

TATOU

6

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



HAWKMOON

RUNEQUEST

STORMBRINGER

TANK LEADER

CYBERPUNK

Sommaire

TATOU N° 6. Bimestriel. Novembre - Décembre 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 : Alain Gassner. Promotion et
Publicité : Wilma Moens. Impression : Gueblez Metz.
Dépôt légal à parution. Commission Paritaire : en cours.

HAWKMOON

4 L'Invité du Jour

par Gilles Gassner. Illustrations d'Alain Gassner.

6 Scénario : Londra by Gaslight

par Gilles Gassner. Illustrations d'Alain Gassner.

STORMBRINGER

12 Scénario : Le Roi des Limbes

par Eric Simon.

RUNEQUEST

20 Fonrit

par Greg Stafford et Sandy Petersen.

25 Scénario : Le Grop Coup

par Sandy Petersen. Illustrations de Louis Fernandez.

CYBERPUNK

36 Boostez les Boostergangs!

par Jean Marc Daniszewski et Alain Jeanjean.

TANK LEADER

44 2 Scénarios

par André Terranova.

46 Wargamez moins bête !

par Thierry Benoit.

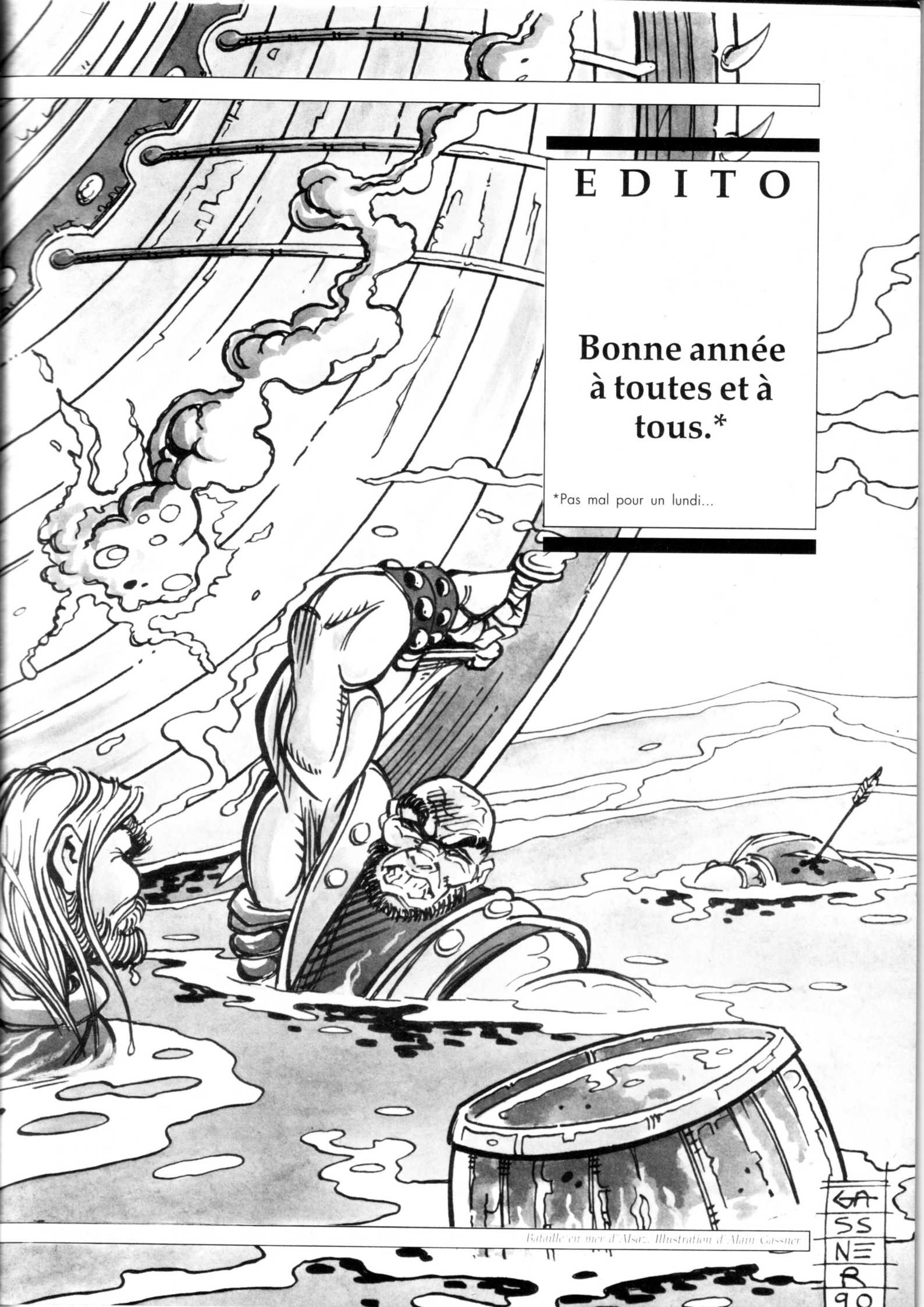


Portés disparus

Onc' Tatou n'a pas encore greffé d'implants pisteurs sur ses abonnés. Aussi, si vous déménagez, communiquez votre nouvelle adresse à : ORIFLAM TATOU - 132 rue de Marly - 57158 Montigny-lès-Metz.

Abonnés à Tatou portés disparus : TARTAIX Richard, Allée des Clairins, 18200 ST AMAND MORNTROND - DARDON Emmanuel, 76290 MONTVILLERS - TORELLI Tristan, Villa "La Renaissance", 06000 NICE - LOUIS Christophe, 1577 Avenue de Maurin, 34070 MONTPELLIER.





EDITO

Bonne année
à toutes et à
tous.*

*Pas mal pour un lundi...



L'INVITÉ DU JOUR

Le Seigneur GRENDEL

Description

Grendel est vêtu d'un plastron qui bien qu'ouvragé, n'en est pas moins très technique. Il porte autour du cou, des épaules, des poignets, du haut des cuisses et des chevilles, des bracelets de métal bleuté couverts de boutons et de diodes. Au centre de son dos et sur sa ceinture sont fixés des caissons métalliques, il ne porte ni gants, ni chaussures. L'étui de son pistolet, "le Briseur d'Espérance" est fixé à sa ceinture.

Signes particuliers : son corps est un véritable patchwork, chaque membre (y compris la tête) est différent des autres, souvent disproportionné ou inhumain. Il lui arrive même parfois d'avoir des membres supplémentaires ou d'avoir une queue ou des ailes.

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
Var. 26 Var. 47 19 Var. Var.

Age : 3285 ans

Cheveux : variables

Yeux : variables

Sexe : masculin

Nationalité : Anglais

Classe sociale : inapplicable

Armure : Variable

Points de vie : en général 30

Blessure Majeure : en général 15

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes *	99 %	Var.	99 %
Queue *	99 %	Var.	-
Crocs *	99 %	Var.	-
Dague	90 %	Var.	80 %
Armes de jet	95%	Var.	-
Armes 1 main	90%	Var.	80 %
Armes 2 mains	80%	Var.	70%
Tir	110%	Var.	-
Briseur d'Espérance	130%	9D6+6	-

* Il n'en a pas toujours. De même il sait manipuler toutes les armes mais ne porte généralement sur lui que le Briseur d'Espérance.

Bonus de combat : Variables.

Agilité : Variable.

Note : les valeurs des compétences suivantes sont des moyennes et ne sont

donc pas fixes.

Communication : Eloquence et Persuader : 95 % (effet de peur).

Connaissance : Ancien Monde: 237 %, Biologie: 637 %, Médecine: 500 %, Cartographie: 93 %, Chimie: 160 %, Artisanat métal: 100 %, Electricité: 193 %, Evaluer un trésor: 90 %, Premiers soins: 285 %, Mécanique: 193 %, Mémoriser: 193 %, Musique: 90 %, Navigation: 90 %, Navigation aérienne: 123 %, Lire/Ecrire/Parler: Langue commune, vieil Anglais, vieil Allemand, vieux Français, vieux Russe, vieux Japonais, vieil Italien, vieil Espagnol: 99 %

Manipulation: Variable.

Perception: Variable.

Discrétion: Variable.

Histoire

Anthony Grendel est né en 2011 dans une famille de commerçants aisés d'Angleterre. Enfant gâté, il eut une enfance heureuse. En 2029 il entra à la faculté de droit de Londres. Il la quitta en 2032 pour suivre en Amérique une fille dont il était tombé éperdument amoureux. A la suite d'une rupture, il trouva refuge dans les études. Il se lança dans des études scientifiques. Il montra d'étonnantes dispositions pour la biologie. Il fit également des études de chirurgie. Prix Nobel en 2046, il participa au projet Eurox 3000 où il travailla sur le vieillissement. Il créa et essaya sur lui-même divers sérums destinés à ralentir les effets du temps sur son organisme. Les résultats furent négatifs, voire même désastreux. C'est alors que se déclencha la guerre...

Miné par les effets combinés des radiations, des maladies et de ses expériences, il fut atteint d'un pourrissement qui s'étendit peu à peu à tout son corps, le contraignant à subir régulièrement des transplantations. Il fit alors des recherches qui le conduisirent à développer le principe des greffes, grâce auxquelles il échappa définitivement à sa maladie. Peu à peu, les greffes devinrent un nouveau moyen d'expérimenter de nouvelles sensations, plus qu'un moyen de survie. L'origine de son im-

mortalité est inconnue; elle est due soit aux greffes, soit à ses expériences et aux radiations (n'oublions pas dans les deux cas que son tronc est toujours celui d'origine, du moins en grande partie).

Personnalité

En 3000 ans, Grendel a perdu tout sentiment et toute émotion. Il considère les personnes comme des banques d'organes ambulantes, c'est pourquoi il tue avec un parfait détachement et semble toujours au-dessus des réalités humaines.

Il cherche sans cesse à éprouver de nouvelles sensations grâce aux greffes. Pour cela, des personnages qui se trouveraient avec lui auraient intérêt à ne pas trop faire montre de capacités ou de pouvoirs spéciaux: le seigneur Grendel ne rend jamais les organes qu'il prend ! Néanmoins pour honorer un brillant esprit, il peut lui prendre le cerveau et le faire vivre en lui quelques années.

Il doit être joué comme un personnage froid et impassible, ayant une présence et un magnétisme. Ses agissements peuvent parfois paraître incompréhensibles aux pauvres mortels que nous sommes. Grendel est un docteur Frankenstein qui, repoussant les limites de l'impossible et de l'horreur, a fini par les dépasser pour devenir lui-même sa propre créature. Sa monstruosité, loin de faire de lui un être abject, lui confère au contraire une certaine divinité. Les humains peuvent être comparés à lui comme des fourmis sont comparables aux humains.

Récemment, Grendel a élaboré deux projets:

- ☐ Se constituer un corps parfait. Il sélectionne divers "donneurs" qu'il place dans des cuves de liquide conservateur et qu'il cache dans un lieu connu de lui seul.
- ☐ Se créer une compagne parfaite. Pour cela, il recueille le plus d'organes et de membres féminins possible afin de constituer une banque d'organes dont il choisira les plus beaux spécimens pour sa création. En effet, Grendel a percé les secrets de la vie et est capable de la donner à un être mort, pour en faire un être parfaitement sain et vivant (pas de monstre de Frankenstein dans ce cas).

Les greffes.

Grendel possède un formidable équipement technique (cf: l'équipement médical de l'extra-terrestre du film "Prédator") qui lui permet de se soigner et de procéder à ses greffes.





Il peut remplacer n'importe quelle partie de son corps, y compris sa tête, sa conscience continuant dans ce dernier cas à animer son corps.

Les greffes nécessitent la procédure suivante:

Il commence par injecter à la victime (si elle est vivante) une solution destinée à empêcher un trop grand saignement.

Il sectionne le membre au moyen d'une petite scie circulaire.

Il enduit la plaie du membre avec une substance rappelant la colle, destinée à faciliter l'opération de fixation.

Il injecte dans le membre une solution destinée à éviter le rejet.

Il débarrasse de son propre corps le membre correspondant. Pour cela il presse le bouton adéquat, situé sur la bande métallique qui enserrle le membre : celui-ci tombe en poussière.

Il place le greffon à l'endroit voulu, presse sur un bouton voisin du premier, ce qui fusionne le membre au reste du corps.

Le procédé est le même pour le rajout d'organes (ailes, queue) ou le remplacement de ceux-ci (estomac, coeur, cerveau, etc...)

Le système ne fonctionne que sur lui.

En prélevant un organe ou un membre, il en gagne les capacités et réflexes, y compris (cas d'un cerveau) les facultés intellectuelles et les pouvoirs mentaux.

Le "Briseur d'Espérance"

C'est un pistolet conçu dans un métal chromé. Il est très long et incroyablement complexe. Incroyablement léger (100 gr), il n'en est pas moins résistant (50 points). Il n'y a pas de système de mise à feu (bouton, détente, etc...) visible; Grendel est le seul à savoir s'en servir.

L'arme peut tirer dans n'importe quelle condition, même sous l'eau. Elle émet un rayon rouge de 1 mm de diamètre, accompagné d'un bruit sec: "bzt". Le rayon provoque un bouleversement moléculaire dans la cible, et en fait éclater la surface opposée au point d'impact.

Exemple: Un homme est touché par le rayon sur le coté droit du crâne; tout le coté gauche de sa tête explose. Il n'y aura qu'une minuscule brûlure sur le coté droit.

Les armures et protections habituelles sont inefficaces contre le Briseur. Seuls les champs de force peuvent offrir une quelconque protection.

Portée efficace: 900 m

Dégâts: 9D6+6.

Gilles Gassner



LONDRA BY GASLIGHT



T'as de beaux yeux, tu sais...



< Alors Yavhé Dieu plongea dans la torpeur l'homme qui s'endormit. Il prit l'une de ses côtes et referma la chair à sa place. Puis de la côte qu'il avait tirée de l'homme, Yavhé Dieu façonna une femme et l'amena à l'homme. Alors celui-ci s'écria : < Pour le coup c'est l'os de mes os et la chair de ma chair ! Celle-ci sera appelée "femme" car elle fut tirée de l'homme, celle-ci.>

Gn 2 21-23

Ce scénario peut être l'amorce d'une campagne, surtout pour des joueurs débutants à Hawkmoon. Il peut être pris comme une visite guidée de Londra et un moyen de bien montrer la psychologie et le fonctionnement des ordres Granbretons. Il peut aussi servir à montrer qu'Hawkmoon n'est pas un jeu "fric - mercenaire - mission - trésor". Il est recommandé au maître de jeu de lire ou de relire les éléments apportés sur les Granbretons dans l'Île Brisée. Il est préférable que les PJ soient tous Granbretons (appartenants à un même ordre), mais il est possible, avec un peu d'efforts, d'adapter ce scénario à d'autres personnages.

PRESENTATION

Le seigneur Grendel a décidé de se créer une compagne. Pour cela, il rassemble des organes et des membres parfaits. Il a découvert ce qui l'intéresse à Londra, plus précisément chez les membres de l'Ordre du Vison. Par un hasard étrange, le nom de sa première victime (Merree An Nickols) est un Homonyme de Mary Ann Nicholls, prostituée elle aussi et qui fut la première victime de Jack l'éventreur le 31 août 1888. L'analogie l'amuse. Cette analogie est remarquée par un noble érudit, le Collector, ayant en sa possession de vieux documents archéologiques: les dossiers de Scotland Yard concernant l'éventreur. Huon sait qu'il s'agit de Grendel. Il le connaît. Autrefois, alors que Huon était installé depuis peu dans son trône globe, Grendel lui a rendu visite, sans que personne ne le remarque. Il voulait voir ce nouvel immortel. Cette visite a profondément marqué la vie de Huon, lui enfonçant la lame glacée de la peur dans les entrailles. L'ancienneté, l'étrangeté et la technologie de Grendel sont ressenties par Huon comme une menace pour son pouvoir. Il a donc peur, peur de savoir que Grendel est dans sa ville. Il commande une enquête, sans toutefois révéler quoi que ce soit sur Grendel.

Découvrant l'analogie que les personnages font avec Jack, Grendel décide de rompre la monotonie de sa tâche en se prenant au jeu et en imitant le sinistre éventreur...

CELLES QUE L'ON MUTILE...

Jour du Requin

un PJ (il serait intéressant qu'il soit chef de meute) est un client habitué depuis plusieurs années d'une prostituée du Vison, Merree An Nickols. Il a même développé un certain attachement envers elle (ce qui est rare chez les Granbretons), attachement d'ailleurs réciproque. Alors qu'il lui rend visite, il la trouve morte dans un des tunnels de Londra. Elle a été égor-gée, éventrée et mutilée (génial pour un MJ qui aime le gore, ce qui n'est pas mon cas; 5 litres de sang répandus, suffisent pour repeindre le sol d'un gymnase). Aucune violence dans ce meurtre. Aucune haine. Juste une froide précision clinique, des incisions parfaites que même le meilleur chirurgien du monde serait incapable de reproduire. Aussitôt, le PJ subit "l'effet Grendel". C'est un effet quasi-mystique, une sorte d'aura résiduelle laissée par Grendel, et à laquelle nul n'est insensible,



pas même le plus fou et sadique des Granbretons. Le PJ doit réussir un jet sous 1 X POU ou subir en plein l'effet. Celui-ci est comparable à la folie temporaire, page 3 du livre du maître à Stormbringer (catatonie, stupéfaction, phobie, amnésie, tentative de suicide). Même s'il réussit son jet il ne pourra pas s'empêcher de s'enfuir en hurlant.

Assurément, le personnage sera bouleversé et furieux, il voudra découvrir l'assassin. N'oublions pas par ailleurs qu'il peut être lui même un suspect valable (surtout pour ceux de ses hommes qui ont envie de monter en grade et donc de prendre sa place).

Laissez les personnages se débrouiller comme ils le peuvent jusqu'au soir. A la fin de la journée, le grand connétable de leur Ordre leur transmet un ordre de mission émanant de Huon lui-même! Etonnant! Tant de soucis pour le simple meurtre d'une prostituée? (Le seul qui en sera heureux est sûrement notre cher chef de meute).

En tous cas, l'examen du corps de Merree révèle que certains organes ont été prélevés avec une précision chirurgicale inouïe: le coeur, les seins, les poumons, les yeux.

Jour du Taureau

Cette journée peut être développée selon vos besoins ou ceux de vos joueurs, selon que vous préférez rajouter de l'action, fourvoyer vos personnages sur de fausses pistes ou simplement en profiter pour leur faire une petite visite guidée de Londra. Bien développé, ce scénario peut se transformer en une mini-campagne. Les PJ peuvent aller enquêter dans les tavernes (pensez aux inimitiés entre Ordres qui fréquentent les mêmes endroits (cf : la nouvelle dans l'Ile Brisée), ou soupçonner des membres d'autres Ordres (un serpent désirant faire des expériences intéressantes ou dirigeant un trafic d'organes? Un crâne devenu plus dingue qu'il n'est permis? Etc...).

Quoi qu'il en soit, l'enquête doit piétiner.

Nuit du Taureau

Pendant que les personnages dorment (comme des gros bébés), quelque part dans Londra un autre meurtre est commis; une nouvelle Vison, Sélyna Riksen, se voit confisquer ses entrailles, ses oreilles et ses bras.

Naturellement, l'Ordre du Vison s'affole. Un meurtre, passe encore, mais un deuxième! Aucune raison à ce moment pour que cela s'arrête...

Le pire est que les meurtres semblent gagner en horreur, jusqu'où ira l'assassin?

CELUI QUE L'ON TRAQUE...

Jour du Chien

Cette journée se déroule comme la précédente, aucune piste valable n'étant trouvée. A un moment donné, alors qu'ils marchent dans les rues (à ciel ouvert), les PJ peuvent constater qu'ils sont suivis : un individu portant haillons et cagoule se déplace sur les toits suivant une route parallèle à la leur. Ils peuvent monter, histoire de s'expliquer avec lui, mais il s'échappe (jets en grimper et en sauter sinon Plaf! Si! Si!).

Soir : un noble érudit, le baron Aleyster (surnommé le Collector) contacte les PJ. Il a découvert une certaine analogie entre ces meurtres et certains documents en sa possession. Il les reçoit dans son palais qui est un véritable musée. Le Collector est un homme très vieux et vouté, considéré comme "gaga" par tout le monde. Il est vêtu d'une robe d'érudit de velours vert sombre. Son masque date de l'antiquité : c'est le masque mortuaire d'Agamemnon!

Sa connaissance du passé est immense. Il connaît le seigneur Grendel et il a même pu retracer son histoire jusqu'à ses origines. Souhaitant secrètement le rencontrer, il aide les PJ, espérant ainsi qu'ils le conduiront jusqu'à lui. Le Collector est un homme doux et affable qui ne correspond en rien à l'image du noble Granbreton. Il sent sa mort proche. Il ne veut pas que son savoir se perde; il veut donc offrir sa tête à Grendel afin que ses connaissances subsistent même après sa mort... Les documents qu'il possède sont les dossiers de Scotland Yard, notamment ceux signés de la main du super-intendant Sir Charles Warren concernant Jack l'Eventreur. Il en remet une traduction aux personnages (il serait étonnant que des trouffions puissent lire le vieil Anglais des originaux et de toute façon le Collector ne se serait pas séparé ainsi de pièces archéologiques.)

1888, à Londres, sous le règne de la reine Victoria, en l'espace de quelques mois, quatre meurtres plus horribles les uns que les autres sont commis dans les bas-fonds de Whitechapel, sur les personnes de quatre prostituées : Mary Ann Nichols, Annie Chapman, Elisabeth Stride et Mary Kelly. L'assassin semble avoir d'excellentes connaissances en chirurgie, il débrouille même certains organes, comme un rein qu'il envoie à la police. Ses lettres, envoyées à la Central News Agency, sont écrites à l'encre rouge et signées : Jack l'Eventreur. Après son quatrième meurtre, il disparaît...

Nuit du Chien

Pendant que les PJ dorment (décidément) quelqu'un (le seigneur Grendel), s'introduit dans leur quartier et examine les dossiers. Les PJ s'en aperçoivent le lendemain. S'il y a une sentinelle, elle n'a rien remarqué (vaut mieux, un briseur d'espérance, ça tire sans réveiller les copains). Grendel connaît ces dossiers, il les a lus dans une bibliothèque du temps où il était étudiant : rappelons qu'il est né en 2011 et que les dossiers ont été (seront) ouverts par Scotland Yard en 1992. Maintenant que les PJ connaissent Jack, Grendel décide de pousser plus loin la ressemblance.

Jour de la Chèvre

Les personnages peuvent constater (jets de perception avec un malus de, disons, 20%) qu'ils sont toujours suivis et espionnés. Mais cette fois ci, les individus se relaient, et on dirait même bien qu'il y en a une paire dans le lot qui appartiennent au même Ordre que les PJ ! En cas de problème, ces espions et ces suiveurs arriveront toujours à s'échapper.

Aux environs de midi, un domestique (esclave affranchi) du Collector vient porter aux PJ un message de son maître. Celui-ci les invite à se rendre chez lui; il a en effet retrouvé dans ses archives des extraits du journal de Mygel Bran, chef de meute dans l'Ordre du loup, parti en mission dans le nord de la Granbretagne il y a une vingtaine d'années. De lui même et de sa section, nul n'est jamais revenu. Ces pages ont été trouvées en la possession de natifs du nord, exécutés pour sédition. Le Collector les a récupérées, reconnaissant dans ces récits, une action de Grendel.



Devinant que Grendel désirait faire un rapport avec Jack l'E-ventreur, le Collector avait, en homme très subtil, remis les dossiers de Scotland Yard aux PJ afin qu'ils soient à même d'apprécier et de comprendre l'analogie. Mais déjà il aurait dû leur remettre ce journal et il a oublié... Cela l'affole, car il comprend qu'il est en train de perdre la mémoire, qu'il ne peut plus repousser les méfaits de l'âge (il a 97 ans). C'est donc un homme anxieux qui reçoit les PJ. Il est assis dans une vieille cathédre datant du moyen-âge et il a l'air encore plus rabougri que la veille. Derrière son masque, ses yeux sont fiévreux. D'une main lasse, il indique aux PJ la table où ses copistes ont déposé les copies du journal. D'une voix éteinte, il leur explique ce dont il s'agit et leur en résume d'avance le contenu. Les PJ peuvent noter une étrange pointe de respect dans sa voix.

Les textes sont les suivants :

<37 ème jour de campagne.

Mission punitive contre des rebelles signalés au nord. Le décor est morne et triste, une plaine grisâtre, sans aucune végétation, dont la monotonie est simplement rompue par quelques collines caillouteuses ou par de rares et vertigineux ravins. Un vent incessant et irritant souffle; il pleut presque continuellement, et le soleil est caché par un épais et bas plafond de nuages gris. Les seules traces d'eau, hors la pluie, se présentent sous forme de flaques boueuses. La nourriture commence à s'avariar, les vêtements et le bois pourrissent et le métal rouille. L'eau s'infiltre partout, nous n'avons plus rien de sec. Les chenilles de nos véhicules s'embourbent et nous perdons un temps précieux à les dégager. Quand le baron Kalan nous donnera t'il enfin ces machines volantes, ces ornithoptères, qu'il se plaît à nous décrire, qu'il nous a promis, mais dont nous n'avons encore rien vu?

Nous n'avons encore trouvé aucune trace des rebelles que nous sommes venus mater. A croire qu'ils n'existent pas, si ce n'est dans l'imagination malade de nos supérieurs! Heureusement la découverte de la destruction d'un village a permis à mes hommes de ne pas trop rester sur leur faim.

Néanmoins ils sont nerveux, sans aucun doute à cause de ce qui est arrivé la nuit dernière. L'un d'eux a été retrouvé mort, littéralement dépecé et mutilé. Le médecin de la troupe a déclaré qu'aucun humain n'aurait pu faire cela.>

<45 ème jour de campagne.

L'horreur est sur nous. Nous ne sommes plus que dix. Les autres sont tous morts et leurs corps, ouverts comme des pièces de boucherie, reposent maintenant dans un linceul de boue. Que les Dieux nous pardonnent, le châiment est sur nous! J'ai égorgé et massacré, j'ai fait crucifier des villages entiers, j'ai éventré des bébés sur le corps de leurs mères agonisant sur la croix, mais je n'aurais jamais crû que l'on puisse atteindre de tels sommets dans l'horreur.

C'est ce matin que nous avons trouvé les dernières victimes. Quatres morts, ouverts comme les autres, ouverts comme des pièces de boucherie... et un cinquième, hurlant en bavant et en nous suppliant de le tuer, essayant d'arracher à son corps les organes de ses camarades qui y avaient été greffés...

Ce soir, à la lueur du feu... Non, je ne veux pas l'avoir vu! Un mouvement des flammes, une fugitive lumière qui révèle une silhouette silencieuse et immobile, à la limite du cercle éclairé...

La moitié d'entre nous veille, pendant que les autres tentent en vain de trouver un sommeil qui se dérobe...

Des pièces de boucherie...>

(Note du copiste : à cet endroit, la page devient illisible).

Troisième texte :

<Je suis le dernier. L'animal Solovan s'est enfui et je suis maintenant seul aux commandes de notre dernier véhicule. J'ai entendu les bandes de roulement des chenilles se tordre et se briser, et le blindé a vibré.

J'espérais que le blindage me protégerait... futile espoir. Il est derrière moi. Maintenant que mon tour est venu, je me sens étrangement calme et toute peur m'a quittée. Penché par dessus mon épaule, il lit ce que j'écris et attend que j'aie fini. J'entends sa respiration puissante et je sens son souffle sur ma nuque.

Je n'ai plus rien à dire. Je vais me retourner.>

Le Collector les congédie d'un geste vague. En sortant de son palais, ils trouvent un message collé à la porte. Les gardes n'ont rien vu. Le message est écrit à l'encre rouge, d'une écriture avec pleins et déliés : " Il me faut encore des jambes. J'ai sélectionné celles de Jéréna Mills, du Vison."

Le temps que les PJ trouvent cette troisième victime, elle est déjà morte. Près de son corps mutilé, ils peuvent découvrir une petite flaque d'un liquide bizarre et huileux. S'ils arrivent à devenir suffisamment copains avec un Serpent biologiste, ils pourront apprendre :

- ☐ que ce liquide est destiné à la conservation des organes, mais en les maintenant en vie de manière à pouvoir les réutiliser.
- ☐ que d'après l'examen des victimes, tous les organes prélevés présentaient une certaine perfection.



Dans la rue, un message anonyme (enroulé autour d'une pierre) est jeté depuis un toit aux pieds des PJ : "Solovan vous attend". Suivent les indications qui permettent de se rendre chez lui, dans le quartier des Sans Masques.

Un brouillard jaunâtre s'est étendu sur la ville, la noyant dans un linceul de soufre. Solovan vit dans une vieille bâtisse. Il est amputé des deux jambes et se déplace dans un grossier fauteuil roulant. Il est surpris par la visite des PJ et n'est au courant de rien (il ment, mais il joue très bien la comédie, c'est un membre de la secte, voir chapitre 3). Il y a vingt ans, il s'est effectivement enfui, mais au bout de deux jours, il a été rattrapé par un être fabuleux... La dernière vision qu'il a eu avant de s'évanouir a été celle d'un être inhumainement beau, possédant la tête de Mygel Bran... Lorsqu'il est revenu à lui, ses deux jambes avaient été amputées. Les produits qui lui avaient été injectés perdaient leur effet et ses plaies commençaient à saigner. Rassemblant son courage, il cautérisa ses blessures à l'aide de sa lance feu. Par chance, il fut secouru par des "voyageurs égarés" (en fait des membres de la secte sur les traces de Grendel). En fait cet entretien a un but : Solovan occupe une place importante dans la secte. Il veut jauger les PJ, voir si on peut leur révéler l'existence de la secte. Mais son jugement sera négatif. Il considérera que les PJ ne valent pas la peine que l'on partage avec eux les secrets de la secte. Mais un événement va changer son avis : les personnages vont rencontrer Grendel, en revenant de chez lui.

La rencontre se produit dans une ruelle noyée dans la brume. Une incroyable mais vague silhouette attend les PJ. Pétrifiés, ceux-ci sont incapables de tenter quoi que ce soit (pensez à l'effet "Grendel"). Il ne se montre pas vraiment distinctement, restant une forme fantastique mais indéfinie, mais il parle... il parle d'une voix profonde, parfaitement contrôlée et timbrée, qui ne laisse transparaître aucune émotion.

"Je sais que vous cherchez désespérément à provoquer cette rencontre. Voilà vos souhaits exaucés. Ma quête est bientôt terminée, il ne me manque plus que quelques éléments. L'analogie avec Jack l'Eventreur a été intéressante à exploiter et à étudier. Elle a contribué à combler momentanément le vide de mon existence, et elle a donné une pointe d'intérêt à une collecte de matière première qui autrement aurait été des plus désespérément banales et ennuyeuses."

Puis d'un bond incroyable, inhumain, fruit d'une simple contraction des muscles des jambes, il disparaît vers les toits. Bouleversés, les PJ n'en dormiront pas la nuit suivante (pour une fois!).

CEUX QUI SOUFFRENT...

La Secte

La Secte est une société secrète qui regroupe toutes les victimes ou descendants de victimes de Grendel. Sa seule raison d'exister est la vengeance. Toute victime vivante est aussitôt enrôlée (parfois de force) dans la Secte, qui compte ainsi des membres dans le monde entier, même en Amarehk et en Asiacommunista, et peut être même sur d'autres plans autrefois visités par Grendel. Afin de s'assurer la fidélité des

descendants des victimes, on leur injecte une substance spéciale, baptisée la Douleur-Mémoire. Celle-ci est adaptée à une douleur spécifique, se manifestant en permanence dans le membre ou l'organe correspondant à celui prélevé sur l'ancêtre. Cette douleur est constante mais ne les gêne pas pour le combat, le travail ou la concentration. De plus à chaque anniversaire du vol d'organe, ils ressentent toute l'amputation, ayant ainsi l'impression de sentir la morsure de la scie circulaire sur leur chair...

Grâce à ses descendants, la Secte a des membres dans chacun des Ordres de Granbretagne.

La Secte a tout simplement décidé que les PJ tireraient les marrons du feu, ou en cas d'échec, qu'ils serviraient de moyen de diversion auprès de Grendel pour permettre aux agents de la secte de frapper en toute quiétude. Ainsi ce sont des membres de la Secte qui ont suivi les PJ (ce furent tout d'abord des Sans Masques puis des membres de leur propre Ordre) et les ont guidés (le message anonyme leur conseillant d'aller voir Solovan).

Jour du Rat

Dans la matinée, les PJ sont kidnappés par la Secte (prévoyez un lieu d'embuscade discret, des PNJ en nombre suffisant et n'hésitez pas à "arranger" le résultat des dés). Ce sont des membres de leur propre Ordre qui procèdent à cette capture. On les assomme et on les réveille à grand renfort de seaux d'eau, une fois arrivés à destination. Ils sont dans une immense cave voûtée, éclairée par d'innombrables chandelles et dans laquelle flotte une odeur d'encens. Ils sont entourés par une foule immense : beaucoup de Porteurs de Masques, mais aussi des Sans Masques, présentant diverses mutilations. Cette assemblée est présidée par Solovan. Une hostilité presque tangible émane de la foule.

La Secte est furieuse, la veille, les PJ ont été confrontés à Grendel et n'ont pas profité de cette occasion pour le stopper (ce n'est pas moi qui les blâmerais). Or dans la nuit qui a suivi, Grendel a volé la tête de Sara Barns, membre du Vison, mais aussi de la Secte... Les PJ sont donc tenus pour responsables; comme punition, ils serviront de chair à canon, c'est à dire qu'ils devront aller assassiner Grendel. Mais auparavant, ils se voient injecter des extraits de Douleur Mémoire (à vous de les déterminer selon la haine que vous portez aux joueurs et votre degré de sadisme). De plus, on leur donne toutes les explications nécessaires sur les événements des derniers jours, sur le plan de Grendel et sur Grendel lui-même (la Secte ne connaît toutefois pas ses origines). Deux membres de la secte, du même Ordre que les PJ, les accompagnent.

En presque 3000 ans d'étude, la Secte a pu quelque peu étudier la psychologie de Grendel. Ce sont les maigres résultats de cette analyse qui ont permis, par déduction, de déterminer l'emplacement de son quartier général. Les Pij sont conduits le long d'un dédale de caves jusqu'à une grille qui donne sur les égouts. Ils suivent ceux-ci pendant une bonne demi-heure jusqu'à une porte percée dans la paroi, porte qui donne sur un couloir d'une centaine de mètres de long, s'arrêtant devant une surface métallique légèrement convexe. Celle ci glisse sur le coté, révélant un spectacle incroyable.



C'est une salle sphérique d'environ 10 mètres de diamètre aux parois métalliques. Les PJ y entrent dans la partie inférieure. La lumière est intense mais n'a aucune source visible. Aucun plan, aucune description ne pourrait vraiment rendre ce que voient les PJ. Il y a (dispersées dans la sphère) des étagères et des poutres disposées en une géométrie incompréhensible sur lesquelles sont éparpillés des bocaux et des bacs contenant des membres et des organes immergés dans un liquide conservateur. La position de ces récipients dans la salle est certainement soumise à une quelconque logique, mais celle-ci dépasse l'entendement humain. La gravitation semble avoir un fonctionnement très spécifique : les PJ ne peuvent en effet pas se déplacer sur les parois, et pourtant des étagères sont disposées un peu partout, même au plafond où elles sont la "tête en bas". Les bocaux qui y sont déposés ne semblent pas devoir tomber. Au centre de la salle lévite une mappemonde dorée, qui tourne lentement sur elle-même. Un peu partout sont fixées d'étranges cartes : à des étagères, à des poutrelles ou sur le sol. Ce sont les cartes des quinze plans de la terre. L'une d'elle détaille parfaitement les Jeunes Royaumes.

Cette salle est mille fois plus folle que les plus délirants tableaux d'Escher. A peine remis du premier choc, les deux membres de la Secte qui accompagnent les PJ commencent un travail de vandales. Utilisant leurs lance-feu, ils pulvérisent les récipients et la mappemonde et incinèrent les cartes. Pendant quelques secondes, ils sont pris d'une véritable frénésie...

Et soudain la lumière s'éteint. L'obscurité est totale, et presque tangible. Une obscurité que nulle vision, nul luminaire ne peut percer.

Souvent, lorsque seul dans les ténèbres on joue à se faire peur, on se plaît à imaginer que l'on n'est plus seul, qu'une présence effroyable est tapie dans les ténèbres. Le plus horrible est lorsque l'on découvre que l'imaginaire est réalité, qu'il y a effectivement une présence... C'est ce qui arrive aux personnages.

C'est d'abord une sensation, la perception d'une présence inhumaine près d'eux; puis une respiration, une respiration profonde et puissante... (pensez à "l'effet Grendel", je sais que je rabâche mais il faut ce qu'il faut). Et lentement la lumière revient. Une fabuleuse silhouette se tient à quelques pas des PJ.

Le seigneur Grendel...

C'est une silhouette humaine mais également inhumaine. Il est nu, ne portant qu'un demi-plastron et des bracelets de métal répartis sur ses membres. A sa ceinture est fixée une arme étrange (le pistolet briseur d'espérance). Ses cheveux sont blonds et les traits de son visage semblent avoir été taillés dans le marbre, à l'image de ceux d'un Dieu. La peau de son torse est noire et ses jambes sont massives, des colonnes de chair aux muscles hyper-développés, recouvertes d'une pilosité quasi-animale. Ses bras sont en contraste total: celui de droite est mince et long, terminé par une main aux doigts fins et déliés; celui de gauche est puissant, massif, les veines saillent sur des muscles hypertrophiés, et la main est un vrai battoir aux doigts courts et carrés.



Il n'y a cependant chez lui aucune laideur, aucune disproportion, tous ses membres se fondant dans une parfaite harmonie avec les autres.

Il parle de sa voix si caractéristique, que les PJ ont déjà entendu la veille dans la ruelle. "Vous avez 47 secondes de retard sur mes estimations." Il regarde les dégâts causés au décor tout en se déplaçant dans la pièce (la force de gravité fonctionne pour lui comme pour les bocaux). Il dit: "Cela aussi était prévu. Aucune importance, j'ai le temps, tout le temps. Je recommencerai ailleurs et plus tard." Puis il se tourne vers le groupe, sort le Briseur d'Espérance et dit: "certains d'entre vous ne présentent aucun intérêt." Il abat les gens en question qui sont les deux membres de la Secte, plus éventuellement un PJ (le plus mauvais joueur, ou celui qui par des questions idiotes aurait tenté de gâcher ce magnifique scénario.)

Maintenant que vont faire les PJ? Attaquer Grendel? (Tant pis pour eux !), s'enfuir en hurlant? Bavarder avec Grendel? Quoi qu'il en soit, laissez les se débrouiller pendant quelques minutes, puis passez à la suite.

Le Collector fait son entrée, tassé et rabougri, s'appuyant au mur. D'une voix humble, il s'adresse à Grendel: "Seigneur Grendel, je suis venu à vous pour vous présenter une requête. J'ai consacré ma vie à la recherche du savoir, et c'est cette recherche qui m'a guidé, qui a donné un sens à mon existence. Mais l'âge pèse maintenant sur moi, voilà que ma mémoire part en lambeaux et que l'ombre de la mort se penche sur moi. Je l'accueillerais avec sérénité si je n'avais pas l'angoisse de voir mon oeuvre disparaître. Je vous prie d'accepter le don de ma tête. Avec mon savoir sous votre garde, mon âme apaisée pourra quitter sans regret cette réalité pour une autre qui, je l'espère, sera meilleure."

Pour sortir les PJ peuvent emprunter les mêmes couloirs que pour entrer. Une fois dans les égouts, ils trouvent facilement une sortie qui, à quelques centaines de mètres de là, donne sur une rue du quartier des Sans Masques. C'est alors que le sol commence à vibrer. Derrière eux, à une certaine distance, la terre commence à se soulever, les maisons s'effondrent dans un silence effrayant. Alors la base de Grendel (une sphère de métal de 10 mètres de diamètre) jaillit du sol et disparaît dans le ciel à une vitesse fantastique, laissant derrière elle des ruines et un énorme trou dans la terre...

Même si les assassinats ont pris fin, les PJ ont quand même échoué : ils n'ont pas stoppé Grendel. Ils auront donc sur le dos à la fois Huon, la Secte et l'Ordre du Vison. Ils auront donc plutôt intérêt à fuir la Granbretagne et donc à devenir des fugitifs rebelles. Ils vont devoir apprendre à vivre et à se réapprovisionner autrement qu'en pillant et conquérant, ils vont devoir faire face à l'hostilité des populations. Si certains des personnages sont morts, les joueurs auront la liberté d'en créer d'autres pour ainsi obtenir un groupe plus diversifié. Que vont faire maintenant nos joyeux PJ, errer en Europe ? Lutter contre le Ténébreux Empire ? Partir pour la lointaine Moscovie ou la mystérieuse Amarehk ? Dans Hawkmoon, sous l'égide du Bâton Runique et de l'Imagination, tout est possible...

■ **Granbretons Type :**

Chat, chef de meute

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

Armure : 1D10+2 Points de vie : 15

Armes	Attaque	Dégats	Parade
Rapier	80 %	1D6+1+1D6	80 %
Arbalète	70 %	3D6+1D4	-

Compétences : Pister 60 %, Embuscade 50 %, Chercher 40 %, Se Cacher 50 %.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	20	21	10	16	11	8

Armure : 1D10+2

Points de vie : 29

Armes	Attaque	Dégats	Parade
Hache 2M	50 %	3D6+2D6	50 %
Poing	50 %	1D3+2D6	-

Compétences : Sentir 50 %, Ecouter 60 %.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	15	13	18	11

Armure : 1D10+2

Points de vie : 18

Armes	Attaque	Dégats	Parade
Epée Longue	60 %	1D10+1+1D6	60 %
Marteau de Guerre	50%	1D6+3+1D6	50%
Javelot Lancé	50 %	1D6+1+1D6	-

Compétences : Equitation 80 %. Pister 60 %.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	17	18	15	19	5

Armure : 1D10+2

Points de vie : 19

Armes	Attaque	Dégats	Parade
Sabre	30 %	1D6+1+1D6	30 %
Lance-feu	60 %	5D6	-
Dague lancée	50 %	1D4+2+1D4	-

Compétences : Torture 60 %, Embuscade 50 %.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	10	13	17	17	6

Armure : 1D10+2

Points de vie : 18

Armes	Attaque	Dégats	Parade
Épée Longue	90 %	1D10+1+1D6	90 %
Bouclier	-	-	80 %
Hache	80 %	1D8+2+1D6	80 %

Compétences : Equitation 90 %, Cartographie 70 %, Eloquence 60 %.

Mêmes caractéristiques que les autres Granbretons ; les membres Sans Masques n'ont pas d'armure et les mutilés n'ont pas de pénalités, grâce à un entraînement spécial.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
23	26	18	47	19	22	32

Bonus dégâts : + 2D6

Points de Vie : 32

Blessure majeure : 16

Pour le reste voir L'invité du jour

Le Roi des Limbes



"La mort abattra de ses ailes quiconque dérange le repos des empereurs de Melniboné"

Le Roi des Limbes est la première partie d'un scénario en deux actes. La suite et fin, le Roi Mort, paraîtra dans le prochain Tatou.

Le scénario commence dans la cité où se rendent actuellement les personnages. Evitez Imryr et Hwamgaarl, elles ne correspondent pas au cadre historique de l'aventure. L'époque, une saison quelconque d'une année quelconque entre la chute de l'empire et la fin du monde.

La Belle et la Bête

Une journée s'est écoulée paisiblement, bercée par les murmures des marchands, les litanies des prêtres et les cris des esclaves. Chacun retourne chez soi, hâtant le pas avant que la nuit n'engloutisse le soleil rougeoyant. Du repos et de la quiétude éclate soudain une clameur qui s'empare de toute la ville. Les volets claquent, les passants courent comme des fous en se voilant la face, les gardes bouclent leurs armures et se dirigent sur la grand place ; source de ce chaos. Si les aventuriers suivent le mouvement, ils découvrent alors le spectacle suivant.

La foule fascinée s'agglutine autour du piédestal d'une statue renversée par deux étranges créatures ayant pris sa place. La beauté et l'innocence de l'une n'a d'égal que la laideur et le vice de son compagnon. La belle ressemble à une frêle jeune fille juste sortie de l'enfance et vêtue d'un voile rehaussé de fines perles. Le monstre pour sa part semble issu du croisement d'un vieillard grabataire libidineux et d'un tyrannosaure psychopathe. Des excroissances noires et palpitantes couvrent son corps bossu. Le moment d'un jet sous SAN semble le bienvenu.

Les deux démons se tiennent la main et contemplent la foule avec une certaine satisfaction. Puis prononçant chacun un mot sur deux ils déclament la phrase suivante :

"Votre maître, le Roi des Limbes, attend les plus dégourdis d'entre-vous. A ceux-ci il offre la chance unique de triompher de la mort."

Aussitôt le message prononcé, les démons commencent à danser. Le rythme de la danse s'accélère, les créatures virulent pour ensuite tourbillonner sur place. Au sommet de ce crescendo, les deux démons s'embrasent dans une flamme rouge sang et disparaissent dans le sol. Ebahie, la foule se disperse lentement en murmurant :

"Le Roi des Limbes est revenu..."

N'hésitez pas à séduire vos joueurs à l'aide de la belle démons. Celle-ci s'amusera certainement à décocher quelques sourires enjôleurs aux aventuriers. Si les personnages décident d'une action offensive, les deux démons disparaissent pour réapparaître sur un toit où ils délivrent leur message avant de maudire les agresseurs et de disparaître.

Qui est donc ce Roi des Limbes ?

En se renseignant, les personnages obtiennent les informations suivantes :

Tous les natifs de la cité racontent volontiers une vieille légende. Au temps de la puissance de Melniboné régnait sur ces terres un terrible sorcier qui échappait à leurs lois. Son palais d'argent s'élevait dans une sombre forêt. Sa cruauté faisait passer les Melnibonéens pour de doux agneaux. Certains affirment même qu'il s'agissait d'un Duc du Chaos. Une génération avant la chute de l'empire, ce sorcier disparut avec son palais et sa forêt. Tout s'évanouit à jamais laissant la place à une vaste prairie où paissent aujourd'hui les taureaux sacrés de la cité.

Une heure plus tard, le conseil de la cité fait diffuser par les hérauts la déclaration suivante : "ces deux créatures ne sont qu'un tour de passe-passe d'un sorcier talentueux, désireux de s'amuser au dépend de la crédulité des habitants de notre ville. Rentrez chez vous l'âme en paix, le danger n'existe pas.". Ce message lénifiant est destiné à calmer l'agitation de la population. Beaucoup d'habitants désireux de se rassurer le prennent pour argent comptant.

Leur déconvenue sera grande lorsque dès l'aube, deux prêtres gardiens des taureaux sacrés arrivent au galop ! Ils clament haut et fort qu'une forêt sombre est apparue subitement hier après-midi en lieu et place de la prairie...

Si les personnages désirent des informations plus étoffées, ils apprennent vite que tous les documents écrits sont conservés par les prêtres de Crom dans leur bibliothèque. Choisissez évidemment un autre culte si celui de Crom est inexistant dans le lieu de résidence des aventuriers. Les aventuriers doivent négocier une journée avec les prêtres pour y accéder, à moins que l'un d'eux ne soit prêtre de Crom. Quoiqu'il en soit, lorsque la main fiévreuse d'un personnage se pose sur le rayon poussiéreux où sont rassemblés les manuscrits concernant le vieux sorcier... les parchemins ont disparu ! Etonnés les prêtres du temple enquêtent sur le champ. Quelques minutes plus tôt les rouleaux étaient encore là. Un novice a aperçu non loin du temple, un étranger, un Eshmirien se livrer à d'étranges pra-

tiques. L'entité protectrice du temple a senti quant à elle une intrusion surnaturelle. Un sorcier eshmirien a donc dérobé par sorcellerie ces précieux documents.

La Concurrence

Le sorcier eshmirien a un rôle bien précis à jouer. Il n'est pas présent pour contrer voire tuer les aventuriers, ni pour être exterminé par ceux-ci. Le sorcier et ses hommes de main sont l'instrument qui vous permet, MJ, de faire monter le taux d'adrénaline de vos joueurs jusqu'à des sommets himalayens.

La course : donnez toujours à l'Eshmيرien une longueur d'avance sur les PJs quoi qu'ils fassent. Il est passé avant eux à la bibliothèque, il quitte la cité avant eux, rencontre le Roi des Limbes le premier, navigue vers Melniboné avant eux, ... Il doit servir de "carotte" aux PJs, les obligeant à agir avec vélocité.

La puissance : une confrontation directe avec les concurrents n'apportera rien au scénario. Soit les PJs les massacrent ou inversement, ce qui enlève l'un des ressorts de cette histoire. Aussi donnez à vos joueurs des signes révélateurs d'une puissance bien supérieure à la leur. Dissuadez-les de tenter quoi que ce soit contre eux. Donnez leur un complexe d'infériorité, après tout l'Eshmيرien est plus puissant, plus rapide, il les précède toujours et pire que cela, il semble les ignorer, les mépriser. N'hésitez pas à développer vos plus beaux effets de sorcellerie pour inquiéter vos joueurs. L'Eshmيرien doit réussir tout ce que vos PJs sorciers ne savent pas encore faire. Cet effet de puissance trouvera toute son utilité une fois dans la tombe.

L'Eshmيرien : entre deux âges, le visage cruel, le regard chargé de savoir interdit, la peau tatouée de caractères melnibonéens, il inspire la crainte. Il porte simplement des vêtements de voyageur de couleur noire et pourpre.

Le Shazarien : grand, fort, toujours aux aguets, ce chasseur est l'éclaireur du groupe. Il est à même de déjouer toute embuscade. Il porte un arc noir veiné de rouge qui palpite sauvagement dans sa main...

Le Pykaraidien : gigantesque, le crâne rasé, une carapace d'acier dentelée de pointes et de ra-soirs protège son corps. Il arbore une hache à deux mains à laquelle pend une dizaine de têtes réduites. Celles-ci semblent encore vivantes.

L'Exécutrice : sculpturale, sensuelle, féline elle peut donner la mort sans que le sourire ne s'efface sur le visage de sa victime. Experte en poisons, elle maîtrise tout aussi bien les

épées. Elle porte une armure composée de milliers d'anneaux métalliques moulant ses muscles et ses formes.

Les démons : L'Eshmيرien est accompagné par ses démons. Ceux-ci (INT 12 donc polymorphes) ont actuellement l'apparence de grands chiens noirs aux yeux rougeoyants. Cette meute se compose de divers démons : combat, possession... à développer suivant le goût de vos joueurs. Si la cité où ils résident actuellement est affiliée à la Loi, les aventuriers pourront découvrir que l'Eshmيرien et ses suivants bénéficient de mystérieuses protections. De quoi les inquiéter encore plus.

Le Palais des Morts

Après tous ces préliminaires les joueurs se décident peut-être à visiter la forêt sombre. Après une journée de voyage à travers le terroir affolé par le retour du Roi des Limbes, ils arrivent à l'orée de la dite forêt. Sombre, silencieuse, elle ne rassure guère. Quelques paysans et gardiens des taureaux sacrés campent à proximité. Visiblement ils sont très perturbés, certains se montrent même belliqueux à l'encontre de nos vaillants explorateurs. Ils ont peu à leur apprendre sinon qu'un Eshmيرien et sa suite sont entrés dans la forêt plusieurs heures auparavant.

Vue de près la forêt paraît impénétrable. Ses branches tissent un réseau inflexible. Tout aventurier tentant d'y entrer est bloqué par les épines et les branches au bout de quelques mètres. Il suffit de proclamer haut et fort que l'on vient rencontrer le maître de céans (ou quelque chose de semblable) pour voir les arbres "s'écarter" et ouvrir un étroit sentier dans les ténèbres. Celui-ci se referme derrière les aventuriers. Après une heure de marche, les PJs découvrent le palais du Roi des Limbes.



Murdong, Premier Maître des Armées Impériales et Maître des Dragons.

Les aventuriers débouchent sur une vaste clairière occupée par un palais de rêve, aussi vaste à lui seul que la cité qu'ils viennent de quitter. C'est un magnifique monument, un fleuron de l'architecture melnibonéenne, il semble même être construit d'hier. Les couleurs pastel des tours sont d'une fraîcheur inhabituelle. Les portes de bronze du palais sont grandes ouvertes sur une cour intérieure, véritable oasis luxuriante.

Des squelettes gisent par dizaines à travers le château. Tous, gardes, valets, chevaux, courtisans semblent être morts au même moment et subitement. Tous reposent comme pris de sommeil. Une douzaine de gardes gisent devant les

portes, des valets couvrent les tables des cuisines et entourent les grandes cheminées maintenant froides, les courtisans forment une assemblée silencieuse pour le maître des lieux. Leurs vêtements ne montrent aucune trace d'usure, les armures brillent, la soie montre ses couleurs uniques et les plumes des casques ondulent sous le vent. Laissez vos joueurs errer au travers

des pièces avant de les amener à la salle du trône où les attend Malam Napherth, treizième empereur de Melniboné et Roi des Limbes.

La salle du trône est à elle seule aussi vaste que la grande place de la cité. Des colonnes de jade et d'onyx soutiennent des dômes couverts d'argent et constellés de rubis. Un carrelage de dalles octogonales gigantesques forme un réseau noir et blanc. Un pilier de cristal domine le centre de la salle. Une quantité de petites niches creusées en son intérieur demeurent vides, seules certaines au sommet ont encore leur contenu, des pierres de couleurs vives (des nanorions) semblant palpiter, pareilles à des coeurs vivants. Il y a autant de pierres que de personnages. Assis sur un trône de rubis, sous un dais de soie noire, le Roi des Limbes, Malam Napherth, les contemple.

Vêtu comme le prince qu'il est, Malam les regarde pensivement. Alors que le visage d'un Melnibonéen reflète habituellement toute la vigueur et la richesse de cette race, la face de Malam semble vide de toute expression, de tout sentiment. D'une voix morne, Malam Napherth exprime son offre aux aventuriers :

"Allez sur l'île de Melniboné, dans la vallée des rois où dorment les empereurs morts pour l'éternité. violez la tombe de Malam Napherth le maudit, treizième empereur de Melniboné et ramenez moi son sarcophage. Vous débarquerez au cap des deux crocs. Si vous réussissez, chacun de vous surmontera la mort."

Malam ne répond à aucune question, il veut simplement entendre oui ou non. Devant ceux qui disent oui, une dalle blanche disparaît pour dévoiler un puits rempli de pierres précieuses où chacun d'entre-eux peut piocher une pleine poignée. A ceux qui refusent, la dalle disparaît sous leurs pieds. Ils tombent alors dans un borbier puant d'où jaillissent des tentacules qui les enlacent... Si le PJ accepte alors la mission, les tentacules l'éjectent alors du borbier.

Il ne reste plus aux personnages qu'à quitter le palais. Le soir même, au moment de fermer les yeux les aventuriers découvrent que le plan du chemin à suivre vers la tombe a été gravé sur leurs rétines. Il leur suffit de clore les paupières pour le "lire".

Tentacules : Démon de Combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
50	48	18	3	27	18	0

Points de vie : 54

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacule	90 %	2D10	-

Pouvoir spécial : Acide (1D6)

Malam Napherth, roi des limbes.

Malam Napherth est un personnage mythique dans l'antique histoire de Melniboné. Beaucoup de prêtres déniaient même son existence. Aucune trace tangible n'a survécu de lui ou de son règne. Selon les légendes anciennes, Malam Napherth aurait tenté de dérober le pouvoir divin aux Ducs du Chaos eux-mêmes. D'autres affirment que Malam a tenté de convertir son peuple au culte des Dharzis, voire de la Loi. Quelqu'en soit la cause, Malam a provoqué la colère des Ducs du Chaos. Ils le condamnèrent à subir leur courroux dans l'autre monde, une fois mort. Momifié et enterré selon les rites ancestraux, il devait connaître une éternité de souffrances sans espoir. Malam

réussit l'exploit de mystifier les Ducs du Chaos, du moins le croit-il. Il ensorcela son jeune frère, le fit momifier et enterrer à sa place selon les rites. Il reçut dès lors le châtement réservé à Malam. Celui-ci vécut alors éternellement et devint adoré, tel un Dieu, par son peuple, qui le ressuscitait à l'aide des nanorions du pilier de cristal lors de grandes cérémonies.

Cependant, à chaque résurrection, la vie devenait un peu plus diffuse, terne, monotone. Une plaie, par laquelle sa vie s'écoulait lentement, perçait aussi son coeur. Sa femme, ses enfants, ses amis proches, tous, par la volonté des Ducs du Chaos, avaient été enterrés avec son "double" et partageaient depuis des siècles le châtement auquel il avait échappé. Cette peine qui frappait à sa place ses proches l'affaiblissait lentement, si bien qu'un jour, après une autre résurrection, sa fureur éclata. Il détruisit son royaume. Les habitants du palais périrent en un instant et celui-ci fut renvoyé dans les limbes jusqu'à aujourd'hui.

Fatigué de cette vie, Malam a décidé de se soumettre au supplice prévu par les Ducs du Chaos, aussi a-t-il mandaté des aventuriers pour qu'ils lui ramènent son sarcophage par lequel il partirait pour toujours dans l'autre monde.

Sur les Flots Bleus

Si les aventuriers décident de continuer, il leur reste à payer un navire, son équipage et son capitaine afin qu'il les dépose sur la péninsule des deux crocs. Bien sûr l'Eshmirien est déjà parti...

Trouver un capitaine assez audacieux pour les amener sera difficile. En dépit des sommes offertes par les aventuriers, la plupart refuseront tout net. Ils ne tiennent pas à s'aventurer si près de l'Île des Dragons, en dehors des zones autorisées. Après quelques jours d'efforts ils devraient trouver un capitaine qui accepte le coup. Son prix sera environ de 100 000 GB (soit la somme en gemmes ramenée du palais par l'un des aventuriers). Il les déposera et repassera après un temps fixé avec les aventuriers afin de les reprendre. Incitez vos joueurs à s'équiper correctement pour le pillage de la tombe, cordes, lanternes, perches, pioches, marteaux, masses, bougies, etc... Bref tout l'attirail du parfait pilleur de tombe.

Les pierres précieuses pêchées par les personnages atteignent la perfection. Chacun a ramené avec lui environ 100 000 GB. Ces pierres ont une petite particularité. Si les aventuriers abandonnent l'idée de piller la tombe, échouent, renoncent, elles deviennent du sable...

Le voyage ne comporte aucun incident et le navire parvient au cap des deux crocs, une péninsule de rocs s'enfonçant dans les eaux et terminée par deux monolithes.

La barrière de corail qui entoure l'Île des Dragons interdit au navire de déposer paisiblement les personnages sur la plage de sable fin. Aussi doivent ils passer la barre sur une barque chargée de leur équipement. A moins de réussir un jet de Navigation, la barque se renverse et les personnages doivent finir à la nage, suivis de près par des étoiles de mer géantes.

Etoile de Mer Géante

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
12	10	27	4	8	16

Points de vie : 27. Armure : 2.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Crochets	40 %	2D6	-

Compétence : Nager 80 %

Particularité : ces étoiles de mer géantes ont huit branches

A Travers la Jungle

Au delà de la plage, cachée dans les premiers fourrés de la jungle, les personnages découvrent une autre barque, celle utilisée par l'Eshmirien et ses mercenaires pour débarquer.

Grâce à la carte "donnée" par Malam Napherth, les personnages atteignent en trois jours la vallée des rois. La traversée de la jungle leur réserve quelques surprises. Ils découvrent à plusieurs reprises des champs de ruines grandioses, démantelées par la végétation luxuriante, statues renversées et "ligotées" par des lianes, des colonnades doublées d'arbres, des routes aux dalles fendues par des racines. S'ils suivent la piste tracée par l'Eshmirien, ils trouvent trois campements, mais peuvent aussi tomber dans les pièges tendus par le chasseur.

- Petite fosse ornée de pieux afin de blesser une jambe, 1D6 points de dégâts.
- Arc déclenché par une cordelette tendue en travers de la piste, 1D10+1 points de dégâts.

Lors de la dernière journée avant d'atteindre la vallée des rois, le chasseur jaillit d'un fourré et se rue sur eux. Visiblement il est devenu fou, son regard est hagard, il tremble, des convulsions le saisissent, il bave et ricane lentement. Il leur dit "ils sont tous morts, la tombe les a tous mangés, vous aussi, elle vous attend..." et il disparaît aussitôt dans la jungle pour ne plus jamais en revenir. La transformation de ce mercenaire hors pair en loque baveuse devrait convaincre les personnages de la véracité des légendes concernant les tombeaux des empereurs melnibonéens. A elles seules, elles ont fait reculer plus d'un piller de tombes. Les architectes les plus retors ont construit ces tombeaux et les ont piégés de mille façons. Des sorciers les ont garnis de démons. Certains empereurs ont même passé des pactes afin que les Ducs du Chaos gardent eux-mêmes leur sommeil éternel. Et pourtant, malgré tout ceci, des insectes osent encore profaner ces sanctuaires. Quelques heures plus tard, les personnages découvrent la vallée des rois morts.

La Vallée des Rois Morts

Il s'agit d'une vallée désertique aux parois abruptes, des centaines de façades sculptées ornent ses flancs. Chaque façade abrite le tombeau d'un empereur melnibonéen. La vallée du repos éternel semble totalement déserte, pas de trace de l'Eshmirien. Un sombre avertissement attend pourtant les aventuriers à l'entrée de la vallée. Un gros bloc de quartz noir porte gravé sur sa surface :



Yranys, Princesse de Jade et Impératrice.

"La mort abattra de ses ailes quiconque dérange le repos des empereurs de Melniboné"

La vallée des rois est réellement déserte. Plus personne à Melniboné ne s'assure de veiller sur les tombes des glorieux ancêtres. Les gardes et les pleureuses sont partis depuis des lustres. Ce lieu de grandeur passé déplaît en fait aux actuels Melnibonéens. Il ne leur montre que trop bien leur décadence et leur renoncement.

La carte "donnée" par Malam Napherth amène les aventuriers à son tombeau. Le dernier campement de l'Eshmirien se trouve non loin dans un creux de terrain, trois tentes toutes vides. Parmi le matériel épars les personnages découvrent dans la tente du sorcier ses notes sur l'exploration de la tombe.

Le Carnet de l'Eshmirien

Jour du Vent : nous sommes enfin arrivés à la vallée des rois. Je constate qu'une fois de plus nous avons devancé nos piètres concurrents, probablement des Oïns ! Le camp s'installe, dès demain nous commencerons l'exploration de la tombe.

Jour des Pierres : un de mes démons est mort en ouvrant la grande porte, complètement déchiqueté. Mauvais présage. Un grand couloir donne sur une salle à trois portes. L'énigme des quatre pierres a causé la mort de deux démons avant que je ne la résolve. Demain nous passerons le labyrinthe. Le piège dans l'escalier nous a éprouvé et je n'aime pas l'odeur qui flotte dans cette tombe. Je crains qu'elle ne soit empoisonnée.

Jour du feu céleste : la nuit s'est mal passée. Hérendal s'est réveillé plusieurs fois en hurlant. Peut-être devrai-je le faire posséder par un démon. Malgré mes remarques il ne cesse de gémir, parlant de malédiction éternelle. Ses propos incohérents risquent d'inquiéter les autres mercenaires. La journée fut rude. Kryal est mort dans le labyrinthe, emporté par les démons qui le défendent. Un quatrième chien est mort dans la salle aux statues. Nous sommes arrêtés avant la salle des vents. Herendal me semble de plus en plus fou. L'Exécutrice ne dit plus rien.

Jour des bêtes : Herendal s'est enfui au cours de la nuit. Nous ne sommes plus que deux.

Désormais je reste seul. L'Exécutrice a disparu dans la salle des vents avec mes derniers démons. J'ai vu la tombe ! Demain je découvrirai le sarcophage.

Jour de la terre noire : Le soleil me brûle les yeux, cette tombe sera peut être la mienne. Herendal avait-il raison ? Cette nuit, des rêves étranges ont perturbé ma raison. Je dois y aller. Puisse Eligor me protéger.

Ainsi l'Eshmirien est entré dans la tombe la dernière fois cinq jours avant l'arrivée des personnages.

La Tombe de Malam Napherth

La tombe se divise en deux parties. La première est une véritable concentration de pièges et de démons chargés de neutraliser tout pillleur de tombe. La seconde correspond en fait à la tombe elle même.

Incitez vos joueurs à utiliser le matériel certainement acheté à prix d'or. Suivant l'utilisation accordez des bonus ou des malus à leurs actions dans la tombe.

L'air de la tombe est froid pour ne pas dire glacial. Une odeur déplaisante imprègne chaque pièce. Avant la fermeture de la tombe, les sorciers embaumeurs ont conjuré une entité pestilentielle. Son souffle, bien qu'affaibli par les siècles, empoisonne toujours la tombe. Testez la CON des personnages chaque jour passé dans le tombeau (D100 sous 6xCON). En cas d'échec la victime connaît des cauchemars épouvantables chaque nuit. Elle perd 1D6 points de SAN par nuit jusqu'à en devenir folle. On vous avait prévenu, ne venez pas vous plaindre.

- 1 Le Portail

Un plan incliné mène à la porte du tombeau, située en dessous du niveau du sol. Tout comme les bas reliefs de la façade, la double porte de bronze a été martelée. Les signes gravés à l'origine sont illisibles. Cette porte est colossale, plus de cinq mètres de haut. Une observation attentive révèle une multitude de taches brunes, du sang séché.

Le piège qui défend la porte est amorcé. Dès que l'un des battants est poussé deux lames gigantesques fendent l'air (dégâts 4D10 pour les deux). La fermeture de la porte réamorçe le piège. L'Eshmirien a refermé la porte derrière lui. La serrure est brisée ainsi que le sceau impérial.

- 2 Le couloir des fleurs

Les murs et le plafond sont couverts de fresques aux couleurs passées. Elles représentent une forêt luxuriante où une foule démoniaque aux allures princières entoure un homme et une femme tous deux nus.

- 3 La salle des quatre pierres

Cette salle comprend trois portes, l'une de bronze, l'une d'argent et l'une d'or. Au centre un autel de marbre noir où reposent quatre cubes, fer, bronze, argent, or. Le même message surmonte chaque porte :

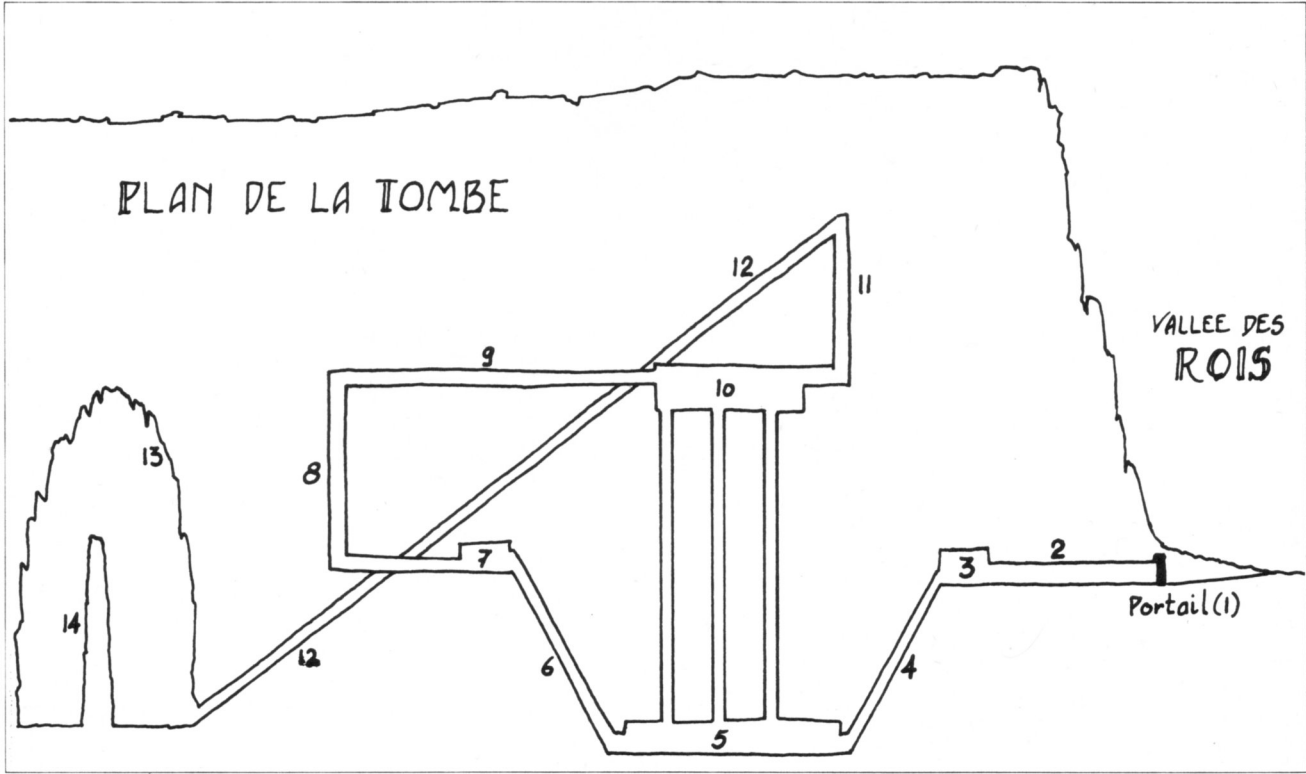
"Tu es déjà maudit pour l'éternité. Sauves toi tant que tu le peux encore. Profite du soleil, du vent, du vin, des rires et de la chair avant que la mort ne profite de toi."

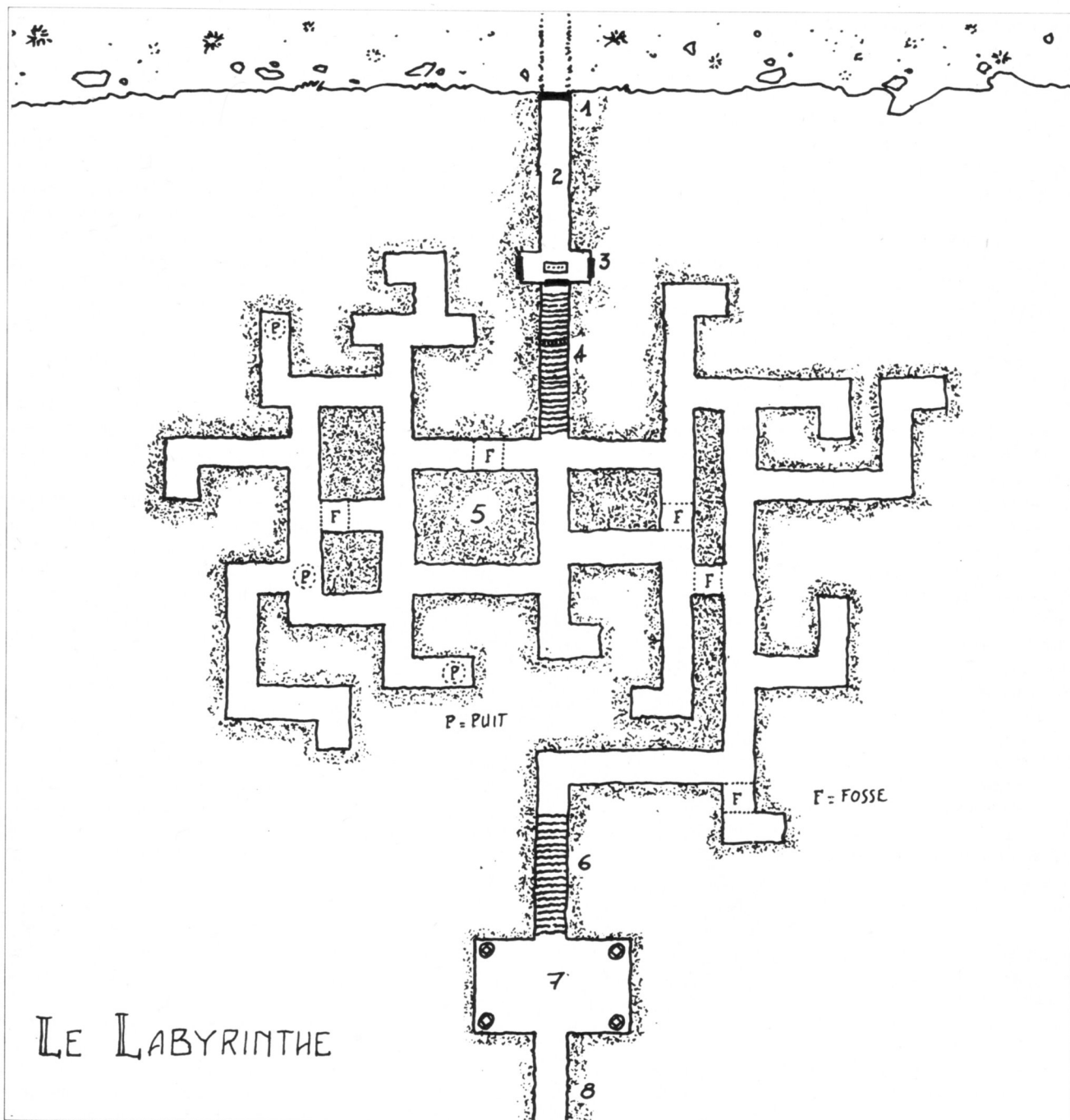
La porte d'argent est la bonne porte. Les cubes sont là uniquement pour troubler les pillleurs de tombes. La seule solution pour ouvrir la porte d'argent consiste à vaincre Guzdralang le garde spirituel du lieu. A chaque fois qu'un aventurier touche une porte Guzdralang agit. Le personnage revit alors toute son existence depuis le ventre de sa mère jusqu'à cette tombe où il se voit périr dans l'une des salles suivantes, à vous de la choisir. Si Guzdralang réussit, le personnage est convaincu de marcher au devant de sa mort. Il ne désire plus qu'une chose fuir cette tombe, échapper à la malédiction de Malam Napherth. S'il continue, son désespoir, sa peur font que ses moyens sont réduits, divisez alors ses compétences par deux. Si Guzdralang est vaincu, le personnage retrouve sa liberté de penser et d'action.

Guzdralang, garde spirituel

INT	POU
60	60

Le pacte qui lie Guzdralang à la tombe fait que même vaincu





le démon demeure. Cependant Guzdralang ne peut plus agir sur ceux qui l'ont vaincu.

- 4 Escalier

Sa pente raide, ses marches étroites, l'humidité ambiante le rendent on ne peut plus glissant. Une odeur fétide de vase imprègne le lieu.

Le piège ne se situe pas dans les marches mais au plafond. La pression d'un corps sur une marche provoque le pivotement violent d'une grande dalle du plafond qui fauche toute personne descendant l'escalier (choc : 1D8 points de dégâts, chute : 2D8). Il est possible de bloquer la marche déclenchant le piège. L'Eshmirien a enlevé la cale posée quelques jours plus tôt. Les personnages pourront la trouver en bas des marches.

- 5 Le labyrinthe

Le labyrinthe ne poserait aucune difficulté s'il n'était complètement inondé. Une fine pellicule de vase recouvre l'eau saumâtre. Tout personnage d'une TAI inférieure à 9 doit nager. Entre 10 et 15, il avance sur le bout des pieds (-40 % à toutes les compétences, -5 à la DEX). Au dessus de 15, le personnage est freiné dans ses mouvements (-20%, -2 à la DEX). Des fosses profondes de dix mètres parsèment le labyrinthe.

Trois puits s'ouvrent aussi dans le plafond desquels souffle un vent puissant.

Actuellement trois nécrosyaures flottent entre deux eaux attendant devinez qui ?

Nécrosyaure, Démon de Combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
26	24	18	10	15	13	0

Points de vie : 30

Armes Attaque Dégâts Parade

Morsure 50 % 1D10+1D6

Queue dentelée 30 % 1D8+1D6 -

Compétences : Nager 90 %, Embuscade 60 %.

Les Nécrosyaures sont particulièrement repoussants. Leur tête vaguement humanoïde est recouverte de plaques rouges. Des barbillons et de fines tentacules poussent entre elles, telle une chevelure. La mâchoire longue de deux pieds est armée de plus de mille dents. Le reste du corps ressemble vaguement à celui d'un poisson blafard et bouffi dont la chair part en lambeaux putrescents.

La tactique favorite des Nécrosyaures est de nager entre deux eaux et de fondre subitement à plusieurs sur une même cible. Ensuite ils emmènent immédiatement leur proie dans un endroit calme et la laisse se décomposer. Dans l'un des recoins du labyrinthe, les aventuriers peuvent découvrir la carcasse gonflée de Kryal...

Les Nécrosyaures ont été créés par Pyaray dans le Monde des Mille Iles afin de soumettre les pêcheurs d'espérance. Ces démons ont fait bien plus, puisqu'ils ont dévoré ce peuple jusqu'au dernier nourrisson vagissant. Les Nécrosyaures ne se posent pas de question. Ils tuent, dévorent et pourrissent.

Un pacte lie Pyaray à la défense de la tombe. A chaque nouvelle lune, il doit envoyer trois de ces démons si ceux du labyrinthe sont morts. Malheureusement pour les aventuriers, ils entrent dans le tombeau le jour suivant la pleine lune.

- 6 Escalier

Il ressemble en tout point au précédent, moins le piège.

- 7 Salle des Hommes bêtes

Quatre statues d'airain occupent les coins de cette salle carrée. L'une figure un homme à tête de chien, une autre une femme à tête de serpent, une autre un homme à tête d'aigle, la dernière une femme à tête d'araignée. Des fresques dépeignant les Seigneurs des Bêtes ornent les murs. Un cadavre d'homme chien perforé de part en part git dans un coin. Il s'agit du démon de l'Eshmirien mort dans cette salle.

Le danger ne vient pas des statues mais du sol et du plafond. Une observation minutieuse permet de discerner de petites ouvertures régulièrement placées aux joints du dallage. Dès que l'on pousse la porte, des épieux d'acier jaillissent du sol et du plafond. Jetez 1D4 pour toute personne présente dans la salle, c'est le nombre de lances qui la perforent (1D10+1 points de dégâts par pieu). Devinez qui a fermé la porte ?

- 8 Escalier

- 9 Couloir des souffrances éternelles

Les murs, le sol et la voûte de ce couloir ressemble à une boue rosâtre à peine solidifiée. Des visages torturés en émergent, plus d'une vingtaine en tout. Ceux-ci bougent lentement, suivent des yeux les aventuriers, ouvrent grande leur bouche sans qu'aucun son n'en sorte. Il s'agit de toutes les âmes des pillards de tombes qui ont péri dans ce tombeau. Les aventuriers pourront y reconnaître Kryal, l'Exécutrice et éventuellement l'un des leurs... Toutes ces âmes semblent

souffrir au delà de l'imaginable (jet sous la SAN, raté perte de 1D10 points de SAN).

- 10 Salle des vents

Cette salle toute en hauteur est traversée par des vents violents. Ceux-ci proviennent de fissures dans la voûte et s'engouffrent dans trois puits creusés dans le sol. Un réseau de poutres branlantes permet de traverser la salle, en effet les deux portes se trouvent à plus de dix mètres du sol. Il est hors de question de traverser en descendant au sol, celui-ci grouille de serpents ailés. Ces démons tapissent aussi les murs et le plafond. Dès qu'un personnage entre dans la pièce, les serpents se laissent porter par les tourbillons et attaquent. Sur les poutres les attend aussi l'Exécutrice.

Traverser la salle demande un jet sous Equilibre ou 2xDEX. Tant que ce jet n'est pas réussi, le malheureux demeure en équilibre instable sur les poutres. Les serpents ailés cherchent à faire chuter les personnages des poutres. Tous les rounds, 1D2 serpents attaquent chaque aventurier. Leur but est de les faire tomber dans la masse grouillante en dessous. Dans ce cas 1D10 serpents attaquent le personnage chaque round.

Serpents Ailé, Démon de Combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	10	9	10	15	18

Points de vie : 10

Armes Attaque Dégâts Parade

Morsure 40 % 1D8+2 -

Constriction 20 % 1D8 -

Compétences : Voler 20 %, Esquive 30 %.

Ces démons ressemblent à des serpents couverts d'une fourrure rousse avec une paire d'ailes membraneuses munies de longues griffes préhensibles. Celles-ci leur servent à s'agripper aux parois. Les serpent ailés volètent plus qu'autre chose. En fait, ils se laissent porter par les courants d'air.

L'Exécutrice

L'Exécutrice n'est plus qu'un cadavre ambulant, ses gestes paraissent grotesques et pour cause. En fait plusieurs serpents sont entrés en elle et l'animent telle une marionnette. Lorsque les aventuriers avancent sur les poutres, ses deux mains arrachent sa tête de laquelle pend un serpent et la projettent sur eux. De sa bouche sort alors la gueule du démon. Ensuite chaque membre tournoie, se détache du corps et vole vers les personnages animé par un serpent. Du tronc en sort enfin une dizaine... (Jet sous la SAN raté, perte de 2D6 points).

- 11 La cheminée

Un second escalier vertical.

- 12 Le grand escalier

Il mène droit aux sépultures.

- 13 La Caverne

La caverne, taillée à même le roc, est impressionnante de par ses dimensions, cent mètres de haut pour une superficie de plusieurs hectares. Lissées, les parois sont recouvertes de fresques grandioses représentant les hauts faits du règne de Malam Napherth, couronnement, batailles, sacrifice de milliers de prisonniers aux Ducs du Chaos puis une scène étrange où ces mêmes ducs semblent maudire Malam Napherth. Ces fresques sont en mauvais état, à moitié rongées par la moisissure. Ce-

pendant les personnages ne peuvent qu'établir un parallèle entre le Roi des Limbes et cet empereur.

Des milliers de squelettes recouvrent le sol, tous ont le crâne fracassé. Il s'agit des serviteurs, des gardes, des esclaves, des animaux de Malam Napherth exécutés lors de son "enterrement". Visiblement aucun d'entre eux n'a opposé la moindre résistance. Ces dépouilles gisent en ordre, les guerriers forment encore des lignes, quant aux autres ils sont groupés par caste. Quantité d'objets précieux jonchent le sol, bracelets, pierreries, bijoux... Une haute tour occupe le centre de la caverne. Celle-ci ressemble en tout point aux tours d'Imrryr. Il y a fort à parier qu'elle rappelle aux aventuriers le palais du Roi des Limbes.

- 14 La Tour

La porte de la tour est entrouverte. Le sceau impérial gît sur le sol, fracassé par un marteau. Le rez de chaussée est absolument désert, un unique escalier mène à l'étage supérieur. Un message se répète sur les murs de cette salle : " Sois maudit pour l'éternité tout comme ceux qui reposent en ce lieu. Leur trépas ne fut pas la fin de leur souffrance."

La chambre de Murdong

Cette grande pièce occupe tout le premier étage. Ici repose depuis des millénaires, Murdong, premier maître des armées impériales et gardien des dragons. Des étendards barbares, trophés moisissus de ses victoires passées décorent les murs. Une grande fresque montre Murdong chevauchant un dragon au beau milieu d'une horde vêtue de peaux de bêtes qu'il pourfend à l'aide d'une hache rougeoyante. Une statue de cristal représente encore Murdong. Des signes melnibonéens recouvrent tout le plafond. Ceux-ci racontent les victoires de ce prince guerrier sur les sauvages, les ancêtres des personnages. Un grand sarcophage en bois précieux couvert d'or occupe le centre de la pièce. Le couvercle gît renversé au sol, le masque mortuaire a été déplacé et les bandelettes déchirées. Les personnages peuvent contempler le visage décharné et fendu d'un coup de hache de la momie de Murdong. Les coffres d'ébène, les amphores et les vasques de cuivre ont aussi été profanés. Les biens du mort pour l'au-delà ont été bouleversés. L'Esmirien semble avoir été pris d'une crise de folie destructrice. Un cheval momifié recouvert d'un caparaçon se dresse contre un mur. L'un des coffres d'ébène renfermait visiblement l'armure et les armes de Murdong, apparemment l'Esmirien s'en est emparé.

La chambre d'Yranys, princesse de jade et impératrice

Celle-ci comprend tout d'abord une antichambre. Six sarcophages peints posés verticalement contre les murs contiennent

les dépouilles des musiciennes et des danseuses d'Yranys. Chaque sarcophage représente l'artiste de son vivant. Un mobilier en or massif occupe le reste de l'antichambre. Sa valeur marchande semble incalculable. La chambre elle-même contient évidemment le sarcophage de l'impératrice, la femme de Malam. L'Eshmirien l'a aussi profanée. Le sarcophage consiste en un bloc de diamant pur. Une multitude de coffrets recèle des bijoux incomparables. Nul artisan aujourd'hui ne saurait créer de telles merveilles. Les statuettes, les bijoux, les vases ; tout montre une splendeur désormais perdue. Une statue de cristal représente aussi l'impératrice Yranys. Sa beauté paraît elle aussi d'un autre monde. Deux petits sarcophages entourent celui de diamant. Ils contiennent les momies des animaux familiers d'Yranys.

La chambre d'Isios Napherth

Elle aussi comprend une antichambre. Huit sarcophages s'y alignent. Chacun renferme l'un des conseillers de Malam Napherth. Chaque sarcophage présente sur ses côtés l'histoire de ce personnage, son nom et son titre. La chambre contient la dépouille d'Isios Napherth, le substitut à la vengeance des

Ducs du Chaos et frère de Malam Napherth. La momie gît à même le sol, aucun sarcophage ne la protège. D'ailleurs cette pièce ne contient aucun sarcophage. La chambre abrite sinon les habituels coffres et objets précieux. L'un d'eux attirera infailliblement l'attention des personnages, une roue d'or. Celle-ci repose sur la momie. Le visage sculpté sur celle-ci est sans conteste celui du Roi des Limbes. Une seule inscription se lit dans cette pièce : "Ici repose pour l'éternité Malam Napherth". Apparemment la quête des personnages aboutit à une impasse, ils ont fouillé la tombe et aucune trace du sarcophage de Malam Napherth. L'Eshmirien s'en est-il emparé ou se trouve-t-il au dernier étage de la tour des morts ?

Le dernier étage

La dernière salle est vide ! Enfin presque. Les personnages peuvent découvrir sur le sol un grand disque de bronze couvert de signes melnibonéens. Tout sorcier reconnaîtra aisément un portail dimensionnel. Il pourra aussi lire : "Paye ton passage et je t'emmènerai au pays des ombres."

Quelques gouttes de sang semblent indiquer que l'Eshmirien est

parti pour le pays des ombres.

Quelques gouttes de sang versées sur le portail et la personne sera immédiatement envoyée dans le pays des ombres à la recherche du sarcophage de Malam Napherth.



Isios Napherth, frère de Malam Napherth.



La Politique

La Politique Fonritienne est dans les mains d'une classe de riches ploutocrates qui commandent les factions internes et dirigent de vastes états d'esclaves, ils se font remarquer par leur cruauté et leur tyrannie.

Les cités-états de Fonrit sont indépendantes et contrôlent leur voisinage immédiat. La loyauté à une cité-état est rare et les différentes nations mentionnées ci-dessous sont des groupes traditionnels qui sont parfois des confédérations, parfois gouvernées par un dirigeant unique, et parfois divisées en de nombreux états se chamaillant. Les factions politiques de Fonrit changent si souvent de mains et de bord qu'il est difficile de délimiter une frontière précise.

La Confédération de Fonrit est un potentat politique qui se forme occasionnellement pour combattre des ennemis extérieurs. Sa base politique repose sur l'unité d'origine des migrants, et se forme actuellement lorsqu'un shaman intrépide ou un prêtre invoque et contrôle l'âme de Garangordos. L'invasion des Elfes jaunes particulièrement ennemis avec "Le Cruel", facilite les invocations, mais il arriva aussi lorsque les Erudits de l'Ambigu vinrent pour la première fois à Fonrit, lorsque les Erudits de l'Ambigu furent détruits et durant la conquête de Vralos.

REGIONS PRINCIPALES

Afadjann

La région la plus à l'ouest de Fonrit. Elle comprend Garguna, Hombori Tondo et Sarro.

Banamba

La côte nord de Laskal est appelée Banamba. Elle est citée ici parce que sa culture est Fonritienne. Rarement politiquement unifiée, ses villes payent tribu à Kareeshtu, le pouvoir naval dominant. Les lieux intéressants se limitent à Bogani et Goan.

Kareeshtu

Kareeshtu comprend les quelques îles du nord de la péninsule et la

côte nord. De grandes cités se trouvent sur la côte, elles sont célèbres pour leurs flottes de vaisseaux de guerre. Les cités sont : Dindanko, Dsunguya, Katele, Mordjahguya, Njenaguya et Tondiji.

La baie de Koraru

Cette masse d'eau est alimentée par la rivière Baruling et se jette dans la mer Marthino. Elle est dirigée par le dieu Kadiola.

Kumanku

Cet archipel d'îles fut séparé de la terre durant la plus grande partie du 3ème âge et ses villes tombèrent en ruines. A présent, ses habitants luttent pour conserver leur mode de vie particulier contre l'influence des croyances étrangères. On y trouve M'gokokchun et Tenenku.

Marana

Les hautes terres à l'intérieur de Fonrit sont accidentées sans être montagneuses. On y trouve Kalabar, Faladje et Kemparana.

La Mer de Marthino

Cette région comprend tout l'océan entre les péninsules de Fonrit et de Elamle. Durant le Rapprochement, elle était infranchissable et aucune flotte n'existait, hormis celle cachée dans la cité flottante de Dumanaba.

Mondoro

C'est une région intérieure sauvage, troublée par des paysages irréguliers et de grandes forêts qui se dispersent à l'intérieur de la contrée. Les centres d'intérêt sont Barueli, Fanjosi et Jokotu.

Tarahorn

Tarahorn est la partie sud de la péninsule qui borde la baie de Koraru. Sa côte, accidentée et rocheuse, comporte peu de bons sites portuaires. Ici, toutes les villes sont de taille moyenne.

Thinokos

Cette région fut colonisée par des gens qui arrivèrent de la mer à peu près à la même époque que les tribus de Garangordos. Ils préten-

daient venir d'une ville appelée Thibobutu qui reposait sous la mer Marthino. L'histoire a effacé leurs plus grandes différences des autres Fonritiens, les intégrant dans le creuset des diverses cultures locales. Bululi est un lieu d'intérêt.

VILLES INTERESSANTES

Les parenthèses indiquent la taille de la ville, comme il est expliqué dans le Maître des Runes.

Bambara Maunde, la cité brillante (ville moyenne).

La ville entière est taillée dans un énorme bloc de corail qui s'élève majestueusement au-dessus de la mer. Il est tellement immense que les sculpteurs n'ont pas encore fini de la graver. Lorsqu'il est taillé et poli, sa texture ressemblant à de la pierre acquiert un brillant qui reflète même les lumières les plus ténues. Durant les cérémonies du feu célébrées tous les quatre ans, chaque habitant agite une torche, créant ainsi un effet aveuglant. Le corail est d'un rouge profond rare, assez estimé pour la joaillerie et certains objets magiques. La ville est riche des exportations de ses carrières, mais souffre parfois de pillards qui essayent de conquérir ou de s'emparer de cette richesse. Kemparana, appelée aussi "Huit-Mains", dont les tours surplombent encore les étendues sauvages de Mondoro faisait partie de ces pillards.

Barueli (ville moyenne)

C'est une ville théocratique qui contrôle la route entre Dumanaba et Garguna. Le dirigeant est le grand-prêtre de la Déesse Affamée, un eunuque qui doit, suivant la loi, être un peau bleu. La ville est riche et célèbre, spécialement pour les sacrifices sanglants qui s'y passent tous les 33 jours, et pour son zoo de créatures volantes difformes.

La rivière Baruling

Cette rivière descend des terres de Tarmo vers la Mer Koraru. Les natifs sont d'habiles navigateurs et envoient annuellement de nombreux grands troncs comme sacrifices à leur dieu rivière.





Bogani (ville moyenne)

C'est une ville d'elfes jaunes habitée par des exilés conduits à la folie et vivant en communauté avec des humains. Certains prétendent même aimer la vie urbaine. Au centre de la ville, il y a un jardin dense, interdit à tout le monde, sauf aux dirigeants.

Bululi (ville moyenne)

C'est le site de débarquement traditionnel pour les gens de la mer qui installèrent leur première colonie ici, et dont les descendants furent conquis par Garangordos. Ils sont particuliers parce qu'ils envoient leurs morts en mer au lieu de les enterrer ou de les brûler.

Dindanko (grande ville)

C'est la capitale de Kareeshtu par la force de sa dominance dans le culte local de Dormal. Ici se trouve le célèbre bateau appelé le Yacht Amiral. A son bord est la statue sacrée des adeptes de Dormal qui est le corps momifié du commandant de la flotte Vadeli qui y accosta après l'Ouverture.

L'île de Dsynguya

C'est l'île centrale la plus importante des trois îles principales de Kareeshtu. C'est aussi la plus riche des trois.

Dumanaba la cité flottante (grande ville)

Le héros Bornotin fut mis au défi par Kadiola, un esprit rusé de la mer, de construire et d'entretenir un pont flottant entre les dix kilomètres de l'embouchure de la rivière Baruling. Parce qu'aucun débris flottant ne passait plus vers la mer, Kadiola gagna le pari avec son parent et devint le roi de la mer, et avec les débris Bornoting construisit les premières parties de la cité flottante. Menaka, appelé le Navigateur, construisit les radeaux flottants qui abritent depuis les habitants de la ville. Des centaines de canaux courent entre les radeaux qui brisent souvent leurs ancrs pour se déplacer d'un voisin vers un autre, changeant ainsi le tracé des canaux. Lorsque la flotte invisible chassa tous les vaisseaux de guerre de la Mer

Koraru en 1077, la cité s'ouvrit pour recevoir une flotte de natifs qui résistaient aux apprentis-dieux, mais ils interdirent l'accès à la flotte ennemie détruisant ainsi cette dernière.

Faladje (grande ville)

Cette ville, dans Marana, est dirigée par un collège de prêtres du culte de Yelm. Avant l'Ouverture, elle touchait des tributs de plusieurs états environnants, mais fut rapidement dépeuplée lorsque les gens se déplacèrent vers les cités côtières en expansion.

Fanjosi, la cité des hommes (ville moyenne)

Aucune femme n'est admise dans cette ville, et le collège de prêtres qui la dirige a une magie spéciale pour s'en assurer. Aucune femelle de n'importe quelle type n'est admise, et si un oiseau femelle vole à l'intérieur de la ville, il tombe mort du ciel. L'aspect positif est qu'ici, personne n'est piqué par les moustiques.

Garguna (métropole)

La plus grande ville de Afadjann, avec une population de presque 100 000 personnes, a été souvent dirigée par les seigneurs de la guerre de Vralos, qui adorent les dieux nordiques dans leurs nombreuses villes-états. On trouve ici à la fois des temples des dieux Gener-tela et Pamaltela.

Goan (grande ville)

Cette cité est célèbre pour sa boisson non alcoolique mais très toxique faite à partir de champignons.

Hombori Tondo (grande ville)

Cette ville, la capitale traditionnelle a été occupée par 17 dynasties depuis sa première colonisation il y a 700 ans : une stabilité inhabituelle de gouvernement ! Ici réside le dirigeant, le Jann d'Afadjann.

Jokotu, la cité de la liberté (ville moyenne)

On ne peut ici posséder d'esclaves et tous ceux qui arrivent ici peuvent en devenir citoyens. Sa situation

géographique abrupte et le fanatisme de sa population ont assuré sa liberté depuis des siècles.

Kalabar, la cité de la sorcellerie (ville moyenne)

Cette ville de Marana fut construite en une nuit par un collège de sorciers qui se réunirent le Jour du Désordre, durant la saison de la mer de l'an 679. La ville fut donnée aux forces magiques mauvaises et ses citoyens irritaient les Dieux de Pamaltela. En effet tous les habitants étaient des démons ou des monstres.

Seseko, appelé aussi le Seigneur du Feu, nettoya la ville. Il fit venir des héros et des armées, partout de Pamaltela, paya des forces occultes et commença le combat contre les diaboliques habitants. Finalement, il invoqua Sikkanos, le vent brûlant du sud et l'arma du souffle de Holaralam qui détruisit les ennemis des dix-sept alliés du Seigneur du Feu. Chaque habitant fut détruit. Les survivants de l'armée de Seseko gagnèrent des femmes lors du fameux challenge de Bia en 1137 et vinrent habiter dans la ville surnaturelle, ou leurs descendants y résident encore de nos jours. Ils pratiquent toujours la magie, mais plus celle des forces du mal.

Katele, la ville pure (grande ville)

Durant l'époque du Rapprochement, beaucoup de personnes de Fonrit vivaient en supportant mal leur mode de vie, de nombreuses révoltes furent matées, des prophètes et des héros luttèrent pour l'immortalité et la gloire.

Une famille entière décida de partir pour rejoindre les plaines de leurs ancêtres. Leurs enfants et leurs familles revinrent au Kareeshtu en 1202. Ils firent naître un culte dogmatique rigide de Pamaltela et une structure de société qu'ils incorporèrent à la construction de leur cité. De là, ils envoyèrent des missionnaires pour convertir les entêtés descendants de Doraddi provoquant la révolte des femmes qui fit naître de terribles ennuis domestiques. Mais



la résistance militaire contre Katele fut sans résultat, il continue à vivre encore dans son mode de vie ancestral, adapté à la vie urbaine.

Kemparana (petite ville)

Appelée "la Tour de Crimson", cet énorme bâtiment de 17 étages fut volé intact à la cité maritime de Bambara Maunde. Une cité sans murs extérieurs entoure l'édifice.

La baie de Koraru

L'esprit rusé de cette partie d'eau la paria à ses parents et y gagna son commandement. Depuis, il a toujours été amical envers les gens de Dumanaba, qui le vénèrent dans un grand temple.

L'île de M'Gokokchun

Cette île de Kumanku est habitée par quelques humains et une masse grouillante d'insectes.

L'île de Murdjahguya

C'est l'île la plus à l'ouest de Kareeshtu. Les gens y sont traditionnellement plus violents que ceux qui vivent dans les deux autres îles.

L'île de Njenaguya

C'est l'île la plus à l'est de Kareeshtu. Cette île est plus rurale et bucolique que les deux autres.

Sarro (grande ville)

Souvent appelée la ville des voleurs, cet endroit a connu de meilleurs jours.

L'île de Tenenku

C'est la principale île de Kumanku, elle abrite la plus grande partie de la population. Sa capitale est Tenenku.

Tondiji (grande ville)

Le dieu de cette ville est certainement le plus puissant dieu d'une ville dans tout Fonrit, voire même dans tout le monde. Les cultes principaux comme Ompalam, Yelm et Zorak Zoran sont tous soumis à Tondiji à l'intérieur de sa ville.

Greg Stafford et Sandy Petersen

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 règlement de 225F par
chèque bancaire ou postal à l'ordre
d'ORIFLAM

*Découverte du cadavre de Charles le
Téméraire au lendemain de la bataille
de Nancy*



25

procession. Vous me suivez ? Pas d'erreur. Pas de questions. Et si vous échouez et êtes pris, ne faites en aucun cas mention des Stilletos. Si nous sommes impliqués de quelque manière que ce soit, nous vous tuons, vous, votre famille et vos amis. Peu importe le moment, peu importe l'endroit, peu importe ce que cela nous coûtera. Vous savez que nous sommes capables de le faire."

"Si nous reparlions affaires. Dans une semaine, nous nous rencontrerons de nouveau ici pour discuter de vos plans quant à l'assassinat. Il y aura un expert avec nous. Si votre plan est foireux il vous le dira et nous pourrions travailler sur un projet différent. Si votre plan est bon, tant mieux. Peut être nous payerons vous plus. Donc n'oubliez pas. Rendez vous ici dans une semaine au coucher du soleil. Rappelez vous ! Faites une seule allusion aux Stilletos et vous êtes morts. Si quelqu'un vous pose des questions, dites que vous nous avez combattus. Ok ? Vous me suivez bien ? Bon. Je vous apporterai votre avance la semaine prochaine."

Sur ce, ils sortent.

Voici les statistiques de Tongsap. Ses deux camarades sont, eux, des hommes de main.

■ Tongsap

FOR	14	Mouvement : 4				
CON	14	Points de vie : 16				
TAI	17	Points de fatigue : 28-8=20				
INT	13	Points de magie : 12				
POU	12					
DEX	11					
APP	8					
Localisation		Armure	Points			
Jambe droite		2	6			
Jambe gauche		2	6			
Abdomen		2	6			
Poitrine		2	8			
Bras droit		2	5			
Bras gauche		2	5			
Tête		2	6			
Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points	
Epée large	6	72 %	1D8+1D4+1	57 %	10	
Main gauche	7	55 %	2D4+2	68 %	10	
Poing	7	89 %	1D3+1D4	34 %		
Bolas	3/9	69 %	1D4+1D2			

Compétences % : Baratin 60 %, Eloquence 78 %.

Armure : il est vêtu d'une tenue de cuir vert-clair et brun.

■ Garde du corps type

FOR	13	Mouvement : 3				
CON	12	Points de vie : 14				
TAI	15	Points de fatigue : 25-2=23				
INT	11	Points de magie : 9				
POU	9					
DEX	9					
APP	14					
Localisation		Armure	Points			
Jambe droite		0	5			
Jambe gauche		0	5			
Abdomen		0	5			
Poitrine		0	6			
Bras droit		0	4			
Bras gauche		0	4			
Tête		0	5			

■ Premier garde du corps

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée courte	8	55 %	1D6+1D4+1	47 %	10
Ecu	7	12 %	2D4	49 %	8

Compétences : Esquive 45 %.

Armure : pas d'armure

Magie de l'esprit (43 %) : Laminer 2, Contre magie 1, Disruption, Soins 1.

■ Second garde du corps

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée large	6	60 %	1D8+1D4+1	43 %	10
Main gauche	7	29 %	2D4+2	57 %	10

Compétences : Esquive 39 %.

Armure : pas d'armure

Magie de l'esprit (48 %) : Soins 1.

Préparation

Le jour suivant, une rumeur circule stipulant que deux Stilletos ont été trouvés morts près de l'endroit où les aventuriers ont parlé à Tongsap. S'ils se rendent à cet endroit pour voir les corps, ils reconnaîtront sans problème les deux sbires qui accompagnaient Tongsap. Leurs blessures ont été faites par le même type d'armes que celles qu'ils utilisent habituellement. Une femme, regardant les corps s'exclame : "Hé; je le connais ! Je ne savais pas que c'était un Stiletto. Il doit avoir rejoint Hamar il y a seulement quelques jours". Eventuellement un officiel montre le bout de son nez, disperse les enfants et enregistre les corps pour l'enterrement des pauvres.

Au retour dans la chambre des aventuriers, une note a été glissée sous la porte. On peut y lire "juste un petit truc pour justifier votre histoire de combat. J'attends notre rencontre la semaine prochaine."

Les aventuriers doivent penser que les sbires ont été tués par Tongsap ou ses amis pour permettre de rendre plus réaliste leur histoire de combat avec des Stilletos.



Les joueurs doivent alors déterminer un plan pour assassiner Nakajian. Lorsqu'ils sont d'accord, procédez à la rencontre avec Tongsap.

La deuxième rencontre.

La semaine suivante au coucher du soleil Tongsap est là au rendez-vous accompagné par quatre hommes de main et d'un petit homme à la peau ridée, vêtu de robes noires et portant un voile sur le bas de son visage. Tongsap présente le vieux rabougri sous le nom de "Faucheur".

Si les PJ parlent à Tongsap de ses deux compagnons, il ricane : "De toute façon ils n'étaient pas réellement des Stilletos." Il demande ensuite à entendre le plan mijoté par les aventuriers. Durant l'explication des aventuriers "Faucheur" écoute attentivement, murmurant des commentaires à l'oreille de Tongsap.

A moins que le plan ne soit de se cacher dans une pièce en hauteur, donnant sur le "Chemin des Dragons" et de descendre le prince avec une arme à projectile, le "Faucheur" met son veto. Il n'émet pas de critiques, il rejette simplement tout plan qu'il juge insatisfaisant. Si le projet des joueurs ressemble à son plan, il l'approuve, puis fait quelques suggestions afin de le paufiner selon son goût.

Les aventuriers et le "Faucheur" peuvent échanger leurs idées, par l'entremise de Tongsap pendant quelques instants. De toute manière, Tongsap refuse de payer les aventuriers s'ils ne suivent pas les conseils du "Faucheur". Entre de franches mises en garde et la carotte que constitue la somme payée, Tongsap peut voir venir les choses. Après acceptation des aventuriers, le Stilletto leur donne l'acompte prévu. Il désire savoir quel bâtiment les aventuriers vont utiliser, de manière à ce que les Stillettos puissent éviter ce bâtiment durant le reste de la semaine et quelques jours après l'assassinat.

"Si vous n'êtes pas d'accord, le contrat est rompu" déclare Tongsap. Evidemment, il les dirige de façon à ce qu'ils agissent selon son plan, prenant autant de temps que nécessaire. Il peut même s'il le faut augmenter la prime.

Tongsap ne veut pas montrer trop ouvertement aux aventuriers qu'il a actuellement fait les plans de l'assassinat à leur place. Il semble les écouter attentivement puis dit quelque chose comme : "Pensez-vous qu'une chambre en hauteur pourrait être la meilleure ?" A la fin de l'entretien, Tongsap fournira à chaque aventurier une arbalète pour être utilisée durant l'assassinat.

Trouver une chambre.

Les aventuriers peuvent éprouver quelques difficultés à trouver une chambre sur le "chemin du Dragon" le jour prévu. Ils peuvent louer finalement une chambre à un prix exorbitant et y monter discrètement leurs arbalètes. Ou ils peuvent tout simplement s'isoler dans un entrepôt ou sur un toit et attendre là toute la nuit, l'arrivée de la procession.

Quel que soit le plan prévu, le Maître de jeu ne doit pas rendre la tâche trop difficile.

Les aventuriers doivent être encouragés à penser à une route de repli. Peu importe la manière dont se passe l'assassinat, ils devront sortir de là pour aller récupérer leur argent.

L'assassinat.

Au jour J, les aventuriers doivent être dissimulés dans leur chambre en attendant que passe le cortège. Lorsque ce dernier arrive, ils peuvent commencer à viser. La plus grande partie des notables de Karo participe à la manifestation et l'un ou l'autre des aventuriers peut vouloir profiter de l'opportunité pour tirer sur un ennemi haï se tenant aux côtés de Nakajian.



Le Prince chevauche, au milieu de la rue, un destrier à la cuirasse royale. Juste derrière lui se trouve sa garde personnelle. Les prêtres de la cité et les novices cheminent ensuite. La foule s'entasse sur les côtés de la chaussée, maintenue par une fine ligne de gardes royaux et des troupes. On ne voit aucun Stilletto. Si les aventuriers sont au premier étage d'une maison, ils ne peuvent même pas voir le Prince. La masse populaire est trop dense et les gens se sont assis sur le moindre surplomb ou sur les épaules d'autres personnes, empêchant toute vue venant de l'arrière. Si les aventuriers sont au second étage ou plus haut, ils ont une bonne ligne de tir.

Tout est en place. Personne ne semble regarder dans la direction des aventuriers. Feu !

Surprise !

Tous les tirs sur le Prince, à l'exception des "Echecs absolus" (qui suivent leur course désastreuse normale) touchent le cheval du Prince. Toutefois, tout projectile touchant les antérieurs du cheval touchera les jambes du Prince si ce dernier rate un jet de chance. Même les tirs visant à atteindre un point précis, toucheront le cheval d'une manière aléatoire (sauf si ce tir visait déjà le cheval). Même les tirs qui seraient normalement un échec toucheront le cheval. Visiblement les choses vont très mal.

Tout sort lancé sur le Prince devra pénétrer les 6 points d'un sort d'absorption avant de prendre effet. Ce sort est une précaution normale prise à chaque procession et lancé sur le Prince par une prêtresse de Subere avant le début de la Cérémonie.

La Fuite.

Naturellement des gardes royaux suivis par une douzaine de miliciens et quelques badauds investissent la maison. Si les aventuriers n'ont pas prévu de route de fuite, ils risquent dès lors de périr. Toute personne demeurant dans la maison est déchiquetée. La foule furieuse réduit la maison à l'état de fragments de bois et de pierres, à la recherche d'assassins. Seule une fuite immédiate peut les sauver.

Les aventuriers qui se précipitent au premier étage immédiatement après le tir manqué peuvent sortir par la porte arrière alors que la foule arrive par l'entrée principale. Toute personne qui attend et descend ensuite se précipite sur un mur de lames brandies par des gardes furieux et est découpée en morceaux. Toute personne assez folle pour grimper sur la façade donnant dans la rue principale meurt immédiatement sous les flèches des archers de la garnison.

Une autre possibilité de fuite consiste à sauter par une fenêtre donnant sur l'arrière-cour. Tout personnage manquant un jet de saut subit 1D6 points de dommages sur une jambe sélectionnée au hasard. Si ces dégâts réduisent les points de la jambe à 0 ou moins, le personnage en question est immobilisé à moins qu'un ami ne le secoure et ne le porte ou qu'il soit soigné en un round. Si la FOR et la CON du sauveteur sont chacune supérieure à la TAI de la victime, le compagnon peut la transporter sans être trop ralenti. Si son ami tente de le soigner magiquement et que la première tentative de soins ne parvienne pas à remonter le nombre de points de vie de la jambe à 1 ou plus, la foule arrive...

Les aventuriers ne peuvent pas se rendre. Les hommes de la garde royale et de la milice ont été soudoyés pour s'assurer que toute personne attendant à la vie du Prince Nakajian ce jour-là, ne soit capturée vivante. Ils s'assureront que tout aventurier capturé soit abattu sur place.

Les aventuriers fuient le bâtiment, essayant de perdre leurs poursuivants dans les ruelles étroites de Karo. Le Maître de jeu doit assurer cette partie du scénario suivant son inspiration. Laissez les courir quelque temps dans les rues de la ville. Menacez les en faisant soudainement apparaître la foule devant eux, les forçant à emprunter une ruelle adjacente. (Souvenez-vous qu'après la tentative d'assassinat, toute personne portant une arbalète est suspecte). Les joueurs doivent être nerveux et craintifs, mais il n'existe, en fait pas de danger réel dans cette partie de la fuite. Les aventuriers semblent enfin parvenir à semer leurs poursuivants. Les cris sont en train de disparaître derrière eux. Ils courent dans une allée, lorsqu'un groupe de Stilletos commandés par Tongsap apparaît soudain au coin de la rue et les attaque. Il doit y avoir au moins un Stiletto par aventurier, plus si possible. Ce combat est sans issue. Les aventuriers ne peuvent appeler au secours, de peur d'attirer la foule sur le lieu du combat. Les Stilletos n'appelleront pas non plus.

Tongsap, qui a loué les services des aventuriers, mène l'attaque. Ses statistiques sont données ci-dessus. Le "Faucheur" ne semble pas être là. Six autres Stilletos de base sont donnés ci-dessous.

■ Stiletto Type

FOR	11	Mouvement : 3
CON	13	Points de vie : 13
TAI	12	Points de fatigue : 24-7=17
INT	14	Points de magie : 8
POU	8	
DEX	11	
APP	10	

Localisation	Armure	Points
Jambe droite	2	5
Jambe gauche	2	5
Abdomen	2	5
Poitrine	2	6
Bras droit	2	4
Bras gauche	2	4
Tête	2	5

■ Premier stiletto

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée large	7	75 %	1D8+1	54 %	10
Ecu	8	38 %	1D4	89 %	8

Compétences : Esquive 37 %.

Armure : il est vêtu d'une tenue de cuir gris (2).

Magie de l'esprit (33 %) : Soins 1, Réparation 2.

Note : son écu est équipé d'une longue pointe lui permettant de l'utiliser comme un brise-lame pour attraper et briser l'arme de l'adversaire.

■ Second Stiletto

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée bâtarde	5	70 %	1D10+D4+1	48 %	12
Main gauche	6	38 %	2D4+2	50 %	10
Dague lancée	1/4/7	82 %	1D4+D2		

Compétences : Esquive 87 %.

Armure : pas d'armure (0).

Magie de l'esprit (57 %) : Disruption, Flèche de feu, Soins 6.

Note : il porte sur lui quatre dagues de lancer. Habituellement, il lance le sort Flèche de feu sur une dague, puis la lance.

■ Troisième Stiletto

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Maillet de guerre	6	65 %	1D10+D6+2%		
Dague	8	52 %	1D6+1D4+2	39 %	6

Note : le "maillet de guerre" utilisé n'est en fait qu'un très gros bâton avec de gros clous plantés dans son extrémité la plus épaisse.

Armure : il est vêtu de cuir rigide sous lequel il porte des vêtements épais (3).

Magie de l'esprit (58 %) : Disruption, Soins 3, Protection 3, Laminer 4.

■ Quatrième Stiletto

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Poing	7	76 %	1D3+1D4	52 %	6
Pieds	7	56 %	1D6+1D4	-	-

Compétences : Esquive 85 %.

Note : ce personnage connaît les arts martiaux à 52 %. Tout jet de coup de poing inférieur ou égal à 52 fait 2D3+1D4 de dégâts et tout jet de coup de pied inférieur ou égal à 52 fait 2D6+1D4 de dégâts.

Armure : il est vêtu de cuir sur la majeure partie de son corps (2). Ses bras sont protégés par de larges bandes de métal fixées sur du coton (7). Cela lui fait l'équivalent d'une armure lamellée + 1 point pour le coton.

Magie de l'esprit (57 %) : Confusion, Soins 3, Main de fer 2, Miroir 2.

■ Cinquième Stiletto

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Glaive	7	52 %	1D6+1D4+1	46 %	10
Ecu	8	11 %	2D4	43 %	8

Armure : il est vêtu d'une armure de cuir.

Magie de l'esprit (53 %) : Laminer 3, Soins 3, Protection 3.

■ Sixième Stiletto

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
M D Glaive	6	64 %	1D6+1D4+1	81 %	10
M G Fouet	3	91 %	1D4+1D2	-	6

Armure : il est vêtu de cuir rigide renforcé sur ces membres

et la tête (2). Sur son corps, il porte du cuir travaillé, l'équivalent de l'armure byzantine (5).

Magie de l'esprit (75 %) : Laminer 2, Laminer 5, Démoralisation, Soins 2, Protection 1.

Note : il est derrière ses amis et fouette ses adversaires ayant l'armure la plus légère. Il utilise le sort laminer sur son fouet pour en augmenter l'effet. Il peut tenter de désarmer les ennemis qui sont plus lourdement protégés. Lorsqu'il parvient à attraper un membre à un adversaire, ses amis Stilletos sont entraînés à l'éliminer rapidement.

La planque

Les aventuriers doivent maintenant être conscients que tout le monde veut leur peau, bien qu'il soit possible qu'ils ne sachent pas pourquoi. Depuis que les Stilletos savent où les aventuriers habitent (rappelez-vous de la petite note glissée sous la porte) il serait plus prudent de ne pas rester trop longtemps dans le secteur. Toutefois les aventuriers ont encore, sans aucun doute, de l'argent ou des biens dissimulés quelque part et qui pourraient sûrement s'avérer utiles.

Les aventuriers doivent alors faire des plans et échauffer des hypothèses pour découvrir ce qui s'est mal passé.

Les aventuriers ont besoin de se cacher. Leur meilleure chance réside dans un ami proche ou dans les "rues bleues". N'importe où ailleurs, ils seraient repérés comme des chiens dans un jeu de quilles.

Ils ne doivent pas rencontrer trop de problèmes pour trouver un abri, même si ce n'est qu'une masure en ruine. Une fois qu'ils se sont installés, ils peuvent alors envisager les possibilités qui se présentent à eux.

Les choix.

Tuer Hamar.

Les aventuriers doivent fuir les dangereux Stilletos. Tuer Hamar peut sembler une solution opportune.

D'autre part cela amènerait les Stilletos à rechercher les aventuriers d'une manière plus enthousiaste qu'ils ne le font actuellement. De plus il est presque impossible d'atteindre et de tuer Hamar dans sa demeure gardée.

Tuer Hamar est le pire choix. Si les aventuriers choisissent cette option ils doivent échouer. Hamar n'a pas survécu des années à Karo sans prendre des mesures pour éviter d'être une proie facile pour les gangs adverses ou ceux pour qui lui en veut.

Quitter la ville.

Les relations d'Hamar ne s'étendent pas très loin de Karo. Si les aventuriers parviennent à quitter Karo sans être aperçus, ils peuvent être sauvés.

Toutefois, la garnison de la ville, les gardes royaux et des espions surveillent les routes. Les aventuriers sont certains d'être reconnus s'ils partent, même sous un déguisement quelconque. Toute personne quittant la ville est fouillée sérieusement et les aventuriers ont peu de chances de pouvoir quitter la ville sans être accostés.

Le Maître de jeu doit faire sentir à ses joueurs qu'ils ont peu de chances de pouvoir partir sans être reconnus. Les aventuriers doivent voir l'avertissement et retourner à leur cache. S'ils ne le font pas, c'est qu'ils sont assez stupides pour subir la destinée que le Maître de jeu jugera bon de leur donner. Tout membre du groupe essayant de quitter la ville est reconnu, montré du doigt par un des subalternes de Tonasap et la

garde accourt immédiatement. Les aventuriers ne peuvent pas reconnaître ces délateurs car ils observaient les personnages (conformément aux ordres de Tongsap) qui mijotaient les plans de la tentative d'assassinat.

Faire le mort.

Se cacher en ville est le meilleur parti. Entre autres avantages, les aventuriers ont la meilleure chance de découvrir qui sont leurs ennemis et de pouvoir ainsi les éliminer.

Le Sorcier.

Un sorcier nommé Corsabrin essaye de trouver et d'éliminer les aventuriers, maintenant qu'ils ont échappé au danger initial.

La troisième nuit suivant leur fuite, pendant que les aventuriers dorment tranquillement dans leur repaire, les envoyés du sorcier tombent sur le bâtiment.

Si les aventuriers sont dans une auberge, les premiers signes qui peuvent les avertir sont les sanglots et les cris étouffés provenant du rez-de-chaussée, de l'endroit où les serveurs et l'aubergiste dorment. Chaque personnage doit réussir un jet, en Ecouter pour se réveiller, sans savoir toutefois ce qui l'a réveillé. Après avoir été réveillé, une minute ou deux d'attention lui permettra d'avoir conscience de bruits sourds provenant d'en bas.

Si personne ne réussit à entendre, ou si ils sont seuls dans la maison, ils sont alors surpris dans leur chambre lors de l'attaque des monstres.

Les aventuriers peuvent penser que le boucan d'en bas est causé par des Stilletos à leur recherche. Ils ne doivent se douter de rien d'autre avant de se précipiter en bas pour affronter leurs ennemis, ou de grimper par l'extérieur de la fenêtre et d'être alors suivis par les envoyés du sorcier

Dans tous les cas, les aventuriers seront obligés de combattre les horreurs du sorcier : des goules. Les goules ne crieront pas, leur hurlement spectral jusqu'à ce que les aventuriers soient repérés, elles commenceront alors à pousser un formidable hurlement. Le nombre de goules présentes doit être sensiblement égal au nombre de personnages. Au moment où les aventuriers descendent l'escalier, tous les autres habitants de l'auberge ont été massacrés et les goules sont en train de peaufiner la boucherie.

Il est conseillé de régler le combat au rez-de-chaussée de l'auberge, dans les différentes pièces et chambres de l'auberge. L'âtre de la cuisine peut être utilisé pour produire de superbes effets, peut être en poussant un ennemi dans les braises fumantes du foyer.

Le combat doit être mené rapidement et en rythme. S'il semble stagner, faites entrer discrètement une goule par une fenêtre située derrière les aventuriers. Si les aventuriers se taillent une brèche, les goules les poursuivront dehors. Les goules doivent provoquer le combat avant que les aventuriers n'aient la chance de revêtir complètement leur armure, mais ils doivent toutefois avoir le temps de saisir leurs armes.

Le principal défaut des goules est leur stupidité. Les goules ne craignent pas le combat et lutteront jusqu'à la mort. Il est possible de consulter le livre : les créatures de Runequest pour obtenir les pouvoirs complets des goules.

Nul habitant du voisinage de l'auberge, en entendant les cris, les hurlements et les bruits de combat ne lèvera le petit doigt pour venir au secours des aventuriers. Ils resteront cloîtrés chez eux, espérant que les monstres finissent rapidement leur travail et repartent.

■ **Goule type**

FOR	14	Mouvement : 3
CON	10	Points de vie : 12
TAI	13	Points de fatigue : 24-7=17
INT	10	Points de magie : 17
DEX	10	

Localisation	Armure	Points
Jambe droite	2	4
Jambe gauche	2	4
Abdomen	2	4
Poitrine	2	5
Bras droit	2	3
Bras gauche	2	3
Tête	2	4

■ Première goule

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hurllement	3	Auto	Démoralise	-	-
Hache de bataille	7	47 %	1D8+1D4+2	45 %	8
Morsure	10	50 %	1D6+1D4 *	-	

* plus poison virulence 10

Compétences % : Esquive 35 %, Chercher 72 %.

Armure : elle porte, sur sa peau putride, une armure puante de cuir sale (2).

Note : chaque round, cette goule attaque à RA 3 en hurlant, puis à RA 7 elle utilise sa hache rouillée et finalement à RA 10 elle fait une morsure empoisonnée.

■ Seconde goule

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hurllement	4	Auto	Démoralise	-	-
Bêche	8	59 %	1D6+1D4+2	45 %	5
Morsure	10	69 %	1D6+1D4 *	-	-

* plus poison virulence 8

Compétences % : Esquive 56 %, Chercher 76 %.

Armure : elle porte elle aussi une armure de cuir horriblement puante (2).

Note : chaque round, cette goule attaque à RA 4 en hurlant, puis à RA 8 elle utilise sa bêche et finalement à RA 10 elle fait une morsure empoisonnée.

■ Troisième goule

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hurllement	3	Auto	Démoralise	-	-
Griffes	7	50 %	2D6	-	-
Morsure	7	46 %	2D6 *	-	-

* plus poison virulence 15

Compétences % : Esquive 58 %, Chercher 75 %.

Armure : pas d'armure (○).

Note : elle compte sur ses armes naturelles. A chaque round, elle hurle à RA 3 puis à RA 7 elle attaque trois fois simultanément avec ses deux griffes et sa morsure.

■ Quatrième goule

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hurllement	3	Auto	Démoralise	-	-
Faux	6	89 %	2D6+1D4	43 %	6
Morsure	9	55 %	1D6+1D4 *	-	-

* plus poison virulence 11

Compétences % : Esquive 43 %, Chercher 55 %.

Armure : elle porte, sur ses membres répugnants d'épaisses bandes renforcées de tissu (1).

Note : chaque round, cette goule attaque à RA 3 en hurlant,

puis à RA 6 elle utilise sa faux cabossée et finalement à RA 9 elle fait une morsure empoisonnée.

Cinquième goule

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hurlerment	2	Auto	Démoralise	-	-
Maillet de travail	7	65 %	2D6+2	65 %	8
Morsure	10	34 %	1D6 *	-	-

* plus poison virulence 15

Compétences % : Chercher 70 %.

Armure : elle porte, une armure byzantine moche et rouillée rembourrée de coton (5).

Note : chaque round, cette goule attaque à RA 2 en hurlant, puis à RA 7 elle utilise son maillet de travail (un marteau de forgeron) puis mord à RA 9.

Sixième goule

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Hurlerment	3	Auto	Démoralise	-	-
Bêche	6	80 %	1D6+1D4+2	56 %	8
Morsure	9	82 %	1D6+1D4 *	-	

* plus poison virulence 12

Compétences % : Esquive 60 %, Chercher 67 %.

Armure : elle porte, en guise d'armure des vêtements huileux (1).

Note : chaque round, cette goule attaque à RA 3 en hurlant, puis à RA 6 elle utilise sa bêche puis, à RA 10, elle mord. Suites.

Les Chiens de l'Enfer

Si les aventuriers survivent à cette attaque, Corsabrin recommencera trois jours plus tard. Cette attaque n'est pas la répétition de la première. Alors que les aventuriers se reposent, montant peut être la garde, leur repaire s'enflamme. Si les personnages restent à l'intérieur ils brûleront avec la maison. S'ils fuient, ils seront confrontés au souffle de feu des chiens de l'enfer qui encerclent la demeure. Quelle que soit la direction dans laquelle ils fuient, ils feront face à un tiers de la meute. Après trois ronds de combat, le reste de la meute bondira dans la mêlée.

Le repaire brûle suffisamment lentement pour que le plus lourdard des aventuriers ait largement le temps de revêtir son armure et même de prendre un peu d'argent sur lui avant de sortir. Si les aventuriers tentent de descendre les chiens à partir des fenêtres, ces derniers se protègent en s'éloignant du cercle de lumière créé par les flammes. Ils évitent de souffler du feu et il est impossible de tirer sur eux dans le noir. Ils n'ont pas de POU, donc ils ne brillent pas lors d'une "Seconde vue". Il doit y avoir plus de chiens de l'enfer qu'il n'y a d'aventuriers, mais cet avantage est légèrement contre balancé par le fait que les personnages débutent en affrontant juste un tiers de la meute. Comme les chiens souffleront du feu avant de s'élaner dans la lumière, les ténèbres ne pourront pas gêner les personnages durant leur combat.

Les chiens sont des bâtards repoussants, d'apparence identique et tous horribles. De près, il est impossible de les confondre avec des chiens normaux. Ils émettent une odeur repoussante (un peu comme les putois). Ils ont une fourrure raide et de gros yeux ronds aussi globuleux que ceux d'un crapaud.

■ Chien de l'enfer Type

FOR	19	Mouvement : 12
CON	19	Points de vie : 21
TAI	22	Points de fatigue : 38
INT	9	Points de magie : 30
DEX	17	
Armes	RA	Attaque Dégâts
Morsure	5	60 % 1D10+2D6
Souffle de feu	2	90 % 1D6+ dégâts du feu

Localisation	Armure	Points
Patte arrière droite	4	6
Patte arrière gauche	4	6
Arrière train	4	9
Poitrail	4	9
Patte avant droite	4	6
Patte avant gauche	4	6
Tête	4	7

Note : à chaque round ils peuvent mordre, ou cracher du feu.

Flammes : un personnage touché par une flamme crachée par un chien de l'enfer, bénéficie de la protection de son armure durant le premier round. Dès le second round consécutif, on considère que l'endroit baigne dans les flammes, que l'armure chauffe et ne protège donc plus contre les dégâts des flammes. Bien que les chiens doivent toucher deux fois de suite ce même endroit pour pénétrer l'armure, ces démons visent l'endroit en question au second round et dans les rounds suivants, ceci fait passer le RA à 10 et réduit les chances de toucher à 45%, mais assure que la victime subi 1D6 de dommages sans protection de l'armure.

Suivant le choix du chien, il peut augmenter les dommages infligés par ses flammes en dépensant ses points de magie. Pour chaque point de magie dépensé, il augmente la puissance des dégâts qu'il commet de 1 point. La dépense de point ne prend pas de temps et n'est pas considérée comme un sort, c'est un pouvoir inhérent à la créature. Il est conseillé de le faire au second round lorsqu'il souffle des flammes sur un personnage.

Dévorer les âmes : le chien de l'enfer possède un dernier pouvoir sinistre. S'il réussit à tuer quelqu'un, il arrête de combattre durant un round et dévore l'âme de sa victime en claquant ses mâchoires dans l'air. On peut entendre alors un hurlement lointain désespéré, comme provenant d'une âme

damnée. Tous les points de magie que possédait la victime lors de son décès sont immédiatement ajoutés au total de points de magie du chien.

Seul le chien qui a donné le coup mortel peut dévorer l'âme, si plus d'un chien touche simultanément la victime, déterminez aléatoirement lequel peut avoir l'âme.

Quiconque est tué par un chien de l'enfer ne peut être ressuscité par un moyen quelconque tant que le chien qui a dévoré son âme n'est pas mort.

En visite chez Hamar.

Visiblement les aventuriers ne pourront pas continuer à vivre ainsi longtemps, étant attaqués à intervalles irréguliers par des horreurs issues d'autres mondes et envoyées par un adversaire inconnu. Il est temps de faire front. Si les aventuriers s'entêtent obstinément à vouloir rester cachés, le Maître de jeu doit continuer à leur envoyer des monstres jusqu'à ce qu'ils se décident à agir.

Donnez à vos aventuriers une chance de débattre du sujet et de décider de leur prochaine étape. Les aventuriers font face, visiblement, à quelqu'un possédant des pouvoirs supra-naturels. Cet ennemi inconnu ne peut pas être Hamar car il lui serait plus facile et moins coûteux de leur envoyer des assassins ordinaires. Si les aventuriers s'assoient et y réfléchissent, ils peuvent aussi s'apercevoir qu'Hamar n'a aucun intérêt à perdre inutilement des Stilletos dans une attaque frontale menée contre les aventuriers comme ce fut le cas juste après l'assassinat raté. (Pourquoi ne pas avoir dit tout simplement aux gardes de la ville où était l'immeuble et les avoir laissé encercler l'immeuble ?)

Les aventuriers doivent parvenir à la conclusion qu'en fait, Tongsap n'agissait pas sous les ordres d'Hamar et qu'Hamar est autant ennemi avec cette personne supra-naturelle qu'eux-mêmes peuvent l'être. Les aventuriers contacteront peut-être Hamar et auront ainsi une partie de la vérité.

Le Maître de jeu doit encourager les aventuriers à rencontrer Hamar. Visiblement les personnages sont dans le noir total et Hamar peut, peut-être les éclairer. Puisque au moins un des Stilletos de Hamar (Tongsap) a travaillé pour l'ennemi, il vaut mieux parler à Hamar en personne que passer par des intermédiaires. Avant tout, les aventuriers doivent aller à la demeure d'Hamar et demander à être reçus.



La demeure d'Hamar.

Dès leur arrivée près de l'enceinte de la maison d'Hamar, les aventuriers d'Hamar sont stoppés par des Stilletos lourdement armés ! Ils ne peuvent pas entrer, à moins de mentionner la récente tentative d'assassinat, Tongsap, "Faucheur" ou quelque chose de semblable. S'ils le font, un nombre incroyable de Stilletos sort de la maison, les encerclent, puis les escorte à l'intérieur. Si les personnages essayent de combattre, ils sont tués ou débordés et amenés à l'intérieur. S'ils essaient de fuir, ils sont poursuivis par des Stilletos à cheval.

Il est évident qu'Hamar ne va pas directement venir voir les aventuriers. De même, les Stilletos ne vont pas les tuer une fois à l'intérieur. Ils sont enfermés dans une pièce. On ne les désarme pas (exceptés ceux qui ont combattu à l'entrée). Hamar se tient derrière un écran (qui le protège des projectiles et des sorts) et deux gardes par personnage restent dans la pièce.

Hamar débute la conversation en posant des questions rapides à chaque membre du groupe, l'un après l'autre en commençant par celui qui semble le plus stupide. Si un personnage répond à la place d'un autre ou parle sans qu'on lui ait adressé la parole, il devient furieux et les menace de mort ou pire encore. Il ne répond à aucune des questions posées par les aventuriers.

"Où, quand et combien de fois Tongsap vous a-t-il contacté ?" (le premier contact était à l'auberge de la "Dame louche" et la seconde à l'endroit pré-arrangé par les aventuriers. Il n'a rencontré ces derniers que 2 fois.)

"Qui était avec lui la première fois ? Étaient-ce les deux compagnons trouvés morts le lendemain ?" (la réponse est oui. Hamar est presque certain que les deux Stilletos trouvés morts le lendemain étaient ceux qui étaient allés avec Tongsap, si les aventuriers répondent autre chose que oui, il les accuse de mensonge et les menace à nouveau).

"Qui vint avec Tongsap la seconde fois ?" (la réponse est "Faucheur" et quatre Stilletos. Un des quatre Stilletos est dans la pièce en tant que garde et tout personnage réussissant un jet d'INTx3 le réalise. S'il montre le coupable, les choses commencent à bouger. Hamar gueule "Emparez-vous de lui !" Le Stiletto le plus proche, essaye de se frayer un passage vers la porte la plus proche donnant vers l'extérieur. Après une courte hésitation les autres Stilletos présents dans la pièce se ruent sur lui et le capturent vivant, bien que blessé. Le Stiletto capturé est emmené hors de la pièce pour être interrogé, torturé et éventuellement tué comme un traître qu'il est. Si les aventuriers le désirent, ils peuvent essayer de sortir durant la bagarre, mais ils doivent garder à l'esprit qu'il leur faut traverser la cour intérieure avant d'être dehors.)

"Décrivez les quatre Stilletos qui accompagnaient Tongsap. Je saurai si vous mentez" (si les aventuriers ne désignent pas le traître lors de la précédente question, ils ont une autre chance, avec le même résultat qui s'ensuit. S'il l'ont déjà désigné, Hamar posera quand même la question afin de purger ses rangs des trois autres.)

"Pourquoi n'avez-vous pas tué Nakajian ? Pourquoi avoir seulement tiré sur son cheval ?" (cela est sûrement aussi mystérieux pour les aventuriers que ça l'est pour Hamar.)

"Qui est Corsabrin ?" ("Qui" demandent les aventuriers. Hamar les menace et enrage lorsque les aventuriers "refusent" de dire où se trouve Corsabrin. Eventuellement, il s'aperçoit que les aventuriers ne savent pas qui est Corsabrin et laisse tomber.

(Ce qu'Hamar sait.)

Hamar ne sait pas exactement ce qui se passe, bien qu'il sente venir un coup fourré. Tongsap était un de ses Stilletos et a travaillé pour lui pendant 5 ans. Hamar a commencé à voir que quelque chose clochait lorsque les deux Stilletos furent trouvés morts. (Ceux qui accompagnaient Tongsap lors de sa première rencontre avec les aventuriers.)

Hamar sait que Tongsap est un traître, mais il ne sait pas pourquoi. Il sait que Tongsap n'était pas seul à trahir. Lorsque les aventuriers décrivent les hommes qui étaient venus avec Tongsap à la seconde rencontre, il reconnaît les sbires comme étant quatre de ses Stilletos. Il reconnaît la description que lui font les aventuriers du "Faucheur" comme étant celle de Corsabrin, un nouveau sorcier qui s'est récemment installé à Karo et qui n'a rien fait, pour le moment, qu'étudier de près la situation.

Le jour de la tentative d'assassinat, Tongsap prit un groupe entier de Stilletos et tenta de tuer les aventuriers. Les Stilletos qui l'accompagnaient pensaient obéir aux ordres d'Hamar. Si Tongsap n'a pas été tué dans l'embuscade, il est parti se cacher et n'a pas été revu depuis par Hamar. Hamar n'est pas sûr de la raison pour laquelle Tongsap cherchait à tuer les aventuriers, mais il pense que Tongsap et Corsabrin ont imaginé un plan afin de faire retomber la responsabilité de la tentative d'assassinat sur les Stilletos, après avoir tué les aventuriers. C'était probablement la magie de Corsabrin qui a sauvé le Prince des carreaux d'arbalète des aventuriers.

Hamar n'est pas sûr de ce qui a foiré lors de la tentative d'assassinat, il ne sait d'ailleurs pas pourquoi Corsabrin veut l'avoir. Il croit que Corsabrin est de mêche avec Tongsap pour faire de lui le bouc émissaire de la tentative d'assassinat du prince Nakajian. Corsabrin essaye probablement encore de faire porter le chapeau à Hamar et les aventuriers sont visiblement une des clefs du plan de Corsabrin.

La chose la plus sûre à faire pour Hamar, semble être de devoir éliminer les aventuriers.

La menace d'Hamar.

Lorsqu'Hamar en a fini avec ses questions, il dit à ses Stilletos "Tuez-les". Aussitôt, les Stilletos s'avancent, les épées tirées de leurs fourreaux. Ça semble aller mal pour les personnages. Si les aventuriers tirent leurs propres armes et combattent, résolvez la bataille. Les aventuriers se feront probablement tuer. Mais si les personnages tuent ou handicapent les Stilletos présents et parviennent à fuir la demeure, ils peuvent s'en tirer. Il ne peuvent pas avoir Hamar, qui quitte l'endroit par une porte cachée au moment où le combat tourne court pour ses hommes.

Si les aventuriers protestent, Hamar dit : "Attendez. Ne les tuez pas encore." Puis il s'adresse aux aventuriers. "Vous avez cinq minutes pour m'expliquer pourquoi je ne devrais pas vous tuer." Pour ajouter de l'intensité, le Maître de jeu devrait prendre une montre et chronométrer le temps restant aux aventuriers. Si un personnage tente d'utiliser Eloquence ou Baratin sur Hamar, il lui coupe la parole et dit : "N'essaye pas de m'emboîter. Et ne perd pas de temps. Parle franchement." En gros, les joueurs doivent vous convaincre, vous le Maître de jeu, de ne pas les tuer. Laissez les suer un peu.

S'ils mentionnent le fait qu'ils ont été attaqués par des goules et des chiens de l'enfer et que leur vie est menacée par Corsabrin, Hamar dit : "Vous êtes tous de nouveau vivants. Racontez-moi votre histoire. Il écoute ensuite l'histoire que lui racontent les personnages. Hamar s'aperçoit alors que Corsabrin lui-même veut tuer les aventuriers. Cette seule raison fait

qu'il semble plus sage à Hamar de les laisser en vie. (Après tout Corsabrin peut continuer à perdre du temps à vouloir s'occuper des aventuriers pendant que lui, Hamar, fait de son côté ses propres plans).

Hamar dit ensuite aux personnages ce qu'il sait. (Cette information est donnée ci-dessus). Les aventuriers doivent parler avec Hamar afin d'élaborer des plans.

Ce qui c'est réellement passé.

Les aventuriers sont les pions d'un autre plan. Corsabrin, le sorcier est un nouvel arrivant plus que fou. Il a tout simplement décidé de remplacer Hamar en tant que roi des bas-fonds.

Au bout de tout cela, il a arrangé le faux assassinat, les aventuriers en étant les victimes. Il a uni ses forces à celles de Tongsap un Stiletto ambitieux qu'Hamar tient en haute estime. La personne adéquate a été soudoyée pour permettre à Corsabrin d'enchanter le cheval du prince Nakajian de telle sorte qu'il attire tous les projectiles passant près de lui. Ainsi, les carreaux des aventuriers ont touché le cheval et le Prince fut sauvé d'une blessure grave. Corsabrin ne veut pas tuer Nakajian, parce que sa mort entraînerait des troubles trop importants, voire même une guerre civile et la subtilité du crime de Corsabrin ne serait pas profitable.

D'autre part, il avait soudoyé quelques membres de la garnison et de la garde royale pour s'assurer la mort de n'importe quel assassin potentiel capturé. Ceci avait été fait de telle manière que les hommes du prince ne captureraient pas d'aventuriers et pourraient disposer des biens de ces derniers. Si un personnage est capturé vivant, un de ces hommes l'empoisonnera en prison ou le tuera, "alors qu'il tentait de s'évader".

Juste après l'échec de la tentative d'assassinat, Tongsap et les Stilletos dupés étaient supposés tuer les aventuriers pour devenir les héros du jour. Il est probable que leur rapide vengeance en faveur du Prince aurait été récompensée par une légitimation des Stilletos.

Quelques jours plus tard, Tongsap aurait "révélé" qu'en fait, l'assassinat avait été planifié par Hamar pour rendre les Stillettos légitimes. Il n'aurait pas été trop difficile de le prétendre, les nombreux témoins ayant aperçu Tongsap et les aventuriers en pleine négociation. Tongsap aurait admis avoir participé au crime en agissant sous les ordres d'Hamar s'en remettant à la grâce Princièrè. (Si toutefois le Prince décidait d'exécuter Tongsap, Corsabrin tenterait de le faire sortir de prison par magie). Durant tout ce temps Corsabrin serait resté caché et ne se serait pas fait remarquer.

La révélation de la "trahison" d'Hamar aurait sans doute mené à une "purge", de lui-même et de tous les Stilletto. Dans la crise qui se serait déclenchée alors dans les bas-fonds, Corsabrin prévoyait de s'emparer du pouvoir resté vacant.

Corsabrin sait que d'autres opportunistes auraient tenté de prendre la place d'Hamar. C'est pour cette raison qu'il accorde à Hamar un bref moment de gloire. Corsabrin pense que les adversaires d'Hamar ne se seraient pas dévoilés durant sa période de triomphe et qu'ils auraient été pris de court à la chute d'Hamar.

Corsabrin est fou. Son plan, bien que diabolique, est grandiose et complexe. Trop de choses peuvent mal se passer pour que le plan fonctionne correctement. C'est ce qui est arrivé. Il n'est pas parvenu à tuer tous les aventuriers et Tongsap est probablement mort. Personne ne sait qui a tenté de tuer Nakajian et personne ne semble vouloir le savoir.

Corsabrin a tracé les lignes d'un nouveau plan, encore incommode. Il prévoit de tuer les aventuriers et de ramener leurs

corps au Prince. Il trahira ensuite ses "associés", (tous ne font affaire qu'avec Tongsap et ne connaissent pas le rôle de Corsabrin dans ce plan), il les livrera au Prince, et eux identifieront les corps comme ceux d'hommes de main loués par Tongsap pour tuer le Prince. Ce dernier sera probablement furieux de la tentative d'Hamar pour l'assassiner et Corsabrin pourra reprendre alors le fil de son plan initial. Pour effacer le fait que les rivaux d'Hamar ne seront pas pris par surprise, Corsabrin bénéficiera du soutien et de la gratitude du Prince pour éliminer les assassins potentiels.

Corsabrin a besoin de tuer tous les aventuriers pour assurer sa sécurité et pour que personne ne connaisse la participation du "Faucheur" à la tentative. Corsabrin n'est pas connu, mais le Prince Nakajian, tout comme Hamar, le reconnaîtrait si les aventuriers pouvaient donner une description du "Faucheur". Corsabrin ne dispose presque plus d'argent. Il ne peut donc pas louer les services d'assassins entraînés. Mais il peut faire appel à la magie, et c'est ce qu'il a fait, pour découvrir la planque des aventuriers avec son sort de "Projection de la vue" puis il peut ensuite invoquer des chiens de l'enfer et un groupe de goules pour les tuer. L'histoire des monstres magiques a, bien évidemment, fait le tour de la ville, bien que personne n'ait encore fait le rapprochement avec la tentative avortée d'assassinat sur le Prince Nakajian.

Les choses vont assez mal pour Corsabrin. Hamar sait qu'il se cache derrière le complot fomenté contre lui, et il peut penser que Corsabrin envoie les monstres contre les aventuriers dans le but de les tuer. Le plan de Corsabrin est en train de tomber de toutes pièces et il le réalise, bien qu'il soit trop égocentrique pour admettre être seul responsable du danger mortel qui le menace.

Le dernier acte.

Il doit être évident pour les aventuriers que Corsabrin doit être éliminé. Sa mort soulagerait Hamar d'un ennemi sérieux, pour ne pas dire fou. De plus, une fois Corsabrin mort, Hamar n'aurait pas de bonne raison de tuer les aventuriers. Et c'est là une garantie de sécurité dans la ville de Karo.

Hamar va garder les aventuriers chez lui, dans sa maison, durant quelques temps. Ainsi, ils ne sont pas inquiétés par les horreurs de Corsabrin et, au besoin, il les a toujours à portée de main. Si cela fait leur bonheur, il leur permet de conserver leurs armes. Avec ou sans armes, il est à l'abri des coups de folie des personnages.

Quelques jours plus tard, Hamar appelle les aventuriers pour une autre conférence. Son réseau d'espions n'a pas pu savoir où était Corsabrin, pas plus d'ailleurs que les quatre traîtres interrogés sous la torture n'ont pu révéler où habite Corsabrin. Si Tongsap a échappé à la mort dans l'embuscade contre les aventuriers, les espions d'Hamar l'ont trouvé et l'ont tué. Ils présentent sa tête lors de cette entrevue.

Hamar parle : "le sorcier est capable de se cacher sans difficulté. Puisqu'il ne vous a pas attaqué ici, dans ma demeure, je le suspecte de vouloir vos corps et non pas seulement votre mort. S'il vous avait tués ici, il n'aurait pas pu mettre ses griffes sur vos corps. Je pourrais, bien entendu, vous tuer puis vous faire incinérer. Cela l'embêterait, j'y ai sérieusement songé." Les aventuriers peuvent blanchir en entendant ces mots.

"Mais je ne vais pas vous tuer. Cela laisserait de toute manière Corsabrin à l'extérieur, en train de comploter contre moi. Il est temps pour moi de le frapper."

"Je pense qu'il va certainement vous attaquer une fois de plus lorsque vous quitterez la maison. J'ai dispersé des Stilletos

dans toute la ville pour voir d'où ses créatures viendraient. Lorsqu'ils l'auront trouvé, tous les Stilletos entrерont dans son trou puant et lui tordront le cou !"

Les aventuriers peuvent ne pas être très heureux de servir d'ap-pât, mais Hamar ne s'en soucie guère." Si les personnages protestent ou demandent la protection des Stilletos, Hamar ré- plique "Vous avez battus ces monstres sans mon aide par deux fois déjà. Recommencez ! J'ai déjà choisi l'endroit parfait pour votre cachette : dans les "rues bleues". Il va vous trouver immédiatement et envoyer ses monstres ce soir ou demain. Au moins, cette fois, vous serez prêts."

Bien entendu, les aventuriers n'ont pas le choix. Hamar les expédie rapidement au dehors. Il n'envoie pas de Stilletos pour les accompagner, ainsi, Corsabrin ne saura pas si les aventuriers ont passé un accord avec Hamar. Il ne veut pas non plus perdre inutilement des hommes avec "ses appâts", il aura besoin de tous ses hommes lors de l'attaque du repaire de Corsabrin.

Dans tous les cas, Corsabrin est maintenant certain que ses plans se passent bien. Les aventuriers sont encore en vie, il peut donc avoir leurs corps, et il semble évident pour tout le monde qu'ils sont les pantins d'Hamar, ils ont en effet passé quelques jours chez lui.

Toutefois Corsabrin a sous-estimé une fois de plus Hamar. Alors que les aventuriers quittent la maison, ils sont suivis. Cor- sabrin a monté une embuscade dans les "rues bleues", où il se cache. Lorsque les aventuriers se sont éloignés de trois ou quatre rues de la maison, lui et ses hommes attaquent.

La dernière embuscade.

Les aventuriers ne doivent pas suspecter cette attaque. Le Maî- tre de jeu ne doit même pas demander l'ordre de marche. Les joueurs doivent penser que la prochaine confrontation aura lieu, comme Hamar l'a prévue, cette nuit, lorsque Corsabrin enverra ses monstres sur eux.

Le Maître de jeu devra donc placer aléatoirement ses joueurs sur le plateau. Des boites pourront servir à représenter les tau- dis des "rues bleues". Aucun des natifs des "rues bleues" ne participera au combat d'un côté ou de l'autre. Ils se contente- ront de fuir au premier signe de bataille, entraînant avec eux les enfants, les biens si nécessaire ou ceux qui sont trop ivres pour bouger.

Les aventuriers sont attaqués par un gang entier de voleurs ar- més suivis par le "Voleurs" masqué, qu'ils savent, à présent, être Corsabrin. Corsabrin a, au préalable, lancé le sort "Renforcer les dégâts 6" (durée 10) sur les armes de ses voleurs. Il n'a pas lancé ce sort sur l'arme du sixième, car elle est déjà enchantée. Si un aventurier semble combattre particulièrement bien, il es- sayera de le diminuer. Il lancera d'autres sorts lorsque cela lui semblera raisonnable et nécessaire. Au début de l'embuscade, Corsabrin saute sur une pierre, une planche ou toute plate-forme adéquate puis lance dessus "Attraction des projectiles" d'inten- sité 8. Cela devrait le protéger de la plupart des flèches. Si son sort est usé ou s'il est obligé de quitter cet endroit, il commen- cera par relancer ce sort sur la nouvelle plate-forme.

Il utilise, pour lancer ses sorts, les points de magie de son familier et de l'esprit lié. Il n'utilise ses propres points que pour lancer un "Résistance aux dégâts 16" sur lui même s'il est directement menacé. Il est trop fou pour fuir le combat et, si tous ses voleurs sont tués ou mis en fuite, il commence à combattre à mains nues. C'est sa grande chance. Il continuera à parler sur "Le super moment !" lorsqu'il sera mis en pièces. Il peut y avoir plus de voleurs.

■ Corsabrin le sorcier

FOR	9	Mouvement : 3
CON	12	Points de vie : 11
TAI	10	Points de fatigue : 21
INT	16	Points de magie : 20+ esprit 15
POU	20	+familier 6=41
DEX	11+6=17	
APP	10	

Localisation	Armure	Points
Jambe droite	0	4
Jambe gauche	0	4
Abdomen	0	4
Poitrine	0	5
Bras droit	0	3
Bras gauche	0	3
Tête	0	4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Poing	9	44 %	1D3+6	-	-

Compétences : Connaissance des animaux 35 %, Forgeron 72 %, Connaissance des hommes 48 %, Connaissance de minéraux 23 %, Eloquence 65 %, Chercher 48 %, Connaissance du monde 33 %.

Armure : pas d'armure.

Sorcellerie : (libre INT - 16) Durée 82 %, Intensité 75 %, Por- tée 42 %, Multi Sort 51 %, Cérémonie 77 %, Enchantement 52 %, Invocation 19 % - (dans objet magique), Invoquer les chiens de l'enfer, Invoquer les goules (connus par le familier), Attraction des projectiles 66 %, Renforcer les dégâts 67 %, Développer la DEX 55 %, Projection de la vue 89 %, Entrave 65 %, (dans objet magique) Résistance aux dégâts 86 %, Dominer les chiens de l'enfer 92 %, Dominer les goules 72 %.

Objets magiques : Corsabrin porte un anneau contenant Résistance aux dégâts d'intensité 6. Il porte aussi une amulette contenant deux sorts rituels, Invoquer les chiens de l'enfer et Invoquer les goules. Un autre anneau un Esprit de pouvoir lié magiquement (POU 15)



Notes : Corsabrin garde en permanence sur lui un Développer la DEX 6 et un Renforcer les dégâts 6 (sur son poing). Il garde aussi un Résistance aux dégâts 12 à la fois sur lui et sur son familier. Ces sorts sont relancés toutes les semaines.

Familier : Le familier de Corsabrin est un corbeau avec une INT de 5 et un POU de 6. Actuellement il est avec d'autres corbeaux à l'extérieur de la ville, à l'abri des gosses malicieux. Il est aussi protégé par un sort de Résistance aux dégâts 12.

■ NOUVEAU SORT DE SORCELLERIE

Attraction des projectiles

Portée, passif, temporel
Si le lanceur dépasse les points de magie de sa cible, le sort fait que tout projectile lancé sur la cible ou sur qui-conque touche cette dernière, touchera la cible. Une per-sonne présente sur la ligne de tir peut être touchée par hasard. De même, un projectile qui manquerait normalement cette cible la touchera quand même. Les échecs absolus sont résolus normalement.
Tout point d'intensité supplémentaire augmente de 1 le nombre de projectiles attirés par le sort. Ainsi, si la cible est touchée par un sort d'Attraction des projectiles d'intensité 7, les 7 pro-jectiles suivants tirés contre cette cible ou toute personne en contact avec elle ne toucheraient que la cible. Le sort n'a pas d'effet sur les armes de mêlée.

Les "assistants" de Corsabrin

■ Voleur Type

FOR	11	Mouvement : 3
CON	15	Points de vie : 14
TAI	12	Points de fatigue : 26-24
INT	12	Points de magie : 11
POU	11	
DEX	10	
APP	10	

■ Premier Voleur

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée large	7	47 %	1D8+7	53 %	10
Main gauche	8	30 %	1D4+2	50 %	10

Compétences % : Esquive 40 %

Armure : pas d'armure.

Magie de l'esprit (53 %) : Soins 1, Laminer 2, Protection 3.

■ Second Voleur

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	7	35 %	1D10+D4+6	40 %	10
Ecu	8	22 %	2D4	38 %	8

Note : son écu est équipé d'une longue pointe lui permettant de l'utiliser comme un brise-lame pour attraper et briser l'arme de l'adversaire.

Armure : son armure est en cuir rigide, avec dessous, des rembourrages en laine (2).

Magie de l'esprit (57 %) : Confusion, Soins 2, Force 4 (ceci donne un bonus de 6 % aux attaques et parades et un bonus de dégâts de 2D6).

Nous tenons à remercier dans ce numéro Greg Stafford qui nous a gracieusement permis d'utiliser (et de s'inspirer) de ses cartes et suppléments de jeu parus aux Etats Unis.

■ Troisième Voleur

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée large	7	65 %	1D8+1D4+7	62 %	10

Armure : porte une armure de cuir ayant de jolies gravures.

Magie de l'esprit (30 %) : Soins 1, Disruption.

■ Quatrième Voleur

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée courte	7	54 %	1D6+7	34 %	10
Main gauche	8	35 %	1D4+2	45 %	10

Armure : de cuir, faite par le même artisan que celle du punk précédent.

Magie de l'esprit (50 %) : Soins 2, Démoralisation, Pro-tection 4.

■ Cinquième voleur

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
M D Glaive	6	66 %	1D6+1D4+7	35 %	10
M G Glaive	9	30 %	1D6+1D4+1	53 %	10

Compétences : Esquive 49 %.

Armure : il porte une veste et un casque de cuir.

Magie de l'esprit (56 %) : Soins 1, Laminer 2.

■ Sixième Voleur

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée large	8	50 %	1D8+1D6+5	42 %	10
Ecu	9	12 %	1D6+1D4	55 %	8

Armure : il porte un gilet et une cape de cuir et dessous un blouson de cuir. Ses bras et ses jambes sont protégées par des bandes de cuir stratégiquement placées. Un masque de cuir est attaché a un capuchon de cuir.

Magie de l'esprit (38 %) : Soins 1, Détection de l'argent.

Magie : l'épée large de ce gars à un sort de Renforcement des dégâts d'intensité 4. Le sort expire dans deux semaines.

Le Bilan.

Chaque personnage encore vivant à ce moment peut s'estimer heureux. Ils se sont frayés un chemin au travers des plans ma-chiavéliques d'un fou et en sont ressortis intacts. Hamar ne veut pas continuer à faire souffrir plus longtemps les aventu-riers et réciproquement. Les aventuriers voudront probablement oublier rapidement leur tentative d'assassinat. Si ils persistent à trop en parler, Hamar essayera toutefois de les tuer.

Les personnages peuvent piller le corps de Corsabrin. Ses ob-jets magiques mineurs valent de l'argent pour un autre sorcier. Les taupes de Corsabrin sont toujours en ville, elles savent peu de choses du plan de Corsabrin, pas suffisamment pour faire des problèmes, à moins que le Maître de jeu ne veuille les inclure dans un prochain scénario.

La gratitude d'Hamar peut aller jusqu'à enrôler un ou plusieurs personnages comme Stillettos. Si cela est approprié pour votre campagne, c'est à vous de décider.

Les aventuriers sauront être plus prudents à l'avenir lorsqu'on leur proposera d'assassiner quelqu'un. Ils doivent se rendre compte que même un sorcier médiocre comme Corsabrin peut causer beaucoup de problèmes lorsqu'il devient fou furieux. Ces deux leçons sont gratuites et fournies par l'école des "coups durs" de Karo. Des leçons comme celles-ci, on en ap-prend tous les jours.

Sandy Petersen.

BOOSTEZ LES BOOSTERGANGS !

Les **Booster gangs** occupent une place prépondérante dans la société de Cyberpunk. Maîtres de la rue, ils sont à la base de tous les trafics. Par leur rôle dans la jungle urbaine, ils seront régulièrement les alliés ou les adversaires acharnés des joueurs. Cet article va te permettre de créer tes propres gangs. Tu pourras utiliser ce système de manière aléatoire avec jets de dés ou t'en inspirer pour créer un gang spécifique répondant aux besoins de ton scénario.

1) LE NOM

Tout gang porte un nom, véritable emblème. La plupart de ceux présentés là dessous sont violents mais libre à toi, Chombatta, d'inventer ton propre nom. En plus, cette liste te donne le nom en français et en anglais, n'oublie pas "y faut qu'ça en jette" alors choisis la version qui claque le plus.

Lance 1D100 sur la colonne de droite puis 1D100 sur la colonne de gauche et associe les deux pour avoir le nom du gang.

01-05	Hyènes (Hyena)	Chromatique
06-10	Homicides (Homicides)	Cruel (cruel)
11-15	Gags (Joke)	Hurlant (Roaring)
16-20	Panthere (Panthere)	Sanglant (Bloody)
21-25	Serval (Wolverine)	Fou (crazy)
26-30	Crimes (Crimes)	D'enfer (Hell's)
31-35	Vipères (Vipers)	Immortel (immortal)
36-40	Requin (Requiem)	Sauvage (savage)
41-45	Anges (Angel)	Souriant (smiling)
46-50	Destin (destiny)	Fatal (lethal)
51-55	Furies (furies)	Rouge (red)
56-60	Danseurs (dancers)	Feu (fire)
61-65	Barracudas (barracudas)	Blanc (white)
66-70	Croisés (crusaders)	Lumière (light)
71-75	Cauchemards (nightmare)	Nuit (night)
76-80	Mort-vivant (undead)	Noir (black)
81-85	Vengeur (avenger)	Métal (metal)
86-90	Gants (gauntlet)	Glace (ice)
91-95	Cornes (horns)	Acier (steel)
96-100	Guerriers (warriors)	Guerre (war)

Exemple : tu fais 53 sur la colonne de droite, ce qui correspond à "Furies" puis tu fais 32 sur la colonne de gauche ce qui équivaut à "Immortel". Tu pourras donc appeler ton gang les Furies Immortelles ou les Immortals Furies.

2) CHOISIS LE SYMBOLE

Alors là, Chombatta ne crois pas qu'on va te refaire le coup du p'tit tableau. Grâce au nom du groupe

tu dois très facilement déterminer un symbole. N'oublie pas que ce symbole doit être simple pour être bombé sur les murs, facilement reconnaissable et que c'est la signature du groupe. Il doit impressionner les ennemis qui pénètrent sur ton territoire donc, il est hors de question de prendre deux saucisses de Strasbourg comme symbole des Immortals Furies.

3) ORIGINE DES RESSOURCES

Les gangs tirent leurs richesses de trois grands secteurs. Les renseignements, le marché noir et l'action.

Les Renseignements

Les renseignements sont achetés, vendus, négociés ou utilisés. Les renseignements se divisent dans les 3 branches suivantes :

- Les corporations
- Le gouvernement
- La zone

Exemple : en possession de photos "hard" du juge Fenson, les Immortals Furies peuvent lui revendre les photos, l'obliger à libérer leur chef de guerre ou le faire chanter.

Le Marché Noir

Le marché noir provient d'une fabrication artisanale du gang ou d'une fabrication professionnelle qui n'est pas du gang. On n'est pas trop regardant dans le milieu. Tout peut être trouvé à condition d'allonger les tunes. Il y a 3 secteurs :

- La cybernétique (légale et surtout illégale)
- L'armement (surtout illégal)
- Le matos (bagnole, drogue, femmes, etc...)

Action

Les capacités de combat son également très importantes pour "l'image de marque" du gang. Encore une fois, on distingue trois branches principales :

- La location d'hommes de main (assassin, net runners, etc...)
- Les opérations financières (casse, vol à main armée, extorsion de fonds, etc...)
- La puissance militaire particulièrement importante pour défendre ou agrandir son territoire.

Détermination de la valeur des ressources

Les ressources dépendent des 3 secteurs qui eux mêmes dépendent de leurs 3 branches. Lance 1D10-1 pour chaque branche. Le niveau d'un secteur cor-

respond à la somme de ses 3 branches. La valeur des ressources du gang est la somme des 3 secteurs. Chaque fois que le dé donne 10, relance et additionne les résultats obtenus au premier lancer. Coup de bol ! tu fais 10, tu relances ouah !! génial, tu refais 10, tu relances encore et tu fais 7, ton score est de $(10-1) + (10-1) + (7-1) = 24$.

Eh Chombatta ! Maintenant, on va calculer les ressources des Immortals Furys. Les scores sont les suivants : 3, 6, 0, 3, 8, 0, 24, 5, 7. Les résultats sont inscrits dans l'ordre du tirage.

Corporation : 3
Gouvernement : 6
Zone : 0
Renseignements : 9 (3+6+0)

Cybertnéétique : 3
Armement : 8
Matos : 0
Marché noir : 11 (3+8+0)

Hommes de Main : 24
Crimes : 5
Puissance militaire : 7
Action : 36 (24+5+7)

RESSOURCES : 56

Le chiffre total de ressource interviendra très fortement dans la réputation du gang ainsi que dans son nombre de membres.

4) Organisation des gangs

Bien que l'organisation d'un gang soit particulièrement importante pour sa réussite, nombreux sont ceux qui pourraient être les dignes héritiers de la cité des mendiants de Nadsokor. La vie sans pitié de Night-city ne laisse aucune place aux faibles et même les loups solitaires ont été bouffés depuis longtemps. Il en est de même pour les gangs. Un gang bordélique survivra difficilement sur quelques mètres carrés de trottoir alors qu'un gang organisé peut pratiquement traiter d'égal à égal avec les corporations.

Un gang efficace comme les grands syndicats du crime couvre les 3 secteurs : **renseignements, marché noir et action.**

Le diplomate chapeaute le secteur renseignements, le banquier, le secteur du marché noir et le chef de guerre celui de l'action. Ils rendent compte tous les trois au président à qui appartiendra toujours la décision finale. Un gang particulièrement bien organisé est présent sur toutes les faces du marché. Nombreux sont les gangs dont l'organisation moins efficace leur interdit une participation active dans tel ou tel secteur. Les gangs du bas de l'échelle ne sont souvent représentés que dans le secteur action et plus précisément dans la branche crime. Mais tous les schémas sont possibles dans cette jungle.

Suivons les Immortals Furys. Solide gang, il est gouverné par Blood Witch la présidente. Sous ses ordres agissent Sneaky Snake le diplomate, Goldfinger le banquier et Rick Savage le chef de guerre. Chacun



des 3 lieutenants dispose de troupes précises agissant dans un cadre relativement bien défini. L'efficacité de l'action entreprise par les Immortals Furys dépend de la coordination de ces trois secteurs.

Tout de suite, on découvre les deux points faibles des Immortals Furys la branche Zone du secteur Renseignements et la branche Matos du secteur Marché Noir. Déjà les joueurs peuvent abandonner tout espoir de recueillir des renseignements sur la Combat Zone ou acheter un véhicule chez les Immortals Furys.

Un des plus grands échecs du gang fut l'assaut d'un convoi transportant une cargaison d'Holo TV. La lamentable branche Matos (niveau 0) a fourni une série de bagnoles qui sont toutes tombées en rade pendant l'opération. Les gros nuls de la branche zone de Renseignements (niveau 0) n'ont pas découvert que les Quick Razors étaient aussi sur le coup. Immobilisés au milieu de la rue dans des caisses en panne, les guerriers se sont fait canarder par les Quick Razors et par les camionneurs. Ils n'ont sauvé leur peau que grâce à la qualité de leur flingue (niveau 8) et à leurs talents de combattants (niveau 5). Je t'en cause même pas Chombatta, de la gueulante qu'à poussée Rick Savage de retour au quartier général.

Inversement, étudions l'un de leurs plus beaux coups. La branche Renseignement gouvernement (niveau 6), réussit à apprendre que le juge Fenson est pris dans un chantage concernant des photos compromettantes de sa personne. Entrant discrètement en son contact, la branche gouvernement détermine ses besoins ; 3 hommes de main efficaces pouvant effectuer une descente dans le territoire des Black Hyenas abattre Creepy Joe et récupérer les photos. Echaudé après le coup des Holo TV, Rick Savage contacte les Chromatics et leur achète trois bagnoles de combat blindées. Le niveau de la branche homme de main (24) permet une opération toute en finesse. Reconnaisant, le juge Fenson indique les horaires des tours de garde de l'armurerie municipale permettant à la branche Crime (niveau 5) de faire un raid assez efficace, embarquant plusieurs caisses de Ronin Militech qui seront revendues avec un large bénéfice par la branche Armement (niveau 8) des Immortals Furys.

Ces deux exemples te montrent comment utiliser les différents niveaux de chaque branche du gang. A titre indicatif et comparatif, voilà quelques repères :

Niveau 0 : personne ne s'occupe de cette branche source automatique de problèmes.

Niveau 1 à 3 : branche plutôt pourrie, vaut mieux pas trop s'asseoir dessus mais peut réussir quelques coups.

Niveau 4 à 6 : bonne vieille branche solide, pas de génie mais du sûr.

Niveau 7 à 10 : branche vigoureuse et dynamique capable de coups superbes. Reconnue dans le milieu.

Niveau 11 à 17 : branche superbe, nombreux exploits. Connue dans la ville.

Niveau 18 à 26 : branche splendide, les exploits y sont réguliers. Connue dans toute la nation.

Niveau 27 à 35 : branche indestructible, plusieurs miracles à son actif. Reconnue internationalement.

Niveau 36 et plus : branche divine, toujours fleurie, les miracles sont chose ordinaire. On se déplace du monde entier pour acquérir ses services.

5) NOMBRE DE MEMBRES D'UN GANG

Le niveau des ressources d'un gang dépend du nombre de ses membres mais surtout de la qualité de ceux-ci. Ainsi, vous pouvez avoir un gang de 100 hommes aussi efficace qu'un gang de 1 000, comme vous pouvez avoir un grand gang efficace et un petit gang nul.

Formule : 1D10 X 1D10 X 1D10

Exemple : tu jettes 3D10 et tu obtiens 3, 9, et 7 les Immortals Furys seront 189 (3x9x7). Cette valeur est informative et très variable car la vie d'un membre est en général courte et mouvementée. Ce chiffre peut également progresser en absorbant de nouveaux territoires comme en engageant de nouveaux membres attirés par la réputation du gang et de ses leaders.

6) PERSONNALITÉS DANS CHAQUE BRANCHE

Plus le score d'une branche est élevée et plus il y a de chances pour que des membres particulièrement efficaces y bossent. Ces hommes appelés wonderboys sont à la base même de la réussite du gang et sont reconnus et honorés comme tels. Il n'est pas rare que ces membres fassent l'objet de contrats de la part de gangs ennemis, et ils sont donc particulièrement protégés. En cas d'incarcération de l'un de ces hommes, le gang mettra tout son poids pour obtenir sa libération. Tout le monde se rappelle l'assaut du palais de justice par plus de 400 Metal Vipers pour récupérer Sweet Johnny net runner d'exception.

Comment savoir combien de "Wonder Boys" comporte ton gang ?

Lance 1D10 sous le niveau de chaque branche (en cas de 10 tu relances et tu ajoutes le résultat, si tu tires à nouveau 10, tu continues et ainsi de suite).

Si le résultat du D10 est supérieur au niveau de ta branche, tu n'as pas de Wonder Boys dans cette branche.

Si le résultat du D10 est inférieur ou égal au niveau de la branche, tu lances 1D3 (D6/2) Wonder Boy pour cette branche. Pour tous les niveaux de branche supérieurs à 10 tu rajoutes 1 point par tranche de 10 points (exemple : un niveau de 24 donne +2 au résultat du D3).

Wonder boys chez les Immortals Furys.

Niveau	D10	Résultat du D3	Mod	Wonder Boy
Renseignement				
corporation 3	5	-	0	-
gouvernement 6	6	3	0	3
zone 0	6	-	0	-
Marché Noir				
cybernétique 3	9	-	0	-
armement 8	17	-	0	-
matos 0	6	-	0	-
Action				
hommes 24	7	2	+2	4
crime 5	7	-	0	-
puiss. militaire 7	5	2	0	2

Les Immortals Furys comptent 9 Wonder Boys dans leurs rangs, 3 dans la branche Renseignements gouvernement 4 dans la branche Action Hommes de main et 2 dans la branche Action puissance militaire.

7) LEADERS DE SECTEURS ET PRÉSIDENT

Au nombre de 4, ils sont toujours placés ainsi

Président
Diplomate Banquier Chef de Guerre

L'efficacité d'un secteur dépend presque totalement des qualités d'organisateur de son leader. Pour connaître les talents d'organisateur d'un leader, lance 1D6 modifié comme suit +1 par tranche de 10 points à partir de 15 dans le secteur concerné et -1 par point en dessous de 10. Un résultat négatif donne toujours 0.

Talent des leaders de Secteur des Immortals Furys

Titre	Nom	Niveau secteur	Mod	D6	Niveau Organisateur
Diplomate	Sneaky snake	9	-1	3	2
Banquier	Goldfinger	11	-	6	6
Chef de guerre	Rick savage	36	+3	6	9

Maintenant que l'on a vu les leaders passons au Big Boss. Ce sont les ressources totales du gang qui détermine les qualités d'organisateur du président. Lance 1D6 auquel tu rajoutes 1 point par tranche de 20 points de ressource à partir de 30 ou tu retires 1 par tranche de 2 en dessous de 20.

Exemple : Blood Witch Présidente des Immortals Furys

Ressources	Modif	D6	Niveau Organisateur
56	+2	1	3

Super exemple : comment une organisatrice aussi quelconque (niveau 3) peut elle être à la tête d'un gang comme les Immortals Furys ? On peut envisager diverses raisons. La plus évidente est que le gang tient surtout grâce aux qualités de chef de guerre de

Rick Savage dont la Blood Witch pourrait être la maîtresse, elle peut avoir un talent inhumain (ex-net runner etc...). Elle peut avoir aussi une main mise sur ses trois leaders à un tel point qu'il serait intéressant de fouiller leur cerveau pour voir s'il n'y aurait pas un peu de feraille en trop. Profite de ce genre de situation qui est une excellente source de scénario.

Le petit tableau ci-dessous va te permettre de situer à peu près les niveaux de tes leaders et de ton président.

- 0 : Nul, il a intérêt à avoir de sacrés amis dans le gang.
- 1-2 : Mauvais, il est sur la corde raide.
- 3-4 : Normal, pffh, rien à dire.
- 5-6 : Bon, un peu bête mais bosse bien.
- 7-8 : très bon, tout baigne.
- 9-10 : Excellent, paie le cher, il vaut le coup.
- 11-128 : Mets-le sous verre, y en a qu'un comme ça.
- 128 et + : Retire ton masque, tricheur ! on t'a reconnu !

La plupart des gangs sont solidement accrochés à leur territoire et le défendent énergiquement. Le niveau d'attache d'un gang à son territoire est celui du niveau de la branche puissance militaire.

La puissance du territoire dépend du nombre de personnes vivant sur ce dernier, les gangs essaieront régulièrement d'exploser leurs frontières pour accroître leurs revenus. Pour savoir sur combien de personnes règne un gang, multipliez le niveau de la branche puissance militaire par 1D6 puis multipliez ce total par 500 personnes.

Les Immortals Furys ont un niveau de 7 en puissance militaire, ils tirent un 3 sur le D6, 7 X 3 égale 21 X 500 = 10 500. Les Immortals Furys règnent sur un territoire de 10 500 âmes.

Voilà Chombatta, l'organisation du gang est terminée. Tous les scores donnés sont là pour te permettre de mieux sentir ton gang. Il n'y a pas de système de résolution pour savoir si l'action est réussie. C'est toi qui le détermineras en fonction des besoins de ton scénario.

8) CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES D'UN GANG

Chaque gang tient à son image et fait tout pour se faire connaître et reconnaître. De nombreux emblèmes, symboles et logos marquent les frontières des territoires. Les membres de chaque gang arborent avec fierté les traits distinctifs de leur clan.

Pour connaître le nombre de traits distinctifs qu'arborent les membres d'un gang, lance 1D6-1 puis tu lanceras 1D10 alternativement sur chacun des deux tableaux suivants.

Exemple : le D6-1 donne 4, tu lances un premier D10 sur le tableau 1 puis le D10 sur le tableau 2 puis à nouveau sur le tableau 1 et tu finis par un dernier lancer sur le tableau 2.

Tableau 1 des caractéristiques spécifiques.

- 1 : Vêtements spécifiques (blouson, pantalon, Tee-shirt).
- 2 : Coupe de cheveux (chauves, crêtes, teintés...).
- 3 : Tatouages (fluorescents, sur le visage, sur tout le corps...).
- 4 : Cicatrices rituelles.
- 5 : Cyber (aucune, dissimulée, chromée...).
- 6 : Véhicules (type, couleur, marque...).
- 7 : Armes (Batte de Base Ball, stylet, 44 Magnum...).
- 8 : Lunettes (miroir, ronde, sous-verre...).
- 9 : Couleurs (d'habits, sur le visage etc...).
- 10 : Couvre chef (chapeau, bérêt, casquette...).

Tableau 2 des caractéristiques spécifiques

- 1 : Références historiques (Table ronde, Romains, Enfer...).
- 2 : "Cagoules" (Masques de ninja, masque sans visage...).
- 3 : Gants (blanc, sans doigt...).
- 4 : Comportements (danses, chants de guerre...).
- 5 : "Race" (couleur de peau, sexe...).
- 6 : Amputation bénigne (lobe d'oreille, phalange, etc...).
- 7 : Bijoux (boucles d'oreilles, anneaux de nez, plumes...).
- 8 : Sites privilégiés (statues, bâtiments municipaux, parc publics...).
- 9 : Monopole d'un produit (clip porno, drogue spéciale...).
- 10 : Horaires d'action précis (crêpuscule, minuit...).

OK ? Alors on jette le D6-1 pour les Immortals Furys, tu obtiens un 6 ce qui fait 5 marques distinctives.

Le D10 sur le 1er tableau : 8 les Immortals Furys portent des lunettes miroir.

Le D10 sur le 2ème tableau : 5 il faut être blanc pour faire partie des Immortals Furys.

Le D10 sur le 1er tableau : 10 le gang porte un bérêt argenté très plat.

Le D10 sur le 2ème tableau : 7 tous les membres portent un diamant incrusté au milieu du front.

Le D10 sur le 1er tableau : 6 tous les véhicules du gang sont d'une propreté immaculée.

Maintenant, Chombatta, on peut dire que les Immortals Furys commencent vraiment à prendre forme.

Bien que tous les gangs arborent des signes distinctifs, chacun d'entre eux est plus ou moins attaché à ces signes. Pour connaître avec quelle ardeur ils suivent leur couleur lance 1D10 et reporte toi ci-dessous.

- 1 : ils s'en fichent
- 2-3 : y attachent peu d'importance, les mettent pour les grandes occasions.
- 4-5 : sont conscients que les couleurs sont le symbole du gang, les arborent régulièrement.
- 6-7 : dévoué à ses couleurs ils les défendent avec cœur.
- 8-9 : ultra fiers de leurs couleurs, les gangs dorment, roulent, vivent, mangent avec...

10 : fanatique de ses couleurs, le gang attaquera tout étranger osant porter l'un de ses signes distinctifs.

Les Immortals Furys tirent un 4, ils apprécient leur couleur et la majorité du gang les porte régulièrement.

Ceci est l'image générale du gang ; vous trouverez toujours des fanatiques ou des j'm'en foutistes quel que soit le niveau d'attache du gang à ses couleurs.

9) LE TERRITOIRE

Source de vie, le territoire est l'univers du gang. Il y règne sans partage et en tire profit. Balisant ses frontières avec ses couleurs, le gang marque le territoire de son empreinte.

Un autre point qui caractérise un gang est sa devise. Comme au Moyen-Age, où les devises ornaient les blasons dans Cyberpunk la devise accompagne les couleurs ou le logo. La devise doit être courte, nette et rappeler fortement l'esprit du gang.

Tu as une entière liberté pour créer et inventer tes devises. Dans le cas des Immortals Furys, tu peux très bien prendre comme devise "je danse avec la mort".

10) HIÉRARCHIE

Bien que symbole d'une société sombrant dans l'anarchie, les gangs sont souvent obligés de hiérarchiser leur organisation pour survivre.

Au minimum, un gang est composé d'un Président suivi de sa troupe, mais très nombreux sont les gangs possédant un diplomate, un banquier et un chef de guerre. Un certain nombre comporte même plusieurs grades intermédiaires. Les très grands gangs ont mis en place une structure hiérarchique immuable et compartimentée. Des gangs plus petits et plus rapides peuvent en tirer profit.

Les grades

Les membres associés

Ils peuvent avoir rendu un service, appartenir à un gang allié etc... Ce sont des extérieurs qui par leurs relations amicales avec le gang peuvent éventuellement demander son aide en contrepartie de toute forme de rémunération.

Les membres initiés.

Après avoir réussi l'initiation, le postulant est accepté comme membre au sein du gang, il a maintenant de nombreux devoirs et certains droits. Le gang sera sa vraie famille et généralement le membre se plie à un code très strict. Les gradés sont en général, le diplomate, le chef de guerre et le banquier. Mais dans les grands gangs ou dans ceux fortement hiérarchisés, on trouve régulièrement des grades intermédiaires dans chaque secteur comme le soldat (Action), le dealer (Marché Noir) ou l'agent (Renseignements). C'est en général les seuls niveaux composant un gang ; membres associés, membres initiés, lieutenant de secteur, chef de secteur et le président.

Pour connaître la hiérarchisation du gang, lance 1D10 sur le tableau ci-dessous.

- 1** : Bordel total (un président et la troupe !)
2-3 : un peu cahotique, président et 3 chefs de secteur.
4-5 : hiérarchisé, mais sans plus, un initié obéira à n'importe quel chef de secteur.
6-7 : hiérarchisé, respect et ordre sont ses deux marmelles. Apparition des grades intermédiaires.
8-9 : très hiérarchisé, style armée...
10 : ultra hiérarchisé et même souvent trop.

Retrouvons les Immortals Furys le D10 est un 7 donc les Immortals Furys sont efficacement hiérarchisés.

	Président	
Chef de guerre	Banquier	Diplomate
Capo	Dealer	Agent
Initié	Initié	Initié

Même un groupe particulièrement hiérarchisé dépend de la personnalité de ses leaders. Le président a toujours quatre jets pour ses traits caractéristiques, les trois chefs de secteur en ont trois chacun. Pour connaître les traits caractéristiques de chaque leader, lance 1D10 par trait sur le tableau ci-dessous.

1-4 : rien
5-6 : voir le tableau 1 des caractéristiques spécifiques.
7-8 : voir le tableau 2 des caractéristiques spécifiques.
9 : Mental (voir tableau ci-dessous)
10 : 20 dans une compétence (voir ci-dessous).

MENTAL

- 1** Cruel
2 Réfléchi
3 Hautain
4 Généreux
5 Violent
6 Teigneux
7 Paranoïaque
8 Impulsif
9 Droit
10 Fou (comme le Joker)

COMPETENCES BOOSTEES

Liste des compétences voir Cyberpunk p 34
 1D10 pour déterminer la classe

- 1** Solo
2 Nomade
3 Rocker Boy, etc...
 Relance 1D10 pour connaître la compétence spécifique dans les 10 compétences de la classe déterminée. Le niveau compétence + caractéristique sera toujours égal à 20 avant modification de la cybernétique. Les traits caractéristiques obtenus seront toujours poussés à l'extrême, le leader sera connu pour ceux-ci.

Exemple : *Honneur aux dames.* Commençons par Blood Witch présidente des Immortals Furys, elle a quatre traits spécifiques. Les quatre jets de D10 donnent 1-4-6-9, le 1 et le 4 ne donnent rien, le 6 la fait tirer sur le tableau des caractéristiques spécifiques, elle obtient 10. Ça tombe bien, les Immortals Furys sont connus pour leur bérêt argenté Blood Witch portera donc un béret en argent véritable. Le

dernier jet de 9 la fait tirer sur le tableau mental et elle obtient un 5, elle est violente. N'oubliez pas que c'est un trait marquant et donc que la violence de Blood Witch la fait craindre à travers tous les gangs.

Prenons maintenant Rick Savage comme exemple pour les chefs de secteur. Il a trois traits spécifiques donc lance 3D10 les résultats sont 4, 4 et 10, les deux 4 n'apportent rien le 10 va lui permettre de tirer une compétence spécifique, il jette un premier D10 est fait 7, c'est le Med Tech, il relance le D10 obtient un 4 et reçoit donc la compétence éducation, comme précisé plus haut reçoit donc un score de 20 dans cette compétence. On peut dire que Rick Savage possède une des plus grandes éducation de la ville et l'on comprend bien mieux pour quelles raisons son secteur tournait aussi bien.

11) RELATIONS

Etudions d'abord, les relations internes du gang. Dans tous les groupes des inimitiés et des amitiés se créent. Pour savoir quel type de relation règne dans ton gang lance 1D10 sur le tableau ci-dessous:

- 1** Conflit permanent entre les leaders
2-3 Lutte intestine très violente
4-5 Quelques accrocs mais ça va
6-7 Entente correcte entre les membres
8-9 Respect dans les deux sens de la hiérarchie
10 Entente fraternelle

Les Immortal Fury ont un niveau de relations internes de 7, l'ambiance est tout à fait correct permettant de faire du bon boulot.

Les gangs sont en rivalité permanente entre eux et si les guerres sont fréquentes les traités de paix sont également courants. Pour savoir combien le gang a d'alliés et d'ennemis lance 1D10 gangs. Si le résultat est 10 tu relances et tu additionnes les deux jets. Maintenant tu lances autant de D10 sur le tableau ci-dessous que le gang a de relations et tu prends note du résultats Niveau d'alliance ou de haine

- 1** ennemis jurés
2-3 ennemis
4-5 opposant
6-7 amis
8-9 alliés
10 alliés fidèles

Si tu veux déterminer la valeur des gangs alliés ou ennemis lance 1D10-1 (un jet de 10 tu relances) pour connaître leur puissance militaire qui est l'élément essentiel à tenir compte.

Les Immortal Fury lancent le D10 résultat : 8 donc 8 gangs alliés ennemis. On lance 8D10 sur le tableau Niveau d'alliance ou de haine les résultats sont 1, 7, 7, 5, 3, 6, 4, 6. Les Immortal Fury ont donc

- 1 gang ennemi juré
 2 gang ennemis
 1 gang opposé
 4 gang "amis"

Eh ben ! va y avoir de la viande fraîche sur le trottoir ...

Un dernier point qui caractérise les relations d'un gang c'est l'esprit de vengeance qui l'amine. Pour connaître l'esprit de vengeance lance 1D10, un résultat de 10 et le gang rentre en frénésie meurtrière dès qu'un de ses membres est touché, un résultat de 1 indique que le gang laisse son membre régler ses problèmes personnels seul. Tu adoptes l'esprit de vengeance en fonction du résultat en te rappelant que plus le score est haut et plus la réplique sera soudaine et féroce.

Avec un esprit de vengeance de 3 les Immortals Furys mèneront une enquête approfondie avant de demander un dédommagement aux agresseurs de l'un de ses membres.

Le dernier point qui caractérise un gang est son rite d'initiation. Plus l'initiation sera dure est plus les membres du gang seront craints. Pour connaître le type d'initiation pratiquée par le gang lance 1D10 sur le tableau ci-dessous, puis relance 1D10 pour connaître le niveau de difficulté de celle-ci, plus ce jet est élevée et plus l'initiation est dure.

Initiation 1D10

- 1 Courage
- 2 Agilité
- 3 Force
- 4 Vitesse
- 5 Endurance
- 6 Intelligence
- 7 Combat
- 8 Discussion (avec un des leaders)
- 9 Vote (par l'ensemble des membres)
- 10 Au hasard (ça dépend des jours...)

Les Immortals Furys lancent 1D10 c'est un 8, ce sera une discussion avec un leader (sûrement Rech savage) la difficulté est de 5 donc le prétendant peut espérer passer avec succès s'il n'est pas trop mongol.

12) RÉPUTATION

Ca y est Chombatta ton gang est fini. Un dernier point, on va s'assurer que c'est pas une bande de Mickey... Pour ça on va calculer sa réputation. Sa réputation bouge énormément, une action d'éclat l'augmentant une gamelle la faisant chuter. Mais un certain nombre de points permettent de calculer son niveau actuel.

Allez hop ! Les Immortals Furys c'est à vous...

Niveau de ressource	56
Nombre de membre + 1 par tranche de 50	3
Nombre de Wonderboys + 1 par Wonderboys	9
Nb caractéristiques spécifiques de gang	5
Nb caractéristiques spécifiques des leaders	7
Niv d'organisation des leaders	\
+ 1 par pt au dessus de 15	5
+2 par ennemi ou par allié juré	2
+1 par ennemi ou par allié	6
Esprit de vengeance + 1 par pt au-dessus de 5	0
Difficulté de l'initiation + 1 par pt au-dessus de 5	0
Réputation	93

En fonction de sa réputation, le gang est plus ou moins pris au sérieux, voici les réactions des autres gangs.

Réputation	Réaction
moins de 30	C'est qui ça?
31 à 50	"Wouah les pingouins"
51 à 80	"On va leur casser la tête"
81 à 120	"Ca c'est du gang en béton"
121 à 180	"Où est-ce qu'on s'engage"
181 et plus	"Bonjour maître"

Ca y est le topo sur les gangs est fini, on récapitule un coup pour ceux qui dorment au fond...

- 1 Choisissez le nom ou tirez sur le tableau des noms avec 2 D10
- 2 Choix du symbole
- 3 Calcul du niveau des 9 branches : 1D10 par branche.
- 4 Calcul du niveau des secteurs : additionne les 3 branches de chaque secteur.
- 5 Calcul du niveau de ressource : additionne le niveau des 3 secteurs.
- 6 Calcul du nombre de membres du gang : 1D10 x 1D10 x 10.
- 7 Calcul du nombre de Wonderboy par branche : si le D10 est inférieur au niveau de la branche : 1D3 Wonderboy.
- 8 Qualité des leaders de secteur : 1D6 +1 par 10 points au dessus de 15, -1 par points au dessus de 10.
- 9 Taille du territoire : niveau de puissance militaire x 1D X500.
- 10 Qualité du Président : 1D6+1 par 10 points au dessus de 30
-1 par 2 points en dessous de 20.
- 11 Caractéristiques spécifiques du gang : 1D6-1 puis 1D10 alternativement sur tableau 1 puis 2.
- 12 Intérêt du gang pour ses couleurs : 1D10 plus le score est élevé plus l'intérêt du gang est fort.
- 13 Devise, à ton choix.
- 14 Initiation du gang : 1D10 sur le tableau puis 1D10 en difficulté.
- 15 Hiérarchie : 1D10 sur le tableau.
- 16 Caractéristiques des leaders : 4D10 pour le Président, 3D10 pour les leaders.
- 17 Relations internes : 1D10 sur le tableau.
- 18 Relations externes : 1D10 gang puis 1D10 sur le tableau.
- 19 Calcul de la réputation.

Tu as maintenant en mains tous le matos pour animer les rues de Nightcity. Et puis surtout, n'oublie pas Chombatta, envoie nous ton gang avec son background, les meilleurs seront publiés et gagneront un abonnement d'un an à Tatou. Moi, j'm'en fous je danse avec la mort...

Jean Marc Daniszewski, Alain Jeanjean

TANK LEADER



Rien de nouveau a l'Ouest

Que s'est-il passé le 23 Octobre 1944 ? Pas grand chose. Comme beaucoup des 2194 jours que compta la seconde guerre mondiale. Et pourtant des hommes sont morts pour prendre un peu de terrain à des ennemis qui n'avaient peut être même pas envie de le tenir.

■ UNE JOURNÉE COMME LES AUTRES

23 Octobre 44 la quatrième division blindée Britannique se met en marche en direction de Bergen Op Zoom. Pour bloquer l'isthme du Beverland Sud, le long duquel la deuxième division Canadienne se prépare à avancer. Elle ne rencontre que "peu" de résistance. Peu n'est pas synonyme d'aucune.

CARTE

B normale, Nord vers la gauche

FORMATION ALLIES

401, 403, 404 et 405. Entrent au premier tour par l'Ouest de la carte.

RENFORT

Pas de renforts.

FORMATION ALLEMANDE

139 et 141. Placées comme des observateurs avancés, ces unités sont révélées si elles tirent, bougent, se retranchent, ou qu'une unité Alliée entre dans leur Hex. 135 placée normalement. Aucune unité ne doit être placée à l'ouest de la ligne XX21.

RENFORT

Pas de renforts.

CONDITIONS

Durée : 10 tours.

Visibilité : 10 Hex.

Relief : Vallonné.

Saison : Automne (considérez la rivière comme un ruisseau).

Zone : Forestière.

Urbanisation : Dévastée.

Réseau : Dense.

Fumée : 0.

Raid : 0.

Conditions de victoire

Le joueur Alliée marque 2 points de victoire par unité Allemande détruite. Le joueur Allemand marque 1 point par unité Alliée détruite plus 1 point par unité Allemande non-détruite à la fin du jeu.

Epilogue

La bataille ne fut pas très rude. Les Alliés repoussèrent les Allemands qui, en infériorité matérielle et numérique, ne purent que retarder l'échéance. Les quelques dizaines de morts de cette journée ne sont pas entrés dans l'histoire. Ce n'était qu'une journée comme les autres.

■ LA MARCHÉ EN AVANT

Le 23 Octobre 44 la marche sur St-Dié de la 3^{ème} division Américaine est arrêtée nette par une résistance efficace de plusieurs unités de la XIX^{ème} armée Allemande du Général Weise. Mais à l'état-major Alliée, un seul mot d'ordre: EN AVANT. La situation se durcit rapidement. L'attaque est lancée au milieu de l'après-midi. L'état-major Alliée fait donner tous les éléments disponibles. Mais les meilleures unités sont au repos ou sur un autre front. Ce sera dur, très dur.

CARTE

A inversée, Nord vers la gauche.

FORMATION ALLIES

308, 309, 310, se placent sur la carte à l'Ouest de la ligne XX10.

RENFORT

302, 303, 304, 306 et 320 rentrent au tour deux par l'Ouest.

FORMATION ALLEMANDE

149, 150, 158, 136, 134, 135, 154, 153 et 155 placés en premier à l'Est de la ligne 12 de la carte.



RENFORT

Pas de renforts.

CONDITIONS

Durée : 18 tours.
 Visibilité : 10 Hex.
 Relief : Montagneux.
 Saison : Automne.
 Zone : Forestière.
 Urbanisation : Normale.
 Réseau : Dense.
 Fumée 4.
 Raids d'aviation prévus : 3.
 Raid d'artillerie prévu : 1.

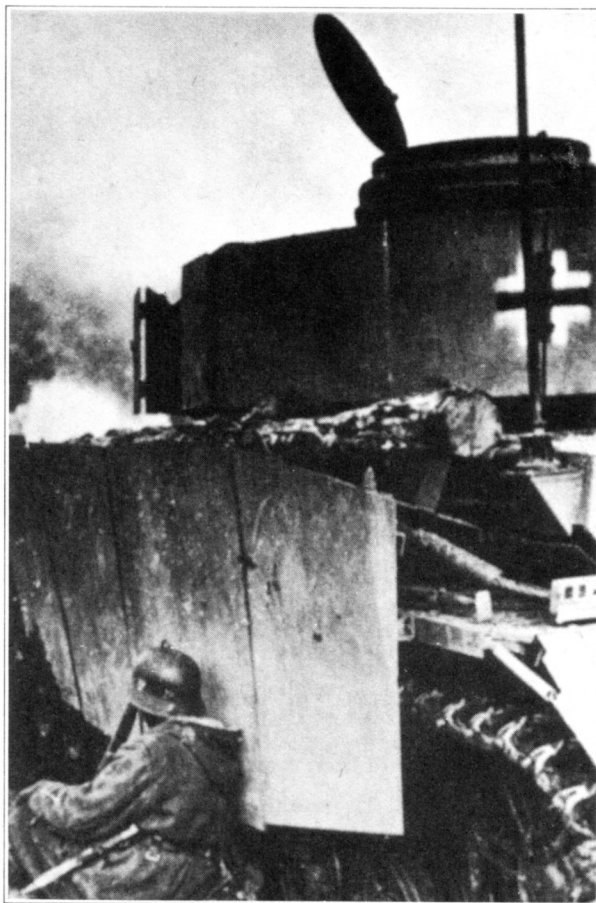
Conditions de victoire

Le joueur Allié marque 1 point de victoire par unité Allemande détruite et 2 points par unité Alliée à l'Est de la rivière. Le joueur Allemand marque 1 point par unité Alliée détruite.

Epilogue

Grâce à leur artillerie et à leur aviation, les Alliés passent. Le soir, les Allemands ont évacués le terrain. Beaucoup de pertes Alliées pour un entêtement et le gain de quelques mètres que les Allemands avaient prévus d'évacuer le lendemain. La marche en avant a un prix que beaucoup trop d'hommes ont payés. C'est avec des journées comme ça que l'on fabrique en Lorraine des cimetières de 10389 tombes.

André Terranova



A I D E D E J E U

Wargamez moins bête !

APERÇU SUR LES BLINDÉS 1916 - 1950 (90?)

(2) 1919-1938

L'entre-deux guerres : des idées au banc d'essai

1918

A la fin de la première guerre mondiale, l'innovation technique semblait entièrement dans le camp Allié. Tout au moins en ce qui concerne les blindés et leur utilisation.

Les chars Français étaient excellents, le Renault FT 17 notamment, léger, agile, équipé d'une tourelle supérieure, d'un canon de 37. Les Anglais avaient perfectionnés les leurs et les Mark V, plus rapides et moins fragiles, étaient bien mieux conçus que les Mark I de 1916.

Plus important, un concept nouveau était né: l'utilisation massive de chars. Le 8 Août 1918, ce sont près de 500 chars appuyés par

une division aérienne de 300 appareils, qui attaquent. Les six divisions Allemandes qui leur font face explosent littéralement. Le haut commandement Allemand les considérait pourtant comme très solides. Très choqué par cette percée, Ludendorff, Quartier Maître Général de l'armée Allemande note dans son journal: "Jour de deuil de l'armée Allemande. L'emploi en masse des chars est notre plus redoutable ennemi..."

L'aveu était rude, puisque le même Ludendorff avait estimé en 1917, après les premières attaques Anglo-Françaises, que les chars ne servaient à rien. Le peu de chars que les Allemands avaient construits étaient de véritables monstres. Trois mètres trente de haut, sept de long, trois de large, dix-huit hommes d'équipage!

A la fin de la guerre, ils en alignaient péniblement quelque cent face à plus de six mille Alliés.

Pourtant, dès le traité de Versailles signé, les Alliés vont démanteler leur parc blindé. La victoire semble en effet avoir été obtenue beaucoup plus par des méthodes traditionnelles et avec les armes traditionnelles, infanterie, cavalerie et artillerie, que grâce aux innovations telles que, arme blindée et aviation.

Aussi, les milieux conservateurs de l'armée, réagissent ils en force. En 1920, les Américains interdisent que des chars soient utilisés par la cavalerie.



I Les théories de l'après guerre. Quand les blindés sentent le... soufre !

En France, le cheval demeure le meilleur ami du soldat.

L'arrêt de la guerre eut des conséquences amusantes: les soldats furent soulagés (comme on les comprend), et Pétain fit une véritable crise de nerfs. En acceptant la capitulation Allemande, enfin, l'armistice, le commandant suprême Interallié, Foch, privait Pétain de l'offensive finale vers l'Allemagne dont l'issue aurait été sans aucun doute une déroute totale des armées Allemandes... Ce qui ne lui aurait pas permis, à l'armée Allemande, de prétendre qu'invaincue sur le terrain, elle avait été poignardée dans le dos par les révolutionnaires.

D'autre part, le haut commandement Français constatait, satisfait, que le char avançant au rythme des fantassins et soutenu par une forte artillerie, amenait la victoire... Mais que celle-ci était due à la préparation des barrages roulants d'artillerie et à l'application des plans de feux de l'infanterie.

On pourrait dire en paraphrasant: "L'artillerie conquiert, l'infanterie occupe", et les blindés, qui ne sont à l'époque que de l'artillerie d'assaut, remplacent l'artillerie pendant la phase d'attaque de l'infanterie.

La théorie ne change donc pas, ce qui explique en grande partie le reste. Les régiments de chars ne sont que des organisations de paix, en temps de guerre, ils sont éclatés en bataillons au service de l'infanterie et subordonnés à elle.

Tout irait très bien sans quelques trublions qui répètent à qui

veut les entendre leurs théories hérétiques. Créer une véritable armée blindée de 100.000 hommes capable avec plus de 8.000 engins, dont 4.000 chars, de couvrir près de 200 Kms en une journée pour attaquer directement les quartiers généraux de l'ennemi... On rêve! (Rapport du général Estienne, Mai 1919). Rappelons toutefois, et les promoteurs des chars le savaient, que quatre des six Q.G. des divisions Allemandes furent occupés par surprise lors de l'offensive du 8 Août...

Verrouillant les postes, l'inspecteur général de la cavalerie explique doctement que ce serait une faute d'abandonner le cheval, au nom de la Tradition (!), de l'intérêt de l'élevage (!!), et, pourquoi pas de l'affection du cavalier pour sa monture (!!!). On lui donne raison, Weygand parce qu'il est ancien cavalier, les autres par sclérose intellectuelle. Du coup, mais y a-t'il un rapport, le Capitaine De Gaulle attendra 12 ans sa promotion au grade de Commandant...

En Angleterre, la tradition d'abord.

En Angleterre, la situation ne sera guère meilleure. G le Q Martel rêve de formations blindées associant chars lourds et chars légers, perçant les lignes ennemies, l'exploitant et poursuivant, bref, recréant la guerre mobile. Fuller lui, voit le choc de l'avenir comme suit: deux masses de chars se précipitant l'une sur l'autre et cherchant les quartiers généraux de la force ennemie, marqués par l'aviation au moyen de fumigènes, pour les détruire.

Mais, prudent, connaissant le poids de la tradition, rarement plus lourd qu'en Grande Bretagne, il prend bien soin de préciser qu'il ne souhaite pas du tout du tout (hum!) voir disparaître les armes traditionnelles, infanterie, cavalerie, artillerie,

donc le char ne doit être qu'une nouvelle composante. La théorie blindée ne peut donc s'exprimer librement qu'en dehors des structures officielles Anglaises, puisque si les cavaliers acceptent de motoriser une partie de leurs régiments, si les fantassins consentent à se faire accompagner par des chars de combat d'infanterie, plus lents et plus lourds, le Royal Tank Corps ne peut pas agir comme une seule entité. Après un temps plus ou moins long, Fuller quitte l'armée, suivi par un jeune officier nommé Liddell Hart. Celui-ci préfère agir par des articles et des publications dans le sens visant à la motorisation et au bon usage des forces motorisées, agissant en coopération avec l'aviation, dont le rôle a été considéré comme déterminant dans les percées Allemandes de Mars 1918... et dans leur arrêt. Les Anglais créent donc des unités blindées, mais au lieu de la masse préconisée par Liddell Hart, une division de huit bataillons de chars, six d'infanterie portée mécanisée, etc... On assiste à une création au rabais: trois bataillons de chars, quatre d'infanterie, etc.. Les manœuvres, exécutées trop timidement et hors des conditions normales d'expérience permettent à chacun d'en tirer ce qui lui plaît et la doctrine officielle ne bouge quasiment pas. Le char d'infanterie accompagne et le véhicule de reconnaissance de cavalerie, appellation qui recouvre aussi bien les chars légers que les autos blindées, manœuvre en avant et sur les flancs comme le faisaient les fringants cavaliers de Marlborough et de Wellington.

Et en Allemagne?

Evidemment, rien au départ puisque le traité de Versailles avait interdit les chars. Toutefois, dès 1921, un officier de la petite Reichwehr (100.000 hommes, 30.000 sous-officiers, 4.000 officiers) est chargé d'étudier les questions relatives à la motorisation et au transport des unités. Etudiant les dernières offensives Alliées et les théories des "jeunes Turcs" Franco-Anglais, celui-ci se convainc rapidement de l'avenir de la nouvelle arme. A l'aide de Kriegsspiels où il fait agir les blindés en coopération avec des avions d'attaque, il élabore la nouvelle théorie, l'appliquant sur le terrain d'exercice avec des carcasses en bois et en toile peinte. Cet officier s'appelle Heinz Guderian.

L'évolution du matériel entraine celle des théories.

La vraie raison du changement de vision des hauts commandement tient dans les progrès techniques. Vers 1925-1930, les Anglais de la firme Carden Loyd inventent la chenille à petit pas et leur véhicule de reconnaissance de cavalerie atteint 40 Km/h et plus. Presque en même temps, l'ingénieur Américain Christie invente un char dont les chenilles se démontent, redevenant sur route un engin capable d'atteindre 120 Km/h. Le modèle suivant, celui-ci avait d'autres défauts, est acheté par les Russes et leur sert de base pour la série des BT... qui donnera le célèbre T 34.

Création des premières divisions blindées

Du coup, les états-majors se laissent convaincre. En France en 1933, la première division légère mécanisée est créée, la cavalerie passant ainsi en partie au moteur. Une D.L.M. compte 170 chars (2 régiments), 1 d'auto-mitrailleuses et 1 de Dragons portés, plus des canons. En 1935, l'armée Britannique élargit les compétences de son corps qui devient le Royal Armoured Corps. L'année précédente, le chef de bataillon Charles De Gaulle faisait paraître "vers l'armée de métier", ouvrage prophétique devant assez peu aux théories Anglaises, dans lequel il prônait la création d'une armée professionnelle,

entièrement motorisée. Le titre choquait, les crédits étaient utilisés pour construire une belle ligne fortifiée... Comment aurait-on pu écouter De Gaulle?

En Allemagne, à partir de 1933, un certain Hitler qui vient d'arriver au pouvoir, prépare déjà la remilitarisation. Lors d'un exercice, il voit évoluer des chars, (les Russes ont fabriqués secrètement entre 1922 et 1933 des chars et des avions pour les entraînements secrets des Allemands en URSS), et s'exclame "c'est cela que je veux!". Dès 1935, Guderian a pu créer deux divisions blindées, des vraies, pas des squelettes comme celles des Britanniques ou des Français. D'ailleurs, Von Seeckt, qui veut une armée de soldats non bridés par la discipline, des soldats qui osent, se lamente : "vous allez trop vite pour moi!".

Les nouveaux chars

L'apparition de moteurs plus puissants permet désormais à tous de se poser la question: chars lourds (moyens en fait) ou chars légers? Les Anglais ont nettement tranchés. Les chars moyens avec l'infanterie, les légers avec la cavalerie. Du coup, leur chars d'infanterie Mathilda et Valentine sont vraiment lents, 20 à 25 Kms/h et équipés de canons trop légers (40 mm) pour le combat antichar, et bien sûr, leurs chars légers de cavalerie sont trop faiblement blindés et tout aussi légèrement armés. Les Français ont dans leurs papiers depuis 1921 le meilleur char de l'époque, le B1. Les prototypes sortent en 1925 et on en reste là. En 1935, Pétain ayant critiqué les théories de De Gaulle en affirmant que rien n'était à modifier dans la doctrine Française: prudence et méthode dans le tracé des plans de feux de l'infanterie et de l'artillerie; contre les chars ennemis, on a les nôtres et puis, "les chars sont rares et lents à mettre en place" (Pétain vers 1935!). 1930, instructions pour l'emploi des chars : "[Ils] doivent être considérés comme des moyens actifs... de défense contre les chars!" (si!) et peuvent contre attaquer les chars ennemis "à condition d'avoir sur ceux-ci la supériorité du blindage, de l'armement et de la vitesse." (seulement ?).

Toutefois, en 1935, on décide de produire enfin le B1: 30 Kms/h, un très bon canon de 47 mm sous tourelle et un obusier court de 75 sous casemate. De plus, il est bien protégé. Son seul défaut est une autonomie un peu restreinte. Cet excellent matériel est donc produit, vu la menace Allemande à la cadence stupéfiante de... 8 par mois. L'urgence de la situation étant bien comprise, on passe à... 10 par mois en 1939. Mais ne pinaillons pas, le Somua 535 est lui aussi un excellent matériel qui équipe largement les divisions légères mécanisées, ainsi que les Renaults et les Hotchkiss.

Plutôt navrante par contre est la constatation qu'il reste plusieurs centaines de Renaults FT 17 en service à cette époque. Les Allemands ont construits une foule de matériel heureusement non standardisé, ce qui leur causera plus tard des problèmes. Les chars légers Pz I et II, moyens, Pz III et IV, les chenillettes de transport de troupes, les tracteurs de pièces de DCA. Certes, les autres en ont aussi, mais chez les teutons, tous ces matériels sont regroupés dans des divisions blindées, et tous font du 40 Kms/h.

Et puis, comme De Gaulle, Guderian est un partisan décidé de la théorie du commandement des blindés: les généraux doivent quitter leur tables à cartes et aller au plus fort de l'action dans leur véhicule de commandement. Là, Von Seeckt est réticent. Mais Von Seeckt ne commandera pas de blindés, donc son avis est négligeable pense Guderian.

Quand aux Russes, ils ont deux types de chars, des légers, rapides, peu blindés, mal armés, issus des projets de Christie et puis des moyens, issus des précédents, mieux défendus, dé-

jà plus lourdement armés que les autres modèles (45 puis 76,2 mm), les fameux T 34 et les lourds KV 1 et 2 sont à l'étude et ces monstres sortiront en 1941.

Mais chez eux, la théorie a un petit problème: Staline, convaincu par un superbe coup d'intox du SD de Heydrich que l'on complotait contre lui, notre moderne père Ubu décapite l'armée rouge: à la trappe 2 maréchaux sur 5 dont Thoukat-chevski, partisan des blindés, les 2/3 des généraux de corps et de divisions, 60% des officiers supérieurs et 40% des autres officiers. La théorie ne s'en remettra que par la pratique et en 1943, les Russes seront devenus aussi doués que les autres, mais à un prix que seuls eux pouvaient payer.

Les bancs d'essais

Les dernières occasions de tester un tant soit peu matériel et doctrines furent en Europe l'Anschluss de 1938 et bien sûr la guerre d'Espagne ainsi que la crise de Tchécoslovaquie que devait conclure les accords de Munich.

L'Anschluss

Comme de bien entendu, la presse et les observateurs indépendants ne servant qu'à propager la vérité officielle, (qui ose voir ici une allusion à Israël, au Liban, à l'Irak ? Levez la main !) l'Anschluss servit à démontrer outre-Rhin grâce à quelques omissions, l'excellence de l'entraînement, du moral des troupes et de l'organisation. Or, sur le premier point, les lacunes avaient été flagrantes. Les embouteillages avaient été fréquents, le ravitaillement en essence avait été l'occasion de rixes internes. Tout cela était bien évidemment passé sous silence.

Dans l'autre camp on était presque joyeux ! Le chiffre des

pannes dans les unités motorisées Allemandes était estimé à près de 35% (gonflé de 20%) ce qui démontrait parfaitement les limites de cette nouvelle arme.

L'Espagne

L'Espagne fut le banc d'essais que l'on attendait, mais pour l'aviation. Les Allemands n'y avaient pas envoyés de chars, mais tout de même 40 compagnies antichars ! Quand aux Italiens, ils y engagèrent une splendide division blindée qui eût... bien des malheurs. Lors d'une belle action offensive dans la Sierra de Guadalupe, les 8 et 9 Mars 1939, la division motorisée "Littorio" progresse mais, sous le poids d'un camion, un pont s'effondre. Les chars trop légers s'enlisent dans la boue et ne peuvent quitter la route, les camions non plus. Puis survient, sur les dix kilomètres de pagaille, la contre attaque républicaine appuyée par un raid d'avions. Les Italiens commencent leur longue série de contre performances.

Seuls les Allemands conclurent sagement que le champ de bataille Espagnol offrait peu d'exemples comparables à autre chose qu'eux mêmes. D'ailleurs, ajoutaient ils, nulle part les blindés y ont été employés en masses organisées, dans un but stratégique correctement évalué.

Somme toute, après des années d'erreurs ou d'évaluations faussées, la pratique allait départager les différentes écoles. Ce serait le coup de tonnerre de la Blitzkrieg qui allait apporter à l'Allemagne ses plus grandes victoires et donner aux Alliés la victoire, mais ceci est une autre histoire.

Thierry Benoit

LA FRANCE

Cela fait 6 mois que vous l'attendez, votre patience va être récompensée. Le supplément sur la France pour Hawkmoon devrait (on reste prudent) arriver dans votre magasin favori pour le début du mois de février.

Ce livre de 200 pages en couverture rigide constitue la somme d'un travail d'écriture et de conception couvrant une année entière. Ce n'est pas peu dire que nous sommes fiers de bientôt pouvoir vous le présenter. En avant première, nous vous offrons un extrait d'une page au verso.

Dans le détail, la "France" a été découpée en plusieurs chapitres dont voici un bref exposé :

- **Sciences et savoirs** : cette partie décrit une nouvelle compétence "Connaissance de la Psychologie" et ses applications.
- **Le Combat** : de nouvelles armes bien françaises et surtout les règles sur les bottes secrètes.
- **La Santé Mentale** : vous nous l'avez demandée, nous l'avons introduite. Désormais, il y aura des fous dans Hawkmoon et vous pourrez maintenant simuler vos Granbretons à la perfection.
- **Les Drönnis** : une étrange race d'extra-terrestres dont les buts n'ont rien à envier à ceux du Ténébreux Empire.
- **Question de Personnalité** : ou comment affiner votre personnage à sa création.
- **La France** : un historique et une présentation de notre beau pays après les ravages du Tragique Millénaire.

■ Descriptions des différents duchés.

A savoir, **Karlay et le Pont d'Argent**, les **Hautes Terres** (notre Massif Central), la **Lorraine**, la **Normandie**, la **Gas-**

coigne, l'**Aquitain**, la **Picardie**, le **Lyonois**, l'**Alsaz** et sa mer, la **Begik**, l'**Oléan**, **Parye** et la **Cité de Cristal**, les **Iles de Feu** et le **Vieux Royaume**. . Organisés suivant le même modèle, vous saurez tout sur ce qui se passe et ce qui vous attend si vous mettez les pieds dans ces contrées.

- Une **description géographique** avec le relief, les cours d'eau, la végétation, les cités du duché.
- La **population** qui décrit les habitants du pays, leurs coutumes et les mutants présents.
- L'**organisation politique** ; de la république du Lyonois à la dictature d'Oléan.
- Les **sectes** présentes.
- **Sciences et Savoirs** : la manière dont les savants sont considérés, les aides qu'ils peuvent obtenir mais aussi les universités et les bibliothèques.
- L'**armée** qui détaille les forces du pays.
- Les **personnalités** du duché, alliés ou ennemis potentiels.
- Les **sites intéressants** idéaux pour vos scénarios. Fortresses, cités, forêts, ruines etc...
- L'**histoire** avant, sous et après la domination granbretonne.
- Les **voyages** avec les conditions et événements que rencontrera tout aventurier qui traverse la contrée.
- Les **scénarios** qui exposent les synopsis d'aventures pouvant se dérouler dans le duché détaillé.

Ce livre est bouclé avec une présentation des différentes **sectes** présentes en France, comment y entrer et pour quels avantages et inconvénients. De plus, un chapitre vous permettra à présent de tirer un **personnage français** avec ses spécificités suivant sa région d'origine. Un supplément spécial sera dans le futur exclusivement consacré à la Kamarg

Nous espérons vous avoir donné une meilleure idée de ce qui sera notre prochaine sortie. En l'attendant, bonnes parties !

La Loreine



Description Géographique

Protégée à l'ouest par les côtes de Mosel et à l'est par la mer d'Alsaz et le Juras, la Loreine se situe dans un vaste couloir naturel débouchant au sud vers le Lyonois et au nord sur la Germanie. Le relief très vallonné sur les bordures s'adoucit peu à peu pour former une vaste plaine alluviale où sont installées les deux grandes villes du duché Mess et Nancy. Naturellement protégée, la Loreine est difficile à prendre par les armes. La population s'est surtout installée dans la riche vallée de la Mosel. Les Vosges, chaîne de montagnes rajeunie après le cataclysme, atteignent une altitude de 4 000 mètres et servent de refuge à certains mutants. Le climat, très chaud l'été, est particulièrement rigoureux l'hiver. Les températures peuvent descendre jusqu'à -20 et la contrée entière est recouverte par des manteaux de neige atteignant un mètre. Très riche en forêts, la Loreine est une grosse productrice de bois.

Population

Composée surtout de fermiers et de forestiers, la population contient néanmoins une part importante d'artisans et de guerriers. L'art de la bataille est cultivé avec passion en Loreine et chaque habitant, y compris le plus petit des paysans, sait se servir avec adresse d'une épée. Cette réputation, connue dans la France entière, attire souvent en Loreine certains étrangers désireux de se parfaire dans la science des armes. D'ailleurs ne dit-on pas : "Ferrailleur comme un Lorein" ?

Population de Loreine

Humains	
Français	800 000
Germaines	50 000
Mutants	
Mâchefers	10 000
Survivants	3 000

Malgré ce trait de caractère, les Loreins ne sont pas belliqueux et pratiquent un commerce important, entretenu par les Princes de la Mosel et les Alsaziens. La prospérité loreine a permis le maintien et le développement de plusieurs cités, les plus importantes étant Mess, capitale ducale, et Nancy. Deux grandes voies traversent le pays, l'une du Nord au Sud, permet les échanges entre le bassin méditerranéen et la Germanie, l'autre d'est en ouest, de l'Alsaz vers l'intérieur du pays. Dirigé d'une main de fer, le système politique

qui s'apparente à une dictature éclairée, est d'une solidité à toute épreuve, l'entente entre les Germaines annexés et les natifs, excellente.

Les mâchefers se terrent dans de vastes galeries minières aux alentours de Sahbrück. Ils redoutent la lumière et restent terrés dans leurs souterrains sans occasionner de dégâts. Ils vivent en petites communautés de dix et ont transformé la région en véritable gruyère.

Les survivants sont tapis dans les Vosges et ses alentours. Peu nombreux, ils ne constituent aucune menace et sont placés sous la garde d'une escadre de chevaliers génétiques germaines.

Table d'Événements en Loreine

Événements Communs

- Des heurts éclatent dans le port de Mess entre Princes de la Mosel et un marchand indépendant qui refuse de leur payer des taxes. Une fois le contrevenant expulsé, on fait appel à la milice qui contrôle les étals.
- Une cargaison de bois précieux quitte Mess pour Beaufort. Elle est escortée de plusieurs gardes des milices marchandes.
- Une pièce est donnée en représentation à Nancy. Les amateurs affluent de toute la Loreine.
- Des patrouilles de chevaliers génétiques contrôlent les personnes de passage et essaient de détecter les mutants.
- Des égaillaires distribuent des tracts dans les rues. Les Granbretons interviennent violemment et arrêtent tous les suspects.
- Un concours de bûcherons a lieu sur les places de différents villages.

Événements Rares

- Une tempête secoue violemment les Vosges. Les conditions météorologiques en Loreine sont perturbées.
- Un convoi de mutants est escorté par des chevaliers génétiques vers Spinal.
- Les paysans affolés se terrent dans leurs villages. Un monstre craché par les Marais Purulents écume la région.
- Les brigands des Collines aux Fleurs refont parler d'eux. Tous les convois en direction de Germanie sont étroitement surveillés.

Événements Exceptionnels

- Un ambassadeur d'Alsaz arrive à Mess. La duchesse Patricia va faire une apparition. De grandes liesses se préparent.
- De violentes explosions volcaniques secouent le Juras. Des incendies de forêts détruisent les alentours. La population est réquisitionnée pour éteindre les foyers.
- Une vaste chasse est déclenchée par les chevaliers génétiques dans les Vosges, suite à la pollution de la Sahr par un groupe de mutants.

DECORS

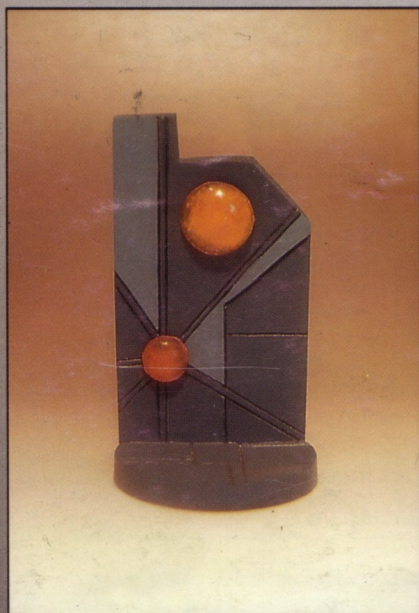
POUR FIGURINES

ORIFLAM vous propose des décors finement sculptés par Thierry Noël pour mettre en valeur vos figurines et agrémenter vos scénarios. Ils sont réalisés en matières synthétiques opaques ou transparentes qui assurent un excellent rendu des détails ainsi qu'une parfaite adhérence de la peinture.

Il existe plus de 40 références en Médiéval Fantastique et en Science-Fiction.



REF. 01



REF. 02



REF. 03



REF. 04



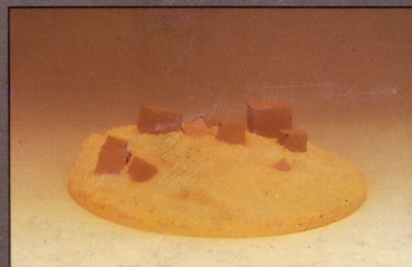
REF. 05



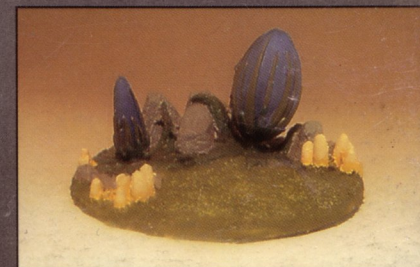
REF. 06



REF. 07



REF. 08



REF. 09