomètres à la ronde.
Un peu plus loin, en aval, le cours de cette petite rivière s'accélère sensiblement, et c'est là que Guerem, le meunier, a installé son moulin et son tour de potier. Autour du village s'étendent des champs où l'on cultive principalement le blé, et des vergers magnifiques qui font la joie et la fierté des quelques soixante habitants de Bondhos: on y cueille des pommes, des abricots, des olives, des noix... Plus au sud se trouvent les pâturages où les enfants gardent le troupeau d'une vingtaine de vaches, propriété de tous. Au delà des champs et des pâtures commence la forêt. A Bondhos, les problèmes de la vie de tous les jours sont réglés par Erhamir, le chef du village, choisi par les doyens pour sa grande sagesse. Erhamir est initié aux mystères d'Orlanth (le dieu des Tempêtes et le roi des dieux), et se charge des rapports avec les prêtres itinérants. Erella, sa femme, dite la Fertilisatrice, est une initiée d'Ernalda (la déesse de la Terre et de la Fertilité). C'est elle qui assure par sa présence, ses soins et ses prières, le bon déroulement des moissons, des récoltes et des naissances.
C'est dans ce milieu tranquille et sans histoire que les PJs ont grandi, ne s'éloignant guère de plus de quelques kilomètres du village, sauf pour se rendre une fois ou deux à la ville de Jonville, située à deux bonnes journées de marche de Bondhos. Leur connaissance du monde est donc très restreinte. Leur vie s'est écoulée jusqu'ici au rythme des semailles, des récoltes, et des rites du temps sacré; une vie d'une monotonie rompue seulement par les célébrations rituelles à Orlanth et à Ernalda lors du passage de prêtres ou de prêtresses itinérants, et par les grands marchés saisonniers.

Le marché saisonnier

C'est l'événement de la saison. Les paysans des hameaux environnants se rendent tous à Bondhos pour l'occasion. Les marchands venus pour l'occasion s'installent pour les deux jours que dure le marché, et l'on troque, marchande et discute jusqu'à nuit noire. On peut voir d'étranges créatures (des babouins par exemple), et entendre des légendes et des récits de voyageurs, ou les dernières rumeurs concernant l'avance des envahisseurs lunars, à l'ouest et dans le nord. Quand débute ce scénario, nous sommes en pleine saison marine et les semailles seront bientôt achevées. Erhamir vient d'annoncer l'ouverture pour le lendemain du marché de la saison. Les premiers marchands sont déjà arrivés et l'après-midi touche à sa fin.

L'intrigue

L'un des marchands, Urmold, est en fait un espion travaillant pour l'empire lunar. Son travail de marchand itinérant n'est qu'une couverture! Il est sur le point d'être démasqué par un enquêteur du culte d'Issaries (le dieu des Marchands), Porhos-le-gros, qui l'a suivi jusqu'à Bondhos. Se sachant menacé, Urmold va chercher à se débarrasser de Porhos. Pour cela, il va tenter de manipuler les PJs, en faisant croire à l'enlèvement de sa femme.

Un appel à l'aide

En fin d'après-midi, alors que les PJs aident à installer les

étalages qui crouleront demain sous les marchandises, un chariot, tiré par un cheval visiblement épuisé, l'écume aux dents, surgit sur la place de Bondhos et s'arrête dans un nuage de poussière. Il est mené par un homme hagard, qui roule des yeux affolés. L'homme saute à terre avec raideur, du fait de sa jambe de bois, tandis qu'Erhamir s'approche (ainsi que tous ceux qui se trouvent sur la place). Erhamir se présente comme le chef du village et s'enquiert du nom du nouveau venu. Ce dernier déclare alors d'une voix hachée par l'émotion:

"Mon nom est Urmold, je suis marchand et je me rendais à votre marché, avec ma femme... Elle a voulu se recueillir un instant près d'une pierre énorme, à la forme étrange, qui borde le chemin à quelques kilomètres d'ici...

"La pierre aux trolls...", marmonnent quelques villageois en hochant la tête, tandis qu'Urmold continue son récit:

"Je l'ai donc laissée seule un instant... Mais comme elle ne revenait pas, je suis retourné à la pierre, et elle avait disparu! En revanche, j'ai vu des traces de pieds fourchus qui s'éloignaient vers la forêt..."

"Des broos, si près du village.." frissonne l'assistance.

"Maudits soient-ils, eux qui m'enlevèrent mon Ormilla, mon amour et ma vie! Mon infirmité m'empêchant de les poursuivre, j'ai galopé jusqu'ici, pensant trouver de l'aide. Fasse Issaries que ce qui me reste d'espoir ne soit pas déçu!" s'exclame Urmold sur un ton pathétique.

Erhamir prend alors la parole, d'une voix ferme et rassurante:

"Tranquillise-toi, toi qui invoque Issaries, je suis un fidèle du culte d'Orlanth, et au nom de l'amitié qui unit les dieux que nous servons toi et moi, je te donnerai toute l'aide que tu peux attendre en ces circonstances malheureuses. Aussi, tranquillise-toi, ami!"

Puis il donne les ordres nécessaires pour que l'on s'occupe d'Urmold, visiblement fourbu, et de son cheval qui ne vaut guère mieux. Il parle ensuite d'organiser la défense du village, en prévision d'une éventuelle attaque des broos. "Ces créatures du Chaos sont capables de tout, par Orlanth!"

Il envoie quelques jeunes, connus pour leur célérité, prévenir les hameaux isolés de la présence probable de broos dans la région. Enfin, il se tourne vers son fils et les amis de celui-ci (c'est-à-dire vers les PJs). Il leur explique qu'il doit rester au village pour en organiser la défense, et que les autres sont, ou trop vieux pour battre la forêt, ou indispensables à la défense de Bondhos. C'est donc à eux qu'Erhamir se voit contraint de confier la délicate et dangereuse mission de retrouver Ormilla, et si possible, de la délivrer.

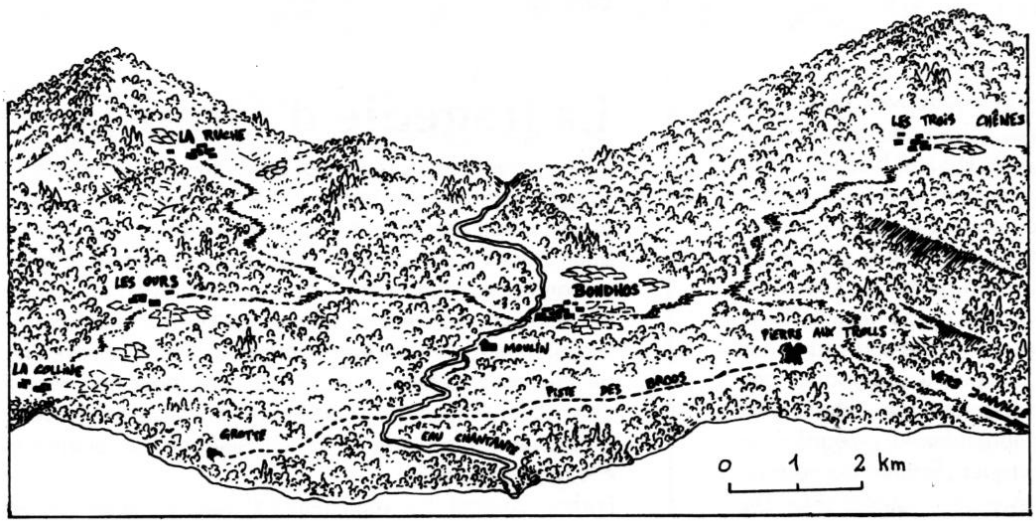
La pierre aux trolls

Les traces de broos dont a parlé Urmold sont la seule piste qu'ont les PJs. La première chose à faire est donc de se rendre à la pierre aux trolls.

Après une demi-heure de marche rapide, alors que le soleil a pratiquement disparu derrière l'horizon, ils arrivent en vue de cette fameuse roche moussue dont la forme évoque vaguement celle de deux grands trolls assis dos à dos, et à laquelle les ombres démesurées du crépuscule prêtent une dimension inquiétante. Les PJs peuvent trouver sur le sol deux traces parallèles de pieds fourchus, s'éloignant vers la forêt Barande (*Pistage +20%*) et les identifier avec certitude comme étant des traces de broos (*Connaissance des Animaux*). La piste est très facile à suivre, dès qu'on l'a repérée.

Les chats de l'ombre

La nuit les surprend au milieu de la forêt Barande. La lune éclaire cependant suffisamment pour permettre de distinguer les traces des broos. Les PJs en alerte (*Scruter -10% ou Entendre -10%*) détecteront trois chats de l'ombre tapis dans les basses branches (un jet réussi par chat). Ils ne verront pas réellement de chat, mais simplement deux points brillants dans le noir (et peut-être avec un peu de malchance, croiront-ils avoir à faire à un hibou!). S'ils ne se rendent compte de rien, ils passeront sans méfiance sous les chats, qui se laisseront tomber sur le dos du PJ le plus petit, ou sur le dernier à passer. S'ils ont repéré les chats, ils peuvent choisir de les affronter ou de les éviter. Dans ce dernier cas, les chats de l'ombre les suivront de branche en branche jusqu'à la lisière de la forêt (mais pas au delà), par curiosité.



LES CHATS DE L'OMBRE:
Vie 10 FOR 8 CON 14
TAI 6 POU 20 DEX 20
Mvmt 4 Mvt silencieux 60% Sauter 90% Grimper 85% Esquive 50%. Pour la table de localisation: se reporter à celle des chevaux p175 du livre des règles de Runequest.
Tête 4. Patte avant D 2. Patte avant G 2. Poitrine 5. Croupe 5. Patte arrière D 2. Patte arrière G 2.

RA	Arme	Att	Dom
4	Morsure	40%	1D6
4	Griffes	30%	1D4
4	Lacérer	50%	2D4

Les chats sautent sur leur proie puis, une fois leur attaque réussie, ils la mordent et la lacèrent en même temps.

L'Eau Chantante

La piste mène sur les berges de l'Eau Chantante, que les broos ont visiblement traversé. Il est assez facile de traverser (*Natation +40%, un jet sans bonus permet d'aider quelqu'un qui se noie*). La rivière fait environ cinq mètres de large et trois mètres de profondeur à cet endroit. Une fois parvenus sur l'autre rive, les PJs sont trempés et gelés jusqu'à la moelle. Il leur faut retrouver la piste, qui n'est plus visible (*Pistage +20%*). Si personne ne réussit, ils peuvent remarquer que jusqu'ici, les traces conduisent tout droit à la grotte d'Alias (ainsi baptisée pour rappeller aux enfants du village le petit garçon qui y est mort en tombant dans une faille. L'accès de cette grotte leur est aujourd'hui interdit).



La grotte d'Alias

Si les PJs avaient perdu la piste, ils la retrouvent au seuil de la grotte. Cette caverne béante, noire comme un four, a vraiment un aspect inquiétant dans la lueur blafarde de la lune. Elle s'ouvre sur un puits de huit mètres de profondeur, au fond duquel croupit une eau noire à l'aspect malsain. Pour accéder à l'intérieur, il faut contourner le puits en se cramponnant aux aspérités. C'est là qu'Alias s'est tué.

Les PJs n'ont évidemment pas pris de corde dans la fièvre du départ. D'ailleurs, pourquoi en auraient-ils pris ? Par contre, il est probable qu'ils ont pensé à emporter des torches. De toute façon, un personnage "chanceux" (*obtenant avec un D100 un nombre inférieur ou égal à son POU x5*) pourra peut-être remarquer (*Scruter*) derrière un buisson, une corde, des torches et un briquet à silex. De toute évidence, ils ont été cachés là par des gamins qui bravent l'interdiction d'aller jouer dans la grotte.

Les sales gosses! Qu'Orlanth les bénisse!

S'ils ne trouvent pas la corde, il leur faudra tous contourner le puits en s'agrippant à la paroi (*Escalade*) car on ne peut pas le franchir en sautant, aucune course d'élan n'est possible, et le puits fait quatre mètres cinquante de diamètre... Avec la corde, le premier devra toujours contourner le puits, mais une fois passé, il pourra l'attacher à une stalagmite et assurer ainsi solidement ses camarades, qui passeront alors sans difficulté.

Si quelqu'un tombe, il se heurtera aux saillies (*perte: 1D3 PdV*) et s'enfoncera dans l'eau noire et nauséabonde. C'est l'occasion pour le maître facétieux d'angoisser le joueur en lui disant par exemple: "tu as l'impression que quelque chose bouge, tout au fond du puits, et remonte lentement vers toi... L'eau prend une coloration verdâtre.." En fait, il s'agit simplement d'un peu de vase qui remonte du fond. Les prises ne manquent pas pour remonter (*3 jets d'Escalade +20%*), et si on lance une corde, la remontée est automatique. Au fond de la grotte, on peut percevoir des gémissements étouffés (*Entendre*). Il s'agit d'Ormilla, ficelée et baillonnée. Elle a l'air terrorisée et fond en larmes dans les bras musclés du premier qui la détache. Il n'y a rien à tirer d'elle pour l'instant, mais ses pleurs sont peu discrets, et bien qu'il ne semble guère y avoir de broos dans les parages (en fait, il n'y en a pas mais seul le maître doit le savoir pour l'instant),le bon sens conseille de ne pas s'attarder. Les PJs quittent donc la grotte avec Ormilla, qui se calme petit à petit. Quelqu'un d'attentionné pourra remarquer qu'elle grelotte. Ses habits sont humides (elle aussi a traversé l'Eau Chantante).

Une ombre dans la nuit

Sur le chemin du retour, les PJs entendent soudain derrière eux un bruit, d'abord ténu, mais qui va s'amplifiant, de branchages brisés et de feuilles froissées; en se retournant, ils peuvent apercevoir une forme humaine, brandissant une lance, qui se dirige droit sur eux au pas de course. Il s'agit du garçon envoyé par Erhamir prévenir ceux de la colline. Après un moment de recul (il prend d'abord les PJs pour des broos), il les reconnaît et part devant en courant pour prévenir "ce pauvre Urmold que son Ormilla a été délivrée".

La tragédie d'Ormilla

Tout en marchant, Ormilla qui a retrouvé suffisamment de sang-froid pour s'exprimer raconte son histoire.

Si elle s'était recueillie à la pierre aux trolls, c'était pour prier Orlanth de la secourir, elle dont la détresse est plus profonde que le maelström de Magasta. Son mari est en effet l'injuste victime d'un odieux maître-chanteur: Porhos-le-gros, à qui il doit une forte somme d'argent. Porhos exige qu'il lui cède sa femme une nuit entière, pour honorer sa dette. Elle, si jeune et si belle, entre les pattes de cette grosse limace baveuse ? Jamais! Plutôt mourir. D'ailleurs elle aime son mari.

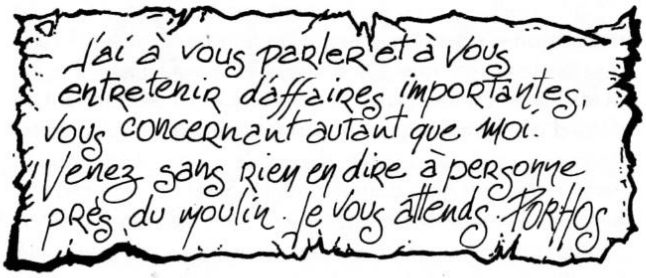
Porhos connaît les sentiments d'Ormilla, aussi l'a t-il

enlevée. Il avait des sandales de bois, à semelles sculptées de manière à laisser des empreintes de pieds fourchus. Il a forcé Ormilla à en enfiler également, en menaçant de la tuer si elle appelait, et l'a conduite, plus morte que vive, à cette grotte où il l'a attachée. Puis il a dû retourner au village, car il n'était pas encore revenu quand les PJs sont venus la délivrer.

Si ils ne proposent pas spontanément leur aide à Ormilla, elle la leur demande, les suppliant, son beau visage baigné de larmes, d'au moins aller voir Porhos pour lui arracher un délai d'une semaine pour la dette d'Urmold. Dans une semaine, Urmold aura vendu le contenu de son chariot à Jonville, et pourra ainsi rembourser Porhos. Et lui et Ormilla connaîtront de nouveau le bonheur. Les PJs peuvent bien faire au moins ça.

De toute façon, Ormilla les fait jurer devant Orlanth de ne rien révéler à personne de ce qu'elle leur a dit: qu'ils déclarent simplement avoir suivi la piste des broos, elle prétendra, elle, avoir été enlevée par des broos. Car si Porhos était démasqué devant le village, il exigerait le réglement immédiat de sa dette, tout en niant les affirmations d'Ormilla. Et quelle preuve celle-ci pourrait-elle fournir pour étayer ses affirmations ? Il faut donc éviter d'acculer publiquement Porhos, et négocier discrètement avec lui. C'est ce qu'Ormilla demande aux PJs de faire.

Les PJs ont pu remarquer l'absence de deux personnes: Erhamir, qui est aux Ours (voir carte), et Porhos. Ce dernier les contacte alors qu'ils se décident à prendre un repos bien mérité: un gamin leur apporte un message écrit de sa main. Sur le billet est écrit:



Porhos-le-Gros

Porhos attend effectivement les PJs près du moulin. Quand ils arrivent, il est appuyé sur son bâton et semble de fort méchante humeur.

"J'ai failli attendre", crache t-il. Puis il s'assied."Parlons" dit-il abruptement.

Il sort alors des plis de sa tunique une petite fiole qui contient un liquide sombre et la tend au PJ le plus proche: "C'est du vin de Boldhome. Du 1615. Une bonne année!"



Le retour

Lorsque les PJs arrivent en vue de Bondhos, un guetteur les signale et les villageois accourent joyeusement vers eux en agitant des torches. On leur fait un accueil triomphal. Ormilla tombe dans les bras d'Urmold qui, d'une voix émue, remercie chaque PJ l'un après l'autre. Puis Urmold et Ormilla se retirent en s'excusant, afin de se reposer de leurs émotions. Les héros sont invités à raconter leur histoire à l'auberge et on les fête jusqu'à tard dans la nuit (ou tôt le matin, comme on voudra). La bière coule à flots, les tapes viriles dans le dos ne cessent pas, et les filles du village regardent les PJs avec des yeux où brille un intérêt non dissimulé. Puis chacun va se coucher, où monter la garde (toujours par crainte des broos).

Quant à lui, sa condition physique ne lui permet plus de boire de vin. Si les PJs refusent de boire, il se vexe. S'ils boivent, ils auront rapidement la tête qui tourne: 1615 était assurément une bonne année, et après toute la bière qu'ils ont bu à leur retour... Mais cet effet ne sera que passager (il a pour but d'effrayer les PJs en leur faisant croire à une tentative d'empoisonnement).

S'ils attaquent Porhos, ils s'apercevront qu'il s'est assis en un endroit protégé par un sort de Garde (*Warding*): Porhos est un homme prudent, et il a jeté ce sort avant l'arrivée des PJs, pour se prémunir en cas de danger. Il ne se défendra qu'en dernier recours, et encore essayera t-il de mettre fin au combat, car il cherche la discussion. S'ils discutent avec lui, le ton de la conversation changera selon qu'elle intervient avant ou après une éventuelle tentative de

meurtre par les PJs, mais le fond ne change pas.
Porhos se présente comme un enquêteur du culte d'Issaries. Il confie aux PJs ses soupçons à l'égard d'Urmold et d'Ormilla, et les presse de questions à propos de ce que cette dernière leur a dit:
"Y-a t-il réellement eu enlèvement par des broos ? Ormilla ne donnait-elle pas l'impression de feindre la terreur ? Vous a t-elle demandé quelque chose ? Et si oui, quoi ? Etc..."
Si les PJs ne croient pas à son histoire et lui demandent un délai d'une semaine pour qu'Urmold puisse payer sa dette, Porhos ne comprend rien et demande qu'on lui explique la version des faits qu'à donné Ormilla. Si les PJs croient à son histoire, ils lui donnent également cette version. Porhos écoute gravement le tissu de mensonges qu'a inventé Ormilla. Il réfléchit, hoche la tête, puis dit:
"Je crois que j'ai compris. Ces démons ont essayé de vous dresser contre moi, tout en détournant sur vous mes soupçons. Ils espéraient bien notre affrontement, et ils souhaitaient certainement ma mort. Cela confirme mes hypothèses: s'ils ont essayé de me tuer en vous manipulant, ce qui leur permettait de ne pas se salir les mains, c'est parce qu'ils redoutent d'être démasqués. Mes enfants, ils vous ont possédés comme les gamins que vous êtes."

Le dernier acte

Si les PJs n'ont pas envie de se venger des espions lunars qui les ont manipulés, Porhos les chargera alors de les capturer.
Ils iront naturellement voir dans la carriole d'Urmold, pourtant, celle-ci est vide, et son cheval n'est pas en vue. Cependant, une fouille rapide de la carriole permet de mettre à jour un emblème repoussé représentant la Déesse Rouge, c'est à dire la déesse vénérée dans tout l'empire lunar, et deux paires de sandales dont les semelles de bois sculpté laissent des traces de pieds fourchus. L'une des paires est visiblement prévue pour des pieds menus de femme, alors que l'autre est formée de deux sandales différentes: l'une conçue pour être fixée sur une jambe de bois et l'autre taillée pour un pied masculin. La preuve de la culpabilité d'Urmold et d'Ormilla apparaît au grand jour.
S'ils se mettent en quête des deux scélérats, les PJs les trouveront près du cheval, à l'autre bout de la place, guettant les effets de leur sournoise machination. En les voyant s'approcher, ceux-ci verront aussi Porhos, resté en arrière. Ils comprennent qu'ils sont démasqués et Ormilla saute en selle. Urmold tente de sauter en croupe, mais sa jambe de bois le handicape et il glisse au sol. Quand il se relève, les PJs sont trop près pour qu'il puisse réessayer. Il applique alors une tape vigoureuse sur la croupe du cheval (qui part ventre à terre, emportant Ormilla hors du village), dégaine un couteau et fait face aux PJs. Urmold est un adversaire dangereux, mais au bout de trois rounds, Porhos se joindra au combat et tuera l'espion lunar, si ce n'est déjà fait. Urmold poussera un grand cri en tombant, auquel sera répondu:
"Maudits chiens, où que vous songiez à vous terrer, je vous retrouverai! Craignez le poids de ma vengeance!"
C'est Ormilla qui invective les PJs, avant de se perdre dans la nuit.

E P I L O G U E

Les PJs ont désormais un ennemi mortel dans le camp lunar, Ormilla, qui pourra réapparaître dans d'autres scénarios. Ils reçoivent également de la part de Porhos un parchemin qui leur permettra d'apprendre un point de sort chacun dans n'importe quel temple d'Issaries ou d'Orlanth. Mais ils devront quitter le village pour ne pas attirer sur Bondhos la vengeance d'Ormilla. Ils vont donc, par la force des choses, devenir des aventuriers.
Si jamais un des PJs mourrait lors du combat contre Urmold, Porhos contactera une prêtresse de Chalana Arroy qui pourra rendre le malheureux à la vie. En échange de quoi, celui qui sera revenu du royaume des ombres devra impérativement sacrifier un point de Pouvoir à Chalana Arroy chaque saison sous peine de s'étioler, de se décomposer, et finalement de mourir.

URMOLD:
Vie 11 PdM 14 FOR 11 CON 9 TAI 13 INT 13 POU 14 DEX 15 APP 11
Baratin 45% Evaluer 45% Parler Sartarite 50% Parler Marchand 65% Parler Lunar 35% 1ers Soins 75% Eloquence 20% Con. Humains 60% Se cacher 40% Mvt silencieux 40% Esquive 45% RA Mel 5 RA DEX 3
Tête 3/4. Bras G 3/3. Bras D 3/3. Poitrine 3/5. Abdomen 3/4. Jambe D 3/4. Jambe G 3/4.

RA	Arme	Att/ Par	Dom	PA
7	Gd bâton	35/30	1D8	8
7	Hache 2M	75/70	1D8+2	8
8	Dague	45/40	1D4+2 *	6

* avec une dose de poison VIR 10.
Sorts: Contremagie 2, Protection 3, Démoralisation 2, Soins 4, Vivelame 3, Réflection 1, Hache de Vérité. **Note:** Urmold a beaucoup souffert. Il est aigri, acariâtre et vieillissant. Ses ruses sont parfois des échecs, mais il persévère pour assurer sa subsistance. Il boîte.

PORHOS LE GROS:
Vie 15 PdM 17+10 FOR 15 CON 10 TAI 19 INT 16 POU 17 DEX 12 APP 13 *Baratin 60% Evaluer 95% Parler Sartarite 64% Parler Marchand 55% Marchandage 90% 1ers Soins 55% Eloquence 55% Con. Humains 60% Se cacher 20% Mvt silencieux 15% Esquive 10% RA Mel 4 RA DEX 3*
Tête 4/5. Bras G 4/4. Bras D 4/4. Poitrine 4/6. Abdomen 4/5. Jambe G 4/5. Jambe D 4/5.

RA	Arme	Att/ Par	Dom	PA
6	Gd bâton	120/95	1D8+1D6	10
6	Bâtarde	70/65	1D10+1+1D6	12
7	Dague	45/35	1D4+2+1D6	6

Sorts: Protection 4, Démoralisation 2, Soins 5, Réparer, Glu 2, Dissiper la Magie 2, Détecter la Magie 1, Analyser la Magie 1, Créer un Marché 3, Adorer Issaries 1. **Note:** Porhos est un marchand déjà expérimenté. Il surveille la campagne pour y dénicher les espions lunars.

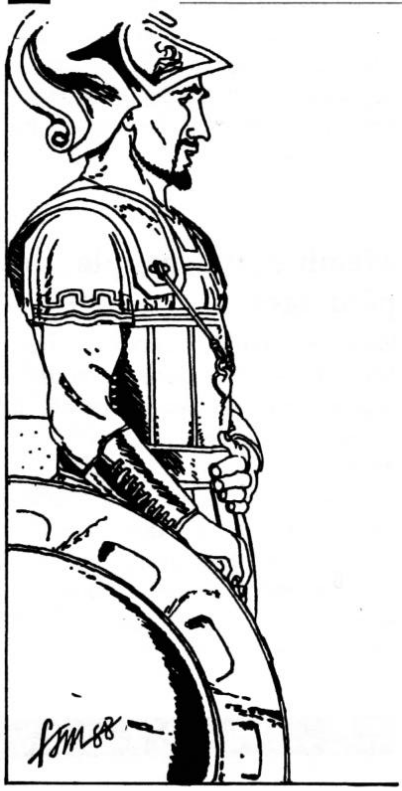
ORMILLA:
Vie 16 PdM 16 FOR 11 CON 16 TAI 15 INT 18 POU 16 DEX 13 APP 16/18 *Baratin 50% Evaluer 40% Parler Sartarite 50% Parler Marchand 30% Parler Lunar 40% 1ers Soins 35% Eloquence 40% Con. Humains 60% Se cacher 30% Mvt silencieux 45% Esquive 35% RA Mel 5 RA DEX 3 INT libre 13*
Tête 6/6. Bras G7/5. Bras D 7/5. Poitrine 7/8. Abdomen 7/6. Jambe G 7/6. Jambe D 7/6.

RA	Arme	Att/ Par	Dom	PA
7	Epée courte	45/40	1D6+1+1D4	10
8	Dague	35/30	1D4+2+1D4	6
...	Dague lancée	45	1D4+1D2	

Cérémonie 40%, Intensité 50, Durée 55. Renforcer les dégâts 35% (bague), Résistance aux Dommages 50% (permanent 6), Développer l'APP 35%, Paralysie 45%, Résistance aux sorts 50% (permanent 3), Traiter les blessures 30%, Métamorphose (humain en aigle noir) 65% **Note:** Ormilla est ambitieuse, voluptueuse. Fière fille de sorcière, elle se sent attirée par la Lune Rouge. Elle déteste Urmold car il représente tout ce qu'elle ne voudrait pas être.

Guillaume Fournier et Frédéric Weil

L'EXPERIENCE préliminaire



Le système d'expérience préliminaire présenté dans les règles de Runequest est un système général prévu pour s'adapter à tous les univers de jeu. Il est donc peu adapté à Glorantha. Nous vous proposons donc un système d'expérience préliminaire simple, rapide et permettant d'inclure totalement un personnage dans l'univers de ce monde. Vous allez pouvoir remplir la partie "histoire personnelle" sans pour cela devoir vous convertir au métier de romancier. Dans le numéro suivant, nous proposerons un article sur les mercenaires, qui étoffera les possibilités offertes par celui-ci.

Niveau Social

Le système de création proposé se compose de deux parties: avant et après quinze ans. Avant cette limite d'âge, les personnages vont acquérir un savoir commun, et bénéficier de l'apprentissage que pourront leur procurer leurs parents. Puis, le joueur pourra choisir librement, année par année, une occupation différente pour son personnage.

Avant tout, il nous faut expliciter un nouvel attribut: le Niveau Social (NS). Celui-ci représente le degré de positionnement du personnage dans l'échelle sociale de sa propre société.

Exemple: un praxien rural avec 16 en niveau social est un très riche fermier, probablement président du conseil agricole local, mais il n'aura presque aucun pouvoir dans une ville tarshite. Le métier des parents détermine le niveau social, mais en termes de jeu, c'est au joueur de choisir la profession de ses parents suivant le niveau social qu'il aura tiré (voir tableau).

NS	Occupation des Parents	Revenu moyen
3-5	esclave, barbare exclu, banni, paysan sous tutelle, etc...	0 à 50
6-8	serviteur, artisan pauvre, homme libre, etc...	50 à 150
9-11	artisan de guilde, marchand pauvre, paysan moyen, etc...	200 à 250
12-13	marchand, étudiant, artisan ou paysan riche, propriétaire terrien, sous-officier, barbare respecté.	300 à 400
14-15	riche marchand, membre de la petite noblesse, officier, très riche artisan, chef de clan, etc...	400 à 450
16-17	membre de la haute noblesse, chef militaire, membre d'une très riche famille, chef tribal.	500 à 1500
18 et plus	seigneur, membre de la classe dirigeante, général, chef de nation, etc...	2000 et plus

Les revenus s'entendent en lunars par mois (un lunar = un sou)

Cet attribut doit être pris en compte par le maître lors des interactions entre PJs et PNJs. Un noble ne s'adressera pas de la même façon à des personnages ayant un niveau social de 8 et de 16.

Nouvelles connaissances

Nous avons également introduit deux nouveaux talents:

Connaissance de Glorantha

La base est égale à l'âge du personnage exprimé en pourcentage. Cette compétence résume ce qu'un jeune est censé connaître naturellement des faits généraux concernant le monde de Glorantha.

Exemple: Dans les plaines de Prax, un groupe d'aventuriers rencontre un morokanthe qui traine un troupeau d'esclaves humains. Les joueurs se regardent un rien surpris, et hésitent à se poser en justiciers en massacrant le morokanthe. Le maître fait alors un jet de Connaissance de Glorantha *pour chacun des PJs, et si celui-ci est réussi, il leur apprend que les morokanthes élèvent du bétail le plus souvent dénué d'intelligence. Ils sont tolérés dans cette*

partie de Glorantha, et s'en prendre à eux ici est plutôt risqué.

Connaissance des Cultes
(base = 0%)
Elle permet aux PJs d'avoir une idée générale sur les relations entre les cultes, sur les orientations des dieux et sur le comportement de leurs adeptes.

Exemple: l'aventurier d'un joueur débutant rencontre des initiés du Taureau-Tempête et engage la conversation au sujet de Mallia, la déesse de la Maladie, à laquelle le Taureau-Tempête voue une haine sans limite. Il le fait dans des termes équivoques, sans définir sa position par rapport à cette divinité chaotique: le maître fait un jet de Connaissance des Cultes *pour le joueur. Si le jet est réussi, le maître lui indique que son personnage ne ferait certainement pas l'erreur de prononcer le nom de Mallia en présence des fanatiques du Taureau-Tempête sans y associer le plus profond dégoût. Si le jet échoue, le personnage a réellement prononcé ces paroles et gare à la colère des fanatiques.*

Origine et culture

Voici donc la procédure pour l'acquisition de l'expérience préliminaire. Il vous faut tout d'abord choisir votre région d'origine et votre culture (en accord avec le maître de jeu). Votre niveau social en dépendra, et vous le tirerez comme indiqué dans le paragraphe concernant votre culture.

Vous pouvez choisir d'être:

Praxien

Nomade: niveau social = 4D4+2
Prax est une région quasi-désertique, principalement peuplée de nomades. Ils vivent dans les plaines, élevant du bétail et sont adeptes du chamanisme. Les nombreuses tribus se différencient par leurs montures, qu'ils soignent particulièrement. Les principales tribus nomades de Prax sont les suivantes (baptisées du nom de l'animal chevauché par leurs membres):
- Antilope
- Impala
- Zèbre
- Grand Lama
- Bison
- Rhinocéros
- Autruche, Lézard Bolo, Licorne (tous trois très rares)

Les plus grandes tribus sont les monteurs d'antilopes, de bisons, de grands lamas et d'impalas.

Citadin: niveau social = 3D6
Les citadins sont assez rares dans Prax, car il n'existe que trois villes, de faible population. Ils sont cependant fondamentalement différents des nomades. Une civilisation intermédiaire s'est constituée autour des nombreuses oasis des plaines de Prax, où les habitants sont pour la plupart d'anciens nomades qui se sont sédentarisés. Leurs relations avec les autres nomades sont plutôt tendues et ces derniers les considèrent souvent comme leurs esclaves.
Un citadin peut être originaire de Pavis, de Corflu, d'Adari ou d'une oasis.

Rural: niveau social = 4D4
Les ruraux sont toujours originaires de la vallée de la rivière Zola Fel (aussi appelée fleuve des berceaux). Ils sont peu nombreux, car répartis autour de cet unique fleuve. Très solidaires, ils sont organisés mais mal équipés.

Tarshite

Citadin: niveau social = 4D4+2
Les citadins de Tarsh constituent une puissante minorité, ayant mainmise sur la plupart des ressources non-agricoles du pays. Les villes sont les centres de décisions, mais c'est aussi là que l'emprise Lunar est la plus sensible.

Rural: niveau social = 3D6
Les ruraux sont plus nombreux, mais moins bien considérés dans la société tarshite. Ils sont peu organisés, mais relativement riches.

Sartarite

Barbare: niveau social = 4D4+2
Les barbares sont des sédentaires non civilisés, ayant développé une société hiérarchisée et religieuse. Ce sont les fers de lance de la résistance contre l'envahisseur Lunar.
Ils peuvent être originaires de la colline des tempêtes, de la Cité-Barbare ou du Mont - Hiver.

Citadin: niveau social = 3D6
Les villes de Sartar sont nombreuses mais peu peuplées. Les citadins sont très ouverts et chaleureux, malgré un grand sentiment d'unité. Ce sont les précurseurs d'une future nation sartarite.
Ils sont issus de Jonville, Boldhome, Swenville, du Temple de Wilm, de Blanches-Murailles ou de la Cité des Canards.

Rural: niveau social = 3D6
Les ruraux sont pour la plupart des villageois, ayant tendance à se regrouper pour former des villes. Ils sont très pacifiques mais ne tolèrent pas l'envahisseur.

Membre du peuple des pâturages

Idem que sartarite, mais sans ruraux.
Le peuple des pâturages est composé en grande majorité des barbares qui élèvent exclusivement de gigantesques troupeaux de chevaux. Ce sont d'anciens nomades praxiens chassées de leurs terres. Ils n'aiment pas les ingérences étrangères et sont puissamment armés. Les quelques cités existantes sont des villes haltes où l'activité majeure est le commerce.

L'expérience avant 15 ans

Vous pouvez répartir vos points d'expérience préliminaire, représentés par votre niveau social multiplié par quinze, dans les talents indiqués dans le paragraphe concernant votre culture. Chaque talent appartient a une catégorie (25, 50 ou 75%) qui indique le pourcentage maximum que vous pouvez leur attribuer lors de cette première partie de l'acquisition de l'expérience (en plus de la base légitime).

Prax

Nomades:

(25) *Premiers Soins*

(50) *Con. des Animaux; Esquiver; Lancer; Sauter; Se cacher; Chercher; Ecouter; Scruter; 2 attaques d'armes (voir ci-dessous);*

2 parades d'armes (voir ci-dessous)

(75) *Equitation; Pister; Scruter; 1 attaque d'arme (voir ci-dessous); 1 parade d'arme (voir ci-dessous)*

Les armes et les sorts utilisés par les nomades dépendent de leur tribu d'origine (ils sont classés dans l'ordre de prédilection). Il est préférable de choisir ses armes dans la liste ci-dessous (ce n'est pas obligatoire, seulement plus cohérent):

Tribus:

Impala
Armes: arc composite, fléchettes, épée courte.Sorts: mobilité, flèche de feu

Grand laïma
Armes: lance montée, javelot, épée large. Sorts: contre magie, démoralisation

Antilope
Armes: quelconques. Sorts: quelconques

Bison
Armes: lance montée, épée, javelot
Sorts: vivelame, protection

Zèbre
Armes: arc composite, lance montée, épée. Sorts: multimissile, daredart

Licorne
Armes: arc composite, épée/hache, lance montée. Sorts: protection, miroir

Rhinocéros
Armes: lance montée, hache, masse
Sorts: vivelame, contre magie

Attention: tout nomade de moins de 15 ans a 25% de chances de posséder une monture (du même type que celui de sa tribu).

Citadins:

(25) *Esquiver; Sauter; 1 langage; Evaluer; Inventer.*

(50) *1 langage; 1 artisanat; Baratin; Con. des Cultes; Con. des Humains; 1 attaque (dague ou poing/pied).*

(75) *Déplacement Silencieux; Se cacher; Passe-passe; Chercher; Ecouter; 1 artisanat.*

Ruraux:

(25) *Premiers soins; Inventer; 1 attaque (arc, javelot).*

(50) *Grimper; Lancer; Sauter; Esquiver; Canoter; Nager; Scruter; 1 attaque (dague, épée, filet); 1 parade (dague, épée).*

(75) *Con. des Animaux; Con. des Plantes; Pister.*

Tarsh

Citadin:

(25) *Premiers soins; Lire/écrire une langue; Jouer d'un instrument; 1 attaque ou 1 parade (cimeterre, dague ou fronde).*

(50) *1 langage parlé; 1 artisanat; Con. des Humains; Con. des Cultes; Premiers Soins; Eloquence; Evaluer; Ecouter.*

(75) *Baratin; 1 langage parlé.*

Ruraux:

(25) *Lancer; Baratin; Con. du Monde.*

(50) *Esquiver; Inventer; Grimper; 1 artisanat; Scruter; 1 attaque (arc, fronde, bâton, filet).*

(75) *Con. des Animaux; Con. des Plantes; Chercher; Pister.*

Sartar

Barbares:

(25) *Con. du Monde; Premiers Soins; Inventer; 1 attaque et 1 parade (hache et épée 1 ou 2 mains).*

(50) *1 attaque (fronde, hache et épée 1 ou 2 mains); 1 parade (bouclier moyen, hache et épée 1 ou 2 mains); Scruter; Ecouter; Esquiver; Grimper; Sauter; Lancer.*

(75) *Pister; Scruter; 1 attaque et 1 parade (arc, javelot).*

Citadins:

(25) *Con. des Cultes; Lire/écrire une langue; Evaluer; 1 attaque (épée); 1 parade (bouclier simple, targe ou dague).*

(50) *1 langage parlé; 1 artisanat; Con. des Humains; 1 attaque (dague).*

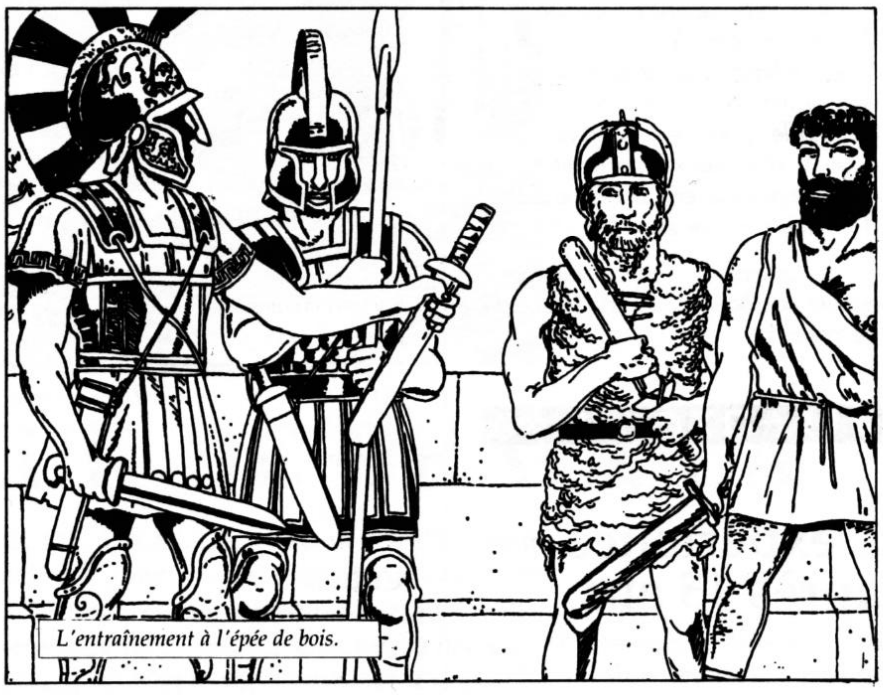
(75) *Baratin; 1 artisanat; 1 attaque (fronde); Déplacement Silencieux.*

Ruraux:

(25) *Esquiver; Evaluer; Sauter; Lancer.*

(50) *Ecouter; Scruter; Grimper; 1 artisanat; Inventer; 1 attaque (arc, fronde, filet, dague, lance 1 ou 2 mains).*

(75) *Con. des Animaux; Con. des Plantes; Chercher; Pister; 1 attaque (arc, fronde, filet, dague).*



L'entraînement à l'épée de bois.

Talents communs à tous:

Parler sa langue:
Base + INT pour les nomades.
Base + (INT x 2) pour les ruraux.
Base + (INT x 3) pour les citadins.

Connaissance de Glorantha:
Age en % (ne pas tenir compte du bonus de connaissance).

Equipement:
L'équipement possédé à la fin de cette première partie est décrit ci-dessous:
- Commun à tous:
tunique, culotte/jupe,
sous-vêtements, cape/manteau chaud,
chapeau/casquette, couteau,
nécessaire à feu.
- Pour les ruraux:
collets, outre,
nécessaire à campement, torches.
- Pour les barbares:
collets, corde, torches,
selle (si barbare monté),
rations pour une semaine,
sac de campement
(tente, sac de couchage, etc...)
Pour les barbares dont le niveau social est supérieur ou égal à 15: une armure de cuir complète, une arme de base et une arme de jet.
- Pour les citadins:
fioles, torches, lampes, corde,
outils (maillets, piques, etc...)
Pour les citadins dont le niveau social est 14 ou 15: une arme de base (ex. épée large), un haubert d'anneaux, un heaume de cuir bouilli et une arme à 2 mains (ou 1 arme à missiles en fonction de la DEX).
Pour les citadins dont le niveau social est supérieur ou égal à 16: une arme de base, un haubert de brigandine ou de cotte de mailles, des protections en cotte de maille pour les membres, une cagoule d'anneaux, une monture (un cheval le plus souvent), une arme à deux mains (ou à missile selon leur DEX).

A l'origine, un personnage peut espérer posséder un mois du salaire de ses parents.

L'expérience après 15 ans

Les points de développement (Pdev) sont définis par la moyenne de FOR, INT, DEX, POU et APP. Vous pouvez choisir librement l'âge de votre personnage en accord avec le maître de jeu (il est toujours possible de tirer 2D6 comme dans les règles). Pour chaque année passée après l'âge de quinze ans, votre personnage peut:

- *Partir à l'aventure.*
- *Tenter de devenir initié d'un culte puis servir ce culte en vue de l'obtention du statut de maître des runes.*
- *Choisir une spécialisation (mercenaires, guildes, gladiateurs, etc...).*
- *Accentuer son développement personnel (augmenter une caractéristique, un talent, son niveau social).*
- *Choisir une profession (marchand, alchimiste, scribe, etc...) ou continuer l'occupation de ses parents.*

Une fois choisie, l'occupation permet d'acquérir un nombre de points à répartir selon les indications données ci-dessous:

Métiers:

Continuer l'activité parentale:
Pdev x 3 par an dans les talents de l'expérience avant quinze ans (à répartir au minimum dans cinq de ces compétences chaque année). Gain de 1 point de magie spirituelle tous les deux ans.
Economies = 1 mois de salaire mis de côté par année.

Choisir une profession:
Pdev x 2 par an dans les talents se rapportant au métier choisi (au moins trois chaque année). Gain de 1 point de magie spirituelle tous les deux ans.
Economies = 2 mois de salaire par an

Partir à l'aventure:
Pdev x 3 dans n'importe quel talent au choix par an, sans jamais dépasser 50%. Gain de 1 point de magie spirituelle par an.
Economies – 0

Cultes:

Devenir Initié:
Pdev x 2 par an dans les talents nécessaires pour devenir initié (ces talents sont donnés dans le supplément "Les Dieux de Glorantha"). Le test d'initiation peut être passé une fois par an. Pour les cultes ne demandant aucun talent spécifique, il faut répartir les points dans les talents enseignés par le culte. Gain de deux points de magie spirituelle tous les ans (Sorts enseignés par le temple).
Economies = 0

Poursuivre l'initiation:
Pdev x 2 par an dans les talents du culte, ceci pendant 5 années au plus. Gain de 3 points de magie spirituelle par an, et de 1 point de POU permanent tous les deux ans, à sacrifier pour l'obtention de magie divine (facultativement).
Economies = 0

Développement Personnel:

Développer une caractéristique (augmentable):
Pour l'accroître d'un point, il faut un an, le deuxième point nécessite deux ans, le troisième trois ans, etc... (ainsi, il faut 6 ans pour augmenter sa FOR de 3 points).
Economies = 0

Développer une compétence:
Gain de Pdev x 2 dans une compétence en trouvant un maître, avec un plafond de 90%.
Economies = 0

Gravir l'échelle sociale:
Pour augmenter son statut social de 1 point, il faut un an, le deuxième point nécessite deux ans, le troisième trois ans, etc... Augmenter son niveau social permet d'augmenter ses revenus, d'avoir de nouveaux contacts, et, à l'option du MJ, d'augmenter ses talents de communication à raison de 5% par niveau augmenté.
Economies = 1 mois de salaire du niveau social atteint par an.

Fabrice Lamidey et Frédéric Weil



EXTRAIT DU JOURNAL DE LORD GODALMING

Ce fut le 13 mars de cette terrible année 1898 que je reçus la lettre du professeur Van Helsing m'invitant à le rejoindre le plus vite possible à Vienne. Quelque chose dans les mots, dans le style même qu'il employait me fit craindre le pire. Hélas, le cours des évènements démontra que ma première intuition était la bonne… Je pris donc le train à Victoria Station sans attendre et arrivais à Vienne quelques jours plus tard. Le Pratern avait perdu son animation et même le kiosque, si gai d'habitude, se noyait dans une brume opaque et oppressante. C'est là que je rencontrais Van Helsing. Je l'avais connu quelques années plus tôt à Belgrade. C'était alors un homme d'une grande intelligence et dont le regard vif et pénétrant semblait sonder l'âme de ceux à qui il parlait. Je ne pus le reconnaître tout de suite tant il avait changé. Il ressemblait à un vieillard à la peau jaunâtre et au regard fuyant. Il me tînt alors un discours si confus qu'il me sembla tout d'abord que le terrible secret que nous partagions depuis si longtemps avait eu raison de son esprit. Rapporter exactement ses propos m'est impossible mais je me souviens très bien de ses dernières phrases :

" Faites attention ! Il est là, à Vienne ! Je l'ai rencontré ! Il tient sa vengeance ! Il tient sa vengeance !…"

Alors, Van Helsing s'effondra et je découvris, épouvanté, que le monstre avait apposé sa marque sur le vieux professeur. † Ces deux traces sanglantes à la base du cou me firent hurler d'horreur.



LA FUREUR DE DRACULA

LA FUREUR DE DRACULA est un jeu d'horreur gothique, pour 2 à 4 joueurs, qui contient une carte de l'Europe du XIX ème siècle, l'écran de Dracula, des cartes d'évènement, 4 figurines en plastique, 2 dés à six faces et beaucoup, BEAUCOUP D'ANGOISSE…

Edité en Français par Oriflam.

J-M NOEL


BOUT DU MONDE
TRANCHANT D'OR
MUR DES ESCLAVES
LUNE MONTANTE
FORÊT PUANTE
CITÉ DE
FALAISES
LAC DU TROU DU CIEL
TARSH
CREUX DU SERPENT-PIPE
VALLÉE DES FLEURS
BAGNOT
ALDA-CHUR
MINES DES NAINS
SEULE
ÉTAPE SOMBRE
POSTE NORD
TREMBLEUR DE TERRE
ŒIL DE DRAGON
LE RUISSEAU
GUÉ DU BÂTON GRIS
LA RIVIÈRE
CITÉ DES NEIGES
FAUSSE RIVIÈRE DE JHOR
JONVILLE
MT HIVER
MARAIS DES HAUTES-TERRES
SARTAR
PERCHOIR DU RÊVE
POSTE DE LA REINE
MTS QUIVIN
PATURAGES
CLAIRVIN
BOLDHOME
CITÉ DES CANARDS
GUÉ DES CANARDS
LE FLEUVE
SWENVILLE
TEMPLE SAUVAGE
TEMPLE DE WILM
POSTE RICHE
VALLÉE DES BÊTES
DÔME DU SOLEIL
FIN DU CHEMIN
DEUX SOMMETS
BOIS DU CERF
RUISSEAU
LE GRAND FLEUVE
CROIX DE PIERRE
CITADELLE BLANCHE
FORÊT DES TROLLS
NOIREMINE
FORTERESSE D'ARKAT
MARZEE
LYSOS
MTS DES ORAGES
RETRAITE D'ASRELIA
CITÉ DU CRISTAL
TARPIT
PIERRE DE FORGE
PLATEAU DES OMBRES
GUÉ DE WILL
JANSHOLM
HALL DE LA HACHE
SYPHON
KARSE
GUÉ ARRIÈRE
HEORT
MONROS
TRISTE
NOCHET
DURENGARD
FLOT
ÎLE DU CRAPAUD
PEDASTAL
LESKOS
ÎLE SACRÉE
DUCHAMP
MINTHOS
RHIGOS
ÎLE CALME
BAIE DES MIROIRS


PASSE DU DRAGON
MOINS DE 1000
1000-2500
2500-7500
7500-12500
PLUS DE 12500
FORÊTS
RELIEF
RIVIERES
COURS D'EAU
RUINES
ROUTES
PISTES
CÔTES
OMBRES DANSANTES
LACA
LE TRÔNE
DAGORI
INKARTH
LA TORCHE
CHÂTEAU DE PLOMB
ADARI
N
ÉCHELLE
0 20 40 60 80 100 km
ÉTAPE DE JALDON
HAUT TUMULUS DE TADA
DEUX PIERRES
TERTRE NAIN
BOUILLON DE LUNE
LES DÉCOMBRES
PAVIS
PRAX
PAYS SEC
TEMPLE DU DÔME DU SOLEIL
REGION MORTE
BLOC DE PIMPER
LES MAMELONS
RUINES D'HENDER
ALLÉE DES CARAVANES
L'ETAPE
L'AUTEL
LE BLOC
BONNE RIVIÈRE
RIVIÈRE DU MARCASSIN
CHAMPS DE TÊTES
PORTE DU COR
FLEUVE DES BERCEAUX (ZOLA FEL)
PIERRE DE BIGEL
BOUCHE BÉE
RUINES DU SINGE
CITÉ DES BARBARES
RIVAGES DES DEFENSEURS
CORFLU
PUIT DE CAME
MEPRISE D'ORANIS
RUINES DE SOG
CITÉ DES BARONS
MER ROZGALI
FOURNIER

Les Aldryami

Petit avec de grandes oreilles ?
L'elfe de Greg Stafford a de la sève dans les veines et du bois en guise d'os.

Les aldryami constituent l'une des plus anciennes races de Glorantha, et par là même ils sont l'un des piliers de ce monde. Aldryami est un vaste terme, qui regroupe en fait plusieurs races.

- *Les elfes* en sont les principaux représentants, tant au niveau culturel qu'au niveau numérique. Ils sont aussi les plus diversifiés car il en existe de nombreuses variétés.
- *Les dryades*, bien moins nombreuses, sont cependant les plus proches de la race d'Aldrya puisque physiquement liées à la nature.
- *Les marcottes* sont des êtres mineurs issus des elfes mais qui ont développé leur propre société primitive.
- *Les pixies*, enfin, sont des petits elfes ailés, invisibles et très malicieux, dont la principale activité semble être de s'amuser aux dépends des voyageurs traversant les forêts.

Nous allons surtout nous intéresser aux elfes, car ce sont les seuls à avoir des relations durables avec les humains.

Mythologie et histoire

Les elfes ont été créés par Aldrya, la déesse de la nature et de l'opulence. Ils forment le peuple des Bois, façonnés à l'image du Premier Homme. Durant l'Age Vert, ils vécurent insouciants. Aldrya défit Mostal et l'enterra, condamnant les mostali (les nains), ses créatures à vivre éternellement dans le Royaume Souterrain. Les elfes acquirent la Mort sous la forme d'une hache sacrée et tuèrent de nombreux nains. Puis Zorak Zoran, le dieu des Trolls, s'empara de la hache de Mort et tua Flamal, le père d'Aldrya. La hache devint alors maudite pour les elfes. Le Haut Roi elfe acquit alors la Mort et tua Mostal.Le froid s'installa ensuite et beaucoup moururent jusqu'à la résurrection de Flamal. Flamal fut délivré de la Mort par les troupes du Haut Roi des elfes, qui furent aidés par les dieux Arroin et Yelmalio.

Le Premier Age vit les elfes devenir une des plus puissantes races de Glorantha, siégeant au conseil des sages de la Passe des Dragons. Le Second Age vit les humains défricher les forêts, et les frontières du royaume des elfes reculèrent. Là où les hommes n'étaient pas encore, les nains et les trolls faisaient des ravages dans les rangs aldryami. Au Troisième Age, les elfes trouvèrent des alliés parmi les humains et se retranchèrent dans des forêts sûres et profondes. Aujourd'hui, les elfes forment un peuple isolé et méfiant envers la plupart des humains.

Description

Les elfes sont des plantes humanoïdes. Leur taille est inférieure à celle des humains, leurs traits sont aquilins et leurs oreilles allongées. Leur peau est généralement d'un vert pâle ou d'un marron foncé (elle dépend en fait de leur type d'habitat). Enfin, contrairement aux humains, leurs yeux sont dépourvus de blanc et de pupille. Tout comme les plantes, de la sève coule dans leurs veines et la lumière de Yelm (le dieu du Soleil) leur est particulièrement nécessaire. Leurs os sont faits de bois. Ils se nourrissent à la manière des humains, mais leur régime est constitué exclusivement de matière végétale. Ils dorment rarement, mais se reposent habituellement quelques heures par jour. Il existe de nombreuses variétés d'elfes, qui diffèrent surtout par la couleur de leur peau et donc par leur type d'habitat. Les trois principales sont les elfes bruns, originaires des forêts à feuilles caduques, les elfes verts, qui habitent les forêts de cônifères, et les elfes jaunes des jungles. D'autres variétés moins nombreuses sont les elfes bleus, qui vivent dans les mers et les rivières; et les elfes noirs, convertis à l'Obscurité. Les elfes rouges (aussi appellés gobelins) ne ressemblent pas du tout aux autres elfes. Leur forme n'est pas humanoïde et leur système de reproduction est très particulier. Il faut d'autre part souligner l'existence d'elfes "renégats", qui ont coupé tout lien avec leur société. Les elfes bruns et verts sont présents dans un grand quart sud-ouest de Genertela et dans l'extrême ouest de Pamaltela. Ceci comprend les forêts de la Passe des Dragons, du Pays Saint, de Tarsh et de Peloria.

- Les elfes jaunes vivent exclusivement à l'est du continent de Pamaltela et pour une moindre part dans la région de Trowjang.
- Il existe des elfes bleus sur toutes les côtes, sauf celles du glacier de Valind. Ils sont particulièrement présents dans la Mer de Sshorg.
- Les elfes noirs sont présents en nombre extrêmement faible sur tous les continents.
- On ne trouve d'elfes rouges que sur Pamaltela.

Relations avec les autres races

Les elfes ont deux types d'ennemis ancestraux, les nains et les trolls. Les nains parce qu'ils construisent et n'élèvent pas, les trolls car Zorak Zoran a tué Flamal, le père d'Aldrya. Un elfe ne s'alliera jamais avec un troll quoiqu'il arrive, alors qu'il pourra lui arriver de s'allier (avec quelque répugnance) avec un mostali pour combattre la race troll. Ils entretiennent un minimum de relations avec les humains. Parmi ces derniers, ils donnent leur préférence aux adeptes de dieux alliés tel Yelmalio, mais se sentent très mal à l'aise face aux Issaries, car leurs valeurs diffèrent totalement de celles de ces derniers. Les elfes sont de farouches défenseurs de leurs forêts et les bûcherons du Pays Saint l'ont appris à leurs dépends. Quand aux lunars, les elfes ne leur pardonneront sans doute jamais d'avoir massacré nombre d'entre-eux en brûlant des milliers d'hectares de forêt.

Enfin, les elfes montrent une certaine condescendance affectueuse pour les races minoritaires telles les babouins et les canards. Et ils ne manifestent pas le complexe d'infériorité propre aux humains face aux races ancestrales telles les Dragonewts.

Société et mentalité

Les elfes ont appris à être extrêmement indépendants vis-à-vis des autres races. Acquérir la confiance d'un d'entre eux est toujours un exploit. Les elfes sont fidèles à leurs engagements et très secrets quant à leurs sentiments (on pourrait leur accoler la définition de "romantique" telle qu'elle était utilisée au XIXème siècle).

Aujourd'hui les elfes ne sont plus indispensables à Glorantha comme ils l'ont été au Second Age et ils le savent. Ils savent aussi qu'ils se doivent de préparer la Guerre des Héros, seul espoir d'une reconquête de leur puissance perdue. En bref, les elfes forment une grande race et en ont conscience. Il est difficile de rentrer plus en détail dans la définition de la mentalité elfe car ce n'est pas une race monolithique à l'image des Dragonewts; il existe une grande diversité d'individus, héritage du choix humain d'Aldrya. Il faut tout de même souligner un fait général propre à tous les elfes: les liens étroits qu'ils entretiennent avec la nature qui les entoure. Chaque elfe est associé à un élément de sa forêt, la plupart du temps un arbre, avec lequel il est lié sentimentalement et presque physiquement. Il ressent les souffrances et les joies de cet arbre, et il n'est pas rare de voir un elfe dépérir après que l'arbre auquel il était lié ait été abattu. Toutes les opérations amputant la nature d'un de ses membres font l'objet d'un rituel soigneux assurant que la plante ne souffre pas. La société elfe est très structurée, conséquence des évènements survenus à l'Age de l'Aube.

La forêt représente la nation, c'est à dire l'unité. Chaque forêt comprend un Grand Arbre (ou plusieurs), centre d'adoration des tribus. Les tribus elles-même comprennent plusieurs clans, composés le plus souvent d'une famille au sens large du terme. Le Grand Arbre (souvent appelé Arbre de Shanassa, du nom du mari d'Aldrya) est le centre de toutes les décisions concernant la tribu. Autour de lui se forme le conseil des Anciens ou cercle de l'Arbre. Celui-ci est présidé par le Grand Arbre et composé du Haut Roi des elfes, de la grande prêtresse ou Soeur Ainée, de la grande prêtresse du Jardin, des chefs-prêtres des cultes associés et de Celui Choisi, siège vide occasionnellement attribué à quelqu'un ou quelque chose apparu en accord avec la prophétie. Tous les êtres de la forêt sont représentés au conseil: le Grand Arbre parle pour la matière végétale et détient la moitié des voix. Le Haut Roi parle pour les elfes de la forêt, la Soeur Ainée parle pour les dryades et les autres esprits de la forêt. La Dame du Jardin parle pour le Jardin, qui inclut toutes les races aldryami de la forêt. Les prêtres des cultes associés parlent pour leurs adeptes mais ne détiennent aucune voix au conseil. Les votants représentent donc les quatre sous-cultes de la société elfe.



Voyage en forêt profonde.

Les tribus sont régulièrement consultées sur les problèmes de la forêt. Chaque clan possède deux dignitaires (mâles ou femelles): un chef matériel qui est chargé de la protection, de l'éducation des jeunes elfes au combat et des relations avec les autres clans, un chef spirituel (le plus souvent une prêtresse) chargée de la protection magique, de l'enseignement de la magie, de l'organisation des fêtes et des relations avec les autres tribus.

Le clan est basé principalement sur l'artisanat; ainsi, de fait, s'installe une structure de castes. Elles ne sont pas rigides, mais un fils de tanneur de plantes demeurera le plus souvent tanneur de plantes. Il existe aussi une sorte de "service militaire", obligeant une partie des elfes à défendre leur forêt par les armes ou la magie. C'est aujourd'hui une des meilleures formations pour un elfe, car les temps ont bien changés depuis le Second Age, et les intrusions d'étrangers dans la forêt se font de plus en plus fréquentes. Chaque elfe a une place dans la société.Cela pourrait apparaître comme un inconvénient; en fait c'est un avantage car les métiers accessibles sont très nombreux:les occupations les plus oisives sont respectées tant qu'elles sont utiles. Les bardes elfes sont très appréciés, les artistes ont place à part entière dans la société.

L'importance de la religion

Le culte d'Aldrya tient une place prépondérante dans la vie elfe. C'est grâce au culte que les récoltes sont bonnes, que la paix règne dans le clan, que la nourriture est si savoureuse et abondante. Renier le culte d'Aldrya équivaut à renier ses origines les plus profondes et conduit inévitablement à l'exclusion irrémédiable du clan et en général de la société. Mais un tel fait est rare, car les elfes se sentent le plus souvent en harmonie totale avec la nature et donc avec Aldrya.

Les elfes exclus sont appelés des elfes renégats et n'ont d'autres choix que de tenter de se lier avec le monde extérieur, en particulier avec la société humaine, la moins éloignée de la leur.



Les elfes marginaux

Les elfes marginaux sont paradoxalement les seuls susceptibles d'êtres joués en tant que personnages-joueurs. Il ne faudra cependant jamais oublier qu'ils sont extrêmement minoritaires. Ils ont la plupart du temps renié leurs origines elfiques et ont un très grand besoin d'intégration dans la société humaine. Ils sont le plus souvent adeptes du culte de Yelmalio, un des rares qui les accepte sans restriction. Les elfes renégats ont été rejetés par leur clan le plus souvent pour des raisons religieuses. Il ne possèdent plus d'elfique que ce qui leur est propre. En l'occurence, ils ne possèdent plus d'arc elfique et ne peuvent plus en élever. Ils ne peuvent réintégrer ni leur clan ni aucun autre. Ils seront souvent mal accueillis par leurs semblables et le culte d'Aldrya ne les acceptera que rarement. C'est pourquoi il est fréquent que ces renégats se tournent vers la société humaine, et vers les cultes associés à Aldrya comme Yelmalio, Eiritha ou Chalana Arroy. Quand aux elfes de l'Obscurité, ils ont choisi cette dernière au détriment de la Lumière.

Fabrice Lamidey

Un Clan Typique : Vertefeuille

L'étude de ce clan nous est permise par un document récemment retrouvé dans les ruines d'un temple de Yelmalio. Ferd Blackyork était un prêtre de ce culte ayant réussi à se faire accepter par les elfes, grâce à son amour légendaire de la nature. Il nous raconte dans ce document intitulé "Les elfes, une société bien à part", son admission puis sa vie dans le clan elfe de Vertefeuille situé au plus profond d'une forêt du Pays Saint. En voici quelques pages.

"J'avais enfin réussi, après de nombreuses années d'approches en douceur, à me faire accepter parmi les elfes bruns de Vertefeuille, ce qui signifiait que j'allais enfin pouvoir découvrir de mes propres yeux un de leurs villages, un clan car tel est son nom pour les elfes. Le plus étonnant est encore que je sois ici aujourd'hui pour coucher tous ces souvenirs sur mon parchemin. Mon ami de longue date Arrighel Vertefeuille me conduisait dans la forêt, sans me bander les yeux, car il se rendait parfaitement compte que j'étais totalement perdu après cent pas dans ces bois. Et dire que j'avais espéré trouver un village par moi-même! Je réalisais combien il m'eut été difficile, pour ne pas dire impossible, de réussir cet exploit. Après une dure journée de marche parmi les chênes, les bouleaux puis les hêtres et les ifs sauvages empoisonnés qu'il évitait comme s'il connaissait leurs emplacements par coeur, nous nous arrêtâmes alors que je devinais des mouvements furtifs dans les arbres, peut être grâce à ma longue expérience en matière d'observation des animaux sauvages. Nyt[1], ma fidèle compagne m'avait enfoncé ses griffes dans l'épaule tout l'après-midi mais je ne laissais pas la douleur transparaître sur mon visage. Elle aussi semblait en alerte, alors qu'elle quittait mon épaule pour se jeter sur ce qu'elle croyait être un petit animal et qui se révéla être un elfe de belle stature. Je la rappelais à moi et m'excusais auprès de l'elfe surpris.Ce dernier se releva; s'ensuivit une conversation brève mais trop rapide pour que mes maigres connaissances en langage aldryami me permettent de saisir plus de quelques mots, déduisant après réflexion que l'elfe était de garde autour du clan. Nous le laissâmes là. Il reprit sa place; je savais qu'il était là et pourtant je ne le voyais plus...

Mon ami me guida dans les branchages qui se faisaient plus denses. Il se tourna vers moi et me dit avec un grand sourire: "Nous y sommes". J'avais du mal à le croire car rien ici ne m'indiquait que quiconque autre que les animaux de la forêt y vivât. Anticipant ma question, il me dit de lever les yeux, ce que je fis avec empressement.Dès lors, je découvris une chose à laquelle je ne m'attendais pas, et qui n'allait cesser de m'étonner. Un village, oui, bien sûr, mais dans les airs, entre les arbres, autour des branches. Arrighel émit une suite de sons que quiconque, sauf peut être un expert, eût pris pour un mélodieux chant d'oiseau. Et la vie reprit dans les arbres, des conversations se firent entendre, le bruit du marteau sur la forge, du feu qu'on ravive, du bois qu'on coupe, du chant de prière. Il me prit par le bras, avec un sourire que j'interprétais plus comme de l'amusement que de l'ironie, puis me montra un arbre, dont nous fîmes le tour, découvrant une échelle gravée dans le tronc. Je commençais à en gravir les échelons un à un. Nyt ne semblait pas apprécier l'altitude et me le faisait sentir en incrustant ses griffes au plus profond de mon épaule. Je me retournais pour apercevoir Arrighel montant sans l'aide de l'échelle bien plus rapidement que moi. Il me tendit la main pour m'aider à me hisser du dernier échelon. Je découvris alors le village tel qu'il était. Autour de chaque tronc était construit une vaste plateforme, soutenue par des branches, avec une ou plusieurs bâtisses circulaires, plus rarement rectangulaires. Les plateformes communiquaient entre elles par l'intermédiaire de passerelles de bois entre deux niveaux, contournant les branches, ou à l'aide de ce qui ressemblait à des tapis tendus. Après réflexion, ces tapis devaient être des ramifications de l'arbre recouvertes de mousse verte. Je remarquais que seuls les chênes faisaient l'objet d'aménagements habitables. Soudain, je m'aperçus que nous n'étions plus seuls. Un elfe de grande taille, à la peau brune comme ses congénères, s'approchait, accompagné d'une elfe plutôt petite, vêtue d'une longue robe ornementée de fleurs et de feuilles. Ils parlèrent tour à tour à Arrighel en aldryami, puis la jeune elfe s'adressa à moi en langue de feu: " Sois le bienvenu dans notre clan où tu seras reçu en tant que yelmalion, ami à jamais de notre vénérée Aldrya. Arrighel te conduiras parmi les membres de notre clan. Voici Esteriel, le chef matériel du village. Je prends soin quant à moi de la partie spirituelle du clan. Saches que tu resteras ici aussi longtemps que tu le désireras, mais que tu devras pour partager notre vie faire serment d'appartenance au culte d'Aldrya, puis accepter de te soumettre à toutes nos lois."

Je m'étais longtemps préparé à un tel instant, mais l'émotion qu'il suscita en moi dépassait tous mes espoirs. Je déclarais: "Je jure de respecter les lois du clan qui m'accueille aujourd'hui, d'adopter Aldrya comme protectrice et mère et de servir le clan avec toutes mes capacités" L'elfe dont je ne connaissais toujours pas le nom me donna l'accolade, puis ce fut au tour d'Esteriel. J'étais désormais un elfe et le resterais aussi longtemps que je le désirerais. La vie avait repris dans le clan

et les bruits des occupations quotidiennes sonnaient comme une horloge marquant un temps infiniment plus lent que celui des humains. Arrighel me demanda de le suivre, ce que je fis avec empressement, car il m'eut été facile de m'égarer à la croisée de deux passerelles sylvestres. Il me conduisit tout d'abord chez ses parents, et je compris que je faisais office de trophée ou de curiosité. Mais je lui pardonnais car je savais combien il était rare qu'un humain soit l'invité du peuple de la forêt. Il me dit ensuite que nous devions nous rendre chez les personnalités du village. Celles-ci se révélèrent être des artisans, car l'artisanat est un des piliers de la vie des clans. Nous visitâmes la demeure (ils disent Färlin, ce qui peut se traduire par "douce chaumière") du tanneur de feuilles, où je vis des choses faites de toutes sortes de matériaux végétaux, bien plus belles et aussi résistantes que leurs équivalents de peau. La hutte du forgeron était imposante et reconnaissable à l'épaisse fumée qui volutait par l'ouverture faisant office de cheminée. Je fis remarquer à Arrighel que n'importe qui pouvait repérer cette fumée à plusieurs lieues, ce à quoi il me répondit par une question, à la manière des elfes: - As-tu vu cette fumée lorsque tu m'as accompagné ici ? Je devais me rendre à l'évidence et il m'expliqua, amusé, que l'arbre surplombant cette maison possédait un inextricable réseau de feuilles, qui emprisonnait la fumée, car il était tellement extraordinaire qu'il s'en nourrissait. Nous pénétrâmes chez le forgeron, qui nous reçut cordialement et je pus observer les lames et outils qu'il travaillait, mais pas la façon dont il les fabriquait car c'est un secret jalousement gardé qu'un "demi-elfe" comme moi n'était pas en droit de connaître.

■ Arrighel se décida enfin à me mener à ce qui allait être ma Färlin. Elle se trouvait un peu à l'écart, perchée sur l'épaisse branche d'un chêne qui semblait aussi vieux que Glorantha tant il était majestueux. La hutte était assez large, circulaire, en pleine harmonie avec la nature qui l'entourait. Faite de rondin de bois juxtaposés et recouvert d'un toit de feuilles si vertes qu'elles ne pouvaient être que vivantes. Nous entrâmes par une ouverture masquée d'une tenture aux reflets dorés. L'intérieur était tout aussi harmonieux, révélant une pièce délimitée par deux tapisseries pendues sur des tringles de bois qui coulissaient autour d'un axe central, en fait une large branche verticale. Les tapisseries représentaient des scènes de la vie quotidienne ainsi que des cérémonies dont le leitmotiv semblait être un gigantesque arbre auquel les participants donnaient vie par l'excessif respect qu'ils manifestaient dans leurs attitudes.Arrighel m'entraînait à l'intérieur. Je découvrais une seconde pièce aux tapis verts et dorés et à l'odeur fraîche comme celle d'une fleur. Il y avait également une couche, faite avec des éléments végétaux, dont les plus superficiels étaient des fleurs aux éclats multicolores. J'admirais une fois encore la technique elfique permettant de modeler ainsi la matière végétale vivante (j'appris plus tard que certains artisans elfes fabriquent à force d'années des vaisseaux faits d'une seule pièce de bois, un arbre en fait). Un coffre finement ouvragé devait permettre de ranger les effets personnels. La section suivante était un salon paré d'un canapé de plantes rouges et oranges, d'un fauteuil classique quoique travaillé et sculpté de lettres qui m'étaient inconnues. Arrighel rompit le charme en m'indiquant qu'il devait maintenant me quitter mais qu'il viendrait me chercher pour le repas du soir. Je posais ici mon sac à dos et continuais mon exploration. C'est ainsi que je découvris une sorte de salle de bains où trônait un grand réservoir d'eau claire et pure, ainsi qu'un miroir au tain mat et peu réfléchissant, ce qui me conduit à penser qu'il avait été fait spécialement pour moi, car les elfes n'en utilisent jamais, préférant le reflet d'une source ou simplement les yeux d'un des leurs. Il y avait enfin une sorte de bureau contenant une table dont les pieds sortaient du sol, en continuité avec l'arbre lui-même. Une plume et du parchemin vert et jaune y étaient posés. Je décidais de me reposer un peu, et constatais que le lit était aussi confortable qu'il était beau, m'enserrant délicatement de ses centaines de fleurs aux parfums tous différents.Je ne me réveillais que grâce à l'intervention d'Arrighel, qui venait me chercher pour le repas, ce dont je me réjouis car la faim me tenaillait. Nous descendîmes par un tronc creux, pour nous retrouver après quelques minutes de marche à l'orée d'une clairière où brillait un feu de joie et où sonnait la plus belle musique que j'aie jamais entendu.Il me serait difficile de décrire ce qu'un elfe est capable de produire à partir d'une simple harpe, tant ces sons, différent de tout ce que j'avais pu entendre auparavant. Je pus enfin avoir une vue d'ensemble des elfes du clan, c'est à dire une centaine de personnes, et plusieurs enfants dont la beauté n'avait d'égal que leur joie de vivre. La nourriture était composée de tous types de plantes et de fruits, aux saveurs incroyables, mimant le goût de la chair ou du pain, me rassasiant rapidement. La boisson était une sorte de bière au goût très raffiné, sans pour autant être assommante, qui désaltérait vite et bien. Le sentiment qui dominait en moi à l'issue d'une telle fête était sans doute celui d'une certaine plénitude. Plénitude physique bien sûr, mais aussi sensation de communion sans limite avec ma nouvelle famille. Jamais je n'ai retrouvé ceci en compagnie d'humains. La philosophie de la vie chez les elfes est sans commune mesure avec celle des humains, et c'est sans doute pourquoi ils forment une grande race."


Le merveilleux village

1 Les mentions concernant "Nyt" font référence à une petite chatte aux humeurs changeantes qui apprécie les elfes et déteste les alchimistes.

MultiMondes

Jamais les étoiles ne seront aussi proches...

Ce 20 décembre 2488, une agitation inhabituelle règne sur Sélénia, la grande cité lunaire. Dès le matin, les astroboats se sont succédés sur l'astroport, surplombant de plusieurs kilomètres la cité.
Vénusiens, terriens, martiens et lointains troyens de la ceinture des astéroïdes, délégués des colonies humaines essaimées dans tout le système solaire, tous sont venus. Ils n'ont mis que quelques jours pour parcourir les millions de kilomètres qui les séparaient du siège du Conseil des Planètes Unies.
Tout à l'heure, lors de son discours devant l'assemblée interplanétaire, le président de la Confédération rappellera les grandes tâches qui attendent l'humanité et la nécessité de préserver l'unité enfin retrouvée, afin de se préparer à de nouvelles découvertes, de nouvelles conquêtes, de nouveaux dangers.



Et chacune des délégations réaffirmera son attachement indéfectible à la Confédération.
Les plus âgés des diplomates se souviendront, peut - être alors, des heures noires du Grand Voile, quand l'humanité éparpillée et divisée tentait désespérément de trouver son chemin.
Le Grand Voile...
Le temps du chaos sur la Terre, des mutations incontrôlées sur Vénus, de la guerre civile sur Mars, et des luttes forcenées pour le contrôle de fabuleux gisements de minerais dans la ceinture des Astéroïdes.

La conquête de l'espace avait pourtant bien débuté. Même au prix de grands sacrifices, l'expansion humaine ne semblait pas pouvoir être freinée. La terraformation des planètes proches ne paraissait être qu'une question de temps, même si celui-ci se comptait en générations.
La science repoussait chaque jour les frontières de l'humain, et la technologie celles de la machine.
Pourtant, l'humanité avait trébuché sur son propre élan.

Les mondes

Cependant, comme le rappellent les PhiLog terriens, pour néfaste qu'il ait été, le Grand Voile avait eu le mérite de favoriser le développement de civilisations humaines fondamentalement différentes. Quoi de plus divers en effet que le raffinement terrien, comparé au pragmatisme martien, à l'esprit d'aventure troyen, ou encore à l'anticonformisme vénusien ? A ceux qui voudraient opposer ces cultures, on répondra qu'elles expriment chacune une des facettes du génie humain, et sans nul doute la réponse la mieux adaptée aux difficultés rencontrées.
En effet, comment les troyens auraient-ils pu survivre et dominer un environnement aussi hostile que la ceinture des Astéroïdes sans leur esprit de pionniers intrépides ? Et la Terre ? N'aurait-elle pas sombré dans la barbarie si quelques hommes sages et cultivés n'avaient pas su instaurer un nouvel équilibre, basé sur le savoir et la modération ? Les vénusiens auraient-ils réussi à terraformer leur planète, pour en faire le lieu de loisirs qu'elle est aujourd'hui, sans leur ingéniosité et une certaine capacité à prendre leurs rêves pour des réalités ? Et Mars n'est-elle pas devenue la première puissance technologique du système solaire grâce à son génie de l'organisation et la planification rigoureuse de son économie ?

Aujourd'hui, enfin quitte de ses querelles intestines, la race humaine se retrouve devant une nouvelle frontière: l'espace. Pour le conquérir, les hommes n'ont jamais eu autant d'atouts. Le transmetteur ultraluminique permet de communiquer instantanément dans l'espace, le procédé Voight-Kampf rétablit la gravité à l'intérieur des vaisseaux. Et il y a aussi les micro-mondes, ces cités disséminées en plein espace, et les vaisseaux à générations, dont plusieurs dizaines voguent déjà très loin de nous, à plusieurs centaines de millions de kilomètres du système solaire.

Humanité plus

Peu à peu, l'écart entre l'homme et la machine se réduit. Mécasmes et robots déchargent l'homme des travaux les plus ingrats. Les androïdes, robots à l'image humaine, le remplacent pour des tâches aussi diverses que garçon d'hôtel, cascadeur, milicien ou réceptionniste. Quand aux bioïdes, les "robots biologiques", personne ne peut dire, pas même eux, s'ils sont plus humains que machines.
A l'aube du 26ème siècle, l'homme lui-même change. Plus tout à fait hommes et pas encore machines, on trouve les cyborgs, qui repoussent toujours plus loin les limites des performances humaines grâce à leurs prothèses ultra-perfectionnées quand ils ne sont pas plongés dans le cyberspace, le monde informatique couvrant l'ensemble du système solaire. Depuis la naissance du "bébé Grifith", le premier être "psi", on sait que le développement des capacités humaines passe non seulement par la technologie, mais aussi par l'émergence des forces psychiques de notre inconscient. Certains BioMed affirment même que la conquête de l'espace ne pourra se faire sans une transformation radicale et définitive, par mutation, des pionniers qui partiront vers

les étoiles. Mais depuis les terribles accidents génétiques de Vénus, l'humanité acceptera t-elle de perdre une partie de son identité ?
Déjà, dans ce monde qui s'apprête à fêter ses ving-cinq siècles, la mort elle-même n'a plus vraiment de sens. Depuis les expériences du BioTech Schöenbeerg, le clonage humain n'est plus une vue de l'esprit, mais est devenu une technique médicale.

Les "autres"

Après ses premiers pas dans l'espace, l'humanité est sortie de l'enfance pour accéder à l'âge adulte. Mais, exaltation et fierté se sont mêlées d'humilité, depuis ce jour de 2353, où nous avons appris que nous n'étions pas seuls...
Discrets centauriens. Jetés sur les routes de l'espace par la répression féroce qui sévissait sur leur système, ils ont parcouru les 4,3 années-lumière qui séparent Alpha du Centaure de la Terre pour y trouver refuge. Depuis leur arrivée il y a près de 150 ans, ils se sont paisiblement installés dans les diverses colonies qu'on leur a octroyées, coopérent avec nous et apportent à l'humanité une somme de connaissances inestimable. Aussi, qui pourrait croire ceux qui les soupçonnent de n'être que l'avant-garde d'une armée d'invasion ? D'ailleurs, depuis le passage du "Vagabond", on sait que le danger est ailleurs. On ose à peine imaginer le degré d'évolution de la civilisation capable de faire traverser l'ensemble du système solaire en moins de six heures à un vaisseau d'une centaine de kilomètres de long. C'est pourtant ce qui s'est produit le 3 septembre 2472. Depuis, l'humanité retient son souffle. Dans un mois ou dans dix ans, "ils" viendront. Tout le monde en est persuadé. Mais seront-ils amis ou ennemis ? Nul ne le sait. En tout cas, souhaitons que les troupes d'élite de la Brigade Spatiale n'aient jamais à combattre aux portes du système solaire et s'en tiennent aux missions de simple maintien de l'ordre qui leur incombent. Cette force interplanétaire a été créée pour maintenir la cohésion de la Confédération, ainsi que les services spéciaux de l'Agence Spatiale, qui, bien que discrète, n'en demeure pas moins un des organismes les plus efficaces du C.P.U.

Hervé Fontanières

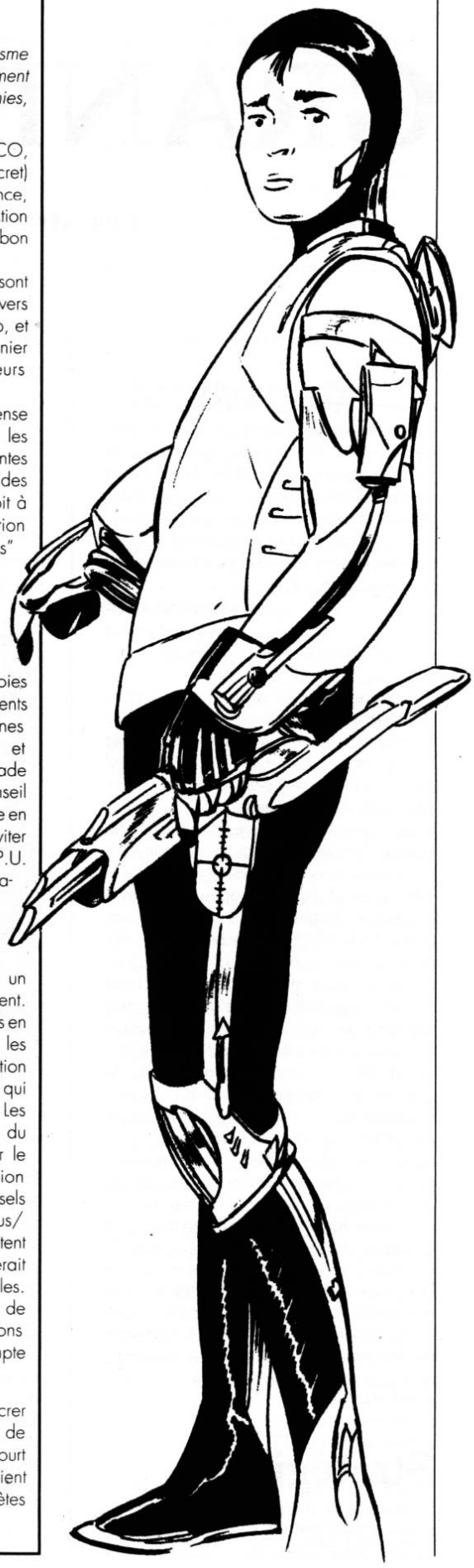
Comment entrer dans cet univers fascinant ?

Il a été créé pour cela un organisme interplanétaire dépendant étroitement du Conseil des Planètes Unies, l'Agence Spatiale.

A mi-chemin de la CIA et de l'UNESCO, cet organisme discret (mais pas secret) organise des missions de surveillance, d'investigation, de contrôle ou d'action pour réprimer les atteintes portées au bon fonctionnement du système.
Comme les sensibilités planétaires sont chatouilleuses, elle n'agit qu'au travers d'agents rétribués au coup par coup, et dont elle pourra en cas d'échec "nier avoir eu connaissance de leurs agissements" (refrain connu).
Inversement, l'Agence Spatiale dispense les techniques, les équipements (et les primes de mission) les plus intéressantes du système solaire. Elle recrute des agents de qualité -VOUS- et pourvoit à leur entraînement. Cette formation débouche sur l'obtention de "grades" à ne pas prendre au sens militaire du terme) qui permettent d'obtenir de meilleures techniques, équipements (et primes de mission).
Ajoutons qu'elle coordonne les travaux de recherche portant sur les voies Psi et Cyborg, ce qui permet à ses agents de dépasser les limites humaines naturelles au niveau physique et psychique. En résumé, si la Brigade Spatiale est la main d'acier du Conseil des Planètes Unies, l'Agence Spatiale en est le gant de velours, destinée à éviter les dérives planétaires au sein du C.P.U. sans avoir à recourir à une confrontation directe.Une fois le rôle des personnages assigné, il ne vous reste plus qu'à les interpréter.

Pour cela, MultiMondes propose un système de règles clair et cohérent. Celui-ci synthétise les derniers progrès en matière de technique de jeu et les poursuit pour aboutir à une simulation réaliste, simple à mettre en oeuvre, et qui ne ralentit pas le rythme du jeu. Les principes de jeu permettent, au gré du meneur et des joueurs, d'accentuer le réalisme minutieux d'une situation donnée, grâce à des outils universels (table des paliers unique, malus/réducteur de malus, etc.) qui s'adaptent à toute situation nouvelle qui ne serait pas traitée en détail dans les règles. Bien sûr, comme il s'agit d'un jeu de science-fiction, toutes les situations technologiques sont prises en compte dans la simulation.

Vous pouvez maintenant vous consacrer à votre mission et à la découverte de l'univers de MultiMondes. Tout concourt à vous faire jouer le rôle qui vous revient au sein de la Confédération des Planètes Unies.



Rule GRANBRITANNIA

Les stratégies du Ténébreux Empire.

"...L'union de toute l'Europe sous un seul sceptre est devenue une nécessité vitale. C'est la seule chose qui puisse sortir ce continent du chaos et de la barbarie où il est enlisé depuis des millénaires. Et entre tous, c'est à nous, granbretons, que revient la tâche écrasante et exaltante de regénérer l'univers. Nous rassemblerons sous notre main les meutes de sauvages qui, au delà du pont d'argent, s'entre-déchirent. Nous amèneront avec nous la paix et la prospérité et ils nous béniront..."

Roi - Empereur Huon
Discours du trône
Printemps de la 82ème année de l'Aigle

C'est peu après ce discours que l'Empire commença son expansion. A vrai dire, les intentions granbretonnes étaient déjà claires bien avant. La construction du pont d'argent était un avertissement clair: la Granbretanne allait sortir de son isolement.
Et en quelques années, les granbretons réduisirent l'Europe en esclavage. Comment ? Une première phase voit la conquête lente et difficile de la Scandie, après laquelle le Ténébreux Empire paraît marquer une pause. En fait, le travail de préparation des pays voisins commençait. D'année en année, à partir de la Scandie, la zone d'influence granbretonne s'élargit. Un comté allemand ici, une principauté hollandaise là... Et cela sans attirer l'attention. Au début de la 88ème année de la Chèvre, la Granbretanne régnait en maîtresse sur tous les territoires au nord d'une ligne Parye-Munchien-Wien-Kharkov-Kerninburg.
La seconde phase s'ouvre alors, marquée par une accélération des conquêtes, qui va en quelques années amener la Granbretanne à dominer l'Europe du sud, la Moskovie et le Moyen-Orient... puis la conduire à sa perte. Un programme qui, à l'origine aurait dû durer toute une génération, s'est trouvé bâclé, sous l'influence de la folie de Huon, de l'ambition de Méliadus et d'une certaine puissance qu'il vaut mieux ne pas nommer...

Stratégie

La stratégie granbretonne était toujours la même et peut être résumée en trois grands points: reconnaissance, infiltration et propagande, puis assujettissement.

Reconnaissance

Il n'existe plus de cartes. L'Europe est en pleine barbarie. Des voyageurs "en chambre" inventent toutes sortes d'histoires sur les pays lointains, rumeurs et légendes peu propices à une invasion "scientifique". La Granbretanne a donc commencé par étudier le terrain.



L'oreille du Renard ?

Pour cela, un corps d'espions a été créé, les Renards (marchands-espions). Ils sont chargés, à travers toute l'Europe, de "persuader" des étrangers de l'intérêt qu'il y a à se ranger sous le sceptre du Roi-Empereur. A eux ensuite de voyager et de faire leurs rapports aux Renards (dont la discrétion est limitée par le port du masque). Ces agents emploient toujours des couvertures qui leur permettent de voyager beaucoup sans susciter trop d'étonnement. Cela va du marchand au pélerin, en passant par les troubadours...
Résidant dans une banque-forteresse de la capitale ou errant de village en village pour porter la bonne parole (sans mentionner l'Empire, bien sûr, la discrétion est primordiale), ils observent tout: l'état des routes et des fortifications, la valeur des dernières récoltes, les personnalités locales vulnérables au chantage, à la corruption... Une fois qu'ils ont transmis suffisamment de données (pour un grand royaume, cela peut durer des années, il ne faut que quelques semaines pour une toute petite principauté), l'Empereur en personne décide s'il y a lieu de passer à la phase suivante, en fonction de l'intérêt stratégique, politique et économique de la "cible".

Infiltration et propagande

En général, cela commence par l'envoi d'une ambassade. Les émissaires sont amicaux, et couvrent le roitelet local de cadeaux et de promesses. Ils semblent attendre en échange des avantages pour les sujets impériaux (liberté de circulation, facilités commerciales). Leur véritable tâche étant en fait, en jouant sur les renseignements déjà obtenus, de semer la discorde entre les nobles, de dresser le souverain contre ses ministres, de faire prendre des ordonnances mécontentant le peuple, etc...
Dès que les granbretons sont libres de circuler, on en voit apparaître un peu partout. Ils ont pour mission de "se faire aimer". Il s'agit souvent de Serpents "faiseurs de miracles" (soins médicaux scientifiques, feux d'artifices, etc.) ou de Vautours chargés d'enrôler les jeunes gens aventureux. Leur arrogance et leur brutalité les font généralement détester. Eux aussi, à leur niveau, préparent la phase suivante, en recrutant, avec le conseil des agents "infiltrés", des sympathisants à travers tout le pays. Ce sera à cette "cinquième colonne" de préparer l'invasion: stockage de vivres pour les troupes, sabotages et assassinats d'opposants, etc...

Assujettissement

Si les phases précédentes ont été intelligemment menées, le recours aux armes n'est même pas utile. Les princes lèguent ou vendent leurs états de bonne grâce, ou acceptent, "pour leur protection", le stationnement de troupes granbretonnes sur leur sol (des "alliés" qui se transformeront très vite en occupants). De tels ralliements donnaient souvent naissance à des enclaves granbretonnes, très loin des zones directement contrôlées. L'effort de la Granbretanne tendait alors à les réunir au

reste. Ce n'était la plupart du temps guère difficile. Quand on est un petit seigneur régnant sur trois villages, un bout de forêt et un château à moitié démoli, et que les représentants du plus puissant Empire du monde viennent s'installer dans le château voisin et vous font comprendre que vous les gênez, vous n'insistez en général pas. Et ce n'est pas valable uniquement pour de tous petits seigneurs. Par exemple, quand l'archiduc de Bordeaux joignit la Granbretanne de son plein gré, tous les seigneurs de son duché l'imitèrent aussitôt.
Tout n'était pas toujours aussi paisible. Mais même quand il fallait "insister", l'Empire évitait d'envahir franchement le territoire convoité, de peur de voir les féodaux s'allier contre lui. On s'arrangeait donc toujours pour avoir un prétexte (quoique sur la fin, enivré par leur propre gloire, les granbretons ne se souciaient plus de délicatesse). La méthode la plus courante consistait à pousser un noble important à la révolte. L'un des deux partis en présence demandait alors l'aide de l'Empire et l'obtenait. Une fois le territoire conquis, le noble allié aux granbretons disparaissait (ou se retrouvait gouverneur de province, dans le très rare cas où il s'était suffisamment mal conduit pour plaire à ses maîtres). Le fin du fin étant de faire en sorte que cinq ou six révoltes éclatent en même temps, et que tout le monde appelle la Granbretanne à l'aide.
Si la noblesse est trop unie pour qu'une telle tactique réussisse, il est possible d'exploiter le mécontentement populaire. Par exemple en suscitant une "sainte" ou un "prophète" qui prendra le pouvoir. Puis ses conseillers le suppriment, et les granbretons arrivent... Egalement utilisés, l'affirmation de droits historiques imaginaires, ou la "défense des granbretons odieusement traités", ce qui signifie qu'on les a expulsés après la découverte de leurs machinations. De toute façon, c'est maintenant aux armes de parler.

Guerre

D'abord, une mise au point: l'image des "hordes sauvages qui avancent sur une montagne de cadavres" ne correspond pas à grand chose de réel. Sauf peut-être sur la fin, en Moskovie, et encore... Cette image était soigneusement entretenue par la propagande, et relayée par les vaincus survivants: "oui, ils nous ont battu, mais ils étaient tellement plus forts que nous..."
En réalité, les actions militaires étaient toujours méticuleusement préparées, appuyées par une "cinquième colonne" efficace, et calculées pour qu'un minimum de sang granbreton soit versé. Les "guerriers" étaient plus souvent des bouchers sadiques que de véritables combattants. On observera d'ailleurs que les armées granbretonnes se font largement précéder de mercenaires Vautours ou Faucons. Les rares fois où les granbretons ont eu affaire à une armée réellement déterminée (voir l'exemple de la marche sur la Kamarg), cela a mal tourné pour eux. Mais il était bien rare qu'ils rencontrent une réelle opposition militaire: les armées qui ne fuyaient pas, terrorisées à leur approche, étaient en général tellement rongées par la trahison que leurs régiments se battaient entre eux.
Les conquêtes se faisaient à peu près toujours selon le shéma suivant: un grand nombre de colonnes indépendantes pénètrent en même temps dans le pays. Chacune a un objectif précis (ville, pont, château ou tout autre point stratégique) et s'y rue en évitant le plus possible les combats. En général, leurs renseignements sont suffisamment bons pour leur permettre d'éviter l'armée adverse. En cas de résistance imprévue, les granbretons contournent l'obstacle, en laissant assez de troupes sur place pour le "fixer". Une fois les objectifs atteints, le gros de l'armée viendra détruire ces poches de résistances les unes après les autres.



L'éloge de la Raison ?

Toute cette stratégie tend à éviter autant que possible les batailles en rase campagne qui abîment les récoltes, dont l'Empire aura besoin après la conquête. Par contre, les villes ne peuvent généralement leur être d'aucune utilité. Alors, dès qu'une cité est prise, les granbretons la rasent. La capacité des barons du Ténébreux Empire à imaginer et à mettre en oeuvre les pires atrocités est restée célèbre. Citons pour mémoire le massacre de Liège et le sac de Sahbruck, tous deux ordonnés par Méliadus. Ces boucheries ne sont pas seulement un divertissement sanglant: elles suppriment une opposition possible (guildes marchandes, universités, noblesse..) et terrorisent un peu plus les états voisins. Ou comment satisfaire d'un seul coup mauvais instincts, politique intérieure et propagande... Il y eut une exception, Parye, qui fut épargnée pour de pures raisons esthétiques. Elle fut admise à partager le sort des petits bourgs, qui pouvaient parfois s'en tirer en "rachetant" leur existence contre rançon (et don d'otages).
Sur un plan plus "individuel", on peut remarquer que le Ténébreux Empire faisait assez rarement des prisonniers. Parfois, certains soldats qui s'étaient montrés particulièrement valeureux se voyaient offrir la possibilité de rejoindre les Ordres Mercenaires. Il y eut quelques exceptions; en fait, à chaque fois que le baron Kalan avait d'importants besoins de "matière première", on pouvait alors voir de longues files de chariots-prisons remonter vers le pont d'argent, chargés parfois de toute la population d'une ville, partant, sans espoir de retour, vers les laboratoires du premier savant de l'Empire.

Occupation

Tous les territoires conquis revenaient à l'Empereur. En général, Huon le donnait en fief à celui qui l'avait conquis. Mais ce n'était pas systématique, et il pouvait aussi, pour marquer sa réprobation envers un seigneur, ou pour éviter qu'il devienne trop puissant, le garder et le faire administrer par un intendant impérial. Il arrivait aussi, pour des raisons de politique extérieure, qu'un souverain vaincu soit autorisé à conserver son trône, ou qu'on place un souverain fantoche (comme Zimion en Normandia) sous la "bienveillante protection de l'Empire".De telles mascarades ne duraient pas longtemps.
Le nouveau seigneur du pays avait alors absolument tous les pouvoirs (l'Empereur avait son propre réseau d'espions, chargé de vérifier que ses seigneurs n'avaient pas trop de velléités d'indépendance). Seule obligation: payer l'impôt impérial (équivalent aux trois quarts des récoltes) et l'impôt du sang (chaque famille était tenue de livrer au moins un enfant en bas âge à l'empire, qui prenait soin de son éducation et en faisait en général un soldat Vautour, ou une courtisane). A cela venait bien sûr s'ajouter les fantaisies des seigneurs...
Dans de telles conditions, on ne peut que s'étonner que les révoltes n'aient pas été plus fréquentes. Il faut dire qu'au premier symptôme d'agitation, on déportait toute la population vers Londra, et le seigneur repeuplait son domaine avec d'autres esclaves, venus de l'autre bout de l'Europe. Les Serpents ont longtemps travaillé sur un moyen de transformer les esclaves en "robots humains" dociles, mais les archives sur ce sujet ont disparu lors de la bataille de Londra.

Bien entendu, ce court essai ne fait qu'effleurer le sujet. On pourrait remplir des volumes sur la conquête de l'Europe par le Ténébreux Empire. Cela a d'ailleurs déjà été fait...

Ranay de Parye
Extraits de
"L'Empire Granbreton,
un Panorama Historique"
Aigues-Mortes, 90ème année du Requin

Retranscrit par **Tristan Lhomme**

Les Ducs du Chaos

Affreux, sales et méchants !

S'il y a une constante dans l'oeuvre de Michael Moorcock, c'est bien l'affrontement perpétuel entre Loi et Chaos. Nécessairement, les divinités issues de ces deux principes ont un rôle important à jouer. Dans la saga d'Elric, l'empereur déchu de Melniboné est un serviteur convaincu du Chaos (du moins dans les premiers temps) et obéit pour cela à un mentor démoniaque, le duc-démon Arioch.

Aussi, on peut trouver surprenant que dans les règles de Stormbringer, la place accordée à ces fameux ducs soit si réduite. On ne trouve guère que leurs caractéristiques et pouvoirs, mais nulle part ne sont abordés des sujets aussi importants que leur personnalité, leurs attributions ou leur apparence quand ils se montrent.

Pour y remédier, voici le point de vue d'un prêtre de la Loi sur ces Ducs. Bien que son opinion soit partiale, gageons que cela sera très utile à tous les prêtres chaotiques.

"...Comme chacun le sait, l'univers n'existe que par la constante opposition de la Loi et du Chaos. Ces deux forces sont régies par des esprits que certains nomment dieux ou démons. Sur leur origine, peu de choses sont dites; certains sages pensent que chaque force s'est morcelée sous le coup d'influences diverses qui animent la matière même de leur énergie. Cette hypothèse semble valable si l'on considère le très grand nombre de Puissances du Chaos face au nomre assez réduit des Puissances de la Loi. Un autre postulat apocryphe fut avancé par l'Empereur Sadric XXXII selon qui chaque force est unique: les Puissances ne sont en fait que des représentations, des instantanés d'un même tout variables suivant les conditions extérieures. Toutefois, cette hypothèse hasardeuse du glorieux empereur de Melniboné la Grande ne fut jamais reconnue, même parmi ses plus fidèles disciples."

Therpsis d'An'Tor

Extraits de
"Les années de sang"

Arioch des sept ténèbres

seigneur de l'Enfer du haut, Chevalier des épées.

C'est un duc-démon d'importance, mais qui ne figure pas parmi les plus puissants. Arioch est surtout connu pour l'intérêt qu'il porte aux mortels. Il appartient à la triade démoniaque des épées, triade au rôle par ailleurs inconnu.



Arrogant, versatile, cynique...

Il aime à apparaître sous une forme incroyablement belle, mais toujours teintée d'une lueur diabolique. Il prend généralement l'apparence d'un homme jeune, de la même race que l'invocateur, et vêtu avec une élégance raffinée, une débauche somptueuse de luxe d'un goût parfois douteux. Arioch aime le grandiose, touchant parfois au grandiloquent, il adore surprendre, choquer, quite à en faire trop. On peut dire de son caractère qu'il est arrogant, versatile, cynique et qu'il possède un sens de l'humour très particulier. Distinction, élégance, gestes onctueux et langage recherché, tel est Arioch, mais il ne faut pas oublier que sous cette enveloppe des plus séduisantes vibre la matière même du Chaos.

Il compte un nombre raisonnable d'adorateurs, principalement à Menilboné, Eshmir, et parmi la noblesse de Pikarayd. Il accorde généralement une oreille attentive à ceux qui le prient, mais il y répond assez rarement. Arioch ne s'implique généralement pas dans les combats, trop vulgaires à son goût, mais il aime porter une arme, de préférence une épée, comme insigne de sa position.

Ses adorateurs aiment en toutes choses " être plus que paraître ", tromper par des ruses et des astuces machiavéliques, concevoir des machinations bien pensées dont ils pourront apprécier tout le raffinement en parfaits esthètes du mal et de la jouissance purement sadique.

Gains d'Elan:

1D4 Pour chaque compagnon tué par ses soins en aventure.

1D4 Pour chaque objet démon créé et abandonné dans le monde.

2D4 Pour chaque démon libéré volontairement de son lien et lâché dans les Jeunes Royaumes pour y répandre la destruction.

Xiombarg

seigneur de la Haine,
Reine des épées.

Xiombarg est sûrement le duc-démon le plus sanglant qui existe. Bien qu'étant un duc et donc de sexe masculin (si tant est que les démons aient un sexe), il affecte toujours une forme féminine, en général celle d'une jeune fille svelte et gracile, entièrement nue. Ses grands yeux sombres, sa longue chevelure chatoyante, son air à la fois mutin et innocent ne sont que les éléments d'un masque savamment composé et qui cache pourtant une nature haineuse et dépravée que rien ne laisserait soupçonner. Parfois, il aime à apparaître sur un démon de voyage qui a l'apparence d'un taureau à tête de lion.

Xiombarg est membre de la triade et porte le titre de reine; en tant que tel, il adore le sang et les âmes que l'on peut lui offrir. Avide, insatisfait, toujours affamé, il aime la fureur meurtrière, la haine pure que l'on ne peut éteindre que dans un bain de sang. Pour cette raison, il ne dédaigne pas combattre, du moins quand il est sûr d'avoir l'avantage; incertain, il saura aussi faire usage de diplo-matie. A la guerre, il utilise volontiers une épée gigantesque, trois fois plus grande que n'importe quelle épée humaine, et qui paraît fort déplacée entre ses doigts fins de jouvencelle.

Comme le montre son surnom, Xiombarg est le maître de la haine, cette rage farouche qui prend possession de vous, vous dévore le coeur et vous oblige à commettre des actes involontaires. La haine est une énergie, une source de pouvoir pour celui qui peut la provoquer et la manipuler. Alchimiste subtil de la colère, Xiombarg sait en jouer et grâce à elle mener les peuples.

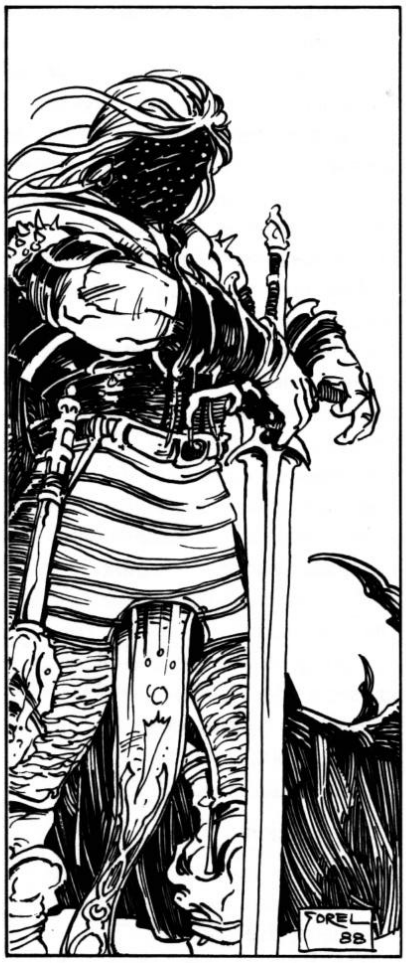
Gains d'Elan:

2 Pour chaque âme humaine offerte.
1D4 Pour chaque action réalisée sous le coup de la colère ou de l'emportement.
2 Pour s'être fait haïr d'une personne d'un abord plutôt modéré.

Mabelrode

le Sans Visage,
Roi des épées.

Avec Chardhros et Slortar, Mabelrode est un des plus puissants des ducs-démons. Il forme le sommet de la triade des épées.



Silencieux, glacé, terrible...

Il apparaît en général comme un homme jeune et musclé, vêtu richement de rouge et de noir, au visage invisible car perpétuellement masqué par une brume obscure et opaque. Il parle peu, mais s'exprime toujours avec une voix rauque et grinçante, très désagréable pour des oreilles humaines. Sa présence est déjà une épreuve douloureuse car il émane une force terrible et malsaine de son corps immobile.

Mabelrode porte en lui la peur, la terreur abjecte qui vous noue les entrailles sans raisons. Silencieux, glacé, terrible, Mabelrode est comme l'ombre de la mort. Un messager inhumain et surnaturel dont la présence ne peut signifier que terreur, danger et destruction. Il focalise toute l'horreur que l'on peut éprouver face à l'inconnu, tout ce qui est différent de nous, et par là-même, terrible et périlleux.

Le roi des épées aime à semer le désordre et la panique, et il exige que ses adorateurs fassent de même. C'est un duc violent, mais qui combat très rarement. Personne n'a jamais pu voir son visage; certains disent que l'on ne pourrait survivre à une telle vision car sa face est censée refléter le Chaos ultime, un univers impossible où l'Entropie régnerait sans partage.

Mabelrode répond rarement aux suppliques de ses adorateurs; il est inconstant, orgueilleux et brutal. Il daigne parfois apparaître dans notre monde, mais uniquement quand il juge sa présence nécessaire et indispensable. On le voit parfois sur le dos d'un démon de voyage affectant la forme d'un cheval noir à six jambes dépourvu de tête. Il porte alors au côté sa grande épée et une masse de fer noir.

Le roi des épées est particulièrement révéré à Ménilboné, à Eshmir (où il est une des divinités majeures) et à Argimiliar. Ses prêtres sont relativement nombreux.

Gains d'Elan:

1D4 Pour avoir semé la peur, le désordre, la panique.
2 Pour avoir manipulé quelqu'un par la peur.

Chardhros le Faucheur

le moissonneur d'âmes.

Chardhros est la divinité tutélaire de Pan Tang, le Théocrate est son principal agent sur Terre. C'est donc un duc-démon important qui affirmera sa puissance dans les années qui suivront la chute d'Imrryr.

Il apparaît le plus souvent comme un homme d'âge mûr, musclé, très grand, avec une épaisse barbe noire et fourchue. Une lumière diffuse semble émaner de la cape grise, salie et déchirée qu'il porte par dessus des

vêtements brodés d'or de la plus belle qualité. Il tient toujours une grande faux recourbée à la lame étincelante, celle qui lui a valu son nom.



Cruel, dépravé, coléreux...

Chardhros est le faucheur d'âmes, le mal incarné, le porteur de mort. Cruel à l'extrême, dépravé au-delà de toute limite, il n'aime rien moins que la torture et la souffrance, ce qui bien sûr ne peut que le rendre aimable aux Pan Tangiens.
Par là même, Chardhros a de nombreux adorateurs, ce qui en fait un des plus grands parmi les ducs infernaux. Il exige qu'on le serve bien et qu'on lui apporte les âmes dont il se délecte. Pour lui plaire, il faut répandre le Chaos dans le monde en son nom car il a des désirs d'hégémonie; il faut torturer les faibles, dominer par la souffrance et la terreur. Car le Faucheur adore la violence gratuite, le mal sous toutes ses formes, la bassesse d'esprit, la fange, le vice, l'immoralité. Il hait par dessus tout ce qui est pur ou innocent, il déteste toute paix, tout bonheur. Les ténèbres, la peur, la douleur, la mort et le sang peuvent seuls lui convenir.
Tous ses adorateurs savent qu'il est exigeant, coléreux, insatisfait, perpétuellement enragé et aigri parce qu'il sait qu'il ne peut dominer tout ce qui existe, ce qui en fait un des plus féroces ennemis de la Loi. Certains ont remarqué avec justesse que Chardhros semblait parfois la synthèse des diverses facettes du Chaos; peut-être est-ce dû à la multitude de ses adeptes...
A Pan Tang, on célèbre chaque année la grande fête de Chardhros qui a lieu le huitième mois et dure pendant huit jours entiers. On ouvre les festivités en sacrifiant soixante-quatre vierges et soixante-quatre nouveau-nés à la divinité. Le temps passe ensuite en cérémonies, processions, orgies rituelles, sacrifices et jeux d'arène. On termine cette fête par la grande messe du Faucheur, où tout le peuple est invité à participer à une fête orgiaque, et où après le sacrifice de huit vierges de noble naissance, on pratique un cannibalisme rituel pendant que les vestales sacrées de Chardhros, prêtresses du culte, se livrent à des exercices obscènes avec des esclaves et des animaux. Les jeunes prêtres sont ordonnés pendant cette période.
Le Faucheur est également adoré à Dharijor, mais plus pour imiter Pan Tang que par goût véritable, et à Pikarayd où la secte des Lames de Sang, de redoutables guerriers-assassins, lui voue un culte particulier.

Gains d'Elan:
1 Pour chaque personne désemparée exécutée (veuve, orphelin, aveugle, etc).
1D4 Pour chaque objet d'art détruit.

Slortar l'Ancien

le plus vieux des dieux.

C'est le plus ancien des ducs-démons, celui qui fut le premier, première essence incarnée du Chaos originel. Aujourd'hui, Slortar est un peu oublié et assez peu adoré, mais il reste plein d'orgueil et de suffisance.
Il apparaît généralement (quand il daigne apparaître) comme un jeune homme svelte et beau; il a les cheveux blonds, les yeux clairs, et il se vêt de riches habits surchargés d'or, de bijoux, de fines broderies extravagantes, de dentelle et de rubans. Il aime se maquiller et utiliser des parfums capiteux et lourds.
Slortar se comporte avec théâtralité, parle d'une voix haute et orgueilleuse. Il aime paraître, et choisit avec attention chacun de ses mots et gestes. Rien n'a d'importance sauf séduire et impressionner. On pourrait dire sans exagérer qu'il est cabotin, plus cabotin encore que ne peut l'être Arioch.
Il prend parfois aussi l'apparence d'une brume dorée au parfum lourd et insistant. Slortar aime la servilité, tout ce qui peut flatter son orgueil immense. Il est le plus grand des ducs, le plus sage, le plus puissant, le plus beau, mais aussi le plus jeune, du moins aime-t-il qu'on le lui dise. Etant un parangon de beauté, il déteste tout ce qui pourrait lui faire ombrage, il aime détruire tout ce qui est beau et il apprécie tout particulièrement la torture raffinée de jeunes enfants pour se repaître de leur innocence. Il adore en général la douleur et la souffrance. Ses adorateurs sont relativement peu nombreux, en général faibles ou frustrés, ils trouvent en leur dieu un modèle. C'est à Pan Tang que l'on trouve ses temples; dans les autres nations, il reste un duc mineur.

Gains d'Elan:
1D4 Pour toute souffrance causée inutilement.
2 Pour toute beauté gâchée, détruite, abimée.

Eequor

Maîtresse de la Forteresse Impie, Héraut du Chaos.

Eequor dirige la Forteresse Impie, avant-poste du Chaos sur le plan des Jeunes Royaumes, opposé à Kaneloon. C'est un Duc-Démon mineur mais adoré et connu dans de nombreux endroits. Jusqu'à maintenant, c'est le seul Seigneur connu qui soit de sexe féminin, peut-être par similitude avec Myshella. Servante de l'Entropie, Eequor réside en permanence dans la forteresse car sa mission et son rôle sont de répandre le Chaos sur le monde et de gagner les humains à sa cause. A cet effet, elle met tout en oeuvre, constitue des armées, envoie ses prêtres en mission et complote. Pour elle le Chaos est la seule

solution viable, l'état naturel de l'Univers mais la Loi est forte et elle sait qu'il faut lutter âprement pour parvenir à ses fins. Rusée, travaillant dans l'ombre, prête à tout, on pourrait dire qu'elle n'a aucune moralité. Elle serait presque capable de s'allier avec l'Ordre pour une brève période si cela devait servir le Chaos à long terme. Elle a la conviction qu'un jour elle triomphera, non pas pour elle car le pouvoir ne l'intéresse pas, mais pour le triomphe de la "vérité". En fait Eequor est idéaliste et contrairement à beaucoup d'autres Ducs, elle n'agit jamais pour son propre compte.



Belle, marmoréenne, immorale...

D'autre part, elle est convaincue de son rôle à jouer dans la victoire de l'Entropie, les autres Seigneurs étant des pantins futiles qui ne pensent qu'à leur plaisir; aussi ne manque-t-elle pas une occasion de gêner, voire de s'opposer à la volonté de ses pairs, et notamment parmi eux Arioch, Slortar et Chardhros. Elle est par contre très proche de Narjhan et de Mabelrode.
Eequor ne dédaigne pas accorder son aide à tous les mortels qu'elle juge utiles à ses plans. Ainsi, ses prêtres et surtout ses agents sont très nombreux. Chacun d'eux prend ses ordres directement auprès de la Maîtresse de la Forteresse et n'a pour but que de la servir le mieux possible, avec parfois une grande servilité puisque Eequor ne tolère pas l'échec.
Eequor apparaît comme une femme grande et mince, d'une grande beauté, à la peau laiteuse et aux traits délicats. Elle se vêt de longs voiles noirs et de bijoux d'argent qui mettent en valeur son corps marmoréen. Sa longue chevelure sombre descend jusqu'à ses reins. Parfois son visage peut devenir monstrueux mais elle préfère généralement garder une apparence agréable et s'exprimer avec une voix douce et persuasive.
Eequor est bien sûr adorée dans la Forteresse où se trouvent la plupart de ses temples, mais aussi à Eshmir, Pikarayd et Argimiliar. Le Théocrate de Pan Tang ne reconnaît pas les prêtres d'Eequor car,depuis toujours, une grande inimitié règne entre elle et Chardhros. On dit que la déesse habite quasiment en permanence dans la citadelle, vivant dans un grand palais de pierre noire, servie par le collège des Diacres Démoniaques et protégée par l'élite des Guerriers du Chaos.

Gains d'Elan:

5 Pour avoir tué un prêtre de la loi
8 Pour avoir tué un agent de la loi
1D10 Pour chaque nouveau temple fondé
2 Pour chaque nouveau fidèle converti au Chaos

Skarakwa
seigneur des vouivres.

Skarakwa est un Duc-Démon mineur qui fut adoré à Melniboné dans les temps anciens. Il est celui qui a découvert l'existence des Dragons et les a répandu sur les plans du Multivers et plus particulièrement dans les Jeunes Royaumes. C'est également lui qui a permis aux Melnibonéens de les apprivoiser.
Il apparaît généralement comme un homme grand et maigre avec une tête de dragon grimaçante. Il porte une armure noire d'où émergent deux grandes ailes de cuir. Sa voix est rauque et désagréable.
Skarakwa est brutal et rusé, violent et emporté. Il déteste les hommes et tolère les Melnibonéens pour leur cruauté et l'amour qu'ils portent aux dragons.



Brutal, rusé et emporté...

Aujourd'hui il ne compte plus guère d'adorateurs et le seul temple qui lui est consacré se trouve à Imrryr.

Gains d'élan:

1D5 pour chaque combat effectué sur le dos d'un dragon
1D8 Pour chaque cité détruite par le feu
2 pour avoir réveillé un dragon

Malchin
seigneur du mal, le Duc lépreux.

Malchin est le Seigneur de la maladie, le maître de la mort qui rampe. Insidieux, invisible, insoupçonné, il répand la peste, le choléra, innocule la rage aux bêtes, infecte les filles de petite vertu et pourrit les blessures des guerriers, de son souffle mortel. Il est le père des rats

et de la vermine, il est répugnant, inhumain et fou. Il détruit la vie de la façon la plus ignoble qui soit; il est si assoiffé de sang, si acharné à éteindre la moindre étincelle de joie, qu'il lui faut massacrer toujours plus. Quelle arme plus belle alors qu'une épidémie ?



Répugnant, inhumain et fou...

Malchin apparaît comme une créature au visage squelettique et blanchâtre, au corps bouffi de putrides exhalaisons, couvert de parasites répugnants, boursouflé de pustules noirâtres, de bubons suintants, de plaies purulentes. Il porte une grande cape noire humide et déchirée et il règne autour de lui un froid glacial qui nécrose les chairs et gèle les âmes. La voix du Seigneur du Mal est horrible, rauque, cassée.Parfois il affecte l'apparence d'un jeune homme beau et bien vêtu mais dont le visage n'est qu'une énorme plaie gangrénée. Malchin est un seigneur puissant et reconnu mais toujours craint, même par ses pairs; sa folie est totale, absolue et seule importe encore pour lui la destruction méthodique de ce qui, de près ou de loin peut avoir un rapport avec la loi. Il n'accepte aucun compromis et son verdict est toujours le même: la destruction totale. Ses armes sont redoutables car imparables et terriblement meurtrières. Malgré cela Malchin ne pourra jamais occuper une place de premier plan dans la hiérarchie chaotique car il est bien trop excessif dans le moindre de ses actes. Les adorateurs de Malchin sont extrêmement rares et tous affligés de quelque horrible maladie -lèpre, vérole, syphilis- qui en font de véritables vecteurs vivants. Tous les redoutent, les fuient et les tuent quand ils tombent entre leurs mains car ils sont des dangers pour l'humanité. Aucun temple de Malchin n'existe sur le plan des Jeunes Royaumes.

Gains d'Elan:
2 Pour toute personne infectée
6 Pour tout réservoir, récolte ou troupeau contaminés

Vezhan
le duc fou, seigneur des Ailes.

Vezhan est sans conteste un des ducs les plus chaotiques et les plus fous. Son comportement reflète cet état d'esprit: il est versatile, capricieux, dément; il peut passer en un clin d'oeil du rire à la rage meurtrière,sans raison apparente. Il est imprévisible à tous points de vue.
Il apparaît généralement comme un humanoïde de grande taille à la peau luisante, d'un jaune fuligineux, avec de grandes ailes dans le dos. Son visage grimaçant, ses traits tordus, tout dans sa physionomie inspire la folie. Il a des oreilles pointues, aucune pilosité sur le corps. Il ne porte jamais de vêtements, ni armes ou armure. Le seigneur Ailé a une voix rauque et grinçante, un comportement souvent étrange avec toutes sortes de tics gestuels et des paroles parfois dénuées de sens.
De par sa nature profondément chaotique, le seigneur des Ailes ne peut rester en place et voyage sans cesse d'un plan à l'autre, au hasard et à l'aveuglette. On peut le rencontrer n'importe où et à peu près n'importe quand.
Vezhan aime que ses disciples, ses adorateurs, fassent de même et agissent à sa façon, de manière parfaitement chaotique sans jamais se préoccuper des conséquences. Il va sans dire que leur nombre est réduit; les exigences de Vezhan sont très astreignantes et difficiles à vivre pour un simple humain, dans une société qui n'est pas prête à l'accepter. De plus, l'inconstance du duc ne contribue pas à le rendre sympathique: un adorateur ne peut jamais savoir comment son seigneur entendra une prière qui lui est adressée. Il pourra se montrer furieux comme conciliant, ce qui constitue bien sûr un sérieux obstacle à une bonne compréhension.
Vezhan n'est adoré qu'à Phum par une secte de prêtres-guerriers particulièrement redoutables que l'on appelle les Prêtres Fous ou les Assassins Ailés, et par une minorité de soldats de la Forteresse Impie.

Gains d'Elan:
3 Pour avoir semé le désordre et la confusion
1D4 Pour toute action irraisonnée et folle pouvant avoir des conséquences graves

Narjhan
seigneur des mendiants.

Ce duc est couramment appelé le seigneur des mendiants ou de la misère, car il est celui qui aime corrompre, réduire à l'impuissance, mutiler... Comme Chardhros ou Slortar, il hait particulièrement tout ce qui est beau et pur, tout ce qui est ordre et paix, mais contrairement à ses compagnons, il n'apprécie pas la destruction. Cela ne peut lui apporter aucune joie: détruire n'est qu'un châtiment sans saveur. Non, Narjhan aime trop la souffrance et la douleur pour les gâcher si vite. Sa cruauté est bien trop grande pour se satisfaire d'un si maigre plaisir. Il veut goûter pleinement sa vengeance!
Quelle plus belle torture alors que de mutiler, de blesser, de marquer à jamais la chair si faible ? Quel plaisir de voir ensuite ramper ces misérables larves humaines, infirmes à jamais et pour qui la vie sera bien pire que la mort!
Narjhan est ainsi devenu le seigneur des mendiants, le maître qu'ils aiment et détestent à la fois car c'est à lui qu'ils doivent leur déchéance. Ils sont ses créatures, ces monstruosités humaines qui souillent le monde. Rejetés du monde pour leur faiblesse, différents, effrayants, ils ont fait de leur malheur une bannière qu'ils brandissent à la face

des Jeunes Royaumes comme le sceptre terrifiant de leur puissance. Plantés comme un abcès au nord de Vilmir, Nadsokor est la seule ville à abriter des temples dédiés à Narjhan.
Le seigneur de la pourriture apparaît toujours comme un homme de grande taille entièrement dissimulé par une armure de plaques noire et un casque à la visière fermée, les deux décorés de figures démoniaques. Il parle d'une voix creuse et sourde qui résonne étrangement à l'intérieur de son heaume. Avare de paroles et de mouvements, il est froid et monolithique, terrifiant chevalier de l'enfer.
Narjhan hait tout particulièrement Tanelorn car elle est le symbole de tout ce qu'il abhorre. Il n'a qu'un seul but, la détruire, et au cours des siècles, il a lancé de nombreuses attaques (toujours indirectes, bien sûr, car il ne peut s'impliquer ouvertement) contre la ville blanche, et ceci sur tous les plans du Multivers où il a quelque pouvoir. A l'époque d'Elric, il a aidé une fois Theleb K'aarna à invoquer les hommes reptiles de Pio, puis a lancé la meute hurlante des mendiants de Nadsokor sur les murs de la cité, à chaque fois dans le but de la mener à bas. Mais il a échoué, comme toujours dans le passé. Tanelorn est devenu son obsession, son cauchemar, une douleur qui le ronge et qu'il ne peut éteindre.
Peut-être est-il condamné à jamais à poursuivre cette lutte inutile, peut-être continue-t-il, à petite échelle le combat contre la Loi... Quoi qu'il en soit, il lancera toujours attaques sur attaques contre Tanelorn.
Les adorateurs de Narjhan ne peuvent être que corrompus, au sens physique et moral, et c'est pour cela que ce sont les mendiants qui le révèrent la plupart du temps.

Gains d'Elan:
2 Pour chaque personne mutilée et contrainte de vivre comme un mendiant
15 pour chaque attaque menée contre Tanelorn

Pyaray

l'horreur tentaculaire qui murmure d'impossibles secrets, Commandant de la flotte du Chaos.

Pyaray est un des plus anciens ducs-démons, mais non un des plus puissants malgré le grand nombre de ses adorateurs. On pourrait même le considérer comme mineur, vu sa stupidité.
Grand commandant de la flotte du Chaos, constituée des navires qui ont fait naufrage et menés par les marins noyés, Pyaray est le symbole de l'océan destructeur, ennemi de l'homme qu'il engloutit et dont il ronge lentement le corps dans le silence des profondeurs.
Il est l'adversaire féroce de Mardek, le dieu de la Loi, et l'ennemi mortel de Pozz-Man-Llyr.
La flotte du Chaos est terrible et puissante. Ses navires gigantesques croisent normalement dans les profondeurs abyssales, mais elle remonte parfois à la surface pour servir le Chaos. Les vaisseaux immenses, formés de la substance même du Chaos et dirigés par les cadavres animés et à demi dévorés des marins malheureux, sont alors les plus redoutables qui puissent exister. Aucun bateau humain ne peut leur tenir tête.
Pyaray apparaît toujours comme une pieuvre ignoble et gigantesque, de couleur rouge sang, aux multiples yeux globuleux. Il porte enchâssé dans le front (enfin, ce qui lui tient lieu de front !) une pierre d'un bleu luminescent.
Il aime combattre et se sert de ses tentacules pour attirer ses victimes jusqu'à sa gueule terrifiante. Le joyau qu'il porte semble être son seul point faible; en effet, si on le brisait, Pyaray serait banni à jamais du plan des Jeunes Royaumes.
Ce duc est un démon sans grande intelligence qui aime la violence pour toutes les âmes qu'il peut prendre. Il demande peu de choses à ses adorateurs car ces derniers l'intéressent peu; par contre, il apprécie particulièrement qu'on lui sacrifie des êtres humains en les noyant dans la mer.
On pourrait définir plus simplement Pyaray en disant que c'est une brute sanguinaire. Il est adoré principalement à Pan-Tang et le fut à Melniboné dans les temps anciens.

Gains d'Elan:
10 Pour chaque navire envoyé par le fond en haute mer
1 Pour chaque personne noyée en haute mer

Voroon

seigneur des Ténèbres.

Voroon est le seigneur de la nuit, le patron des voleurs et des assassins, de ceux qui pratiquent moeurs et activités nocturnes par goût ou obligation. La noirceur, les ténèbres sont les marques du Chaos. Dans l'obscurité glacée, nul ne voit briller la lame froide du tueur, nul n'aperçoit la cordelette meurtrière de l'étrangleur; dans les ténèbres, tous vont silencieux et invisibles vers de mystérieuses destinées.



Fourbe, silencieux, hypocrite...

Voroon en est le roi car il aime en tout la subtilité, les faux semblants, la tromperie, l'hypocrisie: comme Arioch, il préfère toujours la ruse à la force brutale; mais contrairement à lui, il affectionne la discrétion plutôt que le clinquant, le silence plutôt que les mots, et non pas l'orgueil, mais une sobre efficacité, non pas la flatterie, mais une dévotion véritable et silencieuse.
D'ailleurs Voroon parle peu et ne trahit presque jamais sa présence; il peut, un instant, être une silhouette vaporeuse, et l'instant d'après, se noyer dans les

ombres. Jamais il n'impose sa volonté, jamais il ne se montre dans toute sa puissance de duc-démon. Le sage sait attendre son heure, il ne frappera qu'au moment propice même si sa vanité doit en souffrir.
Le seigneur des ombres apparaît généralement comme un homme d'âge mûr, aux traits réguliers, à la peau d'un noir de jais, et aux yeux verts sans pupilles. Ses longs cheveux sont d'un gris bleuté et il se vêt habituellement d'un grand manteau de soie noire marqué sur le coeur de l'emblème du Chaos. Voroon a une forme humaine, mais des jambes de bouc qu'il essaie de dissimuler sous sa cape pour une raison inconnue de tous. Il parle avec une voix basse, douce et pénétrante, parfois à la limite de l'audible.
Les adorateurs de Voroon sont nombreux, quoique bien peu de temples lui soient effectivement dédiés. C'est dans les cités que l'on en trouve le plus, voleurs, assassins, prostituées, habitants de l'ombre. Le seigneur des Ténèbres apprécie tout particulièrement qu'on lui sacrifie un amant ou une maîtresse en lui tranchant la gorge pendant l'acte d'amour, nécessité cruelle mais très suivie par ses adeptes. Il répond d'ailleurs souvent à leurs suppliques car il aime les humains pour leur esprit retors apte à imaginer d'ingénieuses machinations.

Gains d'Elan:
1D4 Pour chaque amant ou maîtresse égorgée sur sa couche.
1 Pour chaque meurtre exécuté par surprise ou dans le dos.
4 Pour avoir conçu et mené à bien une machination destinée à tuer un grand nombre de victimes.

Balan
Maître de la parole.

Balan est le maître de la parole; c'est un excellent orateur à la voix chaude et persuasive qui sait toucher le coeur de son auditoire. Il préfère en toutes choses la diplomatie à la force brutale. Sa langue de fiel enduite de miel aime semer le trouble dans les esprits, distiller un subtil venin qui obscurcit l'âme de ceux qui ont la folie de prêter l'oreille à ses paroles.

Balan est un des ducs-démons les plus importants et peut-être le plus puissant car il sait manipuler les autres seigneurs du Chaos et les utiliser à ses fins. Seuls Arioch et Voroon savent lui échapper car eux aussi utilisent les mêmes pièges trompeurs. Intelligent, habile, le maître de la parole est très dangereux car sous cet aspect si sympathique se cache un des esprits les plus torve, un ennemi féroce de la Loi, mais qui, par lâcheté ou réserve, préfère cacher sa véritable nature derrière un masque d'apparente bonté. Obséquieux, flatteur, poli, raffiné et choisissant ses mots avec soin, il sait jouer, en fin psychologue, de tous les registres. Pratiquement impossible à prendre en défaut, il vaut mieux le fuir que de l'affronter sur son propre terrain où il reste le maître incontesté.
Mais malgré cette façade toute de douceur et de bonhomie, Balan est un être aigri et envieux, avide de sang et d'âmes. Il a un goût immodéré pour la douleur, au moins égal à celui de Narjhan et il se délecte de savantes et perverses tortures où les victimes sont blessées dans leur chair et dans leur âme. Qu'il entende un seul cri de souffrance et il abandonnera son masque sympathique pour redevenir cette créature avide de jouissance malsaine. Balan se sent faible et par conséquent il aime dominer, montrer sa puissance.
Physiquement il apparaît souvent comme un jeune homme blond et élancé, d'une incroyable beauté, vêtu d'habits simples mais beaux aux couleurs chatoyantes. Il étudie avec soin chacun de ses gestes et arbore toujours un sourire accueillant. Cette apparence si merveilleuse peut toutefois sembler artificielle et quelque peu exagérée. Balan compte un grand nombre de fidèles et ses temples sont nombreux à Melniboné, Pan Tang et Dharijor, mais il accorde rarement son aide à ceux qui la lui demandent; il préfère convaincre son interlocuteur de la futilité de ses suppliques.

Gains d'Elan:
1 Pour chaque victime torturée
4 Pour chaque personne manipulée uniquement avec des mots

Maluk
seigneur du vice.

Maluk apparaît souvent comme une femme d'une grande beauté, nue ou peu vêtue, outrageusement maquillée, le regard pervers, ou bien, parfois, comme un homme velu et cornu, à la bouche et aux yeux ardents.
Maluk adore avant tout le mal sous toutes ses formes et plus particulièrement le vice, l'anarchie la plus complète, l'avilissement de toutes les valeurs humaines, le sordide et le pervertissement de l'amour ramené à une simple action physique proche de la bestialité. L'immoralité, la corruption, l'obscénité, tout cela charme le seigneur du vice. Féroce ennemi de la Loi et des humains, trop loyaux à son goût, Maluk a compris qu'il ne pourrait pas lutter efficacement et détruire l'Ordre à lui seul; aussi puisqu'il ne peut l'annihiler, va-t-il le rabaisser, le mutiler, le pervertir pour en faire une chose proche de l'Entropie. C'est pour cette raison qu'il aime le vice car il avilit l'homme, il détruit en lui la parcelle d'humanité qui pouvait le rapprocher de la Loi.
Maluk ne lutte jamais de front, son combat est plus insidieux, plus dangereux et plus facilement couronné de succès.
Maluk est un duc relativement mineur mais qui compte un grand nombre d'adorateurs. Ses temples sont plus rares et n'existent qu'à Pan Tang - où ses prostituées sacrées sont fort célèbres - et dans la Forteresse Impie. Il est peut-être parmi les seigneurs du Chaos celui dont l'esprit, quoiqu'il puisse en dire, est le plus proche des humains et il lui est donc facile de parvenir à ses fins. Pour lui la mort n'est pas une finalité et il est en cela proche de Narjhan, mais la souffrance importe peu; il est des douleurs plus délicieuses pour son esprit dépravé: car Maluk ne cherche pas véritablement le triomphe du Chaos. Non, il ne cherche en fait que la jouissance, le simple plaisir de faire le mal, le plaisir de se vautrer dans la fange et de corrompre ce qui est pur. Il n'a aucune arrière pensée: pas de vengeance, pas de haine, pas de jalousie; c'est en fait un pur jouisseur aux goûts des plus malsains.

Gains d'Elan:
2 Pour toute action obscène ou bestiale.
5 Pour avoir souillé une personne, un être, un objet, un lieu pur et préservé.

Zorin
seigneur de la guerre.

Zorin apparaît comme un humanoïde de quatre mètres de haut, énorme, titanesque, terrifiant, vêtu d'une armure surchargée de gravures et de décorations baroques entièrement peinte en rouge. Il porte un heaume orné de deux ailes de dragons déployées et paré sur le devant d'une grille d'où s'échappent des flots de sang noir à chaque fois que Zorin parle. Il s'exprime d'ailleurs avec une voix horriblement rauque et grave. Des jets de vapeur montent de son armure au moindre de ses mouvements. Au côté, il porte une énorme épée à deux mains dont la lame dentelée semble chauffée à blanc, ainsi qu'une hache de bataille marquée de l'emblème du Chaos.
Zorin est le seigneur des guerriers, des soldats et de ceux qui aiment les champs de bataille, le bruit du combat, les hurlements des blessés et le cri des charognards. Pour Zorin seul le combat compte; il est inutile de se torturer l'esprit et de s'embarrasser de subtilité: il faut détruire l'ennemi sans attendre, par l'action violente. Tout le reste n'est que stupidité.
Et puis quel plaisir de détruire, de répandre le sang, quelle merveilleuse exaltation! Tuer, tuer encore et encore... Zorin est idiot, excessivement cruel et borné. C'est un dieu peu satisfaisant pour ceux qui ne sont pas des soldats ou des conquérants. C'est pour cette raison qu'il n'est adoré qu'à Pan Tang, Dharijor et surtout Pikarayd.

Gains d'Elan:
2 Pour chaque ennemi tué en combat.
1D5 Pour chaque participation à une grande bataille.

Checkalakh
le Dieu brûlant.

Il y a relativement peu à dire sur Checkalakh: enfermé dans le labyrinthe de Nadsokor par Donblas le Justicier voici plusieurs siècles, il ne compte plus d'adorateurs ou de prêtres. Il sera d'ailleurs définitivement détruit par Elric et Stormbringer. Checkalakh apparaît sous la forme d'une silhouette humaine faite de flammes, à la voix ronflante comme un feu de cheminée. Il aime détruire, ravager, dans une folie meurtrière, une rage inassouvible de faire du monde une ruine fumante.
Il a peu d'intelligence et peu de pouvoir, et n'en avait guère plus du temps où il était encore libre.

Balo
le Bouffon du Chaos.

Balo est sûrement un des êtres les plus mystérieux qui existent. Si l'on est certain qu'il appartienne bien au Chaos, on n'est pas sûr qu'il soit vraiment un duc-démon: il ne serait que le bouffon des puissances de l'Entropie. En effet, ses actions, ses préoccupations, ses manières, sa façon d'être, tout diffère de ce que l'on rencontre souvent chez les serviteurs du Chaos. Balo est différent, subtilement différent...



Grotesque, narquois, irrespectueux...

Le Bouffon traite avec sérieux ce que les ducs-démons considèrent comme insignifiant et avec insouciance ce qu'ils considèrent comme important. Il aime à se distinguer, à provoquer, à se moquer de ses maîtres. Virtuellement, on peut dire que Balo n'est pas réellement chaotique, au vrai sens du terme, car si l'on parvient à s'adapter à sa mentalité tordue, on peut éventuellement prévoir ses réactions. Traiter avec lui reste de toute façon un exercice périlleux car rien n'a d'importance pour lui sinon de faire une plaisanterie cruelle ou un jeu de mot blessant. Il adore rire aux dépens de ses interlocuteurs.
En effet, le rire étant rare chez les sages de ce monde et chez les puissances du Chaos, Balo en a fait son étendard. Humour noir et sales blagues sont ses armes, et il ne manque pas une occasion de le rappeller à ses maîtres, ou à ses adorateurs! La vie du Bouffon est de ce fait dangereuse car il ne connaît pas de mesure et va parfois bien trop loin dans ses plaisanteries oiseuses, et met en colère les ducs-démons. Il est alors puni et se tient coi le temps de trouver un autre mauvais tour à jouer.
Balo est en fait une sorte de négatif perverti des seigneurs du Chaos; il aime à les copier pour mieux les ridiculiser et se moquer d'eux. Il ne respecte rien et n'a peur de rien, du moins c'est ce qu'il prétend. Personne ne sait pourquoi les ducs autorisent l'existence de ce petit nabot rigolard.
Physiquement, Balo affecte l'apparence d'un petit bonhomme assez laid, vêtu de tissus bigarrés, et portant une couronne extravagante. Son large visage rubicond est fendu par un perpétuel sourire. Il aime cet aspect grotesque qui le fait souvent sous-estimer - il joue toujours sur l'ambiguïté et l'équivoque -.
Les adorateurs de Balo sont rares et aucun temple ne lui est dédié. On considère souvent ses disciples comme des fous et des troubles-fêtes. Ils sont mal considérés et suspectés par tous; et le fait qu'ils affectionnent les mauvaises farces n'est pas pour les rendre plus sympathiques...

Gains d'Elan:
1 Pour chaque plaisanterie de mauvais goût effectuée au détriment de ses compagnons au cours d'une aventure.
2 Pour chaque nouveau jeu de mot trouvé au cours du jeu

Jean - Michel Ringuet

Les marais de la DEMENCE



On dirait que ça te gêne de marcher dans la boue ?

Ce scénario est destiné à un groupe de trois à cinq personnages débutants, mais incarnés par des joueurs expérimentés. Ceux-ci seront plus susceptibles d'apprécier une aventure où l'ambiance importe beaucoup plus que les scènes d'action, ce qui pourrait décourager des joueurs débutants ou ne connaissant pas l'univers de Moorcock. Enfin, ce scénario est facilement adaptable à d'autres jeux de rôles (Hawkmoon et Runequest notamment).

La cité des fols

Quelque part dans le marais des brumes, non loin du royaume de Shazaar, se trouve H'aslam, la cité des fols. Ici se rassemblent tous les déments, les pervers, les débiles et autres lunatiques des jeunes royaumes. Une seule loi y est reconnue: la déraison. Les habitants de H'aslam vénèrent Sharko, un des dieux morts, le dispensateur de la lèpre et de la folie. Celui-ci leur a jadis laissé une relique, le "Coeur du ciel", un énorme saphir qui (du moins le croient-ils) les aidera à trouver au delà des mers le pays de Cocagne, la terre promise des fous incurables.
Malheureusement, il y a quelques siècles de cela, la gemme fut brisée par un homme sain d'esprit, mais aveuglé par la cupidité, et qui détruisit la cité. H'aslam put être reconstruite, mais son emplacement fut désormais gardé secret. Et des fous de toute sorte cherchèrent dès lors les vingt Eclats Sacrés à travers tous les jeunes royaumes. Peu à peu, dix-neuf furent récupérés et ramenés à H'aslam, mais le vingtième resta longtemps introuvable...

Le vingtième éclat
Le dernier éclat de la relique était en la possession d'un noble melnibonéen vivant à Imrryr. Après la chute de la cité qui rêve, il tomba entre les mains d'Urish, le roi des mendiants de Nadsokor. Celui-ci était au courant de la quête sacrée (n'étant pas très sain d'esprit lui-même), et il décida de l'échanger avec Eskhiroll, l'actuel prince des insensés, contre un antique grimoire de magie noire dont ce dernier n'avait que faire. Hélas, le messager chargé de ramener l'ultime éclat du Coeur du ciel à H'aslam était kleptomane et il décida de garder le bijou pour lui. Il ne profita pas longtemps de son forfait, car il fut tué peu après par des pillards. La bourse contenant la gemme et un message d'Urish à l'intention d'Eskhiroll parvint entre les mains d'un riche marchand vilmirien. Intrigué par les étranges propos du message, celui-ci se rendit à Aflitain, la capitale du royaume de Shazaar. C'est là qu'il fut attaqué par un autre sujet du prince des insensés, qui réussit à lui dérober message et joyau. Le vilmirien put cependant le blesser sérieusement avant de se mettre à hurler pour donner l'alerte. Le voleur s'enfuit dans les ruelles de la ville avec son butin, poursuivi par les gardes royaux, avant de finir par s'écrouler, agonisant, aux pieds d'un groupe d'étrangers.

Sous la lune pâle

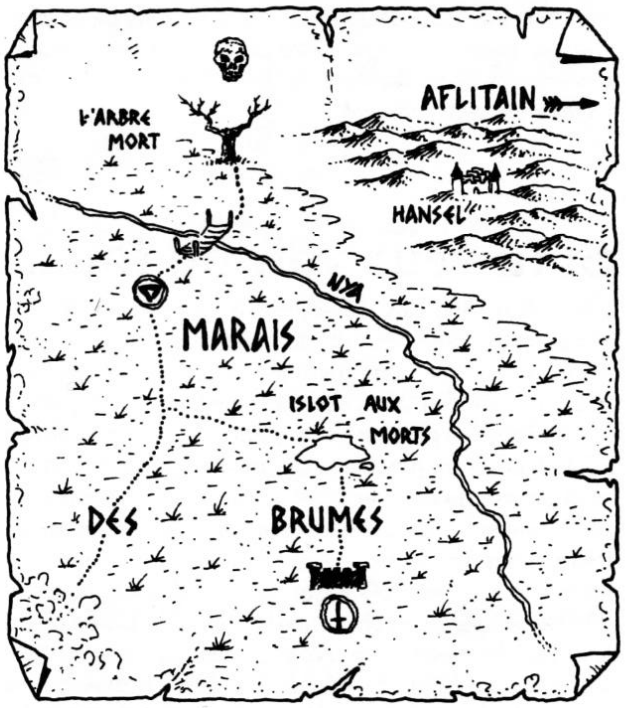
La nuit vient de tomber sur Aflitain, où les personnages-joueurs (ou PJs) se trouvent actuellement (peut-être ont-ils débarqué récemment). Sans doute ont-ils apprécié le calme de la capitale de Shazaar, et déjà épuisé les rares distractions qu'elle offre. Quoiqu'il en soit, ils déambulent dans les ruelles désertes par cette belle nuit d'été. Ils sont presque arrivés à leur auberge quand résonne un pas rapide derrière eux. Se retournant, ils voient s'écrouler à leurs pieds un homme vêtu d'une tunique jaunâtre déchirée et maculée de sang. Il perd des flots écarlates d'une profonde blessure au côté gauche.



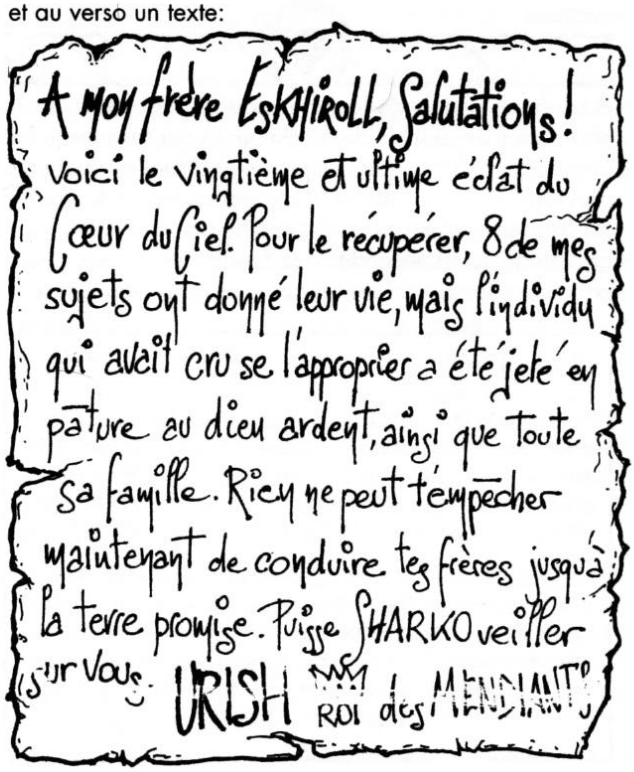
" Cet homme souffre ! "

Avant de mourir, il a tout juste la force de redresser la tête et de tendre au PJ le plus proche une petite bourse en cuir

en murmurant: "Je vous en prie... Portez ceci à mes frères...". La bourse contient un parchemin plié en quatre et une gemme azurée. Les PJs n'ont pas le temps d'en voir plus car une troupe de gardes royaux, les poursuivants de l'homme étendu à leurs pieds, débouchent d'une rue voisine. Ils n'ont plus qu'à quitter les lieux rapidement pour rejoindre leur auberge par un chemin détourné s'ils veulent éviter de graves ennuis avec la justice shazaarienne.
Une fois à l'abri dans leur chambre, ils peuvent enfin examiner précisément leur butin. La gemme est un gros saphir qu'ils peuvent estimer à 40000 GB (*Evaluer un trésor*). Quant au parchemin, il porte au recto une carte grossière de la partie nord du marais des brumes:



et au verso un texte:



Le joueur qui réussira un jet critique sous *Connaissance de la musique* se souviendra d'avoir déjà entendu parler de Sharko comme étant un des anciens dieux morts.
Si les PJs décident de suivre les indications de la carte (que ce soit pour récupérer le "Coeur du ciel" en entier ou au contraire restituer l'éclat en leur possession) ou non, ils ont intérêt à quitter la ville au plus vite. En effet, dès le lendemain matin, la garde royale va se mettre à rechercher activement un groupe d'individus suspectés de détenir un joyau d'une grande valeur dérobé à un riche négociant de Vilmir.

En route pour le marais

Le voyage jusqu'à Hansel s'effectue sans incident et les plaines et les basses collines de Shazaar sont même agréables à traverser en ce début d'été. Hansel est un village d'une centaine d'habitants, juché sur une colline qui domine les marécages brumeux. C'est le dernier endroit où les PJs pourront se ravitailler, particulièrement en eau potable.
Les villageois tenteront de les dissuader de s'aventurer dans cette étendue de vase pestilentielle et leur raconteront maints contes effrayants, comme par exemple les hurlements et les rires déments que l'on peut entendre les nuits de pleine lune, les guerriers téméraires qui ne sont jamais revenus ou les ombres qui se glissent hors des brumes et enlèvent parfois les enfants.

Les marais de la démence



Ce lieu accueillant porte bien son nom. Il s'agit d'une vaste étendue de vase nauséabonde dans laquelle croît une épaisse végétation composée de hautes fougères, de joncs, et de quelques rares arbres à l'écorce gluante et verdâtre. Toute la zone est recouverte d'une brume lumineuse et mouvante qui empêche de voir au delà d'une dizaine de mètres.
En suivant les bords du marais en direction du nord sur environ vingt kilomètres, les PJs trouveront facilement l'Arbre Mort. C'est un vieil arbre dont les deux uniques branches forment un Y avec le tronc, et sur lesquelles ont été cloués des crânes (humains et animaux). Ils devront abandonner ici leurs chevaux (s'ils en avaient) pour s'enfoncer dans les marais. En effet, un semblant de piste herbeuse et détrempée débute entre les racines tentaculaires de l'arbre mort.En pénétrant dans cet enfer, ils seront frappés par une odeur douçâtre de pourriture et par le silence oppressant qui y règne. Les rares bruits qui leur parviennent, déformés et assourdis par la brume, n'en sont que plus inquiétants: cris déchirants, bruits de végétation piétinée... De plus, il leur semblera voir des ombres terrifiantes prêtes à surgir du brouillard environnant.
Se déplacer sur le sentier herbeux n'est pas chose facile. En effet, la visibilité est très limitée, le terrain bourbeux et

la piste aléatoire. Il est nécessaire d'avancer en file indienne en prenant garde aux trous d'eau et aux sables mouvants. Si celui qui marche en tête ne prend pas de précaution (comme un simple bâton pour tâter le terrain devant lui), il a 65% de chance de s'enfoncer dans les sables mouvants et 35% de tomber dans un trou d'eau (*tirez les deux pourcentages séparément toutes les deux heures de progression*). Si quelqu'un tombe dans les sables mouvants, tirez 2D4+2 pour savoir le nombre de rounds qu'il lui faudra pour s'enfoncer complètement s'il reste immobile. S'il se débat, gesticule ou tente de se rattraper à une racine qu'il croit à sa portée, diminuez ce nombre de 2 à 3 rounds ou même de la moitié. Seuls ses compagnons peuvent faire quelque chose pour lui, ils doivent pour le sauver lui lancer une corde puis le tirer hors de la zone (*la résistance propre du marais sera déterminée par 5D8*). Si c'est dans un trou d'eau que trébuche un aventurier, il devra réussir un jet de *Culbuter* pour garder son équilibre, sinon il tombera la tête la première dans l'eau croupie. Dans ce cas, un jet de chance déterminera s'il boit la tasse (*et perd 1D2 points de vie*) ou non.

Vers la fin du premier jour, les PJs arriveront à la rivière Nya, un ruisseau boueux de trois mètres de large qu'ils franchiront grâce à un pont rudimentaire formé de deux troncs d'arbres à moitié pourris. Les troncs sont très glissants et un jet d'*Equilibre* avec un bonus de 10% sera nécessaire pour ne pas tomber. L'eau est glacée, mais le courant n'est pas très fort (*Nager +20%*).



"Les cauchemars viennent endolorir notre halte ."

Deux heures plus tard, il fera trop sombre pour continuer et les PJs devront s'arrêter pour passer la nuit. Hélas, il sera impossible de trouver un endroit sec pour se reposer et également impossible de faire un feu. Ils devront se résigner à manger froid et à se coucher dans la boue glacée du chemin en espérant dormir quelques heures. Ils s'endormiront rapidement car les brumes qui recouvrent cette partie du marais agissent comme somnifère sur ceux qui restent inactifs plus de dix minutes (*ceci est valable aussi durant le jour*). Les guetteurs devront réussir un jet sous (*CONx2*) ou ils s'endormiront pendant leur tour de garde. Leur sommeil ne sera guère réparateur: il sera peuplé de cauchemars effroyables où les PJs se verront nus et désarmés, poursuivis par d'horribles créatures dans des paysages divers, mais rappelant de près ou de loin les marécages où ils se trouvent (par exemple une forêt putride sous la neige, ou une ville en ruines recouverte de brume). Chaque cauchemar devra être personalisé pour chacun des joueurs et se répétera les nuits suivantes avec des développements différents.

Si tu veux voir un fou...

Une pluie fine les réveillera le lendemain matin. Entièrement trempés et la tête douloureuse, ils s'apercevront que leurs provisions ont presque entièrement disparu. Faites leur alors effectuer un jet de *SAN*. Ceux qui le réussissent ne perdent qu'un point, les autres en perdent 1D4+1 et seront parcourus de frissons glaçés à chaque bruit bizarre qu'ils entendront (et qu'ils seront parfois les seuls à entendre) durant la journée. Quelques heures après s'être remis en route, les PJs arriveront devant une étendue d'eau peu profonde et couvertes de joncs poussant frileusement serrés les uns contre les autres. La piste s'arrête ici. S'il cherchent bien (*Voir à demi-pourcentage ou Chercher à -10%*), ils découvriront une grosse pierre recouverte de mousse jaunâtre sur laquelle est gravée le symbole:



A quelques mètres de là sur la gauche, débute un autre sentier boueux semblable à celui qu'ils ont suivi jusqu'ici. C'est alors qu'un serpent se précipitera sur l'aventurier le plus proche pour le mordre (*il a 95% de chance de toucher dû à la surprise*) avant de disparaître parmi les joncs, tout ceci en quelques secondes. Les PJs qui chercheraient à le poursuivre tomberont sur un banc de sables mouvants.

Le serpent

Sa morsure entraîne la perte d'un point de vie et celle, momentanée (4 jours) de 4 points dans les caractéristiques *FOR* et *DEX* (*penser à modifier les compétences en conséquence*). De plus, sa victime aura fortement tendance pendant le reste de la journée à voir des serpents grouiller à ses pieds, sortir des sacs de ses compagnons et..., ce qui la mettra dans un état de terreur aigüe.

Un jet de Premiers Soins réussi, effectué tout de suite après la morsure, permet de réduire la perte en caractéristiques à 2 points pendant 2 jours seulement, mais les hallucinations demeureront. Seul une réussite critique pourra en réduire la durée à quatre heures. Un échec total provoquera la perte définitive d'un point de *DEX* en plus des symptômes normaux.



Le reste de la journée se résumera à marcher sous la pluie le ventre creux. Le soir venu, ils seront heureux de s'arrêter pour terminer leurs maigres vivres et tenter de prendre quelque repos. Le sommeil viendra facilement, mais sera peuplé de cauchemars encore plus horribles que ceux de la nuit précédente.

...Regardes-toi dans un miroir.

A l'aube, la pluie aura cessé, mais la température, déjà élevée la veille, leur paraîtra maintenant anormalement étouffante. Faites leur effectuer à nouveau un jet sous la *SAN* qui leur fera perdre 2 points s'il est réussi et 1D6+2 sinon. De plus, les PJs qui échoueraient à ce jet se sentiront incapables de supporter plus longtemps leurs habits gluants et se dévetiront entièrement. Tout ce qui est trop encombrant devra être abandonné sur place.

Il leur faudra ensuite faire attention au sentier qu'ils suivent, pour remarquer un embranchement sur leur gauche que rien ne signale. Sinon, ils marcheront droit devant eux le reste de la journée, ce qui devrait les inciter à revenir sur leurs pas. Normalement, ils devraient arriver à l'îlot en fin de journée.

L'îlot aux morts se présente comme un endroit dégagé, recouvert d'herbe pâle; de nombreux piquets sur lesquels sont crucifiés des cadavres, plus ou moins décomposés, sont répartis sur toute sa surface. Il s'agit du cimetière de H'aslam, mais les PJs n'ont aucun moyen de le savoir, d'autant plus qu'à cet instant, ils auront l'impression que leurs cauchemars recommencent subitement. En effet, les horribles créatures de leurs rêves sont en train de surgir de la brume environnante, et elles n'ont l'air ni amicales, ni oniriques. D'ailleurs, elles se précipitent sur les aventuriers...

Le maître de jeu est invité à créer ses propres monstres en fonction de ses fantasmes et de la personnalité de ses joueurs, mais quelques-unes de mes créations sont indiquées ci-dessous à l'intention des maîtres pressés par le temps.

La boule de graisse

C'est une énorme boule d'où émergent des dizaines de bras musclés avec lesquels elle se propulse en roulant, cherchant à percuter son adversaire et à l'écraser.

Effet sur la SAN: 1D8+1/1 points FOR 09 CON 12 TAI 28 PdV 29 INT 10 POU 05 DEX 03

Armes	Att.	Par.	Dommages
Percuter	35%	/	1D8+1
Ecraser[1]	55%	/	3D6

[1] *Seulement quand la victime est au sol.*

La veuve blanche

Une énorme araignée au corps blanchâtre et légèrement translucide possédant une tête de femme munie de crocs.

Effet sur la SAN: 1D6/0 points FOR 13 CON 06 TAI 30 PdV 24 INT 15 POU 08 DEX 15

Armes	Att.	Par.	Dommages
Morsure	35%	/	1D6[1]
Patte avant D	60%	20%	1D8+1
Patte avant G	40%	20%	1D8+1

[1] *Injecte un poison qui cause 8 points de dommage si elle réussit une lutte POU contre la CON de sa victime.*

Armure: 4 points de chitine.

Le vieil homme

Cette créature a l'apparence d'un frêle vieillard vêtu d'une cape grise, de sous laquelle surgissent de longs tentacules écarlates qui tentent d'attraper leur victime pour l'amener à portée de la bouche. Celle-ci vomit alors de l'acide.

Effet sur la SAN: 1D10+1/2 points FOR 16 CON 18 TAI 10 PdV 18 INT 12 POU 14 DEX 17

Armes	Att.	Par.	Dommages
Tentacules	50%	/	2D6[1]
Acide	80%	/	1D6+1 par round

[1] *Peut utiliser cinq tentacules à la fois.*

La guerrière
De petite taille mais à la tête énorme et boursouflée, elle est entièrement revêtue d'une armure de plaques noire et brandit une grande épée. Chaque fois qu'elle porte un coup, effectuez une lutte POU contre POU. Si l'attaque réussit, sa victime sera en plus paniquée et effectuera toutes ses actions du round suivant à demi-pourcentage.
Effet sur la SAN: 1D4/0 points FOR 15 CON 18 TAI 09 PdV 18 INT 08 POU 14 DEX 20

Armes	Att.	Par.	Dommages
Epée longue	65%	60%	2D8+1D6

Armure: plaques 1D10+2.

Après s'être débarrassés de leurs adversaires, les PJs trouveront sans difficulté un chemin derrière l'îlot. Il est en bien meilleur état que les précédents et se dirige vers le sud. Ils n'auront guère le temps de l'apprécier car déjà la nuit tombe, rendant toute progression hasardeuse. Ce sentier est bien moins détrempé et inconfortable que ceux qu'ils ont connu les nuits précédentes et leur sommeil sera plus paisible. Ce n'est que vers le milieu du jour suivant qu'ils arriveront enfin à H'aslam.

H'aslam

La cité des fols n'est en fait qu'un sordide ramassis de taudis faits de tourbe, rassemblés autour d'un très vieux temple de pierre. Le silence y règne et les PJs ne verront d'abord personne, mais quand ils arriveront devant le temple, une multitude de silhouettes aux habits multicolores jailliront des cabanes en poussant des cris de joie. En quelques instants, les aventuriers seront cernés par une foule bigarrée qui les bombardera de questions tandis que des mains avides les débarrasseront de leurs armes et de la bourse contenant l'éclat du saphir. La foule serre les aventuriers de si près qu'il est impossible d'essayer de résister. Puis le silence se fera brusquement. Un personnage de grande taille et à l'air grave, vêtu d'une robe jaune, vient d'apparaître et descend les marches du temple. Il porte à bout de bras un gros saphir: "le Coeur du ciel". Se frayant un chemin à travers la foule, il avancera jusqu'au groupe, regardera celui qui lui semble être le chef et lui éclatera d'un rire dément au nez. Ensuite, dans un discours grandiloquent et loufoque, il déclarera être Eskhiroll, prince des insensés et grand prêtre de Sharko, remerciera les PJs de façon curieusement ironique, et annoncera que pour les récompenser, il leur attribue la place d'honneur sur la nef qui emportera son peuple vers le pays de Cocagne.
Il saisira ensuite le dernier éclat que lui tend un de ses sujets et en l'ajustant, adressera à Sharko une prière entrecoupée de rires hystériques, pour que le dieu leur indique la route à suivre. Une image se formera alors dans le joyau, montrant le soleil au zénith au dessus d'une mer calme. La foule se mettra alors à crier d'une seule voix: "Le sud, c'est vers le sud qu'il faut aller!"
Répétant cette phrase comme une litanie, les fous se mettront en marche, entraînant les PJs qui seront obligés de les suivre. Ils rejoindront une petite crique, où se trouve amarrée une très vieille galère d'une taille impressionnante. Tous y prendront place, et les aventuriers seront placés à la proue comme passagers d'honneur.

Une terrible odyssée

La nef quittera bientôt les rives de Shazaar, évitera les Dents du Serpent et se dirigera plein sud. Pendant le voyage, les PJs seront bien traités, mais étroitement surveillés. Quand leur navire passera entre l'île du Sorcier et Melniboné, ils pourront voir de loin le triste spectacle d'un navire marchand englouti par un serpent de mer. Après six jours de navigation, près des côtes de Oin et Yu, la nef se heurtera à une gigantesque tempête qui brisera mât et navire, balayant les espoirs (insensés) de son équipage.
Pour survivre, les PJs devront réussir 2 jets de *Nager* et un (*DEXx4*) pour agripper un gros morceau d'épave. Ceux qui ont encore sur eux une armure de métal et n'ont pas pensé à l'enlever dès le début de la tempête mourront noyés. Le lendemain, la marée déposera les aventuriers survivants sur une plage d'Oin. Quand aux fous, pas un ne semble avoir survécu...

Mais ceci est une autre histoire.

Conseils aux maîtres
Comme vous l'avez sans doute deviné, ce scénario a pour but de traumatiser aussi bien les joueurs que les personnages. Dans la première partie (jusqu'à l'îlot aux morts), vous devez créer un climat d'angoisse puis de terreur dans un crescendo soigneusement orchestré. Soignez la description des lieux en insistant sur l'aspect putride du marais. Faites connaître à vos joueurs au moins une fois les joies des sables mouvants. Jouez à fond de leur paranoïa en leur laissant croire qu'un géant de brumes les suit (ne donnez que des indices vagues, l'idée doit venir d'eux).
L'épisode du serpent est là pour les frustrer. Enfin, quand ils rencontreront les créatures de leurs cauchemars, opposez-leur des adversaires coriaces qui ne se laisseront pas tuer comme des idiots. L'affrontement doit être le plus violent possible, le plus "gore" si vous préférez.
A leur arrivée à H'aslam, laissez leur croire quelques instants que le cauchemar prend fin, puis mettez-les en contact avec la population délirante. Quelques personnages non-joueurs bien typés devraient vous aider à obtenir l'ambiance souhaitée. Enfin, couronnez le tout avec un naufrage réellement apocalyptique. Les joueurs ne doivent pas attendre "que ça se passe". Au contraire, ils ne s'en sortiront qu'en étant actifs, et encore, avec de la chance. Evitez cependant de les tuer de façon arbitraire.
Vous devez concevoir cette aventure comme un film en trois parties:une partie angoisse, une partie "gore" enfin une partie asile psychiatrique. N'hésitez pas à utiliser des musiques d'ambiance (par exemple, l'album "On Land" de Brian Eno). Ce scénario ne plaira sans doute pas à tout le monde, il demande un travail de préparation important de la part du maître de jeu, mais il vous fera peut-être découvrir une autre dimension de Stormbringer.

Vincent Jugie

Abonnez - vous à TATOU

6 Nº pour 175 F

Découpez
ou recopiez ce bulletin
et envoyez-le à :
ORIFLAM
132, Rue de Marly
57158 Montigny-les-Metz

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

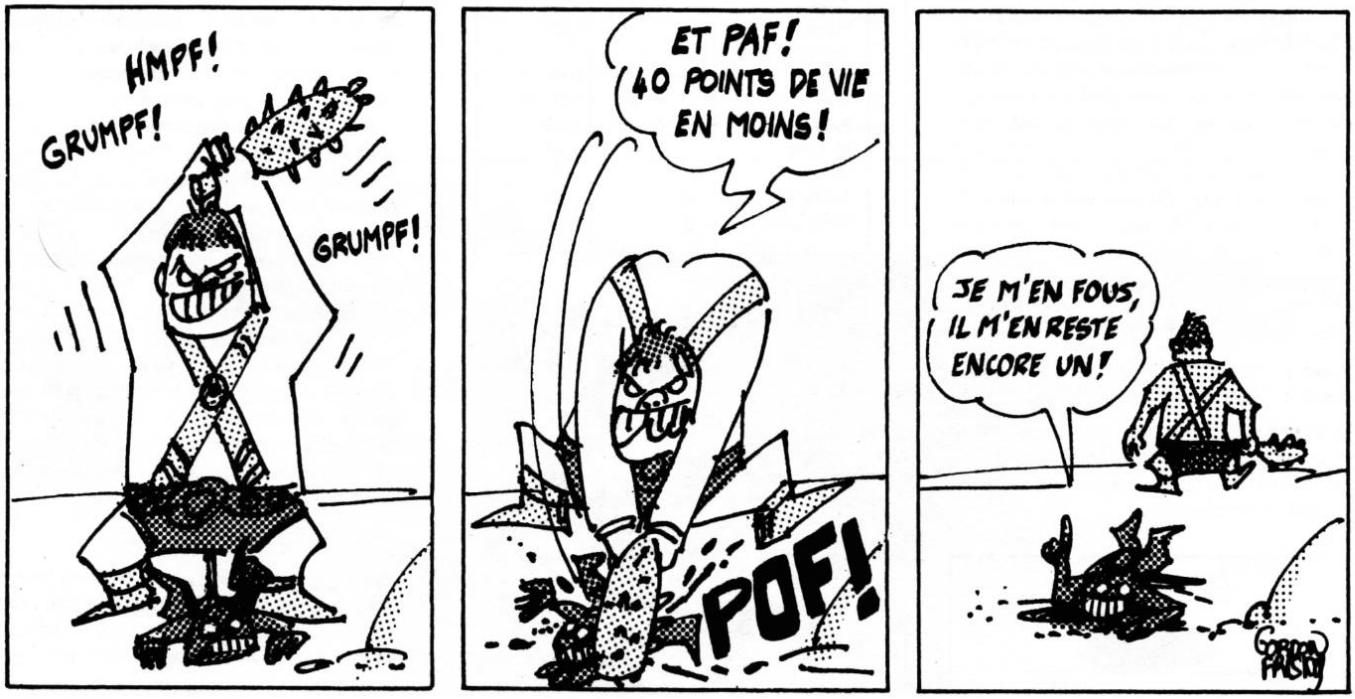
Ci joint mon règlement de 175 F, par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'Oriflam.



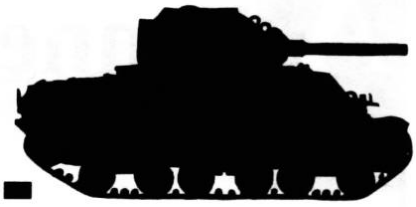
Jehan s'épongea le front; il le savait, Boromir avait trop tardé à s'abonner...

HYSTERIC FANTASY

par Gordon Frisky



Tank Leader



Les réponses aux questions que vous alliez poser.

Cet article va combler les joueurs inquiets et pinailleurs (mais tous les amateurs de wargames ne le sont-ils pas ?).
Pour les inquiets recherchant la meilleure façon de gagner et qui aimeraient des conseils de jeu en général, et en particulier sur les quinze scénarios proposés dans la boîte, en voici.
Pour les pinailleurs, beaucoup voudraient qu'il soit tenu davantage compte de certaines différences techniques entre les chars représentés dans le jeu. Eh bien vous voyez, il n'y avait même pas besoin de demander: cet article vous répond.
Je voulais réimprimer à la suite de cet article l'errata officiel de Tank Leader Front Ouest, mais dans la mesure où il a été publié dans *Casus Belli n°47*, Oriflam a finalement estimé que ce n'était pas nécessaire. Si vous désirez une copie de cet errata, ou si vous avez des questions sur le jeu, n'hésitez pas à écrire à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-Les-Metz).

Véhicules divers

OK, c'est vrai, il est bizarre de repérer aussi facilement un peloton de jeeps qu'un peloton de Sherman. Et il est anormal qu'un chasseur de chars à canon fixe réussisse une tentative de tir en mouvement aussi facilement qu'un char à tourelle. Mais simuler ces éléments entraîne à individualiser chaque type de véhicule: c'est long. Cependant, si vous désirez en prendre le temps, vous pouvez utiliser la table ci-dessous. Elle vous donne, pour chaque nationalité, la liste des véhicules utilisés et, pour chacun d'eux, le modificateur à appliquer à une tentative de tir en mouvement (quand le véhicule est le TIREUR) et le modificateur à appliquer lorsqu'on tente de le repérer (quand le véhicule est la CIBLE) et ce, qu'il s'agisse d'un tir normal ou d'opportunité.

Mod 1: Mod. TTM (tireur)
Mod 2: Mod. Repérage (cible)

(Certains des véhicules allemands ne se trouvent que dans TL Est). En dehors du cas où ils tractent un canon, tous les camions sont repérés normalement.



VEHICULES	Mod. 1	Mod.2
Britanniques		
M4	0	0
Comet	0	0
Firefly	0	0
M5	0	-1
Archer	-1	0
Achilles	0	0
M3	0	-1
Whitescout	0	-1
Humber	0	-1
Américains		
M4-75	0	0
M4-76	0	0
M4-105	-1	0
M5	0	-1
M24	0	0
M10	-1	0
M36	0	0
Jeep	0	-2
M8	0	-1
M3	0	-1
M21	...	-1
M7	...	0
Allemands		
Pz II	0	-1
Pz 38t	0	-1
PZ IIIj	0	0
Pz IIIm	0	0
Pz IVd	0	0
Pz IVh	0	0
Panther	0	+1
Tiger	0	+1
Tiger II	0	+2
Hetzer	-1	0
Stg IIIf	-1	-1
JPzIV	-1	0
JPzV	-1	0
PzVI	-2	+2
Hummel	...	+1
Wespe	...	0
Sdkfz 234	0	-1
Sdkz 251	0	-1

Quelques conseils

Sur le plan du jeu en général, il est difficile d'aller plus loin que les recommandations du livret. Rappelez-vous que le terrain dégagé est à fuir comme la peste, sauf si les canons de votre adversaire sont vraiment petits par rapport à votre blindage. En défense, il est bon de se positionner à l'abri d'une ligne bloquant la visée des unités adverses, pour empêcher celles de l'arrière de voir - et d'allumer - l'unité qui vient de démolir leur copain envoyé en pointe.
En attaque, donner des conseils est encore plus dur! L'idéal est évidemment de foncer sur une unité qui déjà bougé ou tiré, de s'en approcher le plus possible et de jouer le premier au tour suivant (ou de réussir une tentative de tir en mouvement). Souvent plus facile à dire qu'à faire! Cela conduit à utiliser la tactique de la chèvre, chargée de s'approcher jusqu'à se faire détruire - mais l'adversaire qui a tiré perd alors le bénéfice que le couvert lui apportait pour le repérage.
Un point capital: n'essayez pas de faire faire à vos chars le boulot de l'infanterie (et inversement). Attaquer des mortiers avec des piétons est suicidaire, de même que chercher noise à un 88 avec des chars. En revanche, les chars écraseront les mortiers et l'infanterie s'amusera bien avec les canons anti-chars.

Les scénarios

Soyons pratiques et voyons un à un les scénarios proposés par TL Ouest.

1. TEMPETE KAKI

Les Anglais, contrairement peut être aux apparences, n'ont pas tellement la partie belle. Leurs blindés sont bien fragiles par rapport aux canons allemands, et il va falloir passer sous le museau des dits canons. Alors, conseil d'ami: défilez-vous par les bois, en utilisant au maximum la possibilité d'échapper aux tirs d'opportunité: lorsqu'un de vos chars jaillit de derrière un bois pour aller plonger dans un autre, l'Allemand peut avoir du mal à réussir son tir de repérage.
Et puis, bien sûr, utilisez au maximum votre carte de commandement pour prendre l'initiative. Les Allemands doivent jouer finement et patiemment. Le 752ème doit éviter de se lancer dans une charge inconsidérée et savoir passer la rivière à temps pour s'embusquer dans Salines si les Anglais, s'abritant dans les bois, commencent à traverser par un haut-fond. Quant aux renforts, les premiers peuvent être opposés aux renforts anglais du tour 3, mais il faut absolument expédier une compagnie (la A/19 est parfaite) tenir Marimont. A ce propos, les quatres hexes de Marimont comptent pour ce qui est des conditions de victoire.

2. OPERATION LUMBERJACK

Scénario "léger" et rapide à jouer, tout à fait amusant car susceptible de nombreuses variations. En effet, l'Allemand va-t-il se cacher tout près du bord nord ou va-t-il prendre du recul ?

Difficile d'émettre un conseil. Quant à l'Allié, va-t-il tout lancer sur une seule route ou mettre ses oeufs dans deux paniers ? J'aurais tendance à préférer envoyer tout le monde du même côté. En tout cas, une chose est sûre: mieux vaut pour l'Allié foncer et passer que combattre. Si une unité allemande tire et rate, il est plus sûr de filer vers le sud que de chercher à lui faire rentrer ses obus dans la gorge.

3. SAINT VITH

La neige qui freine les mouvements et réduit la visibilité donne à ce scénario son caractère. Le joueur Allié doit apprendre ce que "retarder l'adversaire" veut dire. Il ne s'agit pas de jouer les gros bras, mais de freiner les monstres à croix noires! Pour cela, mieux vaut s'installer dans un bois, mais pas en lisière. Pour l'Allemand, le problème est inverse: sortir par le bord nord, ce bord qui paraît si loin pour 8 tours de jeu! Il faut donc rester groupé, sans exclure la possibilité d'un débordement ou d'une feinte du côté opposé avec les blindés les plus rapides, les Panther de la C/43. *N'oubliez pas: servez-vous au mieux de votre initiative.* Les Américains ont des engins fragiles, mais ils ont la supériorité numérique. Il vous faudra souvent supporter une salve en avançant, pour riposter au début du tour suivant sans perdre une seconde.

4. BROUILLARD MATINAL

C'est le scénario "bizarre" de la série. La mise en place est bien sûr capitale. Et, heu..., dans le paragraphe *Mise en place* justement, il manque un petit bout de phrase, à la ligne 5: *Le joueur allié choisit alors une nouvelle formation de combat, JETTE TROIS DES et place les unités... etc...* Mais nos lecteurs, en stratèges fûtés, auront sans doute complété. Deux impératifs: choisir des positions abritées et rester raisonnablement groupés. Difficile de donner, en l'absence de but autre que démolir l'adversaire, des conseils particuliers. Il s'agit de tenir le gros de l'adversaire en respect avec une petite partie des unités, tout en jetant le reste sur une formation adverse isolée. Pas facile ? Ben non! Sachez en tout cas bouger trés vite d'un bout de la carte à l'autre pour "déstabiliser" l'opposant.

5. ARRIERE-GARDE SUR LA MARNE

Le scénario "ultra-léger" maintenant: six unités d'un côté, dix de l'autre. L'Allemand doit bien positionner son canon (en fonction du tirage au sort de la végétation et des constructions) pour garder l'un des ponts de la carte A, et retrancher si possible le dit canon. Le JPz IV, peu mobile, sera placé près de l'autre pont, en lui ménageant le champ de tir maximum. Les unités légères prêtes, elles, à foncer sur l'adversaire, il faudra savoir attendre le moment propice. Surtout ne pas se presser! L'Américain, lui, doit se presser - mais pas trop. Il a quand même 12 tours. Et il lui faut mesurer ses mouvements en sachant qu'il peut, grâce à sa carte de comman-dement, avoir l'initiative avec deux de ses trois formations. Exemple typique d'action: l'Allemand ayant joué ses deux cartes et n'ayant rien fait, l'une des formations U.S. s'avance. Si elle se fait tirer dessus, l'autre pourra ensuite foncer au contact et, au tour suivant, casser l'adversaire en prenant l'initiative. Si l'Allemand retient son tir sur la première formation, l'Américain ne bouge pas avec la deuxième et tire de près au début du tour suivant avec les unités ainsi épargnées.

6. ILS ARRIVENT

Que l'on peut aussi titrer (de façon moins classique): Y a du monde au balcon. C'est vrai que ça se bouscule. Vous avez en effet, côté américain, un régiment mécanisé et un bataillon d'infanterie, et quatre bataillons côté allemand. Prévoyez un bon moment pour la partie! L'Américain a donc du monde, mais il a intérêt à ne pas s'énerver avant l'entrée des renforts. Certes, il y en a aussi du côté allemand, mais il aura besoin de l'infanterie et de l'artillerie du 91ème. Il lui faudra, une fois au complet, avancer de façon coordonnée sans oublier son infanterie: c'est vrai que marcher, c'est lent, mais les camions c'est risqué car fragile et après tout, sur vingt tours, même l'infanterie peut faire du chemin. La clef de la partie peut être l'appui d'artillerie et d'aviation. Il y a notamment des anti-chars allemands dont la disparition vaudrait bien deux cartes de bombardement! Du côté du joueur allemand, la clef est un peu dans les champs. Dans les champs de mines, bien sûr. Il en a huit, à ne pas gaspiller: ils devront servir à protéger les anti-chars contre des assauts rapprochés. Et les quatre pilonnages d'artillerie ne devront pas être négligés. Un petit cours d'artillerie est peut-être ici utile. Il s'agit de frapper des anti-chars ou des concentrations d'infanterie. L'idéal est d'attirer le feu de l'unité visée, de façon à être sûr de la repérer et de la frapper avec toute la force de l'artillerie hors-carte.

7. ARRACOURT

C'est du cache-cache, cette fois! Le choix de l'emplacement des Allemands est fort délicat, surtout celui de l'unité de 88 mm. Il faut évidemment défendre les hexes "à points". Et les Américains ont vraiment l'air trop nombreux! C'est vrai qu'ils sont nombreux mais les unités allemandes sont très efficaces. C'est pourquoi le joueur U.S. doit savoir passer par la carte A, afin de tourner les défenses adverses. Et celles-ci repérées, il pourra protéger son avance avec les fumigènes, trop souvent négligés.

8. CHAIR A CANON

Un scénario mieux équilibré qu'il n'y paraît. Le joueur allié a intérêt à faire passer tous ses M-36 sans chercher la bagarre à l'est de la rivière, et à les mettre en position d'attente pour recevoir dignement le 752ème allemand. Il est également bon que le 3ème d'infanterie mène une attaque en tenaille sur la boucle de la rivière, après une préparation d'artillerie prévue. N'oubliez pas, cher Allié, que vous avez la prééminence de C3 sur l'infanterie adverse!

Quant à l'Allemand, il lui faut tenir une extrémité du front avec ses mines, l'autre



avec ses anti-chars, et tenter de défendre la boucle avec l'infanterie. Ensuite, il faudra éviter de trop engager les blindés en contre-attaque: l'infanterie mécanisée U.S. risquerait d'en profiter pour se glisser vers le bord est et sortir!

9. LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Encore un scénario où les Anglais doivent jouer très fin! D'abord, notons un léger oubli: les Anglais ont le droit de retrancher leur canon dès le début du jeu. Ensuite, une flagrante erreur (imputable aux auteurs américains!):les trois pilonnages d'artillerie (qui n'auraient pratiquement aucune chance contre les blindés germains) doivent être remplacés par trois raids d'aviation. Le tirage au sort du relief, de la végétation et des constructions est capital. On peut envisager de retirer si le relief est plat, la végétation rare, ou les constructions absentes. On peut éventuellement exclure aussi le réseau routier dense. Le dispositif défensif de l'infanterie anglaise doit être situé dans les bois, pas en lisière, en surperposant par exemple une ou deux unités d'infanterie et un Archer, un Humber ou le canon. Ainsi, dans les bois, l'Allemand ne peut guère concentrer ses tirs contre l'infanterie et il s'expose aux attaques au contact. De son côté, l'Allemand doit réserver les Panther et les Tiger pour accueillir les blindés anglais. Ceux-ci doivent à leur arrivée tout faire pour éviter les Panther. Et l'Anglais devra savoir obliger son adversaire à choisir: utiliser sa carte de commandement, prioritaire, contre l'infanterie ou contre les chars. Impératif aussi, toujours pour l'Anglais: balader les blindés ennemis. Le seul moment où il doit se permettre une attaque sabre au clair sur des blindés en défense, c'est lorsqu'il veut franchir un pont. A ce moment, il peut être bon de foncer tête baissée sur un pont défendu par une compagnie - pas celle de Panther - pour la noyer sous le nombre. C'est une fois le pont passé que le marteau des Sherman pourra coincer les Pz IVh sur l'enclume de l'infanterie. Quels conseils pour l'Allemand en dehors du fait de réserver les Panther aux blindés anglais ? Peu de choses: attendre... les bêtises de l'adversaire, qui pourraient bien être nombreuses et sanglantes.

10. NETTOYAGE DANS LA RUHR

Petit erratum d'abord! Parmi les renforts alliés figure, vous aurez rectifié de vous-mêmes, la C/91 (311) et non la C/55! Ces renforts rentrent au tour 4 (et non au tour 6). Les formations allemandes du début se placent, elles, dans n'importe quel hex, mais à l'est de xx03. Par ailleurs, l'Allié reçoit 3 raids aériens. Enfin, mieux vaut remplacer la règle de contrôle des ponts par cette phrase: *Pour contrôler un pont, le joueur allié doit être le seul occupant de la case et ce, avec une unité non clouée (non supprimée).* Malgré ces aménagements, le coup reste atrocement difficile pour le joueur allié. Il semble qu'un relief *montagneux*, une zone *forestière*, une urbanisation *normale* et un réseau routier *dense* apportent un certain équilibre dans l'affaire. Mais le tout n'en est pas moins délicat! Difficile de donner des conseils à l'Allié dans ces conditions. Le plus important sans doute: n'oubliez pas les diverses conditions de victoire. Il s'agit de prendre les ponts et, si impossible, de contrôler Hangar et Salines. Pour cela, ne vous obstinez pas à heurter le Boche de front. Bougez et faites-le bouger. Pour le joueur allemand ? Ben... Tout ça ne devrait pas être trop dur, à la seule condition de bien utiliser l'avantage du C3.

11. LE BLUES DU RHIN

Le blues est pour l'Allemand, bien sûr, qui a bien du mal à empêcher les Anglais de passer. En fait, il peut même être content si son adversaire n'obtient qu'une victoire marginale! L'Anglais, tout de même, doit se presser: il n'a que dix tours. Et il faut qu'il profite des premiers, tant que le QG Gerbel n'est pas arrivé (à noter que la carte 147 ne commande que les 148 et 139 dans ce scénario). Si les 75 allemands s'installent, il faudra se les faire avec l'infanterie:1) Les blindés s'avancent, histoire de se faire tirer par le 75. 2) Les half-tracks foncent et lâchent leur infanterie au plus près du canon.3) Au tour suivant, la dite infanterie s'occupera du dit canon. En réponse, les Allemands doivent protéger leurs anti-chars avec leur mortiers... Ce scénario permet une très bonne étude de l'interaction de diverses unités.

12. ASSAUT SUR SALINES

Celui-ci est un "deux en un". Dans les dix premiers tours, l'Américain doit absolument balayer les défenseurs de Salines jusqu'au dernier. Ensuite, conseil d'ami: laissez l'infanterie se retrancher dans la ville et planquez les véhicules, les Jagd Tiger arrivent! La première partie est donc un siège, et comme dans tout bon siège, l'artillerie - sur et hors carte - doit jouer un grand rôle. L'Allemand doit bien enterrer son monde dans la ville, ne tirer qu'à coup sûr et espérer une erreur de son adversaire. Au tour 10 - ouf! - les renforts. Mais reste-t-il quelqu'un pour les accueillir ? Sans doute pas, si l'Américain a su pilonner la ville comme il fallait. En fin de partie, il faudra au Yankee jouer finement de la menace d'une attaque "à l'abordage" pour empêcher les monstres allemands de disputer à l'infanterie la possession de Salines.

13. SUR LA ROUTE D'ARNHEM

Au chapitre rectifications, les renforts allemands ne comportent qu'un seul camion. Au chapitre précisions, les unités alliées doivent suivre la route A 2201 - A 2330 - B 2621 - B 3218 - B 2201 tant qu'on ne leur a pas tiré dessus. Elles entrent empilées par escadrons, dans l'ordre qui convient au joueur british. Si le 65ème leur tire dessus, elles ont liberté de mouvement sur la carte A et même sur la carte B au sud de B xx27. Elles doivent, lorsqu'elles passent au nord de cette ligne, suivre à nouveau à toute vitesse le chemin préétabli jusqu'à ce que le 63ème (ou le QG Gerbel) leur tire dessus. Enfin, les hexes cités dans les conditions de victoire sont bien sûr sur la carte B. Au chapitre conseils, voici un scénario surprenant, plein de variantes inattendues. L'Anglais doit se souvenir qu'il n'a que faire de casser du Nazi, surtout sur la carte A: il lui faut percer à moindre frais. C'est pour cela qu'il garera ses half-tracks à couvert (gaffe aux mortiers!) et qu'il concentrera son monde au maximum avant d'entrer en B. Quant à l'Allemand, tout est dans le choix de ses positions du début. Il doit préférer les bois et forêts, moins fréquentables par les chars. Et il doit savoir occuper les carrefours à couvert avec son infanterie, histoire de ralentir l'avance anglaise.

14. ENTRE L'ARBRE ET L'ECORCE

Notons tout de suite que, dans cette bagarre "en sandwich" (les forces des deux adversaires sont disposées en couches alternées), si l'ordre de bataille alle-mand est exact, la mise en place parle des formations QG/55 et B/55, qui sont en fait les QG/65 et B/65, ce que nos lecteurs auront sans doute rectifié d'eux mêmes. Une curiosité dans les conditions de victoire: la possibilité donnée à l'Américain de marquer des points en passant de la carte A sur la carte B et l'hex 3416. Il lui faut en profiter au maximum, car la A/19 et les défenses de Lindre seront dures à battre! En réponse, il est assez évident que les unités masquées de l'Allemand devront être disposées de façon à interdire ce fameux hex B 3416!

15. LE DERNIER SURSAUT DE L'ALLEMAGNE

Encore un errata! D'abord, le premier *Formations allemandes* est en fait un *Formations alliées* (vous aviez deviné, je parie!). Ensuite, la carte A/3 est la 316, non la 319. Côté allemand, supprimez la carte 138. Notez que le Kampfgruppe Gerbel (147) commande uniquement, dans ce scénario, les cartes 148 et 139-140-141-142. *Conseil à l'Allié* qui, pour une fois, défend: il n'y a pas de rivières, alors accrochez vous aux villes. Et souvenez vous que votre adversaire peut bien faire passer 4 unités vers Biouville, s'il n'arrive pas à 5, vous gagnez! Alors, si il y a déjà quelqu'un dans la ville quand le 91ème arrive, ne le faites pas massacrer dans un assaut: contentez-vous de couper les communications adverses. *Conseils à l'Allemand:* votre infanterie doit vous servir à frayer un passage aux chars du 752ème qui doivent, eux, prendre Biouville. Ne mélangez pas les rôles! *Conseils aux deux joueurs:* mieux vaut un relief *vallonné* et surtout une zone *forestière*, une urbanisation *normale* et un réseau routier *modéré* voire *restreint*, (il neigeait..).

Frank Stora



Pour la première fois Hawkmoon pouvait contempler la Granbretanne dans toute sa puissance. C'était comme une vaste légion surgie, de l'enfer, qui progressait lentement vers le sud, les bataillons succédant aux bataillons, les escadrons suivant les escadrons, et cette multitude de soldats masqués faisait penser à une armée d'animaux avançant implacablement vers les frontières de Kamarg. Il y avait la bannière d'Asrovak Mikosevaar, ornée d'un cadavre ricanant surmonté d'un vautour, et qui portait en lettres écarlates, la devise ***Mort à la Vie.*** *Suivant l'emblème félin du duc Vendel grand connétable de l'ordre du Chat, avançaient les troupes aux masques de mouche du seigneur Jarak Nankenseen...*
(Extrait du Joyau noir, livre deux, la bataille de Kamarg)

HawkmooN

Rejoignez **HAWKMOON** et affrontez le Ténébreux Empire à travers notre Europe dévastée.
Après **STORMBRINGER** Oriflam vous présente **HAWKMOON** le deuxième jeu de rôle consacré au cycle du Champion Eternel.
A l'intérieur d'une boîte somptueusement illustré par **Franck Brunner** vous pourrez découvrir quatre ouvrages faciles d'emploi: le livre du Joueur, le livre du Maître, le livre de la Science, le livret d'aides de jeu ainsi que la carte de l'Europe du Tragique Millénaire.
Tous ces livres vous décriront tout ce que vous pouvez désirer connaître sur ce monde. Toutes les classes de personnage y sont décrites, du guerrier volant jusqu'au scientifique en passant par les mutants et les Ordres Granbretons. Tous les pays sont présentés avec les profondes cicatrices qu'ont laissées les guerres impitoyables. La nouvelle science pervertie n'aura plus de secret pour vous ainsi que toutes les créatures cauchemardesques qui hantent désormais notre Terre.
Construits sur un système identique **STORMBRINGER** et **HAWKMOON** sont entièrement compatibles et permettent aux aventuriers de passer aisèment d'un univers à l'autre. Mais attention, **HAWKMOON** est un monde totalement loyal où les démons perdent la quasi-totalité de leurs pouvoirs et sont particulièrement démunis face à des armes d'une puissance inouie telle que le lance feu ou le canon à acide.
Comme toujours Oriflam vous présente une version particulièrement enrichie par rapport au jeu américain. Pendant plus de trois mois deux créateurs ont travaillé en étroite collaboration avec les gens de Chaosium pour vous présenter un jeu du plus haut niveau. La présentation est pronfondément remaniée et plus de 60 nouvelles illustrations viennent agrémenter les différents livres. Le livret de science passe de 12 pages à plus de 30. Vous pourrez également découvrir des nouvelles compétences, des nouvelles créatures, un système complet pour simuler les combats aériens et enfin deux scénarios originaux dont un est spécialement conçu pour permettre aux personnages des Jeunes Royaumes de s'aventurer sur la Terre du Tragique Millénaire.

Saisissez votre hache et votre lance feu!
Enfourchez votre faucon géant!
La bataille de Kamarg commence...

HAWKMOON sera disponible dans tous les vrais magasins fin juillet, ou par correspondance en envoyant un chèque de 199F (+ 25F. de port) à :
ORIFLAM 7 rue de Villers l'Orme 57070 METZ.

D'UNE PASSION NOUS AVONS FAIT UN METIER



L'ESPRIT DU JEU