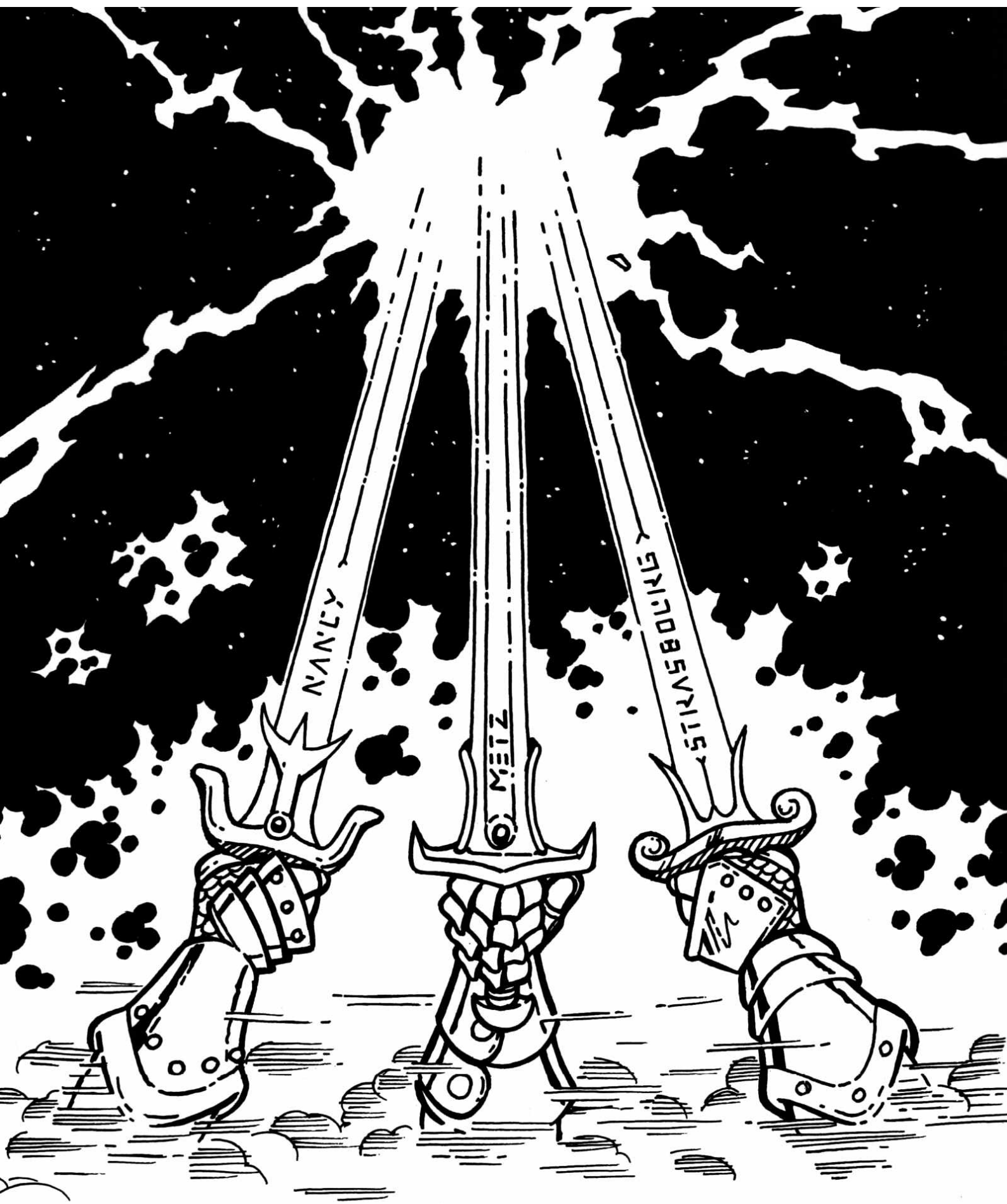


40 F TATOU 3 JUILLET - AOUT 1989 ISBN 2 - 906 897 - 13 - 2



TROIS EPEES POUR UNE PASSION

EXCALIBUR
35, Rue de la Commanderie
54 000 NANCY
Tél : 83 40 07 44

EXCALIBUR
34, Rue du Pont des Morts
57 000 METZ
Tél : 87 33 19 51

EXCALIBUR
37, Rue des Bouchers
67 000 STRASBOURG
Tél : 88 35 64 12

Sommaire

XUup mini-release

TATOU Nº 3. Bimestriel. Mars 89. Publié par ORIFLAM. SARL au capital de 270 000 F, immatriculée au RC de Metz nº 339 990 517 APE 5401. ORIFLAM: 132, Rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz. Rédacteur en Chef: Frédéric BLAYO. Directeur Artistique: Jean Marie NOEL. Couverture: Frantz Auberlé. Promotion et publicité: Catherine Mathis. Photogravure et impression: IGD Nancy. Dépôt légal: à parution.Commission Paritaire: en cours. Nº ISBN 2-906 897-13-2. Adresse pour courrier: 8, Rue des Portes Blanches 75018 PARIS.

HAWKMOON

6 Le corbeau et le renard...

par Tristan Lhomme. Illustrations de Yves Corriger.

9 *SCENARIO* : LEVIATHAN

par Tristan Lhomme. Illustrations de Zamal.

15 ...& Autres Animaux.

par Tristan Lhomme. Illustrations de Yves Corriger.

RUNEQUEST

19 Les Elémentaires - *suite* -

par Rémi Bachelet. Illustrations de Guillaume Sorel.

24 Boldhome

par Guillaume Fournier. Illustrations de Pierre Koernig.

30 *SCENARIO* : LES LOUPS DE BOLDHOME

par Frédéric Weil. Illustrations de Guillaume Fournier.

TANK LEADER

36 *SCENARIOS* : UN PONT TROP LOIN

par Frank Stora.

STORMBRINGER

38 Un caractère de démon

par Eric Simon. Illustrations de Rémi Lasfargeas.

42 *SCENARIO* : UN COEUR DE DEMON

par Léonidas Vesperini. Illustrations de Rémi Lasfargeas.

LA FUREUR DE DRACULA

47 Le jeu

par Xavier Blanchot. Illustrations de Christine Millard.





ET HOP !

Comme un vol de gerfauts hors du charnier natal, les ordres granbretons de Hawkmoon se sont étendus jusqu'à former l'ossature même de cette société dégénérée. Il convenait donc de les détailler, et nous commençons à le faire dans ce numéro de TATOU.

Hé oui, déjà le troisième !

L'avenir s'annonce souriant pour notre journal, vu votre enthousiasme et votre soutien sans faille.

Cela nous va droit au coeur !

A bientôt pour de nouvelles aventures...

Dans ce n° de TATOU, comme vous avez pu le remarquer, il nous a fallu présenter quelques pièces d'or supplémentaires pour acquérir ce parchemin. Des augmentations succesives du prix du papier nous obligent à réviser notre prix.

Mais soyez certains que toute l'équipe joint ses efforts pour réaliser un TATOU digne de votre enthousiasme.

Saisissez votre hache, enfourchez votre faucon géant, les mondes d'Oriflam vous attendent...

Frédéric Blayo

Sous-sol d'une maison de Boldhome : le livre vierge . *Image de Guillaume Sorel*

G. SOREL

Le Corbeau & le Renard...

Maître corbeau,
sur un arbre perché,
voyait sous ses ailes,
les autres ordres.

Les Esprits : *Les ordres sont l'ossature même de la société granbretonne. Chacun de ces corps a une fonction précise et des spécificités de comportement. Ils forment des micro-sociétés où le Granbreton évolue de sa majorité à sa mort. A chaque ordre correspond un Esprit. C'est une créature immatérielle qui synthétise tous les traits de comportement souhaités chez les membres de l'ordre. En général, il est symbolisé par un animal. On peut devenir membre de l'ordre que si on est apte à épro u-ver l'Illumination, qui est la "possession" rituelle par l'Esprit. Cela se vérifie pendant les épreuves d'initiation. Pour un guerrier, l'illumination prendra la forme d'un accès de furie guerrière, pour un scientifique, ce sera un "trait de génie", etc...*
Le connétable de l'ordre est l'incarnation permanente de l'Esprit. Cela explique la dévotion fanatique des Granbretons pour leur Seigneur, et les atrocités dont ils se rendaient coupables. Quand un être investi de pouvoirs surnaturels et de la toute-puissance temporelle vous ordonne quelque chose, il est difficile de se dérober.
La décadence vint quand les Granbretons commencèrent à être plus fidèles à leur connétable qu'à l'Empereur... Et on vit les Loups ravager leur propre capitale sans se poser de questions.
Passons maintenant aux exemples. A vous de vous en inspirer pour vos propres créations...

Le corbeau

Les Ailes de l'Empire

Drapeau
Blanc, avec un corbeau noir tenant une ville fortifiée entre ses serres.

Devise
"La terre ne suffit pas".

Fonction
Etre l'armée de l'air de l'Empire, regrouper tous ceux qui volent et entretiennent les ornithoptères.

Historique
Il y a vingt ans, le Baron Kalan redécouvrait les principes de l'aéronautique. Il mit sur pied une petite force aérienne, la Légion Ailée. Elle était composée de Serpents à l'esprit aventureux, qui pilotaient des ornis primitifs (la série "Vouivre", de vrais cercueils volants). Après la première campagne de Scandie, la Légion fut détachée des Serpents et devint un ordre indépendant. Depuis, elle est devenue un outil indispensable et le symbole visible de la supériorité technologique des Granbretons.

Grand Connétable
Le Comte Arus Fryngen était l'inspirateur de la première Légion et un proche de Kalan. Sa vouivre s'écrasa lors de la bataille de Navikh'. Son corps fut coupé en deux au niveau de la taille. Les Serpents-Guérisseurs maintinrent le tronc en vie et parvinrent à le greffer sur un orni (ancêtre des "Phénix" et identique en termes de jeu, mais sans le co-pilote). Le Comte réalisa ainsi son rêve: devenir un oiseau. Il n'assiste pas souvent aux réunions des autres Seigneurs de la guerre: il passe l'essentiel de son temps à survoler les champs de bataille, semant mort et carnage. La rencontre de cet énorme orni noir est la terreur des pilotes-guardians (et il y a de quoi: Arus contrôle la machine comme son propre corps, avec 100 % dans chaque arme. 120 % en pilotage et 18 en Dextérité). Rien à espérer de lui, ni de son successeur probable, le maître-volant Jontan Hrad: ce sont des maniaques qui ne rêvent que d'horreur, de destruction fondant du ciel...

Recrutement
Le postulant doit construire un prototype de machine volante et se jeter du haut de la Tour Pendue (il est mal vu de se faire remplacer par un esclave, cela équivaut à une disqualification automatique). Les 10 % de survivants sont admis et commencent leur entrainement au "Nid" (le palais de l'ordre à Londra). On leur enseigne les compétences de pilotage. N'importe quel noble Granbreton ou vassal suffisamment fiable peut faire un stage d'un mois au "Nid" et repartir avec des rudiments de pilotage (1d10 + 10 %). Une petite taille et une bonne dextérité sont souhaitables.

Organisation
Dès son entrée au Nid, le jeune Corbeau se voit offrir le choix entre les deux grands corps de l'ordre. Ils sont tenus de servir dans les deux, et versés à titre définitif dans l'un d'eux à leur entrée en service actif.
Ces corps sont:
- *LES PATTES* qui se déplacent au sol avec l'armée et dirigent la construction des ornithodromes de campagne. Ils se chargent de toutes les réparations sauf de l'entretien du moteur, qui demeure un secret Serpent. Il y a toujours un scientifique avec eux pour cela. La hiérarchie comprend quatre "griffes". La progression se fait à l'ancienneté.
- *LES AILES* qui se chargent de toutes les missions aériennes: transports de personnalités, de messages, attaques d'objectifs au sol et combats aériens. La hiérarchie comprend quatre "plumes". Elle est assez informelle, et repose plus sur le mérite du pilote que sur son ancienneté. Les pilotes de Phénix sont tous des Quatre Plumes. C'est également de ce corps que dépend le service des

"chauffeurs" pour les ornis personnels. C'est une planque fort appréciée...

Comportement

Ils éprouvent un fort sentiment de supériorité vis-à-vis de tous les "rampants". Ils sont convaincus d'être les seuls "techniciens de la guerre" qui existent, les ordres guerriers étant composés de simples brutes. Il est exact qu'ils n'ont pas leur pareil pour repérer les points faibles d'une armée ennemie et pour la désorganiser en quelques coups de flamme-lance. Mais leur principale fonction reste les "raids de terreur". Imaginez-vous ce que peut faire un Dragon fonçant, tous ses lasers tirant, sur une colonne de réfugiés ? La plupart des Corbeaux ne sont que des bouchers. Toutefois, on en vit, lors des campagnes de Kamarg et de Moskovie, qui cultivaient des comportements très "chevaliers du ciel". Ainsi Sir Renk le Valeureux (38 victoires), tué au sol. Il s'était posé pour féliciter le fauconnier adverse, qu'il venait d'abattre après une pleine heure de combat. Hélas, l'autre était un rustre qui n'entendait rien aux duels entre gentlemen...

Relations avec les autres Ordres

Ils cultivent leur supériorité en se tenant soigneu-sement à l'écart des "rampants". Seule exception, les Serpents, dont ils sont proches pour des raisons historiques et dont ils dépendent pour la livraison de nouveaux modèles.

Le Renard

L'Oeil et le Doigt

Drapeau

Une tête de renard rouge sur champ vert.

Devise

"Par le fer, le feu... et la ruse".

Fonctions

Le service secret du Ténébreux Empire. Reconnaissance, infiltration, propagande, préparation à la conquête *(plus de détails dans "Rule Granbritannia", dans Tatou n°1).*

Historique

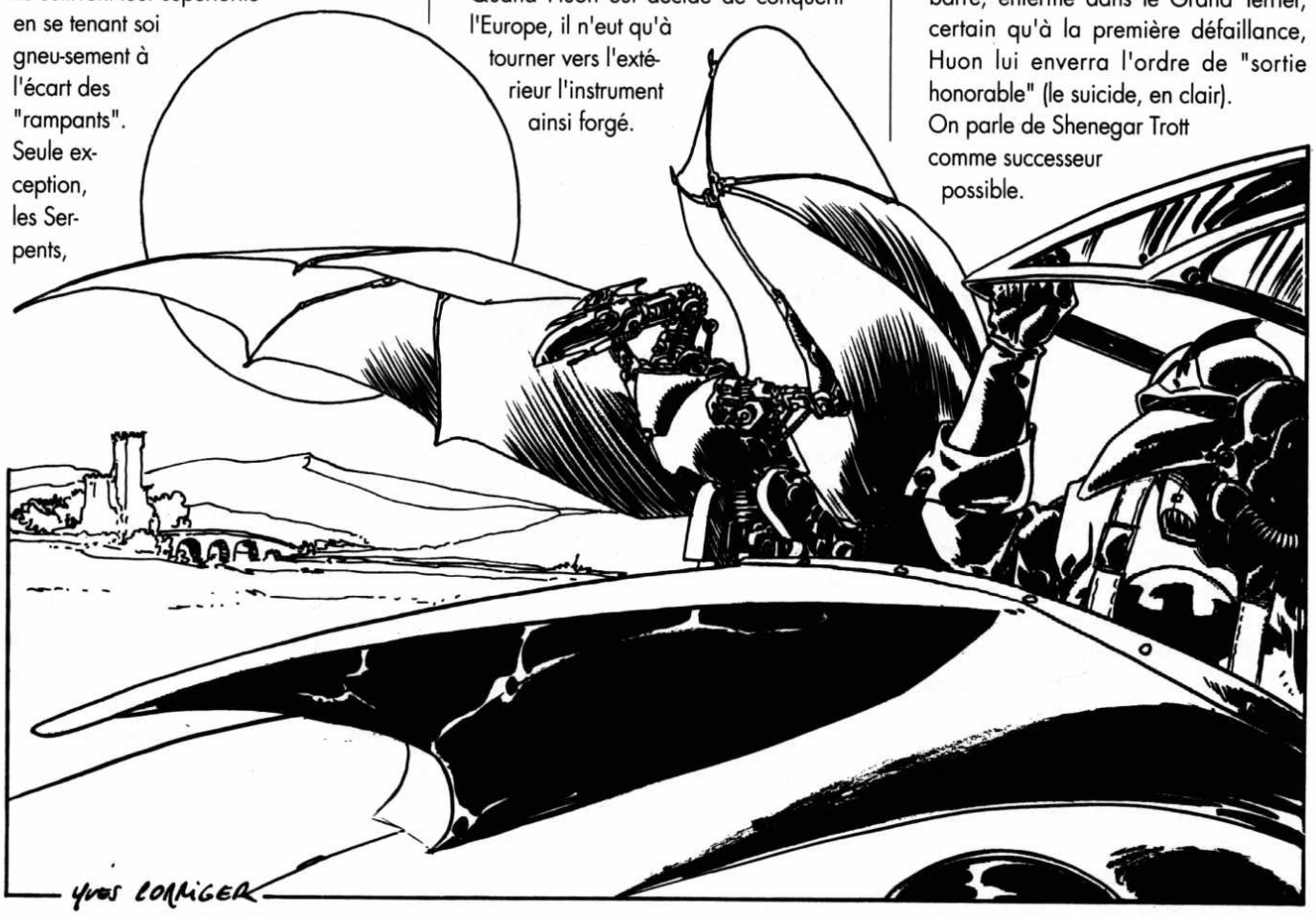
L'ordre existait depuis des siècles, comme police secrète de l'Empe-reur. Cest à eux qu'il revenait de surveiller les nobles, de déjouer les complots, et d'entretenir suffisamment d'agents parmi les sans-masques pour étouffer les révoltes de désespoir qui éclataient parfois dans les bas-fonds de Londra. Quand Huon eut décidé de conquérir l'Europe, il n'eut qu'à tourner vers l'extérieur l'instrument ainsi forgé. Leurs précédentes attributions furent transférées à l'ordre du Caméléon. Ils dominèrent la vie publique jusqu'à la campagne de Germanie. Après, l'Empereur se tourna définitivement vers la conquête "militaire". L'ordre joua un rôle de plus en plus effacé dans les dernières années, pour être définitivement liquidé lorsque Méliadus devint Prince Consort et Seigneur de la Guerre Suprême.

Connétable

Le Marquis Bérad Ceil est une légende parmi les Renards. C'est lui qui, usurpant pendant des années le rôle du Prince-Etoile de Novgorod, faillit se faire élire Tsar et faire basculer toute la Moskovie dans les camps de l'Empire (ce n'est pas vraiment pas sa faute s'il a échoué. Des aventuriers stupides sont venus mettre leur grain de sel. Il s'est vengé depuis). Il est gravement malade depuis quelque mois. Il souffre d'une dégénérescence osseuse progressive (en termes moins académiques, il se décompose tout vif). Il n'ose faire appel aux soins des Serpents, car Kalan a une vieille dent contre lui.

Il continue quand même à tenir la barre, enfermé dans le Grand Terrier, certain qu'à la première défaillance, Huon lui enverra l'ordre de "sortie honorable" (le suicide, en clair).

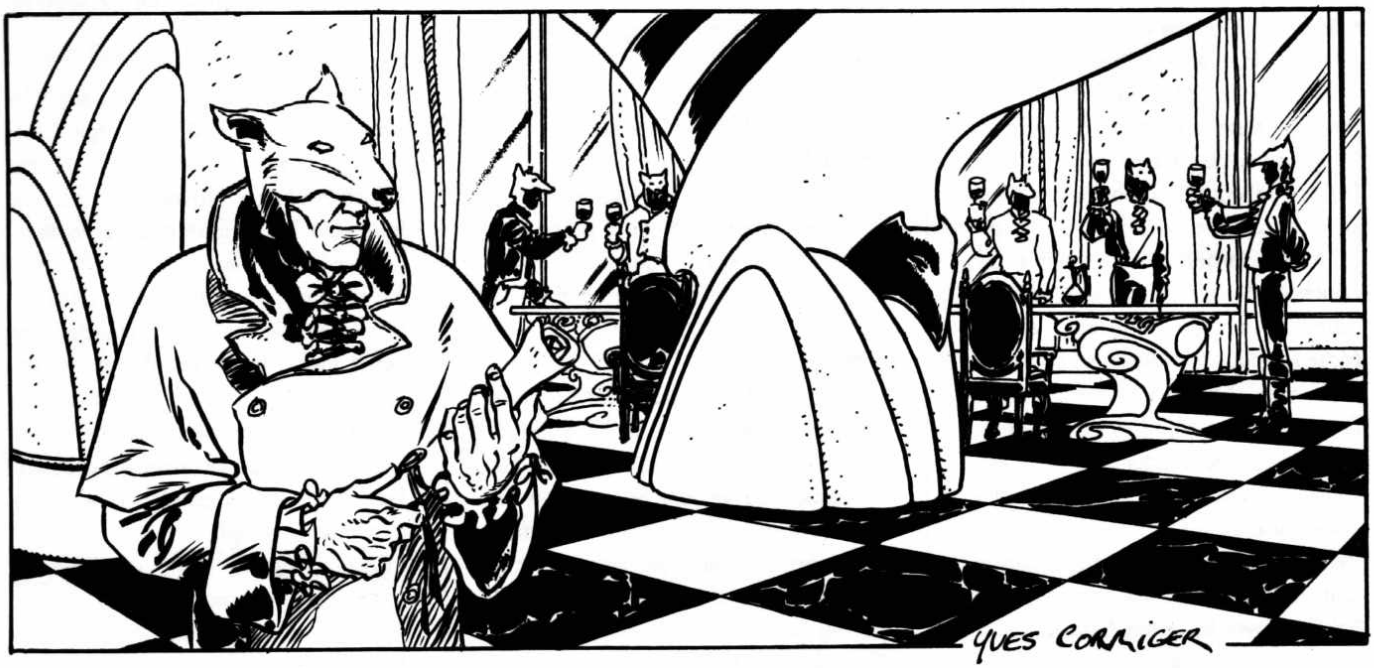
On parle de Shenegar Trott comme successeur possible.



Le terrier, palais de l'ordre, est entièrement souterrain. On dit qu'il est relié à tous les autres palais par un réseau de passages secrets. Les Caméléons réclament depuis des années qu'on leur transfère ce précieux outil d'espionnage, mais cela traine autant que le déménagement de notre ministère des Finances...

sont envoyés en "mission commerciale" ou en "ambassade". Ils auront pour tâche de faire du "petit renseignement". Dès qu'ils se seront fait remarquer, ils deviendront Renard, avec une zone à diriger, des agents à superviser, etc... Les meilleurs accèdent au titre de Goupil, et peuvent diriger la subversion de pays entiers, avec des

retourner la situation à leur avantage, soit ils paniquent, agissent violemment.
Chez eux comme ailleurs, les non-Granbretons sont considérés comme des sous-humains avec lesquels tous les coups sont permis. Toutefois, ils sont plus en contact avec le monde extérieur et plus à même de le juger. Cela explique le nombre relativement impor-



Recrutement
Une singularité: c'est l'un des seuls ordres qui admet des novices déjà membres d'autres ordres. Les cérémonies d'exorcisme, où l'on chasse l'Esprit de l'ancien ordre pour le remplacer par l'Esprit Renard, sont parmi les plus impressionantes qui soient. Bien sûr, il recrute aussi par la filière normale. Le nouveau membre se voit confier une mission "simple": contrôler un territoire sur le point d'être envahi, ou organiser un assassinat politique parfait, par exemple. Il l'ignore, mais il y a un vétéran pour rattraper ses gaffes. S'il donne entière satisfaction, il est admis. Sinon, il a droit à une mort rapide et peu douloureuse. A noter que les Renards doivent impérativement se déshabituer du masque, s'ils veulent se voir confier autre chose que du travail subalterne.

Organisation
Officiellement, les Renards sont des marchands (même le Livret de Règles d'Hawkmoon s'y est laissé prendre). Ils recoivent la formation correspondante. Les Renardeaux fraîchement formés dizaines de Renards sous leurs ordres. On évite de laisser trop longtemps un agent dans le même pays. Il risque d'être repéré, et surtout de nouer des attachements "préjudiciables au service"

Comportement
Ils sont plus complexes que la plupart des Impériaux. Ce sont avant tour des manipulateurs de génie. Ils prennent un plaisir sensuel à élaborer de belles machinations, si tortueuses qu'ils sont les seuls à en saisir tous les ressorts. Ils sont entrainés à n'éprouver aucun sentiment, mais à les feindre tous à la perfection. Ils ne reculent devant aucune ignominie pour arriver pour arriver à leurs fins. Le chantage et la corruption leur sont aussi naturels que de respirer. Normalement, il faut une occasion exceptionnelle pour qu'ils se montrent en personne. Ils entretiennent toujours une telle quantité d'écrans et de relais que personne ne sait qu'ils sont à l'oeuvre. Ils ne sont jamais plus dangereux que lorsque leurs plans semblent sur le point de s'effondrer: soit ils ont un coup de théâtre tout prêt pour

tant de défections parmi eux. La tête des traîtres est mise à prix aussitôt. Leur chances de survivre plus de quelques mois sont faibles...

Relations avec les autres ordres
Ils sont dans l'ensemble persuadés que la politique de conquête par la force, menée par Méliadus, est une "erreur criminelle".
Si on les laissait faire, disent-ils, non seulement les continentaux se plieraient à tous les caprices de Huon, mais encore ils le feraient de bonne grâce. Le mécontentement ambiant aurait sans doute tourné à la fronde ouverte si Ceil n'avait pas procédé à quelques purges.
Il existe une haine "totémique" entre les Renards, les Chiens et les Loups. Leurs précédentes fonctions ont laissé des traces.
Les autres ordres les méprisent, les craignent ou les haïssent, à l'exception des Mantes.

Tristan Lhomme

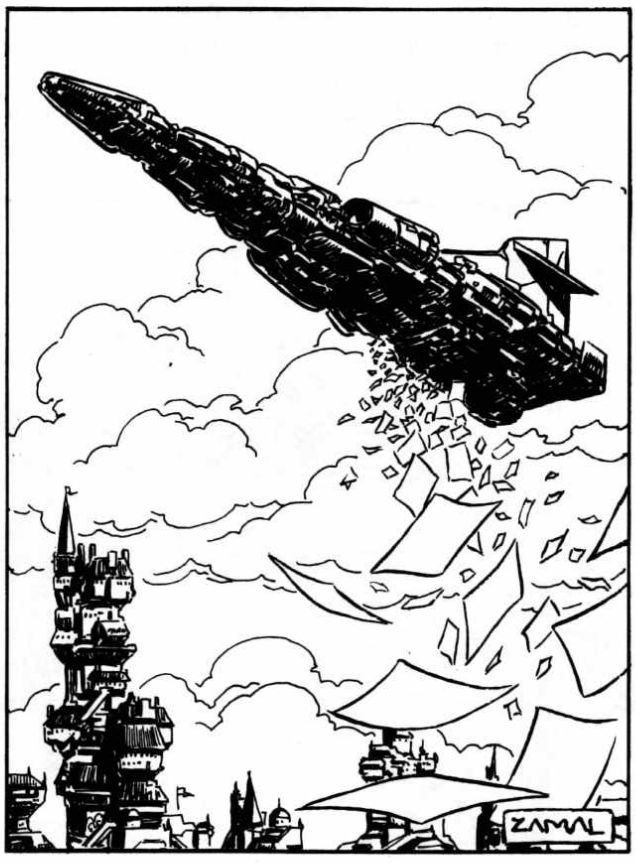
SCENARIO

LEVIATHAN



Une aventure pour 3 à 5 personnages-joueurs expérimentés et désireux d'affronter un grand ancien.

L'Otriche, au printemps de la 88ème année du Cheval. Les Granbretons, venant de Germanie et de Tchéquie, commencent l'invasion. L'Italia et la Sweiss ont fait savoir qu'elles resteraient neutres et refouleraient d'éventuels réfugiés. Les PJs sont coincés à Linz. Ils sont requis pour la défense de la ville (il serait souhaitable qu'ils soient suffisamment riches/puissants/célèbres pour participer au conseil de défense, réuni autour du Graf Karl VI, qui vient de succéder à son père. Ce dernier a été assassiné par son premier conseiller, un agent des Granbretons...)
Laissez-les mettre la ville en état de défense, traquer les traîtres infiltrés, surveiller les vivres, etc. Deux mille guerriers de l'ordre du Lion arrivent sous les remparts et commencent le siège. Après un ou deux assauts, repoussés avec de lourdes pertes, on voit arriver sous les remparts un Lion avec un drapeau blanc, qui affirme avoir un message à communiquer.



L'orni : un messager impératif !

Le récit du lion

L'avant-veille, une colonne de renforts qui se dirigeait sur Linz a été massacrée par un "dragon" (au dire d'un survivant). Peu après, une sorte d'ornithoptère géant a survolé le camp granbreton et a lâché quelques centaines d'exemplaires du message suivant: "Ordre est donné à tous les humains de cesser leurs petites guerres stupides sous peine d'anéantissement. Toute désobéissance sera immédiatement châtiée - Léviathan". Les chasseurs Phénix se sont révélés incapables de rattraper l'engin mystérieux (qui survolera peu après la ville en lâchant les mêmes tracts). Le Lion est venu proposer une trêve, et la mise sur pied d'une expédition commune pour identifier et anéantir ce "Léviathan" (ils ne proposent pas cela par bonté d'âme, mais pour être sûr que les Otrichiens ne sont pour rien dans cette affaire).
Le Graf va immédiatement penser aux PJs pour diriger la partie otrichienne de l'expédition. Il est peu probable qu'ils refusent. Un peu plus tard, ils partent vers leur (tragique ?) destin avec une dizaine de soldats de Linz (on ne peut vraiment pas se permettre de dégarnir davantage les défenses), et surtout avec leurs homologues granbretons...

L'effroyable vérité

Les citadelles naquirent peu avant les Dévastations. Une ligne de forteresses "pensantes", contrôlant à distance des dizaines de chars d'assaut, d'avions, et de missiles balistiques à courte portée. L'une d'elle a survécu jusqu'à aujourd'hui, presque intacte, mais inerte. Son cerveau à protéines était "mort". Et Wolf Hamgd est arrivé...
Ce savant cherchait un moyen de résister à l'invasion prévisible des Granbretons. Il a achevé de réparer la citadelle il y a quelques semaines, juste à temps, mais celle-ci n'entendait pas se laisser contrôler. Elle a mis Hamdg en cellule, s'est rebaptisée "Léviathan", et a décidé d'imposer la paix. Elle en a les moyens, sous la forme d'une douzaine de missiles à têtes nucléaires. De quoi refaire une mini-apocalypse.

En route

Les granbretons

Les compagnons des PJs sont:

Sir Wyl'am Tchayrr, capitaine de l'ordre du Lion

C'est un soldat efficace, peu causant, et extrêmement imbu de sa personne. Il est particulièrement fier de son titre de "Sir", acquis sur le champ de bataille, et exigera que les PJs l'utilisent. Tant que leurs intérêts paraîtront coïncider, il se comportera correctement envers les PJs, même s'il reste sur sa réserve. Si on en vient au conflit ouvert, il se battra "à la loyale". Il respecte les guerriers et méprise toutes les autres classes de la société.

Sept Lions

Ils ne parlent que le granbreton et le langage rituel de l'ordre (une gamme étendue de grognements et de rugissements..). Aux étapes, ils se nourrissent de viande crue. Attachez-vous à les rendre bestiaux à souhait et rendez les PJs nerveux à l'idée de dormir près d'eux.

Ss'karr, Ss'rark, et Ss'yosh

Ces Sorcier-Serpents sont respectivement biologiste, électricien et chimiste. C'est Ss'karr qui les commande, en théorie. En pratique, ils se détestent cordialement les uns les autres ('rark et 'yosh s'entendent néanmoins sur la nécessité de supprimer 'karr).

Leur rivalité peut avoir des conséquences comiques, ou au contraire extrêmement tragiques, selon votre humeur. Ils sont relativement aimables envers les non-Granbretons, et si un PJ est scientifique, ils tenteront de lui soutirer le plus de renseignements possibles "entre collègues". Tchayrr ne peut pas les souffrir et les tient à l'écart le plus possible.

(voir en fin de scénario pour les caractéristiques et le matériel de tout ce beau monde).

Le pays des pleurs

Les Granbretons ont arrêté les opérations militaires, mais pas les actions "de châtiment" contre les habitants coupables de "résistance". Les guerriers Hyènes, préposés à ce genre de "nettoyage", sont en plein travail.

N'hésitez surtout pas à être ignoble. Les routes sont bordées d'interminables files de suppliciés, crucifiés ou empalés. Hommes, femmes, bébés et vieillards, ornés de guirlandes de fleurs. Certains supplient qu'on les achève. Il y a d'énormes piles de cadavres à l'entrée des villages incendiés. Les bosquets ont été transformés en gibets. Les rivières charrient des flots de cadavres. On trouve parfois des corps partiellement dévorés. Ils paraissent avoir été découpés, et on a fait du feu non loin de là... Les seuls animaux visibles sont les corbeaux (devenus si gras qu'ils n'arrivent même plus à s'envoler) et les chiens (devenus si difficiles qu'ils ne mangent plus que le foie des cadavres).

Quelques suggestions pour pimenter le trajet:

- L'expédition arrive dans un village perdu, encore intact par dieu sait quel miracle. Les villageois, persuadés que leur dernière heure est venue, tentent un baroud d'honneur, fourches en main. Pendant ce temps, femmes et enfants vont se réfugier dans les montagnes.
- Ils tombent sur une bande d'individus en guenilles qui s'affairent à détrousser les cadavres. Les Granbretons sont partisans de les exterminer.
- Ils sont témoins des exactions d'un groupe de Hyènes. Soyez atroce: les PJs ne peuvent pas intervenir, mais culpabilisez-les...
- Le groupe croise une caravane de Vautours, convoyant vers Londra une douzaine de charriots chargés d'esclaves. Le capitaine est un Français, qui parle mal le Commun, pas du tout le Granbreton, et qui est convaincu qu'il y a du louche là-dessous, que les Lions sont des



Les routes du pays des pleurs sont jonchés de douleurs.

imposteurs, etc. Il est stupide, mais dangereux.
Toutes ces "rencontres" doivent être utilisées pour enrober la suivante et la faire paraître naturelle.

Iade Lymiade

Un beau matin (enfin, il serait beau si la fumée des incendies ne masquait pas le soleil), le groupe découvre, blottie au pied d'un arbre au bord de la route, une jeune fille inconsciente. Elle est en haillons et semble épuisée. Les Granbretons ont l'air disposés à lui faire un mauvais parti, et les PJs seraient bien inspirés de la prendre sous leur protection.
Elle reprendra conscience peu après. Visiblement, les Lions la terrorisent. Une fois calmée, elle se présentera. Elle se nomme Iade, et est la fille d'un marchand munichois. Avant la prise de la ville, son père a eu l'intelligence de l'envoyer à l'étranger. Mais les Granbretons lui ont coupé la route. Peu après la frontière, sa calèche a été attaquée par des Hyènes. Elle ne s'en est sortie que par miracle (si on va vérifier, on trouvera une scène de carnage correspondant à sa description).
Elle est jolie, mais visiblement perturbée: il lui arrive de rester perdue dans ses pensées pendant des heures, et de se réveiller en hurlant la nuit. Lâchée dans la nature, elle n'a aucune chance de s'en sortir. Comme elle est jolie, les PJs devraient vouloir la protéger. Tchayrr gromellera que c'est leur problème, mais que si elle retarde le groupe, il l'abat.
Il ne risque pas de le faire. Iade est une Renarde, chargée d'espionner les PJs de l'intérieur, et de les neutraliser par la suite. Sa névrose personnelle se manifeste par un mépris glacé pour tous les non-Granbretons. Elle le dissimule bien, mais cela peut ressortir à l'occasion, par exemple si un des PJs lui fait des avances.
Toutefois, c'est une personnalité complexe. Au fond, c'est une jeune fille sensible et romantique, déformée par le monstrueux système impérial. Si un PJ se montre sensible, prévenant et chevaleresque, il pourra peut-être réussir à la "dégeler". Pour elle, cela signifiera un conflit intérieur tel, qu'il pourrait se traduire par une tentative de suicide (un peu de mélo de temps en temps ne fait pas de mal)...
Cahin-caha, le groupe arrive sur le site du massacre. Quelques jours de recherches dans les gorges environnantes permettront de mettre la main sur une petite bande de paysans qui "ont tout vu". Les dragons sont partis vers le nord-est. Leurs traces ne sont pas difficiles à suivre: ils ont attaqué et incendié au passage tout ce qui, de près ou de loin, ressemblait à une place forte. Certains soldats sont morts, mais n'arborent aucune blessure, et ont sur le visage une expression ressemblant à de la terreur (ils ont été victime du rayon sonique). Les survivants granbretons et otrichiens donnent des descriptions du monstre remarquables d'incohérence.
En continuant à suivre la piste, le groupe quitte les terres cultivées pour s'enfoncer dans la forêt épaisse qui couvre les alpes autrichiennes. 24 heures plus tard, ils arrivent dans le périmètre de défense de Léviathan.



Cosette , Lymiade ou Mata Hari

Vivants mais traqués !

Léviathan a décidé de se présenter en personne.
Les PJs ne sont donc pas malvenus, mais il va s'assurer qu'ils sont inoffensifs. Il va les faire suivre en permanence par un de ses petits chars d'assaut *(les PJs le verront comme une sorte de "tortue haute comme deux hommes, avec une carapace brune, et qui progresse en rugissant" - le coussin d'air)*. Il y a généralement assez de place entre les arbres pour qu'elle puisse manoeuvrer, sinon elle se fraye un chemin. Le tank restera à cinquante mètres en arrière. Si les PJs tentent de s'échapper, il suivra sans s'émouvoir. Si on tente de le détruire, il résiste à tout, même à un éboulement. Si on se montre agressif ou si l'on s'approche, il tire - rayons soniques d'abord, puis canon-flamme.
Bien employé, c'est un puissant élément de stress.
Si vous en jouez intelligemment, les PJs vont se retrouver fuyant comme des fous devant lui, sans qu'il n'ait rien fait pour les provoquer. Il en profitera pour les pousser vers la citadelle, au besoin avec l'aide d'autres tanks.

Dans le ventre de Léviathan

Le premier contact

De l'extérieur, le bâtiment n'a rien d'impressionnant. c'est une simple coupole de métal à demi-enfouie sous le lierre, et presque invisible à distance *("voir")*. Il y a des alvéoles à sa base. Le "dragon" va se loger dans l'une d'elles.
Aux PJs de demander l'entrée. On leur répondra par haut-parleur. Leur interlocuteur refuse d'admettre les soldats (si les PJs négocient habilement, il feindra de céder et les fera disparaître la première nuit. Sinon, les soldats seront massacrés à l'extérieur).
Une porte-diaphragme s'ouvrira à mi-hauteur de la structure. Une passerelle se dépliera. PJs et Granbretons entreront dans le guêpier...

Légende générale

Défenses extérieures: six canons soniques (identiques à ceux du "Livre de science" et six canons-flammes, opérationnels, dissimulés dans le dôme.

Niveau d'habitation

Couloirs: ils sont couverts par cinq lasers (40% de chances de ne pas fonctionner - 50% de toucher - 2D6 de dommages). L'éclairage est contrôlé par Léviathan, qui s'en servira pour guider le groupe vers leurs chambres.
Quartiers d'habitation: des chambres de trois mètres sur trois. Il y a dans chacune un lit métallique et une petite commode. Les couvertures tombent en poussière quand on les touche.
Caméras et micros fonctionnent dans cette zone.
Le réfectoire, les salles de bains: rien de particulier.

Le premier étage

Le centre de contrôle: désert depuis deux mille ans (Wofl travaillait dans le centre souterrain, en sous-sol). Bien sûr, rien ne fonctionne plus. Sauf le lance-gaz qui protégeait la pièce. Mais le gaz a bien perdu de sa virulence *(VIR 5 - irritant-lacrymogène)*.

Le rez-de-chaussée

Les alvéoles: il y en a vingt, réparties sur le pourtour du dôme. Il reste cinq "dragons" opérationnels. Trois sont en mission, les deux qui restent assurent la protection du centre. Les alvéoles vides sont envahies par la végétation, sauf trois qui sont fermées par des plaques d'acier massives, et qui servent de cellules *(La FOR des portes extérieures est de 60, celles des portes intérieures de 30. On peut les forcer en réussissant un jet d'"électricité" −15%)*.

Le centre d'entretien des chars: d'énormes machines sont en train de s'affairer à la construction d'un nouveau char à partir de pièces détachées. Elles sont équipées de bras manipulateurs, de chalumeaux, de scies... *(30% de toucher; dommages entre 1D6 et 3D6)*. Elles n'attaqueront que si les PJs se font remarquer (par exemple en tentant de forcer les portes).

Le premier sous-sol

La zone de résurrection: c'est ici que se tiennent les machines qui ont veillé à l'entretien du dôme pendant ses 2000 années de "mort". Elles fonctionnent grâce à des programmes informatiques indépendants et n'ont pas été gênées par la panne du cerveau. Léviathan s'efforce de trouver un moyen de les reprendre en main, mais pour l'instant, elles le réparent à leur idée. C'est à dire en accordant la priorité aux systèmes de défense. Il règne ici un bruit assourdissant. Des douzaines de machines, dont la taille varie de la chaîne de montage au petit robot, courent dans tous les sens avec des rouleaux de câbles, etc. Elles peuvent donner des renseignements utiles sur la topographie des lieux, si on arrive à communiquer avec elles *(pour accéder aux plans, "électricité" −30%)*. Si les PJs tentent d'abîmer la citadelle devant elles, elles attaquent.
Il y a toutes sortes de passages d'entretien qui partent et débouchent d'ici *("voir", "grimper", etc)*.

Le deuxième sous-sol

Il devait servir d'abri anti-atomique. La pièce est propre et a été habitée il y a peu. Il reste des vivres.
Il y a deux portes blindées; La première mène à ...

1) L'aérodrome: il est nettement plus abîmé que le reste du complexe. Le dernier supersonique d'attaque opérationnel s'est écrasé dans la montagne après un lâcher de tracts. De l'aérodrome, un réseau de galeries mène à une vaste salle creusée à flanc de montagne.

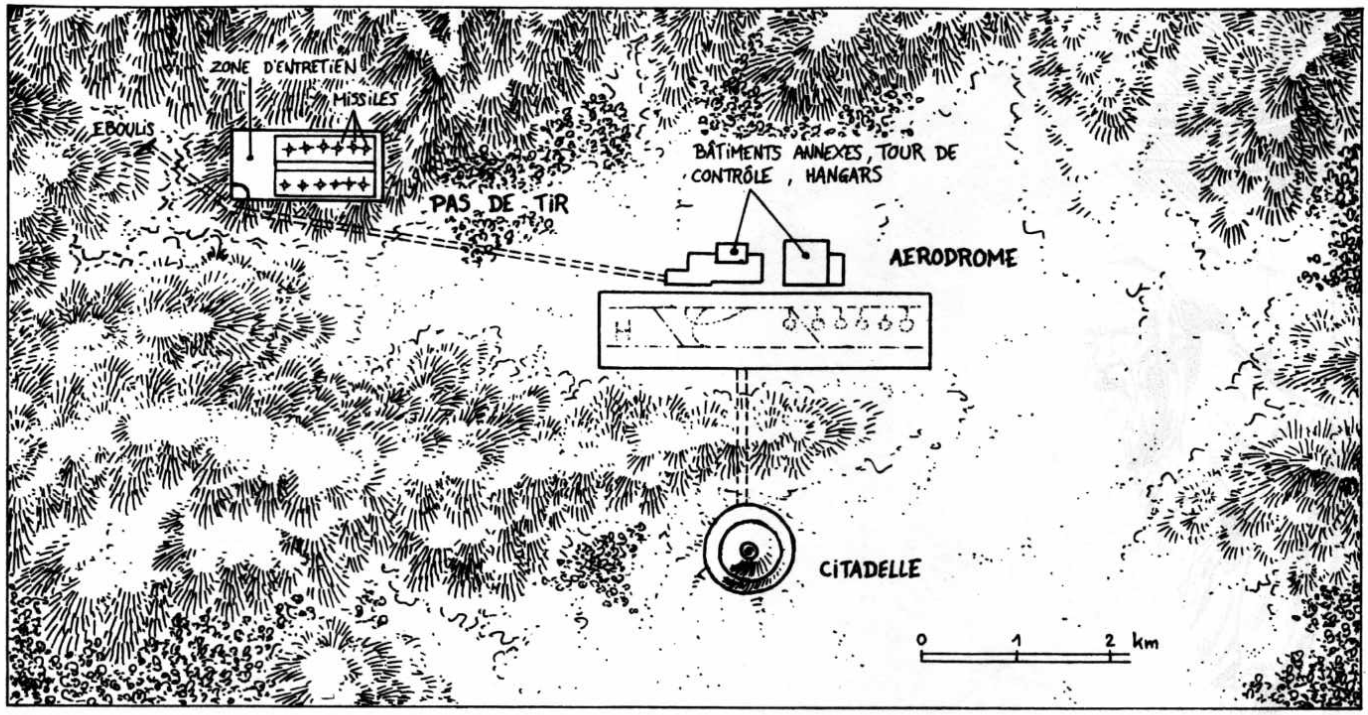
2) Le pas de tir: il contient une douzaine de cylindres, autour desquels s'affairent des robots. Ce sont des missiles nucléaires, de quoi déclencher une mini-apocalypse.

La seconde porte donne sur un ascenseur (opérationnel) qui mène à...

1) La salle du cerveau: tous les pièges qui la protégeait fonctionnent encore. Essayer d'y pénétrer condamne les PJs à une mort certaine.

2) la centrale: elle était conçue pour durer l'éternité et a bien rempli son contrat *(un sabotage est possible, avec des emplois judicieux de "mécanique", "électricité" etc)*. Attention, ce n'est pas un "donjon". Les PJs sont à l'intérieur d'un organisme vivant qui contrôle les portes *(toutes sont verrouillables instantanément avec une FOR de 20)*, les ascenseurs etc.

Le degré de conscience exact de la citadelle dépend de ce que vous voulez faire à vos joueurs. S'il est tout puissant, ils ont une espérance de vie de cinq minutes. S'il est impotent, ils s'en sortiront trop facilement.



Dramatis Personae

Sir Wil'am Tchayrr, capitaine Lion
FOR 16 CON 15 TAI 15 DEX 14 INT 13 POU 12 CHA 13 PdV/BM 18/09
Armure: plaques complète 1D10+2 Armes: Lancefeu 50% - 5D6 (il n'aime pas les combats à distance) Epée à deux mains - 80/70% - 2D8+1D6 Griffes de l'armure 80% - 2D4+1D6
Compétences: Equitation 80%, Eviter 30%, Piloter orni 25%, Embuscade 45%

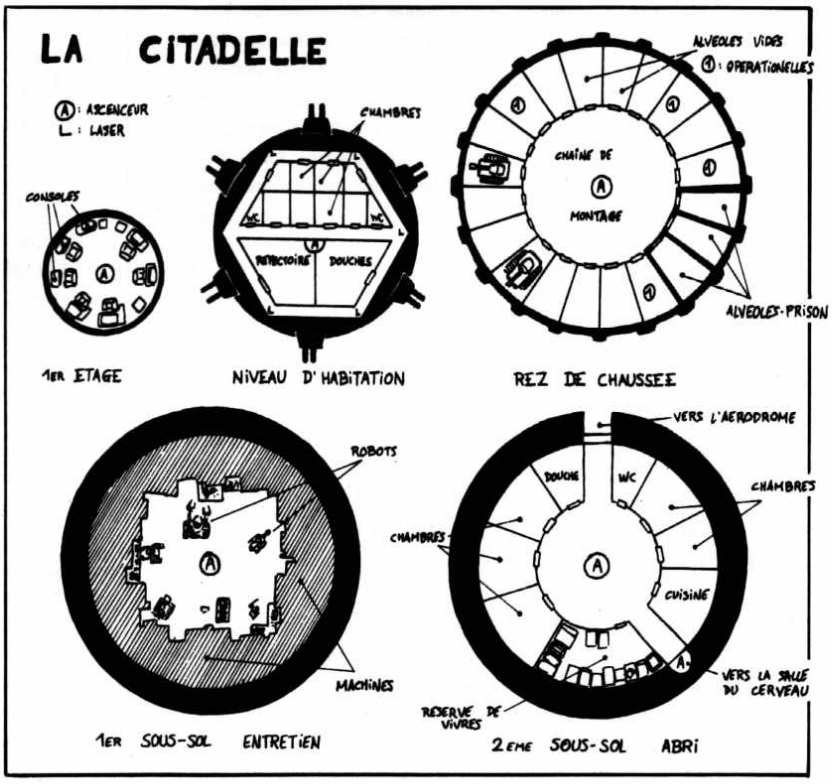
Soldats Lions
FOR 18 CON 18 TAI 14 DEX 12 INT 10 POU 09 CHA 09 PdV/BM 20/10
Armure: plaques 1D10+2 Armes: Epée - 60/60% - 1D6+1+1D6 Hache de bataille - 50/50% - 1D8+2+1D6 Griffes de l'armure 80% - 2D4+1D6 *Compétences: Equitation 40%, Eviter 40%, Faire peur aux PJs 80%*

Ss'karr, Ss'rark et Ss'yosh, Serpents
FOR 12 CON 14 TAI 12 DEX 13 INT 16 POU 13 CHA 07 PdV/BM 14/07 Armes: Dague - 60/40% - 1D4+2 (plus poison VIR 15) *Compétences: Connaissance principale à 80%, toutes les autres à 60%, Mémoriser 60%*

Iade Lymiade, Espionne
FOR 10 CON 15 TAI 11 DEX 16 INT 14 POU 12 CHA 15 PdV/BM 15/08 Armes: Arc 60 - 1D6+1 Epée courte 55/50% - 1D6+1 *Compétences: Communication à 75%, Ecouter 60%, Embuscade 55%, Se cacher 50%, Faire un piège 40%, Equitation 25%, Mvt Silencieux 40%, Mémoriser 30%*

Les chars, engins de mort archi-perfectionnés
FOR 50 CON 50 TAI 30 INT 08(*) DEX 10 PdV/BM 68/34 Armure: 20 Armes: Canon-feu 50% - 10D6 Canon Sonique 60% - spécial
(*) *représente son degré d'initiative personnel. Il est relié à Léviathan pour les décisions importantes.*

Wafi Hamgd, sorcier mal inspiré
Caractéristiques similaires à celles des Serpents.
Epuisé et blessé: 6 PdV
Compétences: toutes les Connaissances à 150%
Pas d'armes, ni d'armure.





Le très cacochyme Wofl Hamgd.

Les stratégies en jeu

Iade

Elle tentera de visiter autant d'endroits que possible, en traînant particulièrement dans les zones interdites. Quand elle estimera avoir assez de renseignements, elle commencera à vouloir partir. Si les PJs l'aident, elle essayera de s'en débarrasser une fois au dehors (au fait, sortir, c'est s'exposer à être tué par les chars..). Si elle ne peut se faire aider par les PJs, elle filera à la granbretonne. Si elle survit à la traversée du périmètre de sécurité (mais il est probable qu'elle sera plutôt capturée ou tuée), elle reviendra avec une petite armée granbretonne (5000 hommes, des orni, des machines de guerre). Et au bout d'une semaine, Léviathan sera détruit.

Les Granbretons

Ils essaieront d'occuper l'ennemi en attendant les renforts. Ils négocieront un "traité d'alliance", vantant haut et fort les mérites de la Granbretanne, et iront jusqu'à offrir à Léviathan le titre de "gouverneur d'Otriche". Ils s'opposeront à toute action visant à détruire la citadelle - ils évaluent déjà l'usage qu'ils pourraient faire d'un tel potentiel destructif. Ils tenteront de tuer les PJs s'ils le peuvent. Les Serpents fouineront partout. Sir Wyl'am deviendra de plus en plus nerveux: il n'aime pas être enfermé.

Léviathan

Pour communiquer avec les humains, il endosse l'identité du "maître", un individu mystérieux qui vivrait terré dans les profondeurs. Ce qu'il veut surtout, ce sont des informations sur l'extérieur. Il posera beaucoup de questions aux PJs, sur leur vie, sur les guerres, sur les Granbretons. Il n'aura guère de scrupules à négocier son "appui" aux forces otrichiennes, tout en acceptant une "alliance" avec les Granbretons, le tout en jurant à chacune des parties qu'il ne traite avec l'autre que pour endormir sa méfiance. De toute façon, il a l'intention de doubler tout le monde. Il veut juger l'humanité. Indépendamment de ce que raconteront les PJs, les Granbretons lui en diront suffisamment pour qu'il décide de la faire disparaître. Il ne lui reste plus qu'à attendre que le Pas de Tir soit de nouveau opérationnel (ce qui sera chose faite quelques jours après l'arrivée des PJs).

C'est un adversaire coriace, mais il n'est pas imbattable. Il ne peut s'empêcher de laisser passer dans ses discours des allusions au "jugement" et à "l'extermination".Pour réactiver l'ordinateur à protéines, Wofl s'est comporté en bon savant fou. Il a enlevé un jeune bûcheron et lui a volé son cerveau. Les cultures cellulaires de ce dernier qui restent en Léviathan ont conservé une sorte de personnalité. Il arrive parfois qu'elle se réveille.

Lors de ces crises, les PJs auront l'impression que le Maître retient prisonnier un nommé Detier, qui réussit parfois à communiquer avec eux d'une façon inconnue. Il est retenu dans un endroit obscur. Il a peur. Il veut bien aider les PJs, s'ils le délivrent. Il connait la structure de la citadelle. Il sait où est enfermé Wofl et en a peur. Les PJs réaliseront peut-être qu'ils peuvent déclencher ces crises. Par exemple en parlant en Otrichien ou en faisant des commentaires sur les villages de la région et le travail de bûcheron. Si les PJs comprennent, et font comprendre la réalité à Detier, il se suicidera - Léviathan disparaît, mais la citadelle reste sans défense, une proie facile pour l'empire granbreton.

Que donnerait un Commandeur-Guerrier à la place de Detier, à votre avis ?

Wofl Hamgd

Le sorcier est enfermé dans une des alvéoles. Léviathan a estimé qu'il pouvait encore lui être utile. Si les PJs ne le délivrent pas, il s'évadera pour leur tomber dessus. C'est un grand vieillard maigre, en haillons. Une barbe hirsute et grisonnante cache mal une longue cicatrice qui lui barre la joue gauche. Il est à moitié mort de faim. Il est fou d'angoisse à l'idée de ce qu'il a déclenché. Il leur expliquera où se trouve le pas de tir, et essaiera de leur expliquer comment détruire son oeuvre. Il n'aura que le temps de donner des informations incomplètes, car soit les Granbretons arriveront pour le réclamer (ils sont ravis de saisir l'occasion d'un affrontement qui les défoulerait un peu), soit Léviathan le tue.

Apocalypse

Il y a gros à parier qu'il y aura un final à la "James Bond", avec les PJs sur le pas de tir ou dans la centrale nucléaire, tentant désespérément de saboter Léviathan avant qu'il ne détruise la moitié de l'Otriche. Bien sûr, il ne se laissera pas faire - à moins qu'ils n'aient l'intelligence de déclencher une crise (Wofl ne peut pas leur en donner l'idée, il ne sait rien là-dessus). Bien sûr, les Granbretons ne seront pas d'accord et le feront savoir à grands coups d'épée.

En fonction de vos joueurs, prévoyez une impressionnante combinaison de jets de connaissance, en leur laissant tout de même une petite chance. Ils pourront peut-être se servir du vieux matériel (il doit bien y avoir quelque part d'antiques barres de plastic et de vénérables bouteilles de nitroglycérine. Evidemment, s'ils ne savent pas s'en servir *(monde ancien)*, ils se font sauter en les utilisant... Il est parfaitement possible que le complexe entier disparaisse dans un immense champignon atomique, et eux avec.

Et même s'ils s'en sortent, il leur faudra compter (peut-être) avec l'armée granbretonne, guidée par Iade, qui est en train de se diriger vers eux. Et qu'en est-il des autres citadelles ? Toutes ont-elles été détruites jadis ?

Tristan Lhomme

...& Autres Animaux

Apprenez que tout Granbreton vit aux dépens de ses Ordres d'invasion !

L'araignée

Vestale du Ténébreux Empire

Drapeau

Une araignée noire sur un champ rouge.

Devise

"Nuit, silence et mort".

Fonction

C'est un ordre guerrier, spécialisé dans les embuscades et les actions de "commando".

Historique

Certains indices permettent de dater sa création au début du règne de Huon, ce qui en fait l'un des plus anciens ordres.



Dès l'origine, il s'est singularisé par son recrutement exclusivement féminin. Son but premier était de maintenir l'ordre dans les rangs impériaux, au moyen d'assassinats. Aujourd'hui, il se consacre exclusivement à des actions militaires. Il s'est illustré en Scandie, puis en Italie et dans les Balkans. Il sera dissous par Flana.

Connétable

Lady Shaynon Makhartius occupe ce poste depuis trente ans. Ses guerrières la vénèrent presque autant que le Roi-Empereur. Ce n'est pourtant qu'une vieille femme obèse, engoncée dans des robes noires et informes. Le masque de l'ordre dissimule un visage usé, ravagé, et hideux. Fidèle à Huon, elle n'a d'autre ambition que de débaucher un maximum de jeunes nobles. La direction effective de l'ordre revient à dame Enaïra Tlena, son successeur désigné. C'est une beauté froide et ambitieuse, qui fait partie des personnalités qui montent à la cour. Elle a su se rapprocher à temps de Méliadus.

Temple

Une araignée de verre et de métal grosse comme une cathédrale, soutenue à cent mètres du sol par huit pattes monumentales. Agglutinés sous son ventre, les bâtiments de l'ordre affectent la forme d'oeufs géants. Sous la tête se trouve une pyramide de métal noir. A chaque anniversaire de Lady Shaynon et à chaque fête impériale, on y attache une centaine de prisonniers. Des crochets à venin en surplomb coule alors un acide particulièrement puissant...

Recrutement

Les jeunes Granbretonnes qui montrent le plus de dispositions pour la cruauté sont données à l'ordre dès leur enfance. De plus, il est ouvert aux étrangères qui ont fait la preuve de leur bravoure, de leur intelligence et de leur dévotion à l'empire (Tlena elle-même est Scandienne). Il arrive qu'elles épargnent un adversaire particulièrement brave, si cette dernière accepte de se joindre à elles.

Organisation

Elles sont divisées en unités d'une vingtaine de femmes, sous la direction d'un chef expérimenté. Il n'y a pas d'autre hiérarchie. Les chefs élisent tous les cinq ans leur représentante auprès du temple. Celle-ci se chargera, sous l'autorité de la comtesse, de transmettre les ordres et de coordonner l'action des unités. Pour en revenir à ces dernières, notons une coutume souvent observée: y faire combattre ensemble parentes et amantes, dans l'espoir de renforcer la cohésion et la détermination du groupe.

Elles portent généralement des armures noires, de demi-plaques ou des cottes de mailles. Elles sont expertes à la dague et à l'épée courte, mais l'arme qui leur est le plus souvent associée est le filet. Une arme terrible, garnie de pointes (généralement empoisonnées) qui lacèrent les malheureux qui tentent de s'en dépêtrer *(1D6 de dommages à chaque jet de FOR/FOR).*

Comportement

Il existe dans cet ordre une série très complexe de traditions, développées au cours des millénaires. Elles ne les respectent d'ailleurs pas, sauf sour une forme indirecte et corrompue. Par exemple, il y a fort long-

temps que la virginité imposée a disparu pour laisser place à toutes les pratiques écoeurantes où se complaisent les Granbretons. Toutefois, elles continuent à faire disparaître les enfants, "fruits de leurs péchés", en les mangeant... Spécialisées dans les embuscades et les coups de main, elles progressent en avant de l'armée, et préparent le terrain. Par exemple, en assassinant un dirigeant local, ou en détruisant un pont inutile pour la conquête...
Les voir combattre est une expérience étrange. Elles estiment en effet que tous les combats (particulièrement en situation d'embuscade), sont réductibles à un petit nombre de situations, et donc "modélisables"; chaque action de la proie entrainant de leur part une réaction prévue de longue date. En fait, elles paraissent davantage danser que se battre. Tous leurs gestes sont soigneusement codifiés. Ainsi, il y a six manières d'achever un ennemi à terre, selon son attitude. Elles se battent dans un silence absolu, et ne font jamais de prisonniers (et très rarement des prisonnières). Elles ne reculent jamais.

Relations avec les autres Ordres

Elles sont politiquement dans l'ombre des Mantes, et s'entendent bien avec les troupes d'avant garde (Chiens, Loups et Vautours), avec qui elles travaillent habituellement. Elles ignorent tous les autres.

Les chiens

Les Meutes de l'Enfer

Drapeau

Un chien noir sur champ blanc, avec une bordure rouge.

Devise

"Fidélité, Férocité".

Fonction

L'un des ordres guerriers les plus importants. Il a souvent utilisé comme fer de lance de l'invasion de l'Europe.

Historique

l'ordre est né de l'ordre du Loup, il y a deux siècles. Il a toujours rempli son rôle avec efficacité. Seul évènement sortant un peu de la routine: Franda Promp, grand-père de l'actuel Connétable, a été destitué et réduit au rang de sans-masque pour conspiration contre l'empire. Au cours de l'invasion, l'ordre a eu un rôle prépondérant dans la pacification de la France, puis de l'Europe méridionale (Espaniya et Italia). Sa puissance est définitivement brisée lors de la prise de Londra par Hawkmoon.

Connétable

Le Baron Adaz Promp est l'un des Ténébreux Seigneurs les plus célèbres. Ce personnage corpulent, toujours vêtu de soieries criardes, est l'un des proches du Roi-Empereur, même s'il n'a pas l'influence de Méliadus ou de Trott. Il se distingue de ses pairs par deux traits de caractère. Il est vaniteux à l'excès, collectionnant des titres comme "Prince de Parye", "commandeur des Dix Mille". Et il est particulièrement opportuniste. Il sera le premier connétable à rallier Méliadus. Ce qui lui vaudra le titre de Premier Seigneur de la guerre de Granbretanne". Il mourra peu après, tué par le comte Airain.



Adaz Promp et sa coquille.

Temple

Le chenil est un édifice de pierre blanche et verte, édifié dans le style monumental de Londra. Il est surmonté d'une gueule de chien féroce grosse comme l'un de nos immeubles, qui abrite la résidence de Promp. Il se dresse juste en face du temple du Loup. Les casernes des deux ordres sont voisines, et les bagarres fréquentes.

Recrutement

L'ordre n'admet que des Granbretons de pure souche, de sexe masculin. La force, la brutalité et la bravoure sont les seules qualifications requises. En pratique les postulants doivent tuer un esclave-gladiateur lourdement armé pour devenir membres. L'esclave est le plus souvent un guerrier étranger à qui on a promis la liberté. Si par hasard il gagne, il est exécuté pour avoir porté la main sur un Granbreton.

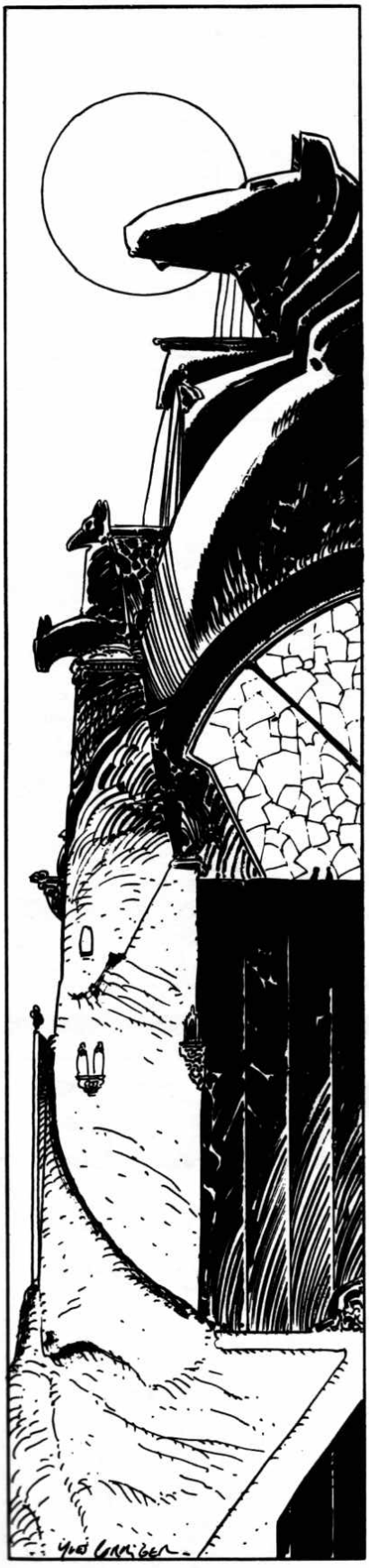
Organisation

L'ordre compte près d'un million de guerriers. Cette masse énorme est encadrée de façon informelle, en "meutes". Chacun de ces sous-groupes a une fonction précise. Par exemple, les Lévriers sont chargés de transporter des messages, les Dogues sont les troupes de choc, et les Pointers se chargent des reconnaissances sur le terrain. La plus crainte de ces meutes est celle des "Molosses de Huon". C'est une invention d'Adaz Promp, dont il est très fier. Ce corps spécial entraine et dirige les chiens de guerre. Ces bêtes sont le produit des expériences des sorciers-savants. Elles ressemblent à d'énormes chiens noirs, atteignant jusqu'à 1,2 mètres au garrot, avec une gueule hérissée de crocs. Elle seraient capables de raisonner par elles-même, et d'élaborer des tactiques rudimentaires. On murmure que ces "chiens" n'en sont plus tout en fait, sans être encore vraiment humains... Ils ont été particulièrement efficaces en France, où leur seule apparition à fait fuir les défenseurs de Parye...

Comportement

Cet ordre est sans doute ce qui se rapproche le plus d'une armée conventionnelle pour les Granbre-

tons. Dans le meilleur des cas, ses membres apparaissent comme des soudards brutaux, prêts à se transformer en tueurs sadiques au moindre prétexte. Ils sont un peu plus disciplinés que la moyenne. Comme les autres ordres guerriers, ils font, avant l'assaut, le serment de ne jamais reculer, mais eux ont tendance à le suivre à la lettre... En combat, ils sont spécialement entrainés à choisir un individu isolé, à l'attaquer en groupe, et à s'acharner sur lui jusqu'à ce qu'il meure. Pour tout le reste, ils se rapprochent du Granbreton moyen, tel qu'il est décrit dans les règles.



Le chenil, temple de l'ordre des chiens.

Relations avec les autres ordres

Ils sont en rivalité avec les Loups. Le seul point d'accord entre les deux ordres est la haine des Renards. Il existe une haine totémique entre eux et les Chats. Il existe une relative fraternité d'armes avec les Vautours.

Les Requins

Les dents de Huon

Drapeau

Une silhouette de requin rouge sur fond noir, reproduite sur la voile de tous les navires.

Devise

"Un homme, une proie".

Fonction

L'un des ordres qui composent la marine de guerre impériale. Les missions qu'ils effectuent sont le plus souvent le blocus des villes assiégées et la "guerre de course". Il ont également organisé le débarquement des Sangliers en Sicile.

Historique

L'ordre est né d'une audience accordée à Traghayr Merajer par le Roi-Empereur. On ignore ce que cet officier des Serpents de Mer a pu dire au Prince Immortel, mais le décret créant l'ordre était publié huit jours plus tard. La mise en place a été rapide, et les Requins ont pu semer la terreur sur toutes les mers d'Europe pendant les quinze années suivantes. La plupart de ses membres disparaissent après l'avènement de Flana. On suppose qu'ils se sont réfugiés au loin, aux Açores aux Iles Canaries...

Connétable

Merajer était un petit noble Impérial. Il commandait une nef Serpent de Mer. Son équipage en avait peur, et ses supérieurs le jugeait "excessivement violent". On peut se demander ce qu'une telle appréciation peut signifier dans la bouche d'officiers Granbretons... Après être devenu Connétable, il continue à participer aux combats, jusqu'à la bataille de Tallon (en Moskovie). Il y est gravement blessé. Depuis, il se cloître dans son temple, planifiant toutes les opérations de guerre et occupant ses loisirs en torturant ses esclaves. Les rumeurs veulent qu'il prenne un bain de sang humain tous les matins...

Temple

C'est un immense bateau qui flotte sur la Tames. Il est conçu pour ressembler à un gigantesque squale, jusque dans sa disposition interne. L'estomac, par exemple, abrite les prisons, et "digère" effectivement les captifs à l'aide de broyeurs mécaniques. Il a disparu lors de la rebellion de Méliadus. On ignore s'il a pris la mer, ou s'il a été coulé par les loups.

Recrutement

L'ordre prend en charge les guerriers dont les autres ordres ne veulent plus parce qu'ils sont manifestement psychopathes. Plus ils auront commis d'atrocités auparavant, plus ils auront un grade élevé. Ce système ne prenant pas en compte la qualification des marins, l'ordre a perdu pas mal de navires...

Organisation

Il y a dix escadres de 25 navires. Chacune est commandée par un amiral. En temps normal, quinze escadres se chargent des opérations militaires, les autres sillonnant les mers en quête de navires à piller... En général, les escadres "pirates" se séparent, chaque navire allant à l'aventure pour son compte. Les navires sont commandés par un Requin Blanc, choisi à Londra. Les croiseurs requins sont des machines de guerre terrifiantes, pouvant abriter plusieurs centaines de guerriers. Ils sont étudiés pour exploiter au mieux les tactiques navales plutôt frustres de l'Empire: poursuites, tirs de lance-feu pour affaiblir la proie,

puis abordage et massacre. Cela signifie une débauche de lance-grappins perfectionnés et d'éperons. Sur les derniers modèles, équipés du propulseur Kalan, ces équipements ont pris la forme de griffes articulées et de mâchoires géantes, commandées depuis la dunette. A bord, il existe théoriquement une distinction entre les "nageoires", censés être exclusivement des marins, et les "mâchoires", qui sont des guerriers. Elle s'efface en pratique.

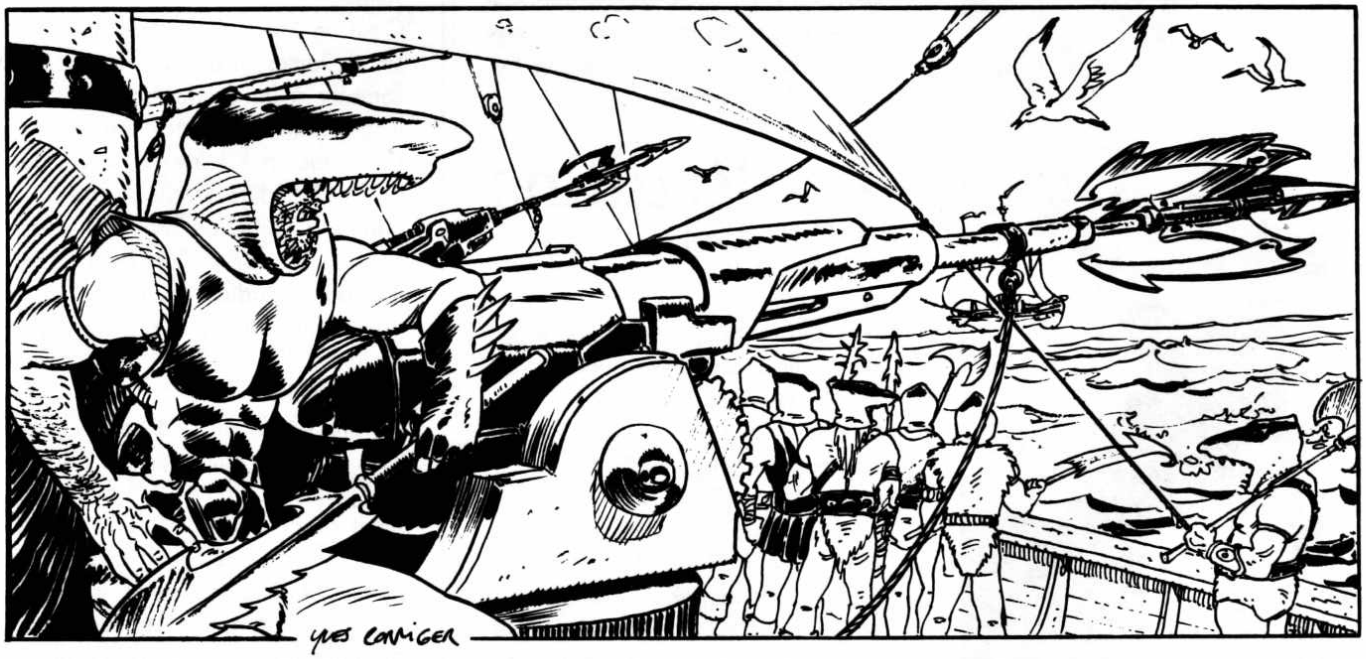
Comportement

Une bande de fous furieux, plus ou moins dissimulés et sournois. En toute chose, ils font l'impossible pour se rapprocher de leur totem. Cela comprend des détails, comme les dents limées en pointe, ou le fait de ne jamais toucher la terre (même dans les opérations combinées terre-mer, ils restent à bord). Et aussi des choses plus sérieuses. En combat, ils déploient une férocité effroyable. Ils n'aiment pas tuer. Ils préfèreront faire souffrir, faire saigner le plus possible. Leurs armes sont étudiées pour cela: des épées barbelées, des massues hérissées de dents de requins,etc... Leur alimentation s'en ressent aussi: ils ne se nourrissent que de chair crue. Ils se contentent de poissons, mais il est certain qu'ils sont cannibales. Un prisonnier évadé a révélé avoir vu l'équipage au grand complet réuni autour des captifs, dans les cales. Ils étaient munis de scies, de tranchoirs, de racloirs et autres outils moins identifiables, et prélevaient leur repas de midi sur une victime vivante...

Relations avec les autres Ordres

Unanimement méprisés et craints. On murmure qu'en période de disette, il leur arrive de s'en prendre aux transporteurs légers Granbretons...

Tristan Lhomme

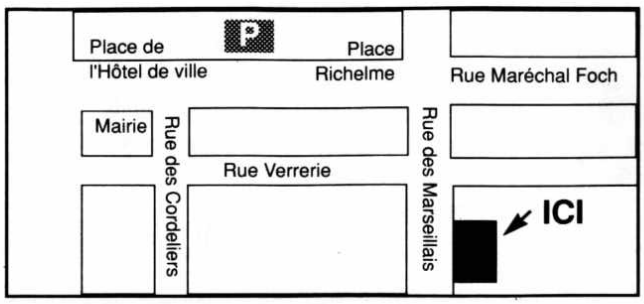




L'ARCHIMAGE

Yes, Sir !
des jeux de rôle,
des figurines,
des accessoires,
des bouquins, des jeux
de plateau et d'aventures...

15, Rue des Marseillais
13100 Aix-en-Provence
TEL : 42 38 54 00





Les élémentaires

Pour Runequest, nous avions abordé, dans TATOU 2, les élémentaires et leur invocation. Voici, pour en terminer, un petit bestiaire... Elémentaire, mon cher lecteur !

Les sylphes



Ce sont les élémentaires de l'air. Un sylphe attaque en soulevant ses victimes, puis en les projetant à terre, infligeant 2D6 points de dégâts par m3 (et non 1D6). Les chutes se résolvent comme indiqué à la page 79 du livre de règles. Il est possible de ne pas résister à un sylphe pour l'attaquer, mais un personnage réussissant à le détruire avant d'être à terre endurera les même dommages dûs à la chute.

Caractéristiques

Mouvement 10.

Par m3: FOR 2D6 POU 1D6 PdV 1D6

Les gnomes

Ils attaquent en ouvrant un puits sous les pieds de leur victime et en l'écrasant. Ils peuvent également transporter un personnage sous terre, provoquer des éboulements, etc.

Caractéristiques

Mouvement: 1 m/ RA.

Par point de TAI:

FOR 1D6+6 POU 1D6 PdV 2D6+6



Les ombres

Formées à partir des ténèbres, elles attaquent leur victime en la touchant. Contrairement à ce qui est dit dans les règles, une ombre peut agresser par la peur plusieurs créatures dans un même round en répartissant ses points de magie entre les différentes attaques.

Caractéristiques

Mouvement: 6.

Par point de TAI:

FOR 1D6 POU 1D6 PdV 1D6



Les ondines

Sur terre, elles noient leurs opposants en s'engouffrant dans leurs voies respiratoires.

Sous l'eau, elles peuvent attaquer comme les élémentaires de l'air, ou en retirant l'oxygène accumulé dans

les branchies des créatures marines pour les asphyxier.

Caractéristiques

Mouvement: 2 à terre, 6 sous l'eau.
Par m3:
FOR 2D6 POU 1D6 PdV 1D6+6



Taille ou taille ?

Dans les règles, ce terme est utilisé dans des sens différents lors de la description des élémentaires. Il faut donc faire la distinction entre:

- la Taille en m3 (ou volume) qui donne la quantité de matière nécessaire pour invoquer un élémentaire. C'est de cette façon qu'on quantifie le plus souvent sa puissance. Les sorts d'appel d'un élémentaire I, II ou III font respectivement apparaître des élémentaires d'un, deux et trois m3 de volume.

- la Taille en unités humaines. Elle est égale au nombre de points de vie de l'élémentaire; elle diminue ainsi au fur et à mesure qu'il est endommagé. On l'utilise pour calculer les bonus aux dommages dans certains cas et pour déterminer la masse d'un élémentaire.

Les salamandres

Elles consument tout objet inflammable qu'elles touchent et, à l'occasion la chair de leurs adversaires. Elles peuvent avaler 10 points de TAI par fraction de 3 points de vie qu'elles possèdent.



Les soleils

Egalement nommés "empereurs des élémentaires", ces créatures n'ont plus été vues sur Glorantha depuis le grand Compromis. Les légendes de l'Age d'Or les décrivent comme des entités intelligentes, au contraire des autres élémentaires. Les soleils ne se contentaient pas de réunir les pouvoirs des salamandres et des lumières, mais pouvaient également projeter de terrifiantes lances de soleil sur leurs ennemis. Malheureusement, durant les Ages des Ténèbres et la Guerre des Dieux, la plupart d'entre eux combattaient aux côtés des forces de la Lumière, qui furent vaincues. Les prêtres de Yelm racontent encore que mille soleils moururent avec Genert et le splendide Yamsur, à la bataille des Champs d'Abondance. Personne ne sait comment faire revenir les soleils sur Glorantha et les quêtes des héros les plus puissants y ont échoué.



Les lumières

Elles doivent être constituées de lumière solaire ou équivalente. En plein air la couverture nuageuse ne doit pas être supérieur à 10% sans quoi l'utilisateur devra utiliser le sort de "Balayer les nuages" pour dégager une trouée d'un diamètre de 3m par point de sort. (On peut invoquer 3 points de TAI d'élémentaire et la trouée persiste durant 15mn et est susceptible d'être réutilisée) On peut également invoquer une lumière à l'intérieur de l'aire d'action d'un sort de "Clarté du soleil" (Sunbright).

Facultés

La clarté aveuglante des lumières peut être utilisée pour éblouir un adversaire. Une lumière ne trouble pas seulement le sens de la vue; elle peut aussi troubler le sens de la terre des mostali et le sens des ténèbres des trolls.

Une lumière produit une illumination utilisable par les yeux des humains jusqu'aux endroits où sa chance d'éblouir est réduite à 0,1% , soit environ 30 m pour une Lumière de TAI 1, 45 m pour une TAI 2, etc.

Attaques

L'attaque d'une lumière se fait par l'aveuglement qu'elle cause.

La chance d'aveugler est de 100 fois la Taille de la lumière à l'intérieur de celle-ci. Pour les créatures se trouvant à l'extérieur, cette chance est divisée par la distance de la créature (soit d) à la lumière au carré soit (100 x TAI)/(d x d).

Exemple: Un troll se trouve à 3 m d'un élémentaire de TAI 2 a 200/(3 x 3) = 22% de chances d'être ébloui.

Une lumière dégage également de la chaleur. Une lumière peut envelopper 10 points de TAI par fraction de 3 PdV qu'elle possède. A chaque round, toute créature totalement enveloppée endurera 1 point de dégâts dû à la chaleur dans une localisation aléatoire.

On ne peut se prémunir contre cette attaque. Une lumière attaque toujours de ces deux façons durant un même round.



Caractéristiques

Mouvement : 6 m /RA.

Pour chaque m3:

FOR 1D6 POU 1D6 PdV 1D6

L'aveuglement prend effet au début du round où les victimes regardent dans la direction de la lumière.

Les dégâts dûs à la chaleur débutent à la fin du round où les victimes ont été entièrement enveloppées.

Taille 1 (petite)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	1D6	3-4
TAI	1m3	
POU	1D6	3-4
PdV	1D6	3-4
Mouvement	6	

Taille 2 (moyenne)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	2D6	7
TAI	2 m3	
POU	2D6	7
PdV	2D6	7
Mouvement	6	

Taille 3 (grande)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	3D6	10-11
TAI	3 m3	
POU	3D6	10-11
PdV	3D6	10-11
Mouvement	6	

Les gels

Les gels ou élémentaires du froid doivent être invoqués à partir d'un endroit froid. Un élémentaire se forme à partir d'un volume d'air à -10°C égal à sa taille en m3, ou deux fois ce volume à 0°C.

Une fois formé, l'élémentaire peut se déplacer à volonté en volant. Un gel est souvent visible à cause de la condensation de la vapeur d'eau présente autour de lui. Il peut parfois ressembler à un tourbillon de neige.

Facultés

Un élémentaire du froid peut faire geler l'eau (10 litres d'eau par point de taille en m3 à chaque round). Il peut aussi refroidir à 0°C un volume égal de métal, pierre, etc.

Il peut éteindre les feux en les recouvrant, auquel cas il reçoit les dommages normaux dûs au feu (voir pages 79 et 80 des règles). On peut également détruire un gel en l'attaquant avec des objets enflammés ou à très haute température.



Caractéristiques

Mouvement: 3 m/RA.

Par m3:

FOR 1D6 POU 1D6 PdV 2D6

Les dégâts dûs au froid sont encaissés à la fin de chaque round durant lequel la victime est engloutie.

Taille 1 (petit)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	1D6	3-4
TAI	1 m3	
POU	1D6	3-4
PdV	2D6	7
Mouvement	3	

Taille 2 (moyen)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	2D6	7
TAI	2 m3	
POU	2D6	7
PdV	4D6	14
Mouvement	3	

Taille 3 (grand)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	3D6	10-11
TAI	3 m3	
POU	3D6	10-11
PdV	6D6	21
Mouvement	3	

Attaques
En combat, un gel attaque en enveloppant ses adversaires. Il peut engloutir 10 points de TAI par m3. Pour résoudre le combat, utilisez la table de résistance en opposant les dégats du froid (3D6) à l'armure de la cible. Si les dégâts l'emportent, ceux-ci sont infligés aux PdV totaux de la victime. Si l'armure résiste, divisez les dommages par deux (arrondir au chiffre inférieur).
Lorsque le gel est trop petit pour englober sa victime, opposez 1D6 à l'armure de la cible au lieu de 3D6.

Les glaces

Ce sont des élémentaires constitués d'eau gelée; ils représentent un cas particulier car ils prennent une forme pour se déplacer hors de leur élément; pour cette raison, ils ne seront pas détaillés ici. Ils ne sont rencontrés fréquemment que sur le Glacier de Valind. Les habitants de Peloria, région qu'ils ravagent durant les hivers rigoureux, les appellent les "Démons des Glaces".



Les pierres de lune

Les pierres de lune sont très difficiles à obtenir et seuls les prêtres lunars peuvent se les procurer moyennant de fortes sommes.

La lueur rouge qu'elles dégagent croît et décroît avec la Déesse Rouge elle-même. Durant les jours de MorteLune et de l'Arc de Lune (respectivement jours de l'Eau et de la Terre), il est impossible d'invoquer des lunes hors de la barrière pourpre (ou "ligne brillante"), qui délimite les frontières de l'empire lunar. Durant la pleine lune et les jours de la mi-venue et de la mi-partie (respectivement jours Sauvage et des Dieux), il faut 6 ENC de pierres pour faire un m3. Pour obtenir ce même volume durant les jours du premier et du dernier croissant (respectivement jours du Froid et du Vent), il faut 12 ENC.

Les lunes

Les lunes ou élémentaires de lune se forment à partir de l'aura émanant des pierres de lune. Ils ressemblent à des globes de lumière rougeâtre, animés de pulsations.

Facultés
Une lune exhale une lueur rouge malsaine et lorsqu'on regarde à travers elle, les objets sont déformés et brouillés. Une lune peut se déplacer dans l'air et les milieux translucides. Elle attaque ses victimes en les enveloppant.

Attaques
Les lunes attaquent d'une manière similaire aux ombres mais elles détruisent l'équilibre mental au lieu d'inspirer la peur.
Pour résoudre le combat, on oppose les points de magie de la lune à ceux de la victime sur la table de résistance. La lune doit toucher ou englober sa victime pour agir. Si l'attaque réussit, reportez-vous à la table de folie pour en déterminer l'effet.
Une lune ne peut attaquer une personne donnée qu'une seule fois par round. Elle peut cependant attaquer plusieurs personnes en répartissant ses points de magie entre ses victimes. Une personne inconsciente ne peut être affectée par cette attaque. A chaque round, toute personne englobée entièrement dans une lune perd automatiquement un point de magie (la lune n'en gagne aucun). Une lune peut combiner ces deux types d'attaques en un même round.



Caractéristiques
Les lunes ont les mêmes caractéristiques que les ombres, cependant leurs points de magie et de vie sont multipliés par 1,5 les jours de pleine lune (arrondis au chiffre supérieur).
L'attaque pour la folie a lieu dès que la victime est touchée. La perte de points de magie intervient au RA 10 de chaque round où la victime est englobée.

Taille 1 (petite)
(La valeur moyenne est en Pleine lune)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	1D6	3-4
TAI	1 m3	
POU	1D6	3-4 (5-6)
PdV	1D6	3-4 (5-6)
Mouvement	6	

Taille 2 (moyenne)
(La valeur moyenne est en Pleine lune)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	2D6	7
TAI	2 m3	
POU	2D6	7 (10-11)
PdV	2D6	7 (10-11)
Mouvement	6	

Taille 3 (grande)
(La valeur moyenne est en Pleine lune)

Caractéristique	Valeur	Valeur Moy.
FOR	3D6	10-11
TAI	3 m3	
POU	3D6	10-11(15-16)
PdV	3D6	10-11(15-16)
Mouvement	6	

Rémi Bachelet

Table de Folie

% tiré	**Effets sur la cible**
Réussite critique	La cible perd 1d4 points d'INT non-récupérables. Tirer à nouveau pour déterminer le type d'effet (Paranoïa ou catatonie) qui durera 30-POU jours.
Réussite spéciale	Paranoïa: la victime attaque la personne la plus proche, comme si elle était sous l'effet d'un sort de fanatisme. Durée = (30 - POU) minutes.
Réussite normale	Catatonie: la victime s'évanouit et ne peut être réveillée durant 30- POU minutes
Echec normal	Aucun effet sur les créatures à intelligence normale. Les créatures ayant une intelligence fixée seront frappées de confusion (voir le sort) durant 30-POU minutes
Echec absolu	Aucun effet

Abonnez-vous à
TATOU
6 N° pour 225 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 225 F
par chèque bancaire ou postal
à l'ordre d'ORIFLAM



Cure de sommeil dans un camp de nudistes au XIIIème siècle. Le brigadier en chef Chaumier, accompagné de son détachement à cheval, intervient pour y mettre bon ordre.


BOLDHOME
Un tour en ville.
N
CIMETIERE
TELMORI
PIC DU TONNERRE
TOUR LUNAR
MANOIR DES COLYMARS
HAUT QUARTIER
TEMPLE D'ORLANTH
CANARDS
EMBASSADE DU PHARAON
TEMPLE D'ISSARIES
QUARTIER DES MARCHANDS
RESTANQUE DE L'OUEST
TEMPLE DE CHALANA ARROY
TEMPLE D'ULERIA
TEMPLE DE YELMALIO
PIC DES DEUX CLINS D'OEIL
QUARTIER DES ARTISANS
RESTANQUE DE L'EST
TEMPLE D'HUMAKT
EXILE DE TARSH
GRAND-PLACE
MARCHÉ
TEMPLE DE LA TERRE
TEMPLE DES SEPT MÈRES
TEMPLE D'ETYRIES
BARRAGE
EMBASSADE DES PASTEURS
TEMPLE DE LHANKOR MHY
QUARTIER DES EMBASSADES
PALAIS DES ROIS NAINS
JARDINS
MARCHÉ AUX CHEVAUX
PALAIS DE SARTAR
PIC DE DASH
MAISONS ROYALES
JARDINS
TENURES ROYALES
GEO'S
VILLE BASSE
TERRES TRIBALES
TEMPLE D'ARGAN ARGAR
QUARTIER TROLL
TEMPLE DU TAUREAU-TEMPÊTE
0
1 KM

CHANT
de la cité promise

C'est en 1470, parmi les barbares des collines, que Sartar se fit d'abord remarquer comme un homme appelé à un destin exceptionnel. Nul ne se rappelle plus qui furent ses parents, ni dans quelle tribu il grandit, ni même s'il ne venait pas de quelque terre lointaine où les héros attendent que le moment soit venu d'entrer dans la légende. On sait qu'il fut un grand guerrier, mais aussi et surtout un conciliateur au sein des tribus. C'est lui qui parvint à pacifier les guerriers turbulents qui peuplaient les collines, et c'est lui encore qui négocia la paix avec les Telmori en 1480. Par la suite, il chercha une voie vers le sommet des monts Quivin pour relever un obscur défi, et il y découvrit une vallée encaissée, érodée par le vent, creusée de trois torrents au cours impétueux. Des nains vivaient là, et Sartar gagna leur amitié. Avec leur aide et celle des dieux, il édifia la fantastique cité de Boldhome, acomplissant l'ancienne prophétie orlanthi qui annonçait la venue d'un héros fondateur.

Boldhome draina un grand nombre d'hommes derrière ses murs, et la ville s'agrandit et s'ouvrit à d'autres peuples, tels que les trolls, les canards, et les telmori. Sartar devint roi, et les tribus des collines lui jurèrent allégeance, à lui et à tous les héritiers de sa maison. C'etait en 1492; le royaume de Sartar était fondé.

Près de cinquante ans plus tard, en 1539, Sartar quitta le monde des mortels et devint dieu parmi les dieux, et ses descendants lui succédèrent sur le trône. Les Sartarites étaient puissants alors, et ils traversèrent les vastes plaines de Prax et fondèrent la sémillante Pavis à l'ombre des grandes ruines. Mais ces temps de pouvoir et d'opulence sont aujourd'hui bien loin. Les lunars ont envahi le royaume, et la mise à sac de Boldhome en 1602 a mis un terme brutal aux espérances des tribus orlanthi. Le grand temple d'Orlanth a été dévasté, les prêtres, passés au fil du cimeterre, et les descendants de Sartar ont été impitoyablement chassés ou tués.

Introduction

Le voyageur ou le pèlerin qui se rend pour la première fois à Boldhome ne manque jamais de marquer sa stupéfaction en parvenant au pied des monts Quivin, où un surprenant spectacle s'offre à lui. La capitale du royaume en effet est un véritable nid d'aigle, accrochée à flanc de falaise comme par le caprice d'un dieu de l'éther, surplombant les collines de plusieurs centaines de mètres. C'est bien là cette ville mythique, construite par un héros pour accomplir une prophétie des anciens âges.

On y accède par une sente étroite et tortueuse, où passent de nombreux chariots et troupeaux. Boldhome fait venir l'ensemble des ses fournitures alimentaires des vallées environnantes, et les jours de marché ou de grandes cérémonies religieuses, le chemin est si encombré qu'il faut près d'une demi-journée pour monter à la capitale. Ce défaut dans l'alimentation de Boldhome est un véritable talon d'Achille, ce qui explique au passage pourquoi cette cité virtuellement imprenable est si vulnérable à un siège prolongé.

Vue générale

Boldhome est une cité de tout premier plan pour l'empire lunar comme pour les Sartarites. Pour les premiers, elle est le symbole de la victoire. Pour les seconds, elle représente l'unité perdue à la mort de Sartar et jamais retrouvée depuis; elle est un lieu sacré, qui draine chaque année des centaines de pélerins. Elle est le but à atteindre, l'étape ultime avant la reconquête, qui doit déboucher sur une réunification des tribus autour d'un seul prince.

Davantage qu'un symbole, Bold-



L'élégant palais deSartar

home est la clé de l'économie sartarite, le centre du commerce, vers qui toutes les pistes du royaume convergent. Elle est d'une importance primordiale pour les conquêtes lunars, servant de base de repli à la saison froide.

Argent, monnaie

Le système monétaire utilisé à Boldhome est le système gloranthien:
1 Roue = 1 pièce d'or = 20 Lunars
1 Lunar = 1 pièce d'argent = 10 clacks
1 Clack = 1 pièce de cuivre
Le Lunar, appelé Impérial dans l'empire, est appelé Souverain par les Sartarites, ou Guilder à Corflu.
Pour les tarifs pratiqués à Boldhome, reportez-vous au livre de règles, p. 154-158, et considérez les prix donnés en Souverains. Pour l'utilisation de ces tableaux, Boldhome sera considérée comme une petite ville.

Organisation administrative

Boldhome est officiellement dirigée par le roi Temertain de la maison de Sartar, assisté du conseil orlanthi dont il est le chef. Depuis la prise de la ville, ce conseil de sept personnes s'est vu méticuleusement dépouillé de ses prérogatives, et s'il est encore consulté en apparence par les hauts dignitaires lunars, il n'a en fait plus aucun pouvoir de décision. Il se réunit au palais de Sartar, afin que tous puissent voir la "haute estime" dans laquelle il est tenu par les Lunars.

Le pouvoir exécutif et législatif a été "spontanément" délégué en 1602 à un conseil de responsables lunars, qui veillent au bien-être et à la prospérité des citoyens (ces responsables tirent en fait leurs ordres de Fazzur l'Instruit, gouverneur de la province, actuellement en campagne sous les murs de la Citadelle Blanche). Les membres du conseil lunar sont au nombre de cinq:

Jorken Erdune
Noble Dara Happan et seigneur runique de Yanafal Tarnils, il dirige les 500 légionnaires de la lune rouge que Fazzur a cantonné à Boldhome. Il est chargé de défendre la ville contre une attaque (bien improbable) de rebelles, et de réprimer d'éventuels soulèvements orlanthi, dans la ville même ou dans la contrée environnante.etc.

Sharaeel Rentor
Grande prêtresse du culte des Sept Mères, elle est chargée de tout ce qui peut avoir trait à la religion, au déroulement des cérémonies, etc.

Chiros de Tarsh
Initié de Hwarin Dalthippa, il s'occupe de gérer les affaires de la province, de négocier avec les rois tribaux, d'arbitrer les conflits locaux...

Kelthilla Darang
Prêtresse runique d'Etyries, elle est chargée des finances de la ville et de la province. C'est elle qui dirige la collecte des impôts.

Galtar Norri
On le dit secrètement adepte de Celle qui Attend; il s'occupe des affaires de la cité. Il est responsable de l'application des lois, et chef de la police.

Organisation juridique

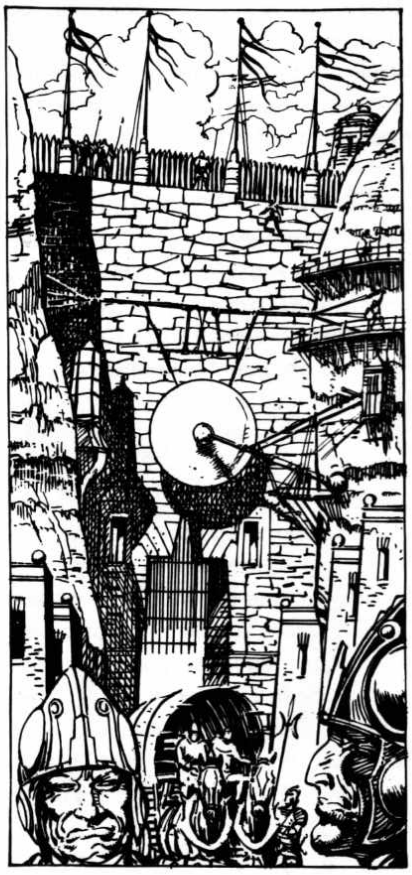
Les Lunars ont généralement conservé les lois sartarites, et dans l'ensemble ils ont laissé le pouvoir juridique aux mains du conseil orlanthi.
Les modifications les plus notables apportées par Galtar Norri concernent les armes: il est désormais interdit de porter une arme ou une armure dans l'enceinte de la ville. Les patrouilles lunars sont ainsi les seules à être armées. Quand on achète une arme, on reçoit un bon avec lequel on va retirer son achat aux portes de la ville. Une autre loi notable porte sur le couvre-feu, à partir de onze heures le soir et jusqu'à cinq heures le lendemain matin.
La justice est appliquée à la façon orlanthi, ou à la façon lunar, au choix de celui à qui on l'applique.
Le système orlanthi est simple, rapide et expéditif, et fait appel au jugement de la Corde pour trancher entre accusateur et accusé. Les deux parties empoignent chacune l'extrémité d'une corde, et tirent. Celle qui emporte l'autre est décrétée innocente.
Il est possible de se faire aider par des amis ou des témoins, mais il faut savoir que la honte d'une défaite entache tous ceux qui ont aidé le "coupable". Un autre moyen d'arbitrer les conflits consiste à lutter à mains nues. Le vaincu est alors décrété coupable.
La justice lunar est lente et bureaucratique, assez proche de celle que nous connaissons, avec juge, témoins, avocats, etc.

Organisation Religieuse

De nombreux cultes sont célébrés à Boldhome, et peut-être en est-il qui le sont sans que personne n'en sache rien.

Le culte le plus important est celui de Sartar (un dieu citadin). La plupart des citoyens sont initiés de Sartar. Le culte d'Orlanth est strictement interdit, et nul ne peut plus l'adorer ouvertement. Les dieux lunars s'implantent peu à peu, mais rencontrent encore des difficultés pour bousculer les croyances traditionnelles.
Les cérémonies religieuses orlanthi se déroulent le Jour Divin et les jours consacrés. Un office particulier est célébré dans le temple de Sartar le matin du Jour Divin, et la population y assiste massivement.
Les sombres cérémonies lunars se déroulent le Jour Sauvage, à la tombée de la nuit. Elle sont marquées par des rites exaltés et décadents, durant lesquels les danseuses sacrées ondulent inlassablement aux rythmes syncopés des tambours, à la lueur brasillante des feux sacrés dont la fumée épicée monte vers la pleine lune.
Ces célébrations ont lieu au temple des Sept Mères, et se continuent tard dans la nuit, s'achevant généralement par une grande orgie. Rares sont les Boldhomiens à y être conviés.

Description



La muraille

L'étroite vallée où s'étend la ville est barrée dans toute sa largeur par une haute muraille crénelée construite jadis avec l'aide des nains, et qui prolonge le rempart naturel formé par les montagnes. Cette muraille noircie par la guerre s'ouvre sur une large porte défendue par une triple herse qui n'a plus servi depuis longtemps. Les Lunars ont établi leurs quartiers au pied de cette muraille, et contrôlent strictement les entrées et les sorties. Au dessus de la porte est fixé le gigantesque gong de bronze annonçant le passage des heures.

Une série de baraquements austères abrite les légionnaires et les fonctionnaires lunars. Nombre de bâtiments sont inoccupés en temps normal, et ne servent que durant la saison de l'obscurité, quand les troupes impériales sont concentrées dans la capitale. D'autres sont utilisés comme réserves de grain ou de fourrage.

Le temple de Sept Mères, avec son péristyle tendu de pourpre fine, renferme une flamme d'huile de roche alimentée jour et nuit. Des jardins s'étendent au pieds de ses marches, jusque sous le barrage. Ils sont ouverts à la population.

Le barrage

Le barrage de Boldhome est petit et robuste, de forme ramassée. Il est construit en pierre de taille, avec un trop plein laissant continuer la rivière. Des habitants viennent régulièrement pêcher dans le petit lac qu'il contient, où l'on trouve quelques poissons de taille moyenne.

Les trois rivières de la légende coulent toujours à travers la ville, deux d'entre elles se mêlant dans le petit lac. Fraîches et vives, elles constituent une source inépuisable d'eau potable. Elles descendent entre les maisons par cascades successives, et finissent par se jeter au delà des murailles, pour aboutir plusieurs centaines de mètres en contrebas, dans la plaine. Les ponts qui les enjambent sont en pierre ou en bois, suivant le quartier.

Les maisons royales

Le magnifique palais de Sartar fut jadis construit par des artisans nains au sommet de leur art. Sa forme, quoique sobre, est harmonieuse et pleine de majesté. Sa situation en haut d'un promontoire rocheux qui s'avance au dessus de la ville comme un cap en fait un bâtiment clair, d'apparence agréable. On y accède par un escalier tiré au cordeau, appellé l'escalier des Mille Marches (bien qu'il n'en possède que 115). Seuls les nobles, les dignitaires lunars, les ambassadeurs et les personnes expressément invités peuvent gravir les Mille Marches. Au pied de l'escalier s'étendent les riches habitations des membres de la cour du roi. Thanes de la maison de Sartar, Carls, conseillers, mais aussi jongleurs, ménestrels et autres baladins forment la "belle société" de Boldhome.

Au centre des maisons royales se dresse le grand temple de Sartar. Ce temple est ouvert à tous, et un droit d'asile lui est reconnu pour une durée d'une journée. Les prêtres de Sartar jouissent encore d'une grande considération, en dépit des tentatives impériales pour ruiner leur crédit auprès de la population.

De l'autre côté de la rivière, des jardins sont entretenus, et les tenures royales voient pousser les seuls fruits et légumes cultivés dans l'enceinte de la ville. Les maisons des jardiniers jouxtent les tenures. Mais une balliste lunar, perchée sur une plateforme rocheuse à l'est du palais, évoquant quelque oiseau de malheur, rappelle insidieusement l'occupation impériale, gâtant l'insouciance des habitants des maisons royales.

Le marché aux chevaux

Cette grande esplanade de terre battue connait chaque jour du Vent une grande activité. Les nomades des pâturages y vendent les meilleurs chevaux du royaume, et les Lunars ne sont pas les derniers à faire appel à leurs services. Le marché même est entouré d'habitations, de granges et d'écuries.



Les terres tribales

Elles forment une sorte d'enclos

naturel, où l'on parque toutes les montures et les troupeaux de Boldhome (insectes trolls exceptés). Placés sous la responsabilité des nomades des pâturages, qui louent leurs services à des prix raisonnables, les animaux sont abrités la nuit dans de grandes écuries ou étables. Du fourrage est acheminé de la vallée par chariots. Au sud des terres tribales (un peu à l'écart comme il se doit), on trouve le temple du Taureau des Tempêtes, aux portes de bronze surmontées de deux grandes cornes de pierre.

La ville basse

Il s'agit d'un assemblage hétéroclite de maisons faites de bric et de broc. C'est le quartier des pauvres, des mendiants, des sans-foyers, et des voleurs. Récemment grossi par l'afflux de réfugiés dont les villages ont été ravagés par la guerre, ce quartier est devenu la dernière ressource de ceux qui n'ont plus rien. Les abris précaires sont parfois emportés par des coulées de boue lors de trop fortes pluies. Malsaine et malodorante, jonchée d'ordures et de cadavres de chiens, la ville basse devient un mouroir quand revient la saison des neiges, et les corps que personne n'enterre sont simplement roulés sur le côté des rues. De jour, ce quartier est pitoyable. De nuit, il est en proie au danger et à la terreur. Les trolls y règnent en maîtres, mais on y trouve aussi de nombreux adorateurs d'Eurmal et de Lanbril qui se livrent à toutes sortes de trafics. Ceux qui osent se risquer au coeur de la ville basse peuvent découvrir la célèbre auberge de Géo, tenue par un troll sombre. Les histoires les plus inquiétantes mais aussi les plus invraisembables circulent sur cette auberge, qui est le théâtre d'activités éminemment louches. Le couvre-feu n'est pas trop respecté dans cette partie de la ville, et les rares patrouilles lunars qui se risquent à le faire appliquer sont composées exclusivement de punis, peu désireux de s'attirer des ennuis en faisant du zèle.

Le quartier des ambassades

Il est constitué des élégantes habitations des citoyens aisés et des marchands les plus riches. Il tire son nom des diverses ambassades qu'il renferme: celles du Pays Saint, de Tarsh, des Pâturages, de Holay, et des canards. C'est donc un quartier cosmopolite, où des cultures et des peuples très différents sont représentés. On y trouve également de très beaux temples, notamment celui de Yelmalio, au dôme tapissé de feuilles d'or. Les autres temples sont celui d'Humakt, aux portes d'ébène incrustées d'argent; celui de Lankhor Mhy, en pierre grise; celui, blanchi à la chaux, de Chalana Arroy; et enfin le temple massif d'Etyries, véritable coffre-fort de la province, où tous les impôts sont regroupés.
Une seconde balliste lunar, doublée d'un poste de garde permanent, veille sur ce quartier depuis une éminence rocheuse dans le prolongement du pic des Deux Clins d'Oeil.

Le palais des rois nains

La mort de Sartar et son apothéose a malheureusement mis fin aux anciennes amitiés, provoquant notamment le départ des rois nains, qui ont abandonné Boldhome pour ne plus jamais y revenir. Mais leur ancien palais est toujours accroché aux flancs du pic de Dash, inviolé depuis toutes ces années. C'est une construction incroyablement ancienne, d'une solidité à toute épreuve et pourtant d'une facture si fine qu'elle semble taillée à même la montagne. D'étranges légendes courent sur ce palais fabuleux, dont toutes les ouvertures ont disparu; et d'aucuns racontent que certains soirs, en tendant l'oreille, on peut entendre de la musique s'échapper des anciens murs...

Le quartier troll

Tout au fond de la vallée la plus au sud de Boldhome, le quartier troll dresse ses lourdes tentes de toile goudronnée tendues sur des mâts de bois noir sculptés. Le quartier ne s'anime vraiment qu'à la tombée de la nuit, et s'endort à l'aube. Des braséros y brûlent toute la nuit, pro-



jettant aux alentours les ombres fantasmagoriques des trolls montés sur des scarabées géants. Le jour, ces scarabées peuvent être aperçus, avec d'autres insectes élevés par les trolls, sur le terrain aride qui sépare le quartier troll des terres tribales. Les trolls quittent rarement leur quartier, et rentrent ou sortent de la ville par des chemins connus d'eux seuls, qui se perdent dans les montagnes. Aux jours anciens, Sartar leur a donné ce quartier pour s'y installer.



En contrepartie, les trolls ont juré de défendre les chemins obscurs qu'ils empruntent. De part sa situation particulière, le quartier troll n'est pas soumis aux règlementations orlanthi ou lunars. Les trolls ont le droit d'y posséder des armes (mais pas de les faire sortir du quartier). Par ailleurs, le couvre-feu ne s'applique pas au quartier troll, dont l'activité est essentiellement nocturne. Les Lunars ne se hasarderaient d'ailleurs pas à y risquer de nuit des patrouilles. Les trolls commercent avec les boldhomiens par l'entremise du temple d'Argan Argar, bâti en basalte et en granit noir à l'image d'une gigantesque tente aux multiples pans. Le commerce se fait surtout le soir, ou très tôt le matin.

La restanque de l'est

La restanque de l'est est une immense construction de pierre bâtie sur le roc, avec une demi-douzaine d'étages, et tout un ensemble d'habitations, de terrasses et de balcons. Une grande partie de la population vit dans les restanques, dont le loyer reste modéré.

Au pied de la restanque de l'est se trouve la place du marché, qui a lieu le jour de l'Eau pour la nourriture, le jour du Vent pour les fournitures des artisans de Boldhome, et le jour Sauvage pour les produits plus exotiques apportés par les marchands d'Issaries ou d'Etyries.

Le temple de la Terre est près du barrage. On y rend un culte à Ernalda ainsi qu'à l'ensemble des déesses de la terre.

Le quartier des artisans

Les artisans boldhomiens sont organisés en communautés, chacune occupant une "maison" faite de plusieurs habitations communicantes, allant jusqu'à constituer une rue entière dans certains cas. On trouve ainsi la maison des potiers, la maison des menuisiers, la maison des tisserands, la maison des forgerons, etc... Ces maisons servent à la fois d'ateliers et de boutiques.

La restanque de l'ouest

Très semblable à sa consoeur de l'est, la restanque de l'ouest est peut-être mieux située, entre le quartier des marchands et celui des artisans, et surtout, avantage décisif, à proximité du temple fleuri d'Uléria dont les mérites ne sont plus à vanter.

Au dessus de la restanque de l'ouest se tenait autrefois, creusé dans une grotte, le grand temple d'Orlanth, aux rideaux bleus comme l'éther. Depuis le sac de Boldhome, ce temple est laissé à l'abandon. Les tentures consacrées sont aujourd'hui déchirées et pourries, le sol est jonché de débris, et l'on murmure que les âmes des prêtres assassinés rôdent encore parmi les ruines, sans jamais pouvoir trouver la paix...

Le quartier marchand

Différant du quartier des artisans surtout par le choix des marchandises proposées, le quartier des marchands est également plus propre, et on n'y respire pas ces odeurs qui s'échappent comme à dessein des tanneries et des forges. C'est un quartier assez riche, où l'on vend des marchandises délicates ou exotiques: riches étoffes esroliennes, capiteux parfums péloriens, bijoux tarshites, herbes et potions de toutes les couleurs, et autres produits des terres lointaines. De vastes entrepôts permettent d'abriter pour un temps des stocks importants de marchandises, dont on raconte que toutes n'auraient pas été déclarées aux Lunars, loin de là, encore qu'on voit mal comment elles auraient franchi clandestinement les contrôles d'entrée.

Ce quartier abrite le temple d'Issaries, aux murs couverts de mosaïques esroliennes. Le temple est en concurrence plus ou moins directe avec celui d'Etyries, mais son emplacement privilégié l'a favorisé jusqu'ici.

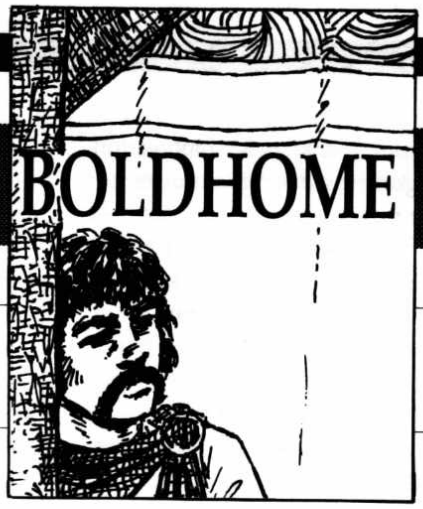
Le haut quartier

Tout au nord de Boldhome, le haut quartier regroupe les manoirs des 24 tribus orlanthis, où séjournaient jadis les rois tribaux, et où sont aujourd'hui retenus les otages de marque de l'empire. C'est un quartier étroitement surveillé, de jour comme de nuit, et les contrôles y sont particulièrement fréquents. Les Lunars ont d'ailleurs édifié une tour de guet sur une hauteur proche. Plus loin encore s'étend le cimetière de Boldhome, où tous les citoyens sont enterrés.

Dans une grotte sinistre à flanc de falaise, au nord du haut quartier, se trouve la grotte des Telmori. Comme les trolls, les Telmori continuent d'honorer les anciens serments de paix, et servent dans la garde royale comme guerriers d'élite. Mais ils évitent de se mêler aux autres boldhomiens. L'emplacement de leur grotte est bien connu, mais nul ne s'en approche jamais plus près que nécessaire.

Guillaume Fournier

LES LOUPS DE BOLDHOME



Enquête sur un citoyen au dessus de tout soupçon.

Rappel

Nos aventuriers sont de jeunes villageois qui après avoir mis en échec les plans d'une espionne lunar du nom d'Ormilla ont été obligés de partir sur les chemins de Sartar. Après de nombreuses aventures, ils arrivent jusqu'au temple orlanthi des Sept Pierres-Eclairs où ils se voient confier la mission de faire traduire à Boldhome des documents qu'ils avaient auparavant trouvés sur un marchand.

Si le maître de jeu souhaite introduire de nouveaux joueurs dans sa campagne, c'est le moment. Ces nouveaux personnages seront au temple des Sept Pierres-Eclairs et ils devront donc aller trouver Rassloff à Boldhome pour faire traduire ces importants documents. Ils agiront ensuite à leur guise, selon l'importance de ces documents.

Introduction

Le voyage au temple des Sept Pierres-Eclairs à Boldhome s'est magnifiquement bien passé (pour une fois). Le groupe arrive par la grande route du sud après avoir quitté le sentier de l'ouest jusqu'à cette route.

Les PJs seront arrêtés sous la grande porte de la ville par des gardes lunars parlant parfaitement le Sartarite. Ils demanderont l'identité des aventuriers (nom, prénom, lieu de naissance, âge, profession) ainsi que la raison de leur visite et la durée de leur séjour, puis ils les désarmeront complètement, échangeant les armes contre des bons de consigne que les aventuriers devront présenter à leur départ pour les récupérer. Les gardes les avertiront que le couvre-feu est à onze heures du soir et qu'ils y a trois jours pour le marché. Puis ils leurs souhaiteront un bon séjour dans la Ville Escarpée.

En toute logique, les aventuriers demanderont le chemin de la maison de Rassloff le sage gris. On leur indiquera le temple de Lankhor Mhy. Lorsqu'ils s'y rendront, un membre du culte leur indiquera que Rassloff est au courant de leur visite et qu'il les attend le lendemain soir car il est pris par ses cours toute la journée d'aujourd'hui et celle de demain. Le membre leur indiquera les bonnes auberges et les sites à voir.

Les aventuriers pourront passer ainsi le reste de la journée à flâner ou à se reposer. S'ils vont chez Rassloff ils ne le trouveront pas (idem pour la journée du lendemain) car il est chez son amie Clara de Espé, une prostituée sacrée du temple d'Uléria.

Le meurtre

Le lendemain vers vingt heures, près de la demeure de Rassloff (nous sommes le jour de l'argile, semaine du désordre, saison du feu, 1621 S.T.)

La demeure de Rassloff est située sur la seconde terrasse de la restanque des citadins. Elle est un peu à part et ne fait pas partie d'un immeuble. Lorsque les aventuriers approchent, ils remarquent que la porte d'entrée est ouverte. S'ils entrent, ils sentiront une odeur lourde à laquelle ils sont maintenant habitués: celle du sang. Ils trouveront dans la pièce voisine le cadavre d'un vieil homme proprement égorgé: Rassloff. Il porte gravé au couteau sur son front la rune de la lune.

Les pièces au rez-de-chaussée paraissent avoir été fouillées de fond en comble. Mais si les PJs décident de fouiller à leur tour, ils peuvent trouver les objets suivants:

Au rez-de-chaussée

- Dans le laboratoire de chimie, une collection impressionnante de pierres semi-précieuses.
- Dans la pièce où se trouve le cadavre: une boucle d'oreille de grande taille, deux petits os de la main, une aile de chauve-souris, et un crâne de souris.



Coup du sort.

Au premier étage

- Dans la chambre de Rassloff: une boîte finement ouvragée contenant des bijoux assez précieux. Sur le couvercle, une inscription en Pélorian suivie des runes d'Uléria et des initiales de Clara de Espé.

Pour ma douce amie
Fleur de Lune
Illuminant comme aucune
Ma longue et pénible vie
⧖ ∞ *C de E*

Si les personnages mettent plus d'un quart d'heure pour fouiller, ils rencontreront la servante de Rassloff qui vient tous les soirs faire le ménage. Lorsqu'elle verra ce qui c'est passé, elle se mettra à hurler rameutant tout le voisinage (il ne faut pas oublier que nous sommes très proches des immeubles). La police lunar arrivera cinq à huit minutes après, conduite par le décurion Traséas.

Si les aventuriers fuient, ils seront tout de suite les suspect numéro un. En revanche s'ils restent et répondent aux questions de Traséas, ils n'auront pas à s'inquiéter car il n'y a aucune preuve de leur culpabilité. Si Traséas repère la boucle d'oreille (ce qui risque d'arriver car il fouillera les personnages pour voir s'ils ne possèdent pas d'armes), il marmonnera que les trolls sont encore dans le coup. Puis il leur demandera de se tenir à la disposition de la justice pour qu'ils puissent comparaître en qualité de témoins s'il réussit à appréhender le coupable.

L'intrigue

Rassloff le sage gris a été un homme passionné par la géologie et les pierres depuis sa plus tendre enfance. Il devint très rapidement un spécialiste des pierres rares, précieuses, et surtout magiques. A peu près un an avant sa triste fin, il se mit à faire des recherches approfondies sur les pierres lunaires servant de focus aux prêtres de l'empire pour invoquer les élémentaires de la lune. Ses recherches l'amèneront à découvrir que les Telmori alliés de Sartar étaient mêlés à un certain type de prière lunaire. Il entra alors en contact avec un sage troll afin que celui-ci lui obtienne des renseignements sur la lune bleue. Puis il essaya de rencontrer les Telmori mais ceux-ci refusèrent et même le menacèrent s'il continuait ses recherches. Car les hommes loups étaient en train (paralèllement à Rassloff) d'effectuer des recherches sur une pierre rouge qui pourrait les délivrer de leur malédiction comme leur avait promis Sartar; une pierre rouge que recherche Ormilla et ses deux amis Xoho et Zzorg. Xoho, ayant justement appris par Ormilla la perte des papiers, se dirigea vers Boldhome. Elle y arriva deux semaines avant les aventuriers et comprit rapidement les buts de Rassloff et des Telmori. Elle décida alors de jouer un rôle d'observateur et de dérober la pierre rouge aux Telmori ou à Rassloff quand ils la trouveraient. Rassloff fut mis au courant par divination de l'arrivée des PJs, et surtout de l'existence des documents. Ses recherches allaient peut-être enfin avancer. Mais les Telmori, exaspérés par les investigations de Rassloff, décidèrent de l'éliminer. Ils le tuèrent plus rapidement que prévu apprenant eux aussi l'arrivée de ces mystérieux documents transportés par de jeunes Sartarites. Ils le tuèrent le jour suivant l'arrivée des aventuriers pensant que Rassloff les avait déjà vus et espèrant récupérer les documents sur cette pierre rouge.

Ce meurtre va accélérer les choses. Tout d'abord Xoho fera suivre les PJs dans leur enquête; et surtout les Telmori vont essayer de bloquer les découvertes des personnages car ils vont entamer, le jour sauvage de la semaine du désordre, une divination qui devrait leur permettre de savoir où se trouve la pierre rouge. De plus, grâce à leurs contacts dans la ville basse, les Telmori ont appris l'existence de Xoho, une trollesse posant des questions sur tout le monde; devinant une menace pour leur cérémonie, ils vont essayer de la bloquer.

Les investigations

Devant la mort de leur contact, les PJs vont probablement se sentir frustré et devraient entamer des recherches afin d'élucider la mort de Rassloff.

Les indices trouvés dans la maison de Rassloff.

- La collection de pierres indique simplement que Rassloff s'intéresse aux pierres.
- La boucle d'oreille appartient au contact troll de Rassloff; elle sert de signe de passe.

Rassloff et le troll se rencontraient le jour du feu vers 22 heures, à la taverne de Géo dans la basse-ville. Mais depuis la mort de Rassloff; son contact troll, nommé Gungor a décidé de se cacher dans la ville des trolls. Les PJs devront habilement négocier avec les trolls afin de d'abord pénétrer dans leur quartier, et ensuite de discuter avec Gungor. Mais avant, ils devront apprendre ces informations dans la ville basse.

- La boite à bijoux: cette boite devait être normalement offerte par Rassloff à sa maîtresse Clara de Espé. C'est sûrement la personne qui le connaissait le mieux et qui pourrait donner le plus de renseignements sur son amant et ses recherches. C'est en demandant à ses voisins ou au temple de Lankhor Mhy qu'ils apprendront l'existence de Clara et son métier. Ils devront aller la trouver au temple d'Uléria.

Au temple d'Uléria.

Les initiés d'Uléria les prendront en premier lieu pour des "clients". Si le maître de jeu veut s'amuser, il peut faire durer le quiproquo et rendre très entreprenantes les initiées (et les initiés s'il y a des personnages féminins). Ils rencontreront ensuite Clara *(cf l'encart sur ce personnage).*

Dans la ville basse.

Ils apprendront très rapidement que pour obtenir une information il faut aller chez Géo. Tous les regards se tourneront vers ces nouveaux blanc-becs. Ils devront composer avec le patron pour qu'il leur indique que l'on peut trouver Gungor dans la ville des trolls. La ville basse est l'endroit le plus dangereux de Boldhome. Les PJs, s'ils ne sont pas nombreux, peuvent se faire agresser par les voleurs de Boldhome; ou même par des trolls de Zorak Zoran en folie (je n'ose pas dire en rut !).

Les événements

Les investigations des PJs ne vont pas se passer sans heurts. Les deux groupes à la recherche de la pierre rouge vont essayer à la fois d'empêcher la progression des personnages et celle de l'autre groupe.



Interrogatoire serré des initiées d'Uléria !

Le jour de l'eau (premier jour)
- Arrivée des aventuriers à Boldhome.

Le jour de l'argile (second jour)
- Mort de Rassloff.

Le jour du vent (troisième jour)
- Le matin, Xoho menace le contact troll de Rassloff, Gungor, qui se cache dans la ville troll. Deux Telmori pas très discrets suivent les PJs. L'après-midi et le soir, Xoho fait à son tour suivre les aventuriers, pendant la journée par Grogok qui est très efficace et pendant la nuit par Pestard le trollinet.

Le jour du feu (quatrième jour)
- Investigations des PJs. Grogok et Dorgo Xaka proposent aux PJs de rencontrer Xoho chez Géo vers 21 heures. Le soir, alors qu'ils sont en route vers la taverne de Géo, ils vont être abordé par un groupe d'une dizaine de Telmori (il faut jouer cette scène à la manière d'un film d'épouvante: la brume s'étale dans les ruelles sombres et pentues de la ville basse. Quelques chiens aboient à la mort, etc.). L'aventurier ayant le plus de Pouvoir se sentira surveillé. Mais ce n'est que quand ils arriveront près de chez Géo qu'ils entendront le hurlement sinistre et solitaire d'un loup. Après avoir grimpé sur une petite terrasse, ils pourront remarquer des points brillants de couleur rouge les fixant obstinément dans la nuit brumeuse. Puis ils verront s'approcher des silhouettes humanoïdes dans le brouillard. Ce sont les Telmori qui leur demanderont de cesser toute recherche sur la pierre. Une discussion serrée pourra alors s'engager entre les personnages et les Telmori. S'ils arrivent à se mettre d'accord, les Telmori pourront même accepter de lutter contre Xoho. Attention : les Telmori sont sous leur forme humaine et non sous leur forme de loup. Mais après cet événement, les aventuriers devront commencer à se douter de quelque chose.
A 21 heures chez Géo, le groupe ne trouvera que Gorgok et Dorgo Xaka. Ils ne seront pas armés et sans aucune explication, ils demanderont au groupe d'arrêter toute prospection et de leur remettre les documents volés. S'ils refusent, ils en subiront les terribles conséquences, dont ils connaîtront d'ailleurs un avant-goût ce soir! Puis ils se lèveront froidement et se perdront dans la nuit. Le groupe risque de passer une nuit légèrement agitée.
Mais le danger ne va pas être physique: il sera magique. A minuit, après un long cérémonial, Xoho lance sur les PJs endormis un sort de magie divine de la lune bleue: rêves bleus. Ce sort fait faire aux aventuriers un cauchemar malsain ou tout se déroule dans le bleu. Ce cauchemar est personnel à la victime et, dans le cas des PJs, devra être plus ou moins lié à une mauvaise action qu'ils ont pu faire dans le passé, n'hésitez pas à utiliser votre imagination, mais attention, ne soyez pas sanglant. Ce rêve doit mettre très mal à l'aise les PJs. Après ce rêve, ils se réveilleront, et devront réussir un POU x 5 ou se retrouver à un point de magie.

Le jour sauvage (cinquième jour)
Pendant la journée les aventuriers font ce qu'ils veulent. Aucun Telmori ne sera visible. Quand à Xoho, elle restera introuvable (elle se cache dans la ville basse).
A 20 heures, la cérémonie lunar en l'honneur de la pleine lune débute. A 21 heures, les PJs peuvent entendre des hurlements de loups qui proviennent du nord de la ville, vers les manoirs des tribus. S'ils se renseignent, des citadins pourront leur indiquer le repaire des Telmori, sur le flanc est de la vallée nord de la ville. S'ils se dirigent vers cet endroit, ils pourront assister à la scène finale.



L'auberge interlope de Géo.

La scène finale

Les PJs vont quitter les lumières de la cérémonie lunar pour s'enfoncer dans une nuit rougeâtre où les ombres prennent une couleur pourpre, une nuit où brille la Déesse Rouge. Plus ils s'approcheront de l'endroit indiqué, moins ils rencontreront de passants et surtout les hurlements se feront plus présents, plus tenaces. Puis, ils commenceront à grimper vers le repaire que l'on peut voir facilement, et qui ressemble à l'entrée assez large d'une grotte. S'ils sont attentifs *(scruter −15%)*, ils pourront repérer trois formes pénétrant dans la grotte, trois formes trollesques et nimbées de bleu. Lorsqu'ils s'approcheront de la grotte, ils verront que tout l'intérieur rayonne d'une couleur rouge et ils entendront une mélopée sourde et tourbillonnante presque hypnotique. A ce moment, ils seront attaqués violemment par l'unique garde de la grotte, un Telmori loup-garou caché près de l'entrée. Vu l'importance de la cérémonie, c'est le seul à garder l'entrée.

Dans la grotte, s'ils arrivent à éliminer le Telmori, les PJs pourront s'avancer au milieu des chants Telmori, des hurlements des loups-garous, des vibrations de la magie divine du peuple des loups. Ils verront une immense salle circulaire au centre de laquelle un feu crépite, enfumant une bonne partie de la grotte. Lorsque la fumée arrivera jusqu'à leurs narines, ils sentiront un odeur puissante et enivrante. Dans la grotte, plus d'une centaine d'individus, hommes, femmes, enfants, hommes loups, chantent, dansent, hurlent à la Lune Rouge. Sept prêtres Telmori près du centre de la grotte hurlent des chants incantatoires, pour que la divination soit plus puissante. Si les PJs prennent le temps d'examiner les lieux, ils pourront apercevoir *(chercher −10%)* trois trolls cachés observant avec un profond intérêt la cérémonie. Si les joueurs se dirigent vers les trolls qui sont Xoho et ses deux acolytes, ceux ci préfèreront rester jusqu'à ce que les Telmori réussissent leur divination, qui se produira cinq minutes après l'arrivée des PJs. Elle sera évoquée très précisément: l'image d'une grande cité de pierre près de l'eau aux maisons aux toits plats et à la citadelle très grande *(les PJs devront réussir un INT x 3 pour mémoriser cette image)*. Après la divination, les trolls s'enfuieront et n'hésiteront pas à utiliser leur invisibilité pour s'échapper. Les Telmori deviendront comme fous et commenceront à sentir la présence des aventuriers.

C'est à ce moment précis que nos valeureux aventuriers devront décider un repli stratégique ou se retrouver face à une meute de loups-garous affamés!

Conclusion

Les personnages étaient venus en toute logique à Boldhome pour faire traduire et se faire expliquer les documents qu'ils avaient trouvés. Après ce scénario, ils se rendront compte de l'importance de leur contenu. Ils pourront le faire traduire et analyser gratuitement au temple de Lankhor Mhy par un très vieux prêtre, un ancien ami de Rassloff. Il radote beaucoup mais connait son sujet. Pour lui, cette ville qu'ils ont vu est une des cités du Pays Saint comme Nochet ou Refuge. Il leur conseillera de se mettre en route vers le Pays Saint afin de trouver plus de renseignements sur cette ville et surtout de mettre la main sur cette pierre bien avant les Lunars. Car, pour lui, d'après les lettres et la prophétie, ces pierres aux mains des lunars constitueraient l'un des plus grands dangers que Glorantha ait jamais connu. Il faut que les Orlanthi s'en emparent car, alors ils pourront les détruire.

Quant à Xoho, elle a vu la ville et cela lui a suffi. Elle a reconnu Refuge, la cité des voleurs située en Héort, l'une des sept régions du Pays Saint. Elle se met directement en route pour Refuge en laissant un message au temple de Sept Mères pour Ormilla et Zzorg, leur priant de la rejoindre au plus vite.

Les personnages

Clara de Espé

prêtresse d'Uléria. âge 29 ans.

FOR 10 CON 16 TAI 13 INT 14 POU 19 DEX 15 CHA 20



Les aventuriers attentifs écoutent les mélopées Telmori qui hurlent à la Lune Rouge.

Cette femme possède un charme fou, elle n'est pas réellement belle, mais elle dégage un charisme immense. Elle est assez grande, plutôt mince, très élégante, les cheveux noirs, des yeux en amande d'une très grande beauté. Et c'est ce qui est arrivé à Rassloff. Mais Clara considéra rapidement ce client comme un ami. Attirée par ce puits de science maladroit mais tendre, elle lui voua une affection profonde. Bientôt, ils devinrent inséparables.
La mort de Rassloff la touchera profondément; ce sera très pénible de la lui annoncer. Après de très nombreux pleurs et si elle est mise en confiance, elle pourra les renseigner: depuis deux semaines, Rassloff semblait inquiet. Il lui disait s'engager dans des recherches dangereuses où des personnes mal famées pouvaient lui en vouloir. Il n'osait plus sortir les soirs de pleine lune. Il parlait aussi très souvent de Chez Géo, la taverne où il rencontrait son contact, un troll, avant d'aller la voir.

Traséas

Decurion, officier de police 25 ans, initié de Yanafal Tarnils.
FOR 12 CON 18 TAI 15 INT 16 POU 11 DEX 16 APP 12
PdV 17 Dex MRA 2

ARMES	MR	ATT	DEGATS	PAR	PA
épée large	6	50%	1d8+1+1d4	40%	10
cimeterre	6	70%	1d6+2+1d4	60%	10

Compétences: esquive 70% Sorts: confusion 2, démoralisation 2, glue 2, vivelame 4, soins 3 magie divine: 2 peur, bouclier 3, absorption
C'est un officier de police très fier de sa mission civique (la loi est dure mais juste etc.). Il en respecte l'éthique et jamais il n'autorisera un acte de violence de la part de ses hommes. Si le maître de jeu veut s'amuser, il peut utiliser ce PNJ de facon intensive, interrogeant les PJs sur leur découvertes et pourquoi pas les aidant dans leur investigations.

Gurgor Xotar

initié d'Argan Argar, 49 ans. Pdv Dex MRA



Gurgor Xotar dans sa tente noire.

ARMES	MR	ATT	DEGATS	PAR
masse lourde		70%	1d10	40%
épée large		75%	1d8+1	45%
bouclier large				80%

CON humain 50%, parler tenebreux 95% CON troll 75%, parler sartarite 70% CON elfe 30%, parler marchand 40% évaluer 50%, botanique 50%, con.terre 70%, con.monde 50%, con.Glorantha 60%
Le contact de Rassloff dans la ville troll est devenu très timide depuis la mort de Rassloff. Il sera sur la défensive et les PJs auront du mal à l'approcher et à parlementer avec lui. Il sait que des trolls mystérieux venant de l'empire sont arrivés dans la ville et interrogeaient tout le monde sur Rassloff. Leur patronne s'appelle Xoho.

Grogok

troll initié de la Lune Bleue.
FOR 18 CON 14 TAI 20 INT 12 POU 12 DEX 16 APP 13

ARMES	MR	ATT	DEGATS	PAR
masse lourde	5	50%	1d10	30%
cimeterre	5	40%	1d6+2	30%
fronde	2	40%	1d8	10%
bouclier	6	50%		

Compétences: déplacement silencieux 60%, se cacher 50%, ventriloquisme 35%, con.humain 40%
Sorts: soins 2, mur des ténèbres 2, silence 4, séduction 4, confusion 2, miroirs 4, réflection 3, invisibilité 2
Le bras droit de Xoho, son troll à tout faire. Il est roublard et baratineur.

Dorgo Xaka

trollesse initiée de la Lune Bleue
FOR 12 CON 14 TAI 19 INT 16 POU 16 DEX 18 APP 16
Compétences: déplacement silencieux 60%, se cacher 60%, cérémonie 60%
Sorts: silence 3, protection 4, soins 3, absorption
L'élève de Xoho, très prétentieuse, solitaire, mais fidèle.

Pestard

trollinet, membre de la Lune Bleue.
FOR 9 CON 16 TAI 9 INT 15 POU 14 DEX 20 APP 7

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Dague	75%	1d4+2	50%

Compétences: déplacement silencieux 70%, esquive 50%, se cacher 60%, cacher 70%, passe passe 65%, pister 70%
Magie: silence 4, mobilité 4, protection 1, soins 2, contre magie 2
L'espion de Xoho. L'esclave des autres trolls. Il est petit, tordu, mais rusé et très débrouillard.

Cette campagne repose en général sur des faits développés par Greg Stafford. L'arrivée de la lune Blanche n'est pas une invention du cerveau de votre serviteur. La seule invention reste les trois pierres lunaires. Elles seront expliquées dans un prochain numéro de TATOU et elles s'insèreront dans un cadre mythique respectant les constructions de Greg Stafford. Comme on peut s'en apercevoir le scénario de ce numéro est une enquête où il y a très peu de combats. Il repose essentiellement sur l'ambiance et le Rôle-Playing. L'idéal est donc de construire un suspense crescendo jusqu'à la scène finale.

Frédéric Weil

Page suivante: les documents trouvés sur le marchand lunar.

La prophétie par le devin de Kitor en 1465 *Sur un vieux parchemin en Pélorian (avec des formes grammaticales archaïques).*

– Toi que ne contemple que la lumière • Qui ne cherche que la puissance • Qui ne vit que dans l'errance • Qui ne vois pas la venue d'une nouvelle ère

– Sache que ton présent par le passé • Deviendra futur et panacée • Apprends que jamais le dôme ne fut vide • Que bientôt il connaîtra la paix

– Découvre que la vérité est hybride • Que la mort n'est qu'une porte maintes fois traversée • Ressens la torche et le masque, l'épée et la coupe • Le roc et la roue, la crécelle et la harpe

– La toile d'Arachne Solara vibre • Les trois pierres y brillent • Serties comme les fruits d'un arbre • Chues déjà, aujourd'hui mûrs, fleurs demain

– La première, cachée, bleuie tes rêveries • La seconde flambe comme ton coeur • La troisième apaise ton esprit • Ensemble elles illumineront la future blancheur.

Première lettre *(écrite en Nouveau Pélorian, c'est à dire en Lunar).*

• 7/50/  • De Zzorg en Carmania à Ormilla, prêtresse du temple de la Lune Montante en Tarsh. •

• Salut ma pimbêche préférée! Ah, ton bon vieux Zzorg est toujours aussi irrespectueux avec l'une des "Lunes" Montantes de notre sacro-saint empire. Que dis-je, avec mon unique Lune Montante. Tiens, au fait, j'ai rencontré Dar-Eel et il pense encore très fort à toi, je n'arrive pas à comprendre comment tu peux l'avoir laissé choir comme ça et ne viens pas me dire que ce sont tes problèmes d'enfance qui en sont la cause. Il m'a tout de même chargé de te faire transmettre à son cousin Sor-Eel ses salutations. Il semblerait qu'il soit gouverneur dans l'un de ces trous d'une lointaine province que tu affectionnes tant. J'ai reçu des lettres de Xoho, je t'ai joint la plus importante à la mienne. Comme tu sais lire le Ténébreux, je n'ai pas pris la peine de la traduire. En résumé, elle n'a pas trouvé ce qu'elle cherchait, la pierre bleue semble définitivement perdue. Il faudra peut-être une quête héroïque pour l'obtenir (toujours aussi fanfaron, ton bon vieux Zzorg). De mon côté, je pense avoir bien progressé. Nos doutes se dissipent: les trois pierres mises ensemble établiraient une fois pour toutes le cycle lunaire sur Glorantha. Plus de problèmes avec les bouillants Orlanthi, tout le monde sera obligé de l'accepter comme principale force sur Glorantha. Plus important encore, la pierre écarlate semble se trouver dans ta région, j'ai trouvé un descendant de l'un de ses créateurs. Mais il était fou et j'ai dû aller le voir dans un asile de Taélo Nori. Ses propos m'ont paru incohérents. Je te les envoie, tu pourras peut-être les décrypter. Tu vas être la première à mettre la main sur une des trois pierres, alors courage ma petite lune. •

• Je t'embrasse très fort, Xoho te serre dans ses bras (la dernière fois qu'elle m'a embrassée, elle m'a ouvert la joue avec l'un de ses crocs!!). Trois pierres, trois quêteurs, trois lunes. Zzorg •

• PS: je te donne une copie de la prophétie comme convenu. •

Témoignage du fou

• Ormilla, voici ce que le fou de l'asile m'a dit. Je n'ai écrit que ce que je comprenais, à toi de déchiffrer, bon courage! (je précise qu'il n'a voulu parler que s'il fumait un peu de kif!). •

• "Là, là, ma tête s'illumine"-il tourne- "Je vois une pierre d'or plus dorée que ta déesse,elle brille, elle scintille, c'est le grand-père de mon grand-père qui lui a raconté, lui même le tient du grand-père de son grand-père qui lui même le tient du grand-père de son grand-père qui lui même le tient du grand-père de son grand-père. Ha, ha, tu t'y perds, jeune homme avide de pouvoir, repasse moi le narguilé, tu veux"-Il fume et s'endort presque, je le secoue-"Cette pierre, elle est devenue rouge, plus rouge et plus maléfique que ta déesse et son putain de fils. Elle était trop puissante, trop proche de l'Ennemi, trop immense. Elle brisa mes ancêtres. Elle fut dérobée dans un sac à malices par des malicieux."-Il bafouille quelque chose que je n'ai pas bien saisi c'est quelque chose comme-"... fuirent vers le sud, vers les dragons de colère rouge, se cachant à ... au pays noir dans un refuge". •

• Après il s'est endormi et je n'ai pas pu en tirer plus. A toi de chercher. A bientôt! •

Deuxième lettre (écrite en ténébreux)

• 7/50/6/  • De Xoho la Bleue en Xexar à Zzorg le malin en Carmania. •

• Salut frère humain! Que la lune bleue éclaire toujours tes rêves. Mes recherches ne donnent rien. Les prêtresses de ma cité restent muettes. Mes divinations ne m'apportent rien. Elles sont pourtant effectuées dans le sanctuaire. Mon clan ne semble pas apprécier mes agissements. Seuls, deux initiés et un trollinet m'aideront. C'est maintenant officiel, la guerre est déclarée. Les trolls sombres de Kor et ma cité vont se battre. Les premiers combats m'ont affaibli. J'ai du mal à interpréter mes rêves. Ils évoquent dans l'ensemble l'océan de l'éternel retour, et de grandes terres brûlantes. Après la guerre, je vais partir pour Tarsh. Je vais y retrouver Ormilla. Je serais plus utile là-bas. A bientôt Zzorg. Que ton ventre soit toujours rempli. •

• PS: si tu vois Ormilla avant moi, embrasse là pour moi (tu vois je prend vos coutumes barbares de salutations). •

Troisième lettre (écrite en nouveau pélorian)

• 7/5/  • De Zzorg •

• Dernière minute, je viens de recevoir ta dernière lettre juste au moment où j'allais remettre les lettres au courrier impérial. J'ai donc appris que tu allais en mission dans les terres barbares de Sartar, je ferais donc suivre ce courrier sous le couvert d'un marchand d'Etyries. Il est digne de confiance. Bonjour chez toi et reviens nous vite. Je t'embrasse très affectueusement. Zzorg. •

• P.S: A force de rester éloignée de tout centre de civilisation, tu vas devenir une vraie barbare. Ce soir, j'assiste à la première de la nouvelle prière de notre ami tragédien Alcyon intitulée cette fois-ci "Grandeur et décadence de Cheng Séléris". Tu vois ce que tu as manqué! •

La prophétie C'est la base de la quête d'Ormilla et de ses amis. La première strophe n'est qu'annonciatrice car le dernier vers indique l'arrivée d'une nouvelle ère, montrant par là que l'ère présentée est plus ou moins sur le point de s'arrêter. La deuxième strophe concerne les problèmes liés à la quête héroïque. Ils seront développés ultérieurement. La troisième est aussi liée à la quête héroïque mais peut être facilement décryptée. Ce sont des métaphores assez couramment employés pour désigner les runes du pouvoir: La vérité et l'illusion, la mort et la fertilité, la stase et l'immobilité, le désordre et l'harmonie. La quatrième et la cinquième strophes sont les plus importantes de la prophétie. La toile d'arachnée désigne le temps. Les trois pierres désignent les trois pierres lunaires que recherchent avec tant de passion Ormilla, Xoho et Zzorg."Chues déjà" désigne la pierre lunaire bleue liée à la Lune bleue qui "n'existe plus". "Aujourd'hui mûrs" fait référence à la Lune Rouge présente. "Fleurs demain" désigne la pierre blanche, la plus mystérieuse de toutes, celle qui est liée à la lune prochaine, la lune Blanche. *(Attention ces explications sur les trois pierres sont réservées uniquement aux maîtres de jeu. Aucun initié ou prêtre de Lankhor Mhy ne pourra les trouver).* En revanche la dernière phrase peut-être facilement interprétée. Elle laisse soupçonner la puissance des trois pierres lunaires réunies ensemble.

Les lettres Leur intérêt se trouve dans le témoignage du fou. Le prêtre de Lankhor Mhy pourra en tirer que le fou fait référence à un acte qui s'est produit pendant la naissance de l'empire lunar (le grand père de mon grand père etc). " D'or" indiquerait une origine Yelmite. "Malicieux" peut être une référence à des voleurs d'Eurmal. "Vers les dragons" est une référence certaine à la Passe du Dragon. "Pays noir" est l'ancien nom du Pays Saint quand il était dominé par les trolls. Il passera sur "un refuge", c'est au joueur de faire la liaison.

UN PONT

Il existe dans la boite de TI Ouest un scenario ("Sur la route d'Arnhem") consacre a l'operation Market Garden. Mais cette bataille (a propos de laquelle il faut recommander "Operation Market Garden - Descent into hell", edite par GDW, surement le meilleur jeu sur le sujet) recele encore bien d'autres themes pour TI O. La preuve: ces quatre scenarios originaux.

DES PANTHER DANS LES POLDERS

17 Septembre 1944. Au nord du canal Meuse-Escaut, le XXXeme corps blinde britannique attaque. Sa pointe, la Division Blindee de la Garde, se heurte au Kampfgruppe Walter, forme d'unites variees (paras, troupes de la Luftwaffe) et d'elements des 9ème et 10ème Panzer-Divisions SS, qui n'etaient pas prevus au programme. A l'Est, le 1er et le 2eme bataillon des Grenadiers Guards ont devant eux le regiment de remplacement de la Luftwaffe Hoffmann, mais aussi des Jagdpanther de la 10eme Pzr SS.

Configuration de la carte

B. Nord vers la droite. Année 1944.

Formations alliées

- 2eme bataillon des Grenadier Guards: 401, 402, 403, 404, 405, 406. Rentrent au tour 1 par le bord sud. Renforts alliés: - 1er bataillon des Grenadier Guards: 407. Rentrent au tour 2 par le bord sud.

Formations allemandes:

Elements du regiment Hoffmann: 147, 148, 139, 140, 141, 145, 154. Mise en place n'importe où, a plus de 5 hexes du bord sud. Infanterie et artillerie commençent retranchées. Renfort allemands: - Eléments de la 10eme Pzr SS: 157. Rentrent au tour 2 par le bord nord.

Circonstances du combat

- Durée de jeu	18 tours
- Visibilité	12 hexes
- Saison:	Eté (voir règles spéciales)
- Relief:	Plat
- Zone	voir règles spéciales
- Urbanisation:	Eparse
- Reseau routier:	Modéré

Fumée: 4 point de fumée pour le Britannique, 2 pour l'Allemand.

Raids: Enlever la carte "9 A 20 Avenger + 2 Btn Howitzer Ld". Le Britannique beneficie de 2 raids aériens et de 2 bombardements d'artillerie sur demande.

Règles spéciales

- Le moral de tous les Britanniques est de 10 (c'est la Garde!)
- La carte 407 est dans ce scenario subordonnée à la 401.
- Considérez la riviere comme un ruisseau.
- Considérez tous les hex de végétation comme des bois.

Conditions de victoire

1) Le Britannique marque 1 point par pion sorti par le bord nord. Il marque aussi 2 points par blinde (pion "silhouette" avec facteur de défense en noir) allemand detruit, et 2 points par anti-char (canon a tir direct) allemand detruit.

2) L'Allemand marque 1 point par blindé ou anti-char ayant à la fin du jeu une ligne de tir vers la route 1016 - 1219 - 3219 - 3416. Il marque aussi 1 point par pion britannique détruit (n'oubliez pas que les camions et les observateurs ne comptent pas).

3) Vous jugerez sans mal par vous-même de l'ampleur de la victoire de l'un ou de l'autre.

Epilogue

A la nuit, la Garde n'avait pu progresser que de moins de dix km. It's a long way to Arnhem.

LES IRLANDAIS ATTAQUENT

17 Septembre 1944. Au centre de l'attaque britannique se trouvent les Irish Guards. Devant eux, le "Sperrverband Heinke", un melange d'unites d'infanterie motorisee des 9eme et 10eme Pzr SS, totalisant six bataillons.

Configuration de la carte

A. Nord vers la droite. Année 1944.

Formations alliees

- 2eme bataillon des Irish Guards: 401, 402, 403, 404, 405, 406. Rentrent au tour 1 par le bord sud. Renforts allies: - 3eme bataillon des Irish Guards: 407. Rentrent au tour 2 par le bord sud.

Formations allemandes

- Elements de la 10eme Pzr SS: 147, 148, 153, 154, 155 et 1 camion. Mise en place n'importe où, a plus de 5 hexes du bord sud.

Renforts allemands: - Elements de la 9eme Pzr SS: 149, 150, 158, 159. Entrent par le point nord-est au tour 2 à raison d'une carte tiree au sort à chaque tour.

Circonstances du combat

Durée de jeu	18 tours
Visibilité	12 hexes
Saison	Hiver
Relief	Plat
Zone	voir règles spéciales
Urbanisation	Eparse
Reseau routier	Modéré

Fumée: 4 point de fumée pour le Britannique, 2 pour l'Allemand.

Raids: Enlever la carte "9 A 20 Avenger + 2 Btn Howitzer Ld". Le Britannique beneficie de 2 raids aériens et de 2 bombardements d'artillerie sur demande.

Regles speciales

- Le moral de tous les Britanniques est de 10 (c'est la Garde!)
- La carte 407 est dans ce scenario subordonnee a la 401.
- La carte 159 est dans ce scenario subordonnee a la 149.
- Considérez tous les hex de vegetation (bocage compris) comme des bois.
- Considérez la riviere comme un ruisseau.

Conditions de victoire

1) Le Britannique marque 1 point par pion sorti par le bord nord. Il marque aussi 2 points par blinde (pion "silhouette" avec facteur de defense en noir) allemand detruit, et 2 points par anti-char (canon a tir direct) allemand detruit.

2) L'Allemand marque 1 point par blinde ou anti-char ayant à la fin du jeu une ligne de tir vers les routes 1005 - 2206 - 2204 - 3405 et 1016 - 1619 - 2126 - 3416, à condition que chacune des deux routes soit sous le feu d'au moins une unite. Il marque aussi 1 point par pion britannique detruit (n'oubliez pas que les camions et les observateurs ne comptent pas).

3) Vous jugerez sans mal par vous-même de l'ampleur de la victoire de l'un ou de l'autre.

Epilogue

Les Irish ne font guere mieux que les Grenadiers. Ce n'est que le lendemain que la Garde put se frayer un chemin.

LA CAVALERIE ARRIVE A TEMPS

19 Septembre 1944. A l'est de Nimègue, la 82ème Airborne américaine tient depuis 48 heures le flanc droit de la poche contre les attaques d'éléments disparates. Mais le mauvais temps a empêché l'atterrissage des planeurs transportant les armes lourdes. Et quand surgit la 107ème brigade Panzer, les paras U.S. ont l'impression que devaient avoir leurs ancêtres colons perdus dans la Prairie et voyant arriver les Comanches. Tout paraît perdu, quand soudain on entend un clairon...

Configuration de la carte

BA. Nord vers le bas. Année: 1944.

Formations alliées

- Eléments de la 82ème Airbone U.S.: 314, 315, 316, 317, 318. Mise en place sur la carte B, tous retranchés (voir règles spéciales).
- 1er bataillon des Coldstream Guards: 401, 402, 403, 404, 405, 406. Entrent au tour 1 par la route du bord sud de A. Renforts alliés:
- 5e bataillon des Coldstream Guards: 407, et 4 camions (destinés aux paras!). Entrent au tour 2 par la route du bord sud de A.

Formations allemandes

- 107ème bataillon de Panzer: 132, 133, 134, 135, 136, 137. Entrent au tour 1 par le bord est de B, au sud de la rivière.

Renforts allemands: - 107ème bataillon de Panzer-Grenadier: 138, 139 (moins l'obusier de 75, 6-1-1), 140, 141, 142 et 4 camions (utiliser un pion Sdkz 251 pour le quatrième camion). N'oubliez pas que les mortiers peuvent aussi être remorqués. Entrent aux tours 2 (3 cartes tirées au sort) et 3 (les autres) par le bord est de B, au sud de la rivière.

Circonstances du combat

- Durée de jeu:..... 18 tours
- Visibilité:..... 8 hexes
- Saison : ..... Automne
  (mais considérer que les ruisseaux n'existent pas)
- Relief: ..... Vallonné
- Zone: ..... Boisée
  (considérer les hex de bocage comme des bois)
- Urbanisation:..... Normale
- Réseau routier:..... Modéré,
  (mais considérer l'axe sud-nord de A (2201-2230) comme une route asphaltée, ainsi que le tronçon 2128-3416 (carte A)

Fumée: 4 points pour le Britannique, 2 pour l'Allemand.

Raids: Aucun (vous pouvez retirer tous les observateurs).

Règles spéciales

- Le moral de tous les Britanniques est de 10.
- Les Américains n'ont ni canons, ni mortiers. En revanche, tous leurs niveaux de C3, de moral et d'expérience sont à relever d'un cran. Ainsi par exemple, la carte 315 devient: C3B- Moral 10 (+1) - 1944 Ag. De plus, ils n'ont à tenir compte d'aucune doctrine de compagnie ni de bataillon. - Après le 18e tour, chaque joueur a la faculté de demander 1 tour de prolongation (jusqu'à 20 tours).

Conditions de victoire

L'Allemand doit interdire les ponts en 2023 et 2924 sur la carte A. Pour cela, il lui faut les tenir dans la ligne de tir et à portée de ses blindés (le Whirblewind, 3-4-6, ne compte pas) ou de son canon. Il peut aussi les occuper en installant au moins 2 pions d'infanterie empilés en 3024 ou 2825 (pont 2924) et en 2023 ou 2024 (pont 2023).

Si chaque pont est ainsi menacé ou occupé par au moins 3 pions: victoire allemande. Si les ponts sont tous deux menacés par 1 ou 2 pions, ou si le pont 2023 est menacé par 3 pions au moins: mach nul. Sinon, victoire alliée.

Epilogue

Tara, tari! Les Coldstream Guards arrivèrent juste à temps pour sauver les Américains. Mais pour Arnhem, le temps passait... La cavalerie arrive PRESQUE toujours à temps.

SI PRES DU BUT

21 Septembre 1944. Le XXXème Corps a poussé sa tête de pont en doigt de gant à travers les lignes allemandes, franchissant le canal Wilhelmine, le canal Zuid Willems, la Maas, le canal Maas - Wall, la Waal... Le Rhin est en vue, Arnhem à dix ou douze km! Les Grenadiers Guards tentent de passer. Mais en travers de leur route, il y a un bataillon blindé de reconnaissance de la 9ème Panzer SS. Un de ceux signalés par les rapports de la Résistance hollandaise, que l'état major allié n'avait pas voulu croire.

Configuration de la carte

B. Nord vers le haut. Année: 1944.

Formations alliées

- 2ème bataillon des Grenadiers Guards: 401, 402, 403, 404, 405, 406. Entre au tour 1 par le bord sud.

Renforts alliés: - 1er bataillon des Grenadier Guards: 407. Entre au tour 2 par le bord sud.

Formations allemandes

- Bataillon de reconnaissance de la 9ème Pzr SS: 156, 157, 158, 159. Entre au tour 1 par le bord nord.

Renfort allemands: Aucun.

Circonstances du combat

- Durée de jeu:..... 18 tours
  (chaque joueur a le droit de demander un tour de prolongation)
- Visibilité: .....8 hexes
- Saison: ..... Eté (voir règles spéciales)
- Relief: ..... Plat
- Zone:..... Boisée
- Urbanisation: .....Eparse
- Réseau routier: .....Dense

Fumée: 4 points de fumée pour le Britannique, 2 pour l'Allemand.

Raids: aucun.

Règles spéciales

- Considérer la rivière comme un ruisseau.
- Le moral des Britanniques est celui imprimé sur leurs cartes (c'est toujours la Garde, mais ils sont fatigués!).
- La carte 407 est subordonnée à la 401.

Conditions de victoire

- Chaque joueur marque un point par unité adverse détruite.
- Le Britannique marque aussi un point par unité non séparée qu'il a pu sortir par le bord nord.

Epilogue

Le Rhin ne fut pas atteint ce jour là. Et de l'autre côté, les Diables Rouges de la 1ère Aéroportée britannique continuèrent à se faire tuer, pour rien.

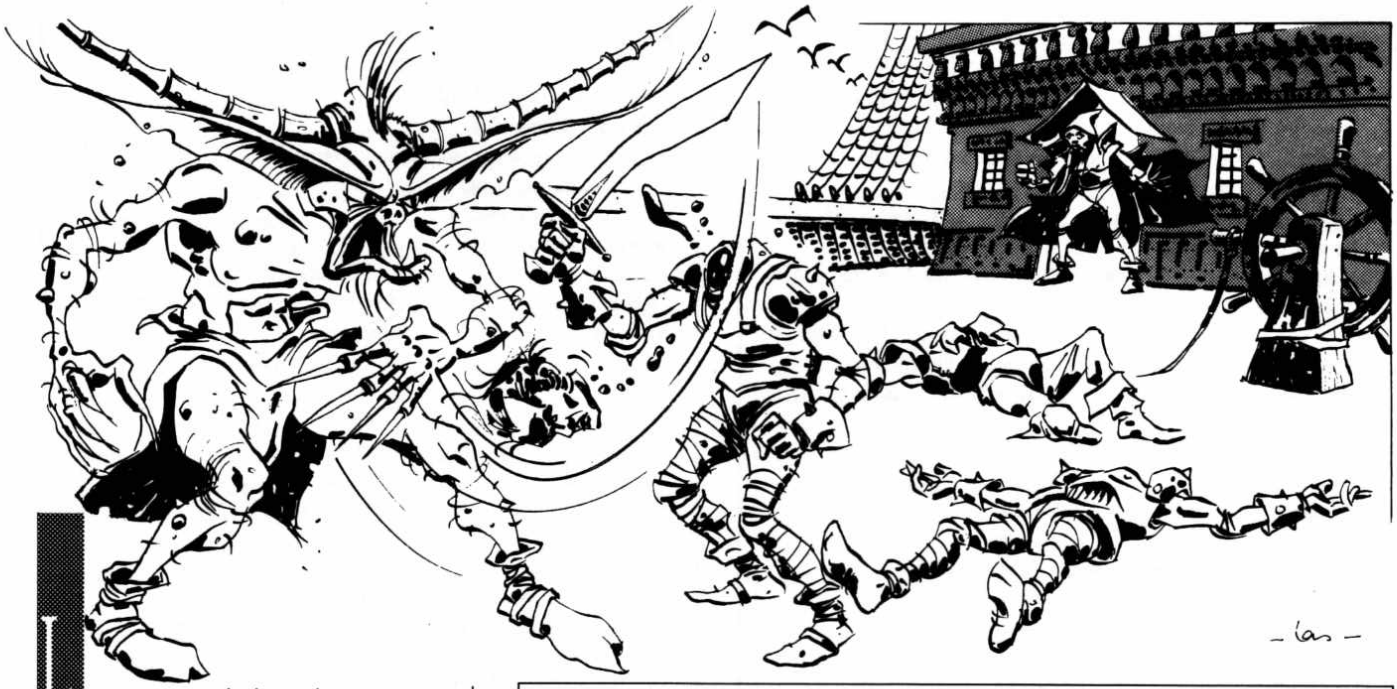


TROP LOIN

Frank STORA

Un caractère de démon

Hervé: "Azatlol, mon démon de possession attaque le prêtre de Straasha. En même temps, Griff' se transforme en chauve-souris géante à tête de crocodile et s'envole pour s'occuper des archers en haut de la tour. Armé de Syrryuh, ma hache démon, je saute sur le pont de la galère et j'avance prudemment vers les marins qui menace Ezoz. Ha oui! j'oubliais mes salamandres..."
Le maître de jeu: "Harrggll..."



Un douloureux exemple de 01-10 !

Loin de moi l'idée de critiquer l'action dans le jeu de rôle, Stormbringer est un jeu qui s'y prête trop bien.

Cet article a simplement pour but de fournir au maître de jeu les moyens de donner un caractère, une identité, une personnalité à ses démons et de les sortir du ghetto de la fiche technique.

Les démons liés par les joueurs sont trop souvent réduits à l'état d'armements surpuissants dévoués et serviles. Dans ce cas, le joueur perd une grande part du plaisir d'interpréter un sorcier. En effet, il ne faut pas oublier que si un démon est soumis à un magicien, il demeure rétif car animé d'une volonté qui lui est propre, et il conserve des passions, des désirs, des craintes...

Avant tout, ces êtres restent des créatures du Chaos, des entités pour le moins retorses et incompréhensibles pour le béotien non initié aux secrets de la sorcellerie. Les interactions entre un sorcier et son ou ses démons représentent l'une des richesses de Stormbringer. Il suffit pour s'en persuader de lire la saga d'Elric. Sa relation avec son épée constitue l'un des thèmes majeurs de ces romans.

Les deux tableaux suivants regroupent chacun les différents types de personnalité et de but caractérisant un démon. Il suffit pour chacun d'eux de les déterminer aléatoirement. Le maître de jeu peut aussi choisir de les déterminer lui même, mais dans les deux cas, ces informations ne doivent pas être communiquées aux joueurs. La personnalité représente en fait le trait de caractère dominant du démon. Plutôt qu'un portrait psychologique long et détaillé, un seul trait de caractère permet au MJ de tenir immédiatement le rôle du démon. Au fil des parties et des dialogues avec son sorcier, la personnalité du démon pourra s'étoffer.

La seconde caractéristique définit le but vers lequel tendent toutes les actions entreprises par le démon. Même s'il s'agit d'ordres donnés par son maître, il essayera toujours de les tourner pour accomplir ses objectifs personnels. Du moment que l'ordre est respecté à la lettre, le démon est libre de ses actes. C'est pourquoi les Melnibonéens conseillent seulement le recours à la sorcellerie comme ultime solution.

Au cours de ses aventures, Elric conjure rarement des entités démoniaques.

Il reste souvent beaucoup à faire, si ce n'est plus, après l'intervention d'un démon peu soucieux de réussir au mieux sa mission.

Caractère du démon

01-10

Yaaghar Khar Zhad, sorcier de Pan Tang, est réveillé en pleine nuit par des bruits de luttes devant la porte de sa cabine. La traversée vers Dharijor commence mal ! La porte ouverte, il découvre son démon de combat Helldrum arrachant les têtes du capitaine et de ses deux lieutenants, tous trois nobles de Pan Tang.

Le démon est belliqueux, agressif, provocateur. Chaque rencontre est pour lui la chance d'un nouveau combat, l'occasion de tuer. Si on lui interdit d'attaquer, il n'aura cesse de provoquer, d'insulter pour être agressé. Non surveillé, il fera une véritable boucherie si c'est un démon de combat, tout autre démon se débrouillera au mieux de ses capacités pour provoquer la mort d'autrui. Un gardien avertira des intrus en utilisant une langue oubliée de tous. Un démon de savoir dévoilera sous le couvert de lieux enchanteurs les repaires de créatures monstrueuses. Les démons de désir par leur beauté chercheront à dresser les uns contre les autres leurs éventuels prétendants.

11-15

"Comment oses-tu, misérable sorcier, troubler le repos d'Arioch seigneur des épées ?"

Le démon invoqué ou rencontré se prend pour l'un des ducs du Chaos et se comporte comme tel. Rien n'est trop beau, trop grand, trop cher pour lui. Tant que son entourage fera preuve de respect, de soumission, d'adoration, le duc du Chaos dans sa divine condescendance daignera aider ces pauvres mortels.

16-20

"Vous croyez, maître ? Moi, faible comme je suis, aller me battre contre ces quatre chevaliers ! Mais ils sont grands, forts, et leurs épées fort tranchantes, voyez mes pauvres griffes et mes crocs pourris. Regardez leurs armures de fer, voyez ma peau couverte de plaques et d'écailles. Je suis sur qu'ils me veulent du mal, peut-être même ma mort ? Je vous en prie, maître, fuyons, il est encore temps".

Le démon est un couard, un éternel peureux. Les ombres lui arrachent des cris d'effroi, des hurlements le font trembler, une foule, selon lui, regorge d'assassins, voir un combat lui retourne les sangs, quant à y participer... Il essayera par tous les moyens de fuir un affrontement même si son opposant est un enfant. Dans le cas d'un démon de combat, il luttera efficacememt une fois pris dans la mêlée mais poussera toujours des cris de peur. Tout autre type de démon confronté à un agresseur se jettera à ses pieds en implorant sa pitié.

21-25

"Hkyoyr, mon cheval démon me portait à travers la foule exaltée. Je recevais enfin les honneurs de notre victoire contre la Légion d'Or, ce ramassis de Vilmiriens abâtardis. Bientôt dans son palais, le Hierophant me donnerait la couronne. Malheureusement Hkyoyr avait senti le fumier contenu dans une charette bloquée par la foule. Avant que je puisse réagir, en moins de trois bonds et le double de badauds écrasés, il se roulait dedans et moi avec. Avec les rires de la foule, je pouvais dire adieu à mes prétentions".

La boue, la fange, les détritus, rien n'est assez sale pour ce démon. Il se complait dans de tels milieux et entretient soigneusement une apparence repoussante et une odeur insoutenable. La pire menace pour cette créature est assurément un bain chaud et du savon.

26-30

"Alors que nous repoussions les derniers Tarkeshites, je me retournai l'espace d'un instant vers Xyanne, la compagne de notre sorcier. Xyanne, la belle dont l'image envahissait mes rêves et torturait mes pensées. Xyanne agenouillée devant l'un des Tarkeshites morts venait de lui fracturer le crâne, et tel un fauve dévorait goulûment son cerveau. C'est à se moment, profitant, de ma stupeur, que l'un des derniers corsaires brisa à jamais ma jambe gauche".

Ce démon est un fin gourmet, il ne résiste jamais à un bon petit plat. Il est fort probable que la chair humaine ou toute autre part du corps humain constitue le péché mignon de ce démon gastronome.

31-40

"Les poches vidées par les voleurs de Dhakos, nous nous retrouvions bêtement assis dans les rues de cette cité, nourrissant de noires pensées à leur égard. Aeth, le démon écarlate, se leva et chanta. Jamais je n'avais entendu pareille merveille. La foule de plus en plus nombreuse éclata en applaudissements, et une véritable grêle d'argent de bronze et d'argent s'abattit sur nous."

Si le chaos est parfois destructeur, malé-



Une horrible démonstration de 26-30...

fique, il est avant tout créateur. Cette pulsion créatrice n'obéissant à aucun tabou, aucune règle, ses oeuvres apparaissent aux hommes souvent étranges voire monstrueuses. Ce démon excelle dans l'un des arts majeurs, musique, sculpture... Chacune de ses oeuvres provoque une admiration inconditionnelle ou un rejet, un dégoût profond. La plupart du temps, cette créature est perdue dans ses rêveries à la recherche d'un nouvel idéal du beau.

41-55

"Pourquoi ne pas incendier le grand temple d'Arkyn ? Les quelques larves qui le gardent ne pourraient que s'enfuir devant la puissance du chaos qui est en moi. Maître! laissez moi enseigner à ces misérables la portée de leur erreur. Je raserai ce temple et inonderai ses ruines du sang de ces impies".

Ce démon est un parfait dévôt du chaos, le verbe enflammé, le fanatisme, et la haine pour tout ce qui se rapporte à la loi. Il prêche à longueur de journée les bienfaits du chaos et invite son entourage à la guerre sainte.

56-60

"Au voleur...! Au voleur...!"

"Marchands, serviteurs, passants et gardes poursuivaient telle une meute deux individus à travers le souk de Thokora. L'un portait la robe noire et argent des prêtres de Pan Tang, son compagnon, un colosse de deux mètres, se transforma en aigle géant et emporta dans les airs le prêtre sorcier. Dépitée, la foule se dispersa après de longues imprécations à l'encontre des démons et de la sorcellerie. Une vieille mendiante me confia que la créature infernale avait tenter de voler un collier d'or. Pourquoi ? je ne le sus jamais."

Voler! Ce démon est un incorrigible pickpocket. Toute chose, précieuse ou non, possédée par autrui capte toute son attention. Laissé à lui même, il passera le plus clair de son temps à tenter des vols spectaculaires pour la beauté du geste. Une fois le larcin accompli, la créature abandonnera rapidement son butin devenu sans valeur à ses yeux.

61-70

"Oh maître vénéré, quelle idée sublime! votre plan est infaillible, grandiose, génial. Quel honneur pour votre misérable serviteur d'en être l'exécutant. j'en frémis de joie, de bonheur, j'exulte...

Servile, obséquieux, telle est la nature de ce démon. Soumis dans son plan d'origine à un seigneur despotique et autoritaire, il en a conservé les habitudes. Chacune de ses phrases est un torrent d'éloges glorifiant son maître actuel. Tel un petit chien il ne sait quoi faire pour le satisfaire. Mais attention, tel l'ours de la fable, il serait capable de lancer un bloc de pierre sur la mouche posée sur le front de son maître endormi.

71-80

"D'accord! d'accord! j'accepte. Je vous transporte à Elwher, mais à une condition. Que Hieyssa la rousse passe la nuit avec moi. Je suis sûr... Comment non ? Elle ne veut pas, tant pis pour vous. Vous resterez dans cette prison."

Le démon est un véritable obsédé sexuel. Toute occasion est bonne pour forniquer. Cette créature se caractérise plus par ses étreintes bestiales que par des raffinements érotiques. Sa principale occupation demeure toujours la recherche d'un ou d'une partenaire pour la nuit à venir. Bien qu'il pratiquerait sans aucune gêne son activité favorite au beau milieu d'une foule. Rares sont ses propos qui ne se rapportent pas au sexe.

81-85

"Vous ne pensez tout de même pas qu'un être de ma qualité s'abaisserait à servir un rustre de votre sorte. Vos ambitions sont à la mesure de votre personnalité, mesquines et périssables".

Pour ce démon, les habitants des Jeunes Royaumes sont au mieux des animaux de basse cour éructant péniblement un langage grossier. Les joueurs goûteront rapidement à ses propos méprisants et insultants.

86-90

Sur la grande place de Jadmar, en Vilmir, les flammes du bûcher dévorent un sorcier. Dans la foule silencieuse, une voix claire et haute s'élève; un jeune guerrier, torse nu, interroge son compagnon, un vieillard. "Pourquoi les habitants de ce pays brûlent-ils les sorciers ? N'avez vous pas peur de périr vous aussi comme votre ami qui brûle devant nos yeux ?"

Le démon ignore tout de ce monde où rien ne ressemble à son univers. Sa nature profondément curieuse le pousse à interroger son maître ou toute autre personne sur les faits, les usages, les objets... En règle générale, plus un fait est banal, plus il semblera mysterieux à cette créature avide d'apprendre.

91-100

"Comment ? Vous voulez encore quelque



Un fumeux instant du type 86-90.

chose! Mais je vais mourir d'épuisement à la fin. Depuis que je suis avec vous, je trime comme un esclave. Et puis une carte de ce désert, ou en trouver ? Vous m'auriez écouté, nous serions restés dans cette auberge où les lits étaient si doux, la chair tendre et le vin abondant. Alors que maintenant, nous voilà perdus au milieu de ce désert glacé."

Croyez vous qu'un démon aime travailler ? Celui-ci certainement pas. Son principal souci est de se reposer, passer de longues journées au calme dans un lieu agréable. La moindre tâche contrarie cette masse de paresse. Il sera très heureux de "garder" la demeure de son maître lors de ses absences.

But du démon

De nombreux démons ayant perdu leur indépendance sont inféodés aux ducs du Chaos. Ces créatures partagent les buts de leurs seigneurs infernaux et ne désirent nullement quitter les Jeunes Royaumes. Elles y demeurent pour agir en faveur de leur prince. Un tel démon essayera aussi de persuader le sorcier d'adorer son duc tutélaire.

01-10

Démon Vassal d'Arioch. Il recherche avant tout à tuer les compagnons du sorcier qui le contrôle.

11-20

Démon Vassal de Pyaray. Il tentera par tous les moyens de provoquer la noyade de personnes en haute mer y compris son sorcier.

21-25

Démon Vassal de Balo. Il cherche constamment à faire des plaisanteries de mauvais goût au détriment des personnages.

26-30

Démon Vassal de Chardhros. Il recherche à provoquer la mort des faibles et des innocents.

31-40

Démon Vassal de Narjhan. Il mutilera le plus d'hommes possible afin de les réduire à l'état des mendiants. Ce sort attend aussi le sorcier et ses compagnons.

41-45

Démon Vassal d'Equor. Il assassinera tout adorateur, prêtre ou agent de la loi.

46-50

Démon Vassal de Voroon. Il veut la mort des personnes aimées par le sorcier qui le domine.

51-60

Tous les démons ne sont pas inféodés aux ducs du Chaos. Un esprit libre conjuré par un sorcier a généralement pour but de retourner dans un monde meilleur, le sien. Ce désir s'exprime de diverses façons. Le démon veut quitter les Jeunes Royaumes. Il essayera de voler, ou de faire voler, l'objet de lien qui le retient prisonnier. Une fois en sa possession, il le détruira sans tarder. Si le démon n'est pas lié, il remplira au plus vite sa mission afin d'être rapidement libéré.

61-70

Ce démon veut avant toute chose la mort de son invocateur. Il essayera de provoquer des actions périlleuses ou d'amener son maître en des lieux mortels.

71-75

Le démon désire quitter les Jeunes Royaumes. Mais avant de partir, il veut humilier le sorcier qui l'y a amené.

76-80

Le démon veut la perte de son sorcier. Dès la première occasion, il le trahira, renseignant son pire ennemi.

81-85

Il trouve très amusant les agissements de cet homme étrange qui l'a conjuré. Le démon restera avec lui tant que celui-ci le fera rire.

86-90

Ce démon nourrit une haine vieille de plusieurs siècles. La créature veut se venger d'un autre démon qui lui aussi réside dans les Jeunes Royaumes.

91-95

La créature veut rester dans les Jeunes Royaumes qu'elle trouve à son goût. Cependant elle apprécie moins la domination d'un sorcier. Aussi, s'il est lié, le démon cherchera-t-il à s'emparer de l'objet de lien.

96-100

Le démon a une mission à accomplir dans les Jeunes Royaumes. Celle-ci lui a été donnée par un duc du Chaos. Ce démon se servira du sorcier pour arriver à ses fins. A vous de déterminer cette mission: meurtre, vol, rapt...

Certains caractères et buts tirés aléatoirement peuvent ne pas concorder parfaitement. N'hésitez pas alors à procéder à un nouveau tirage ou encore à choisir vous-même. Les démons emprisonnés dans des objets et dont l'intelligence est nulle n'ont pas de personnalité. Ils feront entendre tout au plus des bruits étranges comme des cris aïgus ou des hurlements. Ils conservent cependant toute volonté, un seul but, se libérer de cette prison et retrouver leur liberté.

Tant qu'un sorcier laisse son démon exprimer librement son caractère, celui-ci le servira approximativement mais toujours en accord avec son but personnel. Mais si le magicien interdit au démon de voler, de poser des questions, de dévorer des cadavres... Celui-ci viendra un serviteur de moins en moins fiable. Il jouera systématiquement sur la formulation de l'ordre donné par son maître pour ne pas réussir sa mission. Devant un tel comportement, le sorcier devra préciser de plus en plus ses intentions, les formuler sans la moindre ambiguïté. Ces longues explications dans une situation critique retarderont toute action efficace du démon. Un maître sorcier dans Stormbringer n'est pas un magicien du cinquième rang mais un individu qui réussit à manipuler les démons que ses connaissances lui ont permis d'invoquer.

Nombreux sont les vaniteux, sorciers des "derniers rangs", qui ont péri par la faute de leur propres démons. Une pléthore de démons représente un grand danger. Si un sorcier peut surveiller, étudier, contrôler un, deux démons, cette tâche devient impossible avec six ou sept voire plus. Dans une relation avec un démon la force n'est pas la meilleure solution. Elle conduit la créature à s'opposer à son maître dès que les circonstances lui permettent. Or les démons sont les plus fidèles compagnons d'un sorcier. Il devra apprendre à découvrir ces créatures, comprendre leur caractère. Beaucoup de magiciens devant la difficulté de la tâche préférent ne pas lier de démons, un démon garant d'être libre après sa mission l'accomplira de bonne grâce. Par contre une créature liée perdra tout espoir et deviendra amère et dangereuse pour son maître.

Pour conclure je vous conseillerai certains romans où les démons occupent une place importante. Rhialto le Merveilleux de Jack Vance; Elric et le Chien de Guerre de Michael Moorcock; les divers romans consacrés à Faust; le Coffre d'Avlen, l'Heure d'Iraz, le Roi Entêté, tous trois de Sprague de Camp.

Eric SIMON

LE CŒUR DU DEMON



Une nouvelle version de la poursuite infernale...

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à cinq personnages assez expérimentés. Ces personnages ne doivent pas servir le Chaos, ou du moins pas de façon officielle, et sont censés se connaître au début de l'aventure.

Le Nanorion

Jordan Maa'lek est un sorcier originaire de Melniboné qui a voué ses services au Chaos. Au cours d'un assaut mené contre le château de Kaneloon, son ami Vilrok, un champion du Chaos, périt sous la puissance magique de l'impératrice de l'Aube, Myshella. De retour à Bakshaan où il réside, le sorcier se mit en quête du seul moyen pour ressusciter son ami, une pierre magique très rare appelée Nanorion, que l'on trouve dans le coeur de certain démons. Grâce à son dieu Arioch, Jordan apprit qu'un tel démon protégeait le petit château de Kavarhan, dans le désert des Larmes. Après s'être renseigné, le sorcier put localiser ce petit château au nord-ouest du désert des Larmes, en bordure des montagnes. Il entama alors un rituel long et difficile afin de préparer la résurrection de son ami une fois obtenu le Nanorion. Pour cela, il envoya une troupe de huit guerriers du Chaos occire le démon du château pour lui ramener son coeur. Cependant Jordan avait mal recruté ses guerriers; l'un d'entre eux, Baldrick d'Ilmoria, était en effet un agent de la loi qui se faisait passer depuis longtemps pour un serviteur du Chaos, afin de mieux le combattre. Baldrick ne se rendit pas au lieu du rendez-vous des guerriers et essaya dès lors d'engager une troupe d'hommes de confiance prêts à l'aider à s'emparer du Nanorion.

Bakshaan la riche

Cela fait déjà quelques jours que les personnages-joueurs (les PJs) profitent des nombreux plaisirs qu'offre le riche port de Bakshaan, en Ilmiora. Ils sont actuellement attablés dans une auberge qui n'est fréquentée que par des marchands, si l'on considère la physionomie et les vêtements de ces derniers. Seul se distingue un homme vêtu de blanc et de rouge, dont une longue épée ceint la taille. Cela fait plusieurs minutes que ce personnage observe les PJs et ceux-ci pourront le remarquer *(jet de "voir")*. Au bout d'un moment, l'homme s'approche d'eux et leur demande s'il peut s'asseoir à leur table. Après avoir commandé une bouteille d'un vin de couleur jaune (qui a la réputation de rendre fou si l'on en boit en trop grande quantité), il leur précisera qu'il a un marché intéressant à leur proposer, et leur demandera s'ils seraient prêts à servir la Loi ou si c'est contraire à leur foi. Ce genre de question peut paraître étonnant, voire inutile, mais il est courant dans une ville comme Bakshaan, où le chaos et la loi sont tolérés, et où il n'est donc pas nécessaire de dissimuler son penchant. L'homme racontera alors son histoire: "Permettez-moi tout d'abord de me présenter, Baldrick d'Ilmiora, agent au service d'Aurora la Sage, prêtresse de la Loi résidant à Ilmar. Si vous êtes prêts à servir la Loi, vous devez absolument m'aider à contrer les plans d'un diabolique jeteur de sorts de Melniboné, qui tente de faire revivre un puissant champion du Chaos, nommé Vilrok de Vilmir, tué par Myshella, la sorcière dormante. Vous n'ignorez pas que de tels actes doivent être évités si l'on veut préserver le fragile équilibre de la balance cosmique, déjà fortement ébranlé par les agissements du tristement célèbre Loup Blanc de Mélniboné. Pour réaliser son funeste rituel, ce sorcier, Jordan Maa'lek, a



besoin d'une pierre magique rarrissime, le Nanorion. Cette pierre est en fait le coeur d'un démon qui protège un château peu connu, situé au nord-ouest du désert des Larmes. Le sorcier a recruté huit mercenaires, dont moi, pour tuer le démon et lui rapporter son coeur. Je ne me suis évidemment pas joint aux sept autres guerriers, et je viens vous voir car j'ai besoin de vous pour récupérer le Nanorion."
Baldrick ajoutera qu'il est lui-même un bon guerrier et qu'il partira avec les volontaires à la recherche du joyau. Il leur expliquera ensuite s'ils sont intéressés qu'ils peuvent soit arriver au château avant les mercenaires, tuer le démon, puis rapporter la pierre à Ilmar à la prêtresse Aurora, soit extirper la pierre aux mercenaires d'une manière ou d'une autre. Une fois que la pierre sera entre les mains d'Aurora, celle-ci veillera à l'emprisonner de manière définitive au nom du dieu Donblas, annihilant à jamais sa magie démoniaque.
Il terminera en déclarant que si les PJs acceptent de l'aider dans cette entreprise, la prêtresse saura les favoriser si ils aspirent à servir la loi plus activement. Sinon, ils seront très largement rémunérés. Si les PJs acceptent la proposition de Baldrick, ce dernier sortira une carte et leur montrera les différents trajets possibles.

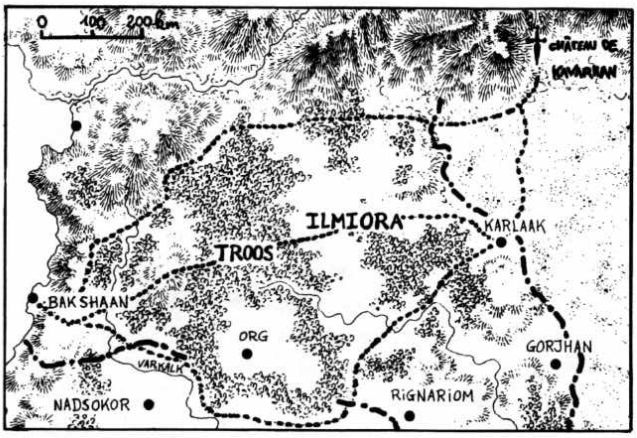
L'itinéraire

Les PJs se voient proposer en fait trois possibilités.
- Ils peuvent traverser la forêt de Troos, faire étape à Karlaak où les mercenaires sont censés s'arrêter, avant de pénétrer dans le désert des Larmes et d'atteindre le château.
- Ils peuvent contourner la forêt par le nord et aller directement au château, cette fois sans s'arrêter à Karlaak.
- Enfin, ils peuvent passer au sud de la forêt en suivant les guerriers à la trace. Ceux-ci font étape à Nadsokor (le sorcier connaissant personnellement Urish, le roi des mendiants) et à Karlaak avant de traverser le désert.
Les PJs peuvent argumenter avec Baldrick sur le choix de l'itinéraire, mais ils en arriveront de toute façon aux conclusions suivantes.
- Le trajet le plus rapide est celui qui passe par la forêt de Troos. C'est également le plus risqué; la forêt a la réputation d'être maudite, et ses habitants, les orgiens, sont plutôt hostiles. L'étape à Karlaak a l'avantage de permettre aux PJs de savoir si les guerriers-mercenaires sont déjà passés ou s'ils ont pris de l'avance.
- Celui qui contourne Troos par le nord est plus sûr, mais un peu moins rapide. De plus, les PJs ne sauront pas s'ils ont rattrapé les mercenaires avant d'atteindre le château de Kavarhan.
- Le trajet qui passe au sud de Troos est le plus lent, mais les PJs seront alors en position de traqueurs, et devront par la suite récuperer la pierre aux guerriers une fois que ceux-ci auront vaincu le démon.
Les PJs devront rapidement prendre une décision, car le départ doit être presque immédiat. Baldrick fournira des chevaux et du matériel aux PJs, dans la limite du raisonnable (vivres, armures de cuir, cordes, etc).

Notes au maître de jeu

L'itinéraire des PJs est décomposé en une série d'événements, le temps de parcours étant indiqué entre parenthèses.

Evénement 1: de Bakshaan à la forêt de Troos (une journée); Bakshaan-nord de la forêt (3 jours); de Bakshaan au sud de la forêt (3 jours).
Evénement 2: traversée de la forêt (2 jours).
Evénement 3: du nord de la forêt jusqu'au désert des Larmes (une journée); de la forêt de Troos à Karlaak (une journée); du sud de la forêt à Karlaak (2 jours).
Evénement 4: traversée du désert des Larmes (2 jours).
Selon le trajet qu'emprunteront les PJs, le maître de jeu estimera la durée et les événements qui se dérouleront. Les durées entre parenthèses sont approximatives, et le temps exact est à l'appréciation du maître. Il doit simplement savoir que les joueurs seront en avance sur les mercenaires s'ils traversent la forêt de Troos, qu'ils disposeront toujours d'une avance, mais plus minime, s'ils passent par le nord de la forêt, et qu'ils ne rattraperont pas les mercenaires s'ils passent par le sud de la forêt (leur seule solution sera alors de tendre une embuscade aux guerriers pour leur voler le Nanorion).



Le départ

Les PJs quittent Bakshaan, et commencent par traverser de vastes exploitations agricoles. Au cours de leur voyage **(événement 1)**, ils rencontreront un groupe de dix paysans extrêmement suspicieux. Ces derniers ont vu leurs récoltes anéanties et leurs fermes brûlées il y a quelques jours par des pillards en armure dont le signalement ressemble fort à celui de la petite troupe de PJs. Les paysans les dévisageront longuement avant de les questionner assez sèchement. Baldrick n'appréciera pas du tout leurs allusions et aura tendance à les traiter de haut. Les PJs devront jouer finement s'ils veulent éviter des ennuis, car s'ils refusent la discussion ou se montrent méprisants, les paysans s'énerveront et leur jetteront des pierres. Fous de rage, ils se battront même au corps à corps, jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit tué. Il est conseillé au MJ de faire prendre conscience aux joueurs que le temps est un facteur capital, et donc les inciter à ne pas trop se disperser. Les PJs devront toujours se demander s'ils pourront combler leur retard sur les mercenaires, s'ils ne sont pas en train de perdre du temps, si leurs chevaux pourront tenir le coup, etc.

La forêt maudite

Il s'agit là d'une étape particulièrement périlleuse, **(événement 2)** puisque même avant la traversée de la forêt, les PJs rencontreront des difficultés. En effet, Maa'lek, rendu méfiant par l'absence du huitième guerrier a posté un sorcier à la lisière de Troos. Il estime que s'il devait y avoir une trahison, le seul moyen de dépasser ses mercenaires serait de traverser la forêt de Troos. L'acolyte a pour mission de surveiller tout groupe s'approchant de l'orée de la forêt, et d'invoquer des chiens du Dharzi contre toutes les personnes qui voudraient y entrer. Il attend depuis le matin, et ce n'est que la crainte qu'il éprouve à l'égard de son maître qui l'aide à garder patience. Il est d'une manière générale assez peureux, et s'est curieusement initié aux arts de la sorcellerie pour s'affirmer et prendre confiance en lui. Cependant, il tient trop à la vie pour résister à un interrogatoire musclé, d'autant que Baldrick se montrera extrêmement véhément envers lui.

La meute invoquée sera composée de douze chiens. Le combat est hélas la seule alternative possible. Lorsque le dernier chien sera tué, les PJs pourront pénétrer dans la sinistre forêt. S'il est encore vivant et si personne ne sait que faire de l'acolyte, Baldrick l'exécutera.

La forêt présente un aspect inquiétant et sombre; ses arbres aux troncs lisses et noirs semblent vouloir agripper les voyageurs, et des plantes de couleurs étranges poussent partout. Pratiquement tous les types de végétation peuvent être trouvés dans la forêt. Selon leur compétence en *connaissance des plantes*, les PJs seront capables ou non de les reconnaître (ils auront droit à trois jets par jour pour trouver la plante recherchée). Baldrick s'opposera à toutes les tentatives des PJs pour ramasser des plantes. Il ne faut pas perdre de temps, selon lui, et il dispose déjà de cataplasmes de guérison. Il est totalement contre l'utilisation des plantes à des fins magiques. Au cours de la traversée, un des PJs tombera dans un piège *(sauf s'il réussit un jet d'équitation à −20 %, s'ils sont à cheval)*. Le piège a été tendu par les misérables habitants de la forêt, des orgiens. Le PJ et sa monture tomberont dans un fossé camouflé d'environ deux mètres de profondeur *(1D6 points de dégâts au cavalier et au cheval)*. Immédiatement après l'incident, deux orgiens dissimulés dans les fourrés s'enfuieront à toute allure. Ils cherchent en fait à attirer le plus possible d'aventuriers, et les sèmeront sans difficulté. Si deux aventuriers ou moins demeurent près du piège, cinq orgiens passeront à l'attaque pour les dépouiller. Ils n'iront pas nécessairement jusqu'à la mort; ils sont avant tout intéressés par les possessions des PJs. Si plus de deux aventuriers surveillent la fosse,les orgiens, plutôt lâches, ne prendront pas le risque de les affronter.

Le second incident se déroulera au cours de la nuit. Il vaut mieux pour les PJs qu'ils pensent à faire des tours de garde. Le MJ adoptera la règle suivante: la première heure de veille, le joueur devra réussir un jet de CON x 5 ou s'endormir, la seconde heure consécutive, un CON x 4, etc. Si à un moment de la nuit, tous les PJs dorment, une troupe de dix orgiens attaqueront *(si un des PJs réussit un jet critique en "écouter" il entendra les rôdeurs et pourra prévenir ses compagnons. Les Pjs seront sous l'effet de la surprise pendant un round. Si aucun jet critique en "écouter" n'est réussi les PJs subiront une attaque chacun et en plus l'effet de surprise pendant 1D3 rounds)*. Les affreux nains du pays d'Org sont lâches et ne se battent qu'en surnombre. S'ils se retrouvent en infériorité numérique par rapport aux PJs, ils tenteront de fuir.

Le reste de la traversée de la forêt se déroulera sans encombre, mais les PJs ne sont pas sensés le savoir. Le MJ veillera à les inquiéter en insistant sur les descriptions (odeur de végétation pourrie, feuillage mouvant, etc).



Sortant des bois sombres, c'est l'hallali des chiens du Dharzi !

Les plaines sauvages

Les PJs traversent à présent les vastes étendues sauvages d'Ilmiora. La nature du terrain ne leur permet pas de progresser aussi rapidement que jusqu'ici, mais ils se rassureront en se disant qu'il doit en être de même pour les guerriers. Au cours du voyage (**événement 3**), ils rencontreront une caravane de marchands venant de la cité des tours de jade, Karlaak. Ceux-ci disposent de beaucoup de marchandises et pourront éventuellement ravitailler les PJs ou leur vendre du matériel. Ils sont assez bavards, n'ayant rencontré que peu de personnes depuis leur départ de Karlaak (ils n'ont pas rencontré les mercenaires). L'un des marchands est certain d'avoir vu Baldrick quelque part (le Mj devra essayer d'inquiéter les PJs de manière à ce qu'ils se méfient de Baldrick, même si ce dernier est honnête).

La cité des tours de jade

Si les PJs font étape à Karlaak, ils auront accès à toutes les commodités. Karlaak est une cité riche et l'on y trouve pratiquement tout. S'ils veulent savoir si les mercenaires ont fait étape dans la ville, ils devront se rendre dans une auberge assez mal fréquentée dénommée "Chez Ouros". En entrant dans ce lieu enfumé et bruyant, l'un des PJs se fera violemment bousculer par un petit homme qui se confondra aussitôt en excuses. Si le PJ vérifie ses biens immédiatement, il remarquera que sa bourse a été dérobée. S'il ne pense pas à vérifier ses possessions, le voleur a 40 % de chances de réussir son vol. S'il est attrapé en flagrant délit, il essaiera d'abord de fuir, puis se rendra s'il est rattrapé. En aucun cas, il ne se risquera au combat.
S'ils l'interrogent, l'aubergiste affirmera qu'aucun groupe d'hommes semblable à la description donnée ne s'est arrêté dans la taverne (si les PJs sont passés par la forêt), ou au contraire que le groupe qu'ils recherchent est bien passé ici (si les PJs ont contourné la forêt par le sud).

Le désert des Larmes

Comme beaucoup de déserts, celui-ci se révèle peu engageant. Il doit son nom aux lamentations que semble pousser le vent sur le sable et les rochers. Après une journée fatigante et monotone, les PJs verront un groupe d'hommes à cheval galoper en leur direction (**événement 4**). Les premiers sursauts passés, ils verront qu'il ne s'agit pas des mercenaires qu'ils poursuivent. La troupe qui approche est composée de huit barbares hirsutes, de petite taille. L'un d'entre eux porte une armure barbare, les autres ne portent que du cuir. Leur visage est couvert d'une fine pellicule de crasse qui laisse supposer qu'ils ne se lavent jamais. Ils chercheront à intimider les PJs en réclamant un droit de passage de 1000 GB. En cas de refus, ils les menaceront puis combattront jusqu'au premier blessé dans leurs rangs. A ce moment là, ils s'enfuieront. Si les PJs payent, ils repartiront après avoir craché dédaigneusement. Ces barbares sont à la solde du terrible Terarn Gashtek, le Porteur de Flammes. Ils sont relativement mal payés et cherchent toujours à piller les étrangers.

Le château de Kavarhan

C'est un petit château, à flanc de montagne, qui semble inoccupé. Tout est fermé, la palissade, le pont-levis, etc. Si les PJs arrivent avant les guerriers, ils devront escalader les hauts remparts de pierre grise et combattre le démon, qui protège cet étrange château. S'ils arrivent après les guerriers, ils découvriront le cadavre du démon, la poitrine béante (son coeur a été arraché). Les remparts mesurent 20 mètres de haut, mais ne sont pas lisses et offrent de nombreuses prises. S'ils tombent en tentant de grimper, le sable sous les remparts amortira le choc.



Coeur de pierre ou pierre au coeur ?

Arrivés en haut, les PJs devront attaquer le démon qui garde les lieux. Il n'est pas très intelligent, mais sa puissance lui vient des différents types d'attaques dont il dispose. Le démon est laid et tordu, et les moindres parties de son corps semblent pouvoir être utilisées comme des armes. Cela fait une éternité qu'il garde ce petit château et il a une vision assez fataliste de la vie. "Pourquoi venez-vous ici ? Vous savez très bien que je suis un démon combattant, et que par conséquent, je vais être obligé de vous tuer. J'en suis vraiment désolé, croyez-moi.." La rage de ses attaques contrastera fortement avec le ton geignard de ses paroles.
S'ils réussissent à l'abattre, ils trouveront à l'emplacement de son coeur une pierre de forme irrégulière, aux couleurs bleue, verte, violette, chaude et palpitante même après la mort du démon. C'est le légendaire Nanorion. Il ne leur reste plus qu'à le ramener à Ilmar.

Si jamais ils décidaient de garder la pierre pour eux, les PJs devraient impérativement tuer Baldrick. La suite de l'aventure dépendra d'eux. Peut-être essaieront-ils de pactiser avec le sorcier Maa'lek ? Peut-être chercheront-ils à exploiter la puissance du Nanorion eux-mêmes ? Il leur faudra alors trouver un melnibonéen. Etc, etc.

Le retour

Qu'ils soient ou non en possession du Nanorion, les PJs se retrouveront dans deux cas de figure : soit ils sont les traqués, soit ils sont les traqueurs.

S'ils sont traqués, deux solutions s'offrent à eux.

- Les PJs peuvent pousser les chevaux à fond dans l'espoir de distancer leurs poursuivants qui veulent, bien sûr, leur voler la pierre. Cette situation est risquée car c'est un peu compter sur la chance, et oublier que les guerriers peuvent disposer de bonnes montures, peut-être moins fatiguées que celles des PJs.

On utilisera les règles suivantes: on considère la CON moyenne des chevaux égale à 14. Il faudra six jours aux aventuriers pour rejoindre la capitale d'Ilmar. S'ils sont passés par la forêt de Troos, les PJs disposent d'un facteur d'avance de 2 sur les poursuivants. S'ils sont passés par le nord de la forêt, le facteur d'avance n'est que de 1. Tous les jours, PJs et poursuivants devront tirer un jet de CON x 5 pour leurs chevaux les deux premiers jours, de CON x 4 les deux jours suivants, et de CON x 3 les deux derniers jours. Les effets d'une réussite ou d'un échec sont les suivants.

- Poursuivants et poursuivis réussissent tous deux ou ratent tous les deux: le facteur d'avance n'est pas modifié.

- L'un réussit, l'autre rate: si les poursuivants réussissent, ils font diminuer le facteur d'avance de 1. Lorsque le facteur d'avance atteint zéro, cela signifie que les poursuivants ont rattrapés les fuyards. L'affrontement se déroulera alors normalement selon les règles. Il ira jusqu'à la mort...

- Les PJs peuvent tendre une embuscade: ils auront plusieurs possibilités pour la préparer. On peut citer quelques possibilités. Selon le facteur d'avance dont ils disposent, les PJs auront droit à un ou deux jets de *faire un piège*. Ce jet sera tiré par le Maître. Le piège consistera cerainement en un fossé creusé dans le sol et camouflé, mais les PJs peuvent avoir d'autres idées. Si au moins un jet est réussi, alors 1D4 guerriers subiront chacun 1D10 points de dégâts. Ceci peut donner un avantage aux PJs avant l'affrontement qui suivra.

L'arrivée à Ilmar

S'ils parviennent à ramener le Nanorion à Aurora la Sage, celle-ci ne se montrera pas ingrate:

- Les PJs qui souhaitent devenir agents de la Loi gagneront un bonus de 20 % au jet nécessaire pour passer cette épreuve.
- Les PJs qui sont déjà agents gagneront 15 points d'Elan.
- Les PJs qui ne seront pas intéressés par ces deux possibilités gagneront un rubis de 50 carats d'une valeur de 4000 GB. Le sorcier Jordan Maa'lek, pour sa part, n'en restera pas là. Il risque de devenir l'un des pires ennemis des PJs et cherchera à se venger, en particulier si ceux-ci ont tué son fidèle acolyte. Cela peut devenir l'objet d'un autre scénario, et le MJ pourra se référer aux ignobles persécutions que Theleb Kaarna fit subir à Elric dans la saga de Moorcock.

Caractéristiques des PNJs

BALDRICK D'ILMIORA

FOR 15 CON 14 TAI 15 INT 17 POU 13 CHA 16
Culte: DONBLAS Elan: 25 PdV: 17 Age: 24 Armure: cuir 1D6-1

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Grande épée	78%	2d8+1d6	70%
Epée courte	55%	1d6+1+1d6	52%

COMPETENCES: grimper 55%, éviter 60%, équitation 72%, poser un piège 40%, écouter 68%, voir 71%, embuscade 30%, con. des plantes 48%, éloquence 76%, persuasion 63%
POSSESSIONS: une gemme valant 2000 GB, trois cataplasmes de guérison: +1d6 p.v après 1D6 heures

PAYSAN TYPE

FOR 14 CON 13 TAI 11 NT 10 POU 9 DEX 13 CHA 11
PdV: 13 Age: 30 ans Armure: 0

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Pierre	40%	2d4 par pierre	/
Hachette	38%	1d6+1+1d6	33%

CHIEN "CHASSEUR" DU DHARZI

FOR 13 CON 15 TAI 8 INT 4 POU 10 DEX 15 PdV: 15
Armure: 0 SAN: 0/-1D4

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Griffes	20%	1d8+1	05%
Bec	25%	1d6+1	/

Ils se battent jusqu'à la mort, ils perdent 1 point de DEX pour chaque point de dégât infligé.

ORGIEN TYPE

FOR 14 CON 15 INT 7 POU 8 DEX 8 CHA 6 PdV: 13
Armure: Cuir 1D6-1

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Faucheur	52%	1d6+2	43%
Hachette	40%	1d6+1	38%

BARBARE DU DESERT DES LARMES TYPE

FOR 16 CON 14 TAI 10 INT 12 POU 11 DEX 13 CHA 8 PdV: 14
Armure: Cuir 1D6-1 / Barbare 1D8-1

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Cimeterre	74%	1d8+1+1d6	72%
Hache de bataille	66%	1D8+2+1D6	64%
Arc du désert	72%	1D10+2	/

COMPETENCES: Voir 74%, Equitation 91%, Esquiver 49%

LE DEMON DU CHATEAU

FOR 20 CON 15 TAI 14 INT 8 POU 14 DEX 18 CHA 1 PdV: 17
Armure: 8 points peau épaisse et rugueuse SAN -1 / -1D8

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Griffes(2/Rounds)	51%	1d6+1d6	48%
Cornes	48%	2d6+1d6	/
Queue	46%	1D6+1+1D6	46%

COMPETENCES: Grimper 98%, Se cacher 72%, Eviter 50%

GUERRIER-MERCENAIRE TYPE

FOR 15 CON 15 TAI 14 INT 12 DEX 16 CHA 13 P.V: 17
Armure: Plaque sans heaume 1D10-1

ARMES	ATT	DEGATS	PAR
Grande épée	76%	2d8+1d6	62%
Fronde	67%	1D6+1	/

COMPETENCES: Eviter 51%, Equitation 70%, Voir 60%,
POSSESSIONS: 100 GB

Léonidas Vesperini

LA FUREUR DE DRACULA

Le mort aux dents... ...longues.



Parmi toutes les sortes de mort-vivants, le personnage le plus célèbre est sans conteste le vampire; et aucun autre mort-vivant n'a une personnalité et des habitudes aussi codifiées que les membres de cette engeance. Le plus souvent, le vampire est un homme en état de péché mortel, et plus particulièrement un excommunié, un infidèle, un sorcier, un assassin, un suicidé qui ne peut être reçu dans le séjour des morts, un hors-la-loi, ou un maudit. Dans LA FUREUR DE DRACULA, le premier jeu de plateau d'Oriflam, le monstre que trois chasseurs vont devoir traquer et définitivement éliminer est le plus fameux de son espèce; il s'agit du nosférat DRACULA, la réincarnation du célèbre Vlad l'Empaleur.

LE JEU

Il a été créé par Stephen Hand, qui s'est inspiré très fidèlement pour cela du roman original de Bram Stoker, "Dracula", écrit en 1897, et a complètement ignoré l'image stéréotypée du vampire que donnent la plupart des nombreux films tournés depuis sur le sujet. C'est un jeu de plateau prévu pour deux à quatre joueurs. Une partie dure deux à trois heures en moyenne, mais certaines pourront être beaucoup plus courtes, ou au contraire beaucoup plus longues.

Matériel

La boîte contient une plaquette de pions, 60 cartes "Evénement", dont le dos représente soit une croix, soit une chauve-souris, un écran à trois volets qui permet au joueur-vampire de se cacher, trois feuilles de personnage pour les joueurs-chasseurs, une table de position pour Dracula, une table de combat, un livret de règles de seize pages, un grand plateau en quatre parties représentant l'Europe de 1898, et quatre figurines (en plomb ou en plastique selon les boîtes).
La version française est à peu près identique à la boîte originale anglaise, éditée par Games Workshop.

But du jeu

Le joueur-vampire désire repeupler

l'Europe de ses congénères. Dracula remportera une victoire suprême si à un moment quelconque du jeu, il a placé six vampires en Europe, et qu'un des Chasseurs est mort... ou mort-vivant!
Les Chasseurs remportent quand à eux une victoire suprême si Dracula est détruit... et que tous les chasseurs sont encore en vie.
Il existe bien sûr plusieurs stades intermédiaires entre ces deux possibilités.

Plateau de jeu

C'est la carte où les Chasseurs et le Comte Dracula vont s'affronter dans un duel impitoyable. Les îles britanniques, l'Espagne, la France, l'Italie et la Sardaigne, les Balkans et l'Allemagne, y sont représentées au travers d'un écheveau de villes reliées les unes aux autres, cette zone étant délimitée par les diverses mers et une ligne Berlin-Prague-Vienne-Budapest-Constanta.
On y dénombre 30 grandes cités, dont 17 sont des ports, et dont 26 sont reliées à un réseau ferroviaire. Il y a aussi 29 autres villes plus petites, dont 12 sont des ports, et dont 11 sont reliées à un réseau ferroviaire.
Il y a enfin un autre endroit où les chasseurs pourront se rendre si le coeur leur en dit; il s'agit du Chateau de Dracula.
Cela fait donc un total de 60 lieux de rencontre possible, auxquels il faut ajouter dix mers, où par contre, l'on ne peut que se croiser.
La carte est partagée en deux zones, Est et Ouest. La zone Est est la plus petite des deux: on y recense seulement 25 lieux, y compris la demeure du Comte, et quatre mers.
Dans la zone Ouest, les carrefours (qui sont autant de directions vers lesquelles peut s'enfuir un Dracula traqué..) sont plus nombreux et plus importants que dans la zone Est. Ainsi Strasbourg (huit directions possibles, le coeur de l'Europe), Munich (sept), Clermont-Ferrand, Cologne, Marseille, Paris, Madrid, Saragosse (six), Bruxelles, Zurich (cinq), etc, tandis qu'à l'Est, les principaux croisements sont Sofia (six directions possibles, le coeur des Balkans, Belgrade, Bucarest, et Zagreb (cinq).
Les axes ferroviaires vont du nord au sud plutôt que d'est en ouest. De plus, aucune voie ferrée ne relie l'ouest de l'Italie et le sud de l'Allemagne au réseau des Balkans. Il faut passer par la route, ou remonter jusqu'à Berlin.*
Les grands axes sont Le Havre-Paris-Marseille, qui fait la liaison entre la Méditerranée et la Manche; Edimbourg-Manchester-Londres; Milan-Florence-Rome-Naples; Paris-Bordeaux-Saragosse-Madrid-Lisbonne; Venise-Vienne, qui n'est pas doublée par une route et donc que le vampire ne peut pas emprunter; et le fameux BBB, Hambourg-Berlin-Prague-Vienne-Budapest-Szeged-Bucarest, qui relie la mer du Nord à la mer Noire.



Armes

Les chasseurs disposeront de dix sortes d'armes: l'ail, les balles sacrées, les chiens, le crucifix, le poignard, l'eau bénite, le pieu, le fusil, l'hostie, et le pistolet. Il y en a trente en tout, trois de chaque type. Elles sont en plus des trois tactiques de base que possèdent les Chasseurs: la fuite, l'esquive, ou le coup de poing. En cas d'affrontement avec des malandrins (tziganes, serviteurs) ou avec le comte lui-même, chacun choisira une option, et celui des deux côtés qui aura l'initiative appliquera les résultats sur son tableau. Les Chasseurs peuvent avoir jusqu'à trois armes à la fois.
Il va sans dire que si de jour, à la façon d'un homme ordinaire, Dracula ne peut utiliser que l'un des trois choix possibles (la fuite, l'esquive, et le coup de poing), il se transforme par contre la nuit en un redoutable combattant, disposant de cinq options supplémentaires (force, hypnose, crocs, brume, et chauve-souris).
De jour comme de nuit, l'arme suprême pour venir à bout du comte Dracula reste le pieu. L'ail l'empêchera de s'enfuir; l'eau bénite et les balles sacrées l'affaibliront grandement, ainsi que le poignard, dans une moindre mesure; l'hostie divine permettra à un chasseur de fuir, et le crucifix le fera hésiter. Fusils et pistolets sont plutôt réservés aux brigands que le Comte placera en embuscade.

Cartes événements

Il y en a soixante, 37 à l'avantage des Chasseurs (dont 17 à jouer immédiatement, et 20 qu'ils pourront éventuellement garder en réserve), et 23 à l'avantage de Dracula (dont 6 à jouer immédiatement).
Note: dans la version française du jeu, l'une des cartes MISHAP (RETARD) a été remplacée par une carte intitulée BLASPHEME: "Dracula envoie un de ses sbires afin de détruire une hostie divine placée sur une ville. Le marqueur hostie posé sur le plateau et le pion-arme du Chasseur sont immédiatement défaussés".
Quelques cartes ont une grande importance. Il s'agit pour Dracula d'ORDRE DEMONIAQUE, qui lui permet de réarranger les pions-rencontres déjà placés sur la carte, et ainsi d'éventuellement repositionner ses petits vampires dans des positions plus confortables, et de POUVOIR DEMONIAQUE, qui annule l'effet d'une carte des Chasseurs (par exemple, un REPORTAGE). La carte EVASION, à jouer immédiatement (mais secrètement!) permet, elle, au Comte de se

téléporter. Si son choix est judicieux, il laissera les Chasseurs sur sa première piste tandis qu'en toute sécurité, il pourra déposer son engeance maudite dans une région déjà fouillée.
Pour les Chasseurs, la carte HYPNOSE permet (deux chances sur trois), si un joueur porte sur sa fiche la marque des crocs du monstre, de connaître l'emplacement de Dracula (c'est le début de la fin) et son prochain déplacement.
La carte CHANCE annule une carte du Comte, par exemple POUVOIR DEMONIAQUE ; AGENTS EN MER porte à la connaissance des chasseurs, et ce jusqu'à la fin de la partie, tout déplacement de Dracula en mer.
Les cartes ECLAIREURS et REPORTAGE, qui ponctueront le déroulement de la partie, dévoileront l'emplacement possible du Comte ou celui de ces créatures.

Pions-rencontres

Il y en a soixante. On compte quatre meutes de LOUPS, neuf TZIGANES (trois armés de poignard, quatre armés d'un pistolet et d'un poignard, et deux armés d'un fusil et d'un poignard), deux groupes de PAYSANS superstitieux, quatre nuées de CHAUVE-SOURIS, deux épidémies de PESTE, trois meutes de RATS, huit zones de BROUILLARD, huit zones de TEMPETE, huit SERVITEURS, deux FAUSSES RUMEURS, et dix VAMPIRES.
Les rencontres les plus dangereuses sont les Tziganes, qu'on ne trouvera que dans la zone Est. Ils affaibliront les Chasseurs et ne quitteront la place que leur a indiqué le Comte que les pieds devant. Très gênants aussi, les Paysans et les Fausses Rumeurs, qui dépouilleront les Chasseurs de leur réserve de cartes Evénement ou de leurs armes. Le Brouillard pourra efficacement paralyser un Chasseur et la Peste l'affaiblir.
Le comportement d'un Serviteur est pour le moins aléatoire: il peut aussi bien se battre, retarder, gêner, voler, ou espionner les Chasseurs, que s'enfuir sans demander son reste ! Placées sur des carrefours stratégiques, les chauve-souris permettront au Comte de rester caché et mieux encore, d'envoyer où il le voudra le Chasseur qui les découvrira. Rats, Loups et Tempêtes sont à peu près inefficaces...
Les vampires, mignons du Comte, sont très fragiles. Hosties ou Crucifix les inhibent, et combinés avec soit un pieu, soit un poignard, les condamnent.

CONSEILS DE JEU

Dracula

Le Comte devra déployer toute sa ruse pour gagner. Les premiers tours seront cruciaux, car il n'a pas encore de cartes et il y a toujours le risque qu'un evénement l'oblige à se dévoiler.



Le comte aura intérêt à se placer d'abord là ou personne ne viendra le chercher, là ou il pourra cacher ses héritiers: l'Irlande, le Pays de Galles, la Sardaigne, par exemple. Ensuite, il est une bonne stratégie qui consiste à suivre un Chasseur et à ne placer des pions-rencontres que dans des villes qu'il aura déjà visité.
Le Comte devra quand même prendre garde à ne pas indiquer trop ostensiblement les chemins qu'il emprunte. Ainsi, rien ne l'oblige à laisser une rencontre dans une ville qui reçoit sa visite.
Enfin, Dracula devra à tout prix éviter l'affrontement. Sa meilleure arme, c'est son invisibilité. Tout combat ne devra être provoqué que dans des conditions optimums (contre un Chasseur désarmé, par exemple, et isolé de surcroît). C'est ainsi que toute la finesse du jeu de Dracula réside dans la combinaison de ses cartes Evénement et de ses pions-rencontres. Par exemple, s'il sent qu'il va être rattrapé sur une ville, Dracula aura intérêt à y déposer un pion Chauve-Souris. S'il sait que le Chasseur qui va le rejoindre ne possède ni pistolet, ni fusil, il pourra plutôt y placer un affreux Tzigane. Ou encore... S'il a décidé d'affronter le Chasseur, il pourra y déposer un de ses précieux vampires, surtout s'il a dans les mains les cartes SEDUCTION et HEURE DES TENEBRES.

Les Chasseurs

Ils devront, dans la mesure du possible, évoluer séparés. D'abord parce que c'est de cette manière qu'ils quadrilleront le mieux leurs zones de recherche, et ensuite parce que les pions-rencontres placés de ville en ville par le Comte sont d'autant plus efficaces qu'il y a de Chasseurs qui s'y font attraper.
Il s'agira de placer le plus rapidement possible des hosties consacrées à des endroits stratégiques, comme les grands carrefours de la zone ouest (Strasbourg); le placement combiné de deux hosties, une sur Strasbourg, une sur Zürich, peut se révéler très gênant pour Dracula, obligé pour contourner cette barrière de passer soit par Marseille, soit par Cologne.
Pour fermer les Balkans, l'idéal est de placer des hosties sur Munich et Prague (ou Vienne), bien que la combinaison Zagreb-Budapest puisse faire l'affaire.
Pour fermer l'Espagne, il suffira de placer une hostie pour Saragosse, et pour fermer l'Italie, une sur Florence.
Tant que les Chasseurs n'auront pas une idée précise de l'endroit où se

situe le monstre, ils devront tout faire pour épuiser les cartes Evénements, afin que soient jouées des cartes comme REPORTAGE ou ECLAIREURS. Une fois que le filet se sera resserré, il faudra alors ne plus tirer de cartes (une EVASION serait catastrophique), mais plutôt optimiser les combinaisons d'armes: Ail et Pieu sont indispensables.
S'ils n'ont jamais intérêt à provoquer un affrontement avec le Comte ou ses servants lorsqu'ils n'ont pas les armes adéquates, les Chasseurs ne devront par contre jamais laisser un vampire derrière eux, quitte à interrompre leur battue. Il s'agit peut-être du dernier vampire avant la victoire de Dracula.
C'est au professeur Van Helsing, avantagé par rapport à ses amis face au Comte, qu'il reviendra de porter le coup de grâce. En effet, de jour, en escomptant qu'Abraham Van Helsing dispose d'un pieu, de chiens, et d'une (ou de deux) cartes PLAN D'ATTAQUE, les chances de survie de Dracula sont faibles, surtout si Van Helsing est rejoint par le docteur Seward ou Lord Godalming. Ce dernier est par contre défavorisé face au Comte. Qu'il prenne garde, il en est la victime désignée !
Au delà du but du jeu, AMUSEZ-VOUS ! Ce conseil s'adresse à tous les joueurs. Avec son écran, ses figurines, ses fiches de personnage, ses points de vie, ses armes diverses, ses règles d'initiative, vous avouerez que LA FUREUR DE DRACULA a un habillage très "Jeu de Rôle". Que chacun des joueurs incarne, dans son comportement comme dans son jeu, l'attitude du personnage qu'il manie, et cela suffira pour que vos parties prennent un relief unique. LA FUREUR DE DRACULA est un jeu très coloré.

POINTS DE REGLES

Sur les tirages de nouvelles armes par les Chasseurs, la règle n'est pas très claire. Que ces tirages se fassent suite à l'arrivée dans une ville ou au sacrifice d'un tour de jeu, il ne devra JAMAIS y avoir plus de trois armes dans les mains d'un Chasseur. Et pour en piocher de nouvelles, il faudra toujours se défausser D'ABORD. Les armes défaussées, de même que les cartes, sont portées à la connaissance du joueur-vampire.
A propos des rencontres Chasseurs-Serviteurs: si un Chasseur pénètre dans une ville où se terre un serviteur de Dracula, la fouille ne débouchera sur une rencontre (armée!) que si le joueur-vampire tire un "1" lors du jet de dé déterminant l'attitude de son séide.
Le joueur-vampire appliquera les autres résultats sans pour autant révéler la présence de son agent.
Il n'est rien précisé dans les règles sur la rencontre d'un GROUPE de Chasseurs et d'une meute de rats noirs et féroces. On considèrera que chaque Chasseur doit se débrouiller tout seul (les chiens ne défendront que leur maître).

REGLES OPTIONNELLES

En début de partie

Dracula se place sur sa Table de stratégie et de déplacement AVANT que les Chasseurs n'aient eux-mêmes déterminés leurs positions de départ. Cela pour éviter que le Comte ne se rue dès le premier tour sur le pauvre Lord Godalming (qui n'a qu'une seule arme en sa possession à ce stade de la partie, et qui est pénalisé face à Dracula) pour lui faire un sort. Par contre, les Chasseurs ne pourront se placer que dans une grande cité, reliée de surcroit à un réseau ferroviaire.

Séquence de jeu

Les Chasseurs jouent simultanément, après Dracula. C'est valable pour leurs déplacements, et leurs phases d'action respectives.
Ce changement de règle est surtout valable pour des parties réunissant quatre joueurs. Cette modification implique un jeu plus personnel de la part des Chasseurs, et il accélère le déroulement de la partie. Enfin, il crée un certain suspense et met de l'ambiance.

Rencontres

La règle indique que seuls les Vampires et les Tziganes ne sont retirés de la carte qu'après avoir été détruits, et que les autres pions-rencontres sont défaussés après utilisation.
En fait, rien n'oblige à le faire... Pourront donc subsister sur le tableau de Dracula (les joueurs pourront prendre bonne note de leur emplacement) les marqueurs Peste (dans la zone Est), et Serviteur (sauf si ce dernier, sous l'emprise d'une folie meurtrière, a trouvé la mort pour avoir voulu affronter un Chasseur). Bien entendu, nul besoin d'appliquer cette règle optionnelle si vous jouez avec les quinze cartes supplémentaires que TATOU vous propose, cartes qui sont à DECOUPER AVEC SOIN !!! Il y a aussi une seizième carte, CHEVAUX SAUVAGES, qui est en fait une carte destinée à Dracula, et qu'une erreur a transformé en carte destinée aux Chasseurs dans la boîte française. L'erreur est maintenant réparée.

Pour conclure, quelques mots sur la légende du vampire.
Côté littérature, le genre a été lancé en 1819 avec une nouvelle de John Polidori. Ses oeuvres majeures sont "Carmilla" de Joseph Sheridan Le Fanu, et "Dracula" de Bram Stoker. Mais il y a des centaines de romans ou le vampire est présent.
Côté cinéma, il y a aussi de très nombreux films, presque tous tirés à l'origine d'un des deux livres cités ci-dessus. Citons parmi les plus célèbres VAMPYR (1932) de Dreyer, et ET MOURIR DE PLAISIR (1958) de Vadim, qui adaptent "Carmilla". Le Comte apparaît lui beaucoup plus tôt sur grand écran avec NOSFERATU (1922) de Murnau, le DRACULA de Tod Browning (1931), etc, etc.

Enfin, sachez que le vampire est appelé brucolaque ou vroucolaque en Grèce, vourdalak en Serbie, nosférat en Roumanie, et Oupire en Pologne. Il est assimilé aux goules et autres lamies en Orient et aux bruxsas au Portugal.

Xavier Blanchot

LA FUREUR DE DRACULA

NOUVELLES CARTES

