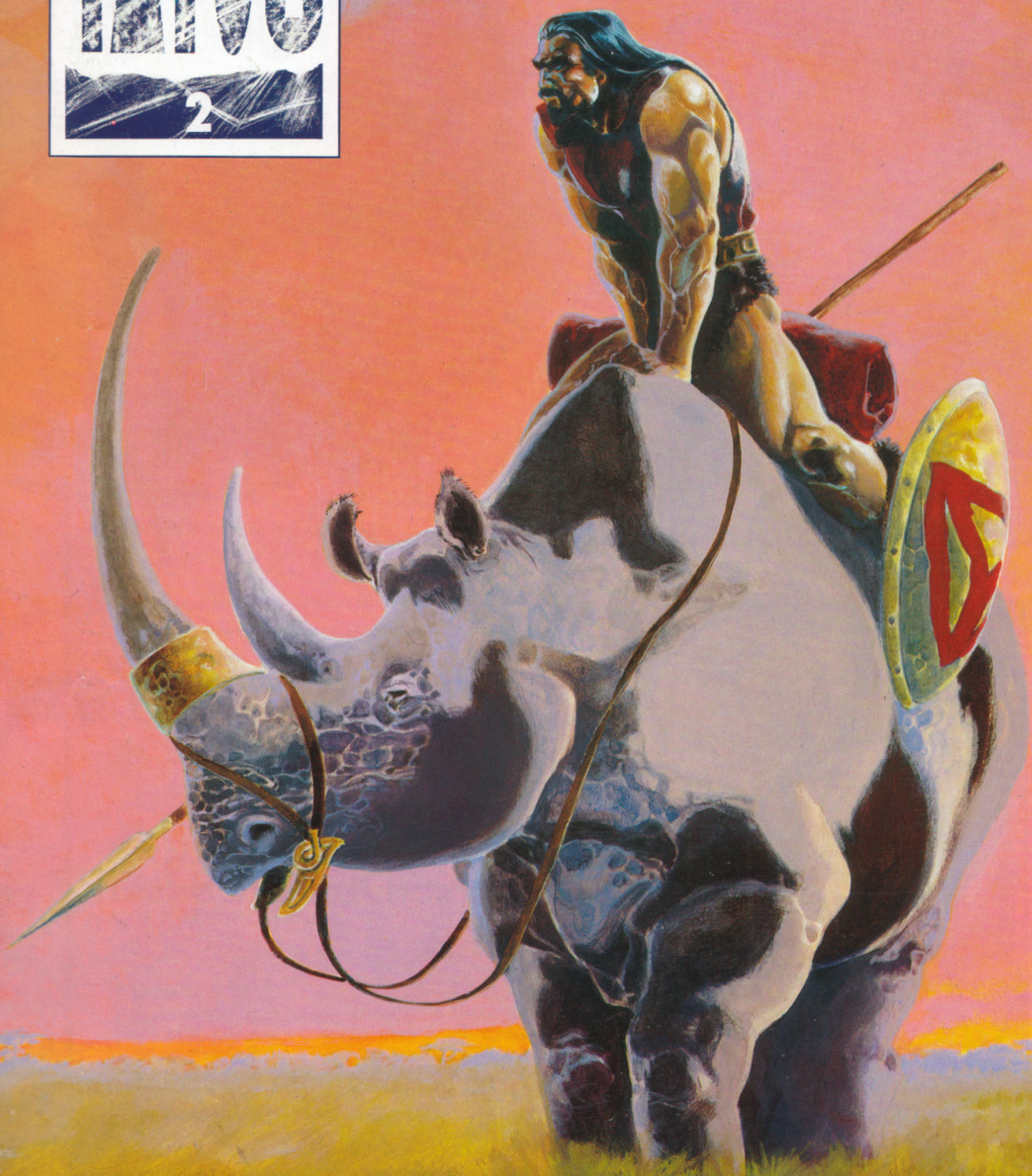




POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



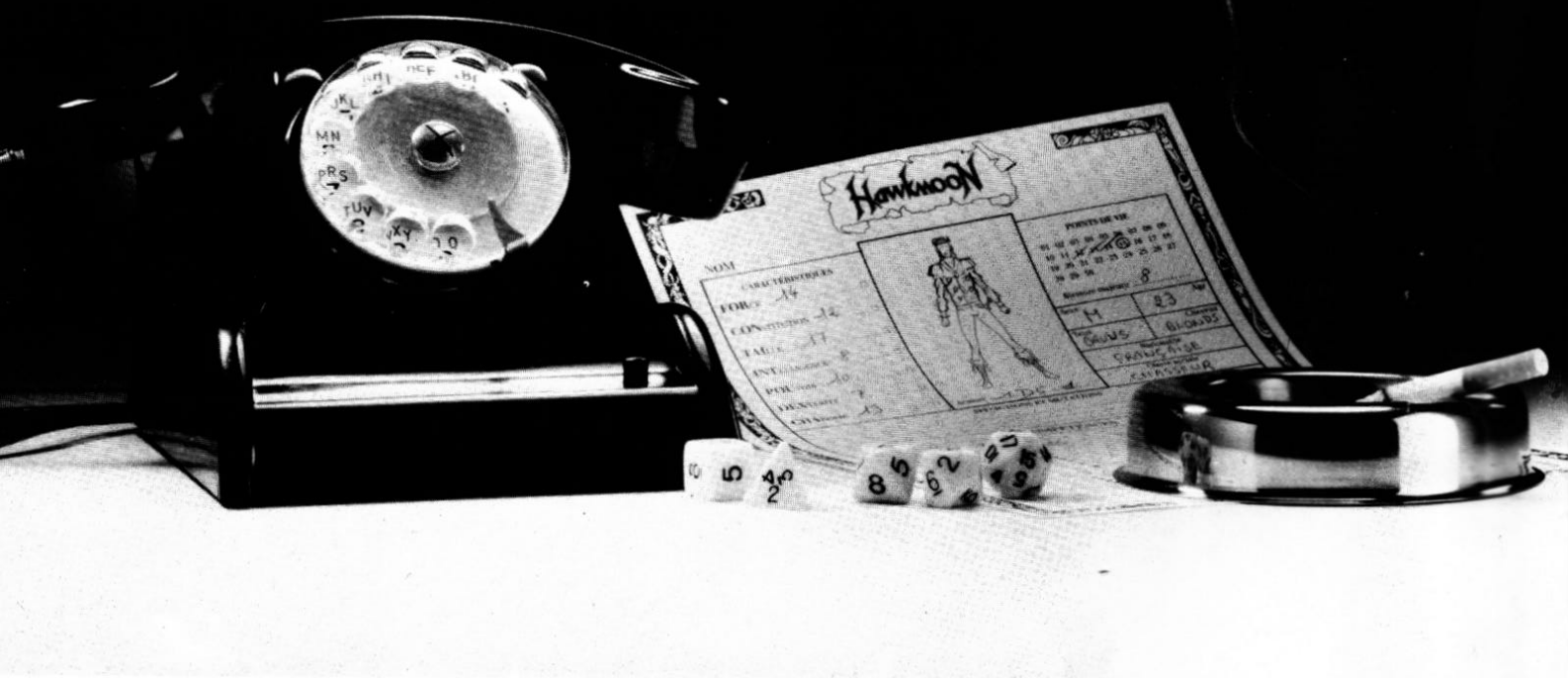
RUNEQUEST STORMBRINGER HAWKMOON

30 F - TATOU 2 FEVRIER - MARS 1989 ISBN 2 - 906 897 - 09 - 4

- VES CORNICIER -



# 87.56.18.62.



## VOUS AVEZ LES MOYENS DE NOUS FAIRE PARLER.

Pour nous permettre d'améliorer la qualité de nos relations,  
Oriflam ouvre une ligne téléphonique qui vous est particulièrement réservée.

*En appelant le 87 . 56 . 18 . 62 . vous pourrez directement nous faire part  
de vos questions, de vos remarques, de vos suggestions.*

**Avec le 87 . 56 . 18 . 62 . vous avez les moyens de nous faire parler.**

# Sommaire

XUup mini-release



## RUNEQUEST

- 6 Les Poèmes gloranthiens  
*par Frédéric Weil. Illustrations de Rachid Mékaoui.*
- 8 Les Elémentaires  
*par Rémi Bachelet. Illustrations de Christine Millard.*
- 14 Sartar  
*par Guillaume Fournier. Illustrations de Guillaume Fournier.*
- 20 Les chemins de Sartar  
*par Frédéric Weil. Illustrations de Zamal.*
- 28 Les mercenaires  
*par Frédéric Weil. Illustrations de J.C. Rodriguez.*



## STORMBRINGER

- 32 L'appétit vient en mangeant...  
*par Philippe Butin et Eric Simon.  
Illustrations de Zamal.*
- 36 Une longue soirée d'hiver  
*par Vincent Jugie. Illustrations de Toto's Brothers.*



## HAWKMOON

- 41 La libre cité d'Heid'bergge  
*par Tristan Lhomme. Illustration de Guillaume Fournier.*
- 44 L'ETUDIANT PIEG (é)  
*par Tristan Lhomme. Illustrations de Guillaume Fournier.*

### RADIO TATOU

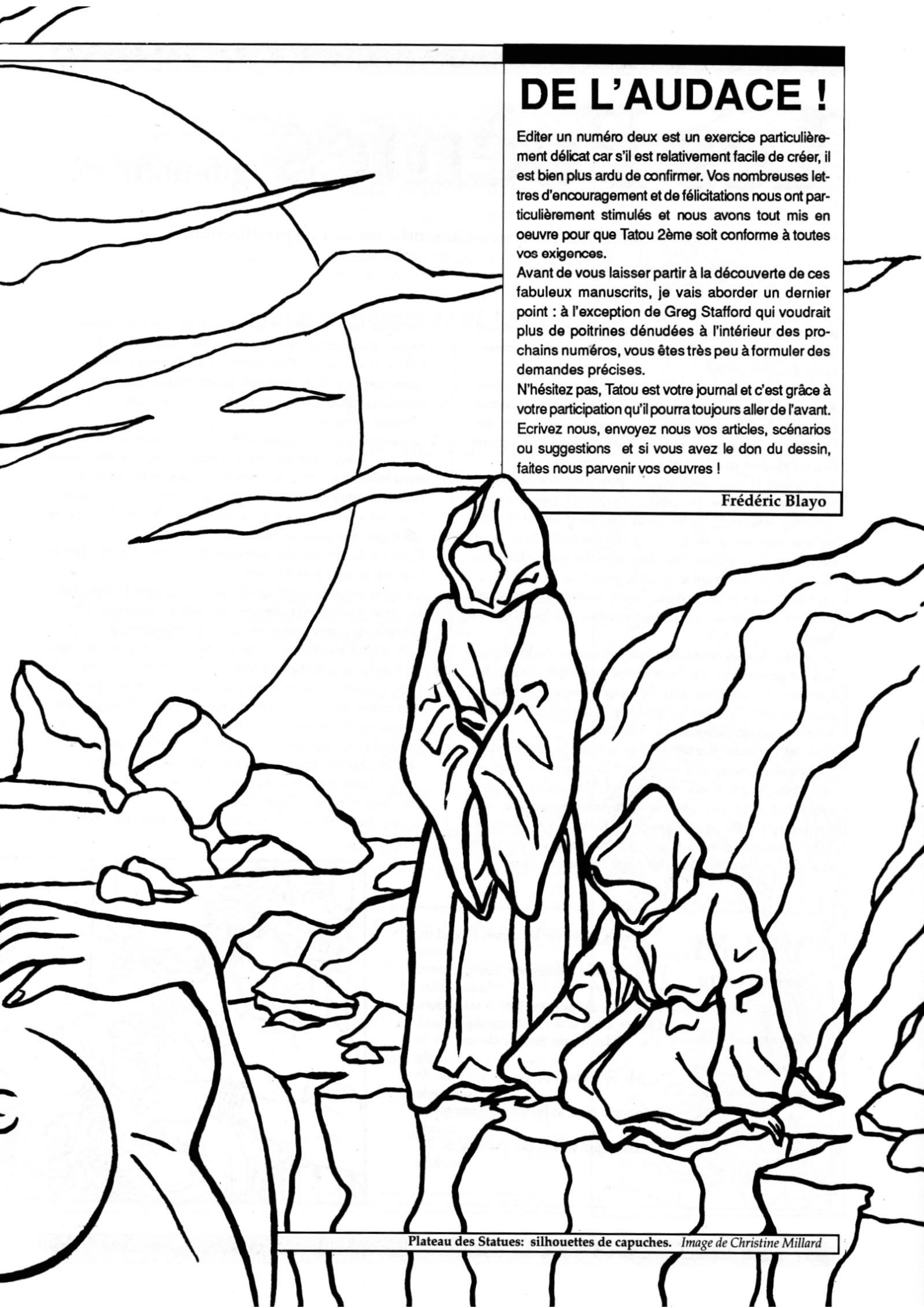
*par Onc' Tatou.*

TATOU N° 2. Bimestriel. Janvier 89. Publié par ORIFLAM. SARL au capital de 270 000 F, immatriculée au RC de Metz n°339 990 517 APE 5401. ORIFLAM: 132, Rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz. Rédacteur en Chef: Frédéric BLAYO. Directeur Artistique: Jean Marie NOEL. Couverture: Yves Corriger. Promotion et publicité: Catherine Mathis. Photogravure et impression: IGD Nancy. Dépôt légal: à parution. Commission Paritaire: en cours. N° ISBN 2-906 897-09-4. Adresse pour courrier: 8, Rue des Portes Blanches 75018 PARIS.









## DE L'AUDACE !

Editer un numéro deux est un exercice particulièrement délicat car s'il est relativement facile de créer, il est bien plus ardu de confirmer. Vos nombreuses lettres d'encouragement et de félicitations nous ont particulièrement stimulés et nous avons tout mis en oeuvre pour que Tatou 2ème soit conforme à toutes vos exigences.

Avant de vous laisser partir à la découverte de ces fabuleux manuscrits, je vais aborder un dernier point : à l'exception de Greg Stafford qui voudrait plus de poitrines dénudées à l'intérieur des prochains numéros, vous êtes très peu à formuler des demandes précises.

N'hésitez pas, Tatou est votre journal et c'est grâce à votre participation qu'il pourra toujours aller de l'avant. Ecrivez nous, envoyez nous vos articles, scénarios ou suggestions et si vous avez le don du dessin, faites nous parvenir vos oeuvres !

Frédéric Blayo

A black and white line drawing of a man with curly hair, wearing a headband and a bracelet, holding a small object in his hand. The man is looking down at the object with a focused expression. The drawing is done in a simple, sketchy style with bold lines.



Les poèmes orlanthis qui suivent ont été traduits par notre conseiller Irripi Ontor Elric Pelardies. Il a essayé de rendre la force de ces courts poèmes mais les rimes n'ont pas pu être rendues.

## Défis aux prêtres solaires

Soleil errant, Oncle jaloux !  
J'ai un nouveau jouet ici, vois-tu ?  
Teste moi, deux fois si tu le peux  
Une pièce d'or pour chaque bonne réponse

## Chant des prêtresses de la terre

Douce et verte dame, regarde moi !  
Je suis le conquérant !  
Personne ne peut me résister  
Je suis à toi, quelles ténèbres dois-je abattre ?

## Un chant de guerre

Immonde bête, malédiction de la vie  
Arrière !  
Fuis, fuis-moi !  
Je te briserai, tu es le mal.

Cet extrait de poème lunar a été écrit en 1534 par le célèbre poète Fabricial Lamidecus en l'honneur d'un obscur poète qui en son temps avait prévu et chanté la venue de la Déesse Rouge.

## Le tombeau de Duis Dakarnaa

Tel qu'en Lui-même enfin l'éternité le  
change  
Le poète suscite avec un glaive nu  
Son siècle épouvanté de n'avoir pas  
connu  
Que la Lune triomphait dans cette voix  
étrange  
Eux, comme un vil sursaut  
d'escargot-dragon, oyant jadis Yelm  
Donner un sens plus pur aux mots de la  
tribu  
Proclamèrent très haut le sortilège bu  
Dans le flot sans honneur de quelque  
noir mélange  
Du sol et de l'Air hostiles, o grief !  
Si notre idée avec ne sculpte un  
bas-relief  
Dont la tombe de Duis éblouissante  
s'orne  
Calme bloc ici-bas chu d'un désastre  
obscur  
Que cette pierre lunaire du moins montre  
à jamais sa borne  
Aux aériens vols du Blasphème épars dans  
le futur



Frédéric Weil



















## Les Jeunes Élémentaires

Durant l'Age des Ténèbres, les forces du Chaos assiégèrent et envahirent la Montagne cosmique, résidence de la Cour céleste et bastion de la Loi. Lorsque le Chaos atteignit le cœur de cette citadelle, la Montagne cosmique explosa, anéantissant sans discrimination membres de la Cour céleste et dieux chaotiques.

Cette explosion laissa un vide, isolé du reste du monde par une barrière de Chaos.

A l'intérieur de cette poche vierge eut lieu une nouvelle Genèse, à l'image de celle qui s'était déroulée auparavant.

Ainsi les Ténèbres envahirent d'abord cet univers, suivies de l'Eau, de la Terre et du Ciel. L'Air aurait pu se former ensuite, mais la guerre des dieux prit fin et la nouvelle création s'arrêta, piégée en dehors de Temps.

Lors d'une quête divine, la Déesse Rouge traversa la barrière de Chaos et libéra les jeunes élémentaires. Asservis, ils font désormais partie des sous-cultes de la Déesse Rouge, ce qui lui permet d'invoquer les élémentaires de petite taille suivants: gnomes, salamandres, ombres et ondines.

Les jeunes élémentaires n'ont pu atteindre la stature et la puissance des seigneurs des éléments de Glorantha.

Ils sont représentés sous la forme de quatre adolescents peints de noir, bleu, vert et jaune, servant la Déesse Rouge.

## Première conclusion

Un élémentaire représente une extension matérielle des symboles que sont les runes. Il faut noter que si l'imagerie populaire leur prête souvent une apparence humanoïde ou bestiale, la plupart de ceux qu'il est possible d'invoquer ne se manifeste que sous l'apparence de matière animée, sans forme aucune. Ainsi une salamandre n'est autre qu'une flamme de grande taille, un gnome ressemble à une vague de terre et une ombre a l'apparence d'un tourbillon de ténèbres. Seuls les élémentaires les plus puissants possédant une intelligence suffisante pour interagir avec une rune de forme peuvent acquérir une forme spécifique. C'est habituellement avec la rune de la Bête  que se réalise cette interaction. Ainsi les titanesques ondines de la mer de Banthe se transforment en pieuvres pour broyer les navires imprudents. On connaît cependant des exceptions à cette règle, comme les "feux-marcheurs" du désert de Nargan.

Nous passerons en revue dans le prochain numéro toutes les runes d'élément et les types d'élémentaires auxquels elles donnent naissance. Les plus communs d'entre eux (gnomes, salamandres, ombres, sylphes et ondines) sont décrits en détail pages 177 à 179 du livre de règles.

Rémi Bachelet

# HYSTERIC FANTASY

par Gordon Frisky et Woody



# SARTAR

Royaume d'aventure. Plein de détails pour des aventuriers.

*"Tapi au creux des vallons des monts Quivin et des monts des Orages, au coeur de la fabuleuse contrée de la Passe des Dragons, le royaume de Sartar étend ses terres fertiles et ses bourgades fortifiées. Douces sont ses collines, claires sont ses rivières, hautes étaient ses épées, dans le souffle du roi des dieux, aux jours anciens, mais sur les tours noircies par la guerre flottent aujourd'hui les rouges étendards de l'envahisseur..."*

**La ballade de Kallyr**  
premier chant

## Le royaume de Sartar

Lorsque les premiers colons Orlanthi venus du sud parvinrent au pied des monts Quivin, ils jugèrent l'endroit propice à la culture et à l'élevage et décidèrent de s'y établir. C'était aux alentours de 1300. Ces barbares étaient alors assemblés en tribus guerrières entre lesquelles des conflits éclataient fréquemment.

Il fallut attendre 1492 et la fondation de Boldhome par Sartar pour qu'un homme parvienne à unifier ces vingt-quatre tribus sous l'égide d'un seul roi. C'est ainsi que Sartar devint le premier souverain du royaume qui devait désormais porter son nom.

Les descendants de Sartar se succédèrent sur le trône et, pendant plus d'un siècle, résistèrent vaillamment aux assauts répétés de l'empire lunar. Mais en 1602, Boldhome

tomba aux mains des envahisseurs, et Sartar devint province impériale. Dès lors, le royaume fut placé sous la responsabilité de Fazzur l'Instruit, général de l'armée provinciale lunar, qui contrôle encore aujourd'hui, en 1620, l'ensemble de la Passe des Dragons (ce contrôle se limitant dans les faits aux royaumes de Sartar et d'Heort, ainsi qu'au pays de Prax).

## Un royaume barbare

### Une confédération de tribus

Organisé à la façon barbare, le royaume de Sartar (180.000 habitants humains au dernier recensement lunar) est constitué de vingt-quatre tribus, chacune dirigée par un conseil tribal, et liées à la maison royale par un serment d'allégeance.

Les membres du conseil tribal sont au nombre de sept, le rôle de chacun étant défini par analogie avec les Porteurs de Lumière. On trouve ainsi Orlanth, le roi; Lhankor Mhy, le juge et l'enseignant; Issaries, le voyageur, l'orateur, le marchand; Chalana Arroy, la guérisseuse; Eurmal, le bouffon; Ernalda, déesse de la terre et de la fertilité; et l'Homme de Chair, dont la place est occupée par un esprit, ou un héros local s'il y en a un.

Les tribus sont nommées ici, suivies du nom de leur roi actuel (1620)

1. **Les Colymars**  
Roi Mornoir
2. **Les Turandis**  
Roi Brian
3. **Les Aranètes**  
Roi Lyr
4. **Les Varques**  
Roi Berianth
5. **Les Humbroges**  
Roi Ronan
6. **Les Iruzars**  
Roi Erennal
7. **Les Balanyrs**  
Roi Thoril
8. **Les Swenuvars**  
Roi Wulian
9. **Les Keravins**  
Roi Damorist
10. **Les Gunaris**  
Roi Kronn
11. **Les Cindales**  
Roi Askard
12. **Les Evulinars**  
Roi Doldoran
13. **Les Allifoges**  
Roi Gern
14. **Les Menuvys**  
Roi Urmanth
15. **Les Vadeis**  
Roi Mithil
16. **Les Saluens**  
Roi Arlongherist
17. **Les Lytomars**  
Roi Jamartain
18. **Les Vanbaros**  
Roi Jon
19. **Les Drunadyrs**  
Roi Horbad
20. **Les Wilmanutes**  
Roi Samorin
21. **Les Solaques**  
Roi Tyrasarg
22. **Les Buraniètes**  
Roi Sanabarg
23. **Les Forlaris**  
Roi Taruvin
24. **Les Amarens**  
Roi Wistinan









Une femme peut tout à fait devenir une guerrière (voir *Kally's Cils-d'Etoile* par exemple), ou un homme, un cuisinier. Cependant, les travaux du bronze ou du bois sont généralement réservés aux hommes, alors que les femmes se consacrent plutôt à l'éducation des enfants et à la cuisine, les travaux des champs étant partagés indifféremment entre les deux sexes.

## Une religion des tempêtes

Les Sartarites adorent principalement les divinités du panthéon orlanthi, la conversion de certains rois aux dieux lunars n'ayant pas encore un impact suffisant au sein de la population pour la pousser à se convertir en masse.



Cérémonies fulgurantes.

Les dieux les plus représentés sont:

**ORLANTH**

Roi des dieux, dieu des Tempêtes et  
des Hommes.

C'est un dieu fier et impétueux,  
passionné et imprévisible, comme  
beaucoup de Sartarites.

**ERNALDA**

déesse-mère, déesse de la Terre et  
des Femmes.

Amie d'Orlanth, elle est beaucoup

plus calculatrice et maîtresse d'elle-même que son amant.

**LHANKOR MHY**

*Juge, Maître.*

Les initiés de Lhankor Mhy sont souvent vêtus de longues robes grises et doivent impérativement porter la barbe (les femmes ont recours à des postiches).

## ISSARIES

*Voyageur, Marchand.*

**HUMAKT**

Dieu de la Guerre et de la Mort,  
Seigneur des Epées.

D'autres cultes de moindre envergure sont également représentés; citons Eurmál, Heler le dieu de la Pluie, Chalana Arroy (dont les membres sont signalés par leurs vêtements blancs à l'attention et au respect de chacun), et le Taureau-Tempête, le Tueur de Chaos.

Le passage de l'enfance à l'âge adulte s'effectue lors de la quinzième année des jeunes Sartarites. Il est marqué par des rites complexes, mais sans danger mortel, et est généralement suivi par l'initiation au culte choisi.

## Un royaume déchiré

## De tragiques luttes intestines

La structure du royaume de Sartar prêle malheureusement à des conflits internes que l'occupation lunar est impuissante à enrayer. Le royaume lui-même n'est plus qu'un souvenir, les tribus n'ayant pu rester soudées après la mort de Sartar. Les rois tribaux, souvent antagonistes pour des raisons remontant à plusieurs générations, se livrent des guerres sans merci qui ensanglantent le pays.

Certains vont jusqu'à embrasser la foi lunar pour gagner le soutien de l'empire à leur cause. C'est le cas de Mornoir, roi des Colymars, qui combattit longtemps les Lunars mais s'est récemment décidé à demander l'aide

impériale dans sa lutte contre Taruvín, roi des Forlaris. Il n'est pas le seul: Gern des Allifoges, Horbad des Drunadyrs et Damorist des Keravins ont suivi son exemple. L'empire assure ainsi peu à peu sa mainmise sur la région, par le biais de cette assistance toujours accordée.

Les clans ne sont pas exempts de ces luttes fratricides qui constituent la grande faiblesse du royaume. On va parfois trouver des clans ennemis au sein d'une même tribu. Comment, dès lors, espérer revoir un jour l'unité nationale seule capable de restaurer l'ancienne puissance de Sartar ?

## Une occupation de dix-huit ans

Dix-huit ans en effet se sont écoulés depuis la chute de Boldhome, qui marque le début de l'occupation militaire du royaume.

Dix-huit ans durant lesquels les Lunars se sont patiemment efforcés de convertir les populations tout en attisant les haines locales pour mieux garantir la division des tribus, tandis que des hommes de paille étaient mis en place pour diriger le royaume, et que des convois entiers de marchandises diverses étaient envoyés dans les plaines de Prax pour y soutenir l'avancée lunar vers la mer.

Aujourd'hui, l'empire lunar est fermement installé dans Prax, et le soutien à l'effort de guerre pèse moins lourdement qu'avant sur l'économie sartarite.

Toutefois, un tribut saisonnier est encore exigé par l'envahisseur, sous forme de bétail et de grain. Le roi Temertain de Sartar demande cet impôt directement aux rois tribals, qui le demandent à leur tour aux thanes de leur tribu. Mais Temertain ne trompe personne. Chacun sait qu'il n'est qu'une marionnette entre les mains du gouverneur lunar, et ses ordres ne sont suivis qu'avec une réticence et une répugnance marquées, quand ils ne sont pas simplement ignorés.



Temertain, roi de Sartar.

Installé sur le trône en 1614, Temertain, fils de Jostisan de Karse, fils de Markalor, fils d'Eonistaran le Sage, fils de Sartar, est un vieil homme fatigué à la personnalité mal affirmée, qui croit sincèrement gouverner de son propre chef pour le plus grand bien de son pays. Les Lunars doivent cela à l'habileté diplomatique de Fazzur l'Instruit, homme très compétent et relativement populaire, issu d'une très ancienne famille tarshite. Fazzur est le véritable maître du Sartar, et n'a de comptes à rendre qu'au superviseur provincial et au seigneur de guerre impérial. Il est le véritable garant du contrôle lunar sur ces régions agitées que sont le Sartar, l'Heort, et les plaines de Prax, et il ne fait aucun doute que sa disparition plongerait l'empire dans la plus extrême confusion. Vieux militaire intègre, Fazzur est un homme ferme, mais juste, intelligent et courageux, aimé et respecté par ses troupes. Totalement dévoué à la cause impériale, il sait aussi faire preuve d'indulgence, quoique sans jamais se montrer laxiste, ni oublier son rôle de chef militaire de la région. C'est dans les evarduans que l'occupation se fait le plus sentir. Elle y

est d'abord visible par la présence des troupes, les patrouilles, les contrôles, le couvre-feu après le coucher du soleil, l'interdit qui frappe les armures de métal et la magie offensive, et autres mesures veillant à "assurer le maintien de l'ordre". Mais elle apparaît également, de façon plus insidieuse, dans la vie de tous les jours; dans l'augmentation des prix, par exemple, due le plus souvent à une nouvelle taxe lunar; ou dans les interventions toujours plus fréquentes de la juridiction lunar dans des affaires pourtant strictement sartarites.

On comprendra que, pour un peuple aussi féroce et fier d'indépendance que les Sartarites, de telles restrictions revêtent un caractère insupportable, même si l'ardeur nationaliste aurait eu le temps de se refroidir en dix-huit ans de cohabitation avec l'envahisseur. Chez les jeunes, qui n'ont pas connu la guerre avec les Lunars, comme chez les moins jeunes, qui se souviennent des temps glorieux de la liberté, gronde inlassablement le souffle brûlant de la révolte.

## Les guerriers de l'ombre

Tous n'opposent pas de résistance à l'occupant. Certains cherchent même, on l'a vu, à profiter de la situation en se conciliant ses bonnes grâces. Mais l'ensemble de la population secoue l'échine sous le joug lunar, et certains Sartarites trouvent pour leurs flèches d'autres cibles que des sangliers ou des membres des clans ennemis. Une bonne moitié de la population oppose à l'occupation lunar une résistance "tranquille", faite de mauvaise volonté ou de fausse naïveté dans l'exécution des ordres. Le tribut saisonnier exigé par les Lunars est-il ainsi régulièrement en retard, souvent gâté en partie, toujours incomplet, etc. Les mesures lunars qui passent par les autorités sartarites ont une fâcheuse tendance à traîner quelque

temps avant d'être appliquées, si elles ne sont pas purement et simplement égarées. Enfin, le zèle des miliciens sartarites se trouve singulièrement remis en question du fait de leur collaboration forcée avec les troupes lunars.

Il est toutefois des Sartarites qui se vouent corps et âmes à la lutte contre l'envahisseur, et se font hors-la-loi pour la bonne cause. Disons-le tout net: certains ne sont que de vulgaires bandits qui saisissent l'occasion de couvrir d'un voile honorable la bassesse de leurs exactions. D'autres pourtant s'avèrent être d'assez bons bougres, préparant dans la clandestinité le jour de la revanche, ou harcelant les convois et les patrouilles lunars, menant une véritable action de guérilla. Force nous est cependant de reconnaître qu'après dix-huit ans de vie clandestine, les idéaux commencent à s'émousser, et les bonnes volontés à se faire rares...

D'autant que l'Abultan, la police secrète lunar, redouble d'efforts pour débusquer ces "guerriers de l'ombre" qui attaquent la nuit. Opérant le plus souvent sous un déguisement civil, les membres de l'Abultan se reconnaissent au fin croissant noir qu'ils se tatouent sur l'avant-bras gauche. Sachez les démasquer avant qu'il ne soit trop tard !

Combien de jeunes Sartarites pleins de fougue et d'enthousiasme ont été pris bêtement, pour avoir fait confiance à un "ami" inconnu qui portait le croissant noir !

Les membres de l'Abultan sont craints et détestés par les Sartarites, naturellement, mais également par les soldats lunars, qui voient en eux de dangereux fanatiques s'arrogeant des prérogatives militaires. L'Abultan, en effet, bien que n'ayant aucun droit de regard sur les activités purement militaires, ne se prive pas de faire des rapports qui purgent véritablement les rangs des officiers supérieurs. L'Abultan se plaît à inspirer la terreur, et ses membres, quand ils opèrent à visage découvert, por-



tent des armures de cuir noir, et ne montent que des chevaux à la robe noire, dont ils ont peint le tour des yeux en jaune pour leur donner une apparence effrayante. On raconte que ces hommes cruels et sanguinaires sont secrètement adeptes d'un culte terrifiant, le culte de la Lune Noire, ou la Quatrième Lune. On ne sait pratiquement rien sur ce culte, sauf qu'il impliquerait beaucoup de sacrifices humains, au cours desquels la mort serait administrée de manière particulièrement savante et raffinée. Ce sont là des rcontars, mais peut-être ont-ils un fond de vérité...

## Comment créer un aventurier sartarite

Si tout ce que vous venez de lire ne vous a pas dégoûté à tout jamais de mettre les bottes en Sartar; si vous êtes prêts à affronter les brimades des troupes d'occupation, à

endurer les persécutions de l'Abultan, à subir la vindicte de votre voisin; si vous brûlez de découvrir les monts et les merveilles du royaume de Sartar, dont les scénarios qui suivent vous proposent un éventail; alors, vous êtes mûr pour créer un aventurier Sartarite. Voici en quoi la création d'un Sartarite s'écarte de la création d'un personnage ordinaire:

### Tableau des occupations sartarites (barbares)

| d100  | Occupation      |
|-------|-----------------|
| 01-05 | Artisan         |
| 06    | Ménestrel       |
| 07-61 | Fermier         |
| 62-76 | Eleveur         |
| 77-89 | Chasseur        |
| 90-91 | Noble (Thane)   |
| 92-93 | Prêtre          |
| 94-00 | Guerrier (Carl) |

### Armes culturelles

#### Attaque et parade

- Epée large  
ou Hache de bataille (30)

#### Attaque

- Arc ou Arc composite (25)

#### Parade

- Bouclier rond (30)

### Magie

Tous (prêtres exceptés) reçoivent les avantages d'un initié barbare. Les prêtres reçoivent naturellement les avantages d'un prêtre barbare. Les dieux sont choisis parmi ceux cités plus haut.

Voilà !

Que Lhankor Mhy, Humakt et tous les autres vous poussent à accomplir les actes qui plaisent aux dieux !

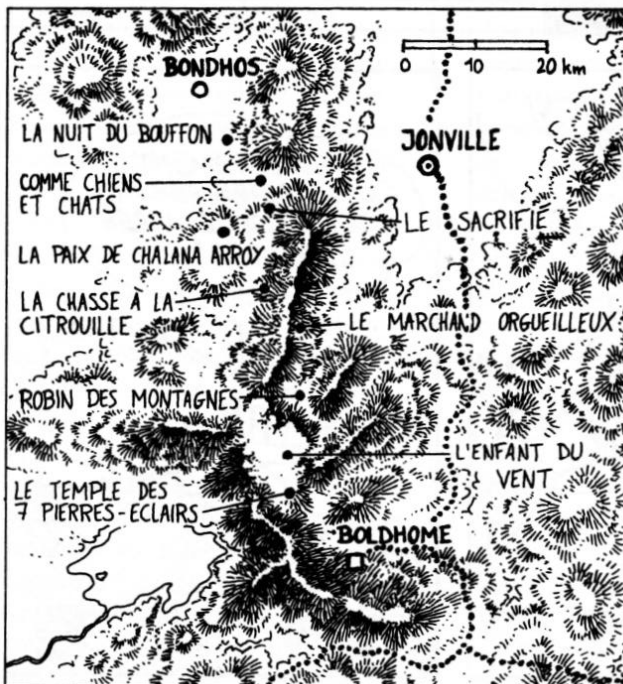
Guillaume Fournier

## HYSTERIC FANTASY

par Gordon Frisky et Woody



de





## Comme chien et chat

Le groupe marchera plus d'une journée dans la forêt. Les PJs seront épuisés car ils ne sont pas habitués à marcher autant, ni à coucher à la belle étoile.

En se remettant en route le lendemain matin, ils auront l'impression désagréable d'être observés. Une longue observation de la forêt leur fera remarquer de temps à autre des formes mouvantes dans les sous-bois, mais c'est peut-être des écureuils volants comme ceux qu'ils ont vu la veille.

Hé bien non!

Ce ne sont pas des petits écureuils qui les suivent comme vous vous en doutez, mais un groupe d'aldryamis, composé d'elfes et de marcottes (runners) qui les surveillent. Ces aldryamis sont conduits par Lierres Rouges, un elfe initié d'Aldrya et ils viennent reprendre à des trolls une clairière sacrée où doit bientôt s'éveiller une dryade. Cela fait longtemps que les deux races se battent pour cette clairière et régulièrement elle change de camp. Les PJs vont se trouver mêlés à l'un de ces conflits mineurs. Les trolls quand à eux tiennent à cette clairière car une pierre antique dédiée à Kyger Litor s'y trouve; de plus, ils veulent empêcher le réveil de la dryade qu'ils savent imminent suite à la saison.



Lierres Rouges et ses amis Aldryamis.

## L'interception

Le sentier que suivent les PJs va s'estomper peu à peu. La forêt s'épaissit et devient de plus en plus sombre. Ce sont maintenant de grands sapins qui dominent. Un quart d'heure plus tard, ils seront interceptés par la patrouille elfe.



Une marcotte et ses feuilles.

La patrouille les encerclera, mais seul Lierres Rouges et deux marcottes se montreront. Ils seront très très soupçonneux, puis deviendront ensuite arrogants. Ils sont sur leur territoire et le feront bien comprendre. Ils les prendront d'abord pour des demi-trolls (ce qui est une insulte!!), puis pour des espions à la solde des trolls, ensuite pour des bûcherons, enfin pour des pyromanes. Il faut montrer les elfes comme de véritables paranoïaques, et vraiment énerver les PJs. Finalement, l'elfe sifflera et les marcottes iront chercher un prisonnier trollinet. Ce dernier semble terrorisé et il perd du sang d'une blessure. Lierres Rouges l'empoignera et devant le groupe, il le mettra à mort cruellement. Il leur dira ensuite: "Voilà ce qui arrive aux visiteurs indésirables".

Si malgré tout cela, les PJs gardent leur calme et surtout arrivent à montrer qu'ils sont non-violents, les elfes les laisseront passer (*leur faire jouer*). Si c'est le contraire, ils seront attaqués par les elfes cachés autour. Ce ne sera qu'un avertissement, car Lierres Rouges tient à conserver ses aldryamis valides, mais il risque néanmoins d'être cinglant et sanglant (*il y a trois elfes et cinq marcottes*).

## La clairière

Après cette rencontre, les PJs se perdront dans la forêt et tomberont après trois heures de marche sur la clairière tant convoitée par les trolls et les elfes. C'est une minuscule clairière où l'on trouve au centre une vieille statue en basalte représentant une femelle troll accroupie possédant huit seins. Cette statue est très érodée. S'ils ne prennent aucune précaution, ils seront chargés par quatre trolls passablement énervés. Là encore, ils pourront éviter le combat s'ils font preuve d'une grande diplomatie. Mais peu de temps après leur arrivée, les elfes attaqueront les trolls, et les PJs risquent de se retrouver au milieu du combat. Ils devront choisir leur côté, car s'ils cherchent à s'éloigner, ils seront assaillis à la fois par les trolls et les elfes. Les premiers les prenant pour des espions à la solde des elfes, les seconds pour des menteurs. S'ils choisissent d'aider les elfes, ils pourront avoir le droit d'assister ensuite au réveil de la dryade (chose extrêmement rare) et les elfes les guideront vers la route principale. S'ils aident les trolls, ils seront témoins du festin que feront ensuite les hommes des ténèbres, et pourront ainsi goûter de l'elfe s'ils le désirent!! Un trollinet les guidera ensuite vers la route principale (de nuit) et leur remettra une petite pierre noire en onyx avec un pictogramme en langue ténébreuse. Il s'agit d'une pierre de bienvenue chez les trolls.



Statue de jolie femelle troll et Trolls.

# La chasse à la citrouille

Après cet épisode, ils retrouveront la route. Celle-ci tourne vers l'est vers les grandes montagnes de Sartar où se trouve Boldhome. Lorsqu'ils commenceront à grimper un peu, les PJs arriveront dans un petit village sartarite semblable au leur. Mais celui-ci est étrangement vide et le panthéon dédié à Orlanth situé au centre est brisé. Après quelques minutes, des femmes à l'air triste sortiront des maisons pour se diriger vers les aventuriers. Puis venant de la maison du chef, une femme assez âgée s'adressera aux PJs pour leur expliquer les malheurs que la Déesse Rouge a jeté sur le village de Hauteterre. Elle se présentera comme la femme du chef et comme initiée d'Ernalda.

## L'explication

Il y a deux jours, une centurie lunar est arrivée dans ce village. Elle a tout ravagé, pillant les récoltes de l'année passée et brisant les semailles de cette saison. Puis elle fait réunir tous les hommes du village pour les arrêter. Le centurion les a accusé d'être des résistants à l'ordre lunar et décréta qu'ils serviraient d'otages. Enfin, pour punir ce village indiscipliné, les lunars lâchèrent près de celui-ci une créature immonde du Chaos. Depuis, les enfants du village disparaissent un par un. La femme du chef leur expliquera que l'on a trouvé hier le corps déchiqueté de la vieille Tunda et que l'on a constaté la disparition de la petite fille qui l'accompagnait. Elle demandera ensuite aux PJs leur aide pour combattre cette affreuse créature. Elle invoquera pour cela le poème liant Orlanth à Ernalda.

S'ils demandent d'autres renseignements, elle indiquera une vieille femme qui leur racontera avoir entrevu une citrouille géante qui marchait dans les champs. Les PJs remarqueront qu'elle sent très fort le vin.

Pourtant ce ne sont pas des élucubrations éthyliques. Les aventuriers vont devoir affronter une citrouille qui marche, ou plutôt un coloquours. Un coloquours très spécial, très chaotique dans le sens gloranthien du mot. En effet celui-ci, capturé par les Lunars, était destiné à l'une des nombreuses arènes de l'empire, mais le centurion préféra punir Hauteterre en le lâchant sur le village. Le coloquours réagit cependant de manière bien étrange, car sa malédiction chaotique est de ne pouvoir supporter la condition d'être du Chaos. Et la seule chose qui peut soulager son tourment est le rire des enfants...

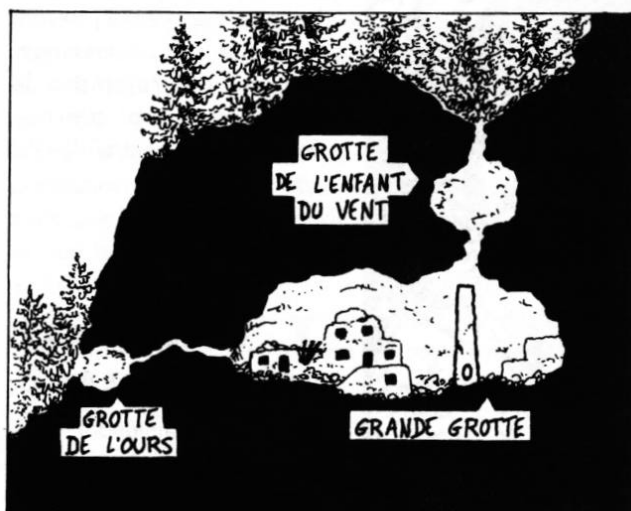
Ce colloquours terriblement tourmenté à la recherche de rires a donc capturé les enfants un par un et les a amadoués en faisant GROS-NOUNOURS. Ces derniers jouent avec lui depuis deux jours dans son repaire. La créature est heureuse, jusqu'à l'arrivée des PJs.

## La piste

La femme du chef les guidera jusqu'aux traces situées près de l'endroit où on a retrouvé le corps de la vieille Tunda. La piste sera très visible et les traces ressemblent







Ils y adoraient une famille d'enfants du vent (*des créatures à l'apparence humaine, avec de superbes ailes dans le dos*) qui logeaient dans la grotte supérieure près du domaine d'Orlanth. La tribu se fit attaquer par des broos qui détruisirent tout et tuèrent tous les enfants du vent sauf un qui fut maudit par le prêtre des broos et condamné à revivre chaque nuit l'effroyable bataille qui se déroula dans ce lieu.

On peut y accéder en grimpant sur la pierre rectangulaire de la grande grotte, ou par le sommet de la montagne, car elle est ouverte sur l'Air (l'élément d'Orlanth). Quand les PJ y pénétreront, ils seront entourés par de la brume presque solide qui se mettra à tourbillonner près d'eux et les transportera jusqu'au centre de la trouée (il s'agit de sortes d'élémentaires de l'air invoqués par les enfants du vent. Ils sont bloqués ici par la magie des broos, mais protégés par la puissance d'Orlanth très proche).

Les PJ verront alors un enfant du vent à genoux, les yeux fous et hurlant de douleur, entourés d'esprits presque visibles ricanant et criant leurs malédictions chaotiques. Les aventuriers devront alors s'avancer et combattre spirituellement chaque esprit (*Il y a un esprit par PJ, plus un qui s'acharne sur l'enfant du vent*).



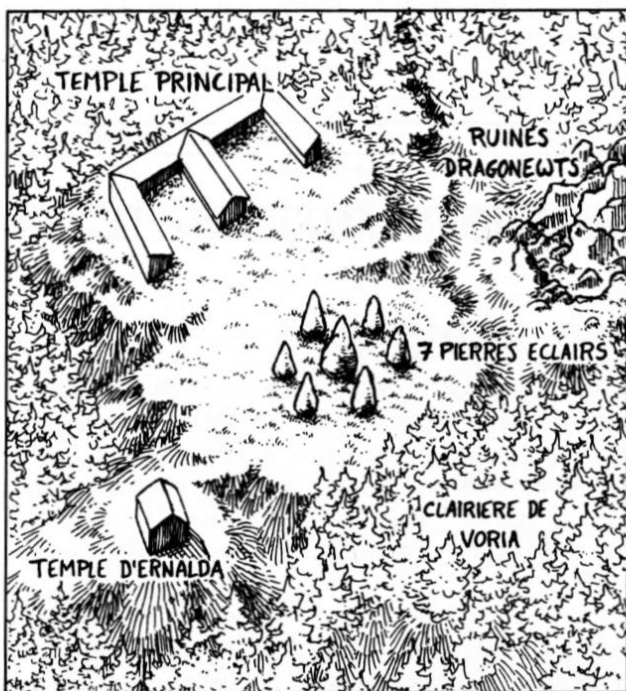


Enfin, pour libérer l'enfant du vent, l'un d'entre-eux devra sacrifier deux points de POU pour invoquer la puissance d'Orlanth permettant de briser la malédiction (la proximité de cette puissance permet de se passer de magie divine).

S'ils réussissent, l'enfant du vent se déclarera éternellement reconnaissant et leur proposera de les guider jusqu'au temple des sept pierres-éclairs assez proche, où il pourra servir de parrain pour ceux qui veulent devenir initiés d'Orlanth.

## Le temple des sept pierres-éclairs

C'est un très beau temple orlanthi isolé au sommet de l'un des monts de Sartar. Il est composé de six pierres levées disposées en cercle, et d'une pierre plus haute au centre; d'un grand bâtiment ayant la forme de la rune de la maîtrise dont les murs extérieurs sont recouverts de grandes tentures bleues décorées d'éclairs dorés; d'une petite clairière consacrée à une divinité mineure de la neige et à Vorja; d'un petit bâtiment consacré à Ernalda; et de ruines dragonewts.



Le grand prêtre de ce temple est un prêtre-seigneur d'Orlanth, nommé Amar Coeur-au-vent, et il est très lié à la résistance orlanthi. Il n'hésitera pas à initier les volontaires du groupe. Ceux-ci pourront sacrifier du pouvoir pour de la magie divine et surtout, le prêtre pourra commencer à traduire les documents trouvés par les joueurs. Voyant leur importance et la lettre en Ténébreux (langue des trolls), il demandera aux PJs de s'occuper sérieusement de cette affaire (c'est leur première mission orlanthi et ils ne sont pas obligés de l'accepter. Amar comprendra,

mais il sera mécontent). S'ils acceptent, il leur indiquera un contact à Boldhome: Rassloff le sage gris, prêtre de Lankhor Mhy, qui les guidera dans leurs recherches sur ces étranges lettres.

Enfin, il leur dira de prendre les mesures qu'ils jugent utiles quand à la suite à donner à ces lettres et aux informations qu'elles contiennent. En d'autres termes, il leur laisse les mains libres pour l'avenir. Si les PJs acceptent l'honneur de cette mission pour Orlanth, ils mettront la main dans un engrenage qui risque de les amener très loin, plus loin qu'ils ne peuvent l'imaginer.

## Idées de scénarios

Si vous voulez encore plus compliquer la tâche des PJs, où si vous maîtrisez bien Sartar, vous pouvez leur faire jouer d'autres scénarios avant qu'ils n'atteignent le temple des sept pierres-éclairs. En voici quelques-uns très rapidement évoqués que vous pourrez développer.

### La nuit du bouffon

Ce scénario illustre les guerres tribales. Juste après leur départ, les PJs rencontrent un personnage étrange. C'est le bouffon d'un clan ennemi, il a été banni et souhaite se venger. Il va demander aux aventuriers de faire un raid sur une patrouille de chasse de ce clan.

### Robin des Montagnes

Ce sera la première rencontre des PJs avec la résistance. Un traître lunar va se servir du sentiment patriotique des PJs pour s'infiltrer dans la bande du prêtre hors la loi Robin des Montagnes. Il leur proposera d'attaquer un (faux) convoi puis s'infiltrera dans le groupe de Robin en dénonçant les PJs comme étant des espions lunars.

### La paix de Chalana Arroy

Une prêtresse de Chalana Arroy, Vera aux yeux d'or, tient un camp de soins où l'on peut se reposer et se faire soigner gratuitement si l'on jure de ne commettre aucun acte de violence (physique et mentale) dans l'enceinte du camp. On doit déposer ses armes à l'entrée. Les PJs y rencontreront Ormilla, qui s'y repose avant de repartir pour Tarsh. Elle essaiera de les convertir aux vues lunars.

### Le sacrifié

Les PJs tomberont sur une communauté adorant Maran Gor (voir les Dieux de Glorantha) et pratiquant des sacrifices humains (dans la forêt profonde, il est nécessaire d'offrir du sang aux terribles déesses de la terre pour rendre fertiles les terres). Un futur sacrifié qui a réussi à s'échapper suppliera les PJs de l'aider tandis que les poursuivants le réclameront afin de ne pas rompre les rites de fertilité.





# RADIO TATOU



## Rubrique éclatée...

### *Les papiers de l'oncle*

Voici une nouvelle rubrique où je parlerai de livres, de BD, voire de films ou même de jeux si j'en ai envie. Il n'y a pas que le jeu dans la vie, sacré bon sang de bois, et le plaisir de lire un bon livre au coin du feu s'alterne agréablement avec le bruit des dés. Sans compter qu'il est parfois un peu lassant de contempler André chercher pour la énième fois ses dés sous le canapé tandis que Fabrice conteste une fois de plus l'interprétation des règles de Frédéric, le maître de jeu. Il est vrai que ce dernier cherche comme d'habitude à nous faire massacrer, mais passons...

Je n'ai jamais bien compris pourquoi les joueurs de jeux de rôles ne dévorent pas plus de bouquins. Après tout, ces derniers sont bourrés d'idées de scénarios, de personnages formidables et il suffit de peu de travail pour les accommoder à votre sauce. Il est vrai que je ne comprends pas non plus pourquoi il y a si peu de joueurs qui écrivent leurs propres scénarios.

C'est tout de même étonnant que mis à part Tolkien, Moorcock, Howard et deux trois autres, la plupart des grands auteurs de Fantasy (héroïque ou non) sont à peu près inconnus du grand public. Qui de vous connaît Karl Wagner, Thomas Burnett Swann, ou James Branch Cabell, par exemple ? Et c'est pareil pour le polar, la SF ou l'horreur. Dans ce dernier genre, il y a eu d'excellentes choses depuis la mort de Lovecraft, et je ne parle pas de Stephen King...

Bon, inutile que je m'énerve, c'est mauvais pour mon ulcère. Servons-nous plutôt un peu de cette excellente fine et reprenons. Ah oui, donc je vais vous parler de livres. Il va de soi que je ne me contenterais pas des genres cités plus haut et que si je lis un excellent roman, j'en parlerai à l'occasion. Ma vie sera triste et médiocre si je ne lisais que de l'Heroïc-Fantasy, à fortiori si je ne le faisais que dans l'espoir d'y puiser des idées de scénario. Je suis sûr que vous êtes d'accord, tas de brigands!

*"Hawkmoon vit du coin de l'oeil une puissante main griffue s'abattre sur lui..."* **Le Dieu Fou**

Commençons par un bouquin qui va certainement vous intéresser: la réédition du Dieu Fou, le deuxième tome de la légende de Hawkmoon, introuvable depuis quelques années. Bien sûr, c'est une lecture indispensable pour les maîtres de ce jeu, mais la vérité nous oblige à dire que ce n'est pas le meilleur Moorcock, et de loin. C'est chez Presses-Pocket, qui publiera dans le futur tous les Dorian Hawkmoon, y compris les trois derniers, encore inédits en français.

Presses-Pocket réédite aussi tout Tolkien en poche. Outre le **Seigneur des Anneaux** (mais si, vous savez, les célèbres aventures de Frodo et Gandalf) et le **Silmarillion**, on trouve en trois tomes les **Contes et Légendes Inachevés**, constellé de notes savantes à mourir de rire (je me moque, mais je conseille néanmoins fortement si vous ne l'avez jamais lu). Un livre à déguster petit à petit, en prenant des notes.

*"Mon cher, pas de sentiment. Nous ne sommes plus des individus, mais des représentants de la Civilisation devant la Barbarie et le Crime."* **La Fille de Fu Manchu**

Une des bonnes surprises de la rentrée est la réédition (et la première édition en poche à un prix abordable) des Fu Manchu. Non seulement ce sont d'excellents romans populaires qui ont fort bien vieilli, où des héros victoriens en diable luttent vaillamment contre la sournoise menace du péril jaune qu'incarne le diabolique Fu Manchu, mais il y règne en plus une ambiance est glauque à souhait. Il y a un côté fantastique; les fumeries d'opium et les docks abandonnées sont toujours noyées par les brumes nocturnes, et même les hommes courageux savent qu'il vaut mieux se calfeutrer la nuit chez soi pour ne pas tenter le sort. Les pages regorgent de criminels fous, de tortures savantes et de phrases fabuleuses. Une lecture délectable (et particulièrement recommandée aux maîtres de jeu sadiques qui cherchent à se renouveler). Les quatre premiers titres sont **Le Mystérieux Dr Fu Manchu**, **La résurrection de Fu Manchu**, **Les mystères du Si Fan**, et **La Fille de Fu Manchu** (chez 10/18).

*Le visage du médecin subit une série d'altérations qui nous révélèrent clairement la marche de sa pensée. D'abord surpris, il se composa ensuite un masque tranquille, puis soudain ses traits marquèrent un étonnement assez bien imité."* **Fer de Lance**

Nero Wolfe est un détective obèse, qui ne quitte jamais sa maison dont l'étage supérieur abrite une serre d'orchidées, dont il s'occupe quatre heures par jour. Son assistant Archie Goodwin (le narrateur) se charge de toutes les basses besognes tandis que son patron se contente de téléphoner et de réfléchir entre deux mets fins...

# Les mercenaires

## dans la Passe des Dragons

Ah ! les veillées d'armes... le métal qui luit au feu de camp... les chevaux qu'on bichonne... Que celui qui a vécu par les armes se prépare pour le lendemain.

**L'**existence de compagnies de mercenaires est partiellement justifiée par les combats incessants situés près des frontières de l'empire lunar. Par définition, les mercenaires sont des hommes armés qui vendent leurs services au plus offrant. Ceci est de moins en moins vrai, car les compagnies ont tendance à se fidéliser à un employeur fixe. Par exemple, on constate de plus en plus souvent l'incorporation temporaire de certaines compagnies dans les forces nationales.

Une fois engagés, les mercenaires accomplissent leur travail jusqu'au bout et de manière assez fidèle (l'une des rares exceptions est la compagnie des "Plumès au vent"). L'ardeur des mercenaires est liée à l'argent, mais les convictions religieuses peuvent jouer leur rôle dans l'acceptation d'un contrat. Les compagnies décrites ici sont les

plus importantes ou les plus célèbres. Elles sont, à elles seules, capables d'influer sur le cours d'une bataille. Outre ces compagnies, il existe bien sûr des petits groupes d'individus se louant au plus offrant.

Soulignons qu'un aventurier est un mercenaire en puissance.



### Les "Condottieri"

Cette dénomination cache en fait un type de compagnie proche de celles qui existaient en Italie au XVI<sup>ème</sup> siècle, au temps de Machiavel, de la République de Venise ou de Florence. Ces unités sont le plus souvent légères, rapides et montées. Elles sont habituées aux raids, aux incursions discrètes mais dévas-

tatrices en plein territoire ennemi.

Les mercenaires de ces unités sont le plus souvent originaires de Pélوريا ou de Tarsh, donc d'obédience lunar et adeptes du culte de Yanafal Tarnils (le dieu guerrier des Lunars). Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des seigneurs runiques de ce culte s'engager dans ces compagnies. Cependant, cela ne les empêchera pas de s'attaquer à des Lunars, si la rémunération est à la hauteur d'une telle trahison.

Les Condottieri sont renommés pour leur légendaire rapidité d'action. Leur réputation tient également à la facilité avec laquelle leurs chefs renversent les dirigeants les plus faibles pour prendre leur place. C'est ainsi que, lors du sac de Boldhome, beaucoup de Condottieri se sont installés dans la région de Jonville. Les chefs de ces compagnies sont tout autant d'excellents militaires que des





diplomates hors pairs.

L'armement moyen d'un condottiere est léger, avec une tenue vestimentaire bouffante et très décorée. Ils accordent une grande importance à leur façon de se vêtir et de se peigner. Le port de fines moustaches est un signe d'élégance.

En 1520, deux de ces compagnies ont joué un rôle important dans les guerres de la Passe des Dragons. Ces compagnies sont encore actives aujourd'hui. Ce sont:

### Les "Plumes au vent"

Originaire du royaume de Holay, cette compagnie est vieille de 225 ans d'une histoire riche en batailles, en prises de pouvoirs, en rapines et en raptis crapuleux. Ses adversaires ont été tour à tour les barbares de l'est et les armées chaotiques de Dorastor. Entre 1610 et 1620, cette compagnie se trouve dans la Passe des Dragons, plus précisément entre Poste Nord et Poste de la Reine.

Les raisons de ce relatif immobilisme sont que les guerres lunars sont très rémunératrices. Le dirigeant de cette compagnie, le "Prince" comme il aime à se faire appeler est Jadron Lamebrûlante. C'est un prêtre-seigneur runique de Yanafal Tarnils. Son ambition est de prendre le pouvoir dans la région et il réside à Poste Riche.

Les "Plumes au vent" sont aisément reconnaissables à leur béret orné d'une plume (c'était autrefois une plume de demi-oiseau, la monture des Dragonewts).

**Cette compagnie est composée de 800 hommes:**

**200 éclaireurs**

équipés d'épées courtes, d'arcs et de petits boucliers.

**200 cavaliers légers**

équipés d'arbalètes légères, de lances et de boucliers moyens.

**300 fantassins**

("les infatigables marcheurs"), équipés de cimenterres, de dagues et de boucliers légers.

**100 officiers**

prêtres et seigneurs.

Leurs armures sont le plus souvent

en cuir (souple ou dur), mais ils portent parfois des hauberts de cotte d'anneaux.

### Les "Loups rouges"

La formation de cette compagnie remonte aux années 1560, autour de Glamour, la capitale de l'empire lunar. On pourrait les comparer aux Lansquenets allemands (sans les mousquets!). C'est la compagnie privilégiée des puissants qui visent le pouvoir.



2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80 82 84 86 88 90 92 94 96 98 100

Au contraire des "Plumes au vent", ils sont fidèles à la foi lunar et choisissent leurs adversaires dans les rangs des ennemis de l'empire, et plus particulièrement chez les Porteurs de Lumière. Aujourd'hui, ils sont au service de Malashee Grande-Epée, et sont en lutte contre les Sartarites. Leur Capitaine est une prêtresse de la Déesse Rouge, nommée Sarah

Coeur Rouge. Elle fait l'objet d'une obéissance quasi fanatique de la part de ses hommes. Les Loups rouges sont célèbres pour leur totale absence de pitié pour les vaincus.

**La compagnie est composée de 1100 hommes et femmes:**

**200 cavaliers lourds**

(les Subats d'argent), qui sont équipés de lances, boucliers moyens, cimenterres, jambières de plaques, hauberts de cotte de maille et brassières de cuir bouilli.

**500 fantassins lourds**

(les Loups rouges) équipés de halbardes, cimenterres, boucliers moyens, hauberts de cotte de maille, casques fermés, jambières et brassières de plaques.

**200 fantassins moyens**

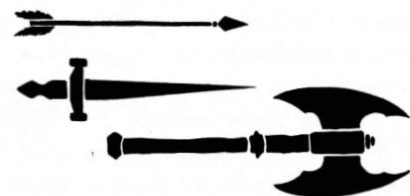
(les Loups gris) avec un équipement identique à celui des "infatigables marcheurs".

**100 officiers**

prêtres et prêtresses.

Chaque homme ou femme de la compagnie des Loups rouges porte une tenue originale. Celle-ci se compose de chausses de velours rouge et argent. Le pourpoint et la coiffe sont de mêmes couleurs, inversées. Les capes sont le plus souvent couleur argent terni.

Les membres de cette compagnie sont tenus d'être au moins membres laïques d'un culte lunar (il est bien sûr préférable d'être initié).



### Les Hoplites

Originaires de la Passe des Dragons, ils sont organisés sur le modèle des mercenaires grecs de Xenophon.

Ces compagnies ont été créées vers 1150, lors de l'instauration de l'empire lunar pour lutter contre les nomades praxiens. Elles sont sans doute les plus représentatives de ce que peuvent être les mercenaires dans cette partie de Glorantha.

L'organisation repose sur la religion. Chaque compagnie est formée de façon homogène avec des adeptes d'une divinité donnée. Leurs employeurs portent la plus grande attention à ce fait. La première motivation est ici la foi, mais l'argent vient en second. Ils n'accepteront jamais de se mettre au service du Chaos, mais ne rechigneront pas à défendre les affaires strictement privées d'un Lunar. Aujourd'hui, ils sont employés par les Sartarites pour repousser l'avancée lunar. Ils sont connus pour leur courage sans limite. De ce fait, de nombreuses pertes émaillent sans cesse leurs rangs et le recrutement est ininterrompu. Parmi les cadres de la compagnie, on trouve très souvent des yelmations (pour l'entraînement) et des humakti (pour le commandement).

### Les Fils d'Argrath

Leurs chefs se proclament descendants en droite ligne du héros sartarite Argrath. Ils sont presque tous originaires de Sartar et embrassent tous la foi orlanthi (ce qui signifie qu'ils adorent Orlanth ou un dieu du panthéon des Porteurs de Lumière). Cette compagnie s'illustre sur le terrain par son courage, et par l'usage fréquent et efficace qu'elle fait de la magie runique.

Ils obéissent à Julian Argrathran et à son demi-frère Rol Tajphan. Aujourd'hui, la compagnie est engagée par les Sartarites et lutte pied à pied contre les Loups rouges, leurs ennemis jurés.

La tenue vestimentaire des Fils d'Argrath est composée d'une cape bleue sur laquelle est tissée la rune du mouvement.

**La compagnie est composée de 600 hommes dont:**

#### 400 hoplites moyens

(les fils d'Argrath) équipés de lances à une main, d'épées batârdes, de boucliers moyens, de casques ouverts, de jambières et brassières de plaques et de hauberts de cotte d'anneaux.

#### 50 cavaliers lourds

avec des javalots, des épées à une main, des casques ouverts, des

jambières, brassières et cuirasses de plaques.

#### 50 hoplites légers

(les Renards bleus) équipés d'épées à une main, de petits boucliers, de cuirasses, jambières et brassières de cuir bouilli et de coiffes ou casques ouverts.

#### 100 officiers

sages, prêtres et seigneurs.

### La compagnie de l'Épée noire

Cette compagnie est une des plus anciennes de la région (elle a été créée lors de la guerre des Dragons).



★∅ℝ†△∴∴|||ℝ∞△★

Fondée par les Humakti, elle reste fidèle au dieu de la Mort et de la Guerre. Ses structures sont extrêmement hiérarchisées et le résultat est un bloc militaire très homogène. Il est difficile de s'y faire engager (il est nécessaire d'être initié) et tout autant d'en sortir (les contrats non résiliables sont d'une durée de cinq à quinze ans).

Cette compagnie est sans doute la plus valeureuse et la plus impressionnante dans les plaines de Prax. Elle est commandée par Jeena K'Aa, prêtresse-seigneur d'Humakt, ayant destitué le chef précédent en combat singulier rituel. C'est à l'heure actuelle l'une des mortelles les plus puissantes des plaines de Prax, et il se pourrait qu'elle soit engagée dans une Quête Héroïque. Les Épées noires adorent porter des vêtements noirs et gris, et vouent une grande vénération à leur arme.

**La compagnie est composée de 200 hommes et femmes :**

#### 150 hoplites

équipés d'épées à deux mains ou batârdes, d'épées courtes, de grands boucliers, de casques fermés, de hauberts de cotte de mailles, brassières et jambières de plaques.

#### 25 officiers

**25 prêtres et seigneurs runiques d'Humakt**

(vingt-cinq !!)

### Les Hoplites flamboyants

C'est la plus vieille compagnie de la région; elle fut créée durant l'Aurore, pour célébrer le retour de Yelm et le courage de son fils Yelmatio.

Elle fut l'une des plus importantes forces armées de la Passe des Dragons, mais subit un très sérieux revers lors de la bataille de Mort-Dragon (1100 ST). C'est de cette époque que date le début de son déclin. Elle conserve cependant une auréole de gloire. Elle est aujourd'hui engagée dans des escarmouches avec les Lunars, aux côtés des Sartarites. Il existe une certaine "émulation" entre cette compagnie et les Épées noires, qui se traduit par une surenchère de faits d'armes plus extraordinaires les uns que les autres. Bien que la compagnie soit majoritairement constituée d'adeptes de Yelmatio, il n'est pas nécessaire d'adorer ce dieu pour y rentrer (les Porteurs de Lumière sont les bienvenus), mais aucun membre d'un culte en relation de près ou de loin avec les Lunars n'est admis.

Les Hoplites flamboyants sont dirigés par un groupe de cinq Fils du Soleil élus démocratiquement. La direction collégiale est restée inchangée depuis l'Aurore.

**La Compagnie est composée de 500 hommes soit:**

**300 hoplites lourds**

(les hoplites flamboyants) équipés de jambières, brassières et cuirasses de plaques, de casques fermés à crête dorée, de jupes de cuir bouilli, de lances à deux mains, de boucliers larges et d'épées courtes.

**100 hoplites légers**

(les flèches-soleil) équipés de jambières de plaques, de cuirasses de cuir bouilli, de jupes de cuir rigides, d'épées longues, d'arc composés et de petits boucliers.

**100 officiers seigneurs et prêtres**  
de Yelmadio et d'Aldrya.

Frédéric Weil



## Les modifications

Beaucoup d'aventuriers débutent par deux à sept années de mercenariat. Les compagnies décrites ci-dessus peuvent être utilisées pour donner du relief aux personnages.

Si l'on utilise le système d'expérience préliminaire des règles II (version américaine Chaosium), il n'y a aucun problème, les compagnies sont simplement définies ici de manière plus détaillée.

Pour la version anglaise des règles III, il faudra répartir ses 30% annuels en favorisant les armes de prédilection de la compagnie choisie.

Avec la version française, il faut suivre la création classique, puis choisir l'occupation "soldat" de la culture civilisée durant deux, cinq ou sept ans (ces périodes sont celles le plus souvent pratiquées par les compagnies décrites).

En ce qui concerne la magie, il faut noter sa grande importance dans les batailles (surtout pour la magie spirituelle ou d'esprit). Si un personnage devient initié d'un culte (celui de sa compagnie en général), il gagne 3 points de magie spirituelle (magie de bataille) à répartir dans les sorts ci-dessous (en plus de la magie acquise grâce à son initiation).

Soins 1-6 Réparer 1-4 Vivelame 1-4 Glue Disruption Confusion  
De plus, chaque compagnie possède un ou plusieurs sorts spécifiques, déterminés par le culte de prédilection de celle-ci.

Plumes-au-vent:

### Démoralisation, Confusion

Loups rouges:

## Démoralisation, Séduction

Fils d'Argrath:

### Démoralisation, Protection

Epée noire:

## Démoralisation, Protection, Force

Hoplites flamboyants:

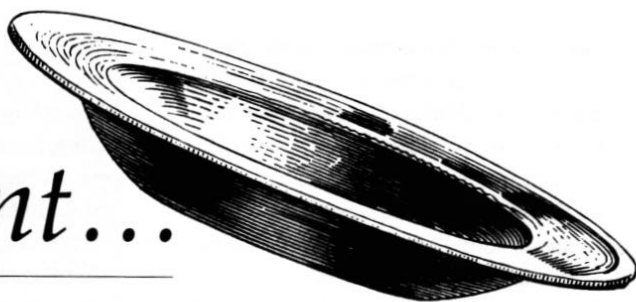
**Longue Vue, Mur de Lumière,  
Lumière**



Cet article est écrit dans le but d'une utilisation du système d'expérience préliminaire proposé dans le premier numéro de TATOU. Il faut l'utiliser avec l'option "Choisir une spécialisation"; il permet d'acquérir des talents de combat ainsi que des sorts de magie spirituelle. Si cela vous intéresse, nous vous proposerons d'autres articles de ce type, par exemple sur les nombreuses guildes de voleurs de la Passe des Dragons.



# L'APPETIT vient en mangeant...



A Ilmar: "palais du palais" se dit " Puits d'Argent"



Le

## Puits d'Argent

*Au creux de l'arène, le creux est roi...*

Le Puits d'Argent, à Ilmar, est la plus célèbre auberge de toutes les cités d'Ilmiora. Elle a la forme d'un amphithéâtre, et ses dimensions égalent celles des plus grands temples. De nombreuses tables occupent les terrasses; et plus le voyageur descend vers le centre de l'amphithéâtre, plus il trouvera des mets recherchés et coûteux. Les prix pratiqués sont cependant raisonnables vu la qualité et l'originalité de cette cuisine (pour plus d'informations sur l'auberge du Puits d'Argent, référez-vous au scénario de l'Ecran de Stormbringer, "l'Oeil de Straasha"). Le succès de l'auberge est entièrement dû à son propriétaire, Aran Zergai, marchand de son état. Son embonpoint témoigne de la qualité de sa cuisine, mais aussi de sa véritable passion pour l'art culinaire. Zergai a passé sa jeunesse à parcourir les Jeunes Royaumes. Possédant toutes les qualités qui font

un bon marchand, il a amassé une fortune conséquente et a également découvert les richesses culinaires des pays traversés. Vieillissant, il s'est retiré des affaires et a fait construire le Puits d'Argent. Ses multiples relations lui ont permis de s'entourer des meilleurs cuisiniers. Quotidiennement, il fait venir à grands frais les spécialités de tous les pays.

## Rapport des Assassins Bleus Virym et Lannkh'

Nous avions pour mission de supprimer Oraz l'aveugle, le grand prêtresorcier de Slortar. Ce Pan-Tangien avait commis plus de mille crimes et méritait un châtiment exemplaire. Après plusieurs mois de recherches, nous aboutîmes à Ilmar où Oraz

devait séjourner. Sous les déguisements de deux nobles vilmiriens, nous l'attendions au Puits d'Argent, persuadés que nous étions que ce fin gourmet ne manquerait pas de s'y rendre. Nous avons passé une semaine dans cette auberge à attendre notre proie, y découvrant de nombreux plats et boissons.

A peine étions-nous arrivés qu'une vive animation s'empara du centre de l'amphithéâtre: deux riches marchands s'y livraient un duel à mort. L'arme choisie était le vin de Menilboné. A la seconde coupe vidée, l'un se mit à hoqueter bêtement. La troisième fut sa dernière: le malheureux s'écroula au sol, criant et gesticulant, victime d'hallucinations. Ce pauvre homme restera certainement fou pour le restant de ses jours. Voilà bien la preuve de la bêtise commune aux marchands. Vymir était lui aussi de mon avis.

*Le vin de Ménilboné est une eau de*

vie aux reflets émeraude. Seuls quelques arpents de vigne dans Imrryr donnent encore de ce vin. Cette boisson est assez rare et son prix très élevé, plus de 1000 GB pour une carafe. Ce vin plonge le buveur dans une rêverie longue de plusieurs jours. Le rêveur perd tout contact avec la réalité pour plonger dans son univers onirique. Cette rêverie est une véritable extase pour les Ménilbonéens, mais les humains prennent un grand risque à en consommer, chaque coupe pouvant transformer l'euphorie en drame. Tout humain doit réussir un jet sous son POU x 3 à chaque coupe bue; un échec transforme le rêve en cauchemar et fait perdre 10 points de SAN.

D'autres clients buvaient des boissons moins dangereuses et nous les avons rapidement imitées. Virym jeta son dévolu sur un pichet de bière de Tarkesh; quand à moi, je préfèrai le vin des Cités Pourpres. J'ai toujours aimé contempler sa robe écarlate et savourer son parfum subtil. Ce nectar mérite sa réputation de boisson des rois. Virym préfèrait le goût amer de cette bière, unique dans les Jeunes Royaumes, et qui lui rappelait son pays natal. Les algues dont elle est tirée lui donnent sa couleur sombre et son amertume.

La bière de Tarkesh est la boisson favorite des marins. On la trouve dans tous les ports des Jeunes Royaumes. Le prix du pichet est modique, à la différence de son degré d'alcool. Le vin des Cités Pourpres, quant à lui, orne plutôt les tables des nobles et des marchands. Ses multiples crus font la joie des connaisseurs..

Après une après-midi d'attente, nous avons commandé un plat pour contenter notre faim et calmer notre anxiété. Sur les conseils d'un serveur, nous prîmes du gigot de kerlon. La viande de cet animal est des plus succulentes. Ce brave Virym, à son habitude, apprécia surtout l'abondance du plat.

Le kerlon est un gros rongeur, particulièrement dodu et stupide, vivant aux confins de Shazaar. Ces animaux se

regroupent en troupes de plusieurs milliers d'individus. Chaque été, ces hordes sont prises de frénésie et se lancent dans des migrations folles. Trottant nuit et jour, les kerlons s'aventurent ainsi dans de nouveaux territoires. Ils ravagent de la sorte les cultures des provinces sud de Shazaar, où les paysans se rattrapent sur les kerlons tués au passage. La stupidité de ces animaux est telle qu'ils se laissent massacrer sans résister ni fuir. Un vieux proverbe shazaarien dit à ce propos qu'il est plus facile d'attraper un kerlon qu'un nouveau-né. Toutes les tentatives pour domestiquer cette espèce ont échoué. Les kerlons se laissant mourir de faim si on les empêche d'accomplir leur folle pérégrination l'été venu. Des compagnies entières de chasseurs les poursuivent à cette époque, approvisionnant Shazaar et les pays voisins. En plus de sa viande délicieuse, le kerlon fournit un cuir souple et résistant qui a fait la réputation des cordonniers du pays.

Une fois la soirée fortement avancée, nous nous retirâmes dans nos chambres. Oraz l'aveugle n'arriverait pas encore ce soir. Après une nuit de repos, nous reprîmes notre poste dans l'amphithéâtre du Puits d'Argent. Vers midi, quelle ne fut pas notre surprise à l'entrée d'un voyageur, un Ménilbonéen ! Si je n'avais rappelé à Virym l'importance de notre mission, il se serait fait un plaisir de verser quelques poisons dans la coupe de cette vermine du Chaos. Dans un silence total, le monstre descendit les gradins pour s'installer à la table centrale, la plus coûteuse. La prétention de ces décadents corrompus n'a d'égal que leur perversité.

Un serviteur pâle et tremblant prit sa commande. Quelques minutes plus tard, deux hommes, les mâchoires serrées, lui apportaient un petit gorille maintenu captif dans un carcan de métal. Le Ménilbonéen se leva alors, son épée à la main. D'un coup sec, il frappa le haut de la tête du singe. Puis il arracha la calotte crânienne et se mit à manger à la petite cuillère la cervelle de l'animal qui criait





encore... Après cela, je trouvais mon vin bien amer, et Virym mit longtemps à finir sa chope de bière de Tarkesh.

*La cervelle de singe est un mets ancestral de l'empire ménilbonéen. La plupart du temps, elle est cuisinée avec des aromates, et non consommée "à vif".* Devant un public d'humains cependant, les Ménilbonéens résistent rarement au plaisir de provoquer leur entourage en dînant de la sorte.

Le seul autre événement marquant de cette seconde journée fut notre dîner. Oraz n'était pas au rendez-vous. On nous servit des serpents des steppes sur un canapé de mousses de printemps suivis de baies d'Org. Ce repas, comme l'assassinat de mon premier prêtre d'Arioch, restera à jamais gravé dans ma mémoire.

*Les serpents des steppes sont en fait les larves d'un grand coléoptère. La chair de ces larves est particulièrement recherchée par les barbares pour sa valeur nutritive. Ceux-ci apprennent à leur enfants dès leur plus jeune âge la "danse du serpent". Celle-ci consiste à marteler régulièrement le sol selon un certain rythme. Ces vibrations provoquent infailliblement la sortie des larves hors de la terre. Ainsi, même perdu et sans matériel, un barbare meurt rarement de faim. Les cuisiniers d'Ilmiora ont découvert plusieurs façons de les accommoder, faisant ainsi de ces larves des mets pour gourmets.*

*Les mousses de printemps sont des végétaux des steppes, qui ont la particularité de retenir l'eau. Ces lichens craquelés se transforment à chaque pluie, et ce pour plusieurs semaines, en outres végétales gorgées d'eau. Les barbares les utilisent fréquemment comme sources d'eau. Ils les cueillent souvent avant de s'aventurer dans les contrées particulièrement désertiques. On en trouve aussi dans toutes les auberges des Jeunes Royaumes. Les cuisiniers versent sur ces mousses tous les liquides possibles et imaginables: sauces, crèmes, laits, vins etc.*

*Les baies d'Org sont certainement parmi les fruits les plus recherchés.*

*Leur taille et leur goût sont uniques. Elles sont plus grosses que des pommes, et leur goût diffère selon les individus: chacun leur trouve une saveur particulière, mais toujours exquise. Nombreux sont les chasseurs qui s'aventurent dans Org à la recherche des baies. Le fruit et la plante présentent en effet des intérêts autres que culinaires. Certaines macérations et autres préparations délicates à base de ces baies donnent une drogue. Les sorciers l'utilisent à petite dose pour leur concentration avant toute conjuration. D'autres personnes en consomment pour le plaisir qu'elle procure. Cependant, un phénomène de dépendance psychique et un affaiblissement de la constitution les condamnent tôt ou tard. L'arbuste qui porte ces baies présente lui aussi un intérêt: il sécrète sur ses longues épines un poison redoutable. Gare lors de la cueillette! Les assassins coupent ces arbustes afin d'en retirer la sève...*

La matinée du troisième jour vit l'arrivée d'un groupe de pèlerins de Vilmir. Ces saints hommes se ridiculisaient en prêchant dans ce lieu de débauche et du Chaos. Selon leurs coutumes, ils consommèrent une bouillie de pajont sous les quolibets de soudards dharijoriens. J'ai toujours pensé que l'obligation de consommer cette plante était une erreur capitale.

*Le pajont est une graminée poussant au bord des rivières. Sa culture est très courante à Vilmir. Les dogmes religieux de ce pays obligent les croyants à en consommer quotidiennement. Il apparaît que cette plante provoque après plusieurs années un état d'hébétéude. La personne semble perdre une partie de ses facultés mentales et de son énergie vitale.*

Alors que la journée tirait à sa fin, il entra. Oraz l'aveugle, entouré de huit gardes, descendait les gradins de l'amphithéâtre. Lentement, Virym descendit s'attabler non loin d'eux, auprès de deux courtisanes. Il était parfait. Il avait tout du noble imbu de lui-même, essayant d'impressionner deux jolies femmes. La légende disait vrai, deux diamants étaient

enchâssés dans les orbites d'Oraz. On dit qu'il avait sacrifié lui-même ses yeux pour ces gemmes qui lui permettraient de voir dans d'autres plans d'existence. Le Pan Tangien n'était pas cette fois accompagné d'enfants grassouilleux et bêtards. Il désirait goûter à la cuisine du Puits d'Argent.

*Les hauts dignitaires de Pan Tang se nourrissent la plupart du temps de viande sacrée. Ce sont des enfants élevés comme du bétail, engraisés et mis à mort avant leur dixième année. Les prêtres pan tangiens voyagent souvent suivis de leur viande sacrée.*

D'un bond, Vimyr fut sur les gardes et jeta au milieu d'eux les perles de cristal emplies du souffle du vieux dragon. L'effet fut immédiat: la moitié d'entre-eux s'écroulait au sol, les mains sur les yeux. Les autres, épargnés par le gaz, se jetaient sur Vimyr, qui avait fort à faire. Mais la furie des gardes laissait quelques instants Oraz sans protection. Déjà il tournait la tête, rappelant ses hommes. Je n'avais qu'un instant pour ma seule et unique tentative. Le poignard consacré par le grand prêtre d'Arkyn devait percer le démon qui protégeait Oraz. Ma lame fila, nette comme la flèche. Le Pan Tangien se retourna et le cri d'agonie poussé par son démon se fondit avec le sien. Deux monstres partaient pour les enfers. La lutte générale qui embrasa ensuite l'auberge nous permit de prendre la fuite.

## Avis du maître-assassin Hikardo

Les assassins Lannkh' et Vimyr ont brillamment réussi leur mission, mais il serait bon de les envoyer quelque temps dans le désert des Soupîrs. Ils ont tous deux plusieurs kilos superflus à perdre.

*Note: les Assassins Bleus sont une organisation secrète dévouée à la cause de la Loi.*

Philippe Butin et Eric Simon



# Abonnez-vous à

6 N° 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



# UNE LONGUE SOIREE D'HIVER

Qui a peur du grand méchant loup ?

*Ce scénario est un synopsis volontairement incomplet que chaque maître de jeu (MJ) est invité à développer à sa guise pour l'intégrer dans sa propre campagne. Seuls les personnages non-joueurs (PNJs) sont entièrement décrits.*

## Au coin du feu

Sur une route enneigée, par un sombre après-midi d'hiver, quelques voyageurs exténués cheminent péniblement en direction de losaz, la riche capitale de Lormyr. La nuit sera tombée dans moins d'une heure, rendant tout déplacement impossible et les personnages-joueurs (ou PJ) frissonnent déjà à l'idée de devoir passer la nuit dehors. Heureusement, au détour du chemin, de lointaines lueurs apparaissent à travers la brume. Rassurés, les voyageurs se hâtent vers ce refuge inespéré, impatients de se réchauffer près d'un bon feu. Les lumières aperçues sont celles d'une ferme-auberge (une pratique très répandue dans la campagne lormyrienne) située à plusieurs heures de marche de toute autre habitation. Baptisée la "maison de la veuve", elle est tenue par Kara l'Ancienne, et se compose de deux bâtiments en pierre sans étage : l'auberge proprement dite et la grange ; de deux cabanes en bois : le poulailler et un hangar, ainsi que d'un petit verger. A partir du plan proposé, le MJ pourra la décorer à son goût, sachant que la salle commune sert à la fois de salle à manger, de cuisine, et de dortoirs pour les voyageurs peu fortunés (des paillasses sont alors installées pour la nuit). La seconde pièce contient une dizaine de lits, et peut être divisée en plusieurs chambres individuelles, grâce à un ingénieux système de rideaux. La grange abrite l'unique vache, ainsi que les montures des clients. Ceux qui ne peuvent s'offrir une chambre sont autorisés à dormir ici sur un maigre tas de paille.



La propriétaire, Kara l'Ancienne, est connue et appréciée dans toute la région. A la mort de son fermier d'époux, elle a décidé qu'elle avait assez perdu son temps à élever cochons et poulets, et qu'une femme pouvait espérer mieux pour le restant de ses jours que la compagnie d'un placide troupeau de ruminants. Toutefois, ne pouvant se résoudre à quitter sa campagne natale pour une ville bruyante et surpeuplée, elle finit par vendre ses quelques terres et son troupeau, et transforma sa vieille ferme en un relais accueillant pour les nombreux voyageurs qui empruntent la grande route de losaz.

Même si ses soixante dix-huit printemps lui valent largement son surnom d'ancienne, Kara n'en est pas moins restée une femme alerte et volontaire, qui sait se faire respecter de ses employés et aimer de ses hôtes de passage. Son caractère énergique ne parvient en effet pas à cacher sa grande générosité, et elle a pour habitude de recevoir tous ses clients comme des invités de marque. Du moins tant que ceux-ci respectent les règles élémentaires de la bienséance, car elle déteste le tapage et le scandale, et jettera dehors (à grands renforts de rouleau à pâtisserie s'il le faut) tous ceux qui oseront troubler la tranquillité de son établissement. C'est enfin une excellente cuisinière, appréciée et renommée jusqu'à la capitale. Ne pouvant bien sûr s'occuper seule de sa ferme-auberge, Kara a embauché un couple de paysans qui l'aide dans les tâches ménagères et s'occupe des animaux.

Gordril est un homme grand et solide, un paysan de vieille souche très attaché aux anciennes traditions lormyriennes et un adorateur fervent des dieux de la Loi. Bien que non-violent de caractère, il a tendance à perdre facilement son sang-froid si l'on attaque la religion de ses pères.

Son épouse Valeeria est une jeune femme belle et douce qui partage les convictions de son mari. Meticuleuse dans son travail, elle s'entend très bien avec Kara. Le couple loge sous les combles.

## En bonne compagnie

En entrant dans la grande salle où règne une bonne odeur de tartes chaudes, les PJ seront accueillis par une vieille femme à l'air réjoui. Kara a en effet toutes les raisons d'être de bonne humeur, puisque Gordril vient de

rentrer de la chasse avec un superbe daim, et surtout, l'un de ses plus fidèles clients (et admirateur) lui fait l'honneur de sa visite.

Attablé près du feu, devant une tourte au fromage (une spécialité de la maison), le duc Melsaz, que sa fonction de gouverneur de la province de Stagasz oblige à se rendre fréquemment à la capitale, ne manque jamais une occasion de venir déguster la cuisine de Kara. Un peu moins de la cinquantaine, c'est un homme très cultivé, aux manières courtoises et appréciant particulièrement les plaisirs de la table. Bien que descendant d'une très ancienne famille noble, l'honneur et le rang social ne représentent pas tout pour lui, et il sait juger un homme sur d'autres critères que le nom et la naissance. De plus, derrière sa bonhomie se cache un habile diplomate et un remarquable bretteur.

Assis près de lui, le dos au mur et la main sur la poignée de sa hache, se trouve son ami et garde du corps, Xe-Pitt. Arrogant, violent et impulsif, c'est un parfait représentant de la noblesse décadente de Lormyr, et tout le contraire du duc. Une solide amitié les lie pourtant, qui date de l'époque où ils servaient ensemble dans l'armée lormyrienne. Xe-Pitt prend son rôle de garde du corps très au sérieux, au point de soupçonner toute personne qui approche le duc d'être un assassin en puissance. Il ne fait même pas confiance aux soldats de l'escorte qu'il a pourtant lui-même choisis.

Les cinq membres de cette escorte sont installés à quelques tables de là, sirotant leurs chopes de bière et plaisantant avec Valeeria et Gordril.

La dernière occupante de l'auberge est une petite fille répondant au nom de Yollin. Découverte il y a trois jours dans la grange où elle s'était réfugiée pour échapper au froid, elle a été recueillie par Valeeria. D'abord réticente, Kara a vite été séduite par le charme et l'étrangeté de l'enfant, et a décidé de l'adopter. Désormais, Yollin aide à la cuisine, et c'est elle qui servira les PJs. Encore désemparée, elle cherchera à se lier avec les nouveaux venus, particulièrement avec un personnage féminin ou possédant un pouvoir élevé (voir en encadré l'histoire de Yollin).

Si de la compagnie supplémentaire lui semble nécessaire, le maître pourra ajouter quelques paysans de la région venus déguster les tartes de Kara.

Enfin, il est conseillé de laisser aux aventuriers le temps de faire connaissance avec tous les figurants (discussion avec le duc, regards soupçonneux de la part de Xe-Pitt, récits d'aventure pour Yollin, etc.) avant de passer à la suite du scénario.

## Qui a peur...

Alors que le repas tire à sa fin et que chacun s'apprête à gagner son lit, une brusque bourrasque de vent glacial fait claquer violemment les volets de bois. Aussitôt après s'élève un étrange appel: "Sors de ta cachette, seigneur

de Sylva, et viens affronter ta mort. Ton heure est venue !" La voix est grave et froide et semble venir de la cour de la ferme. Tandis que Yollin (à qui le message est adressé) se jette, terrorisée, dans les bras de son nouvel ami (ou sa nouvelle amie), un silence de mort se fait dans la salle. Si quelqu'un a l'humour ou le courage de demander qui est là, ou profère toute autre remarque à l'adresse de la voix, la seule réponse sera: "Le grand veneur est venu chercher sa proie. Qu'elle se montre!", ce qui effrayera encore plus la pauvre Yollin. Si un volet est entrouvert, on pourra voir à la lueur vacillante des lanternes la haute silhouette du maître-loup, se tenant sur le seuil de l'auberge entouré de sa meute. Si la porte est ouverte ("N'ouvrez pas!" hurlera Yollin, imitée par Kara qui a deviné la nature du visiteur nocturne), un loup bondira à l'intérieur, renversant au passage l'auteur de cette funeste initiative. Chaque round suivant, un autre loup pénétrera dans l'auberge, jusqu'à ce que la porte soit refermée et barricadée, ou que toute la meute soit rentrée. Si la porte n'est pas ouverte, les loups s'attaqueront aux volets, qu'ils traverseront en 1D4+4 rounds.

(Le nombre exact de loups est laissé à la discrétion du MJ. Cinq est un chiffre moyen, huit un maximum.)



"Froid devant !"

A partir de ce moment, c'est au maître de jeu d'organiser l'assaut, à partir des propositions suivantes. Et il est à parier que la panique va commencer à régner...

Tandis que les loups se frayeront un chemin vers l'intérieur, le grand veneur poussera son terrible hurlement (voir ses caractéristiques à la fin). Là, deux solutions: soit le MJ tire sur la table de résistance pour chaque occupant de l'au-



berge, soit il détermine arbitrairement quels sont les PNJs qui perdent la raison (il peut même décider que les PJs ne sont pas affectés). Si Melsaz perd la raison, le noble arrachera alors ses vêtements et, poussant des cris à glacer le sang, il se jettera sur la personne la plus proche, de préférence l'un des aventuriers. Vu la situation, il est peu probable que ces derniers cherchent à le calmer pacifiquement (c'est d'ailleurs impossible), et un combat risque de s'engager entre Melsaz et un des PJs. Xe-Pitt tentera de protéger le duc par tous les moyens et il est fort probable que lui aussi se retrouve à combattre les aventuriers.

Pendant que les défenseurs s'entre-déchireront, quelques loups réussiront bien à entrer (à moins que quelqu'un n'ait eu l'idée de barricader les fenêtres avec des meubles, ce qui les ralentira) et se mêleront au carnage, cherchant à s'attaquer à Yollin en particulier.

Gordril, s'il n'est pas atteint de folie meurtrière, tentera de sauver sa peau par tous les moyens, en essayant de gagner les combles, même au mépris de la vie des

autres (y compris celle de sa femme), refusant de combattre tant qu'il n'y est pas contraint et forcé.

Enfin, il serait étonnant que pendant la mêlée, une lanterne ne se renverse pas pour mettre le feu à l'auberge à un moment opportun.

Le grand veneur restera quant à lui à l'écart, observant avec une joie féroce le déroulement du carnage. Il sera le dernier à entrer dans l'auberge, n'intervenant que pour la curée, ou si quelqu'un cherchait à s'échapper, ou encore si les PJs semblent trop bien se débrouiller.

Au milieu de toute cette pagaille (et il faut que les PJs soient réellement submergés par les événements et la rapidité à laquelle ils se produisent), Kara sera la seule à garder son sang-froid, autant que faire se peut. Dès le début, comprenant pour qui le maître-loup est venu, elle tentera par ses faibles moyens de protéger Yollin. A la première occasion, elle mettra la fillette dans les bras d'un des PJs et trouvera un moyen pour faire diversion (peut-être mettra-t-elle elle-même le feu à sa ferme), afin de permettre à ces derniers de s'enfuir.



"Chaud dedans !"

## Epilogue

Ainsi, en pleine nuit, laissant derrière eux une auberge à feu et à sang, les PJs survivants échapperont à la fureur du grand veneur, emportant Yollin avec eux.

Peut-être réussiront-ils à récupérer quelques chevaux ? Peut-être devront-ils blesser le maître loup pour réussir à s'enfuir ? Peut-être seront-ils poursuivis par des loups ?

Toujours est-il qu'ils se seront fait deux nouveaux ennemis au cours de cette mésaventure, Chardhros, bien sûr (voir encadré), dont le courroux risque de les poursuivre longtemps; mais aussi le capitaine Xe-Pitt. Si celui-ci a survécu au carnage, à l'inverse du duc (et le MJ peut s'arranger pour cela), il se jurera de retrouver les responsables de la mort de son ami, et cela même s'il doit lancer à leur poursuite toute l'armée lormyrienne (peut-être les croit-il complices de l'agent du Chaos ?).

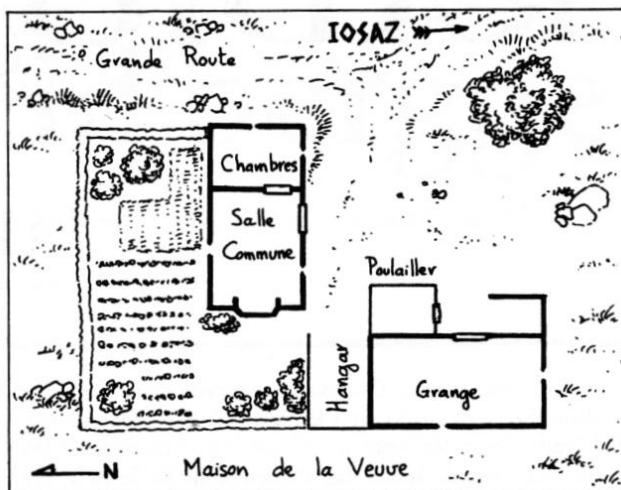
Quant aux PJs, ils doivent maintenant s'occuper de Yollin. Le mieux pour eux serait que le traumatisme causé par le massacre ait été suffisant pour lui faire recouvrer la mémoire (voir encadré). Elle trouverait en ce cas un moyen de rentrer chez elle, emmenant éventuellement (et temporairement) les PJs avec elle, s'ils sont en mauvaise posture. Dans le cas contraire, ils devront la traîner avec eux d'aventure en aventure, pour qui sait combien de temps. Et tant qu'ils seront accompagnés de cette adorable enfant, le grand veneur sera à leurs trousses...

Seul le MJ doit connaître ce qui suit, bien que les personnages puissent (peut-être) le découvrir.

Parmi les nombreux plans d'existence qui forment le "multivers", l'un d'eux consiste en une grande île boisée flottant sur un océan sans fin. Ce paradis sylvestre, où tous les arbres croissent forts et vigoureux, et où toutes les espèces sont représentées, est peuplé d'esprits semi-matériels vivant en symbiose avec la végétation. Ce monde se nomme Sylva, et présente la particularité d'être proche de l'équilibre parfait, c'est à dire d'être sous l'influence à peu près égale de la Loi et du Chaos. Cela, bien sûr, a pour conséquence de lui attirer le mécontentement de ces deux puissances. A tel point que récemment, Chardhros le Faucheur [voir TATOU 1], irrité par la félicité de Sylva, a tenté de créer un déséquilibre irrémédiable qui aurait fait basculer ce monde vers le Chaos ultime. Les habitants de Sylva réussirent, non sans mal et sans dommages, à stopper à temps le processus, mais l'un des plus puissants d'entre-eux, nommé Yollin, fut précipité à travers le multivers jusque dans le plan des Jeunes Royaumes, où il s'incarna dans le corps d'une petite fille de neuf ans, laissée pour morte dans un champ de neige. Rendu amnésique par sa "chute", Yollin se mit à errer à travers la campagne lormyrienne avant d'être recueillie par Kara. Ses deux seuls souvenirs sont son nom et celui de "Dame Lara", qu'il va s'employer à retrouver, même si son esprit ne se souvient plus qu'il s'agit du nom de sa compagne dans son monde.

Si une bonne partie de ses immenses pouvoirs psychiques ne peuvent se manifester dans le plan des Jeunes Royaumes, ceux qu'il a conservé suffiraient amplement à le ramener chez lui, mais il a oublié jusqu'à leur existence. Lorsqu'il leur arrive de se manifester, c'est inconsciemment, et donc de manière imprévisible et incontrôlable. Par exemple, une menace trop précise, envers la petite fille ou une personne qui lui est chère, la ferait réagir de manière très violente. Elle pourrait réduire son agresseur à l'état de larve gémissante et débile, ou plus simplement le faire voler en éclats... Du fait de l'immensité de ses pouvoirs, aucune caractéristique n'est donnée pour Yollin, et c'est au MJ de les déterminer si le besoin s'en fait sentir.

Hélas pour Yollin, Chardhros a retrouvé sa trace et a dépêché un de ses agents, le grand veneur, pour l'anéantir définitivement. Le grand veneur, appelé aussi le maître-loup par les habitants du continent sud, est une créature plus proche du démon que de l'être humain, bien qu'il fut un simple mortel à l'origine. Il a l'apparence d'un homme de très grande taille, portant manteau et capuchon noir. Personne n'a jamais vu son visage. S'appuyant sur un antique javelot de chasse et entouré de sa meute de loups noirs, il parcourt chaque nuit d'hiver les contrées du sud, moissonnant les vies des plus faibles et apportant la folie aux plus braves.



### CARACTERISTIQUES DES PNJs

**Kara l'Ancienne** : 78 ans, 1m 58, 64 kg

FOR:12 CON:09 TAI:09 INT:15 POU:13 DEX:16 CHA:15 PV:10  
sans armure Rouleau à pâtisserie (Att 50%, Par 35%, dom 1D4)  
crédit 75%, éloquence 70%, évaluer 50%, premiers soins 68%, cuisiner 90%, con. des plantes 55%, éviter 35%

**Gordril** : 28 ans, 1m85, 80 kg

FOR:15 CON:11 TAI:15 INT:10 POU:08 DEX:13 CHA:12 PV:14  
armure: gilet de cuir (1D4-1) gourdin (Att 40%, Par 50%, dom 2D6)  
couteau (Att 52%, Par 35%, dom 1D4+1D6)  
éviter 30%, grimper 70%, sauter 45%, culbuter 40%

**Valeeria** : 24 ans, 1m66, 75 kg

FOR:09 CON:12 TAI:11 INT:09 POU:12 DEX:13 CHA:15 PV:12  
sans armure couteau (Att 20%, Par 25%, dom 1D4) éviter 25%

**Duc Melsaz** : 49 ans, 1m80, 90 kg

FOR:16 CON:14 TAI:14 INT:15 POU:12 DEX:17 CHA:17 PV:16  
armure: cuir (1D6-1) épée large (Att 90%, Par.82%, dom 1D8+1+1D6) dague (Att 75%, Par 88%, dom 1D4+2+1D6)  
éviter 40%, éloquence 77%, con. de la musique 85%

**Xe-Pitt** : 40 ans, 1m96, 110 kg

FOR:17 CON:13 TAI:17 INT:12 POU:13 DEX:15 CHA:14 PV:18  
armure: plaque avec heaume (1d10 +2) hache lormyrienne (Att 88%, Par 80%, dom 4D6) épée large (Att 75%, Par 58%, dom 1D8 +1+1D6) masse légère (Att 65%, Par 45%, dom 2D6+2) dague (Att 50%, Par 70%, dom 1D4+2+1D6) éviter 45%, éloquence 60%, premiers soins 65%

**Soldat type** :

FOR:14 CON:11 TAI:15 INT:09 POU:11 DEX:14 CHA:10 PV:14  
armure: demi-plaque (1D8-1)  
hache de bataille (Att 60%, Par 35%, dom 1D8+2+1D6) écu (Att 10%, Par 60%, dom 1D4+1D6) éviter 30%

**Le grand veneur, agent de Chardhros** : 2m20, 130 kg

FOR:19 CON:18 TAI:22 INT:15 POU:20 DEX:21 CHA:16 PV:26  
armure: fourrures (2D6) javelot de chasse (Att 95%, Par 95%, dom 1D10+1+2D6)

Ce javelot, de la taille d'une grande lance, peut également projeter, une fois tous les deux rounds, une aiguille de glace dont les chances de toucher sont égales à 100-10% par mètre séparant le grand veneur de sa victime: dégâts: 4D10.

éviter 70%, embuscade 90%, voir 90%

De plus, le hurlement qu'il pousse en combattant peut rendre temporairement fou ses adversaires. Il faut qu'ils réussissent un jet de POU contre celui du maître-loup, ou ils sont alors pris de folie meurtrière et se retournent contre leurs amis.

Vincent Jugie



# RADIO TATOU



## La preuve...

...Nero Wolfe, donc. Des romans policiers classiques mais pleins d'humour, situés dans le New-York des années trente. Si vous aimez les Agatha Christie, vous apprécierez. Les titres sont **Fer de Lance**, **Les Compagnons de la Peur**, **Les Infaillibles** et **Ici, Radio New-York** (chez 10/18).

*"La panique qui m'avait poussé à fuir cette chambre s'évapora"*

### **Black Irish**

C'est le neuvième recueil de nouvelles de Willam Irish publié par 10/18. Celui-ci est particulièrement "noir" car il ne contient que des nouvelles (sept) tirées de **Black Mask**, le célèbre "pulp" des années trente. Excellent.

**Le Club des Veufs Noirs** est un recueil de nouvelles policières d'Isaac Asimov (mieux connu pour ses sagas de science-fiction comme **Fondation** et **le cycle des robots**). Je l'ai lu par curiosité et il est très bon. Encore du roman policier classique, où un groupe de six personnes se réunit chaque mois pour résoudre des énigmes ...avec l'aide de leur maître d'hôtel (10/18).

**120 Rue de la Gare** est le premier Nestor Burma de Léo Malet. Il se passe en France en 1942 et baigne dans une ambiance amère et poisseuse assez révélatrice. C'est un des meilleurs Malet (10/18).

**Un Cadavre de Trop** de la romancière Ellis Peters est encore un roman policier. Mais celui-ci se passe en 1138, et l'enquêteur est le frère Cadfael, un ancien croisé entré tardivement dans les ordres. C'est un très bon policier et un excellent roman historique, particulièrement conseillé aux maîtres de jeu de Pendragon, mais aussi à tous ceux qui s'intéressent sérieusement à l'époque médiévale (10/18).

Passons un peu à la science-fiction.

**Derrière la Porte** est le troisième tome de l'intégrale des nouvelles de Philip K. Dick et explore les années 1953-54. Le romancier n'est pas très connu à cette date et n'a écrit encore aucun de ses grands romans, mais on perçoit déjà plusieurs de ses thèmes fétiches, qui s'épanouiront par la suite. Contrairement à d'autres recueils de ce type, les nouvelles présentées sont presque toutes inconnues et de grande qualité. Un bon recueil de cet auteur génial plus connu en France qu'aux USA (*Présence du Futur*, Denoël).

Encore des rééditions! **La Trace de Cthulhu** et **Le Masque de Cthulhu** de Lovecraft et Derleth d'une part, **Mandragore** de Hanns Heinz Ewers d'autre part, font l'objet de superbes rééditions, avec de belles couvertures de Virgil Finlay. Les deux premiers sont des textes de Lovecraft "terminés" après sa mort par son ami Derleth. De bonnes nouvelles du mythe, pour tous les gardiens des arcanes qui ne les connaîtraient pas déjà. **Mandragore** est un livre bizarre, beau et inquiétant, et épuisé depuis fort longtemps, par l'écrivain allemand auteur de **Dans l'Épouvante** (les trois chez Ch. Bourgois).

Lucius Shepard est un grand écrivain. C'est même un des rares écrivains de SF actuels qui soutienne la comparaison avec les géants des années soixante. **La Vie en Temps de Guerre** (Robert Laffont) est un roman hallucinant, où les soldats américains se battent en Amérique centrale comme au Vietnam, contre un ennemi invisible et dangereux. Mais il y a maintenant les progrès du futur, les drogues et les pouvoirs psy... **Zone de Feu Émeraude** (Denoël) est un recueil de sept nouvelles où Shepard nous montre toutes les facettes de son talent. Foin de vaisseaux spatiaux et de space opéra, ses textes situés dans un futur proche sont tellement dépayés, tellement étrangers, qu'ils donnent une impression de décalage avec la réalité étonnante. Les descriptions données par les différents narrateurs sont-elles exactes, ou correspondent-elles à la perception particulière de chacun? On n'en est jamais tout à fait sûr...

En tout cas, bonne lecture et à bientôt.

### **On c' Tatou**



*"Capitaine! Que faire? Ces gens ont dévoré des livres avariés!"*





# La libre cité d'Heid'bergge

Le quartier des étudiants, le dôme de verre, le Schloss, la Foire aux Livres, le Nk'arre, le pilori...

**L**a civilisation ne disparut pas complètement au cours du Millénaire Tragique. Ça et là subsistèrent de petites communautés qui veillèrent à la conservation du savoir et organisèrent la diffusion de ce qu'elles avaient pu en sauver, lorsque les conditions redevinrent plus normales.

200 ans plus tard, les universités héritières de ces communautés sont des centres artistiques, culturels et scientifiques d'importance, en même temps que des lieux cosmopolites où les occasions d'aventure ne manquent pas.

## Le cadre

La libre cité d'Heid'bergge est la plus ancienne et la plus renommée des universités de Germanie. Elle attire des étudiants d'endroits aussi lointains que l'Ukraine ou la Moskovie...

Cette petite cité, bâtie sur les rives du fleuve Nk'arre (un peu au nord de la forêt noire), n'a pourtant rien de bien extraordinaire aux yeux du voyageur, à part l'absence d'armée et de fortifications, jusqu'à ce qu'il découvre, sur l'autre rive du fleuve, l'extraordinaire château de verre de l'université, et visite ses jardins enchantés.

## L'organisation de la ville

Il y a encore cent ans, la cité d'Heid'bergge était une ville-état puissante, dont les possessions s'étendaient à des lieux à la ronde. Toutefois, après sa défaite dans la guerre des villes, il y a une cinquantaine d'années, elle est passée sous la domination du palatinat de Frankburg, qui lui a imposé un quasi-protectorat, en même temps que le démantèlement de son armée. Son statut de "ville neutre" lui permet de servir de médiatrice dans les conflits locaux. La ville (et l'université, mais elles sont indissociables) est dirigée par un recteur. Celui-ci est élu par un Conseil, composé des maîtres de chacun des collèges, du maître de la forge, du grand chancelier (ministre des finances), du maître de la discipline (qui cumule les fonctions de ministre de la police et de la justice). Le bourgmestre et l'ambassadeur du Palatinat participent au Conseil, mais n'ont qu'une voix consultative. En théorie, les membres du Conseil doivent désigner "le plus sage, le meilleur et le plus savant" d'entre-eux comme recteur. En pratique, cela donne des joutes politiques féroces et mouvementées. Il

arrive que des candidats particulièrement bien placés meurent subitement.

L'actuel recteur, Ruprecht XII, surnommé le dépensier, est un vieillard grabataire élu au bénéfice de l'âge par des maîtres incapables de se mettre d'accord. Son seul souci est d'embellir le plus possible sa ville avant de mourir, pour laisser son nom dans l'histoire. Il patronne largement toutes sortes d'artistes plus ou moins doués, au grand désespoir du chancelier, qui voit s'évanouir les ressources (énormes) de la ville...

## Les études

L'université est organisée en collèges, représentant chacun une branche de la connaissance. Les collèges sont les suivants: Microcosme (biologie et génétique), Macrocosme (tout ce qui touche à la nature, de l'astronomie à la zoologie), Foudre (électricité et mécanique), Poétique (et musique), Rhétorique (droit et politique), Stratégies, et Arts. Chacun d'eux est dirigé par un maître, nommé à vie par le recteur. Celui-ci doit normalement nommer le chercheur le plus méritant de la discipline, mais en pratique, il en profite souvent pour "placer" famille et protégés.

Pratiquement n'importe qui peut enseigner: il suffit de passer un examen d'aptitude et on se voit attribuer une chambre et une pension (modeste). Au bout d'un an, en fonction du nombre d'étudiants venus assister à ses cours, l'enseignant se voit attribuer une maison, un laboratoire et des serviteurs, ou est chassé de l'université et forcé de rembourser le montant de la pension...

Par contre, il est plus délicat de devenir étudiant: les études coûtent 5000 marks par an, nourriture et logement non compris (pour arriver jusqu'au doctorat, le cursus est normalement de cinq ans). Les 6000 étudiants et étudiantes (ces dernières sont très peu nombreuses) sont donc pratiquement tous des fils de nobles ou de très riches marchands, quoiqu'il existe un contingent de bourgeois relativement important.

Les étudiants forment une société à peu près autonome, ils sont organisés en bandes (regroupant généralement des gens ayant des affinités - soit par matière, soit par région d'origine). Il est difficile de les décrire en détail: il y en a une bonne centaine, allant de la paisible association d'astronomie à des groupes clandestins qui financent leurs études en pillant les maisons riches. S'affilier à une bande n'est en aucun cas obligatoire (rien ne l'est ici),

mais en échange d'une somme symbolique et d'un bizutage désagréable, on est sûr ensuite d'avoir des amis sur qui compter en cas de besoin.

Tout ce que l'on demande aux étudiants est de passer l'examen de fin d'année. Ils sont parfaitement libres de faire ce qu'ils veulent le reste du temps. Et la ville est bien pourvue en distractions onéreuses. Il est bien vu de dépenser le plus possible. La situation financière d'un étudiant n'est pas considérée comme sérieuse tant que ses dettes ne sont pas environ dix fois supérieures à ses revenus. A ce point, il a encore la possibilité de s'adresser à un créancier assermenté, qui dédommagera ses débiteurs, avant de s'adresser pour se faire rembourser, aux parents ou à l'université (qui paye, puis condamne l'étudiant à servir dans la milice, à la forge, ou quelque chose d'aussi désagréable).

Les étudiants ont coutume d'élire un roi pour l'année scolaire (qui commence à la chute des feuilles et dure jusqu'au solstice d'été, salué par des fêtes impressionnantes). Le roi actuel, Georg Fehmarn (fils d'un fermier slovaque, mais ici, cela n'a pas d'importance) prend son poste très au sérieux; non seulement dans ses aspects folkloriques (tenir l'alcool mieux que personne, avoir un maximum de duels, et coucher avec tout ce qui porte jupon), mais aussi dans ses facettes plus sérieuses, comme les conciliations entre bandes rivales et les négociations avec les autorités...

## Description de la ville

### La rive Sud

#### La cité

Un petit quartier, à l'est du port. C'est là que résident tous les riches marchands de la ville. C'est un quartier remarquable pour son luxe (les rues sont larges et pavées, les maisons entourées de grands jardins) et pour la paranoïa qui semble y régner. En effet, les libres-marchands se méfient des étudiants comme de la peste et prennent leurs précautions contre d'éventuelles émeutes. Il y a des gardes privés (plus efficaces que la milice) un peu partout et les maisons sont toutes fortifiées (portes bardées de fer, fenêtres rares, et uniquement à l'étage, chiens féroces en liberté dans les jardins). L'un des grands plaisirs des étudiants est de venir ici la nuit, en faisant le plus de tapage possible, et en brisant ce qui peut l'être.

Les libres-marchands sont las d'être gouvernés par l'université. Ils ont élu un bourgmestre, qui siège au conseil depuis peu, et tente d'obtenir pour eux franchises et exemptions d'impôts.

#### Le quartier du port

Le Nk'arre, qui relie le Rhin au Danube, est une artère très fréquentée. On y trouve les meilleures auberges, et les marchandises rares. C'est ici que se dresse la halle, un

édifice immense, qui tous les ans, abrite la Foire aux livres. Cette foire, unique en Europe, permet de trouver à peu près n'importe quoi. Il arrive même qu'on y présente des livres datant d'avant le Millénaire Tragique, que personne ne sait plus lire. L'an dernier, un tel ouvrage a été vendu douze millions de marks. L'acheteur s'est aperçu par la suite que c'était un faux...

En dehors d'une multitude d'ouvrages plus ou moins rares, on peut trouver des scribes, spécialisés dans le déchiffrement des manuscrits mystérieux. La plupart compense par l'imagination ce qui leur manque en science. Certains sont réputés être des agents du Bibliothécaire et tentent de dérober les ouvrages qu'on leur confie.

#### La grand-place

On y trouve le marché permanent et le pilori, généralement occupé (c'est l'un des châtiments auquel a le plus souvent recours le maître de la discipline). Il arrive que des étudiants prennent le pilori d'assaut, ou qu'ils s'installent pour la journée avec une provision d'œufs pourris...

C'est aussi la place des exécutions, où ont lieu les autodafés (de plus en plus rares, ils concernent surtout les ouvrages de propagande granbretonne), et où l'on brûle les rares mutants qui ont l'audace de s'aventurer en ville. Au nord de la place se trouve la grande caserne, qui abrite les bureaux de la milice, incompétente et chroniquement débordée, et les cachots.

#### Le quartier des étudiants

Un chaos de ruelles boueuses, en pente, bordées par des maisonnettes à colombages plutôt lépreuses. C'est ici que logent la plupart des étudiants. On y trouve en effet des chambres pas trop chères, et les auberges sont plus sympathiques que partout ailleurs. En dehors des parties de cartes ou de dés (où il est courant de perdre en une nuit sa pension d'un mois) et des concours d'absorption de bière (un des bizutages les plus fréquents), on peut assister à des duels d'étudiants. L'arme traditionnelle est le sabre. Le duel a lieu sur une table, et l'objectif est de défigurer l'adversaire. Le premier qui tombe de la table a perdu (on reconnaît longtemps après les étudiants d'Heid'bergge à leurs cicatrices).

C'est aussi ici que sont concentrées les "maisons de plaisir" de la ville. On y voit parfois de respectables professeurs...

#### Le palais des examens

C'est un édifice récent qui abrite également la bibliothèque. L'intérieur est une grande rotonde entourée de centaines de cellules. Le jour de l'épreuve, l'étudiant, soigneusement fouillé, est enfermé dans une cellule avec les sujets d'examen. On le délivre le soir, en récupérant la copie. Les contrôles d'identité sont très mal faits et il est toujours possible de payer un remplaçant.

#### Le Schloss

Un peu à l'écart de la ville, quelques ruines très



sionnant est la tour rompue (ou tour des suicidés). Chaque mois, un ou deux désespérés viennent faire le grand saut, dans l'indifférence générale en dehors de quelques badauds habitués, qui passent leurs journées au pied de la tour, à se raconter le dernier, et à attendre le prochain...

## La rive Nord

### L'université

Une immense structure de "verre" bruni, qui couvre la superficie d'une ville de taille moyenne. C'est en fait une gigantesque serre, où des mécanismes inconnus maintiennent une température agréable, même en plein hiver. Les cours ont lieu "en plein air", dans des clairières artificielles. Tout le monde peut y entrer. La "féerie scientifique" joue à plein. Les végétaux sont semi-conscients. Leur contrôle est l'un des secrets appris aux professeurs "titulaires". Les arbres s'écartent pour faire des clairières plus grandes, s'ordonnent de façon à améliorer l'acoustique, etc. Le sol peut également s'ouvrir pour révéler des laboratoires. Tout le décor est truqué.

Dans un coin reculé des serres se trouve les demeures des "Herr Lehrer", sous forme d'une petite cité champêtre, perdu au milieu de bois touffus...

### La colline des philosophes

C'est sur elle qu'est bâtie l'université. Tout ce que l'on sait avec certitude, c'est qu'elle abrite dans ses profondeurs le gouvernement de la cité. On parle aussi d'armes inconnues et étranges, et d'une bibliothèque renfermant tous les secrets de l'histoire. Les accès s'ouvrent sans doute dans l'université, à condition de connaître certains mots de passe mystérieux.

### La grande forge

A une lieue de la cité, c'est à la fois le centre industriel où l'on transforme en métal le précieux minerai venu des mines de la Ruhr, et le cœur scientifique de la ville. Les laboratoires y sont aussi faciles à obtenir que les postes d'enseignants, mais on a intérêt à obtenir des résultats.

La forge est un cloaque dangereux, plein de suie, envahi de fumée et d'odeurs de produits chimiques. En général, seuls y travaillent des paysans privés de leurs terres et quelques mutants. L'espérance de vie moyenne est de cinq ans. Avant l'exclusion, la condamnation à la forge est le pire châtiment que puisse prononcer le maître de la discipline.

## E pilogue

...A la fin du mois des moissons de la 88ème année de la Chèvre, les armées granbretonnes, fortes d'une trentaine de milliers de faucons, de loups et de vautours, anéantirent les armées du Palatinat à la bataille de Kalmit.

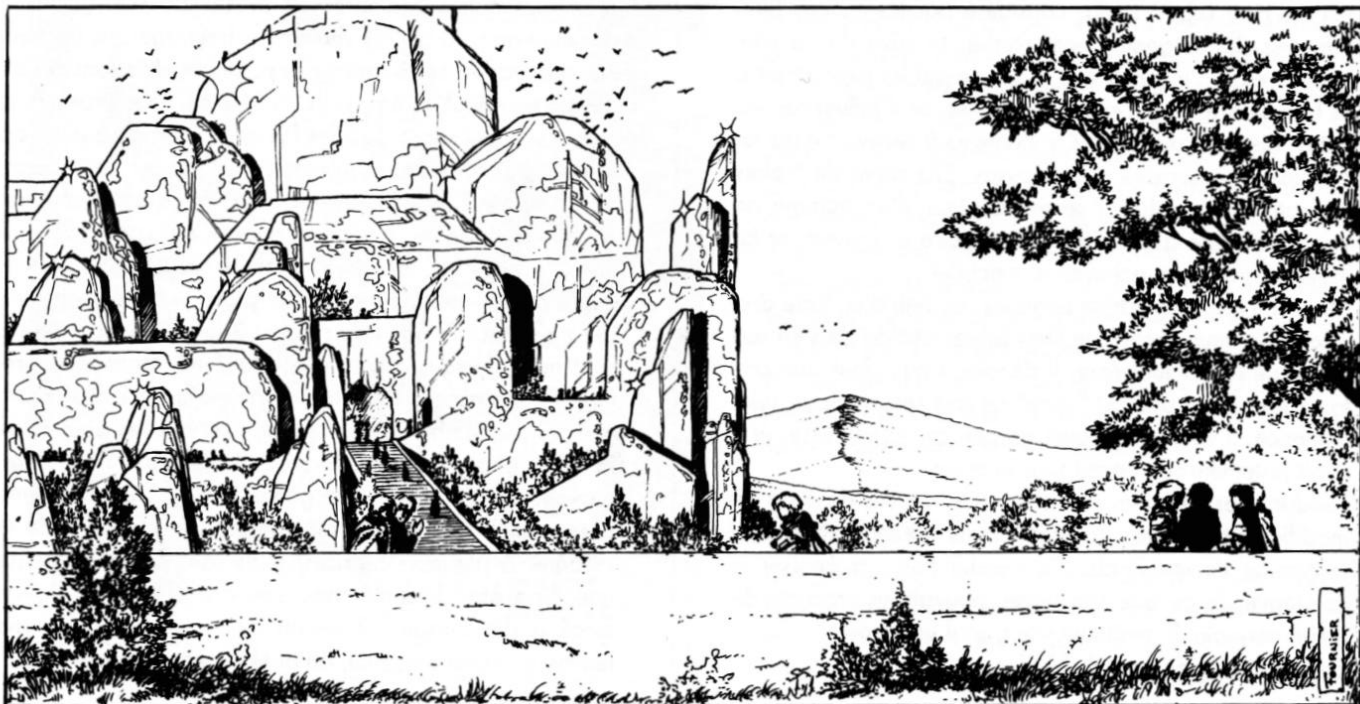
Le Comte Shenagar Trott en personne dirigea la prise d'Heid'bergge. L'incendie et les massacres durèrent huit jours, au cours desquels furent perpétrés des atrocités que ma plume se refuse à décrire. Des milliers de volumes pillés à la Grande Bibliothèque prirent le chemin des collections du Comte..."

### "Chronique de la Conquête"

Ritter Leischten

Neu-Munchen, 100ème année de l'Aigle

Tristan Lhomme



# L'ETUDIANT PIEG (é)

A Heid'bergge, ce matin, Pieg a sauté du haut de la tour.



## Introduction

Un matin de printemps, dans la libre cité.

Pieg Ho'enhör, un étudiant, vient de se jeter du haut de la tour des suicides.

Selon les personnages-joueurs (ou PJs), donnez leur une raison plausible de s'intéresser à l'affaire. Ils peuvent être amis du mort, témoins du suicide, mandatés par les parents (qui habitent une autre ville) pour éclaircir les circonstances qui ont pu pousser leur fils à se tuer, etc.

Deux éléments sont faciles à obtenir (par la Milice ou par les parents): l'adresse du mort et celle de son oncle, le Herr Lehrer L'wig Ho'enhör, qui devait veiller sur lui.

## La vérité

Les lois de la libre cité en interdisent l'entrée aux mutants. Or les trésors scientifiques qu'elle renferme ont attiré l'attention d'un "collectionneur" un peu spécial: Agonosvos, le maître-mutant. Il a donc décidé de faire élire un recteur à ses ordres, qui modifierait les lois en sa faveur. Or, le poste de maître du Microcosme allait devenir vacant... Une fois au Conseil, l'homme d'Agonosvos se ferait élire recteur, même si cela devait lui prendre dix ans (après tout, le temps ne compte pas pour un immortel). Le Herr Lehrer L'wig, considéré par les milieux bien informés, fut soigneusement étudié. Le rêve de ce vieil homme était d'inventer une machine qui lui permettrait à la fois de lire dans l'esprit d'un sujet, et d'influencer ses actes, même à distance. On l'amena à recevoir chez lui Alraune, une esclave d'Agonosvos. Elle servit de "relais télépathique", et L'wig se mit à rêver d'un homme au visage masqué qui lui promettait gloire et fortune, et lui indiquait comment achever sa machine.

Mais une fois la machine terminée, au lieu d'en faire don à la ville comme prévu, le Herr Lehrer décida de s'en servir un peu pour lui-même. Il découvrit que dans une certaine mesure, il pouvait "vivre" ce que ressentait un sujet influencé. Il voulait retrouver un peu de sa jeunesse, et il avait justement son neveu sous la main...

Pendant ces derniers mois, le style de vie de Pieg se modifia. Il se transforma en chasseur de sensations pour le compte de son oncle. Ce dernier finit par épuiser le catalogue de ce que son neveu pouvait lui procurer de façon normale. Il avait tout vécu, sauf une mort.

Et Pieg se jeta du haut de la tour...

## L'enquête

*(C'est une bonne occasion de faire visiter la ville aux PJs. N'hésitez pas à les confronter à des incidents étrangers au scénario, à l'occasion).*

### La tour

On peut y trouver de nombreux "témoins oculaires". Tous s'accordent sur un point: Pieg a hésité avant de sauter. En fait, il y a même un petit vieux qui, convenablement abreuvé, révélera avoir eu l'impression "qu'il se débattait...p'têt contre quelque chose d'invisible...". Les spéculations de ces aimables vautours sur les mobiles de Pieg peuvent mener les PJs sur une ou deux fausses pistes.

### La chambre de Pieg

En plein quartier étudiant, une chambrette sous les combles d'une maison qui a visiblement connu des jours meilleurs. La propriétaire, une espèce de sorcière, les fera visiter en faisant remarquer au passage le faible prix... Elle ne sait rien. La chambre est petite et impeccablement rangée, et "il y a quelqu'un qui est passé de la part de l'oncle du jeune monsieur récupérer ses affaires". Toutes les autres chambres de la maison sont louées à des étudiants. Si les PJs veulent les interroger, ils risquent des rebuffades. Les examens approchent et ils sont débordés de travail. A moins qu'ils ne tiennent absolument à se mettre un duel sur le dos, les PJs ont intérêt à ne pas trop insister. Ils finiront tout de même par trouver un étudiant aimable, Messer Iwan Thyzenhaum, un gentilhomme varsovien ami de Pieg. Les examens ne sont pas une urgence pour lui: il a déjà recommencé dix fois sa première année de Rhétorique. Il déplore la fin de son ami, mais n'en paraît pas trop surpris. Il le connaissait depuis sept mois, lorsque Pieg s'est installé ici. Calme les premières semaines, il s'était curieusement transformé, menant une vie déréglée, fréquentant les pires bouges de la ville, dépensant des fortunes (d'ailleurs, il semblait n'avoir jamais besoin d'argent). Parfois, son ancienne personnalité ressortait. Iwan affirme avoir essayé de le modérer à plusieurs reprises, mais sans succès. Il pense que Pieg était brouillé avec son oncle. Celui-ci l'avait forcé à déménager: il venait de se marier avec une femme plus jeune que lui, ou quelque chose comme ça...

Si on l'amène à parler des amis et relations de Pieg, Iwan emmènera les PJs dans une visite guidée des tavernes et bordels de la ville... Tous ceux qu'ils y rencontreront confirmeront le portrait d'un Pieg buveur, joueur, coureur, se battant en duel sur n'importe quel prétexte, etc. Tous sont d'accord pour situer le changement il y a environ six mois.

L'un des buveurs se souviendra que c'est à cette date qu'il a rompue avec Ky'lië, une étudiante en médecine qu'il avait l'intention d'épouser.

## Ky'lië

Tout ce que les PJs pourront glaner sur elle, c'est qu'elle était scandienne. Il faudra donc prendre contact avec les "Enfants du Septentrion", une association qui regroupe la plupart des étudiants scandiens. C'est un groupe particulièrement fermé, et il faudra peut-être avoir recours au Roi des étudiants (joignable par l'intermédiaire de Messer Iwan) pour réussir à apprendre que Dame Ky'lië Kragrir a été arrêtée il y a cinq mois et condamnée à deux ans de forge pour "offenses graves envers Sa Bienveillance notre Recteur" (crime qui normalement, n'est passible que du pilori).

Une visite à la Milice donnera les mêmes informations plus vite, et permettra en plus de retrouver le lieutenant-criminel qui s'est chargé de l'affaire. Il refusera de dire

quoi que ce soit. Si on s'obstine, il peut se révéler très dangereux. Il est impliqué dans toutes sortes de trafics. Poussé dans ses derniers retranchements, il avouera avoir été payé pour cette arrestation, et ce par un vieil homme qui ressemble énormément à L'wig Ho'enhor...

Une fois obtenu le permis de visite de la condamnée auprès du maître de la Discipline, on peut s'aventurer dans la grande forge.

Ky'lië occupe un poste à l'infirmerie. Elle est jolie, sympathique, ouverte, et ravie de discuter avec des gens de l'extérieur. Elle ignore la mort de Pieg, et paraît visiblement touchée par la nouvelle.

A son sujet, elle déclarera qu'après qu'il ait pris une chambre en ville, sur l'insistance de son oncle, il avait commencé à changer, avant de brutalement rompre avec elle. Un peu avant son déménagement, il eut une période où il faisait des cauchemars. Il rêvait d'un homme masqué qui le terrifiait.

*Note: Pieg captait les messages d'Agonosvos au professeur, que relayait Alraune. L'wig l'a donc éloigné, avant de le pousser à rompre avec son amie, et de faire mettre celle-ci en prison pour "qu'elle ne vienne pas déranger son expérience".*

## L'wig Ho'enhor

L'oncle de Pieg habite un petit cottage, dans l'enceinte de l'université. Les visiteurs sont reçus par Alraune, qui essaiera de les éconduire poliment (il suffira d'un jet de "Persuader" pour être admis en présence du Herr Lehrer). C'est un petit homme maigre et voûté, qui s'exprime d'une voix aigrette. Il affirme que c'est son neveu qui voulait déménager. C'était un bon à rien, il regrette sa mort, mais il est très occupé... Il tentera de ne plus revoir les PJs, à moins qu'ils ne lui semblent dangereux. Auquel cas, il essaiera d'employer sa machine contre eux, ou Alraune.

Petit à petit, son état nerveux va se dégrader... Si les PJs le revoient, il sera de plus en plus nerveux et négligé. S'ils s'avèrent trop coriaces pour lui, il pourrait venir chez les PJs pour les mettre en demeure de cesser de le "persécuter", avant d'en provoquer un en duel. Il ne connaît rien aux armes et se fera probablement tuer...

Si les PJs l'interrogent sur un homme masqué et d'étranges cauchemars, il se confiera complètement à eux. Il leur expliquera qu'il a conclu un pacte avec le Corrupteur (le Diable), à qui il a vendu son âme en échange d'une seconde jeunesse. Alraune est, au moins, une sorcière, voire pire. C'est elle qui est venue le tenter, et il est devenu fou... Si on le flatte dans sa manie, il se mettra au service des PJs, sinon, il décidera de "remplir sa part du marché" et ira se pendre...

## Le cottage

Une petite maison en bois couverte de lierre, avec des figurines baroques sculptées un peu partout, au milieu d'un petit jardin, dans le quartier réservé de l'université. Sans que ce soit une forteresse, elle est bien défendue: il



Tourteraux et colombages





## 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 événements 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 Prater 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 tint 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 XIXème siècle, l'écran de DRACULA, des cartes d'événement, 4 figurines en plastique, 2 dés à six faces et beaucoup, BEAUCOUP D'ANGOISSE...

*Edité en Français par ORIFLAM.*

LA FUREUR DE DRACULA sera disponible, dans tous les vrais magasins, fin février ou par correspondance en envoyant un chèque de 218 F + 25 F de frais de port à

**ORIFLAM 132, Rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz.**

y a deux molosses lâchés dans le jardin toutes les nuits. Les portes sont solides (FOR: 30) et le lierre est "dressé" à attaquer d'éventuels cambrioleurs (DEX: 10 - 50 PdV - 1D10 attaques par round - 60% de saisir - chaque branche a une FOR de 5). Toutes les maisons des scientifiques réservent ce genre de surprises. Il n'y a rien de particulier dans les pièces d'habitation. Il y a une petite bibliothèque (qui contient suffisamment de livres pour augmenter la con. de la Biologie de 10% jusqu'à un maximum de 50%). Elle contient également (Chercher) l'entrée du passage secret qui mène à la salle de la machine (Crocheter avec un malus de 25% dû à une serrure à combinaison).

Cela donne sur un petit laboratoire plein d'appareils bis-cornus à des stades de construction variés. Les scientifiques peuvent reconnaître des fragments d'hypnoglobe, quelque chose qui ressemble à l'ébauche d'une machine mentale (ne fonctionne pas), et bien sûr la machine.

## La machine

Elle consiste grossièrement en une console, à laquelle est reliée un casque. Bien utilisée (cela exige un minimum de 70% en Biologie, Electricité et Mécanique), elle permet de lire dans l'esprit d'une personne sur qui elle est "accordée", de l'influencer, et parfois, de partager ses sensations. Elle est munie d'un dispositif de sécurité (Voir, puis Mécanique pour le neutraliser. Si on la met en marche sans cette précaution, elle sera irrémédiablement endommagée).

Si L'wig juge les PJs menaçants, il tentera de s'en servir contre eux. L'obligation de "l'accorder" sur l'esprit de la victime l'obligera à attirer un ou plusieurs PJs chez lui, sous prétexte de "révélations" ou en utilisant Alraune. Le PJ sera drogué, subira un petit lavage de cerveau, et sera relâché le lendemain, prêt à servir L'wig.

ATTENTION: Ne lui dites rien d'important. Contentez-vous de le pousser à manipuler les autres, en douceur, en les égarant sur des fausses pistes. Si cela ne suffit pas, L'wig commencera à le persécuter dans son sommeil (quelques cauchemars livrant au passage des indices révélateurs, sous forme de souvenirs déformés de ce qu'il a pu vivre quand on l'a "retourné"). Enfin, une nuit, il se réveillera alors qu'il était sur le point d'égorger ses camarades dans un accès de somnambulisme...

## Alraune

Une très belle jeune fille aux yeux et aux cheveux noirs, qui semble servir de servante au professeur. Il affirme l'avoir recueillie au cours d'un voyage en Forêt-noire. Elle devait faire partie d'une caravane attaquée par des brigands. Impossible de le savoir exactement, car elle a perdu la mémoire. Le sujet rend visiblement L'wig nerveux, et il changera tout de suite de conversation. Il tentera d'empêcher les PJs de la voir. S'ils y parviennent quand même, ils se trouveront devant un personnage déroutant. C'est une créature d'Agonosvos, et elle reconnaît bien volontiers qu'elle est ici pour servir un maître

puissant. Mais elle ne sait pas comment au juste... Elle sait qu'on l'a mise ici pour servir le professeur, et que depuis qu'elle est là, elle a eu des rêves étranges qui lui faisaient plaisir, mais elle ne sait rien d'autre. Elle ignore tout de Pieg. Si L'wig le lui demande, elle mettra tout en oeuvre pour se débarrasser des PJs.



Sombre et belle, Alraune..

C'est en fait un simple relais télépathique, qu'Agonosvos a utilisé pour dicter les plans de la machine au vieux professeur, et pour le corrompre. Elle ne pourra pas se servir de ses facultés pour nuire directement aux PJs. Par contre, elles lui donnent la possibilité de contrôler certaines espèces animales (chiens, rats, etc.). Etre chassé dans les rues les plus sinistres d'Heid'bergge par une meute de chiens en furie est une expérience désagréable...

Elle manipule brillamment toutes sortes de poisons, de préférence somnifères, mais sa meilleure arme reste encore sa beauté. Elle est irrésistible. Jouez-là en finesse, troublante, fragile, mystérieuse, et toutes ces sortes de choses.

Si vous vous débrouillez bien, vous devriez rendre les PJs complètement fous d'elle, puis vous en servir pour les précipiter dans un ou deux pièges déplaisants, d'où elle les sortira avec de grands yeux candides et une visible incompréhension des dégâts causés.

Et si elle les en sort, c'est qu'elle commence à avoir des idées d'indépendance...

Une fois qu'on s'en sera fait une alliée, elle expliquera que le maître a effacé ses souvenirs. Elle voudrait bien parler, mais...

Le recours à la machine mentale (celle du professeur ou celle de l'université, pour l'usage de laquelle le maître responsable exigera une somme exorbitante), ou tout autre idée des PJs (l'hypnose par exemple) permettra de récupérer quelques éléments. Elle faisait partie du groupe de renégats qui poursuivent des expériences interdites dans les marais. Elle a dû être enlevée. Ses souvenirs suivants concernent un homme masqué, qui lui disait d'oublier... Elle se souvient aussi, très vaguement, de silhouettes monstrueuses, à l'arrière-plan... D'un voyage jusqu'aux portes d'Heid'bergge, sur le dos de monstrueux chevaux bleus (il est impossible de reconstituer un trajet cohérent à partir de ces impressions fragmentaires), et de son séjour ici.

En ce qui la concerne, elle veut rejoindre les renégats dans les marais, et suggère aux PJs de l'accompagner.

## Les marais

Après deux jours de voyage sur la route de Munchen, les PJs bifurquent et s'enfoncent dans une zone boisée. Le sol se détrempe de plus en plus. Après vingt-quatre heures de progression épuisante dans des marais infestés de plantes mutantes (par exemple le vieux gag de la plante gobe-mouche suffisamment grossie pour devenir gobe-PJ, mais aussi des spécimens plus raffinés, comme ces lianes poissons qui attirent les carnivores avant de les ficeler et de les vider de leur sang, etc.), les PJs arrivent au camp des renégats. Ce sont des étudiants et des scientifiques bannis de la ville en raison de leurs théories et expériences en contradiction avec les dogmes en vigueur. Ils ont trouvé refuge dans les ruines d'une petite cité pré-Tragique Millénaire et poursuivent comme ils peuvent leurs travaux avec du matériel de fortune.

Leur camp est bâti sur un plateau à peu près sec, occupé dans sa majeure partie par d'imposantes ruines noires, que la végétation semble éviter. Le reste du terrain est

occupé par des champs. Les ruines servent de support à toutes sortes de maisons sur pilotis, plate-formes et autres constructions en hauteur, reliées par des passerelles plus ou moins solides (s'il doit y avoir des attentats, elles sont idéalement fragiles).

Normalement le camp est gardé, mais les renégats ont confiance dans les défenses naturelles et les PJs les surprendront sans doute. Ils sont de toute façon les bienvenus, qu'ils viennent apprendre ou (de préférence) enseigner.

Il y a en tout une centaine de personnes: cinquante étudiants, une douzaine de professeurs, le reste étant constitué pour l'essentiel de paysans, enfants et adultes, qui apprennent à lire et à écrire en échange du travail des champs.

*(Pour les PJs intéressés par l'apprentissage, voici la liste des connaissances que l'on peut obtenir ici, avec le pourcentage maximum qu'il est possible d'atteindre: Biologie 40%, Monde Ancien 55%, Médecine 60%, Musique 35%, Premiers soins 60%, Mémoriser 40%, plus bien sûr le Germain, le Commun et l'Ancien Germain sans limitation. OPTION: apprentissage en université: +1D10% par trimestre, si 1D100 réussi au dessus de la compétence. Examens: jet réussi dans la compétence. Ici, les cours sont gratuits, mais il convient de faire des jets de CON x 5 pour ne pas attraper la fièvre des marais (variété de paludisme, -1 en CON).*

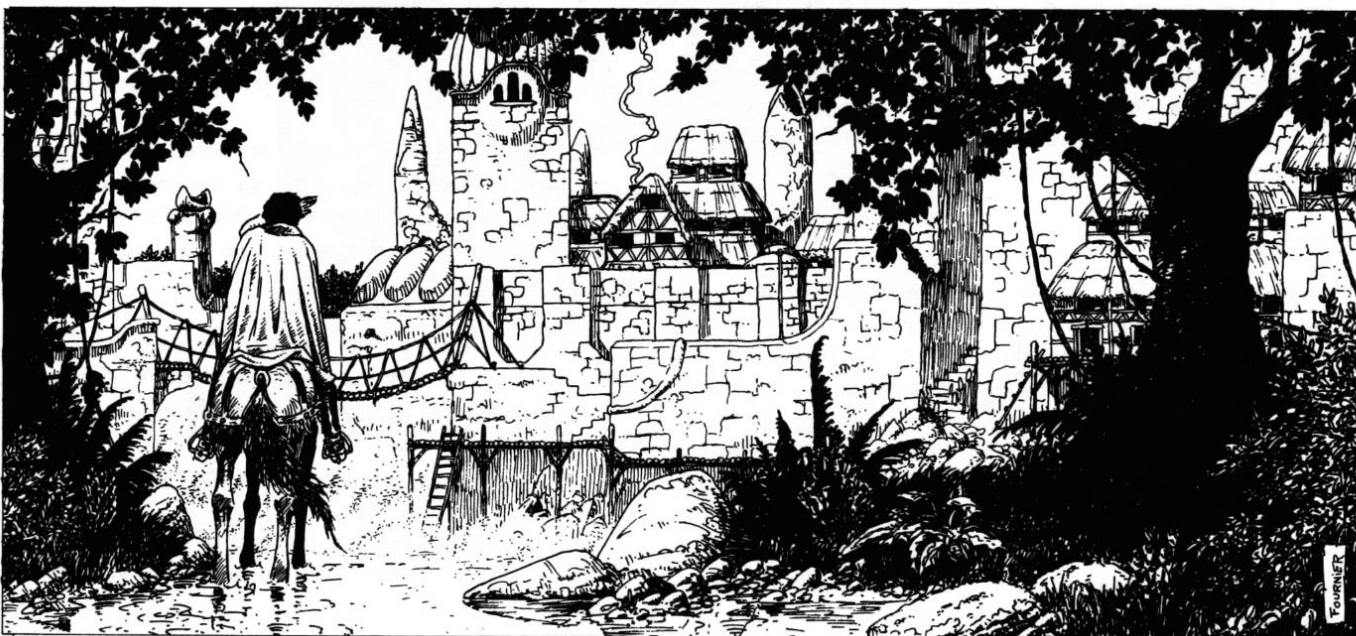
Il suffira de quelques questions pour apprendre qu'Alraune (que l'on retrouve avec plaisir) n'a pas été la seule à disparaître, ces temps derniers. On supposait jusque là que les manquants avaient rejoint l'extérieur.

Il ne reste plus aux PJs qu'à démasquer le kidnapper...

En vrac, quelques-unes des options qui s'offrent à eux (plus ce qu'ils ne manqueront pas d'inventer):

### La chasse aux sorcières:

S'ils mettent le chef dans la confidence, il fera un discours aux étudiants et aux professeurs, qui y verront une







occasion en or de régler leurs comptes. Les PJs submergés de dénonciations fantaisistes ne sauront plus où donner de la tête jusqu'à la disparition suivante.

#### **La chèvre:**

Un PJ, de préférence désarmé, prend l'habitude de longues promenades solitaires à la lisière des marécages, jusqu'à ce que... Au besoin, Alraune sera volontaire pour le rôle.

#### **Agatha Christie:**

Enquête minutieuse sur les fréquentations des disparus, fausses pistes, alibis et contre-interrogatoires, attentats et indices (par exemple un fragment de tissu trop grossier pour appartenir à un étudiant retrouvé sur le site d'une disparition).

## **Les personnalités du camp**

#### **Anton Berg:**

27 ans. Etudiant en médecine.

Un hercule modérément intelligent. Sans trop l'avoir voulu, il s'est retrouvé chef du camp. Si les PJs lui exposent la situation, il déclenchera la chasse aux sorcières.

#### **Comte Phowl Arferd:**

Un jeune dragon granbreton qui achevait ses études (et sa mission d'espionnage) à l'université quand il a appris la disgrâce de sa famille. Il a préféré se faire oublier en venant espionner ce "nid de résistance potentiel". Il est arrogant et paranoïaque, mais innocent.

#### **Midna le borgne:**

Un chimiste désagréable, qui a perdu un oeil dans l'explosion d'une cornue. Il se tient à l'écart. Ses camarades ne l'aiment pas, et il le leur rend bien.

#### **Ghiff'ir:**

Un biologiste qui cherche un volontaire pour "décupler ses forces et le rendre invincible". Il jure que le procédé est "au point et sans danger... à peu près". Il a l'intention d'obtenir ce résultat en greffant des muscles d'ours mutant à son cobaye.

#### **Les savants:**

Ils se sont retirés dans les profondeurs humides et malodorantes des cavernes (un ancien parking). Ils sont vieux, aigris, avec des labos de fortune où ils poursuivent d'obscures expériences. Tous ces braves gens sont des suspects ou des témoins de choix (parfois même les deux). Mais le vrai coupable est Dreg'herr le Rouge, un chasseur, avec la complicité de deux des laboureurs, (Hans et Knarr). Ses fréquentes absences (parfois plusieurs jours) passent pour des expéditions de chasse. Une fois démasqué, si les PJs le sauvent du lynchage, il leur racontera tout. Agonosvos et ses monstres le terrorisent; il est sûr d'avoir affaire au diable. Il acceptera de guider les PJs, mais s'ils ne le terrorisent pas encore plus, il tentera de les mener dans un piège.

## **La Forêt-noire**

Elle est à deux jours de route vers le sud.

En chemin, les PJs traverseront quelques villages peuplés

de paysans ignares et superstitieux, prêts à les étrangler dans leur sommeil pour quelques sous.

Ils égayent les veillées en racontant toutes sortes d'histoires effroyables à base de diables, de cannibales, de brigands et tout ce qui vous paraîtra approprié pour stresser vos joueurs...

Une fois dans la forêt, ils réaliseront qu'elle n'a pas volé sa réputation. Guidé par un Dreg'herr réticent et sournois, ils arriveront au pied d'une petite colline rocheuse, où quelques roulottes sont regroupées. Elles semblent habitées par des monstruosité plus effarantes les unes que les autres (*Imaginez*).

Les bois alentours sont parsemés de fosses et de filets (*Embuscade, Voir*).

## **Agonosvos**

C'est un homme grand et maigre, vêtu de robes flottantes. Il porte en toutes circonstances un heaume d'ancienne facture, qui dissimule son visage, le visage d'un homme mort depuis très longtemps. Il méprise toute l'humanité, et se complait en compagnie des mutants qu'il a créés et qu'il martyrise. On sait qu'il a vécu en granbretagne, et qu'il est en partie responsable de la démence des ténébreux seigneurs (*pour plus de détail, lisez "Le Joyau Noir"*).

Il réside pour l'instant dans une petite caverne au sommet de la colline, où il a installé une paillasse et



*Agonosvos, le maître-mutant.*



## CARACTERISTIQUES DES PNJs

**L'wig Ho'enhorn:** Savant fou

FOR:10 CON:09 TAI:08 DEX:13 INT:17 POU:15 CHA:08

PdV/BM:09/04

Toutes connaissances scientifiques à 95%, Communication à 60%

**Alraume:** ("Mandragore" en vieux german)

Méchante/victime au cerveau lavé

FOR:13 CON:14 TAI:12 DEX:16 INT:14 POU:12 CHA:18

PdV/BM:14/07

Dague (Att 50%, Par 40%, dom 1D4+2) (poison somnifère en général), musique, chant 55%, éloquence, persuader 60%, équitation, nager, se cacher 45% premiers soins 50% Mutations: pouvoirs télépathiques. Sert de relais à Agonosvos et peut influencer certains animaux.

**Etudiant type:**

FOR:14 CON:12 TAI:13 DEX:13 INT:14 POU:14 CHA:12

PdV/BM:14/07

sabre ou rapière (Att 45%, Par 40%) équitation 30%

**Dreg'herr:** Chasseur dévoyé

FOR:16 CON:15 TAI:16 DEX:13 INT:12 POU:10 CHA:10

PdV/BM:19/10

arc court (Att 50%, dom 1D6+1+1D4) gourdin (Att 55%, Par 50%, dom 2D6) poings, tête et pieds 50% compétences de chasseur

**Agonosvos:** Maître-mutant immortel

FOR:14 CON:15 TAI:16 DEX:15 INT:24 POU:17 CHA:

PdV/BM:19/10

épée longue (Att 80%, Par 80%, dom 1D10+1+1D6) lance-feu (Att 75%, dom 5D6) biologie 150%, les autres sciences 100%, autres connaissances 95%, crédit, éloquence, persuader 80%, équitation 60% autres à votre bon vouloir

Mutations: gangrène faciale avancée, immortalité, régénération (5 PdV/round à partir du moment où il est à 0)

Spéculations: Il est immortel et se vante d'avoir corrompu les Granbretons. Tous portent un masque, comme pour l'imiter. Serait-ce lui le Premier Unificateur, que l'on croyait mort assassiné ? (voir l'histoire du Tragique Millénaire, livre de Science).

quelques provisions. S'il a affaire à des prisonniers, il leur exposera ses projets en détail, avant de les mener au labo et de les transformer en grotesques (mais une évasion est éventuellement possible).

Sinon, il sera courtois et tentera de dissiper la méfiance des PJs. Après tout, il n'a rien fait de mal, il a juste tenté d'aider ses frères les monstres à avoir accès à la sagesse. Ce que le professeur a fait de la machine, il n'en est pas responsable, etc.

En cas de combat, il se défendra. Il a l'avantage d'être immortel (s'il est réduit à 0 PdV, il attendra que les PJs aient quitté les lieux pour se relever et méditer sa vengeance. A moins qu'ils n'essayent de lui enlever son heaume, auquel cas il se relèvera et appellera à l'aide... Il a une centaine de gardes sous la main.

Tristan Lhomme



---

**D'UNE PASSION  
NOUS AVONS  
FAIT UN METIER**



**L'ESPRIT DU JEU**

---



# La Fureur de Dracula



Un Jeu d'Horreur Gothique  
de Stephen Hand

SOUS LICENCE DE

**GAMES  
WORKSHOP**  
LTD NOTTINGHAM

MONTER 68

