# TATOU

4

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



HAWKMOON
RUNEQUEST
STORMBRINGER
TANK LEADER
EXCALIBUR
KRYSTAL

40F TATOU 4 JUILLET - AOUT 1990 ISBN 2 - 906 897 - 13 - 2



# Le Roi Arthur

Deuxième jeu de plateau consacré par Oriflam à la Table Ronde, le **Roi Arthur** vous invite à incarner un de ces preux chevaliers qui deviendront légendaires : Lancelot, Galahad, Perceval... Quêtes épiques, joutes héroïques, combats audacieux seront votre lot quotidien. Au fil des ans, vous devrez vous couvrir de gloire et faire preuve de grandeur pour avoir enfin votre place à la Table Ronde. Il vous faudra alors conquérir de haute lutte des alliés fidèles à votre cause, alors qu'intrigues et trahisons ébranlent le règne d'Arthur et qu'éclate la guerre civile. Car de cet univers trouble et violent naîtra le futur Roi d'Angleterre. Peut-être vous !

ORIFLAM

**Jeu de plateau pour 1 (jeu en solitaire) à 6 joueurs**

# Sommaire

XUup mini-release

TATOU N° 4. Bimestriel. Juillet - Août 1990. Publié par ORIFLAM. SARL au capital de 270 000 F, immatriculée au RC de Metz n° 339 990 517 APE 5401. ORIFLAM : 132, Rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Rédacteur en chef : Eric Simon. Maquette : Studio Perspectives. Couverture : Guillaume Sorel. Promotion et Publicité : Wilma Moens. Impression : IGD Nancy. Dépôt légal à parution. Comission Paritaire : en cours. N° ISBN 2-906 897-13-2.


## HAWKMOON

**6 Les Humanistes**
*par Tristan Lhomme. Illustrations de Frantz.*

**9 Scénario : Un petit boulot sans histoires...**
*par Tristan Lhomme. Illustrations d'Alain Gassner.*

## EXCALIBUR

**14 Arthur et ses preux chevaliers**
*par Philippe Butin. Illustrations de Christine Millard.*

## RUNEQUEST

**18 Refuge**
*par Guillaume Fournier. Illustrations de Guillaume Fournier.*

**24 Scénario : Le Coeur des Démons**
*par Frédéric Weil. Illustrations de Guillaume Sorel.*

## STOMBRINGER

**32 Les Seigneurs de la Loi**
*par Jean Michel Ringuet. Illustrations de François Pardot.*

**38 Scénario : Sang Royal**
*par Jean Michel Ringuet. Illustrations de Guillaume Sorel.*

## TANK LEADER

**47 4 Scénarios**
*par Frank Stora et Armand Berger.*

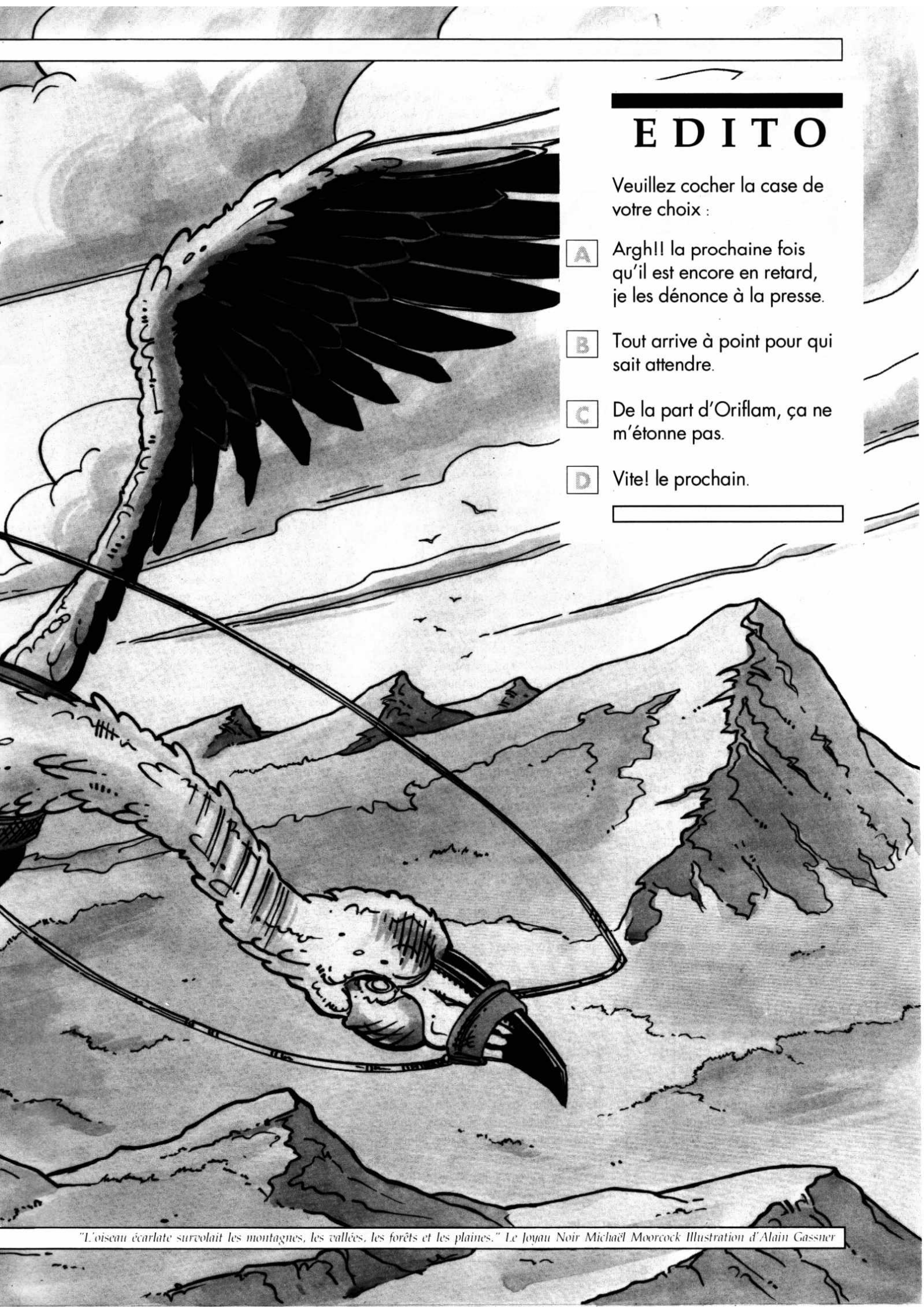
## KRYSTAL

**50 Nouvelles cartes**





GASSNER 90



# EDITO

Veuillez cocher la case de votre choix :

- [A] Argh!! la prochaine fois qu'il est encore en retard, je les dénonce à la presse.
- [B] Tout arrive à point pour qui sait attendre.
- [C] De la part d'Oriflam, ça ne m'étonne pas.
- [D] Vite! le prochain.

*"L'oiseau écarlate survolait les montagnes, les vallées, les forêts et les plaines." Le Joyau Noir Michaël Moorcock Illustration d'Alain Gassner*

# LES HUMANISTES



*Tous les scientifiques du Tragique Millénaire n'appartiennent pas au type "savant fou". Il reste beaucoup d'esprits éclairés, comme Noblegent. Quoi d'étonnant alors à ce que l'on assiste à la création de "sociétés savantes", comme celle des Humanistes.*

## Les Principes

*"... je jure de faire tout ce qui sera en mon pouvoir pour aider l'humanité à sortir de la barbarie, d'aider et de servir les malheureux, de ne jamais utiliser la science à des fins perverses et de lutter contre ses abus partout où je les rencontrerai. Que la vengeance de la Société s'abatte sur moi si je venais à y manquer..."*

Extrait du serment d'allégeance des nouveaux membres.

Ces principes font l'unanimité. Les statuts de la société n'ont été modifiés que sur deux points depuis sa création.

A l'origine, les mutants étaient considérés comme des humains à part entière. Par la suite, les membres germains ont élevé des protestations. Devant le risque de schisme, les Sept Fondateurs ont décidé de laisser chaque membre décider en "son âme et conscience" du statut des mutants. Certains les protègent, d'autres les traitent en esclaves, à la "Dr Moreau". Il est de toute façon interdit d'en créer de nouveaux.

Primitivement, la fabrication des armes était interdite. Aucun des membres n'a jamais respecté cette disposition, et les Sept ont fini par l'abroger.

## L'Organisation

Les Humanistes sont nés de la rencontre fortuite de six érudits partageant les mêmes idéaux, chez la baronne de Burgg. De ce foyer, la société s'est rapidement répandue dans tous les centres de culture européens, d'Heid'bergge à Madrid. Avant l'invasion, elle comptait environ 500 membres.

Ce n'est pas une société secrète, même si dans certaines régions la situation politique la contrait à la clandestinité. La plupart des érudits et des scientifiques d'Europe en ont entendu parler et croient connaître l'identité de certains membres. Il suffirait d'une petite enquête pour exposer le groupe au grand jour.

Sa structure est assez souple. Un spécialiste d'un domaine connaît le nom de tous les autres membres travaillant dans ce domaine. S'il a besoin d'un expert dans un autre secteur d'activité, il écrit à Brugg pour recevoir une liste de contacts. Les membres les plus riches payent une contribution, qui servira à financer les chercheurs les plus pauvres.

La Société est principalement une structure d'échange : idées, points de vue, matériel et conseils, circulent d'un bout à l'autre de l'Europe grâce au réseau de messagers mis sur pied par les Sept : des serviteurs de confiance, rapides, fiables et discrets.

Tous ne sont pas humains : il est parfois plus avantageux, surtout dans les régions peu sûres, de confier le transport à des robots ou à des animaux "bricolés".

Les Sept Fondateurs ne régissent pas la société. Ils se contentent de centraliser les découvertes effectuées dans leur spécialité et d'en publier la synthèse. D'autre part, le Conseil des Sept se tient chaque année chez l'un d'eux. Il décide de la répartition des fonds et surtout des admissions.

La Société est en effet très stricte sur ses idéaux. Pour avoir une chance d'être admis, il faut les accepter sans réserves. L'originalité de la pensée scientifique du candidat intervient seulement ensuite. Le passé du postulant est épluché par les Censeurs, qui donnent un "avis" aux Sept (leur jugement est toujours décisif). Les Censeurs sont des membres itinérants, dotés d'un esprit curieux (certains préfèrent dire que ce sont de maudits fouinards). Ils sont extrêmement perspicaces et se trompent rarement.

Toutefois, malgré leurs précautions, il arrive que des "brebis galeuses" se glissent dans la société. Dans ce cas, on demande à "l'envieux" de bien vouloir démissionner. Ses souvenirs seront effacés par un traitement hypnotique. En cas de refus, la société envoie deux avertissements, à un mois d'intervalle. Ensuite, on "coupe la branche" : le réfractaire est retrouvé mort dans son lit, une expression heureuse sur le visage. Parvient-on à ce résultat par le poison ou par une onde, mystère...

Mais de tels extrémités sont rares. La plupart des membres justifient la confiance que l'on a placé en eux. Généralement, ils entrent dans la société par idéalisme, poussé par une foi naïve (très "savant julevernien") dans la Régénération de l'Humanité par le Progrès. Après un peu de pratique, ils deviennent plus pragmatiques, lucides et souvent un peu amers. En effet, force est de constater que, globalement, l'espèce humaine n'a pas envie d'être recivilisée. On ne compte plus les membres brûlés vifs comme "sorciers" par la populace, ou exécutés comme éléments subversifs par les autorités.

Alors, ils se contentent de travailler chacun dans leur coin, introduisant de petites modifications "ponctuelles" partout où ils peuvent. Ils ont notamment créé un corps "d'instituteurs-voyageurs", chargés d'alphabétiser les paysans, une couverture idéale pour les Censeurs.

En attendant une heure de gloire hypothétique, ils se consacrent à leur science. Il s'agit en priorité d'en développer des applications utiles pour des populations souffrantes et misérables. La plupart des travaux concernent l'agriculture et la médecine. Un biologiste tentera par exemple d'obtenir un blé mutant permettant 3 récoltes par an. La plupart des projets sont assez prosaïques, à la mesure des compétences des chercheurs.

"Symphonie de l'Apocalypse" de Donden Pringgen. De telles productions ont une utilité immédiate : elles rapportent de l'argent, et permettent d'alimenter le secteur scientifique...

## Le Monde Extérieur

La société est portée à dénoncer publiquement les abus des dirigeants, et surtout les absurdes guéguerres entre seigneurs locaux. Elle n'est donc pas très aimée des autorités en général.

seurs.Le gardien du Savoir de Gênes s'immola par le feu. Sa bibliothèque brûla avec lui. L'ex-Poète de Cour de la Principauté de Lyon publia un recueil de libelles subversifs. Il finit crucifié, après 6 mois de tortures. Malan de Zagrb prit le maquis avec ses disciples et le prototype d'un "inverseur d'entropie", qui ne fonctionna jamais. Malan n'en porta pas moins des coups très durs à l'Empire...




Il y a parfois des exceptions, sous forme d'opérations beaucoup plus ambitieuses. Par exemple, l'Alchimiste-Généticien Jnsen, qui a tenté de découvrir un antidote universel à toutes les maladies. Les fragments de ses travaux réchappés de l'Invasion montrent qu'il avait redécouvert les virus, et trouvé les vaccins de la Pourriture Verte, du Mal Ardent et de la Simiose (une maladie qui provoque une "involution", le malade se transformant peu à peu en une créature apparentée à l'Orang-Outan).
Les sciences exactes ne sont pas seules en cause. Tous les secteurs de la Connaissance sont concernés. Ainsi, la Société a patronné à plusieurs reprises des missions d'exploration dans des contrées oubliées : l'Oural, l'Afrik... et bien sûr, la prospection dans les ruines du Millénaire Tragique, la science procédant plus par "redécouverte" que par inventions original. Les Arts aussi se sont vus mettre à contribution, sous forme d'une floraison d'oeuvres à caractère éducatif, pour les masses, mais aussi d'oeuvres novatrices, comme la

Dans certaines parties d'Europe Centrale et du Moyen-Orient, la société est hors-la-loi, et les recherches se poursuivent dans la clandestinité. Dans les autres pays, l'attitude des maîtres varie de l'ignorance aux tentatives de "récupération" (tout membre acceptant une charge officielle sans avoir l'aval de la société est exclu).
D'autre part, beaucoup de savants les jalousent. On ne compte plus les tentatives "d'espionnage scientifique", et de sabotage de leurs recherches, par pure malveillance.
Et puis, il y a le Ténébreux Empire... Il est à l'opposé de toutes les valeurs de la Société. La Granbretanne a multiplié les tentatives d'infiltration et d'assassinat, sans succès notable. Par la suite, l'Empire tenta de kidnapper les savants pour les forcer à travailler pour Huon. Cette politique fut remplacée par l'extermination pure et simple quand Mysyya Landton, qui prétendait s'être ralliée, réussit à faire sauter la moitié du Temple de la Vipère.
La plupart des membres firent ce qu'ils purent pour lutter contre les envahis-

## Enigmes

Il semble que certains des sociétaires aient eu accès à des ouvrages de philosophie politique des XX et XXIème siècle. Certaines rumeurs font état d'un projet de "perfectionnement politique", mis sur pied par les Sept, qui se serait étendu sur plusieurs générations. Il aurait visé à éliminer la féodalité en favorisant les regroupements territoriaux "pacifiques", notamment par le biais de mariages soigneusement calculés. Il est certain que la réalisation commençait à peine lors de l'Invasion...
Après l'écroulement de l'Empire, "la plupart des pays d'Europe devinrent des républiques". Comment a-t-on pu passer du XIV au XXème siècle en quelques mois ? Est-il possible que dans le chaos qui suivit la rébellion de Méliadus, les membres de la société se soient emparés des leviers de commande pour imposer leurs idéaux un peu partout ?
Et dans ce cas... autre chose se dessine derrière : l'ombre du Bâton Runique. Le Maître de l'Histoire aurait créé

la société pour préparer l'avenir, lancé les granbretons sur l'Europe pour briser les cadres féodaux existants, déclenché l'action de la saga pour éradiquer la peste granbretonne, et enfin laissé la Société en retirer le bénéfice.

**Question :** La société a-t-elle été consciente du rôle qu'elle jouait ? On prête à certains des Sept de mystérieux voyages. Vers Dnark ?

**Question :** Quels autres fers le Bâton Runique garde-t-il au feu ? La phase "république" ne serait-elle qu'une transition vers un autre stade ? La crise économique généralisée, accompagnée d'une "réaction" venant de la noblesse dépossédée, et surtout les sentiments pro-granbretons de la jeunesse qui n'a pas eu à souffrir de leurs atrocités, assombrissent les années post-impériales et semblent accréditer cette hypothèse...

## Les Sept Fondateurs

Ils sont présentés ici à titre d'exemple de ce que peuvent être les membres de la Société. En dehors de leurs fonctions, rien ne les distingue des autres. Ce ne sont pas et de loin, les meilleurs spécialistes de leur domaine.

Dans vos scénarios, ils pourraient servir d'Employeurs (ficelle archi-usée, mais toujours efficace), de Victimes des complots des Seigneurs Ténébreux, et pourquoi pas, d'Adversaires (Les PJs et eux peuvent fort bien convoiter la même chose). Dans ce dernier cas, souvenez-vous que ce sont des ennemis chevaleresques, qui ne tuent qu'en dernier recours, et seulement après avoir épuisé toutes les autres possibilités.



*Vroad Raviex.*

**La Baronne Danna Virgga de Brugg.**

Une frêle jeune femme, qui a abandonné toutes ses responsabilités politiques pour animer la société. Mathématicienne, poète et métaphysicienne, ses ouvrages tentent d'unifier ces trois éléments. Elle est réputée pour sa grande hospitalité. Son palais de Brugg (une petite ville à 300 km au Sud-Est de Parye), est une ruche bourdonnante d'activité. Elle emploie une foule de scribes et d'experts pour la rédaction des synthèses annuelles.

**Le Vicomte Tylla.**

Supervise tout ce qui concerne les machines. C'est un homme entre deux âges, au tempérament bougon. Il s'est installé dans des ruines (à 80 km à l'Est de Parye), et y travaille à la mise au point de machines volantes capables de contrer les ornithoptères. Il sera assassiné par un agent du Ténébreux Empire avant d'avoir abouti.

**Vroad Raviex.**

Il "chapeaute" le département artistique. Poète et dramaturge à ses heures, ce gros homme toujours mal vêtu est surtout réputé pour son esprit caustique. Il réside à Parye. Il a refusé d'être précepteur du Prince Héritier pour être libre de voyager. Il est souvent par monts et par vaux. On le voit fréquemment à Château-Airain.

Il disparaîtra au cours de l'invasion, quelque part dans l'est de la France.

**Haël.**

On ne sait guère de choses sur lui. Il vivait près de Rouen et supervisait les recherches botaniques et vétérinaires de la société. Il avait la réputation de collectionner les peintures anciennes. Lui et ses travaux disparaîtront à la chute de la Normandia.

**Dame Tals Amreya.**

Peintre et linguiste, elle a beaucoup voyagé jusqu'à ces dernières années. Depuis peu, elle se cloître sur un îlot rocheux de la côte bretonne. D'aucun murmurent qu'elle aurait attrapé la peste, ou pire. Elle a mis sa réclusion à profit pour mettre sur pied les statuts "politiques" du groupe. Le commando granbreton chargé de la récupérer trouvera l'île déserte. L'un d'eux croira voir un petit vaisseau filer vers l'Ouest...

**Le Vidame Beollin.**

C'est un vieil érudit qui se charge des recherches chimiques (centrées sur les pesticides et les engrais). Ilest également le trésorier et l'archiviste du groupe. C'est un bourreau de travail, capable d'épuiser cinq scribes en une seule séance de dictée. Ses notes seront détruites par le feu lors de la prise de sa citadelle de Toulouse. Il gagnera l'Hispanyie.



**Alia Rinn.**

Une femme au maintien sévère, qui s'occupe de tous les projets médicaux. Elle est constamment débordée. Elle réside à Niss, la principale ville de la Provence. Ignorant les protestations des délégués germains, elle a pris sur elle de s'occuper des mutants. L'un de ses principaux conseillers est d'ailleurs vert et écailleux. Elle disparaîtra dans les sables mouvants, en tentant de se réfugier à Château-Airain, après la chute de sa ville.

**Tristan Lhomme**

# Un petit boulot sans histoires...



*Quelque part en France, peu avant l'invasion.*

*Après leurs dernières aventures, les PJ ont trouvé refuge dans la petite ville d'Arrar. Les distractions n'y sont pas plus couteuses que partout ailleurs, mais c'est fou ce que l'argent file quand on n'y fait pas attention. Les PJ en arrivent vite à leurs dernières piécettes. Ils commencent sans doute à penser à un déménagement à la cloche de bois, quand, Séguelon, l'aubergiste leur propose "un travail facile et bien payé".*

Aktor Trouvcoeur, son collègue de "la Tête d'Ours" héberge actuellement un vieux paysan grièvement malade. Son état ne l'empêche pas de vouloir absolument rentrer chez lui au plus vite. Mais il faudrait des porteurs pour le transporter...
Aux PJ de se rendre à "la Tête d'Ours" et de prendre contact avec Efra, le malade. C'est un vieillard ratatiné, qui parait très affaibli. Il refuse énergiquement le secours d'un médecin, sous prétexte qu'il n'a jamais été malade de sa vie. Il conserve encore tout son mauvais caractère, surtout son avarice. Il propose d'abords aux PJ un prix dérisoire pour l'escorter à son village, Val-Gris. Si les PJ marchandent, il cédera, non sans moult protestations.
Laissez 48 heures aux PJ pour préparer le trajet, acheter une litière et se renseigner sur les périls de la région. Ils sont plutôt réduits: les Granbretons se contentent pour le moment d'occuper Bord'Eau, et les Seigneurs de la Guerre sont en trêve.
Le matin du rendez-vous, ils trouveront une grande agitation à "la Tête d'Ours". Quelqu'un s'est introduit dans la chambre d'Efra par la fenêtre (les traces d'effraction sont très visibles). Le vieillard a disparu. Pas pour longtemps. Peu Après, les PJ apprendront qu'un cadavre a été trouvé dans l'abattoir municipal. Efra, évidemment. S'ils se dépêchent, ils peuvent se rendre sur les lieux du crime assez tôt pour découvrir des indices. Sinon, ils devront reconstituer la scène d'Après les témoignages...

## Les faits

Depuis des temps immémoriaux, une légende raconte que le village de Val-Gris serait bâti sur, ou près d'un immense gisement de "pierre de feu", réputée pour donner d'immenses pouvoirs à qui la possède. Le conte a suscité des centaines de vocations de chasseurs de trésor. Finalement le vieil Efra l'a découvert par hasard. Il a prélevé un échantillon de "pierre", et l'a porté à la ville, pour avoir l'avis d'un savant. Il a passé ses derniers jours à faire la tournée des "alchimistes" d'Arrar, avant de tomber malade, victime de sa trouvaille... En fait de "pierre divine", son vestige provient d'une décharge où les inconscients d'avant la Pluie de Mort entreposaient les déchets radio-actifs issus des centrales nucléaires qui couvraient alors l'Europe. Efra serait mort d'une leucémie foudroyante d'ici un mois, mais il a hâté lui même sa fin. Un soir, dans une taverne, il a fraternisé avec un étranger sympathique. Une fois convenablement imbibé, il lui a raconté la plus grande partie de l'histoire. Le hasard faisant mal les choses, le "sympathique étranger" se trouvait être Tranda le Noir, l'un des principaux lieutenant du "Tortionnaire", un seigneur de la guerre. Tranda s'est dépêché, avec le concours de la pègre locale, d'enlever d'Efra et de récupérer la pierre. Au passage, il a un peu "cuisiné" Efra, pour lui faire avouer l'emplacement du "trésor". Sans succès. Ensuite Tranda est parti (avec le fragment de "pierre de feu"), avertir le Tortionnaire.

# ACTE 1 - ARRAR

## Premiers Eléments

**A "la Tête d'Ours".**
Aktor Trouvcoeur expliquera que Efra s'était installé ici depuis 10 jours, qu'il payait sa chambre sans faire d'histoires, et qu'il était tombé malade il y a trois jours. A son arrivée, il lui avait aussi demandé les noms des principaux "savants" de la ville. L'aubergiste lui avait donné six noms.
La servante chargée de faire les chambres ajoutera ceci : Efra portait une petite bourse en cuir, attachée à son cou par un lacet de cuir. Il semblait y tenir beaucoup. Il ne s'en est même pas séparé le jour où il a pris son bain (avant de commencer sa tournée de visites. Il a refusé l'eau chaude ça représentait 20 sous de supplément).

**Le corps.**
Si les PJ font vite, ils le trouveront encore à l'abattoir. Sinon, il sera transporté au Temple de l'Unique. Les religieux le jetteront à la fosse commune le lendemain.
Il a été torturé - l'abattoir est bien fourni en couteaux et tenailles. Après sa mort, il a été suspendu à un croc de boucher. Un examen attentif (Médecine avec 20% de malus) permettra de repérer une sorte d'abcès sur la poitrine. La chair a un aspect étrange à cet endroit: blanchâtre et comme blet. un jet de "Monde Ancien" réussi donnera à penser que ce pourrait bien être la cause de sa maladie. Cela semble être l'oeuvre d'un poison du Millénaire Tragique...

**L'abattoir.**
C'est l'un des édifices les plus vastes de la ville. Toutes les bêtes destinées à la consommation y sont abattues selon des "rites" spéciaux. Ces rites remontent à plus de 1000 ans. Ils étaient destinés à repérer les bêtes porteuses d'un virus mutant responsables de terribles épidémies. Les bouchers ont oublié la nature réelle des "rites", mais respectent la forme- on peut les voir penchés sur des carcasses de microscopes, prélevés des échantillons sanguins qu'ils n'analyseront etc...

Le corps a été trouvé dans une des salles "de préparation" où les carcasses sont dépecées.
Les PJ sont reçus par Fran, un jeune boucher qui a la responsabilité de la salle. Il est très ennuyé : il a peur que ce meurtre nuise à sa carrière. Fran autorise les PJ à interroger ses assistants. Tous affirment ne rien savoir. Mais l'un d'eux, Nikla, est visiblement inquiet et nie savoir quoi que ce soit.

**Nikla.**
Nikla ne résistera pas à un interrogatoire poussé. Il n'a "rien" à se reprocher: il a juste donné sa clé à un ami, qui voulait voir "à quoi ressemblait un abattoir". Son ami s'appelle N'nri, et vit dans le Quartier Nord.
La milice menera une enquête superficielle. Le Sergent-d'Armes Diafron, un grand moustachu obtus, se convaincra très vite de la culpabilité de Nikla, et le jettera en prison. (Il sera possible de le faire libérer, moyennant une somme rondelette).

**L'Emmuré**
Si les PJ fouinent autour de l'abattoir, ils remarqueront un puits surmonté d'une coupole en pierres grossières. Renseignements pris, c'est là que vit un "Saint Homme". Un ermite, qui a choisi de vivre en pleine ville. Il s'est quand même ménagé une meurtrière, par où les gens charitables lui passent parfois à manger... et par où il peut regarder. Or, il est juste en face de l'entrée de l'abattoir. Il ne sera pas facile de s'entendre avec lui. C'est un vieillard famélique, crasseux et qui parait à moitié idiot. Les PJ finiront quand même, à travers moult réticences et obscurités, par comprendre que la nuit dernière, il a vu 4 hommes qui en portaient un cinquième vers l'entrée de l'abattoir. Il en a vu un distinctement, à la faveur d'un rayon de lune: "une face de démon, à demi-rongée par la lèpre hideuse, Messeigneurs. Il n'avait qu'un oeil, l'autre n'étant qu'un gouffre d'obscurité par où il contemple le spectacle de l'enfer". En termes moins poétiques, les PJ sont à la recherche d'un borgne...

**H'nri**
Quand les PJ arriveront chez lui, ils trouveront une veuve éplorée veillant sur le cadavre de son mari. Elle l'a retrouvé mort ce matin, devant leur maison. Un coupe de poignard en plein coeur.
Sa femme, une petite brune fragile et usée avant l'âge, avec trois gosses en larmes accrochés à ses jupes, ira de son petit couplet sur les mauvaises fréquentations de son mari, qui buvait et était toujours fourré au "Coeur Sanglant", une taverne située un peu plus bas, vers les remparts. Il lui semble bien l'avoir vu à plusieurs reprises en compagnie d'un borgne... (NB: le borgne a utilisé H'nri pour se procurer une clé de l'abattoir. Mais il a été pris de scrupules devant ce que ses "amis" faisaient à Efra, et ils l'ont supprimé).

**"Au Coeur Sanglant".**
Un bouge infect, situé au milieu du pire quartier de la ville. Le tenancier est un hercule taciturne. Il affirme ne rien savoir, et si les PJ insistent trop, il les fera expulser.
Les PJ sont tombés en plein nid de guêpes : la taverne sert de Q.G. à la pègre locale, et le Borgne y est bien connu. Il y loge même dans une petite chambre dans les combles.
Si les PJ lui paraissent particulièrement curieux, le tenancier fera tout pour s'en débarrasser. En dehors de la possibilité de leur servir une "cuvée du patron" contenant un somnifère de VIR 13, il peut déclencher une bagarre (un consommateur "ivre" s'en prend au PJ. Un autre fait mine de les défendre -avec l'idée de les poignarder dans le dos à première occasion- et la mêlée




devient très vite générale. S'ils ont laissé échapper quelques informations qui peuvent lui sembler intéressantes, le tenancier pourra aussi les faire enlever - quelques brutes...
Si les PJ paraissent agressifs, toute la pègre se mobilisera contre eux. Après une demi-douzaine d'attentat allant de la chute d'un moellon quand ils passent devant une maison en construction à l'incendie de leur auberge, les PJ devraient conclure que le quartier n'est pas très sain...
Sous la salle, la taverne comprend une cave (avec, conformément à la tradition, une trappe qui donne dans les égouts), et au dessus quelques pièces à l'étage, et la chambre du Borgne. En dehors d'une attaque directe la meilleure possibilité des PJ serait encore de solliciter un rendez-vous avec le Borgne. Jugez du résultat selon les actions entreprises par les PJ. Demandez des jets de Persuasion avec de gros malus, etc...Dans tous les cas, la milice d'Arrar n'interviendra pas, ses capitaines sont corrompus par la pègre.
Le Borgne est un chef de bande, qui travaille en cheville avec les brigands. Il s'occupe notamment d'écouler les objets précieux impossibles à négocier facilement. Parmi ses fournisseurs se trouve le Tortionnaire. Il a reçu ces jours-ci un de ses lieutenants (Tranda) qui a improvisé toute l'affaire d'Efra avec son aide. Il suppose que le vieux connaissait l'emplacement d'un trésor.

**Les Erudits**
Les six érudits consultés par Efra sont assez faciles à trouver. L'aubergiste est ravi, moyennant finances, de leur donner la liste. La plupart ne sont que des rebouteux, avec quelques bribes de connaissances historiques. Ils n'ont vu dans le fragment radio-actif d'Efra qu'un débris sans valeur. Deux d'entre eux ont quand même entrevu la vérité: Neruid le Guérisseur, qui est précipitamment parti en voyage peu Après la visite d'Efra (c'est un Humaniste, et il partit pour Burgg. Il compte mettre sur pied une expédition afin de condamner à tout jamais la décharge. Si les PJ s'attardent à Val-Gris, vous pourrez les introduire pour compliquer la situation).

**Hurrien l'Astrologue.** Un homme encore jeune, très dynamique. Il est assez réticent pour parler de ce sujet. Il lui semble qu'Efra avait mis la main sur un trésor prodigieux... Si on lui parle de la maladie d'Efra, il leur fera une petite conférence sur les "malédictions" qui protègent les oeuvres des Anciens. Il est assez dénué de scrupules, et pourrait essayer de recruter les PJ pour qu'ils récupèrent le trésor. Ou même engager ses propres hommes de main. Là encore, vous avez une occasion de compliquer le cours des événements.

# ACTE II - VAL-GRIS

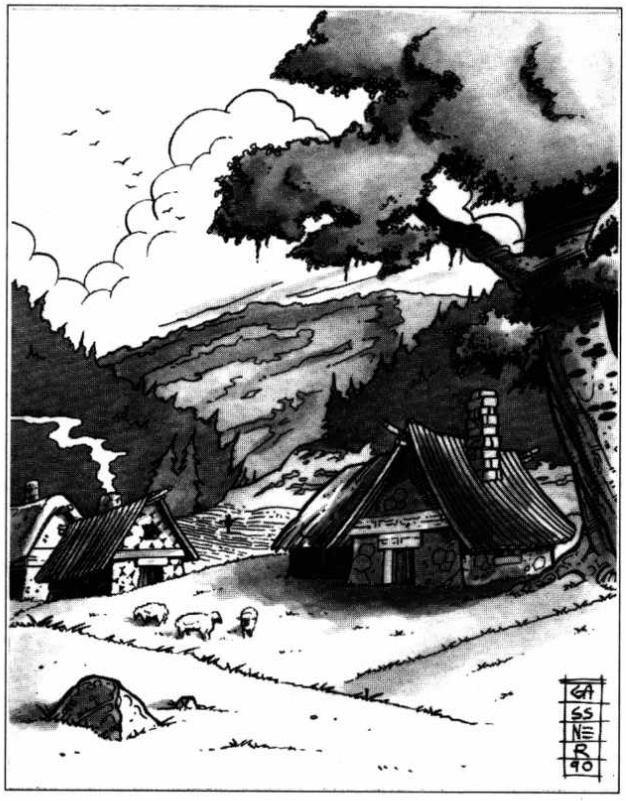
Le voyage prendra 3 jours aux PJ, dans une campagne paisible et verdoyante. A la fin du deuxième jour, ils quittent la route pour s'enfoncer dans la forêt. Elle est formée d'arbres gigantesques et sinistres, qui laissent à peine filtrer quelques rayons de lumière. La végétation peut paraître anormale aux PJ réussissant un jet de pourcentage inférieur à 5 x leur Bonus de Connaissance : les arbres sont trop hauts, et présentent de curieuses déformations...
Ils finissent par arriver à une vallée défrichée. Quelques maisons s'y blottissent entourés par des champs mal cultivés et une ou deux prairies ou paissent des moutons étiques.
Dans un trou perdu comme celui-là, où l'on voit un colporteur une fois l'an, l'arrivée des PJ va faire sensation. Les villageois iront jusqu'à organiser une fête en l'honneur des PJ - mouton à volonté, danses et obligation de raconter quelques-unes de leurs aventures...
A vous de décider de l'ambiance du village. Les PJ ont-ils affaire à une communauté ouverte sur l'extérieur, ou à un trou immonde peuplé d'individus louches, résultat de mariages consanguins et des radiations diffuses ?
De toute façon, les villageois sont fort peu disposés à parler de leurs affaires à des curieux. On les remercie d'avoir pris la peine de venir annoncer la nouvelle de la mort d'Efra (tout en leur laissant entendre que personne ne le regrettera), et on ne s'occupe plus d'eux... Aux PJ de se débrouiller pour gagner leur confiance. Le meilleur moyen reste de se rendre utile : il y a sans doute un infirme et des orphelins à soigner, des moutons à garder, des arbres à abattre,...
Mais il existe un "raccourci" dangereux : se fiancer avec l'une des jeunes filles du village. Mais le PJ concerné a intérêt à être correct et à tenir scrupuleusement ses engagements. Il sera surveillé de près par la future belle-famille, méfiante à souhait. S'il venait à se dérober, il se verra poursuivi pendant des années par les frères, oncles, cousins, etc. de la jeune fille, décidés à le ramener ici...
Quand vous les aurez suffisamment fait mariner, invitez-les à une veillée chez l'un des anciens du village. Ils y entendront entre autres, la légende du trésor.
"C'est un homme du village qui a construit la nef qui a amené le Bâton Runique des étoiles. Les "pierres de feu" sont les débris de la nef. Ils donneront tout pouvoir à qui saura les maîtriser, mais les ignorants périront dans les flammes.
Parmi ces contes, une prédiction affirme que leur découverte précédera de peu la fin du monde. Selon une autre les villageois mourront tous avant qu'elles soient retrouvées. Ceci explique le manque de coopération des villageois!
Nul ne fera aucune difficulté pour montrer la cabane d'Efra.
Elle se trouve à une demi-heure de marche du village, sur une colline. (dite la Montagne du Levant). C'est une baraque en planches, avec un toit de chaume et une petite véranda ou un fauteuil à bascule achève de pourrir. La maison proprement dite est exiguë, sale et sans intérêt. Une petite bergerie à côté abrite des moutons, nombre d'entre eux présentent les mêmes symptômes qu'Efra.
Maintenant c'est aux PJ de diriger les recherches. Les moutons paissent librement sur toute la montagne. Où ont-ils bien pu attraper leur "maladie" ? Amusez-vous à les lancer sur de fausses pistes. Décrivez avec un grand luxe de détails la végétation, les amoncellements de rocs du sommet, les petites sources (on y trouve des poissons qui présentent de curieuses différences avec leurs congénères de l'extérieur - ils sont plus gros et semblent un peu plus intelligents. En tout cas, les pêcheurs reviennent systématiquement bredouilles).
Trouver l'entrée de la "caverne au trésor" demande que la même personne réussisse un jet de "Monde Ancien" et un jet de "Chercher". Rien ne vous empêche d'assouplir ces conditions si vos joueurs ont de bonnes idées. Par exemple, fouiller en priorité les pâturages à moutons...

### Voilà la concurrence !

Alors que les recherches des PJ sont sur le point d'aboutir une petite troupe aux ordres du Tortionnaire investit le village. Il y a 25 hommes, dirigés par un lieutenant du seigneur de la guerre. Ils ont ordre d'occuper le village et d'empêcher ses occupants de fuir. Nersary, le commandant, se conforme strictement aux ordres et oblige ses hommes à s'y tenir.
Normalement, les PJ sont à l'abri dans la cabane. S'ils se sont comportés correctement avec les villageois, ces derniers "oublieront" de parler d'eux à Nersary. Sinon, ils auront la surprise de se voir cueillis au réveil par une dizaine de brutes, puis bouclés dans la maison la plus solide du village (ce qui ne veut pas dire grand'chose. Portes et fenêtres ont une FOR de 12. Les trois sentinelles sont plus coriaces).

### Nersary.

C'est un grand type mince, encore jeune. Il était capitaine dans l'armée de Gascoigne, avant l'arrivée des Granbretons. Depuis Il s'est fait mercenaire, et a échoué chez le Tortion-





naire. Nersary est un homme sensé, et les extravagances de son nouveau maître lui déplaisent profondément. Il continue à obéir, mais avec de plus en plus de répugnance, il est tout disposé à trahir. Si les PJ lui paraissent plus corrects que son employeur, il risquera une ou deux allusions à l'absurdité de toute cette histoire, à la cruauté démentielle du Tortionnaire, etc. Si les PJ savent exploiter l'occasion, ils se feront un allié dans le camp ennemi, un allié décidé à aller jusqu'à l'assassinat si besoin est. S'ils sont prisonniers, Nersary les fera évader. Cependant il ne peut se révolter ouvertement, ses hommes ne le suivraient pas : tous demeurent dévoués au Tortionnaire.
A propos de ces hommes, justement, sortez votre pire collection de sales gueules. Ce sont des soudards, modelés par la guerre et la peur. S'ils ont le choix entre la négociation et le combat, ils choisiront toujours la violence.

**Quelques stéréotypes :**

Peter l'Ancien, le vieux sergent blanchi par de multiples campagnes, dissimule sa cruauté sous un masque de fausse jovialité.
Zak, le petit jeunot pas encore dégrossi, qui hésite dans l'action.
Hekando, la brute immense qui ne se bat qu'à mains nues, où à la rigueur avec un gourdin.
Lugran, le petit maigre avec des stylets dans ses gants, qui aime jouer aux dés et aux cartes. Et qui, étrangement, ne perd jamais une partie.
La Louve, une grande femme maigre, qui se bat plus férocement que la majorité des hommes.
Alm, un petit gros, ancien paysan ruiné par la guerre, qui a choisi de suivre la bande. Il sert de cuisinier, de domestique et de bouffon.
Quelques jours passent dans un calme relatif.
Puis arrivent le Tortionnaire et le gros de sa troupe - 100 hommes, taillés sur le même modèle que les précédents. Ils installent aussitôt leur camp près du village. Même si les PJ n'ont pas Nersary dans leur manche, ils n'auront pas de mal à s'y introduire. Il n'y a pas de vraie organisation. Les tentes sont placées n'importe comment. Des rixes éclatent pour un oui ou pour un non. Confrontez donc les PJ à un ou deux incidents désagréables. Pris à partie par un ivrogne, ou requis par un sergent pour la corvée d'eau, par exemple.
La tente du Tortionnaire est au centre du camp. Un vaste pavillon de soie blanche, sur lequel flotte son drapeau - une tête rouge décapitée sur champ jaune.
Les officiers (dont Nersary) habitent les tentes environnantes. Deux gardes surveillent le camp en permanence. Compte tenu de la superficie de terrain qu'ils ont à surveiller, il est relativement facile de les éviter - d'autant plus que les soldats considèrent ce genre de faction comme une corvée, et ne sont pas très attentifs.

## Personnalités

Le Tortionnaire. Un homme d'une trentaine d'années d'apparence commune. En fait, c'est un meneur d'hommes, un stratège brillant... et un fou furieux. Ancien bourreau, il s'est taillé un fief dans les Monts des Marches, et espère bien devenir Roi de France, puis, pourquoi pas, Empereur d'Europe! Si les PJ ne le contrecarrent pas d'ici l'invasion, il se taillera une réputation de héros en luttant contre le Ténébreux Empire, puis se soumettra et deviendra l'un des plus impitoyables connétables Faucons. Il mourra dans les campagnes de "nettoyage" qui suivront la chute de Londra.
En plus d'être mégalomane, et dépourvu de pitié, il est fondamentalement superstitieux. Il est sincèrement persuadé qu'il va devenir l'égal d'un Dieu, grâce à sa découverte.
- Hyllek. Son devin personnel. Un nain difforme, avec une barbe graisseuse qui lui descend jusqu'au nombril. Ce mutant s'est fait une spécialité de prédictions plus ou moins fumeuses, et a pris beaucoup d'ascendant sur son maître grâce à celles-ci. Il est particulièrement lâche.
Tranda le Noir. Un homme trapu, avec des mains d'étrangleur. C'est lui qui a mis l'affaire en branle, à Arrar. Il n'a pas supporté que le commandement de l'avant-garde ait été confié à Nersary. Sorti du rang, Tranda ne vaut pas mieux que les guerriers. Il est lié avec Hyllek. Tous deux pensent éliminer Nersary, puis manipuler leur maître jusqu'à ce qu'il puisse l'assassiner. Après quoi ils se partageront ses dépouilles...

## Le plan du Tortionnaire

Il est très simple. Dans un premier temps, ils tenteront de faire parler les villageois, en prenant des otages, et en les exécutant de manière horrible si les anciens du village ne parlent pas.
Ceux-ci se dépêcheront de dire ce qu'ils savent (y compris l'existence des PJ). Le Tortionnaire prendra alors deux décisions :
- fouiller tout le Mont du Levant mètre par mètre. Les PJ feraient bien de se préparer une cachette ou de déménager.
- exécuter tous les villageois en les enfermant dans leurs maisons et en y mettant le feu. La prophétie n'affirme-t-elle pas que "les

infidèles périront dans les flammes" ? A sa grande fureur, quelques-uns réussiront à s'enfuir (avec l'aide de Nersary et des PJ). Il n'aura alors de cesse de les rattraper pour leur faire subir le même sort. Que diriez-vous d'organiser une chasse à courre, à cheval, avec la meute, les habits rouges et tout le décorum ? Le gibier serait une jeune fille qui tomberait sur le camp des PJ, suivie à quelques minutes par les chiens. Le massacre écoeurera définitivement Nersary. A partir de là, il sera prêt à toutes les extrémités pour neutraliser le Tortionnaire.

## Conseils

Choisissez le biais que vous voulez, mais permettez aux PJ de participer à la vie de tous les jours de ces braves gens. Même capturés, ils auraient des opportunités - Tranda pourrait leur proposer d'assassiner le Tortionnaire en échange de leur évasion. La possibilité la plus pernicieuse: Nersary, Après avoir pris contact avec eux, s'en fait des amis et les présente comme ses "conseillers". A partir de là, les PJ devront participer aux conseils de guerre et aux chasses à courre...

## Le Trésor

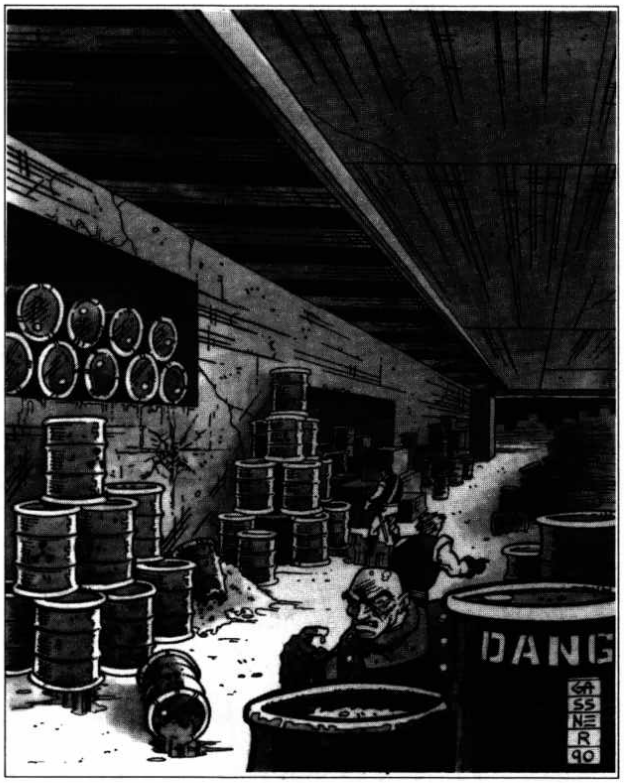
Quelqu'un finira bien par repérer cette minuscule crevasse, au pied de la montagne, du côté opposé au village.
Elle est assez étroite pour laisser passer un homme mince - TAI inférieure à 11.
Le Tortionnaire attendra ( deux jours ) que ses hommes l'aient déblayée pour qu'il puisse y faire une entrée solennelle, à cheval et entouré de tout son état-major.
La faille donne dans un couloir bétonné très large (15 mètres) et parait s'enfoncer à l'infini dans les entrailles de la terre, en suivant une spirale. En fait, Après une heure de marche, on finit par déboucher dans une immense caverne.
Caverne et couloir sont bordés de cavités pleines de fûts rouges portant quelques symboles et inscriptions en Ancien Français, Germain et Anglais.Le signe le plus immédiatement compréhensible est la tête de mort, reproduite partout, souvent en compagnie d'une sorte d'hélice à trois branches (le symbole de la radio-activité).
Dans les rangées les plus proches de la surface, certains des fûts ont fini par s'ouvrir, rongés par la corrosion. Les débris qui s'en échappent sont de diverses natures : bouts de tuyaux, tissus, isolateurs de porcelaine, etc. Tout ceci est très loin de constituer le "trésor" rêvé par le Tortionnaire, mais il y a de quoi transformer les PJ et tout le voisinage en cancers ambulants en quelques jours.
Décrivez tout cela de manière aussi énigmatique que possible. Encouragez les joueurs à émettre des hypothèses farfelues sur la nature de ce fatras...
La solution la plus "élégante" serait de laisser le Tortionnaire s'enfoncer sous le Mont, puis de condamner l'ouverture - encore faudra-t-il s'arranger avec la troupe, qui est restée à l'extérieur et adore son chef... Si les PJ laissent les événements aller leur cours, le Tortionnaire, Après un bref examen, comprendra que tout ça ne lui sert à rien. Il fera exécuter Tranda et reprendra le chemin de son repaire dans les Monts de la Marche.

## Annexe : PNJs

### ■ Truand d'Arrar

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 15 | TAI 12 | INT 12 | POU 11 |
| DEX 13 | CHA 10 | PdV 15 | BM 08 | |

Compétences : celles d'un Voleur à 60%
Plus Bâton de Combat 60/40% - 1D8 + 1D6
(pour le Borgne, rajouter 15% à toutes les compétences, plus Rapière à 40/35%)




### ■ Le Tortionnaire

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 12 | CON 15 | TAI 14 | INT 15 | POU 15 |
| DEX 13 | CHA 16 | PdV 17 | BM 09 | |

Armes :
Rapière 70/60% - 1D6 + 1
Compétences : Equitation 80% - Connaissance du Monde Ancien 50% - Stratégie 75% - Médecine 45% - Torture 60% - Eloquence 60% - Persuader 55% - Eviter 40% - Embuscade 80% - Ancien Français 40%.

### ■ Nersary

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 14 | CON 13 | TAI 13 | INT 14 | POU 13 |
| DEX 14 | CHA 12 | PdV 14 | BM 07 | |

Armes — Armure : Mailles 1D6
Epée longue 50/50% - 1D10+1
Lancefeu (n'en a plus) 45/-% - 5D6
Compétences : Equitation 65% - Eloquence 40% - Premiers Soins 50% - Voir 45% - Pister 50%.
Les autres officiers. Mêmes caractéristiques que Nersary, compétences de Guerrier pour Tranda et d'Erudit pour Hyllek.

### ■ Guerrier

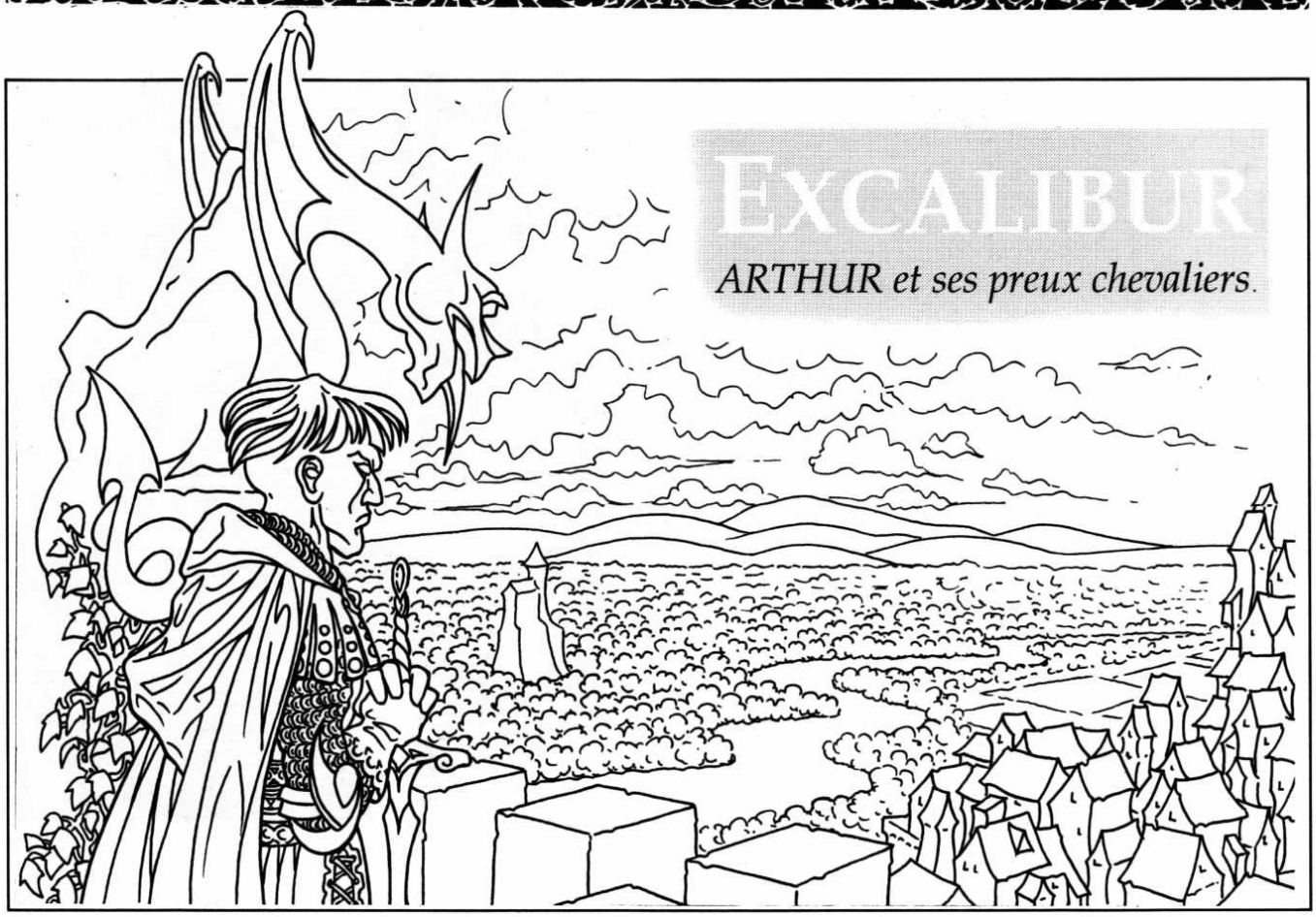
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 16 | CON 16 | TAI 15 | INT 12 | POU 10 |
| DEX 14 | CHA 10 | PdV 19 | BM 10 | |

Armes — Armure : Demi-plaque (1D8-1) en général.
Hache de bataille ou marteau à deux mains ou Epée Longue à 60/60%
Arc, javelot ou arbalète 55/-%
Compétences : celles d'un guerrier

### ■ Villageois.

Caractéristiques des truands, compétences d'un paysan.

**Tristan Lhomme**




Qui n'a pas rêvé un jour d'incarner un chevalier chevauchant son fidèle destrier, traversant plaines et forêts à la recherche de la gloire et de l'honneur ou tout simplement d'un suzerain qui acceptera son service. Cette vie emplie de quêtes merveilleuses, de combat sans merci où deux mondes inconciliables s'affrontent, celui des Druides et des anciennes croyances et celui de la nouvelle religion chrétienne supplantant peu à peu rites et mystères enracinés au coeur de la Grande Bretagne, permettra peut être d'accéder à la récompense suprême : la Table Ronde. Devenir ainsi l'un des élus du Roi Arthur et s'asseoir au milieu des meilleurs chevaliers du monde qui ont pour noms prestigieux : Lancelot, Gauvin, Perceval et bien d'autres...

Le thème des légendes Arthuriennes aux origines franco-anglaise n 'était surtout accessible jusqu'à maintenant qu'aux joueurs de jeu de rôle avec en particulier Pendragon de chez Chaosium. Je ne reviendrai pas sur les qualités de ce magnifique Jeu de Rôle, ceci n'étant pas mon propos aujourd'hui. Car, ce n'est déflorer aucun secret que d'annoncer que plusieurs compagnies européennes dont bien sûr ORIFLAM se sont associées pour nous offrir un choix de plusieurs jeux de plateau ayant pour thème : la légende du Roi Arthur et de ses preux chevaliers.

Cette oeuvre titanesque si on la compare aux nombreux thèmes abordés dans les différents écrits parus jusqu'à ce jour ne pouvait se faire que par étapes. Ceci explique le choix d'une gamme. Le premier jeu a déjà vu le jour puisqu'il s'agit d'Excalibur. Il vous permet de vous plonger dans la gestion et l'exploitation de territoires et ainsi d'assumer la tâche de gouverneur qu'Arthur en personne vous aura confié.

Avec Excalibur nous abordons un sujet peu développé jusqu'àlors mais qui est loin d'être inintéressant. En effet, nous sommes ici loin des quêtes fabuleuses qui ont fait le succès des légendes arthuriennes : Le Roi Arthur, ayant enfin unifié l'ancienne Bretagne, a besoin de bons gouverneurs pour veiller sur les territoires qu'il vient de conquérir. Qui d'autre que ses meilleurs chevaliers sont capables d'assumer cette tâche. Chacun d'entre eux devra démontrer sa capacité à faire fructifier les biens qui lui ont été confiés. Le meilleur aura l'insigne honneur de devenir Lord Sénéchal de toute l'Angleterre, intendant des domaines Royaux et gardien d'Excalibur.

## Le matériel

La boîte contient : - Outre un livret de règles de 32 pages, un plateau de jeu représentant une plaine fertile de l'ancienne bretagne divisée en 40 domaines, l'association de plusieurs d'entre eux formant un territoire. S'ajoutent enfin 2 riches monastères appartenant à l'église catholique positionnés au centre de la vallée. Chaque domaine est relié à son voisin par un réseau routier permettant le déplacement des joueurs. Chaque domaine, suivant sa situation géographique est composé d'un village, de pâturage, de forêts ainsi que de champs exploitables, source principale de revenus ; de plus, une rivière poissonneuse traversant la plaine et délimitant certains domaines peut être, elle aussi, exploitée.

40 cartes domaines : sur chaque carte sont indiqués les revenus versés au Seigneur à la fin de l'automne. La somme perçue diffère suivant le fait que le domaine a été surveillé ou non et par qui elle est collectée.

Une table mesurant le temps et les déplacements du Roi. En effet,le jeu se joue en périodes successives qui correspondent à une saison et représentent le déroulement d'une année. Les 3 premières saisons correspondent aux phases de déplacement et aux combats, l'hiver étant réservé à la réorganisation des troupes (soins, paiement des soldes, promotion au grade supérieur) et à l'organisation du domaine (développement économique)

Un ensemble de pions ainsi qu'une boîte de rangement. Les pions peuvent être classés en deux catégories, les troupes et les diverses installations du domaine.

## Déroulement du jeu

Comme il a déjà été dit, Excalibur permet de s'exposer aux dures réalités de la gestion d'un domaine au Moyen Age avec les différents problèmes qui s'y rattachent. Deux aspects primordiaux s'imposent d'une manière évidente, lors d'une lecture rapide des règles : Comment gérer et faire fructifier le mieux possible ses domaines et surtout comment accroître son territoire d'influence.

Tout d'abord chaque chevalier suivant le nombre de ses domaines perçoit, chaque année, un revenu correspondant au travail des paysans. Ce revenu comme nous l'avons vu dépend de deux paramètres : La surveillance : pour qu'un domaine soit surveillé, il faut qu'un chevalier y demeure au printemps. Ainsi le seigneur sera sûr que ses terres ne seront pas délaissées,

**La collecte des revenus :** suivant l'importance de la personne (chevalier ou mercenaire) qui collecte les revenus, ces derniers seront plus importants. Si personne ne vient, les revenus seront minimes, le joueur prendra alors conscience du célèbre adage "Quand le chat n'est pas là, les souris dansent". Ensuite, chaque chevalier dispose de divers investissements pour augmenter son capital :

**Les ruches :** produisent miel et cire d'abeille. Le coût de l'installation est bas et elles rapportent un revenu qui dépendra des conditions atmosphériques,

**Les garde-pêches :** ils contrôlent les nasses, encaissent les droits de pêche. Le coût est là aussi minime et les revenus dépendent, là encore, des conditions atmosphériques,

**Les garde forestiers :** ils veillent à la bonne exploitation de la forêt. Leur coût d'installation est identique aux précédents. L'avantage est que ce revenu ne dépend aucunement des humeurs du temps !

**Les moulins à eau :** ils permettent de moudre le grain récolté sur les domaines. L'installation d'un moulin est un investissement important mais les bénéfices sont en conséquence ! C'est de loin l'investissement le plus intéressant mais il demande une réflexion du joueur quant au moment le plus propice à son installation. En effet, en l'acquérant trop tôt, l'argent tendra à manquer pour payer les troupes et surtout en engager d'autres. Au contraire en l'achetant trop tard, l'investissement ne sera plus assez rentable, les derniers tours étant très fluctuants quant à la quantité de domaines possédés, et au cas où votre armée serait conséquente, vous risquez de manquer de liquidités.

## Le combat :

Pour accroître ses gains, il faut bien sûr s'étendre et augmenter ses domaines. Ceci ne pose aucun problème en début de jeu mais par la suite, chaque joueur poursuivant le même but, des luttes sans merci vont déchirer les différents partis en présence. C'est pourquoi, chaque seigneur se doit de posséder une troupe bien armée afin de pouvoir concrétiser ses rêves de conquêtes. Ces troupes sont de deux types :

**Les mercenaires :** comme leur nom l'indique, ce sont des soldats professionnels vendant leur adresse au plus offrant. Le seigneur peut choisir, à la fin de chaque hiver, de se séparer d'eux avant de leur payer la solde de l'année à venir.

**Les chevaliers :** tout chevalier se mettant au service d'un suzerain, le fera jusqu'à la mort. Ce sont de rudes combattants, beaucoup plus efficaces que les mercenaires mais leur solde annuelle est bien plus élevée.

Ces deux types de combattants, au cours des ans au service d'un même suzerain, vont s'aguerrir et devenir de plus en plus performant dans leur art. Ainsi chaque année passée au service d'un seigneur permettra au combattant d'augmenter sa force de combat et ceci jusqu'à un maximum.

Avec un peu d'expérience, il est possible de deviner les velléités d'un joueur, simplement en observant le nombre de troupe qu'il enrôle, en particulier s'il s'agit de mercenaires.En général, ce dernier va tenter un grand coup, le tour suivant, afin d'empocher le plus possible de liquidités. Il est utile de préciser qu'un domaine appartient à un seigneur à partir du moment où l'un de ses hommes ou lui-même s'y trouve à la fin de l'automne. Dans ce cas, c'est lui qui touchera les revenus même si au printemps c'est un autre seigneur qui possédait les lieux.

Les combats : ils sont très simples à régler. On les résout à l'aide d'une table de combat. Il suffit de faire la différence des puissances offensives des forces en présence et de se reporter au résultat sur la table. En outre, au début du combat, un seigneur ayant l'avantage, n'a pas pour autant l'assurance de remporter une victoire facile. Il arrive d'ailleurs, très souvent, des retournements de situation spectaculaires. Les combats bien que tenant une grande part dans Excalibur ne sont pas pour autant primordiaux. Celui qui choisit la guerre à outrance envers ses voisins, a toutes les chances de disparaître bien vite du plateau. De même, lors d'un combat, il est préférable de garder toujours en mémoire l'ensemble des forces en présence. Mourir héroïquement c'est toujours mourir et peu rentable d'un point de vue économique. N'hésitez pas à choisir la retraite si vous voyez que la victoire vous échappe. Il vaut mieux préparer l'année suivante avec un potentiel intéressant, que de devoir engager des troupes qui seront fatalement inexpérimentées.

## Conseils de jeu :

Cette description sommaire d'Excalibur a simplement pour but de faire comprendre les mécanismes du jeu. Il en ressort qu'il est bien plus difficile qu'il ne paraît de pouvoir gérer convenablement ses possessions. Excalibur offre la possibilité de parties endiablées et on s'aperçoit vite, que même si le hasard joue un rôle, ce dernier s'amoindrit rapidement en maîtrisant quelques aspect stratégiques. En outre, il existe un grand nombre de règles optionnelles qui permettent de compléter la simulation sans pour autant l'alourdir. Au contraire, il me semble qu'il est primordial d'introduire rapidement les différents paramètres optionnels qui nous sont offerts, afin d'affirmer les parties et les rendre encore plus passionnantes.

Je reviendrai seulement sur quelques points :



**Le pillage :** il permet d'affaiblir économiquement son adversaire. Même si ce n'est pas le plus héroïque, il est parfois beaucoup plus rentable de détruire d'abord les possessions de son adversaire plutôt que de s'approprier tout de suite son domaine. Cela évite tout d'abord de devenir à son tour l'objet de convoitises des autres joueurs et ensuite en lui faisant perdre de l'argent, on l'oblige à s'affaiblir militairement.

**Les règles avancées :** elles permettent simplement d'introduire un nouvel élément très important si on se reporte au Mythe Arthurien : l'honneur. Ce qui, à mon avis, est le meilleur des choix, ainsi les conditions de victoire ne sont plus simplement économiques mais dépendent principalement de la grandeur d'Ame du seigneur. Faire fructifier les biens du Roi...d'accord ! mais pas n'importe comment. A mon avis là encore, le jeu prend une nouvelle dimension ; ainsi il faudra aussi gérer certaines actions qu'on aurait tendance à répéter dans le jeu de base tel le pillage par exemple. La religion devient aussi un élément intéressant qui permettra à chaque joueur d'augmenter son Aura auprès du Roi. Afin de rendre le jeu encore plus plaisant, voici de nouvelles règles optionnelles à ne jouer que si on utilise déjà les règles avancées.

## Nouvelles règles optionnelles

**Table du Destin :** lancer maintenant 4 fois le dé et additionner les résultats Sur un résultat de 4 à 17 se rapporter aux règles d'Excalibur

**18 Pentecôte :** le roi décide que la fête de la Pentecôte aura lieu dans la vallée. Accompagné de la cour, il arrive à l'improviste. Cette visite annule le décompte précédant sa venue.

**19 tournoi :** un tournoi est organisé par l'un des joueurs. Lancez un dé, celui qui obtient le nombre le plus élevé devient l'organisateur. Il lui en coûtera 7 bezants, par contre ce tournoi rapportera à son organisateur 10 points d'honneur. Lancez un autre dé, celui qui obtient le plus grand nombre a gagné le tournoi ainsi que 5 points d'honneur; En cas d'égalité relancez les dés.

**20 nuée d'insectes :** une nuée d'insectes s'abat sur les récoltes des différents domaines. Lancez un dé par domaine.

1 à 3 : rien

4 à 5 : revenus diminués de 2 bezants

6 : aucun revenu, les récoltes sont détruites

**21 hiver tardif :** l'hiver continue à sévir pendant le printemps. L'année sera automatiquement une mauvaise année froide et pluvieuse (pas de jet sur la Table du Temps). La neige et la glace recouvre la plaine. Les déplacements sont divisés par 2 pendant cette saison.

**22 hiver précoce :** l'automne n'a duré que quelques jours et l'hiver recouvre la plaine de son blanc manteau. L'année sera une mauvaise année froide et pluvieuse, et les déplacements divisés par 2.

**23 sécheresse extrême :** l'année sera automatiquement une année chaude et sèche (pas de jet sur la table du temps) et les récoltes seront exceptionnelles (+ 1 bezant) par contre les déplacements sont divisés par 2. Les hommes en armure devant se mouvoir sous un soleil de plomb. Des incendies risquent de naître en forêt : reportez-vous à l'événement n 9.

**24 brigands :** une bande de brigands commandée par des chevaliers félons ravage l'un des domaines d'un joueur. Lancez un dé, le joueur obtenant le plus petit nombre perd tous les revenus d'un de ses domaines où il y a moins de 4 hommes ( chevaliers ou mercenaires). Les différents investissements (moulins, ruche, église, cromlech, etc.) sont détruits et les gardes tués. Si, il y a au moins 4 hommes dans tous les domaines, cet événement n'a pas lieu.

Rendement forcé : le joueur décide que les paysans ont menti et que les récoltes sont bien supérieures à leurs dires. Ils leur demandent donc de payer en conséquence. Le joueur recevra 3 bezants supplémentaires par domaine où il fait agir son autorité et perdra, quel qu'en soit le nombre, 15 points d'honneur. Pour agir ainsi, il faut au moins 4 hommes sur le domaine sinon une révolte éclate automatiquement. Sur un jet de 5 ou 6, le soldat est tué. Le rendement forcé ne pourra être utilisé pendant les deux dernières années de jeu.

**Rançon :** lors d'une bataille, si l'un des joueurs voit son chevalier en mauvaise posture, il peut choisir de se rendre à son adversaire. Dans ce cas, il deviend son prisonnier si celui-ci accepte la reddition . Dans le cas contraire s'il préfère le tuer, il perdra alors 15 points d'honneur. S'il accepte, la bataille cesse immédiatement, les hommes du seigneur font retraite, le prisonnier est rendu aux siens pour 20 bezants. Ceci est une dette d'honneur, agir ainsi ne fait perdre aucunement de l'honneur à l'un ou à l'autre. De même le Roi Arthur, s'il vient en visite; ne prendra pas parti, ni ne prendra de sanctions. Dans le cas où la rançon ne peut être payée immédiatement au début de l'hiver, le joueur ayant remporté la bataille notera secrètement sur une feuille de papier dans quel domaine est retenu son prisonnier. Si au cours du temps,



ce domaine entre en possession d'un autre joueur, il aura le choix, soit de libérer le prisonnier, soit de demander la rançon pour lui, dans ce cas, il perdra 15 points d'honneur (pour lui ce n'est aucunement une dette d'honneur). Si le chevalier prisonnier a déjà eu recours au rendement forcé, son absence aura pour répercussion une baisse de régime de la part des paysans, les revenus étant diminués dans chaque domaine de deux bezants. Si le chevalier n'a , par contre, jamais eu recours à ce procédé, les paysans mettront tout en oeuvre afin de libérer leur juste et noble suzerain. Les revenus des récoltes étant augmentés de 1 bezants. Si un joueur a encore son chevalier prisonnier pendant le dernier tour du jeu, il retranchera 20 points d'honneur à son total final.

Excalibur offre des possibilités énormes et insoupçonnées. A vous de les exploiter correctement. Pour conclure, je vous conseille de vous jeter sur un livre qui vient de sortir et qui s'appelle "La Légende Arthurienne" dans la collection bouquins. A part la première nouvelle qui n'est autre que Perceval le Gallois des Chrétiens de Troyes, ce recueil rassemble une quinzaine de textes inédits jusqu'à ce jour.

**Philippe Butin**

# Au-delà du Réel

## *Le Roi Arthur*

**Jeu de Plateau**
**Paru en Juillet 1990**

Après Excalibur, ce nouveau jeu de plateau complète le cycle arthurien. Les joueurs sont cette fois-ci invités à incarner des chevaliers engagés dans des quêtes héroïques. Chacun dispose d'une feuille de personnage où sont notées ses caractéristiques et ses possessions. Chaque quête réussie apporte au chevalier victorieux des richesses, des terres, une renommée grandissante. L'expérience acquise lui permet aussi d'augmenter ses compétences.
Cette première phase d'aventure prends fin avec le commencement de la guerre civile. Dans le royaume brisé, déchiré par les ambitions des seigneurs félons, les chevaliers devenus feudataires doivent conquérir la couronne royale laissée à l'abandon. Chaque chevalier dirige alors son armée qu'il a constitué au cours de ses quêtes. Le vainqueur de cette lutte à mort devient le nouveau Haut Roi.

## *La France.*

**Supplément de 128 pages pour Hawkmoon.**
**Date de parution :** Septembre/Octobre 1990

Ce supplément contient tous les états de la France avec leur description géographique, leurs dirigeants, leurs politiques, leurs Héros, et leurs lieux d'intérêts, chaque état étant illustré d'une carte.
Les étapes de la conquête Granbretonne, l'occupation de la France et les mouvements de résistance.
Les confréries, sectes et sociétés secrètes, futurs alliés ou ennemis de vos joueurs.
Les races mutantes vivant en France.
Une nouvelle compétence scientifique : la connaissance de la psychologie et ses applications.
Les thèmes dominants de la vie en France au VI[e] Millénaire et leurs utilisations dans le jeu tels les duels, la chasse, les voyages, la guerre...

## *Elder's Secrets*
**(Les Secrets des Anciens ?)**

**Supplément de luxe pour Runequest, 160p environ.**
**Date de parution :** Septembre 1990

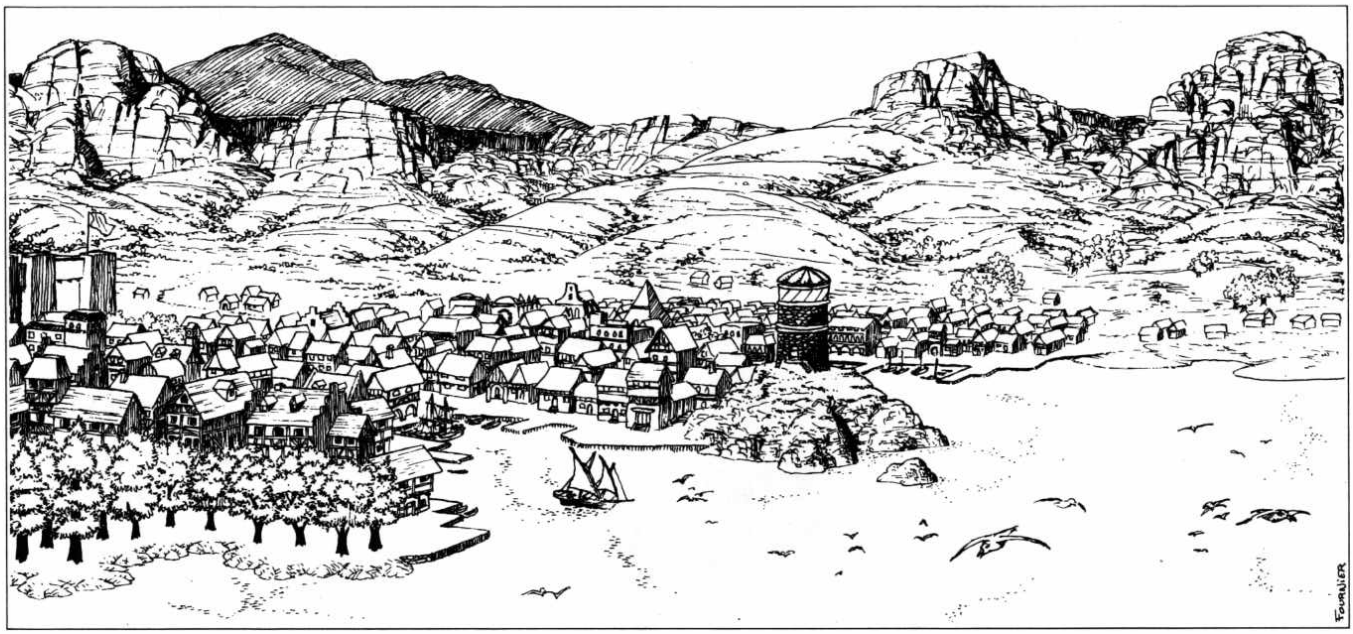
Le troisième supplément de luxe pour Runequest détaille tous les grands secrets de Glorantha : les sites mystérieux (tel le Bloc), les autres magies fondées sur les étoiles, l'acier, les cristaux. Vous découvrirez comment devenir le disciple et l'agent d'un Dragon.
Toutes les créatures légendaires (telle la redoutable Chauve-souris Pourpre de l'Empire Lunar) y sont décrites avec force détails. Les trois grandes races anciennes, Mostali (les "Nains"), Aldryamis (les "Elfes") et Trolls y sont détaillées. Pour chacunes d'entre elles vous trouverez les éléments suivants : les mythes fondateurs, les cultes, les cultures et gouvernements, les aides pour créer un personnage.
Les races mineures sont également présentées : Géants, Baboins, Morocanths, Centaures, Broos...

CYBERPUNK
2/12/90 - 3/12/90 - 4/12/90 - 5/12/90 - 6/12/90 - 7/12/90 - 8/12/90 - 9
12/90 - 11/12/90 - 12/12/90 - 13/12/90 - 14/12/90 - 15/12/90 - 16/12/9
CYBERPUNK




# Refuge

*La Cité Dérobée*



# Introduction

Site à l'embouchure du fleuve Bandori, à l'extrême est du pays d'Heort, Refuge est l'une des plus surprenantes cités des Iles Oubliées des Dieux. Pas en raison de sa taille; les Réfugiés, ainsi qu'on appelle les citoyens, n'étant guère plus de six mille. Pas non plus en raison d'une quelconque importance stratégique ou commerciale. Non, ce qui fait la réputation de Refuge, c'est son étonnante constitution, semblable à nulle autre sur Glorantha. Car si Refuge abrite nombre d'exilés venus de tous les horizons, c'est avant tout la cité des malandrins, monte-en-l'air et autres coupeurs de bourses, en un mot: la cité des voleurs.

## Conte de la cité dérobée.

Les origines de la ville remontent loin dans la préhistoire, jusqu'à une très ancienne querelle ayant opposé Eurmal et Barntar. Ils soupiraient tous deux après l'amour d'Esrola, la déesse aux bras blancs. Contournant les règles d'un affrontement purement amical entre dieux rivaux, Eurmal blessa Barntar; ayant désormais le champs libre, il put séduire Esrola et connaitre son amour. Mais sa déloyauté lui avait attiré les foudres d'Orlanth, et il lui fallut négocier très serré pour apaiser le courroux du roi des dieux. Eurmal dut ainsi promettre à Orlanth d'élever une ville en l'honneur de Barntar, un refuge où le dieu pourrait soigner ses blessures.

La future cité de Barntar s'éleva laborieusement, une cité irrégulière, grimaçante et tordue, comme seul Eurmal pouvait en construire une. Mais comme Eurmal y travaillait, Esrola amenait lentement une vie à l'existence. Et le jour où le Voleur posa la dernière pierre, Esrola enfanta un fils, fruit de ses amours avec Eurmal. Quel accueil Eurmal réserva-t-il à son fils, nul ne saurait le dire; mais le fait est qu'en cette occasion, c'est à la fois le bouffon et le voleur qui décidèrent d'utiliser cette naissance pour jouer un méchant tour à Barntar. En effet, Eurmal nomma son fils Refuge et fit de lui le dieu de sa cité. Barntar n'osa pas disputer sa place à un nouveau-né. Lassé des ruses d'Eurmal, il oublia sa rancune et partit s'établir plus à l'ouest, au coeur des collines de Slontos (l'actuel Heort).
Ainsi fut construite et dérobée Refuge, la cité d'Eurmal.

Dès l'Age de l'Aurore, Refuge était devenu un foyer notoire de brigands et autres parias de tout poil. Les Praxiens bannis de leurs tribus y trouvaient un asile, comme les individus des plus louches venus de tout le pourtour de la Baie des Miroirs. Ces gens si différents se mêlèrent en un peuple unique, farouchement indépendant et rebelle à toute autorité extérieure.

Au Second Age, des sorciers Brithini, convaincus d'hérésie pour n'avoir pas respecté certains des plus strictes commandements du Dieu invisible, et jetés pour cela sur les chemins de l'exil, accostèrent à Refuge où ils s'établirent. Grâce à la puissance de leur magie, les cieux se firent plus cléments, les récoltes plus abondantes, et la cité plus prospère.

Le Troisième Age vit la fondation du royaume d'Heort, qui chercha à faire reconnaitre sa suprématie par les Réfugiés. Une armée heortienne s'empara de la ville sans grande difficulté, et y construisit une citadelle. Mais cet édifice fut le seul changement notable apporté par l'invasion, les Réfugiés continuant à vivre comme ils l'avaient toujours fait, au grand désespoir des occupants. Depuis 1620, les Lunars ont pris le relais des Heortiens; pour l'instant, ils ne semblent guère remporter plus de succès que leurs prédécesseurs dans la délicate gestion de cette ville folle, où le vol est pratiquement une institution.

## Vue générale.

Refuge a une longue tradition d'indépendance et d'autonomie, et sa situation à l'écart des principales routes commerciales l'a longtemps préservée d'une annexion pure et simple par ses voisins. Elle est située au bout de la piste des caravanes qui sillonnent Kethaela, ses ressources agricoles sont largement suffisantes, grâce à la magie des Brithini, mais sans excédents propres à exciter les convoitises, et son importance stratégique est à peu près nulle. Bref, cette cité n'a pas grand chose pour attirer les ennuis, et c'est bien là sa fonction éternelle: celle d'un hâvre où poser son sac, un port apte à accueillir tous les exilés.

## Organisation administrative.

Même une cité de voleurs a besoin d'un minimum de gestion économique et sociale. Il faut bien qu'il y ait quelque chose à voler ! Pour veiller à la bonne marche de la cité, les Réfugiés élisent chaque année un Conseil de 60 citoyens, choisis aléatoirement dans la grande tradition eurmalienne. Cela pourrait avoir des conséquences catastrophiques (confier les décisions à des individus inaptes ou destructeurs), si les Brithini n'influaient pas magiquement sur le tirage des conseillers. Cette élection n'est donc que pseudo-aléatoire, et tous les Réfugiés le savent bien, pourtant elle continue à avoir lieu tous les ans; en fait, les Réfugiés n'ont guère le goût des tâches administratives, et sont très satisfaits de voir les Brithini s'en occuper officieusement. Mais ils tiennent à sauvegarder les apparences; Eurmal est tout de même le patron de la cité !

Depuis 1620, la direction des affaires de Refuge est assumée par les occupants Lunars. Le très jeune prince Ferdkil (il n'a pas vingt ans), surnommé "Chaton", a été délégué à la tête d'une unique cohorte pour administrer ce trou perdu sans aucun intérêt pour l'empire. C'est en fait un exil à peine déguisé, que le prince endure avec une bonne volonté digne d'éloge. Il est sincèrement désireux de contribuer à l'amélioration de la qualité de la vie dans Refuge, et pour cela il laisse courir la bride sur le dos du Conseil, se contentant généralement d'exercer un simple pouvoir consultatif, sans abuser de ses pouvoirs ni des prérogatives de son rang. C'est donc les Brithini qui tirent dans l'ombre les ficelles du Conseil.

Les Voleurs eux-mêmes ne sont pas vraiment organisés; mais tous rendent des comptes à Chaga. Ce Pamaltéen d'une quarantaine d'années est originaire de Fonrit, mais capturé très jeune par des Vadeli, il a été vendu comme esclave à un sorcier Brithini de Refuge. Il a espionné son maitre et lui a volé une bonne partie de ses secrets avant de lui fausser compagnie. Par la suite, il s'est imposé comme chef incontesté de la pègre réfugiée. Les Brithini le laissent tranquille, car il exerce une influence régulatrice sur le vol et le racket. Il a une garde personnelle, faite d'une vingtaine de guerriers-voleurs d'élite appelés Faucons de la nuit à cause de leur masque. Ces hommes efficaces et silencieux ne s'embarrassent pas de scrupules dans les missions que leur confie Chaga, et les autres voleurs évitent de se mettre en travers de leur chemin.




C'est Chaga qui, de son domaine à l'ouest de la ville, fait collecter auprès des particuliers et des cultes les diverses taxes sur le vol, le meurtre et le racket, avant de remettre leur pourcentage aux Brithini, qui eux-mêmes en déduiront un second pourcentage à remettre aux Lunars, en guise d'impôt. Ce système cynique et efficace a fait ses preuves, et personne n'a vraiment intérêt à le bouleverser.

## Organisation juridique.

Avant l'arrivée des Lunars, l'anarchie la plus totale semblait régner dans Refuge. Depuis qu'ils sont là, c'est pareil, sauf que l'on croise parfois des patrouilles dans les quartiers les plus tranquilles.

En fait, l'ordre au quotidien est plus ou moins assuré par les citoyens eux-mêmes, selon une règle stricte: toute personne surprise en flagrant délit de vol ou de meurtre est immédiatement ligotée par la foule, et trainée devant un sorcier Brithini, qui la fait aussitôt périr dans des souffrances épouvantables. C'est la seule règle respectée par tous les Réfugiés, afin d'éviter que les rues ne se transforment en champs de bataille. Mais le port d'armes n'est pas réglementé, pas plus d'ailleurs que l'utilisation de la magie.

Hincmar, vieux militaire de près de cinquante ans, blanchi sous le harnais, commande la cohorte d'occupation, cent hoplites peu expérimentés (les vétérans ont tous été envoyés au siège de Blanches-Murailles). Il a l'impossible tâche de faire régner l'ordre lunar dans la ville. Ses patrouilles sont rares, jamais inférieures à 10 hommes et 1 sergent, et il les rentre dans la citadelle au coucher du soleil. Les Lunars ne sont pas considérés comme des citoyens ordinaires; il est tout à fait admis d'en tuer quelques-uns de temps à autre (sans exagérer, pour ne pas motiver l'envoi de renforts), et Hincmar le sait bien. En fait, il a renoncé à faire autre chose que de la présence, et ses patrouilles ont pour consigne de s'abstenir de faire du zèle.

Les Chiens de Lune forment la garde personnelle du prince. Ils sont sept guerriers d'élite absolument incorruptibles, rompus à toutes les techniques de protection matérielle ou magique. Personne ne peut approcher le prince, de jour comme de nuit, sans leur montrer patte blanche.

## Organisation religieuse.

Les choix religieux des Réfugiés sont particulièrement originaux, il faut bien le reconnaitre. Ne serait-ce qu'à cause du dieu tutélaire de la cité, Eurmal, dont tous les aspects sont adorés (mais surtout les aspects Séducteur, Polymorphe, Bouffon, et bien sûr Voleur).

**Refuge**, fils d'Eurmal et d'Esrola, est la divinité de la cité. Il est fantasque et malicieux, et il a hérité de la beauté et de la générosité de sa mère. Refuge est surtout un dieu amical et ouvert, et sa fantaisie n'est pas aussi débridée que celle de son bouffon de père. Tous les Réfugiés sont initiés de son culte.

Le second culte de Refuge, par ordre d'importance, est celui d'**Uléria**, dont les adoratrices se répartissent en deux catégories: d'une part, les prostituées sacrées, d'autre part, les protectrices, vénérant la tendance plus maternelle d'Uléria. Ces adoratrices s'opposent souvent dans des joutes verbales particulièrement colorées, se traitant respectivement de chiennes en chaleur et de frigides.

Les autres cultes sont ceux des dieux voleurs, notamment **Lanbril**; on trouve même quelques **Frères de la Dent Noire**. **Barntar** et les déesses de la terre comptent de nombreux adorateurs, mais surtout parmi les paysans

des villages voisins. **Les Porteurs de Lumière** sont également vénérés, à l'exception d'**Orlanth**, dont le culte a été mis hors-la-loi par les Lunars. A noter qu'ici, c'est Issaries que l'on considère comme le chef des Porteurs de Lumière. Enfin, on trouve à Refuge un temple de Yelmalio, une Eglise du Dieu Invisible, fréquentée par les Brithini, un temple des Sept Mères en voie de construction, et un petit temple de Dormal sur le vieux port. Quant à la statue du Pharaon, elle a été jetée à bas par les Lunars.

## Les groupes sociaux.

Au fil des siècles, les proscrits de toutes cultures et de toutes nationalités venus s'installer à Refuge se sont mêlés en une population unique dans tout le Pays Saint. Ainsi, les Réfugiés sont des gens plutôt démonstratifs, d'un caractère joyeux et facétieux rehaussé d'un soupçon de fanfaronnade. Ils ont au plus haut degré la fierté d'appartenir à une ville exceptionnelle, et rejettent en bloc toute ingérence extérieure dans leurs affaires. Les Lunars eux-mêmes ne sont parvenus qu'à se greffer à la surface de cette société, sans pouvoir la pénétrer d'aucune manière.
Toutefois, il existe dans Refuge des groupes de personnes qui gardent certaines habitudes ou coutumes propres, en sus de leur appartenance à la ville. Bien que minoritaires, ces groupes très typés méritent d'être examiné en détails :

**Les Heortiens :** ils sont arrivés récemment dans la ville, fuyant l'avance lunar. Leurs rudes habitudes paysannes n'ont pas encore été émoussées par la vie citadine, au grand amusement des Réfugiés, qui les considèrent comme des lourdauds sans aucun raffinement. Ils se lèvent et se couchent très tôt (d'où l'expression "se lever/se coucher avec les Heortiens"), et leur honnêteté foncière les prédispose davantage aux tâches d'artisans ou de cultivateurs qu'à celles de voleurs patentés. Ils adorent les divinités de la terre, et aiment à se réunir dans la taverne de Barntar, où ils évoquent l'héroïque résistance du roi Brian sur les remparts de Blanches-Murailles.

**Les Brithini :** installés dans la ville depuis le Premier Age, ces sorciers Brithini ont une interprétation assez particulière et "coulante" du Malkionisme, qui les a fait considérer jadis comme hérétiques. Croyants et même dévôts, ils ne respectent pas tous les commandements du Dieu Invisible, ce qui les privent de l'immortalité. Leur espérance de vie est cependant très longue, pouvant atteindre 350 ans. Leurs pratiques magiques les vieillissent très vite, et on ne voit pratiquement jamais d'enfants Brithini; chaque naissance est fêtée comme un évènement majeur dans le quartier Brithini, qui se dépeuple lentement. Les Brithini sont craints et respectés par les Réfugiés, car leur magie favorise la prospérité et l'indépendance de la cité. Récemment, leur impuissance à contenir l'envahisseur lunar a porté un grave coup à leur réputation. Ils continuent toutefois à diriger la ville sous le manteau (v. organisation administrative).



*Voleur et Brithini*

**Les Voleurs :** adorateurs d'Eurmal, de Lanbril ou d'autres esprits mineurs, les voleurs forment un groupe animé et cosmopolite, où se retrouvent des individus provenant de toutes classes sociales. Ils ont en commun le sens de l'imprévu, de l'aventure et du risque, parfois simplement le goût de la farce et de la fantaisie; ils se tiennent au courant de leurs activités respectives, afin de répartir les vols de façon équilibrée sur l'ensemble de la ville; ils ne veulent pas saigner à blanc leur poule aux oeufs d'or! Tous craignent les Brithini et respectent Chaga, sans pour autant être aux ordres. Leurs lieux de rendez-vous favoris sont la Licorne Noire et le Fourreau de Soie.

**Les Praxiens :** comme pour les Heortiens, ceci ne concerne que les familles nomades récemment arrivées dans Refuge. Les Praxiens ont toujours du mal à s'habituer aux toits en dur, et passent généralement les premières semaines sous la tente, en bordure de la ville. Ils louent leurs services comme gardes du corps auprès des Brithini, et s'occupent du marché aux bestiaux.

**Les Yelmaliens :** il s'agit de déviationnistes chassés du Comté du Dôme du Soleil pour leurs conceptions démocratiques. Pensez qu'ils élisent leur grand prêtre! les Yelmaliens assuraient le rôle de protecteurs militaires de la cité avant l'arrivée des Lunars. Ils se sont bien intégrés à Refuge, et on peut parfois en voir certains discuter tranquillement avec quelque brigand notoire.

# Description.

## Le bazar.

Ce quartier compte davantage de tentes que d'habitations en dur; c'est le quartier des échopes et des étals exotiques, où les caravaniers étrangers viennent vendre leurs marchandises. Les menus larcins y sont monnaie courante, commis par des enfants qui s'entrainent pour devenir un jour d'honorables voleurs. Le bazar est un quartier très bruyant et animé dans la journée. En revanche, la nuit est l'heure des murmures et des affaires discrètes, conclues au nez et à la barbe des Lunars, sous les murailles mêmes de la citadelle. La lueur des étoiles et des feux de camp éclaire de sombres trafics, échanges de marchandises volées ou achats de divers produits de contrebande provenant des Iles Oubliées des Dieux. Des Praxiens immobiles montent la garde devant quelques ballots mystérieux, tandis que des ombres silencieuses traversent la place du bazar, bordée de palmiers. Le bazar ne s'endort vraiment qu'à l'aube, avant de reprendre son activité criarde en milieu de matinée.

## La citadelle

Dominant la ville de toute sa masse, l'imposante forteresse des barbares Heortiens est aujourd'hui tenue par les hoplites Lunars. Symbole de l'occupation, elle en est aussi l'unique manifesta-

tion tangible, et les Réfugiés ne se privent pas d'en faire des gorges chaudes. Les Lunars lui ont ajouté d'autres bâtiments, citernes et silos à grains pour la ponction sur les récoltes, et la décoration du palais princier a été entièrement refaite à la mode lunar. Les hoplites passent leurs journées en vains exercices sur la place d'armes, essayant de tromper l'ennui de leur affectation; il s'agit pour la majeure partie de jeunes pélorians désabusés, envoyés moisir ici en punition de fautes bénignes. Les fonctionnaires lunars n'échappent pas davantage à ce climat de lassitude et de désintéressement; ils ont depuis longtemps renoncés à instaurer un système de réglementation policée, de collecte officielle d'impôts, etc. De temps en temps, pour rire, des voleurs s'introduisent nuitamment dans la citadelle et déposent une cocotte en papier devant la porte de la chambre d'Hincmar. Des fois, ils repartent avec une partie du trésor princier.

## Le quartier Nord

Il regroupe les constructions les plus récentes de Refuge, les habitations les moins typiques, car d'inspiration plus moderne. Ce sont de grandes maisons droites et claires, aux toits de tuiles en pente douce. Elles abritent surtout des Réfugiés du Pays Saint, ainsi que les fonctionnaires lunars. C'est un quartier calme, résidentiel, aux rues larges et régulières bordées d'arbres soigneusement entretenus. Il constitue une cible privilégiée pour les monte-en-l'air, et les Praxiens y trouvent facilement du travail de gardien de nuit.

Le Croissant d'Argent est le club des officiers lunars, où les militaires vont noyer leurs soucis dans l'alcool, et se délasser en jouant aux flèchettes.

Les Sept Vies du Pharaon est une taverne d'excellente réputation, où se retrouvent la plupart des exilés du Pays Saint. Ses tarifs sont élevés, mais le cadre est accueillant, et la musique des Six Chats Teuris (un groupe esrolien) attire de nombreux mélomanes. On y trouve toujours quelques sorciers Brithini venus se distraire au contact des peuples plus jeunes.

## Le quartier Ouest

Jouxtant le bazar, le quartier ouest accueille les ateliers et les boutiques des artisans, potiers, tanneurs, tisserands, forgerons, charpentiers, etc. C'est un quartier industrieux, d'où se dégage une ambiance de travail et presque de sérieux, qui dénote étrangement dans cette ville. La forte proportion d'Heortiens qu'on y rencontre n'est sans doute pas étrangère à cet état de fait... la berge du Bandori est un lieu de promenade paisible et agréable, semé de jardins publics et de palmiers.

**La Taverne de Barntar** est une grande auberge à deux étages, point de rencontre favori des Heortiens. La tenancière, Marilon, a perdu son époux et ses deux fils ainés à la guerre, et elle exècre les Lunars. Son plus jeune fils, Taril, 11 ans, est un gamin vif et débrouillard, qui partage la haine de sa mère pour l'envahisseur. Il est voleur à la tire dans le bazar, mais Marilon n'est pas au courant.

**Les Treize Grains d'Or** est le nom de la meilleure boulangerie de la ville, tenue par un Heortien, Jal Poil-d'Ane. Le jour Divin, une queue interminable s'étire devant sa boutique; on vient même des villages environnants pour acheter un pain de Poil-d'Ane.

## Le vieux Refuge.

Le vieux Refuge forme avec le vieux port tout ce qui reste du Refuge original. Les maisons qui bordent ces quartiers furent construites sur les ruines des anciennes fortifications, et on peut encore voir des pans entiers de muraille intégrés dans des habitations plus récentes. Le Vieux Refuge, véritable dédale, est le quartier le plus pittoresque de la ville, avec ses ruelles tortueuses et couvertes, ses culs-de-sac ombragés, et ses cours intérieures abritant des fontaines asséchées. Les maisons sont étroites et comme arrondies, bombées, penchées au dessus des rues pavées. Souvent en bois, elle s'ornent de bas-reliefs vermoulus et de sculptures grimaçantes au sourire narquois. Les Réfugiés prétendent que, durant les jours sacrés d'Eurmal, on peut entendre ces vieilles statues ricaner doucement... C'est aujourd'hui le quartier des bourgeois, orfèvres, joaillers, armateurs, riches marchands et autres citoyens aisés, mais aussi des adoratrices d'Uléria, qui font commerce de leurs charmes.

**L'auberge du Chat qui s'tripote** est une auberge typique, de petite taille, à la décoration rustique. Elle n'a subit qu'un minimum de modifications depuis sa construction par Eurmal, et elle a gardé ce charme démodé des anciennes habitations soigneusement entretenues. L'attraction de l'établissement est un gros matou rayé onaniste complètement dégénéré, qui ne pense qu'à se frotter frénétiquement contre les jambes des clients. On a beau le repousser, il revient sans arrêt. La légende en fait un descendant direct du chat d'Eurmal, qui serait le premier de la longue lignée des chats qui s'tripotent. Cette légende pourrait avoir un fond de vérité, car il semble bien que l'auberge ait porté ce nom au moins depuis le Premier Age, et peut-être même depuis les origines de la cité.

**Le Carillon d'Eurmal** est une sorte de tour biscornue surmontée d'une immense clepsydre, qui domine la place du marché. Les Jrusteli l'ont réparée au Second Age; depuis, le carillon ne sonne plus aléatoirement mais une fois par heure. Enfin, en général.

**Le Fourreau de Soie** est le nom de la maison close la plus fréquentée de Refuge. La réputation de ses hôtesses, toutes prostituées sacrées d'Uléria, n'est pas usurpée; et si les tarifs sont prohibitifs, ils sont à la mesure des plaisirs qu'on y trouve. Cette maison ouvre au coucher du soleil et ne ferme ses portes qu'au petit matin, après le départ titubant des derniers clients.

**Les Six Mamelons**, auberge claire ornée de crânes de bisons et de talismans, est le point de ralliement des Réfugiés praxiens. C'est l'endroit idéal pour embaucher un mercenaire ou un garde du corps.

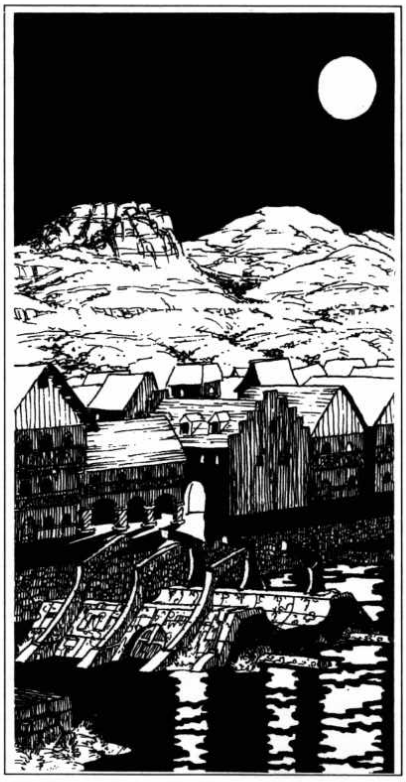
## Le vieux port

Le vieux port ressemble beaucoup au vieux refuge, mais il est plus sombre et plus sale, et semble encore plus ancien si la chose est possible. C'est le quartier le plus pauvre de la ville, où tous les voleurs se donnent rendez-vous à la nuit tombée. Le port lui-même est en ruines, et seules quelques misérables embarcations de pêcheurs (ou de contrebandiers) utilisent encore les pontons délabrés. Durant les heures précédant l'aube, une brume cotonneuse monte de la baie et vient envahir les ruelles lépreuses de ce quartier.

**La Licorne Noire** est le plus infâme bouge de toute la ville. Taverne sombre, basse de plafond et perpétuellement noyée dans la fumée des pipes, la Licorne n'a jamais vu l'ombre d'une tête de Lunar. C'est le paradis des vo-

leurs mais aussi des joueurs, des recèleurs, des contrebandiers, et autres personnes hautement recommandables.

**Le cale-berceau**. Cet artefact Jrusteli fut construit au Deuxième Age, probablement pour mesurer les berceaux des géants dérobés sur le Zola Fel, d'où son nom. Il évoque une immense main métallique, paume en l'air, complètement rongée par la rouille. Il est encore solide pourtant, et parfois il se met en marche tout seul, en grinçant et en cliquetant d'une façon sinistre.



**Le phare de Slontos** lui aussi n'est plus qu'une tour en ruine, qu'on dit hantée. Sa silhouette lugubre, dressée au-dessus d'un promontoire rocheux léché par les vagues, n'abrite aucune flamme pour signaler l'entrée du port, et ce depuis trois cents ans. Les Lunars avaient parlé de le remettre en fonction, mais après quelques visites, ils ont rapidement abandonnés.

**Le Temple de Dormal** n'est plus fréquenté que par une poignée de pêcheurs sans le sou, ce qui explique pourquoi on ne l'a pas reconstruit dans le quartier des temples ou dans le port marchand.

## Le haut quartier

Il se dégage du quartier des Brithini une ambiance très particulière, faite de sérénité et de recueillement. Est-ce dû aux maisons hautes et larges, en pierres de taille ? Ou à l'odeur d'encens s'échappant des fenêtres voilées, ou encore aux Brithini eux-mêmes, courbés par le poids des années, allant à pas mesurés, échangeant des propos sybillins dans une langue murmurée? On ne voit presque pas d'enfants dans le quartier, et les rues y sont singulièrement propres et paisibles. On n'y rencontre pratiquement que des Brithini et leurs gardes du corps praxiens, ainsi que de riches marchands en palanquins venus solliciter quelque oracle auprès d'un sorcier renommé.

## Le port marchand

Coupé du vieux port par le promontoire du phare, ce quartier datant du Second Age est le plus dynamique de la ville; la pêche est particulièrement fructueuse grâce à la magie Brithini, et les quais sont envahis de poissonniers qui vendent à la criée. Les navires étrangers venus faire du négoce sont également amarrés ici, près des entrepôts alignés le long des docks. C'est le quartier des poissonniers, des dockers, des pêcheurs et autres marins. Contrairement à l'autre secteur commerçant qu'est le bazar, le port marchand s'éveille très tôt dans la matinée; le soir en revanche, il est plus calme, et devient le royaume des chats, dont les miaulements se répondent d'un bout à l'autre des quais plongés dans la brume.

**Le quai de la Lune** désigne le ponton où se trouve l'Ineffable Splendeur Impériale, l'unique galère des Lunars. Ferdkil l'utilise quelquefois pour sortir en mer, afin d'entrainer ses hommes.

## Le quartier des Temples

En bordure de la ville, ce quartier en était jadis complètement séparé. Il a peu à peu été intégré dans la cité dont l'expension s'est maintenue au fil des siècles, grossit par l'introduction de nouveaux dieux dans Refuge. C'est un lieu de prière et d'apprentissage, où fourmillent les scribes, prêtres, apothicaires, alchimistes, et autres érudits se composant un visage sévère empreint d'une digne suffisance.

**Le temple des Sept Mères** est le plus récent de tous: la construction n'en est même pas encore achévée! Et cela risque de durer longtemps... En effet, quelques Réfugiés d'humeur taquine démolissent pendant la nuit ce que les Lunars construisent dans la journée. Au début, les Lunars postaient bien des gardes, mais on les retrouvait immanquablement ficelés et bailonnés au petit matin, parfois avec une lettre pleine d'humour, adressée à Hincmar, glissée dans leur ceinture. Aujourd'hui, ils ont renoncé à lutter contre les vandales. Un projet de construction du temple à l'intérieur des murs de la citadelle serait à l'étude...

**Le temple des Porteurs de Lumière** est un bâtiment octogonal, formé de sept salles disposées autour d'un péristyle circulaire, chacune étant dédiée à un Porteur de Lumière particulier. Le huitième côté forme l'entrée du temple, face à la salle d'Issaries.

**Le temple de Yelmalio** ne déploit pas le faste et la richesse des Dômes du Soleil ordinaires: on vous disait bien que les Yelmalions de Refuge étaient des déviationnistes. A noter, le droit d'asile accordé pour une nuit à toute personne le réclamant. Cette mesure généreuse permet parfois à des voleurs injustement accusés d'attendre que les esprits se refroidissent, évitant ainsi un lynchage.

**Le temple de Refuge** est également le sanctuaire d'Eurmal. C'est une bâtisse délirante, toute de travers et faite de bric et de broc, dont Eurmal était particulièrement fier s'il faut en croire la légende. Il l'a construite avec tous les matériaux qui lui restaient une fois sa ville achevée, et ce temple évoque davantage une mosaïque démentielle qu'un simple lieu de culte.
L'église du Dieu invisible fut élevée par les Brithini peu après leur arrivée. Elle a la forme d'un immense tétraèdre de pierre grise, orné de volutes et d'entrelacs complexes.

**Le temple de Barntar**, tout en bois et en terre, est un bâtiment solide et austère, à l'ornementation rustique et réduite au minimum.

**Le temple des déesses de la terre** honore les déesses habituelles, Glorantha, Ernalda, Esrola, mais aussi Eiritha, apportée par les Praxiens, et Uléria, dont seule la fertilité maternelle est considérée par les prêtresses de ce temple (v. organisation religieuse).

**Guillaume Fournier**

*Article librement inspiré de Thieve's World (Chaosium).*

# Le Coeur des Démons



## *La Pierre Rouge*

## I)Avant propos

Nous avons laissé nos PJ à la fin d'une cérémonie bien étrange qui s'est déroulée à Boldhome durant laquelle ils ont aperçu une cité mystérieuse.
Après une enquête menée auprès du temple de Lankhor Mhy ils ont fait traduire les documents (CF tatou 3) et ont surtout appris que cette ville d'après sa description pourrait bien être Refuge, un port assez important situé au Sud du royaume de Heort.

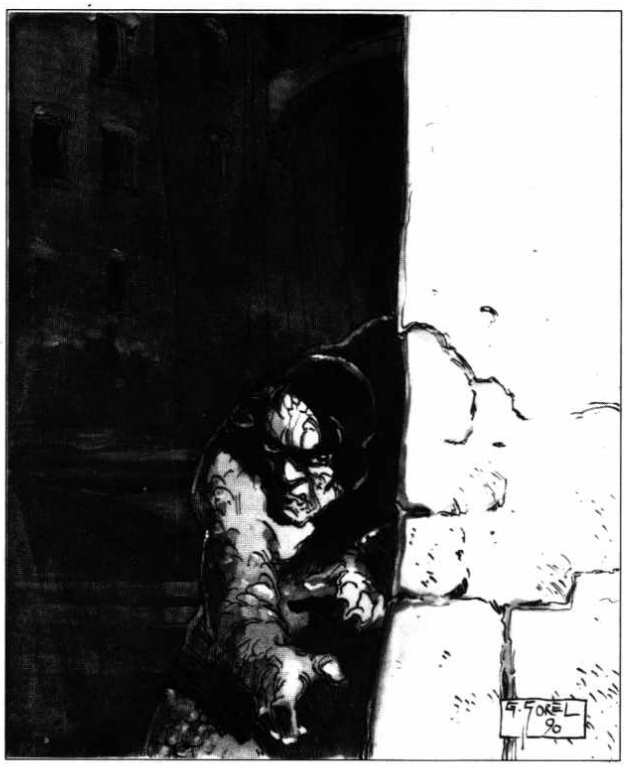
Cela sonne comme un mot qu'ils ont pu lire dans la lettre de Zzorg à Ormilla. Si les joueurs ne font pas le rapprochement autorisez un INTx9 aux PJ!!. Les PJ vont donc se mettre en route pour le Sud de Heort vers la cité de Refuge.
S'ils connaissent des problèmes pour financer leur expédition, le temple d'Issaries leur prêtera l'argent nécessaire pendant 1 année sans taux (il faut bien que les porteurs de lumière s'entraident et puis leur mission est maintenant sacrée).
Les PJ mettent environ 15 jours pour effectuer le voyage. Il nous est impossible dans le cadre de Tatou de développer les aventures de cette randonnée mais nous invitons fortement les MJ à créer des scénarios de rencontre.

## II) Ce pourquoi les pj sont a Refuge: la Pierre Rouge

### Son histoire

La pierre rouge : le crachat ou le coeur des démons
Cette pierre fut créée par des ennemis de la déesse rouge. Lors des luttes entre la Tripolis de Dara Happa et les jeunes armées de la déesse rouge (1270-1285), de puissants prêtres des cultes solaires unirent leur force afin de créer un pouvoir physique capable d'affaiblir la Lune. Ils forgèrent une pierre magique en 1275 en mélangeant le sang de Yelm à un esprit de lumière pur (certains pensent même à un élémentaire de soleil). La pierre solaire permit d'arrêter la progression des armées lunars. Devant ce revers l'empereur rouge se vit obligé de prendre la tête de ses armées. Il affronta en combat singulier les trois prêtres créateurs de la pierre et sa magie chaotique fut la plus puissante même s'il connut la brûlure impitoyable de Yelm. En dernier recours les trois prêtres lancèrent la pierre solaire sur l'empereur. Celui-ci fort de ses pouvoirs chaotiques l'avala et la recracha sur les prêtres. Ils furent tués sur le coup. Les Yelmites qui la recueillirent s'aperçurent que sa nature avait profondément changée. Le fils de la déesse rouge l'avait complètement modifié. C'était maintenant une pierre magique recelant une parcelle complètement pure de la magie lunar. La pierre devenue rouge fut à partir de cet instant conservée par les yelmites. Mais ils s'aperçurent très rapidement de sa perversion. La personne qui s'en approchait se voyait grandir en puissance mais se transformer en créature au service de la Déesse. La pierre devint l'objet d'un culte de terreur pour certains des yelmites descendants de ses trois créateurs.

La pierre rouge attira l'attention d'une bande de voleurs eurmaliens. Ils la dérobèrent mais eux aussi furent transformés par sa terrible puissance. Ils comprirent qu'ils ne pouvaient demeurer dans l'empire car les yelmites ou l'empereur lui-même pouvaient retrouver la pierre et ainsi ses voleurs. Ils fuirent donc. Leur voyage fut une suite d'actes héroïques et dérisoires. Ils peignirent un oeuf de dragonewt en rose et dérobèrent une écaille de dragon. Ils rencontrèrent des telmori à qui ils firent croire qu'ils étaient le remède à leur malédiction de loup-garou. Bien sur, ce n'était que mensonge mais ces telmori y croient depuis ce jour. Enfin ils atteignirent l'endroit qu'ils recherchaient: la cité de refuge. Là, ils achevèrent leur transformation en créature de la pierre rouge. Ils comprirent alors qu'ils devaient absolument se cacher.



La pierre se nourrit du pouvoir des individus, aussi ils durent trouver un moyen pour la satisfaire. Ils se constituèrent pour cela en un groupe d'assassins discrets et extrêmement efficaces grâce à ses pouvoirs. Ils se cachèrent dans les égouts de la ville et se dénommèrent les Démons Rouges. En général, ils demandent aux commanditaires des assassinats des sacrifices en point de POU personnels s'ils ne peuvent offrir des enfants. Ils sont peu connus dans la ville et très difficile à contacter.

**Les pouvoirs de la pierre rouge.**
La pierre rouge, pour exercer ses pouvoirs, s'incruste à la place du coeur de la première personne qui la touche. Cette opération est indolore et la circulation du sang sera assurée par la magie de la pierre.

**Utilisation :** le porteur utilise à volonté tous les pouvoirs de la pierre (dans les limites décrites) et surtout il peut attribuer ces pouvoirs aux personnes qui se placent sous son autorité, c'est-à-dire qui ont sacrifié 1 point de POU à la pierre.

**Les pouvoirs :**
- Régénération deux fois plus rapides des points de magie
- Invocation une fois par semaine d'un élémentaire de lune TAI 3
- Une divination 1 chaque jour (le demandeur doit donner tous ses points de magie sauf un)
- Un bloquer divination chaque jour (même principe que le pouvoir précédent)
- Le grand pouvoir : ce pouvoir peut être utilisé dés que tous les adorateurs de la pierre rouge ont été illuminés et que leur corps soit entièrement recouvert par les écailles de cristal. Une fois ces "conditions" remplies l'utilisateur peut jeter un des sorts spécifiques de tous les cultes du Chaos sans sacrifier des points de POU et cela une fois par jour.

**Les désavantages :**
- A chaque utilisation d'un des pouvoirs de la pierre, l'utilisateur et le porteur de la pierre jettent les dés sous leur POUx 3 et s'ils réussissent, ils gagnent 1% en illumination.
- Le porteur de la pierre voit apparaître à la place de sa peau des écailles de cristal rouge (lui procurant 2 points d'armure naturelle mais montrant clairement sa nature chaotique). La progression des plaques de cristal se fait pour le porteur de 7 cm2 par semaine (le jour de la pleine lune). Pour les utilisateurs chaque fois qu'ils usent d'un des pouvoirs de la pierre.

C'est donc cette pierre que vont chercher les PJ, les trois quêteurs (Ormilla, Xoho et Zzorg) et les trois pisteurs telmori partis après l'acte de divination effectué à Boldhome. Cette recherche menée par trois groupes différents est la clé de voûte de ce scénario.

## III) L'arrivee a Refuge

Les PJ arrivent à Refuge après une quinzaine de jours de marche à travers la Passe des Dragons. Ils sont normalement fatigués et chercheront dans un premier temps un lieu propice pour se reposer. Ils devraient se diriger vers le temple d'Orlanth mais apprendront rapidement que les lunars l'ont détruit à la fin de 1620. On leur indiquera une auberge où se réunissent les derniers adorateurs d'Orlanth: l'auberge du Chat Qui s'Tripote dans le vieux refuge. Si les PJ connaissent des problèmes de communication il est conseillé de leur donner quelques pourcentages en marchand (après tout ils voyagent depuis une saison et ils ont pu apprendre sur le tas).

**L'auberge du Chat qui s'Tripote**
Cette auberge est connue dans Refuge pour le nom qu'elle porte, la légende qui s'y rattache et pour son actuel propriétaire, Yaran fendeur de crâne. Yaran a été l'un des compagnons de rapines de Harrek le Bersek. Il s'est installé à Refuge après avoir été banni par Harrek pour avoir violé avant lui une prêtresse d'Uléria en Esrolia.
Beau parleur, grand raconteur d'histoire, infaillible lanceur de hache, avec sa trogne burinée par la mer, le froid et les ripailles, Yaran Fendeur de crâne a eu rapidement beaucoup de succès dans la ville. C'est tout naturellement qu'il remplaça l'ancien propriétaire, maître Toqsus, en 1619 à sa mort. Les Orlanthi choisirent cette taverne car les jurons et les rires de Yaran leur rappellent leur cérémonie sacrée abolie par les lunars. Il y a toujours quelques guerriers Orlanthi plutôt imbibés qui racontent pour la centième fois leurs exploits face aux hoplites et aux légionnaires lunars. Les PJ pourront avec joie réentendre le rude langage de leur pays natal. Mais depuis l'arrivée des lunars l'ambiance a quelque peu diminué d'intensité car les clients soupçonnent la présence d'espions à la solde des lunars. Leurs soupçons ne sont pas infondés car l'auberge sert aussi de repaire aux agents chaotiques de l'empire : la bande de Kogar.




**Kogar et sa bande.**
Kogar et ses 5 hommes sont des Thanatari, des initiés du culte secret et chaotique de Thanatar. Ils constituent un réseau de renseignement au service du responsable lunar de l'espionnage à Refuge, un certain Troisième Oeil. Leur couverture est très osée mais elle a le mérite d'être efficace. Ils se font passer pour des initiés d'Orlanth et plus précisément du sous-culte de la Sandale Noire. Kogar prétend même être un prêtre-seigneur runique. Cette couverture leur permet d'expliquer pourquoi ils sont si amateurs des égouts de la ville ( où ils ont installé un temple secret de Thanatar) et aussi pourquoi ils volent ou tuent. Maintenant, à cause d'eux, l'ensemble des Réfugiés considèrent les Orlanthi comme des voleurs.

Kogar et sa bande jouent un rôle primordial dans cette histoire.

Premièrement, Kogar se présente aux PJ comme l'unique prêtre-seigneur d'Orlanth de la ville et réclame donc tout naturellement la soumission des Orlanthi et des porteurs de lumière du Groupe. Si les PJ lui demandent pourquoi les lunars ne le tuent pas, il leur répond que son appartenance aux sandales noires lui vaut la protection de Shaga contre lequel les lunars sont impuissants.

Deuxièmement, il essaye de les convertir de force au Chaos en les conviant à une cérémonie d'intronisation dans le sous culte des sandales noires qui aura lieu une semaine après leur arrivée dans la ville. Si les PJ refusent, il se mettra dans une colère noire et leur hurlera: "ici c'est mon territoire et tous les Orlanthi me doivent obéissance! Vous serez intégrés dans un groupe de voleurs et vous n'aurez pas à craindre d'exactions des autres voleurs!"

Troisièmement, durant la semaine Kogar et sa bande sont contactés par Ormilla et Xoho. Après avoir appris que les PJ sont dans la ville, les deux quêteurs lui demandent d'essayer de les capturer vivants pour qu'elles puissent les interroger et les dissuader de continuer leur recherche.

Quatrièmement, Kogar est une des sources de renseignement qui peuvent mener les PJ sur la voie des Démons rouges et de leur pierre. En effet Kogar de par son expérience de voleur et d'assassin se doute qu'il existe dans les égouts un groupe d'assassins chaotiques qui tirent leurs pouvoirs d'un objet lunar. Il connait les rites qui permettent de les contacter. Mais il est lui-même effrayé par ces pratiques et n'aime pas en parler (sans compter que les démons rouges lui font de la concurrence).

## IV) La chasse aux infos

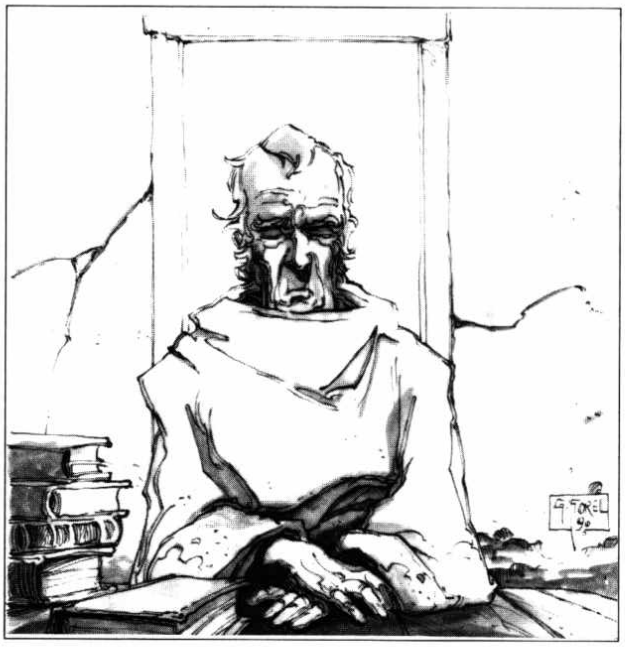
Les PJ se mettent à la recherche de la pierre rouge dans Refuge. Pour plus de commodités, les informations sont détenues par des PNJ. Les PJ doivent les contacter et surtout leur soutirer les informations. Mais soit les PNJ sont durs à contacter, soit ils se font payer très cher.

**KOGAR**
Le chef des thanatari de Refuge. Il connait pour les avoir contacté deux fois l'existence des Démons. Il sait qu'ils sont chaotiques et habitent les égouts.

**SHAGA**
En tant que caïd il connait l'existence des démons, de la pierre rouge et l'endroit où ils se cachent. Contacter Shaga n'est pas une partie de plaisir. Il vit reclus dans son domaine situé non loin de Refuge. Les PJ doivent d'abord convaincre ses hommes de main de les présenter à leurs chefs puis ceux-ci à Shaga. Ensuite en face de Shaga les PJ doivent encore marchander, jamais il n'a donné gratuitement un renseignement. Par exemple Shaga leur donnera en échange de la mort de deux chiens de lune qui dernièrement ont tué trois de ses faucons de la nuit.

*Nota : Généralement c'est Ormilla et Xoho qui obtiennent les premières les renseignements de Shaga et qui ont le plus de possibilité d'effectuer la demande d'assassinat de Shaga.*

**ZOGARIAN, vieux sorcier brithini**
C'est un des plus vieux sorciers brithini. Il connait l'existence d'assassins très secrets car il les a vu à l'oeuvre lorsqu'il était enfant. (Ils étaient venus assassiner son père) Il craint encore d'en parler.Il sait seulement qu'ils ont le corps recouvert d'écailles de cristal rouge. Il ne parle que très difficilement de ces pénibles événements qui l'ont marqué à vie. On peut uniquement le contacter par sa servante, une sartarite, qui fréquente de temps en temps l'auberge du Chat qui s'tripote.



**La rue et les tavernes**
Pour une fois, les informations ne se trouvent pas dans les tavernes et dans la rue. Peu de rumeurs circulent sur les Démons rouges et leur pierre. Les personnes interrogées cherchent soit à boire soit à dérober la bourse des PJ. Chaque PJ qui interroge des Réfugiés doit réussir un POUx1/jour pour rencontrer un individu connaissant l'existence d'une "petite bande d'assassins aux pouvoirs étranges". A la licorne noire le jet à réussir grimpe à POUx2/jour. Pour y aller les PJ doivent passer par les rues les plus mal fréquentées du vieux port. Ils se feront sûrement agressés ou du moins rackettés par des gangs de voleurs comme ceux des poissons seiches ou des crapauds buffles. Pour entrer dans l'auberge et être accepté, par le propriétaire (sans pouce) tout nouveau venu doit passer une série d'épreuves toutes les plus farfelues les unes que les autres (comme boire de la boisson troll sans vomir ou dérober un morceau d'armure d'un des chiens de lune ou aller racketter le prêtre des 7 mères, etc).

**KII au rat rose**
Ce très célèbre maître voleur eurmalien, fou à lier par ailleurs, se trouve actuellement à Refuge. Il connait l'existence d'une bande mystérieuse cachée dans les égouts. Il les prend dans ses délires pour des monteurs de rat géant.
Il porte toujours des habits de soie très colorés et fait souvent usage de stupéfiants.
Plusieurs solutions existent pour obtenir ces informations. Soit les PJ obtiennent les bonnes grâces de Kogar (avec tous les dangers que cela implique). Soit ils s'introduisent dans un gang de voleur de la ville et essaient d'approcher Shaga. Cette solution implique que les PJ se mêlent aux milieux inter-

lopes de Refuge. Il est donc conseillé au MJ de préparer quelques mini-scénarios afin de décrire ces situations.
Pour Ormilla et les quêteurs la situation dans Refuge est aussi difficile. Les trois quêteurs ont autant de mal que les Pj à trouver des informations. De plus ils doivent composer avec le jeune gouverneur lunar qui appartient à une famille opposée à celle d'Ormilla (les PJ peuvent jouer sur cette rivalité). Les PNJ essayent d'être le plus discret possible, ils veulent éviter à tout prix d'être doublés. Ils esquivent donc tout affrontement direct avec les PJ ou les Telmori, préférant les faire prisonniers pour les neutraliser. Il faut donc les jouer hésitants et peu sûrs d'eux. Ils ne sont pas omnipotents.

## V) Les évènements

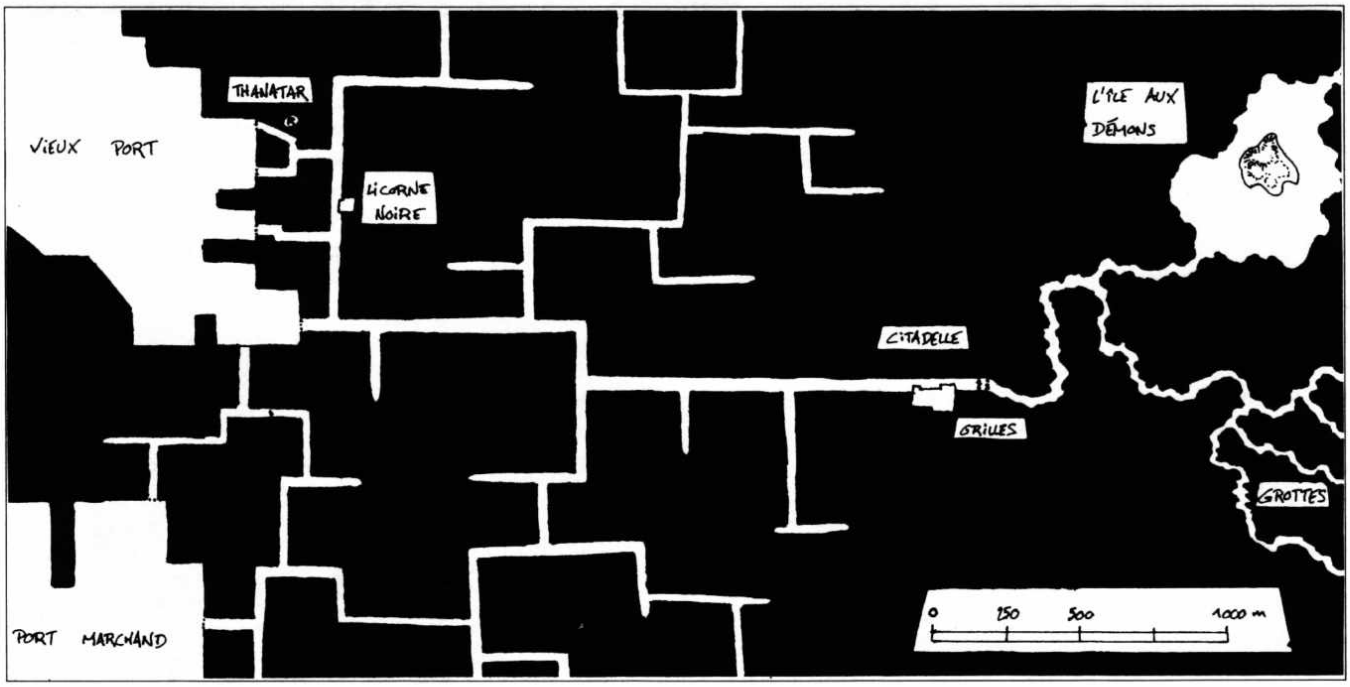
Une liste indicative d'événements est donnée afin de donner un fil conducteur aux MJ. Ces événements peuvent ne pas correspondre au déroulement de chaque scénario, il est donc conseillé de les adapter à chaque campagne. Ils sont classés par ordre chronologique à partir de l'arrivée des PJ à Refuge.
**J-1 :** arrivée de Xoho et de ses aides à Refuge, elle s'installe dans la citadelle.
**JO :** Les PJ arrivent à Refuge. Ils s'installent à l'auberge du Chat qui s'Tripote, ils rencontrent Kogar et ses pseudo sandales noires.
**J1 :** Kogar propose aux PJ leur "intronisation" dans le sous culte des sandales noires.
**J2 :** si les PJ refusent, Kogar les fait suivre par deux de ses hommes. Ceux-ci essayent d'empoisonner un PJ avec une dague lancée (poison pot 10 s'attaque à la dextérité).
Ormilla arrive à Refuge, se cache dans la citadelle, y rencontre le Chaton et se fâche avec lui.
**J3 :** Ormilla rencontre Kogar et un accord est trouvé. Kogar enquête pour le compte d'Ormilla qui lui fourni un appui magique en cas de danger.
Arrivée des Trois Chasseurs Telmori commandés par Rog Hurlevent, eux aussi à la recherche de la pierre rouge.
**J4 :** les PJ sont contactés par le gang des poissons seiches qui leur demande de payer la dîme comme tout le monde ou autrement leur vie sera en danger.
**J5 :** Ormilla apprend que les PJ connaissent Kogar. Elle élabore avec son aide un plan pour les capturer. Ils en discutent à la Licorne noire. Kogar pense le faire dans les égouts quand il "initiera" les PJ aux mystères des sandales noires.
Premières rumeurs de loup-garous dans Refuge.
**J6 :** Xoho rencontre Shaga.Tout deux parlent de la lune bleue. Ormilla ne découvre rien au sujet de la pierre rouge.
Les Telmori sont fait prisonniers par les lunars et sont enfermés dans la citadelle pour être interrogés par Ormilla.
**J7 :** Cérémonie d'intronisation des PJ aux sandales noires. Kogar a décidé de la faire en fin de compte dans la cave de l'auberge du chat qui s'tripote. Kogar essaye de les faire prisonniers pour les amener à Ormilla. Si cela réussit ils sont emprisonnés avec les Telmori. Une "alliance" pour s'évader n'est pas à rejeter.
**J8 :** Si les PJ n'ont pas répondu à l'offre des poissons seiches, ceux-ci les agressent dans un endroit propice. Cela les mettra bien avec un gang d'eurmalien les Trashs concurrents des poissons seiches. (à noter que leur prochain coup est de dérober le moyen contraceptif d'une des prostituées du Fourreau de Soie!!).
**J9 :** Zzorf arrive à Refuge à bord d'une galère impériale qu'il a réquisitionné à Nochet en compagnie de 10 loups rouges (émoi dans la ville).
Le même jour, Porhos le gros, marchand prêtre-seigneur d'Issaries que les PJ ont aidé dans le premier scénario arrive par mer avec son bateau marchand le Grand Bleu. Il vient de Pavis où il s'était rendu après Bondhos (le village d'où sont partis nos PJ). A Pavis il a assisté à un événement extraordinaire : un certain Garrath, qu'il soupçonne d'être le prince Argrath,




a pris sous sa protection un berceau de Géant qui descendait pour la première fois le fleuve des berceaux. Ce grand guerrier Orlanthi l'a défendu contre les puissantes attaques des sorciers lunars.
Porhos accueille avec bienveillance les PJ et les aide dans la mesure de ses moyens.
**J 10 :** Les trois quêteurs rencontrent Shaga dans son domaine. En discutant avec lui, ils apprennent des renseignements sur la lune bleue. Ayant vécu en Pamaltela et étant un sorcier puissant, Shaga connait l'existence et surtout la localisation de la pierre bleue. Pour lui elle serait dans les mains des "bleus", les esclaves à la peau bleue descendants des anciens artmali, les habitants du divin empire maintenant disparu de la lune bleue. Ces esclaves sont au service des classes dirigeantes du pays de Fonrit en Pamaltela. De plus, ils apprennent que la pierre rouge se trouverait dans les égouts de Refuge. En échange de ces confidences, ils doivent tuer les deux chiens de lune qui gênent Shaga.
**J 11 :** Il n'y a plus d'événements, le MJ doit improviser en fonction des actions des différents groupes présents dans la ville. Pour les actions finales des Trois Quêteurs se reporter à la conclusion du scénario.

## VI) Les égouts de Refuge

C'est dans les égouts de Refuge que les PJ ou les autres quêteurs peuvent trouver la pierre rouge. C'est donc dans ces lieux putrides que le scénario doit normalement se conclure.
La Licorne noire possède une trappe qui donne accès au réseau d'égouts. Pour utiliser cette entrée les PJ doivent être guidés par un gang de voleurs, ou être très bien avec Sans-Pouce le propriétaire de la Licorne Noire. Une fois dans les égouts, ils doivent affronter les dangers inhérents à de telles constructions. Quelques exemples sont donnés mais le MJ




est invité à en créer. Les PJ peuvent tomber nez-à-nez avec un groupe de 5 voleurs qui rentrent de leur "travail". Ils peuvent se faire attaquer par des rats, par des rôdeurs des ruines, par un gorp (créature protoplasmique du chaos). Ils peuvent tout bêtement se perdre dans le dédale des égouts. Ils peuvent aussi trouver le petit temple thanatar construit par Kogar. Deux broos costauds et deux esprits gardiens (INT 15 POU 14 sorts confusion, fanatisme, disruption) le gardent. Pour plus de précision, voir le plan des souterrains.

En suivant l'égout principal les PJ trouvent la cachette des Démons Rouges. L'égout principal même a un conduit qui passe sous les caves de la citadelle. Cette portion est barrée des deux cotés par des grilles (maintenant rouillées). Celles-ci empêchent quiconque de sain de pénétrer dans la partie habitée par les Démons. Il arrive que les quais près des grilles soient surveillés par une patrouille lunar. Ceux-ci se méfient des voleurs de la ville.

Après avoir franchis la portion des égouts située sous la citadelle lunar, les PJ se trouvent sur le territoire des Démons (là aussi se reporter au plan).

### 1) Le labyrinthe de grottes

Les PJ franchissent d'abord une très vieille grille en argent qui portent des traces de runes gravées. Les PJ y découvrent les runes de la lune et de la mort.

Ensuite ils pénètrent dans un dédale de petites grottes naturelles. Toutes les parois sont ornées de minuscules bas reliefs représentant des runes de la lune. Ces runes sont mêlées les unes aux autres et forment un motif général hypnotique. De plus quand on les regarde de très près on remarque qu'elles rayonnent d'une luminescence pourpre. Ces motifs sont la défense des Démons. Chaque PJ qui regarde plus de 6 rounds ces motifs doit réussir un POUx3 ou autrement il est pris d'un accès de folie et commence à attaquer ses amis qu'il prend pour d'horribles créatures du chaos. Cet accès de folie dure sept rounds

Pendant leur progression les PJ entendent des plaintes très faibles. En les suivant ils découvrent les Démons et la pierre rouge.

### 2) L'Ile-coeur

Après un temps indéterminé, les PJ arrivent dans une caverne plus vaste que le reste du complexe. En son milieu, et sur une île, ils aperçoivent un grand cercueil d'argent et de rubis. L'eau de la caverne est de couleur pourpre. Si les PJ réussissent leur scruter, ils distinguent dans l'eau, des formes mobiles vaguement humaines dont la peau semble avoir été remplacée par des écailles de cristal rouge... Tant que les PJ ne touchent pas la berge de l'île, les démons demeurent paisibles.

Dès que des PJ débarquent sur l'île, certaines des créatures chaotiques essayent de faire chavirer la barque pendant que d'autres préparent des sorts de magie et surtout sortent de l'eau pour entourer l'île (il y a 12 démons). Pendant ce temps,



les PJ peuvent s'approcher du sarcophage et découvrir son contenu.

**3) Le sarcophage.**
Dans le sarcophage, les PJ distinguent clairement un squelette humain reposant sur une très fine poussière rouge. Au niveau du coeur brille la pierre rouge de tous ses feux. Le premier PJ qui la touche ou qui essaie de la prendre voit la pierre rentrer dans sa main et prendre place dans le côté gauche de sa poitrine. Il devient le nouveau porteur de la pierre. Si les PJ prennent assez tôt la pierre les Démons obéissent au porteur de la pierre. Si au contraire ils tardent, les démons se réveillent de leur léthargie et se lancent à l'attaque des PJ utilisant toutes leurs magies d'assassins de la Pierre Rouge. S'ils récupèrent la pierre ils peuvent alors quitter les souterrains et peut-être aller se cacher dans le bateau de Porhos.

## Conclusion

En toute logique, les PJ devraient réussir à récupérer la pierre rouge. Si c'est le cas, les trois quêteurs réagissent de la manière suivante. Ormilla et Xoho de toute façon font une divination puissante (utilisant des points de POU) pour savoir où se trouve la pierre. Là elles découvrent que ce sont les PJ qui la détiennent mais aussi que cette pierre renferme une magie lunar. Maintenant elles peuvent très facilement la localiser. De plus quelqu'un porte la pierre à leur place. Dorénavant ils savent où elle se trouve. Plutôt que de gaspiller leurs vies à essayer de la reconquérir ils décident de partir sur la Galère de Zzorg vers Pamaltela le plus discrètement possible. Les PJ peuvent s'informer sur le port pour savoir où Ormilla et ses acolytes sont partis et peut-être comprendront-ils qu'ils sont déjà à la recherche de la pierre bleue. Sinon ils doivent parler avec Shaga de la pierre bleue. Celui-ci sera fou de rage après Ormilla car elle n'a pas remplie son contrat et il chargera les PJ du même contrat et en plus placera un enchantement sur l'un d'entre eux pour qu'ils l'exécutent.
Ils pourront alors demander l'aide de Porhos qui se fera une joie de les accueillir sur son bateau et il sera près à entreprendre ce très long voyage jusqu'au continent du sud de Glorantha.

Si au contraire par malchance, les PJ n'ont pu se procurer la pierre rouge avant Ormilla, ils ne peuvent que suivre la galère d'Ormilla avec le bateau de Porhos. La course n'en est que plus exaltante (surtout pour le maître de jeu!!). Les PJ doivent maintenant rattraper les trois quêteurs et leur arracher la pierre.
Normalement les Telmori échouent. Ils sont là uniquement pour accroître la pression sur les PJ mais le MJ peut décider de les utiliser comme deux ex-machines en leur faisant découvrir la pierre en premier. Dans ce cas, Ormilla ne change pas son plan et part pour Pamaltela.Xoho et Zzorg se lancent à la poursuite des Telmori. Les PJ doivent choisir, eux, entre la poursuite maritime et retrouver la pierre chez les telmori.
Quoiqu'il arrive, les PJ doivent s'embarquer pour une grande croisière sur l'Océan de l'Eternel Retour. Mais vérifieront-ils l'exactitude de ce nom ?

## Les personnages

**■ Kogar**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 17 | CON 15 | TAI 16 | INT 16 | POU 18 |
| DEX 15 | APP 14 | PdV 16 | DEX MRA 3 | |

| Armes | MR | ATT | Dégats | PAR |
|---|---|---|---|---|
| Epée batarde | 6 | 90% | 1D10+1+1D6 | 80% |

Armure : Corps et tête : cuir bouilli (3)
Membres : cuir rigide (2)

*Compétences : grimper 70%, baratin 80%, dissimuler 60%, se cacher 80%, déplacement silencieux 80%, esquive 90%.*
*Sorts : confusion 2, démoralisation 2, fanatisme 1, protection 1.*

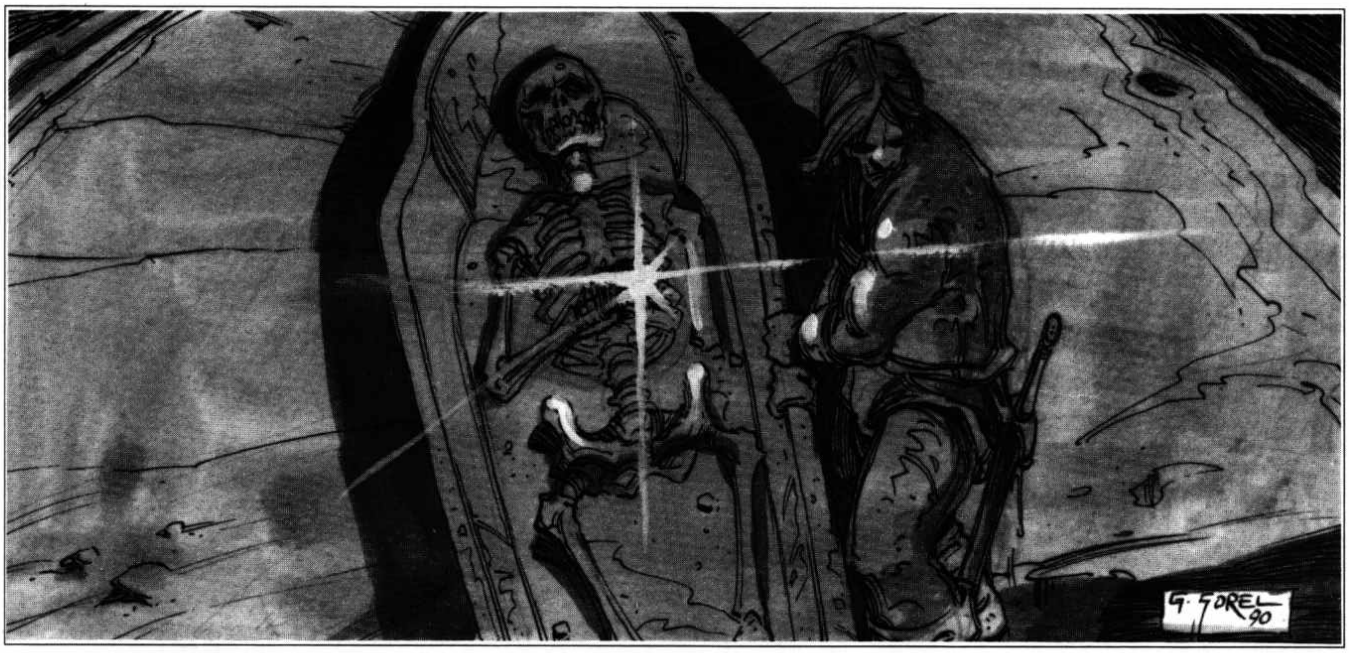
**■ Démon Rouge**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FOR 16 | CON 15 | TAI 14 | INT 13 | POU 16 |
| DEX 14 | APP 4 | PdV 15 | DEX MRA 3 | |

| Armes | MR | ATT | Dégats | PAR |
|---|---|---|---|---|
| Epée courte | 7 | 70% | 1D6+1+1D4 | 70% |
| Dague | 8 | 60% | 1D4+2+1D4 | 60% |

Armure : Ecaille naturelle (2)

*Compétences : grimper 80%, baratin 50%, dissimuler 50%, passe passe 40%, se cacher 90%, déplacement silencieux 70%, esquive 60%, nager 80%.*
*Sorts : protection 3, démoralisation 2, mortelame 3, disruption 1.*



### ■ Soldat Lunar

| FOR 13 | CON 12 | TAI 13 | INT 13 | POU 11 |
|---|---|---|---|---|
| DEX 13 | APP 12 | PdV 13 | DEX MRA 3 | |

| Armes | MR | ATT | Dégats | PAR |
|---|---|---|---|---|
| Lance | 7 | 50% | 1D6+1+1D4 | 50% |
| Cimeterre | 7 | 50% | 1D6+2+1D4 | 50% |
| Bouclier | 8 | 30% | 1D4+1D4 | 60% |
| Armure : | Torse et membres : cuir bouilli (3) | | | |
| | Tête : cagoule (5) | | | |

*Compétences : premiers soins 50%, scruter 40%, écouter 40%.*
*Sorts : vivelame 1, protection 2.*

### ■ Faucon de la Nuit

| FOR 14 | CON 15 | TAI 13 | INT 14 | POU 16 |
|---|---|---|---|---|
| DEX 17 | APP 11 | PdV 14 | DEX MRA 2 | |

| Armes | MR | ATT | Dégats | PAR |
|---|---|---|---|---|
| Epée courte | 7 | 80% | 1D6+1+1D4 | 80% |
| Dague | 8 | 40% | 1D4+2+1D4 | 40% |
| Arc | 2 | 60% | 1D6+1 | - |
| Armure : | Corps et membres : anneaux (5) | | | |
| | Tête : casque (7) | | | |

*Compétences : grimper 60%, baratin 60%, dissimuler 50%, se cacher 60%, déplacement silencieux 60%, esquiver 60%, écouter 40%, scruter 40%.*
*Sorts : vivelame 3, daredart, soins 2.*

### ■ Voleur de Refuge

| FOR 12 | CON 10 | TAI 12 | INT 14 | POU 13 |
|---|---|---|---|---|
| DEX 16 | APP 13 | PdV 11 | DEX MRA 2 | |

| Armes | MR | ATT | Dégats | PAR |
|---|---|---|---|---|
| Couteau | 7 | 50% | 1D3+1 | 40% |
| Massue en bois | 6 | 40% | 1D6 | 30% |
| Armure : | Torse et membres : cuir souple (1) | | | |
| | Tête : rien. | | | |

*Compétences : grimper 70%, baratin 60%, dissimuler 40%, passe passe 40%, se cacher 50%, déplacement silencieux 50%, esquive 50%.*
*Sorts : protection 1, séduction 2, silence 2.*

**Frédéric Weil**


Abonnez vous à

# TATOU

**6 N° pour 225F**

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

**NOM** _____
**Prénom** _____
**Adresse** _____
_____
_____
**Code Postal** _____
**Ville** _____

Ci-joint mon réglement de 225F par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'ORIFLAM


*Reconstitution par des journalistes-particulièrement avisés d'un grandeur nature ayant mal tourné, quelque part dans le Sud de la France...*



## Le retour de Philip MARLOWE.

26 AVENTURES en hommage au héros de Raymond CHANDLER.

*Presse de la Cité*

*"Il y a longtemps, quand j'écrivais pour les pulps, je glissais dans une de mes nouvelles une phrase disant à peu près : "Il descendit de voiture et s'avança sur le trottoir baigné de soleil jusqu'à ce que l'ombre de la marquise tendue au dessus de l'entrée tombe sur son visage comme la caresse de l'eau fraîche". Ils la supprimèrent quand ils publièrent le texte. Leurs lecteurs n'appréciaient pas ce genre de chose :donnez-nous simplement de l'action. Et j'entrepris de leur prouver qu'ils avaient tort".*

Voilà bien une entrée en matière tout droit sortie de la bouche de Raymond Chandler lui même que l'on trouvera, avec d'autres réflexions, dans la préface de Franck Macshane pour "Le retour de Marlowe" aux Presses de la Cité. Chandler ne considérait pas qu'écrire des polars pour les pulps (roman à bon marché) soit un déshonneur ou signifie une écriture bâclée.

Il aimait l'écrit. Avant de se lancer dans le roman policier cet ex vice-président d'une société pétrolière, renvoyé pour alcoolisme et absentéisme, s'essayera à la littérature. Copiant des auteurs comme Hemingway pour son propre plaisir, il suivra des cours par correspondance, jusqu'au jour où il découvre le roman policier ; voilà bien un genre qui le séduit et plus particulièrement le roman noir.

Il lui donnera ses lettres de noblesse avec Hammette, Cain, Himes et d'autres. Il apportera une note de poésie, un sens précis de l'intrigue, même si l'action est primordiale, l'ambiance et la psychologie du héros comptent aussi.

Le public lui donnera raison, les auteurs de roman policier qui lui rendent hommage, lui donneront raison.

Chandler, avec son héros Philipp Marlowe, ouvre la porte au roman policier comme littérature à part entière, non pas comme un sous-genre, ni un genre en particulier, mais bien une littérature comme en écrivaient Steinbeck, Heminghay ou d'autres. Il avait enfin trouvé son style et sa place parmi les grands. A lire pour les inconditionnels de Marlowe ou pour le découvrir, si vous n'avez pas encore eu cette chance.

## Histoires et légendes.

Les perdus de l'Empire

*Eric et Franz*

*Ed du Lombard*

Soudards, pillards, aux regards blessés, hommes jaillis de nulle part, déserteurs ou perdus des champs de batailles qui sentent bon la victoire, Eylau, Friedland, Wagram ou Austerlitz, avant que le cauchemar ne commence. Avant que le dictateur de salut public, à l'image de la Rome ancienne, ne se prenne pour Louis XVI.

Le regard rivé vers le lointain, le visage hagard, les doigts calleux tremblent en remplissant la vieille pipe de bruyère, espérant déjà que la guerre soit finie.

Franz et Eric signent ici l'une de leur meilleure oeuvre.

Aussi bien Franz au regard lucide et sans fioriture sur les perdus de l'empire. Déserteur de la grande armée, enfant de retour au pays, soldats oubliés dans un petit village, et si la guerre était plus atroce à l'extérieur que dans la mêlée meurtrière de la bataille.

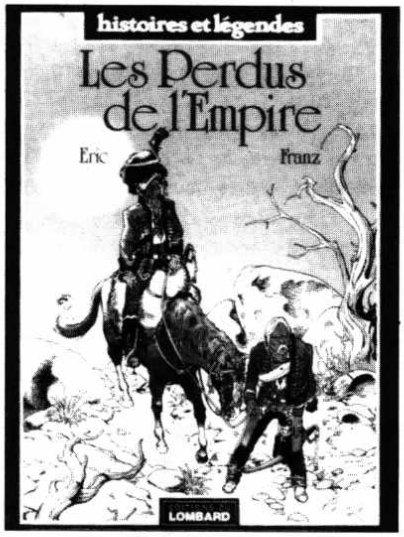
L'arrière-pays, n'est pas toujours de tout repos, et dénué de surprise. Les oiseaux de pailles ne sont pas des oiseaux de papiers, et peuvent souvent prendre vie, leurs cris se nomment alors vengeance.

Et si la guerre, comme un cailloux jeté dans l'eau, faisait des ronds qui plissent le miroir aquatique, et bouscule le cercle autour du tonnerre du canon. Ces hommes sont-ils innocents , ou le jouet de l'histoire et de la violence ?. Ce n'est pas à nous d'y répondre.

Frantz a su nous montrer que la guerre est aussi meurtrière hors du champs de bataille, même si elle n'a pas le même visage.

Suivie par un dessin vif et précis d'Eric auteur de têtfol au mieux de sa forme.

Notre seul souhait est de retrouver un jour ces perdus de l'Empire.




## DAREDEVIL

JUSTICE AVEUGLE 4 TOMES

*Ed Glénat*

La BD américaine a largement évoluée depuis ces dernières années, ce qui était un message assez manichéen, le super héros luttant contre le mal. Super héros, lui-même parfois tenaillé par son appartenance à un groupe marginal, rejeté par la société du fait de ses super pouvoirs et de la crainte que provoquent ceux-ci dans l'esprit du peuple.

Daredevil, l'Araignée, Iron Man, et bien d'autres défenseurs du bien peuvent-ils se retourner contre leurs admirateurs.

Peut-être y a-t-il une inquiétude des américains qui glorifient à cette époque la force armée, de voir celle-ci se retourner contre l'état, comme les dictatures d'Amérique du Sud.

Simple interrogation de ma part, et en aucune façon un fait acquis.

Mais le super héros avec la venue de scénariste comme Miller, et de dessinateur de l'après Viet-Nam effectueront un tournant. Ils prendront une ampleur psychologique qui va dépasser l'action, cette dernière étant primordiale autrefois, passera au second plan pour laisser le champ libre au super héros.

Peut être faut-il y voir la défaite du Viet-Nam et l'interrogation sur le retour et la réinsertion des vétérans?

Le super héros est devenu adulte et s'interroge sur sa condition d'humain.

Dans ces quatres albums, Daredevil dont l'identité a été démasquée par le caïd, est réduit à l'état d'épave.Tous l'abandonnent, sa petite amie et même son goût pour la justice. Daredevil n'est plus que l'ombre de lui-même, et le caïd peut ainsi continuer son ascension sans risque, plus que la mort de l'homme rouge, c'est sa déchéance qui le rehausse.

Karen son ancien amour, celle qui le trahit pour une petite dose de blanche, elle aussi, tombe dans le puits sans fond de la misère humaine. Mais lorsque la nuit s'achève, le soleil éclate de tous ses feux d'or et de vermeil sur l'horizon azur.

C'est lorsque Karen et Daredevil auront accepté leur état, qu'ils se retrouveront, que leur renaissance s'accélérera, que Daredevil peut enfin redevenir lui-même et de nouveau reprendre sa place dans la société, et vaincre son ennemi.

A noter que l'on peut suivre à peu près le même schéma dans "Enfer blanc" le Batman de Jim Starlin, dans la même collection.

Ici la psychologie, l'âme des personnages sont le sujet principal, l'action n'en est que le support ; les super héros ne sont plus ce qu'ils étaient et c'est tant mieux.

## Hérodote

L'enquête, Livres I à IV et Livres V à XIX

*Gallimard - Collection Folio*

A cette époque, le statut du voyageur est bien particulier. En général, on se déplace aux alentours de son village ou de sa ville

Le citoyen voyageur est un marchand, un soldat en campagne, rares sont ceux qui, comme Hérodote, n'ont aucun but précis.

Le voyageur est le "journaliste" de l'époque, on l'invite à sa table pour qu'il raconte les événements et sa vision du monde.

Hérodote est sans doute l'un de ces premiers voyageurs à con signer par écrit ce qu'il découvre. Aussi bien les faits politiques qu'il développe en situant le conflit dans le temps, lorsqu'il nous parle du Roi Perse, il n'omet pas de nous parler de ses ancêtres. Et pour bien situer l'action, il nous explique la naissance du conflit entre la Grèce et l'Asie.

Première oeuvre d'historien sans doute, mais aussi d'ethnologue, de sociologue, de journaliste et de géographe, il ne manque pas de jeter un regard critique et plein d'ironie sur sa propre société.

L'intérêt des écrits d'Hérodote pour les joueurs plus que dans les conflits se situe dans le quotidien qui permet à chacun d'étoffer, d'authentifier son récit et ses personnages par le petit détail qui fait la différence.

Il faudra savoir saisir l'essentiel en page 176 de l'enquête Livres I à IV coutumes des Egyptiens. Vous appendrez en lisant ceci "Les prêtres des dieux portent ailleurs les cheveux longs ; en Egypte ils ont la tête rasée".

Vous compléterez vos connaissances sur la religion, le deuil, le rôle de la femme, etc..

Voilà un bon moyen de consolider, par des faits exacts, ses scénarios, un bon moyen de joindre le rêve et la réalité au plaisir du jeu.

**Patrick Vanlanghenhoven**

# Les Seigneurs de la Loi

*Dans Tatou n1 vous aviez découvert les redoutables et répugnants Ducs du Chaos; notre démarche serait incomplète si nous ne parlions de ceux qui sont leur antithèse. Rééquilibrons donc la Balance Cosmique en traitant des principaux Seigneurs de la Loi.*

Nous évoquerons, comme pour leur contrepartie chaotique, leur description, personnalité, caractère et attributions. Vous trouverez également pour chacun une liste de compétences celles qui sont favorisées par la déité et enseignées dans les Collèges des Métiers (voir Livre de Magie p34).
Avant d'utiliser les Seigneurs de la Loi au cours de vos parties, relisez attentivement les pages qui leurs sont consacrées dans le livre de Magie et gardez présent à l'esprit qu'il convient, comme Moorcock, d'en user avec plus de parcimonie que leurs adversaires de l'Entropie.

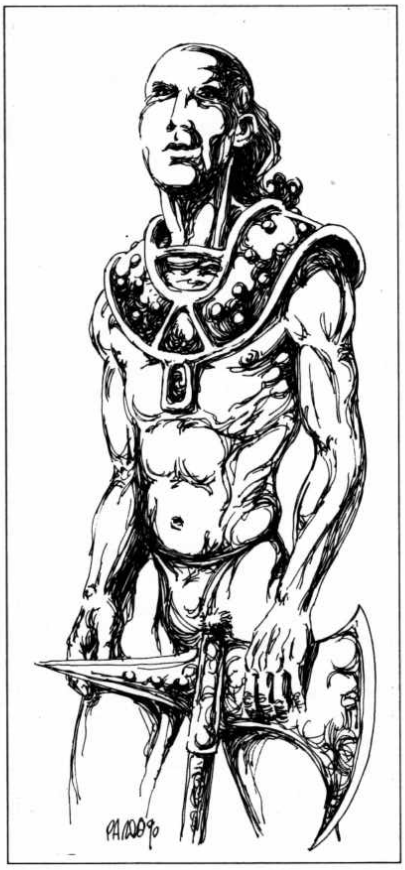
*"Il est une vieille légende en pays de Lormyr qui dit qu'à la naissance du temps les Seigneurs de la Loi s'entendirent pour créer le monde tel qu'il est aujourd'hui et chacun participa à cette oeuvre fabuleuse, usant de ses talents avec intelligence.*
*Mais une fois le monde construit les Seigneurs découvrirent la vacuité de leur oeuvre.*
*Les Puissances réfléchirent longtemps et décidèrent enfin que l'ordre parfait ne pouvait présider à toute création. Ils ouvrirent alors une brèche dans l'Univers par laquelle le Chaos s'introduisit. Et ainsi en équilibre entre l'Ordre et l'Entropie l'univers prit son essor.*
*Cette fable semble pour le moins stupide et obtuse pour un esprit éclairé ayant saisi la réalité même de l'existence. Mais elle met en exergue une vérité absolue que seuls nous les Sages avons appréhendé : la nécessité de l'affrontement perpétuel.*
*L'Equilibre est l'essence de notre monde..."*

*Alfalis d'Ilmar.*
Extrait de "Les Chroniques de l'Invisible".

## *Donblas le Justicier*

### HIERARQUE DE LA LOI

Donblas est le Seigneur qui, dans le Monde des Jeunes Royaumes, a toujours eu le rôle de champion de la loi. C'est lui qui a mené les autres Puissances à la Guerre de la fin des Temps, c'est lui qui a été l'interlocuteur d'Elric de Melniboné quand celui-ci a invoqué les Seigneurs Blancs. Il occupe donc par ses attributions une place d'importance au sein de la hiérarchie de l'Ordre.
Donblas apparait très peu souvent mais il préfère en ce cas adopter l'aspect d'un homme jeune et très beau, vêtu d'une armure d'argent et portant au côté une épée qui n'est qu'un trait de lumière ardente. Il drape sur ses épaules une somptueuse cape blanche marquée de la flèche unique et se comporte avec une élégance et une majesté qui forcent le respect mais sans ostentation aucune.



En toute chose Donblas agit avec simplicité, sympathie et écoute avec attention plus qu'il ne parle. Chacune de ses paroles est réfléchie et expose clairement ses idées. Sa voix reste toujours douce mais ses déclarations sont inflexibles et sans appel. Donblas est le Juge suprême. Il déteste le Chaos mais sans passion, froidement, sans violence, et sans crainte. Il le déteste car il est injuste, inconstant et hasardeux. Le crime est un égarement, et en chaque égarement on trouve la semence hideuse du Chaos.
Mais Donblas aime aussi le pouvoir et la puissance, car seul le pouvoir peut engendrer la paix. Les tentations de l'Entropie sont innombrables et l'humain, faible par nature, cède souvent. Seul l'ordre et le contrôle de ses humeurs peuvent le garder sur la voie étroite de la Justice. C'est pour cela que Donblas prône une hiérarchie rigide et organisée, une société structurée pour les hommes qui leur permettra véritablement d'épanouir leurs talents au sein de l'ordre strictement établi. La civilisation passe par cette rigoureuse organisation que soutient un appareil législatif approprié. En dehors de la Justice et de ses lois, point de salut !
L'humain est un animal inconstant qui ne peut vivre sans s'égarer s'il n'a de barrières et de garde-fous. Cela Donblas l'a compris et il s'emploie naturellement à organiser les peuples pour qu'ils échappent aux griffes avides du Chaos.
Ainsi il est le protecteur des légistes, des gardiens de la Loi, et des membres de la hiérarchie politique. Ses prêtres contrôlent la police et les tribunaux dans les villes où il est principalement adoré. C'est également Donblas qui a créé les Vertus pour assister les magiciens et les prêtres dans leur lutte. Il est adoré dans tout Ilmiora, Vilmir, Lormyr, Shazaar et Filkhar.

**Collège de Donblas :** Eloquence, Persuader, Langage Commun.

# *Arkyn*

**SEIGNEURS DES SCIENCES, CREATEUR DU CHIFFRE**

Arkyn ne le cède en importance qu'à Donblas car, quoique secrète, c'est une divinité puissante. Contrairement au Justicier, il s'est toujours désintéressé des hommes en tant qu'individus; pour lui ils ne sont qu'une parcelle d'un grand tout: le Monde. Et Arkyn s'est attaché principalement à ordonner ce monde, à lui donner une forme en accord avec ses préceptes. C'est lui qui a établi les grandes lois de la physique et de la nature. C'est lui qui a imposé un déroulement régulier et temporel à chaque élément du grand tout.

Il importe avant tout de préserver la pérennité du monde originel, de lui imposer une ordonnance pour qu'il ne sombre pas dans le désordre. Ainsi si les hommes, les animaux, les plantes, naissent, procréent et meurent c'est à cause de lui. Il aime la régularité, la logique parfaite, et de cet amas de matière inorganisée qui était le monde, il a fait une machine subtile et sans failles.

Arkyn, occupé par une tâche si capitale, ne s'inquiète guère de ses adorateurs. Il est connu pour ne jamais s'incarner sur ce plan d'existence. Par conséquent ses fidèles sont plutôt des savants, des scientifiques qui essaient de percer les secrets des lois naturelles et ainsi d'atteindre à l'essence même de la création de leur Dieu. Leur but n'est pas d'obtenir un surcroît de pouvoir mais de comprendre enfin les choses, poussés comme ils le sont par leur insatiable curiosité.



Nulle prière ne vient interrompre leur étude mais une adoration muette et véritable pour une si parfaite réalisation. Ils sont amoureux de la technique et des chiffres, inventions d'Arkyn. Ce sont pour eux les nombres qui permettent de déchiffrer cet univers d'apparence chaotique; c'est un outil obligatoire pour transcender l'illusion des perceptions humaines et atteindre l'ultime vérité: la Loi, dans toute sa perfection.

Arkyn est principalement adoré à Vilmir, Ilmiora, Lormyr et Filkhar, et ses temples contiennent en général de vastes bibliothèques et des salles d'étude.

**Collège d'Arkyn :** Mémoriser, Connaissance des Plantes, Cartographie.

# *Mardek l'Urne Pleine*

**DIEUX DES EAUX**

Mardek est le Seigneur de l'eau pure, maître de la pluie bienfaisante, des lacs aux eaux cristallines et des rivières chantantes. En tant que tel il est un vassal d'Arkyn mais son enthousiasme et son impétuosité en ont fait un Seigneur à part entière, adoré dans tous les Jeunes Royaumes. Proche des humains, car l'eau leur est un élément vital, mais aussi des animaux et des plantes, c'est un être profondément bon et bienfaisant. La Loi est pour lui synonyme de Paix, de tranquillité. Aussi, joyeux et tranquille, distribue-t-il avec générosité mais aussi avec sagesse l'eau douce sur le monde.

Mardek apparait toujours comme un homme solidement bâti, dans la force de l'âge, à l'ondoyante barbe bleue et tenant une urne pleine d'eau qu'il renverse pour nourrir la terre. Mardek, par le cycle régulier des pluies, a établi un ordre naturel; c'est également lui qui a présidé à l'institution des saisons. Avec beaucoup d'intelligence il a su juger des besoins de la terre. L'eau pure est sa richesse, et il ne s'en montre pas avare.

Bien sûr ce contrôle de l'élément aquatique n'est pas toujours pour plaire à Straasha qui, pour contrer cet adversaire, déclenche les tempêtes, les pluies diluviennes ou les sécheresses. Mais Mardek sait aussi composer avec Lassa et ainsi s'arranger toujours pour accomplir son action bienfaisante.

Les Temples de l'Urne sont nombreux mais généralement de petite taille car les adorateurs de Mardek sont principalement des paysans. Tous comportent un vaste espace à ciel ouvert avec une fontaine en forme d'urne en son centre où l'eau d'une source chante joliment. Des rites saisonniers y sont pratiqués. L'influence des prêtres de Mardek reste très faible. Son pacifisme et sa générosité en font une déité discrète et peu démonstrative mais ses adorateurs savent discerner dans le ruissellement de la pluie le son de son rire et l'étendue de sa puissance.

**Collège de Mardek :** Chercher (source), Nager, Navigation.

# *Dakal la Danseuse*

**SEIGNEUR DES ARTS**

Dakal est une des rares déités féminines du panthéon de la Loi C'est un Seigneur mineur, proche de Vorain (si proche que l'on en fait parfois l'épouse du bâtisseur). Bien sûr elle n'est pas à proprement parler une "femme" mais l'expression de sa puissance révèle une sensibilité plus féminine que celle de ses compagnons. Peut-être est-ce dû au fait qu'elle est celle qui a codifié et enseigné les arts aux hommes. L'imagination humaine est sans limites et peu organisée; elle tourmente, préoccupe, et entraîne parfois sur des chemins dangereux. En cela elle est par trop proche de l'Entropie, car elle demeure incontrôlable. Dakal dès l'aube des âges a été sensible à ce problème. Elle a vite considéré que cette imagination prolixe et typiquement humaine pouvait emmener l'homme le plus raisonnable à la folie et donc au Chaos. La déesse s'est alors employée à canaliser cette énergie spirituelle. Après méditation, elle créa les arts.

Dans le Monde des Jeunes Royaumes ils sont au nombre de cinq: la sculpture, la musique, la danse, l'architecture et l'enluminure. Dakal préside à chacun d'eux sous une forme différente, excepté à l'architecture qui est le domaine de Vorain; elle le conseille parfois mais ne le supplante jamais. Ses domaines de prédilection restent la danse et la musique. Ce sont eux qui furent les premiers codifiés, étudiés et établis selon des lois immuables. En cela l'ordre domine car l'artiste s'il veut créer doit se plier aux règles édictées. C'est le triomphe de la Loi sur l'Entropie.

Dakal aime à prendre l'apparence d'une jeune femme à la longue chevelure flamboyante soigneusement coiffée en lourdes tresses. Elle porte une élégante tunique de lin blanc rehaussée de bijoux d'argent aux formes géométriques. Son visage est pur et équilibré, ses yeux lumineux et d'une grande douceur. Malgré un aspect quelque peu frêle et fragile il émane d'elle une noblesse et une force extraordinaire.

Les adorateurs de la danseuse sont peu nombreux et sont dans leur plus grande majorité des artistes de talent. Ils lui vouent un culte important, la vénèrent et l'honorent dans la moindre de leurs créations. Les temples sont parmi les plus beaux qui se puissent voir, mais leur décoration élégante reste néanmoins très sobre. Dakal prône un art classique, épuré, magnifié et complètement idéalisé, où la recherche de la perfection dans sa pureté demeure l'ambition principale. L'extravagant et le baroque en sont définitivement bannis. La Danseuse reste très proche de ses fidèles, elle répond favorablement à leurs prières et leur donne l'inspiration nécessaire pour créer, mais leur impose aussi durement ses règles et ses lois.

On trouve ses temples dans les cités les plus riches de Vilmir et d'Imiora.

**Collège de Dakal :** Artisanat (les cinq arts).

# *Randor l'Ordonnateur*

**SEIGNEUR DE L'EQUILIBRE**

Randor est un Seigneur puissant et important, même si son influence sur le Plan des Jeunes Royaumes est faible. C'est le messager de la Loi dans le Multivers et celui qui intervient le plus souvent pour remettre de l'Ordre là où reigne l'anarchie. C'est un des Seigneurs les plus engagés et les plus actifs dans la lutte immémoriale contre le Chaos. Ses actes l'ont souvent conduit à affronter Narjhan sur de nombreux plans d'existence, et bien souvent il a triomphé.

Randor aime à apparaître comme un homme d'âge mûr, aux traits nobles, à la chevelure grise, vêtu d'une tunique blanche et d'une cape de velours. Il porte généralement une lance étincelante marquée de la flèche unique. Sa voix est calme mais autoritaire, et son aspect peut sembler sévère.

L'Ordonnateur se soucie peu des humains, ou même des créatures vivantes en général; il s'est donné un but et ses actes ne tendent qu'à son accomplissement. Sa mission est de lutter contre le Chaos en chaque lieu où celui-ci acquiert quelque importance. Randor se doit alors d'agir pour réaffirmer la primauté de l'Ordre. Malheureusement, la tâche est énorme, et il sait parfaitement qu'il ne parviendra jamais à "ordonner" le Multivers comme il le désire. Aussi est-ce avec une amère fureur et un acharnement désespéré qu'il continue la lutte. Il sait parfaitement qu'elle ne le conduira qu'à rétablir un équilibre précaire, un instant perdu, et non pas à assurer le triomphe définitif de ses idées. C'est peut-être pour cette raison qu'il se montre aussi impitoyable et excessif dans tout ce qui touche à la guerre contre l'Entropie. Ardent défenseur de la Loi, il enrage car il sait qu'il ne sera jamais vraiment vainqueur. La Balance Cosmique est pour lui aussi bien un objet d'adoration que de haine, car il se sent imparti d'un rôle contre son gré par la Divinité Suprême.

Il n'y a quasiment pas de temples de Randor dans les Jeunes Royaumes, et ses fidèles sont très peu nombreux. On en trouve quelques uns à Argimiliar; ce sont en général des guerriers errants (souvent Agents du dieu) en lutte perpétuelle contre le Chaos, et à la recherche d'un idéal inaccessible.

**Collège de Randor :** aucun Collège dans les Jeunes Royaumes.

# *Goldar*

**SEIGNEUR DU COMMERCE ET DU PROFIT, MAITRE DE LA MONNAIE**

Goldar est un seigneur puissant mais qui n'est véritablement adoré que dans l'Ile des Cités Pourpres, et à Argimiliar (mais dans une moindre mesure). Il est en effet le Maître de la Monnaie, celui qui a enseigné aux hommes le commerce.

Proche des humains et fidèle suivant de Donblas, il s'est employé lui aussi à organiser les échanges entre individus, peuples et nations. Il a donc créé la monnaie, les pièces d'argent et d'or (appelées d'ailleurs Goldars sur l'Ile des Cités Pourpres) pour régulariser les transactions. Il a supplanté ainsi le système du troc, peu fiable car soumis à trop de variations. En imposant la monnaie il moralisait des échanges souvent chaotiques et désordonnés.

Goldar apparait généralement comme un homme de grande taille, à la chevelure bouclée et à la barbe blonde, souriant, sympathique, richement vêtu de toges blanches ou pourpres rehaussées de broderies d'or. Il parle avec une belle voix de ténor, et ses mots trahissent toujours sa volonté de vous



prouver le bien-fondé de ses idées.
Le Seigneur du Commerce a un amour tout particulier pour la possession de biens et la richesse, car l'on contrôle d'autant mieux ce que l'on possède et on peut ainsi le soustraire plus facilement à l'emprise du Chaos. Le profit, comme source de possession, est donc devenu pour ses adorateurs une nécessité. Un homme ne vaut que par les biens acquis et par le profit qu'il a su tirer de toutes ses transactions. Les marchands de l'Ile des Cités Pourpres en ont fait leur credo, et leur indéniable esprit d'aventure trouve sa justification en ce besoin dévorant de richesse. Si les galères aux voiles écarlates sillonnent les océans c'est pour trouver les objets précieux qui leur permettront de rentrer à Menii les cales lourdes d'un tribut fabuleux, les flancs gonflés d'une cargaison qui assurera prospérité éternelle aux armateurs.
Cette avidité effrayante n'est pas toujours très bien ressentie par les autres peuples des Jeunes Royaumes, voire même par les autres Déités de la Loi. Goldar est parfois considéré comme un Seigneur perverti par une trop grande soif de pouvoir.
Les temples du Dieu sont superbes, d'une grandiose architecture et décorés avec beaucoup de luxe. Les jours où il n'y a pas de service religieux ils se transforment en Palais de Jeu (jeux de réflexion essentiellement d'où la part de hasard est plus ou moins proscrite).

**Collège de Goldar :** Evaluer un trésor, Crédit.

## *Taymar le Philosophe*

Taymar est un seigneur mineur et peu connu, négligé pourraient dire certains, car son enseignement et son intérêt sont purement intellectuels. Il est celui qui médite sur la destinée du Multivers. Ses adorateurs humains sont rares et peu prosélytes: ce sont en général des ermites et des solitaires préoccupés uniquement par la réflexion et peu par les affaires des hommes. Ainsi les temples consacrés à cette déité sont quasi-inexistants et très peu fréquentés.
Taymar apparait peu souvent et uniquement si sa présence est indispensable mais dans ce cas il prend volontiers la forme d'un jeune homme aux longs cheveux noirs, aux yeux clairs et au visage sympathique et harmonieux. Il parle peu mais d'une voix très douce et ses mots sont toujours empreints d'une grande sagesse. Il déteste le combat, aussi bien physique que verbal.
Dès le commencement des Temps, Taymar qui était un esprit curieux s'interrogea sur le bien fondé des actes de la Loi et sur la guerre perpétuelle arbitrée par la Balance Cosmique. En effet, est-il dans la nature de l'Univers de reposer sur cet équilibre précaire ou bien tout cela n'est-il qu'accidentel?
Etonnante idée en vérité que de considérer le monde, la vie comme un combat, ou résultant d'un combat. Taymar a toujours essayé de trouver à cela une explication, un fondement solide pour une philosophie accessible à tout un chacun. L'élaboration de ce système occupe son esprit et celui de ses disciples à chaque seconde.
En fait la méditation de Taymar ne tend à découvrir qu'une seule chose, une ultime vérité : la nature de la Balance Cosmique. Cette quête éperdue d'absolu l'a mené plus loin que n'avaient jamais été les autres Seigneurs ou même les Ducs du Chaos. Cela l'a conduit à réfléchir sur son essence propre: qu'est-il ? Et quel rôle lui est imparti ?
Tous les adorateurs de Taymar le philosophe se livrent à cette introspection en sachant parfaitement qu'ils ont peu de chances d'accéder à la vérité; car leur seigneur lui-même médite encore sur cet éternel problème dans les sphères glacées du néant.

**Collège de Taymar :** Mémoriser, Eloquence.

## *Valakar le Fondateur*

### SEIGNEUR DU RITE, PATRON DES PRETRES

Valakar est un des tout premiers Seigneurs de la Loi, certains avancent même qu'il fut le premier. Mais sans prendre parti dans ces querelles théologiques on peut raisonnablement affirmer que grande est son importance et qu'il a un rang au moins égal à celui du puissant Donblas. Adversaire farouche de Chardros, Valakar a été surnommé avec raison le Fondateur car c'est lui qui à l'origine a organisé les temples et l'Eglise de la Loi, c'est lui qui a formé les premiers prêtres et a institué le rite religieux. En effet il a toujours considéré les humains versatiles, inconstants et indécis. Pour lui il ne pouvait y avoir d'alternative: l'être humain se doit de suivre les préceptes de la Loi sous peine de sombrer dans l'anarchie et l'autodestruction. Mais il n'est pas évident de faire comprendre à des créatures impulsives comme les hommes que l'Ordre est la seule solution viable. Il a été nécessaire alors de créer une structure, d'organiser une religion autour des Seigneurs de la Loi avec ce qu'il faut de coutumes, de règles et de rites pour les empêcher de s'éloigner du chemin parfois âpre de la vertu et de la foi en un Ordre Universel.
En fait sa mission était proche de celle de Donblas mais avec des moyens différents pour la mener à bien.
C'est en tant que fondateur de la hiérarchie religieuse et de la prêtrise de la Loi que Valakar est particulièrement vénéré, aussi même si son action est capitale on lui accorde peu d'attention, excepté bien sûr les prêtres. Chaque temple majeur possède un autel qui lui est dédié mais le commun des mortels ne lui voue aucun culte. Il faut dire que son influence se fait peu sentir en dehors de son Eglise. Il est réfléchi, distant et agit peu. Il est néanmoins toujours prêt à soutenir Donblas et reste proche de Vorain, constructeur des lieux de culte.
S'il daigne prendre forme physique il préfère celle d'un homme d'âge mur, grand et mince, au visage intelligent mais sévère, revêtu d'une toge pourpre bordée d'or portant le symbole de la Loi. Il parle peu mais avec beaucoup de soin dans le choix de ses mots et la façon dont ils sont prononcés. La Loi est pour lui sacrée, chaque acte doit être conforme à ce principe et donc d'être répété rituellement, toujours de la même manière. Nombreux sont les agents de l'Ordre qui affirment que l'Eglise Chaotique n'est qu'une imitation malhabile de celle fondée par Valakar. Rien n'est sûr, mais il semble à priori qu'ils aient raison.
Le Fondateur est adoré à Vilmir, Ilmiora, Lormyr et Filkhar.

**Collège de Valakar :** Eloquence, Chanter, Invocation des Vertus.

# Amran
## la Lumière

Amran est un des Seigneurs qui, comme Dakal, s'est vu conférer une nature féminine par le biais de ses adorateurs humains. Aussi s'y réfère-t-on toujours comme à une "déesse". Amran personnifie la lumière, et le soleil. Servante d'Arkyn, c'est elle qui dispense la chaleur et la clarté nécessaire aux plantes pour vivre, c'est elle qui réchauffe les hommes, c'est elle qui par l'évaporation des océans a permis à Mardek d'instaurer le cycle des pluies. Sa bienfaisance est grande.

Au commencement il n'y avait ni lumière, ni obscurité mais un magma incolore tour à tour brillant et sombre, sans aucune espèce d'ordre. Amran a alors absorbé toute la lumière qui pouvait se trouver dans cette matière informe et l'a fixé en des globes de feu incandescent. Elle a choisi la clarté plutôt que les ténèbres car elle ne souffre aucune dissimulation, aucune perfidie, aucun de ces secrets propices au Chaos et à ses complots. Néanmoins quelle que soit sa force la Déesse n'a pu vaincre l'Entropie ni imposer la gloire de la lumière sur le monde entier. Au jour a donc succédé la nuit.

Il en est et en sera ainsi pour toujours : sous la poussée conjointe des deux Forces le monde présente une face différente à l'immuable soleil au cours des heures.

Mais Amran triomphe tout de même, puisque le Chaos et la nuit n'ont pu vaincre sa bénéfique influence.

Amran s'incarne rarement mais elle choisit alors l'apparence d'une très jeune femme à la blonde et lumineuse chevelure, au regard doré et pénétrant, simplement vêtue d'une tunique légère d'un blanc immaculé. Sa voix est vibrante et harmonieuse, ses mouvements énergiques, et son rire fréquent et enchanteur. La joie se lit toujours sur son beau visage.

Les humains adorent Amran, même s'ils ne fréquentent pas régulièrement ses temples. Ils la remercient sans cesse de ses bienfaits et célèbrent des fêtes annuelles en son honneur. Paradoxalement la Déesse Lumineuse est celle qui, probablement, suscite le plus d'amour dans le coeur des hommes et à la fois celle dont ils se soucient le moins. Elle semble immuable et toute puissante. Les agriculteurs la vénèrent pourtant à l'égal de Mardek. Ses temples sont nombreux mais généralement de petites dimensions et à ciel ouvert. Les cérémonies y sont régulières mais ne se déroulent qu'une ou deux fois par an.

Amran est adoré à Shazaar, Vilmir, Ilmiora, Lormyr, Filkhar et dans l'Ile des Cités Pourpres.

**Collège d'Amran :** Voir, Premiers soins.

# Rasil
## le Purificateur

Rasil est un serviteur de Randor, et comme lui un fervent défenseur de la Loi. Il est en fait le bras vengeur des Seigneurs de l'Equilibre. Comme Hionhurn est le bourreau du Chaos Rasil est le purificateur de la Loi, celui qui combat par les armes les adversaires de l'Ordre et les abat sans aucune pitié. Ceux qui sont désignés ne peuvent échapper à ce Seigneur implacable et inflexible.

Rasil apparait souvent dans le Monde des Jeunes Royaumes et revêt alors l'apparence d'un homme grand et musclé, à la noire chevelure, vêtu d'une étincelante armure d'argent et portant le grand bouclier de la Loi et l'épée de Justice. Il ne parle que pour énoncer la sentence, et sa voix est alors dure et froide.

Rasil est un des Seigneurs les plus dévoués à sa cause; il est fanatique et ne tolère en aucune façon la moindre trace d'Entropie. Pour vaincre ses adversaires il utilise la force, et toute la puissance qui lui est conférée pour les éliminer. Il ne s'embarrasse jamais de questions morales, ne comprend pas vraiment la notion essentielle d'équilibre, et refuse l'idée même de la Balance. Pour lui n'existe que la souillure infâme du Chaos, une souillure intolérable qu'il faut à tout prix effacer de l'Univers, et tant que cela ne sera pas fait il ne pourra exister de répit ou de paix.

Cette conduite extrême fait bien sûr de Rasil un Seigneur dangereux, un de ceux qui, s'ils étaient libres d'agir, conduirait le monde au néant, car le néant est la plus parfaite expression de la Loi.

Les autres Seigneurs sont conscients de cela et par conséquent s'emploient à contrôler et à diriger ce Dieu destructeur. Ils l'utilisent pour éliminer les créatures chaotiques quand cela est nécessaire.

Cette violence le rend peu sympathique et impopulaire. On ne s'étonnera pas de constater qu'il n'existe pas de temples lui vouant un culte particulier dans les Jeunes Royaumes. Comme pour Randor, certains Agents de la Loi, parmi les plus guerriers, le vénèrent en tout premier lieu.

**Collège de Rasil :** pas de collèges dans les Jeunes Royaumes.

# Vorain
## le Batisseur

**SEIGNEUR DES ARCHITECTES**

Vorain est un Seigneur mineur mais son influence, de par ses attributions, est clairement sensible. Il est en effet celui qui a appris aux hommes à construire des structures géométriques pour y rendre le Culte à la Loi. Serviteur d'Arkyn, il est passionné par les chiffres, les mathématiques, la géométrie, mais il est aussi très proche des humains et c'est ce qui l'a conduit à s'intéresser à leur environnement et à



leur habitat. Très vite il a conçu l'idée que la matière pourrait être directement modelée pour correspondre aux préceptes d'organisation de l'Ordre.
Mais ce qui a été facile pour un Dieu ne l'est pas pour un humain, aussi s'est-il attaché à apprendre à ses adorateurs à construire des structures harmonieuses et ordonnées qui pourraient les protéger. C'est donc Vorain qui a formé les premiers architectes et leur a enseigné l'art d'assembler la pierre, le bois pour construire les maisons et les temples de la Loi. De tout cela les humains lui sont redevables.
Vorain apparait comme un homme musclé à l'épaisse chevelure brune et au visage massif mais sympathique. Il porte toujours une tunique très simple de tissu blanc et les instruments de son métier : compas, fil à plomb, équerre et mine de plomb. Il glisse dans sa ceinture un rouleau de plans.
Vorain a un caractère entier : il peut parfois sembler sévère, ou même dur, mais ses paroles sont toujours dépourvues de toute hostilité. Il aime les choses solides, équilibrées et sobres. Parler d'autre chose que de construction ne l'intéresse pas et c'est pour cette raison que bien souvent il ne répond pas aux prières de ses fidèles à moins qu'elles n'aient un rapport direct avec sa fonction.
Le Bâtisseur est aussi un protecteur des Arts, et tout ceux qui travaillent de leurs mains, artisans, peintres, sculpteurs et bien sûr architectes le révèrent comme Patron. Il est adoré dans de nombreux Royaumes, mais essentiellement comme celui qui préside à la construction des temples de la Loi. En effet en dehors de cela peu de rites lui sont rendus; mais il n'est pas un bâtiment qui ne soit placé sous ses auspices.
A Vilmir, Ilmiora et Argimiliar il est reconnu en tant que tel, et nombreux sont ceux qui, au moment de commencer l'édification d'une maison neuve, adressent une simple prière à Vorain.

**Collège de Vorain :** Cartographie, Artisanat (Maçon, Charpentier).

## *Jared*

### SEIGNEUR DE LA SCIENCE, MAITRE DES MACHINES

Jared est un Seigneur peu connu et pourtant important de par sa puissance et de par son rôle. En effet il est le grand Organisateur, le créateur des Machines. C'est lui qui a découvert ou créé les premiers systèmes mécaniques et a plié la nature à sa propre loi. Aux opérations magiques, oeuvres pour le moins chaotiques, il a substitué les machines. Ces mécaniques sont les résultantes d'actions successives et logiques qui produisent un effet final, en obéissant à des règles fixes et définitives. Là où la Loi était absente, Jared l'a inventé. Pour lui seule cette vision des choses est acceptable. Sorcellerie, incantations sont bien sûr utiles, mais ne peuvent être en aucun cas à la base d'un projet tendant à surpasser la nature. Elles sont de par leur nature, inconstantes et imprévisibles, ce qui les rend dangereuses à utiliser. Au contraire une réflexion organisée, patiente et méticuleuse peut mener à la conception d'un système, d'une machine qui pourra produire les effets escomptés, tout comme la magie, mais en se pliant aux exigences de la Loi. Jared apparait, quand il daigne prendre forme, comme un homme assez vieux, au visage ascétique et acéré, à la longue chevelure d'argent immaculée, vêtu d'une tunique et d'une cape noires marquées de la flèche unique d'ambre. Il parle peu et avec sévérité, et ne se montre jamais très tolérant ou très sympathique.
Le Seigneur de la Science n'a que peu de rapports avec ses adorateurs, car il passe la plupart de son temps à concevoir de nouvelles machineries, à mettre en lumière de nouvelles lois physiques. Ses temples sont assez peu nombreux et ressemblent plus, en fait, à des laboratoires qu'à des lieux de culte. On accorde peu de temps à la prière, mais on n'oublie jamais de placer sous les auspices de Jared toute nouvelle invention. Les temples sont des lieux d'étude et de réflexion, réservés aux érudits et aux chercheurs. On les trouve à Lormyr, Ilmiora et Vilmir.

**Collège de Jared :** Mémoriser, Chercher, Cartographie.

**Jean-Michel Ringuet**

CYBERPUNK
17/12/90 - 18/12/90 - 19/12/90 - 20/12/90 - 21/12/90 - 22/12/90 - 23/1
/12/90 - 25/12/90 - 26/12/90 - 27/12/90 - 28/12/90 - 29/12/90 - 30/12/
CYBERPUNK

# SANG ROYAL

*Ce scénario est destiné à un groupe comptant entre trois et cinq personnages qui se connaissent déjà au début du jeu et qui n'ont pas, de préférence, de liens trop forts avec la Loi ou le Chaos.*

## Le frère de la reine

Yishana règne sur Jharkor depuis la mort de son frère. Elle s'est révélée être, alors, une femme de caractère, intelligente et a sut mener les affaires de l'Etat avec beaucoup d'habileté. Malgré ses nombreuses liaisons, Yishana n'a pas d'héritiers. C'est pourquoi ses proches craignent des querelles de succession susceptible d'affaiblir le royaume et de le mettre à la portée de ses belliqueux voisins.
Aussi Flavior, enfant bâtard de l'ancien roi, a-t-il beaucoup d'importance à leurs yeux en tant qu'unique dauphin à la couronne de Jharkor.

Mais il n'est encore qu'un bébé, fragile, et la Cour ne manque pas d'assassins ni de conspirateurs prêts à trancher cette gorge gracile. La seule solution pour le protéger reste de le cacher en attendant qu'il devienne plus robuste et plus fort. Ainsi depuis un mois le Comte Marcus, vieux noble sage et fidèle, s'occupe du jeune héritier. Son Fief, près de Thokora, se trouve à distance respectable de la capitale.

Mais c'était sans compter un ennemi lointain mais rusé, le Prince Zilios de Dharijor. Banni de la Cour de son demi-frère Sarosto pour avoir comploté contre lui, Zilios a été relégué dans un petit fief aride à la frontière ouest où il se languit des fastes et du luxe de son palais de Lashmar.
Or un de ses espions est venu fort récemment lui apprendre une très heureuse nouvelle, celle de "l'adoption" secrète du petit Flavior par le comte. Aidé de son mentor pantangien Thar-Epsos, Zilios a immédiatement vu l'avantage qu'il pouvait en tirer et a décidé de faire enlever l'enfant. Ainsi, il espère non seulement ridiculiser les Jharkoriens et les mettre dans une position difficile, mais aussi revenir triomphalement à Lashmar en offrant à Sarosto un otage de grande valeur.

Le Prince a aussitôt dépêché en Jharkor son homme de confiance, Khormin, accompagné de trois spadassins.
Le rapt a été un succès mais deux spadassins y ont laissé la vie pour permettre à Khormin de prendre la fuite avec l'enfant.
Le Comte Marcus est entré dans une rage folle quand il a appris la nouvelle; il a facilement compris d'où venaient les ravisseurs d'après leurs vêtements et leurs armes, et le prêtre de Thokora a confirmé ses soupçons. Marcus a alors décidé de mettre sur pied une expédition et d'aller jusqu'en Dharijor pour récupérer Flavior et se venger de Zilios.
Ce genre d'intrusion pourrait équivaloir à une déclaration de guerre mais Marcus n'en a cure et ne pense qu'à sa vengeance.
Les autorités de Dhakos ne sont pas pour le moment au courant de la progression de l'armée du comte.
C'est à cet instant qu'interviennent les Personnages (PJ), bien malgré eux.

## Voyage a Sequaloris

Au début du scénario les PJ voyagent de concert sur la route qui mène de Dhakos à Sequaloris; c'est dans cette dernière ville qu'ils doivent rencontrer un personnage important, ou y faire diverses affaires (à adapter selon votre propre campagne). Nous sommes au mois du Pavot (Mai), le temps est beau, le ciel dégagé et il fait plutôt chaud. Le voyage est fort agréable dans cette région de plaines, se transformant lentement en collines vers l'est. De petites fermes, construites en pierres sèches, habitées par des éleveurs de moutons ou des paysans ponctuent ces étendues.
La route convenablement pavée serpente, suivant les contours de la frontière située à cent kilomètres de là. C'est dans l'après-midi du premier jour de marche, après la traversée de quelques bourgades accueillantes, que les PJ rencontre l'host du comte Marcus .

## Nuage de poussière

De l'ouest s'avance une armée toute environnée de poussière : 200 chevaliers et leurs écuyers suivis par 100 cavaliers légers et près de 400 piquiers et

archers. En tête caracole le Comte Marcus dans sa resplendissante armure de bronze poli, son casque surmonté de plumes blanches. A ses cotés chevauche son fils, le jeune et arrogant Farano, lui aussi équipé de pied en cap.
La troupe progresse lentement vers le nord-est. Des chariots bâchés, transportant des balistes et des catapultes démontées, la ralentissent.



Dès que l'avant garde aperçoit les PJ, cinq cavaliers viennent les rejoindre. Ils ne sont pas agressifs mais se montrent méfiants et assez méprisants. Si les PJ tentent quoi que ce soit contre eux ils n'hésitent pas à engager le combat, sûr des quelques 700 compagnons qui les suivent.

Ces Eclaireurs veulent avant tout savoir qui sont les PJ, ce qu'ils font là, et où ils se rendent. Si près de la frontière ils craignent de rencontrer des espions de Zilios et ne veulent prendre aucun risque. Leur approche se doit d'être plutôt discrète.
Aussi les interrogent-ils de façon rude et finalement les emmenent jusqu'au Comte. Celui-ci, altier, les considère quelques instants du haut de son hongre noir et enfin daigne leur parler. Il pose les mêmes questions que ses hommes mais se montre encore plus inquisiteur et des plus indiscret. Apparemment il n'aime pas les PJ et le leur fait bien sentir. Son fils, Farano, est ouvertement insultant; il traite les PJ d'espions et il est d'avis de les exécuter immédiatement. Néanmoins, plus modéré, son père décide de les laisser partir.

N'hésitez pas dans cet épisode à bien faire sentir le danger, la peur à vos joueurs; ces hommes sont hésitants quant à la conduite à tenir. Apparemment, de très gros intérêts sont en jeu et nul ne veut prendre le moindre risque. Vos joueurs devraient deviner tout cela... Bien sûr personne ne leur révèle qu'ils se rendent en Dharijor pour y faire la guerre.

## L'embuscade nocturne

Après ce passage, très éprouvant pour leurs nerfs, les PJ peuvent tranquillement reprendre leur route.La nuit tombe alors assez vite, embrasant de ses ors et de ses pourpres le ponant.
Il faudra commencer à chercher un abri pour installer le campement et les PJ finiront par remarquer quelques lumières orangées dans le lointain.

C'est un village, une poignée de maisons basses, construites de pierres sèches, avec des toits de chaume. Les fenêtres sont rares mais une chaude luminosité filtre de chacune d'elles. Il règne une atmosphère de calme et de paix.
Quelques chiens et des volailles errent dans les alentours.
Malgré sa petite taille le village compte un temple dédié à Grome et une auberge qui n'a pas d'enseigne.

Cette charmante mais austère taverne appartient à Balkaar, un homme solidement charpenté, au regard clair et aux cheveux noirs. Il accueille avec plaisir les étrangers, il n'y a jamais vraiment foule dans la salle sombre au plafond bas. Juste quelques paysans venus se désaltérer avant de regagner leurs chaumières. Mais tous sont souriants et accueillants.
Balkaar pourra proposer aux PJ sa bière, brassée par son propre frère, et un solide ragoût de mouton aux légumes. Mais si les invités sont vraiment riches, il pourra exhumer de sa cave une bonne bouteille de vin des coteaux de Shazaar pour 5 GB.
Si les villageois sont questionnés sur l'approche de l'armée ils répondront qu'ils ne sont au courant de rien. Ils vivent dans un coin bien tranquille depuis des années et n'ont certes pas eu vent de l'approche d'une armée ou de toute autre événement de cette ampleur. Tous craignent et détestent les Dharijoriens, qu'ils considèrent comme des décadents sanguinaires. "Ils guerroient sans cesse, pillent les villages, brûlent les récoltes et sacrifient des tas de gens à leurs idoles" (par ici on n'aime pas trop le chaos).
Par le passé le village a subit à plusieurs reprises leurs attaques. Mais par chance, et grâce à Grome, cela fait plusieurs années qu'ils n'ont vu aucun homme d'armes.

Si les PJ se montrent insistants, alarmistes ou avouent leur passion pour le Chaos, les regards se détourneront, les visages se fermeront. Les PJ ne pourront alors plus rien tirer de ces paysans devenus soudainement méfiants et hostiles.

En tout le village compte 200 habitants, placés sous l'autorité du chef Vraghond, et une vieille prêtresse de Grome nommée Fiara.

Les PJ peuvent passer la nuit dans de petites chambres au rez-de-chaussée, situées sur l'arrière de la bâtisse pour 25 GB ou dormir sur un grabats dans la pièce principale pour 3 GB.

Cette nuit ne se déroule pas aussi bien qu'on aurait pu l'espérer. Farano, fils du Comte Marcus est persuadé que les PJ sont des espions et des mercenaires à la solde des Dharijoriens. Aussi quand l'armée s'est arrêtée pour la nuit dans un vallon proche du village il a bondi en selle avec ses gardes et son meilleur pisteur pour suivre les traces des PJ. Ils parviennent au village vers deux heures du matin et cernent l'auberge. Farano veut avant tout que tous les étrangers soient tués. Il juge, pour une raison des plus fumeuses, que leur conduite inqualifiable nécessite leur exécution. Violent et sadique Farano ne recule habituellement devant rien pour parvenir à ses fins. Les huit cavaliers qui l'accompagnent ne font qu'obéir à ses ordres et ignorent que Farano a pris cette décision seul. Son père, bien sûr, l'aurait empêché de commettre pareille folie.

Les soldats essayent de s'introduire discrètement dans l'auberge pour surprendre les PJ dans leur sommeil. Ensuite ils attaquent avec sauvagerie fouettés par les imprécations de leur chef. Si quatres d'entre eux meurent ou sont grièvement blessés ils préférèrent alors prendre la fuite.

Farano ne prends pas part à l'affrontement sauf si les choses tournent vraiment mal. Les PJ le reconnaissent sans hésitations possibles, mais ils doivent agir avec intelligence. Si ils tuent le jeune homme ils sont sûrs de s'attirer la haine du Comte Marcus, mais aussi celle des villageois, et ils se retrouveront traqués et poursuivis dans tout Jharkor. Mais bien sûr dans une telle situation il est parfois difficile de penser à tout cela, surtout si l'on se bat au nom du Chaos...

Quoiqu'il en soit après cette attaque surprise les PJ sont dans une très mauvaise position. Même s'ils épargnent Farano celui-ci s'empresse de mentir à son père à leur sujet (en racontant par exemple qu'il a été attaqué par les PJ alors qu'il se rendait au village pour y acheter des vivres). Même si Marcus n'est pas un idiot il a tendance à croire d'instinct son héritier. C'est toujours à celui-ci qu'il accorde sa confiance en premier lieu.
Situation épineuse donc, qu'il vous faudra jouer avec beaucoup d'habileté.

## Les collines de Jharkor

Au matin, les PJ peuvent reprendre la route sous le regard hostile des paysans.
Un panorama plus vallonné s'offre maintenant à leurs regards. Le ciel est toujours clair. La route serpente dans des collines et des combes profondes, traversant à l'occasion des bois touffus. Les hêtres, les pins et les chênes y dominent. Les animaux sont rares et se cachent.
Parfois on aperçoit dans une clairière quelques ruines très anciennes, juste quelques pans de murs ou colonnes décapitées, usées par les intempéries et à demi enfouis sous la végétation.

L'étape de la journée se déroule plutôt bien; aucune trace des hommes de Marcus, pas de bêtes féroces dont on pourrait craindre les attaques, pas de voyageurs non plus sur la route. Celle-ci de plus en plus étroite devient un chemin creusé d'ornières, boueux par endroits.
D'ailleurs à la nuit tombée les PJ s'aperçoivent que la route n'existe plus. Il faut avancer à l'aveuglette. La lumière disparaissant il devient assez dangereux de continuer, mais si vos joueurs y tiennent absolument faites leur faire des jets de Pister avec un malus de 30%.

Quoiqu'ils décident de faire, alors que le soleil vient de lancer une dernière lueur sanglante à l'horizon des cris s'élèvent dans le bois où ils se trouvent. Ce sont des cris humains et des grognements rauques mêlés. Parfois un hurlement lugubre et grave s'élève (un jet réussi en Ecouter permet de reconnaître un loup, voire d'identifier un Loup des Vents si le PJ en a déjà rencontré)

Si les PJ se rendent sur les lieux (ce qui est recommandé!) ils découvrent un spectacle étrange et terrifiant. Un jeune homme brun, richement vêtu, serrant dans ses bras un jeune enfant qui sanglote, lutte âprement avec une simple dague contre six créatures grises (des Loups des vents-"Démon et Magie"). Un peu plus loin un homme revêtu d'une cuirasse noire est étendu au sol, la gorge en sang. Trois autres cadavres de loups jonchent la clairière. Dans la demi-obscurité bleutée cette scène prend des aspects fantasmagoriques. Si les PJ ne se mêlent pas à la bataille, les loups se tournent vers eux et les attaquent à leur tour. Mais dès que la meute a subie de trop lourdes pertes les animaux restants regagnent l'abri des bois à une vitesse extraordinaire.



Il est trop tard pour sauver le premier soldat, mort depuis déjà quelques minutes. Le jeune homme, perd son sang par de multiples blessures, il agonise. Il n'a que le temps de balbutier des remerciements aux PJ et de leur confier l'enfant, leur demandant de le ramener au Prince Zilios en Dharijor, avant de rendre son dernier souffle. Il est si faible que toute aide serait vaine.

Revoilà nos PJ dans une situation très délicate. Ils ont un enfant (d'à peine huit mois) sur les bras ! Et comme ce bébé semble avoir quelques rapports avec un Prince Dharijorien il vaut mieux en prendre grand soin (les princes sont habituellement généreux dans ce cas-là). Si vos joueurs avaient d'autres projets pour l'enfant essayez de les en dissuader avec diplomatie...

Les chevaux des deux morts se sont enfuis dans la forêt. On ne peut guère trouver d'indices sur les cadavres sinon un blason : une étoile d'or (symbole de Dharijor) et un épervier (motif personnel de Zilios). Tout cela indique l'appartenance à une maison royale... et la frontière est ici à moins d'une vingtaine de kilomètres.

Réflexion faite vos joueurs devraient décider que remettre l'enfant à Zilios (ne serait-ce que pour se débarrasser de ce gamin braillard!) est la meilleure chose à faire.

## Des guerriers et un bébé

S'occuper d'un bébé n'est pas toujours chose facile pour des baroudeurs peu habitués à ce genre de choses. Pour corser un peu les choses et ajouter une certaine saveur au jeu, demandez directement à vos joueurs ce qu'ils font pour nourrir, changer, ou faire dormir le nourrisson. Vous découvrirez avec plaisir qu'un enfant ça change la vie du plus expérimenté des aventuriers !
Pour ce qui est de la nourriture les PJ peuvent s'en procurer auprès des fermes qu'ils rencontrent; du lait de chèvre ou de brebis fait parfaitement l'affaire (mais il faudra peut-être improviser un biberon...) Pour le reste, à vous de jouer pour rendre cet épisode intéressant et inhabituel, sans le rendre toutefois insupportable.

Par chance le petit Flavior est de bonne constitution, mignon et pas trop embêtant. Bien sûr on n'est pas à l'abri d'une humidité soudaine ou du rejet d'un biberon mal préparé mais on aurait pu tomber sur pire (quoique si vous en voulez vraiment à vos joueurs vous pouvez rendre le gamin invivable).
Finalement et malgré les difficultés vos PJ devraient en garder un bon souvenir...

## Les collines de Dharijor

Au matin les PJ quittent donc leur route initiale pour s'orienter vers l'est, vers la frontière Dharijorienne. Le paysage est toujours très vallonné, voire chaotique parfois, avec l'apparition de premiers pitons rocheux, de combes escarpées et de coteaux arides, parfois couronnés d'épais bosquets de pins. Le ciel s'est couvert et de lourds nuages arrivent en cohortes noires du sud-est. Le vent est aussi plus vif et plus froid, et il faut correctement couvrir l'enfant, qui n'est vêtu que de ses langes pour l'instant.
Le voyage se fait donc un peu au hasard dans ce paysage inhospitalier. Si les PJ n'ont pas de moyens précis pour s'orienter ou une connaissance suffisante des lieux ils risquent de s'égarer.

L'après-midi les PJ aperçoivent les premières bergeries et fermes où vivent des paysans Dharijoriens plutôt frustres, misérables et beaucoup plus xénophobes que leurs voisins jharkoriens. Ils ne sont pas prêts à aider les PJ, leurs menaces ne peuvent guère les impressionner et ils n'ont pas grande utilité de pièces d'argent. Néanmoins avec un minimum de persuasion et de diplomatie on devrait pouvoir obtenir d'eux de la nourriture, éventuellement l'abri d'une grange pour la nuit et surtout des renseignements. Tous connaissent le Prince Zilios, leur nouveau seigneur depuis que son prédécesseur, le baron Arazzi, est mort à la chasse sans avoir d'héritier. Ils ne savent pas

grand chose sur lui, sinon qu'il est parent avec le Roi. Ils ne savent rien de ses enfants éventuels, et donc à fortiori de son fils.
A part cela, les Dharijoriens éprouvent à peu près les mêmes sentiments à l'égard de leurs voisins que les Jharkoriens.
Ces paysans vivent en petits hameaux isolés, sans autorité centrale et adorent plutôt Grome ou Lassa que les divinités chaotiques "officielles".
La château de Karmeva, où réside le prince se trouve à quelques kilomètres à peine, sur le cours de la rivière Ryfal. Les PJ peuvent l'atteindre le lendemain vers midi.
Mais si les paysans sont plutôt pacifiques, il y a dans ces collines de nombreux brigands. Les PJ peuvent en être victimes si le MJ le souhaite. Ils sont dans ce cas attaqués par la petite bande de Thorfir, un hors-la-loi shaazarien qui dirige huit renégats venus principalement de Dharijor même et de Jharkor.
Les bandits tendent habituellement leur embuscade dans un petit défilé. Ils jettent d'abord de gros rochers depuis les hauteurs (4D6 de dommages pour ceux qui ne réussiraient pas à les esquiver) avant de dévaler les pentes pour se jeter sur les voyageurs. La seule chose qui les intéresse c'est l'argent, et éventuellement les objets de valeur (comme les objets magiques).Ils ne sont donc pas trop téméraires, face à un fort parti, ils préférèrent la fuite...
Cette attaque si elle doit avoir lieu, se déclenche juste avant la nuit.

## Une armée en marche

Pendant ce temps là, l'armée du Comte Marcus progresse vers Dharijor, mais ralentie et alourdie par ses machines de guerre, elle ne couvre guère plus de 30 km par jour. Les collines boisées de la frontière ne sont pas pour faciliter les déplacements et leur font perdre encore plus de temps, si bien que les soldats Jharkoriens ont perdu près d'une journée de marche sur les PJ alors qu'à priori ils suivaient un trajet plus court pour rejoindre le château du prince.
A moins que les PJ ne s'arrêtent longuement en route, ils ne voient plus trace de la petite troupe; ils peuvent tout au plus apercevoir dans le lointain les silhouettes des éclaireurs au sommet d'une crête.
Quels que soient les sentiments de Marcus à l'égard des PJ, une seule chose lui importe pour le moment : retrouver l'enfant et faire payer à ce pourceau de Zilios sa forfaiture.

## Sur la route du chateau

Les PJ repartent normalement à l'aube, en territoire Dharijorien et en route pour le château de Kormeva. Le temps s'est gâté et un orage s'annonce pour la fin de la soirée, accompagné de froides et brusques bourrasques. L'enfant est d'ailleurs grognon et irritable.

Le paysage de collines noires couvertes d'épaisses et sombres forêts n'est pas très réjouissant. Cette région est sauvage, les terres n'y sont que très difficilement cultivables et de surcroît sont peu fertiles. Les voyageurs sont rares, les étrangers plus encore. Le Prince Zilios règne sur ces quelques acres de terre inculte, douloureux châtiment après la douceur des palais et des courtisanes de Lashmar.
Les hameaux sont toujours aussi rares et les routes inexistantes. C'est donc un peu au hasard que les PJ progressent vers Karmeva...

Mais peu après midi se produit un événement plus intéressant : 10 cavaliers portant des cuirasses noircis, des casques au plumet violet, et un étendard marqué d'un épervier blanc sur champ noir, apparaissent au détour d'une colline. Après un instant d'hésitation, ces cavaliers rejoignent les PJ au petit trot. Ce sont des soldats de Karmeva qui, ayant entendu parler de l'approche d'une forte troupe en Jharkor, patrouillent le secteur. Plutôt indolents, ils sont pressés de rentrer au château avec cet orage qui s'annonce. Ils étaient sur le chemin du retour quand ils ont vu les PJ et ont décidé d'aller s'enquérir auprès de ces étrangers des raisons de leur présence ici.
Le chevalier, un homme blond assez gros mais fort, avec une épaisse barbe, interroge lui même ces importuns et sur un ton cassant, voire insultant. Les soldats se sentent forts et raillent "ces mercenaires dharijoriens" égarés sur leurs terres et qui ne savent même pas voir la différence "entre la tête et le cul d'un cheval". Le tout accompagné de rires gras.
Si les PJ courbent les épaules et inventent une histoire plausible, les cavaliers finalement lassés, les laissent partir et regagnent l'abri de leur forteresse. Mais si jamais les PJ répondent aux insultes et tirent leurs armes, il pourrait s'en suivre un âpre combat, vite écourté par la lâcheté des soudards. Mais l'accueil au château sera beaucoup plus froid pour des tueurs que pour de humbles voyageurs...
Ce sera au MJ de réagir en conséquence de leur comportement.

## Karmeva

L'arrivée chez le Prince se fait peu après midi; parvenus au sommet d'une crête les PJ découvrent le vaste panorama d'une vallée profonde dans laquelle coule une petite rivière presque asséchée. Un chemin caillouteux descend en serpentant jusqu'à un petit village d'à peine vingt maisons, adossé à un promontoire rocheux. Quelques rubans de fumée blanche montent dans l'air lourd, mais l'on n'aperçoit personne dans les champs minuscules à flancs de coteaux, pas plus que des troupeaux dans les pâturages. Le seul signe de vie est un chien famélique qui aboie à leur approche.
Au sommet du promontoire, dominant tout le val, se



trouve une forteresse trapue et carrée de pierre noire, dont la lourde architecture semble remonter aux temps les plus anciens. Le chemin continue vers le château, escaladant la pente abrupte en zigzaguant. Rien ne bouge non plus de ce côté là. Les nuages font comme un mur sombre à l'est et couvre la vallée d'un tapis d'obscurité. Dans le lointain roulent les premiers grondements, et l'air est chargé d'électricité et de tension.
La traversée du village se fait dans le silence, avec quelques regards inquisiteurs entr'aperçus derrière les fenêtres, mais aucun bruit, aucun cri.

De même arrivés au pied de la muraille noire de Karmeva les PJ trouvent les deux lourds vantaux de bois fermés et le chemin de ronde désert. Il leur faut crier plusieurs fois avant que le visage d'un soldat n'apparaisse entre deux créneaux. Un soldat très méfiant d'ailleurs. Il ne veut ni ouvrir, ni parler à moins qu'on ne lui montre l'enfant. Dans ce cas visiblement surpris, il ouvre les portes.

Mais si les PJ éprouvent du ressentiment envers Ziios ils ne sont certes pas les seuls. En effet depuis quelques jours un Ilmiorien se dissimule dans les rochers au pied des remparts et observe. C'est un Agent de la LOI, serviteur de Randor l'Ordonnateur (voir l'article sur les Seigneurs de la Loi, nommé Thelmor et qui porte un masque de fer depuis que dans un affrontement avec un sorcier chaotique il a été défiguré. Et ce sorcier c'est Thar-Epsos; il le poursuit depuis bientôt cinq années de sa haine dans tous les Jeunes Royaumes et vient enfin de retrouver sa trace. Son but est simple : tuer Thar-Epsos et avec lui ce chien dharijorien qu'il a gagné à sa cause. Et comme de bien entendu, c'est cette nuit qu'il a choisi pour s'introduire à Karmeva et mener à bien sa mission (il a juré au nom de son Dieu de le faire, et ne peut donc s'y soustraire en aucune façon). Il va escaladerlerempartdiscrètement,àl'aided'unecorde munie d'un grappin, égorgeant au passage une sentinellesomnolenteetvaensuitefouillerlaforteressepour y trouver ses proies. Il se pourrait bien que son chemin croise celui des PJ...

Beaucoup d'agitation, de surprises et de combats féroces dans l'obscurité hachée d'éclairs mais le plus grand péril est encore à venir...

## Une armée est là !

Le Comte Marcus a continué sa route ces dernières heures, et la capture de deux éclaireurs de son ennemi l'a conduit à encore forcer le pas pour prendre par surprise le renard dans son terrier.
Ainsi, une heure avant l'aube l'armée jharkorienne sera à l'orée de la vallée qui abrite Karmeva. Silencieusement et secrêtement des fantassins iront s'emparer du village endormi et tiendront en respect les paysans affolés pendant que le gros de la troupe viendra prendre position sous les remparts même, échappant à la vigilance de sentinelles peu attentives. Près de 700 soldats sont là, dissimulés derrière le moindre rocher, le moindre buisson n'attendant qu'un ordre du Comte pour attaquer.
Celui-ci délibérera quelques temps avec ses capitaines puis, sous la pression de son fils, décidera finalement d'un assaut. Il devra se faire à l'aube...
Et effectivement si aucun évènement ne vient radicalement changer le cours des choses, dès que le pre-

mier rayon du soleil apparaitra à l'orient les soldats de Marcus se rueront vers les murs désertés de Karmeva. Une marée d'acier, une vague de guerriers armes au poing et transportant des échelles, des grappins et des béliers, monteront à l'assaut sous les traits des archers et de cinq redoutables ballistes.

Il ne leur faudra pas longtemps pour investir la forteresse et alors de féroces et sanglants combats se dérouleront dans la cour de l'antique Karmeva.
Le sang des dharijoriens se mélera à la boue, ils tomberont rapidement, à un contre vingt et cela ressemblera finalement plus à un massacre qu'à une bataille.

Et les PJ dans tout ça ?
Tout dépend de ce qu'ils auront fait pendant cette nuit,; soit ils seront déjà loin et à l'abri, soit ils seront encore dans les murs du château et il leur faudra faire montre de beaucoup d'intelligence pour tirer leur épingle du jeu, surtout s'ils se sont fait un ennemi de Marcus. Ce sera à vous MJ de juger s'ils se débrouillent bien. Et n'oubliez pas que s'ils échouent c'est à une mort peu honorable qu'ils sont promis, de la main de l'un ou de l'autre des différents protagonistes... Ne leur rendez tout de même pas la tâche impossible.

A titre d'exemple voici comment les joueurs qui ont testé ce scénario s'en sont finalement sortis : ils ont dès le début fait confiance à Vianna et ont décidé de fuir le château à l'aube. Mais Zilios n'est pas resté inactif, et, n'ayant pas été dérangé pendant sa cérémonie, il est venu trouver tardivement un des PJ pour lui proposer une association en échange de beaucoup d'or. Le PJ a bien joué le jeu, mais Zilios s'étant aperçu que sa fille le trahissait (en essayant d'enlever l'enfant de sa chambre) il est finalement revenu demander des comptes aux PJ et un rude combat (impliquant Thar-Epsos) s'en est suivi. Pendant ce temps-là Thelmor, l'agent de la LOI, affrontait Mézovio, avant de se heurter (mais sans effusion de sang) aux PJ. Ceux-ci parvinrent enfin à prendre la fuite, à récupérer l'enfant et Vianna, pour se retrouver face aux hommes de Marcus ! Et le moins qu'on puisse dire est qu'ils n'étaient pas en très bons termes avec celui-ci et avec son fils. Par chance ils jouèrent le jeu de la diplomatie, et arrivèrent à sauver leurs vies en offrant en échange celle de l'enfant qu'ils avaient (du moins l'affirmèrent-ils) sauver des griffes de l'infâme Zilios.

Ce n'est qu'un exemple, et vous verrez que vos joueurs trouveront certainement quelque chose à quoi vous n'avez même pas penser (c'est bien là le propre des joueurs).

## Enfin l'aube

Quand le soleil sera haut dans le ciel, la citadelle de Karmeva sera entre les mains de Marcus, Zilios, Thar-Epsos et Mezovio seront soit morts, soit prisonniers et en attente de leur inévitable exécution, Flavior aura rejoint les siens sous le bras protecteur de son tuteur et toute cette affaire parviendra à un dénouement (heureux ou pas). Les jharkoriens retourneront rapidement dans leur pays, de crainte que leur intrusion ne soit considérée comme une déclaration de guerre, laissant derrière eux un château qui n'est plus rempli que de cadavres, et des villageois éberlués.

Sarosto, Roi de Dharijor, jugera comme une insulte l'assassinat de son demi-frère, et en rendra les jharkoriens responsables (même si ce n'est pas le cas). Il en concevra une haine tenace contre ses voisins, et c'est ce qui le conduira, des années après, à s'allier avec le Théocrate de Pan Tang dans sa conquête des terres de l'Ouest.

La reine Yishana, mécontentée de cet état de fait, déchoiera de son rang le comte Marcus et privera son fils de son droit à la succession. Flavior sera remis entre les mains d'un autre noble, et sera d'ailleurs empoisonné dix mois plus tard par un fanatique dont on n'a jamais pu établir les rapports avec Pan Tang et Dharijor.

Mais Marcus, le vieux chevalier errant et son bouillant fils, devenus vagabonds et mendiants, pourront faire de futurs ennemis pour les PJ, responsables de leur décadence.

## Les protagonistes

### ■ LE PRINCE ZILIOS DE DHARIJOR

La quarantaine, noir de cheveux, le visage beau mais arrogant, Zilios est un noble dharijorien typique. Ambitieux, cruel, prêt à tout pour acquérir du pouvoir, il ne cesse depuis sa jeunesse de comploter et d'intriguer. Il hait tout particulièrement Sarosto, son demi-frère, qu'il considère comme un usurpateur. Mais ses menées secrètes l'ont fait bannir de la capitale et comme il est noble, il a hérité de ce fief misérable.
Dans sa quête éperdue de puissance le Prince s'est tourné vers l'adoration du Chaos, et tout particulièrement celle de Chardhros, divinité tutélaire de Pan Tang (une nation qu'il admire) et un des chefs du panthéon chaotique dans les Jeunes Royaumes. Thar-Epsos, le prêtre renégat, est depuis des années, son mentor diabolique.
Zilios n'attache que peu d'importance à sa fille, comme il en attache peu à tous les autres humains. C'est un égoïste convaincu, qui n'hésite pas à sacrifier des vies

pour son bénéfice. Peu lui importe donc cet enfant qu'il a eu avec une noble tarkeshite dépravée et aujourd'hui défunte (certains prétendent qu'il l'a fait assassiner car elle en savait trop sur lui).
Zilios est un guerrier accompli, passé maitre dans l'usage de l'épée large.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 15 | 17 | 15 | 13 | 17 | 18 |

**Age :** 43 ans
**Points de vie :** 20
**Armure :** Demi-Plaque (1D8-1) au combat; autrement Cuir (1D6-1)
**Bonus de combat :** attaque +15%; Parade +5%; Dégâts +1D6/+1D4
*Compétences principales : Eviter 75%, Equitation 80%, Culbuter 67%, Ecouter 68%, Chercher 55%, Voir 72%, Embuscade 80%, Connaissance des Poisons 45%, Mabden 35%, Eloquence 88%, Persuader 73%.*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Epée large | 92% | 1D8+1 | 76% |
| Hache de bataille | 81% | 1D8+2 | 57% |
| Dague | 65% | 1D4+2 | 35% |

## ■ MARCUS COMTE DE JHARKOR

Marcus est un homme vieux, à la barbe grisonnante et à l'épaisse chevelure léonine. C'est un vétéran de plus de cent combats, aguerri, solide et inflexible, mais manquant de finesse d'esprit et toujours partisan de la manière forte. Quoique l'âge lui ait apporté une certaine sagesse, il a encore trop tendance à écouter plus son coeur que son esprit, et cela lui a parfois occasionné de sévères déconvenues.
Toujours vêtu de son armure de bronze vert décorée d'animaux fantastiques, il ne quitte que rarement son casque au cimier de plumes blanches, et garde toujours une arme à portée de la main. Fidèle au delà de toute logique il a toujours été un allié précieux pour les rois de Jharkor qu'il a vu se succéder. Néanmoins il apprécie peu qu'une femme, Yishana, soit maintenant sur le trône laissé vacant par Dharmit, et attache ainsi beaucoup d'importance à Flavior qui, il est sûr de celà, sera appelé à régner un jour.
Il est de même incroyablement tolérant avec son fils, et lui passe la plupart de ses caprices même s'il ne veut pas toujours le reconnaitre.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 17 | 15 | 09 | 11 | 18 | 16 |

**Age :** 57 ans
**Points de vie :** 20
**Armure :** Plaques avec heaume (1D10+2)
**Bonus de combat :** Attaque +12%, Parade +9%, Dégâts +1D6/+1D4
*Compétences Principales : Eviter 60%, Equitation 88%, Voir 67%, Embuscade 45%, Eloquence 58%*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Epée longue | 83% | 2D8 | 65% |
| Masse lourde | 66% | 1D8+2 | 34% |

## ■ FARANO

Fils du Comte Marcus, ce jeune homme plutôt séduisant, mais au regard veule, est un jeune coq prétentieux, téméraire, orgueilleux et violent. On ne compte plus ses exactions avec sa bande de coupe-jarrets choisis parmi les troupes de son père : pillages, viols, et meurtres d'innocents voyageurs. Très sûr de lui Farano a l'habitude de considérer avec mépris tous ceux qui l'entourent. Il n'a qu'une seule hâte : que son père meure pour qu'il puisse enfin diriger le fief comme il l'entend.
Son armure et ses vêtements sont outrageusement ornementés et ne mettent que plus en valeur sa forfanterie et sa bêtise.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 13 | 16 | 11 | 10 | 12 | 10 |

**Age :** 21 ans
**Points de vie :** 17
**Armure :** Plaques avec heaume (1D10+2)
**Bonus de combat :** Attaque +2%, Parade -2%, Dégâts +1D6/+1D4
*Compétences principales : Eviter 56%, Culbuter 45%, Equitation 65%, Embuscade 51%, Eloquence 23%*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Epée large | 43% | 1D8+1 | 36% |
| Lance à deux mains | 34% | 1D10+1 | 22% |
| Arc | 35% | 1D8+1 | - |

## ■ THAR-EPSOS PRETRE DE CHARDHROS

D'origine pantangienne Thar-Epsos s'est très tôt consacré à l'adoration du Faucheur et est rapidement devenu un sorcier puissant. Mais ses prises de position trop marquées et ses fréquents désaccords avec les plus hautes autorités ecclésiastiques l'ont conduit à être exclu du clergé de Pan Tang. Thar-Epsos a longtemps erré par le monde avant de rencontrer Zilios et de voir tout l'avantage qu'il y aurait à s'en faire un bienfaiteur. Il l'a donc gagné à sa cause et converti à sa religion pour mieux le manipuler. Son but est d'acquérir assez de pouvoir pour fonder son propre collège de Chardhros, réunion de sorciers qui mettront leur savoir et leur puissance au service du Faucheur.
Thar-Epsos est un homme très grand et maigre, au crâne rasé et à la barbe fourchue d'un noir d'encre. Il se vêt habituellement entièrement de cuir noir, pourpoint, culottes, bottes et gants.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 14 | 18 | 20 | 19 | 12 | 09 |

**Age :** 42 ans
**Points de Vie :** 20
**Culte :** Chardhros - Elan 28
**Armure :** cuir (1D6-1)
**Bonus de combat :** Attaque +16%, Parade +2%, Dégâts+1D6/+1D4
*Compétences principales : Eviter 78%, Equitation 23%, Ecouter 45%, Voir 67%, Embuscade 65%, Se Cacher 45%, Mémoriser 85%, Eloquence 56%, Persuader 89%, Invoquer élémentaire : Feu 71%, Air 67%, Invoquer Démons : Désir 56%, Voyage 75%, Protection 54%*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Faucheur | 45% | 1D6+2 | 36% |

*Possessions : Démon de protection lié : apparence d'une cape noire*

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 65 | 18 | 0 | 12 | 0 | 10 |

Salamandre liée dans une fiole de verre portée en médaillon.

## ■ MEZOVIO

Guerrier courageux et peu intelligent au service de la famille de Zilios depuis des années et prêt à sacrifier sa vie pour son maitre, qu'il aime et craint à la fois. Il ôte rarement son armure et ne quitte jamais sa lourde hache noire au fer orné de figures démoniaques.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 20 | 18 | 07 | 09 | 15 | 09 |

**Age :** 56 ans
**Points de Vie :** 26
**Armure :** Plaque (1D10-1)
**Bonus de combat :** +8%, Parade +4%, Dégâts +1D6/+1D4

*Compétences principales : Eviter 65%, Voir 55%, Embuscade 45%*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Hache Lormyrienne | 88% | 3D6 | 64% |
| Epée large | 78% | 1D8+1 | 55% |
| Arc du Désert | 63% | 1D10+2 | - |

## ■ THELMOR AGENT DE LA LOI



Guerrier d'origine Ilmiorienne, Thelmor a voué sa vie au service de Randor l'Ordonnateur, et parcourt donc tous les Jeunes Royaumes pour y détruire les sbires du Chaos. C'est au cours d'un affrontement avec un sorcier pantangien nommé Thar-Epsos qu'il fut frappé au visage par le souffle d'une Salamandre, défiguré et laissé pour mort. Mais Thelmor survécut. Il fut obligé désormais de porter un masque de fer lisse ne comportant que deux orifices pour les yeux et un pour le nez et la bouche, afin de dissimuler l'horrible cicatrice. Fou de rage, l'Ilmiorien a passé les cinq dernières années de sa vie à essayer de retrouver la trace du pantangien pour lui faire payer sa forfaiture.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 18 | 17 | 15 | 13 | 18 | 02 |

**Age :** 41 ansCulte : Randor
**Points de Vie :** 23Elan : 56
**Armure :** demi-plaques (1D8-1)
**Bonus de combat :** Attaque +16%, Parade +3%, Dégâts +1D6/+1D4

*Compétences Principales : Eviter 68%, Equitation 65%, Ecouter 67%, Voir 78%, Embuscade 77%, Persuader 64%*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Pique filkharienne | 84% | 2D6+1 | 43% |
| Cimeterre | 60% | 1D8+1 | 59% |
| Javelot | 54% | 1D8+2 | - |

## ■ VIANNA

Jeune et svelte, Vianna est assurément d'une grande beauté; de longs cheveux aile de corbeau, des yeux gris d'orage et la peau très pâle, ajoutent à son charme certain mais lui donnent en même temps un air sauvage et farouche. Un peu sauvageonne, peu liante au premier abord mais finalement tendre et passionnée, Vianna souffre du comportement de son père qu'elle respecte même si elle ne l'aime pas vraiment. Elle a bien essayé de lui faire oublier ses idées de puissance mais elle est timide, et n'a pu que plier devant l'inflexible volonté du Prince.
Elle peut considérer les PJ comme ses sauveurs, s'ils se montrent gentils et doux avec elle.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 08 | 10 | 12 | 13 | 09 | 14 | 18 |

**Age :** 19 ans
**Points de Vie :** 10
**Armure :** Aucune

*Compétences principales : Eviter 45%, Equitation 67%, Equilibre 65%, Ecouter 75%, Voir 80%, Chercher 55%, Premiers Soins 61%, Eloquence 25%, Persuader 68%*

## ■ LES SOLDATS

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 16 | 14 | 08 | 09 | 14 | 07 |

**Points de vie :** 18
**Armure :** demi-plaques (1D10-1)

*Compétences principales : Eviter 45%, Embuscade 50%, Equitation 65%*

| Armes | Attaque | Dégâts | Par |
|---|---|---|---|
| Hache de bataille | 65% | 1D8+1 | 45% |
| Epée large | 60% | 1D8+1 | 55% |
| Lance (1 main) | 50% | 1D6+1 | 25% |
| Arc | 55% | 1D8+1 | - |

**Jean Michel Ringuet**

# TANK LEADER



*Ce dossier vous propose trois scénarios mettant en scène des unités peu utilisées dans la boite de TLO. Le quatrième est un scénario original dû à Armand Berger, vice-président du club Féathalion, de Maisons-Lafitte.*

## ■ 1 - RECONNAISSANCE DANS L'ENFER VERT

L'Enfer Vert, durant l'été 1944, ce n'était pas l'Amazonie, mais le bocage normand. Les unités légères U.S. s'efforçaient de localiser les noeuds de résistance allemands. Quant aux Allemands, ils devaient se méfier de la terre, mais surtout du ciel.

### Configuration de la carte

A. Nord vers le bas. Année 1944.

### Formations alliées

Eléments blindés de reconnaissance (306 et 313). Rentrent par le bord nord au tour 1.

### Renforts alliés

Aucun.

### Formations allemandes

KampfGruppe Gerbel (cartes 147, 148, 140, 141, 145, 154 seulement). Mise en place cachés (comme des observateurs) au sud de la rivière dans des hexes de couvert. Les pions sont démasqués lorsqu'une unité américaine passe à 2 hexes ou lorsqu'une unité effectue une action (noter que les mortiers ne peuvent tirer : ils attendent une attaque d'infanterie et économisent les munitions).

### Renforts allemands

Compagnie anti-chars du KampfGruppe (129).
Rentre au tour suivant celui où une unité allemande dotée de capacité d'observation (étoile) a eu un véhicule U. S. dans sa ligne de visée (même sans tirer).

### Circonstances du combat :

- Durée de jeu : 16 tours
- Visibilité : 12 hexes
- Saison : Eté (et considérer la rivière comme un ruisseau).
- Relief : Plat
- Zone : boisée
- Urbanisation : éparse
- Réseau routier : modéré

**Fumée :** aucun point.

**Raids :** l'Américain sélectionne quatre cartes de raid aérien, puis les mélange et les retourne. Il en utilisera obligatoirement une par tour lors des quatre derniers tours (13, 14, 15 et 16).

### Conditions de victoire

- L'Américain marque 1 point par unité repérée, 2 par unité d'infanterie ou de mortiers détruite, 3 par véhicule ou par canon anti-char détruit.
- L'Allemand marque 2 points par unité U. S. détruite et 1 par unité allemande non repérée.

### Epilogue

Il reste encore en Normandie des traces de ces chaudes journées. Mais aujourd'hui, seuls les noms différencient les croix allemandes des croix américaines...

## ■ 2 - "NOUS IRONS PENDRE NOTRE LINGE..."

"... sur la ligne Siegfried..." chantait-on en 1939. En 1944-45, la ligne en question était toujours là, et les mésaventures des troupes alliées donnent une idée des difficultés que la ligne Maginot, encore plus puissante, réservait aux Allemands en 40. Hélas, elle n'allait pas jusqu'à la Manche ! Les troupes de Montgomery s'efforcèrent de "ramollir" la ligne Siegfried par des bombardements d'artillerie façon 14-18, après avoir reconnu les emplacements des bunkers grâce à des raids de véhicules légers.

### Configuration de la carte

B. Nord vers la gauche
Année 1944 ou 1945 : ce scénario est double, pouvant se jouer selon l'une ou l'autre année.

**Formations alliées**
Escadron de reconnaissance (408), plus les trois pions observateurs anglais, chacun porté par un des Humber. Rentre par le bord ouest au tour 1.

**Renforts alliés**
Batterie automotrice d'un bataillon anti-chars (400). Rentre par le bord ouest au tour suivant celui où un Britannique a eu un véhicule allemand dans sa ligne de visée.

**Formations allemandes**
Bataillon de Volksgrenadiers (143, 144, 145, 146) dans huit bunkers et trois retranchements. Placement caché (comme des observateurs) à l'est de la route 1016-1219-2621-3219-3416 (route incluse), formant chaîne du bord nord au bord sud, avec au maximum trois hexes libres entre deux fortifications (ou entre l'une d'elles et un bord). Les bunkers et leur contenu sont repérés par toute pièce britannique passant à deux hexes; les retranchements par toute pièce passant à un hex. Si le canon tire, il est automatiquement démasqué. Les mortiers ne peuvent tirer (économie de munitions).
Six champs de mines de puissance 10-5.

**Renforts allemands**
- Compagnie légère d'un bataillon de reconnaissance (158). Rentre par le bord est au tour suivant celui ou un pion allemand doté de capacité d'observation (étoile) a eu un véhicule britannique dans sa ligne de visée.
- Compagnie d'intervention blindée (137). Rentre par le bord est au tour suivant la première destruction d'une fortification.

**Circonstances du combat**
- Durée de jeu : 20 tours.
- Visibilité : 6 hexes
- Saison : Hiver
- Relief : Montagneux
- Zone : Forêt dense
- Urbanisation : dévastée
- Réseau routier : modéré

**Fumée :** aucun point.
**Raids :** Le joueur britannique dispose de neuf salves d'artillerie sur demande représentées par les neuf cartes. Tous les délais d'appel sont réduits de 1 tour. Chaque carte ne peut servir qu'une fois, mais le joueur choisit toujours à son gré (non au hasard) parmi celles qui lui restent. Tous les pions de la carte 408 sont dotés de capacité d'observation.

**Règles spéciales**
Les unités d'infanterie et d'artillerie allemandes n'ont pas le droit de bouger. Les unités britanniques sont autorisées à sortir de la carte par le bord ouest lorsque le joueur n'a plus de salves à tirer.

**Conditions de victoire**
- Le Britannique marque 1 point par retranchement ou par pion de la carte 158 détruit, et 1 point par bunker attaqué par l'artillerie mais non détruit. Il marque 2 points par bunker ou par pion de la carte 137 détruit.
- L'Allemand marque 1 point par pion de la carte 408 détruit et 2 par pion de la carte 400 détruit.

**Epilogue.**
On considère trop les combats des six derniers mois de la guerre comme une "formalité". Ils furent durs et meurtriers, même pour les Alliés. Vous jugerez par vous-même de l'ampleur de la victoire de l'un ou de l'autre, et constaterez que l'Anglais préfère avoir des Achilles (45) que des Archers (44), malgré les KönigsTiger de 45 !

## ■ 3 - LES MONSTRES ARRIVENT !

**("Saint Vith, acte II").**
Il y a dans la boite de TLO un scénario sur la bataille de Saint Vith, durant la bataille des Ardennes. Celui-ci le complète : le 20 décembre 1944, la 9ème Pzr SS "Hohnestauffen" tente de prendre la ville d'assaut par le nord. En face de ses monstres blindés tout neufs, le 112ème régiment de la 28ème division d'infanterie US s'accroche, soutenu par la 7ème division blindée qui arrive peu à peu. Eux aussi ont reçu du matériel "modèle 45".

**Configuration de la carte**
B. Nord vers la droite.
A.idem
Année 1945 (oui, le scénario se déroule dans les derniers jours de 44, mais il faut utiliser les indications "45" des cartes de formation).

**Formations alliées**
Bataillon d'infanterie (319, 316, 317, 318) et 4 camions. Mise en place sur les deux cartes, à plus de 5 hexes du bord nord. Les canons anti-chars commencent retranchés.

**Renforts alliés**
Bataillon blindé (301, 302, 303, 304, 305, 306).
Rentrent au tour 1 et au tour 2 (trois cartes tirées au sort, à chaque fois) par les bord sud, entre les deux routes rouges, par celles-ci ou plus à l'ouest.

**Formations allemandes**
KampfGruppe Müller (149, 150, 134, 136, 137, 158). Notez bien que la 137 remplace la 135 et est subordonnée à la 149 pour ce scénario. Rentrent au tour 1 par le bord nord, entre les routes rouges, par celles-ci ou plus à l'est.

**Renforts allemands**
PanzerGrenadiers (151, 152, 153, 154, 155) et 3 camions. Enlever le Stg III et le canon de 75 de la carte 152. Rentrent au tour 10, par la même zone que le KG Müller.

**Circonstances du combat**
- Durée de jeu : 18 tours (voir règles spéciales)
- Visibilité : 7 hexes

- Saison : hiver
- Relief : montagneux
- Zone : boisée (considérer les hex de bocage comme des bois)
- Urbanisation : éparse
- Réseau routier : modéré

**Fumée :** 2 points pour chaque joueur

**Raids :** un bombardement d'artillerie prévu et deux sur demande pour les Allemands, deux sur demande pour les Alliés.

**Règle spéciale :**

Après le tour 18, le joueur allemand a le droit de demander un tour de prolongation, et s'il le refuse, ce droit revient au joueur allié. S'il y a prolongation, le joueur qui ne l'a pas demandée, a le droit d'en demander une autre à la fin du tour 19 (durée maximale de la partie : 20 tours).

**Conditions de victoire**

- Pour les deux joueurs : 2 points par blindé adverse détruit, 1 point par autre unité adverse détruite; 2 points pour être le seul occupant à la fin de la partie de chaque hex de ville noir traversé par une route rouge; 1 point pour chaque hex de ville noir hors route.
- Pour le joueur allemand : 2 points par unité non séparée appartenant à une formation non désorganisée du KG Müller sortie par le bord sud; 1 point par unité appartenant au 65ème bataillon sortie de la même façon.
- On enlève le total allié du total allemand : moins de 0, victoire américaine décisive; 0 à 5, victoire américaine marginale, 6, match nul. 6 à 11, victoire allemande marginale. 12 et plus, victoire décisive allemande.

**Epilogue**

"Ils" ne passèrent pas ! Ce n'est que le 22 que les Américains se replièrent, en bon ordre, de St Vith, surnommée "a fortified goose egg" (un oeuf d'oie fortifié). Le rythme de l'avance allemande avait été irrémédiablement brisé.

## ■ 4 - LE CANAL DE COLMAR

Durant la difficile et méconnue campagne d'Alsace, le 11ème Corps d'armée US reçut pour mission, le 23 janvier 1945, de se rendre maître des passages sur le canal de Colmar et, en cas de circonstances favorables, de s'emparer de Colmar. Mais les Allemands s'accrochèrent au terrain et ce n'est que le 30 janvier que les Américains partirent à l'assaut du canal lui-même, près de la ville de Neuf-Brisach.

**Configuration de la carte**

B. Nord vers la gauche. Année 1945.

**Formations alliées**

91è bataillon d'infanterie blindée (307), QG/91 (308), B/91 (310), Escadron de reconnaissance (313), Entrent au tour 1, par le bord est.

**Renforts alliés**

Compagnie de chasseurs de chars (320) : rentre au tour 2. Compagnie A/91 (309): rentre au tour 4. Compagnie C/91 (311) : rentre au tour 6. Tous rentrent par le bord est.

**Formations allemandes**

KampfGruppe Gerbel (147), QG/Gerbel (148), QG/65 (139), B/65 (141), 2 camions. Mise en place à l'ouest du canal, représenté par la rivière, sauf pour le QG/65, placé à l'est (mais à plus de 5 hexes du bord est).

**Renforts allemands**

A/65 (140), 1 camion : rentre au tour suivant le passage du canal par une unité alliée. A/752 (129) : rentre au tour suivant le passage du canal par une unité alliée de la carte 313 ou de la 320. Tous rentrent par le bord ouest.

**Circonstances du combat**

- Durée de jeu : 12 tours (voir règles spéciales)
- Visibilité : 8 hexes
- Saison : hiver (voir règles spéciales)
- Relief : vallonné
- Zone : boisée (voir règles spéciales)
- Urbanisation : normale
- Réseau routier : dense

**Fumée :** six points pour le joueur allié; deux pour l'allemand.

**Raids :** deux bombardements d'artillerie prévus et deux sur demande pour le joueur allié; un sur demande pour le joueur allemand.

**Règles spéciales**

- La rivière joue le rôle du canal de Colmar. Elle n'est franchissable que par les ponts et l'hex 1712 ("la moitié pour entrer, la moitié pour sortir").
- Tous les hexes de végétation sont à considérer comme des bois.

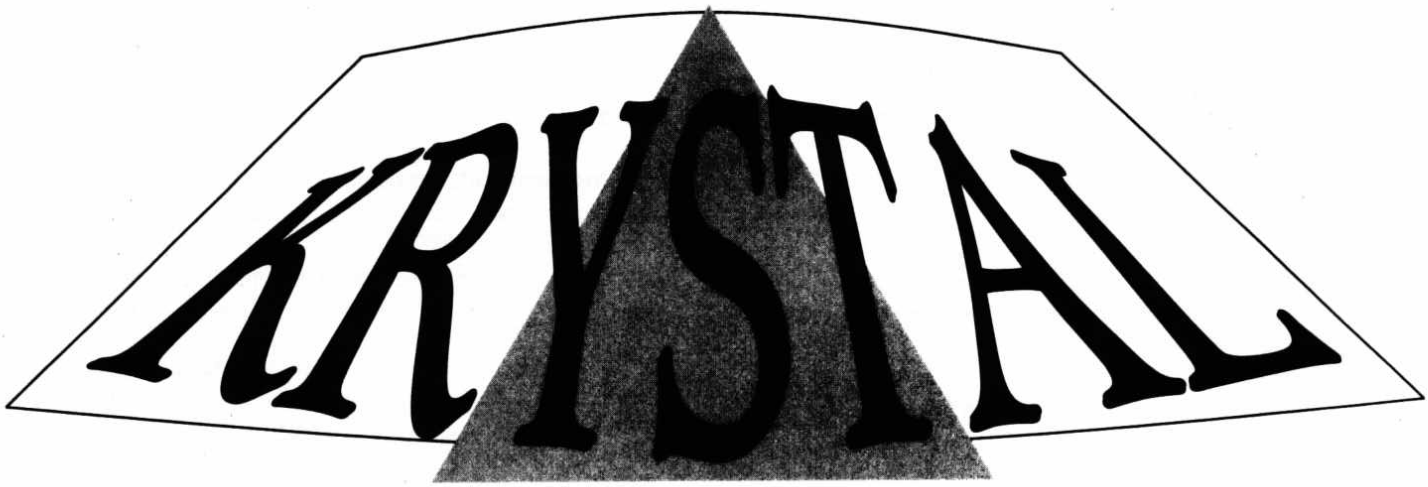
**Conditions de victoire**

- Chaque joueur marque 1 point par unité adverse détruite, sauf pour les unités des cartes QG et des cartes 320 et 129, qui rapportent 2 points.
- Chaque joueur marque 1 point par hex de Neuf-Brisach (la ville centrée sur 2020-2021-2120) dont il est seul occupant à la fin de la partie, sauf pour les trois hexes suscités (hexes noirs), qui rapportent chacun 2 points.
- Le joueur allié marque 2 points par M-24 et 1 point pour chacune des deux autres unités de la carte 313 qu'il parvient à sortir, non séparées, par le bord ouest, si la formation en question n'est pas désorganisée à la fin.

**Epilogue**

La prise de Colmar fut loin d'être une partie de plaisir ! Et les héros qui y parvinrent ont été bien vite oubliés...

**Frank Stora et Armand Berger**




# La quête des pierres de Lumière.

**Quelques précisions importantes...**

**LE PLATEAU DE JEU (2.2 / page 3)**

. Les Portes d'Accès des Peuples sont les six lieux répartis symétriquement autour du plateau de jeu qui ne comportent ni illustration ni chiffre de Puissance Divine.

. La Clairière des Dieux est le lieu central du plateau de jeu qui ne comporte ni illustration, ni chiffre de Puissance Divine, ni rune-symbole de peuple.

**LES FICHES DE PEUPLE ET DE HEROS (2.3 / page 3)**

. Les "Courtes présentations" qui brillent par leur absence sur les fiches des peuples figurent dans l'encadré de la page 3.

Certaines runes ont parfois été désignées par des noms différents sur divers éléments de jeu :

- la rune du Serpent est la rune de l'Eau,
- la rune de l'Eclair est la rune du Feu,
- la rune du Fer est la rune du Métal,
- la rune du Ciel est la rune de l'Air.

MISE EN PLACE DU JEU (IV / page 4)

. Les cartes "Intervention Divine" sensées être marquées d'une astérisque et qui doivent être retirées du jeu sont celles dont l'effet est de n'autoriser l'entrée dans certains lieux qu'au peuple ayant le même symbole.

**MISE EN PLACE (page 8)**

. Cette mise en place correspond à la règle optionnelle du chapitre X de la page 7.

**Et quelques questions pertinentes !**

**Q.** Que se passe-t-il lorsque la puissance divine réelle d'un lieu est égale à - 1 (par exemple lorsque un Héros du peuple des Nomades se trouve sur un lieu de puissance 1 portant la rune de l'Eau) ?

**R.** La puissance divine réelle du lieu est alors considérée comme égale à O. Le héros ne peut y accomplir aucune action.

**Q.** Plusieurs Héros arrivant sur un lieu occupé par plusieurs Héros adverses peuvent-ils attaquer ensemble un seul de ces adversaires ?

**R.** Non. Au cours de tout combat, chaque héros ne combat qu'une seule fois, et contre un seul adversaire.

**Q.** Alors, que se passe-t-il lorsque plusieurs Héros attaquent un adversaire isolé ?

**R.** Chaque Héros combat cet adversaire à son tour, en un combat unique et distinct. L'ordre d'exécution de ces différents combats est au gré du joueur attaquant.

**Q.** Que se passe-t-il lorsqu'un Héros, par le jeu d'une carte Objet Magique lui permettant de prendre la carte du dessus d'un talon spécifique, découvre une Créature ?

**R.** Cette Créature attaque immédiatement ce Héros, sur le lieu où il se trouve (toutes les cartes intervenant dans ce combat, y compris la Créature si elle n'est pas vaincue, sont rejetées sur l'écart de ce lieu).

**Q.** A quel moment peut-on utiliser les Objets Magiques ?

**R.** La plupart des Objets Magiques détenus par les Héros d'un peuple ne peuvent être utilisés qu'au cours du tour de jeu de ce peuple. Les seuls utilisables hors de son tour de jeu sont ceux qui servent dans un combat (il y en a 6: les Parfums de Confusion et d'Apaisement, les Elixirs de Puissance et d'Initiative, et les Poudres de Rapacité et de Conciliation), ainsi que la Baguette de Paralysie, qui peut être utilisée contre un Héros au moment où il veut se déplacer (et n'est alors valable que pour ce coup).

**Q.** Comment doit-on interpréter les étranges pouvoirs de ces maléfiques Créatures que sont l'Hydre et le Zombie ?

**R.** Il ne faut pas les interpréter, il faut les rectifier...

L'Hydre : elle attaque tout Mage en MAGIE:6, tout Maraudeur en MARCHANDAGE:6, et tout Gardien en FORCE:7.

Le Zombie: il attaque tout Mage en MAGIE:5, tout Maraudeur en MARCHANDAGE:5, et tout Gardien en FORCE:6.

**Q.** Donc, quand le Zombie attaque, par exemple, un Mage, celui-ci gagne automatiquement le combat, puisqu'il a déjà une capacité de 4 en Magie ! Doit-il quand même combattre ?

**R.** Ce combat doit être résolu selon les modalités habituelles, le Héros en question doit jouer une de ses cartes au combat.

**Q.** D'autres questions pertinentes ?

**R.** Non, euh,... ce sera tout pour aujourd'hui. Et merci encore pour vos pertinentes réponses, O!C.C.C.P., grand prophète de Krend...

## Objet Magique



**Djinn :** permet d'échanger deux talons de cartes.

## Objet Magique



**Crâne du nécromancien :** donne un bonus de +3 dans un combat magique.

## Objet Magique



**Bouclier d'airain :** donne un bonus de +3 dans un combat physique.

## Objet Magique



**Parfum de confiance :** donne un bonus de +3 dans un marchandage.

## Objet Magique



**Anneau démoniaque :** permet de déplacer pour un tour les trois héros d'un autre peuple.

## Objet Magique



**Boule de cristal :** tous les héros ayant au moins une pierre de lumière doivent le déclarer.

## Objet Magique



**Tornade infernale :** permet de placer un héros d'un autre peuple sur le lieu de son choix.

## Sorciere



En cas de victoire, la victime demeure un tour sur place et attaque tous les héros qui la rejoignent.

**MAGIE : 5**

## Farfadet



En cas de victoire, le Farfadet dérobe toutes les pierres de lumières de son adversaire.

**MAGIE : 4**

## Zombie



Le Zombie attaque les Mages en Magie : 5, les Maraudeurs en Marchandage : 5 et les Gardiens en Force : 6.

## Hydre



L'Hydre attaque les Mages en Magie : 6, les Maraudeurs en Marchandage : 6 et les Gardiens en Force : 7.

## Loup-Garou



En cas de victoire, sa victime se déplace immédiatement et attaque le héros le plus proche.

**FORCE : 6**

## Vampire



En cas de victoire, le vampire enlève le double de points d'énergie à son adversaire.

**FORCE : 6**

## Chevalier Noir



Par pierre de lumière cédée, le chevalier noir attaque autant d'adversaires qui lui sont désignés.

**FORCE : 6**

