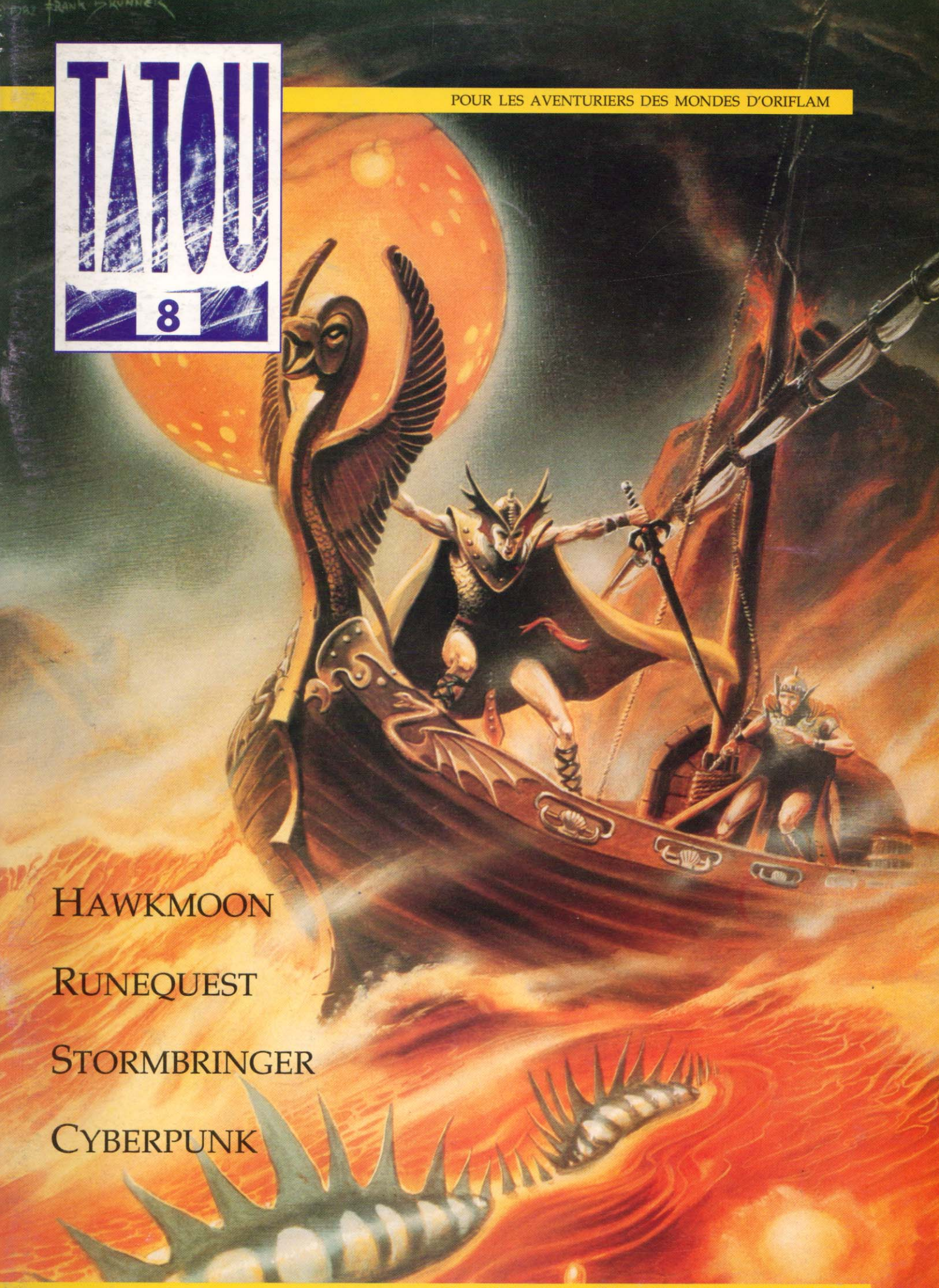
TATOU

8

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



HAWKMOON

RUNEQUEST

STORMBRINGER

CYBERPUNK

40F TATOU 8 JANVIER-FEVRIER 1992 ISSN 1155-2573

SOMMAIRE

XUup mini-release

TATOU N° 8. Bimestriel - Janvier-Février 1992. 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 : Frank Brunner. Responsable Publicité : Christophe Begey. Impression : Gueblez Metz. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573

STORMBRINGER

4 Le Fer et le Sang
par Bruno Martin. Illustrations de Bruno Martin.

9 Scénario : On ne Badine pas avec l'Amour
par Frédéric Tournade. Illustrations de Thierry Martin.

HAWKMOON

14 Scénario : Le Retour
par Tristan Lhomme. Illustrations de Bruno Martin.

CYBERPUNK

20 Netrun
par Jean-Michel Ringuet. Illustrations de François Pardo.

26 La Baleine Spectrale
par Jean-Michel Ringuet. Illustrations de François Pardo.

32 Concours : Les Psychofuryes
par Nicolas Danet. Illustrations de Jean-Luc Sala.

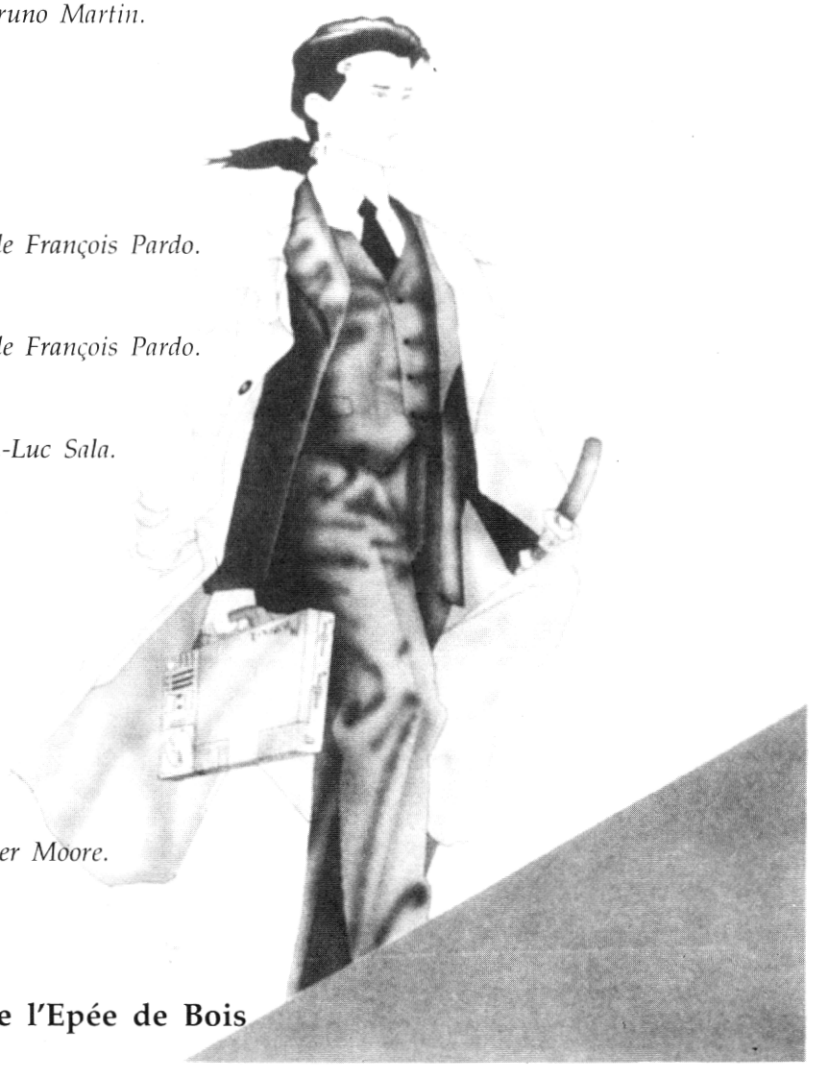
RUNEQUEST

39 Humakt
Par Greg Stafford et Sandy Petersen.
Illustrations de Thierry Martin

45 Indrodar Chiengris
par David Hall et Jon Quaife.
Illustrations de Thierry Martin et Walter Moore.

47 Esprit De Corps
par Michael O'Brien.

48 La Dissolution du Temple de l'Epée de Bois
par Greg Stafford.

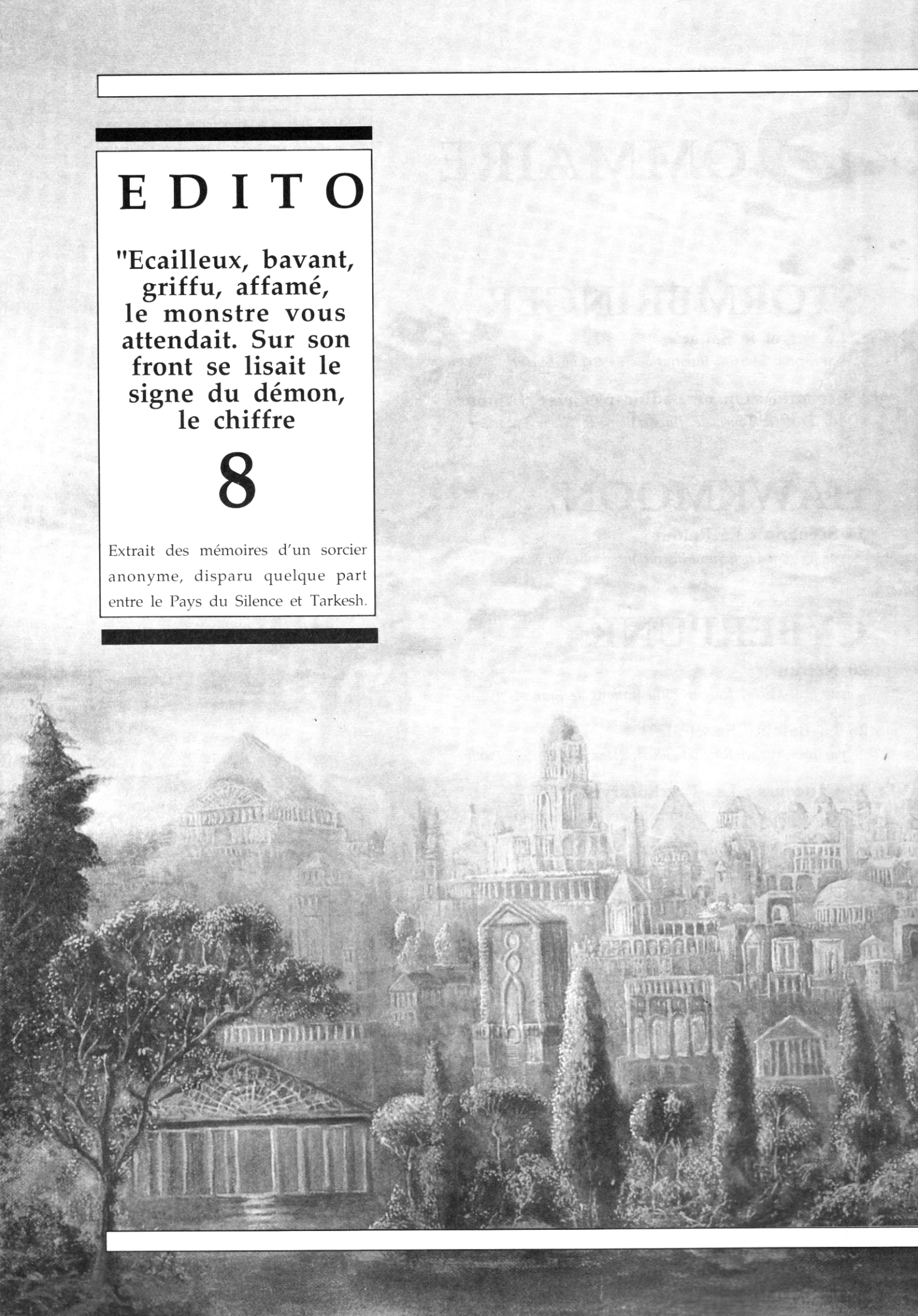


EDITO

"Ecailleux, bavant, griffu, affamé, le monstre vous attendait. Sur son front se lisait le signe du démon, le chiffre

8

Extrait des mémoires d'un sorcier anonyme, disparu quelque part entre le Pays du Silence et Tarkesh.





Cymbaline, la cité merveilleuse.

Le Fer et le Sang



Qui est le plus à craindre : celui qui tire l'épée ou celui qui la forge ? Gorjhan, l'une des trois cités-états orientales d'Ilmoria, est une ville riche et prospère, au patrimoine culturel remarquable.
Des voyageurs venus de tous les horizons hantent ses bibliothèques et ses académies, appréciant durant leur séjour le calme et l'atmosphère des vieux quartiers de la cité. Pourtant, certains de ces voyageurs viennent chercher autre chose à Gorjhan. Chevauchant de hautes montures bardées de fer, portant à leur côté de longues lames ciselées, ce sont les plus redoutables guerriers des Jeunes Royaumes. Tous se rendent en un même lieu : à la Sorcière Du Cliquetis où ils espèrent trouver la compagne idéale, celle qui jamais ne rompra, apportant deuil et oubli en un coup unique et mortel.

LA SORCIERE DU CLIQUETIS

Targan Yo a donné à son armurie le nom d'une hache de bataille utilisée par les barbares du Désert des Larmes. Ce maître forgeron a sillonné les Jeunes Royaumes durant des années, rapportant de ses voyages des secrets de fabrication oubliés et des armes peu courantes. Son armurie est devenue célèbre sur tout le continent de l'Est, tant pour la variété que pour la qualité de ses armes. Si un guerrier cherche une arme inhabituelle, il a toutes les chances de la trouver chez Targan Yo.

LES TARIFS

A la Sorcière Du Cliquetis, tous les prix sont majorés de vingt pour cent, du fait de la qualité des produits vendus. Ainsi une Dague coûtera 120 GB, et une Epée Longue 900 GB. Targan Yo peut aussi forger des pièces uniques sur commande. Le prix dépendra alors de la qualité demandée. Consulter le tableau des tarifs :

■ TARGAN YO

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	12	11	14	13	19	13

Armure : Aucune
Points de Vie : 12
Blessure Majeure : 6
Nationalité : Ilmoria
Age : 45, **SAN :** 58

Armes	Att. %	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	73 %	1D8+2+1D6	75 %
Targe	39 %	1D6+1D6	47 %

Compétences : Fabrication d'Armes 99 %, Maréchalerie 48 %, Eviter 53 %, Evaluer un trésor 79 %, Voir 54 %, Parler Pande 34 %, Parler Mong 68 %.

Targan Yo est un homme d'abord plutôt sympathique. On devient vite l'ami de cet Ilmorien au visage jovial et à l'abondante chevelure rousse, qui cache sous sa tunique de cuir un corps puissant entraîné au combat. Targan Yo est l'un des meilleurs forgerons des Jeunes Royaumes, héritier de connaissances vieilles de plusieurs millénaires.On raconte qu'il a passé plusieurs mois à Imrryr auprès d'un armurier melnibonéen, qui lui aurait enseigné d'antiques secrets...

Targan Yo n'est pas ingrat. En remerciement du don qui lui a été prodigué, il adresse de nombreux sacrifices à Kakatal, dieu tutélaire des forgerons, dont il est un fervent adorateur.

TABLEAU DES TARIFS

Prix	Modificateur au jet d'artisanat	Effets sur l'Arme
x2	-25 %	Bonus de +1 aux dégâts.
x5	-50 %	Bonus de +1D3 aux dégâts.
x5	-50 %	Résistance de 15 points contre les Coups Critiques.
x10	-75 %	Bonus de +1D6 aux dégâts.
x10	-75 %	Résistances de 20 points contre les Coups Critiques (contre Protection-Démon et Gnome 25 % de chances de ce briser)

La résistance contre les Coups Critiques fonctionne comme pour les lames "Dents De Dragon" (voir Chants Des Enfers page 18). Une "Dent De Dragon" possède une armure de 20 points contre les Coups Critiques, et n'a que 20 % de chance de se briser quand elle frappe un Gnome ou une Armure-Démon.

Faites votre choix

Voici un échantillon de quelques armes que vous pourrez acheter à la Sorcière du Cliquetis.

L'Etoile de Chalal

Encore appelée Fléau d'Armes, c'est une arme contondante formée d'une masse hérissée de pointes, reliée par une chaîne à un manche. Elle est originaire de Pikarayd et s'est répandue dans certaines contrées des Jeunes Royaumes grâce aux mercenaires de ce pays. C'est une arme redoutable et peu encombrante, qui demande néanmoins une certaine adresse pour être maniée efficacement. Selon certaines rumeurs, quelques guerriers pikaraydiens utiliseraient des crânes humains en guise de masse, ce qui ne démentirait pas la réputation de férocité des gens de ce pays.

■ **L'Etoile de Chalal**

FOR	DEX	Dégât	Longueur	Prix
11	11	1D10+1	70 cm	250 GB

L'Epée Bâtarde (ou Main et Demi)

Elle est beaucoup moins répandue que l'Epée Large, car elle nécessite une force plus importante pour être maniée correctement, et de plus elle coûte beaucoup plus cher.
Sa forme est identique à celle de l'Epée Large. On peut l'utiliser à une ou deux mains.

■ **L'Epée Bâtarde**

FOR	DEX	Dégât	Longueur	Prix
13 (9 à 2M)	9	1D10+1	110-130 cm	400 GB

Le Trident

C'est une arme constituée d'une hampe de bois dotée d'une pointe triple en corne ou en métal. A l'origine utilisée pendant les entraînements ou les tournois, comme l'Epreuve des Champions de la ville de Ksiarn.

■ **Le Trident**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
12	7	1D6+2	120-150 cm	150 GB

L'Epée Vilmirienne

Elle est l'équivalent, dans les Jeunes Royaumes, de la Rapière. Cette arme est dotée d'une garde ouvragée protègant la main et d'une lame effilée. De par la finesse de cette lame et l'aisance avec laquelle elle traverse les défauts des armures, elle inflige le triple des dégâts au lieu du double en cas de coup critique, ce qui la rend particulièrement meurtrière. Cette épée est surtout utilisée par la noblesse vilmirienne, mais certains escrimeurs des Jeunes Royaumes l'ont adoptée pour sa finition et son efficacité.

■ **L'Epée Vilmirienne**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
7	13	1D6+1	90 cm	200 GB

Le Fouet

Ce croisement entre une arme de mêlée et de jet inflige entre quatre et neuf mètres une cinglante et déconcertante douleur. Le Fouet est constitué d'une corde ou d'une lanière de cuir attachée à un manche.
Si la victime d'un coup de Fouet ne perd aucun point de vie (armure), elle peut, au round suivant, venir attaquer au contact. Si le Fouet lui inflige des dommages, elle ne peut venir au contact de son adversaire. Les dommages occasionnés par un coup de Fouet sont largement dûs à la douleur : la moitié (arrondie supérieure) des points de dégâts infligés se dissipe au bout d'une demi heure de repos. Un personnage utilisant un Fouet peut entraver son adversaire ou un objet de son choix.
Il doit pour cela réussir un jet sous le tiers de sa compétence en Fouet. La victime peut si elle est libre de ses mouvements tenter d'éviter le coup. S'il est enroulé autour d'un membre ou d'un objet bien accroché, l'utilisateur du Fouet peut essayer de faire tomber sa cible. Pour ce faire, il doit réussir un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. La victime d'un coup de Fouet peut tenter soit une esquive, soit une parade. Dans ce dernier cas, le Fouet s'enroule autour de l'arme qui a paré. La victime doit alors réussir un jet de FOR contre la FOR de son adversaire si elle ne veut pas être désarmée.

■ **Le Fouet**

FOR	DEX	Dégâts	Distance	Prix
9	9	1D4	9m	60 GB

Le Poignard et le Couteau

Il en existe des centaines de modèles. Le Poignard ressemble beaucoup à la dague, hormis sa lame plus petite et son coup inférieur ; sa lame est à simple au à double tranchant. Plus petit que le Poignard, le couteau est un instrument multi-usage. On ne peut pas parer avec un Couteau : il faut éviter les coups.

■ **Poignard**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
-	3	1D4	20-35 cm	40 GB

■ **Couteau**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
-	3	1D3	20 cm	20 GB

La Faux de Guerre

A l'origine un outil paysan, cette arme est constituée d'une lame d'acier fixée à un long manche. C'est l'ancêtre de la Pique Filkharienne. Elle continue néanmoins à être utilisée dans de nombreuses armées, car elle est moins encombrante et bien moins chère, tout en restant une arme redoutable.

■ **La Faux de Guerre**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
10	8	2D6	210-240 cm	80 GB

L'Epée-Dragon

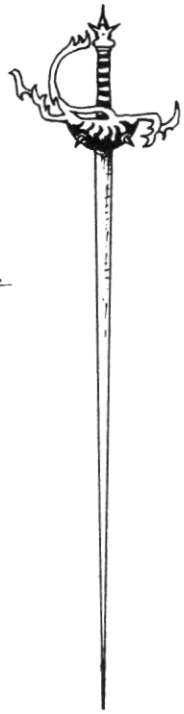
Si la Sorcière du Cliquetis est un établissement si réputé, c'est aussi parce qu'il propose des armes très particulières, affectionnées par les guildes d'assassins, et qui ne sont normalement disponibles qu'auprès de ces guildes.
Cette épée a pour origine les Pays Orientaux. Elle a été conçue par et pour les assassins de la Guilde du Dragon, la plus célèbre organisation de ce type dans tous les territoires de l'Est. Elle est l'équivalente, dans les Jeunes Royaumes, du Katana japonais. La longueur de la lame est d'environ soixante-dix centimètres, et celle du manche de trente-cinq centimètres. Bien que conçue pour être utilisée à deux mains elle suffisamment équilibrée pour être maniée avec une seule main. Elle est relativement rare dans les Jeunes Royaumes, mais on peut en trouver dans les meilleures guildes d'assassins, et dans certaines armureries spécialisées du Continent de l'Est.

■ **L'Epée-Dragon**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
8 (12 à 2M)	13	1D12+1	90-110 cm	850 GB

La Roue du Chaos

C'est une étoile métallique d'environ dix centimètres de diamètre aux pointes acérées, et très souvent empoisonnées. Leur efficacité vient du fait que l'on peut en lancer plusieurs à la fois (huit au maximum). Par Roue lancée en plus de la première, on retire dix pour cent aux chances de toucher. On peut se procurer les Roues Du



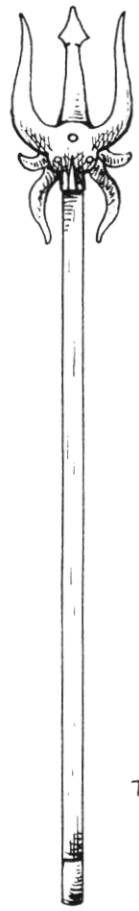
Epée Vilmirienne



Poignard



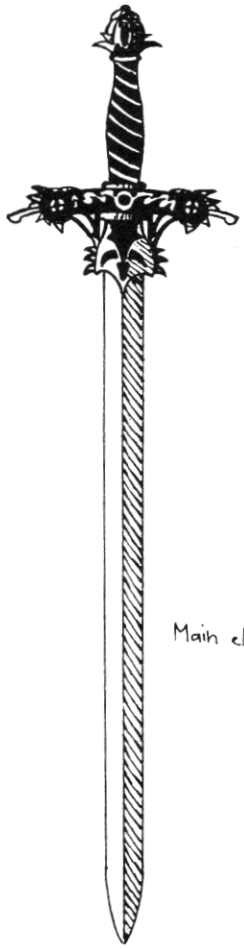
Faux de Guerre



Trident

Couteau





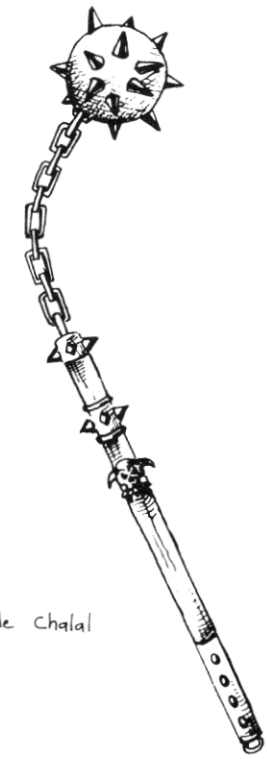
Main et Demie

Roue du Chaos

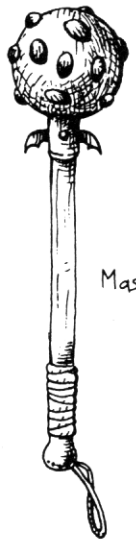


Griffe de Tigre





Etoile de Chalal



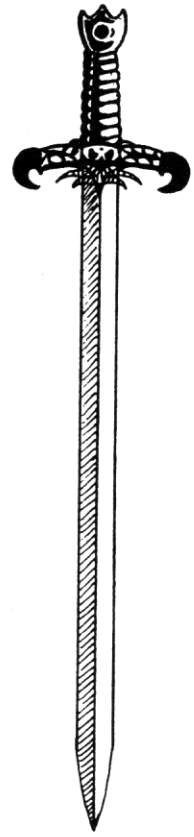
Masse Légère



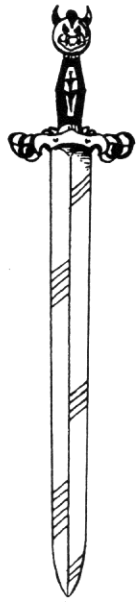
Hache de lancer



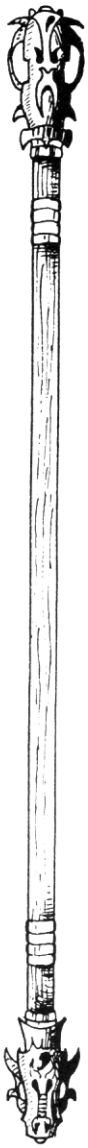
Gourdin



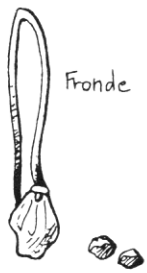
Epée Large



Epée Courte



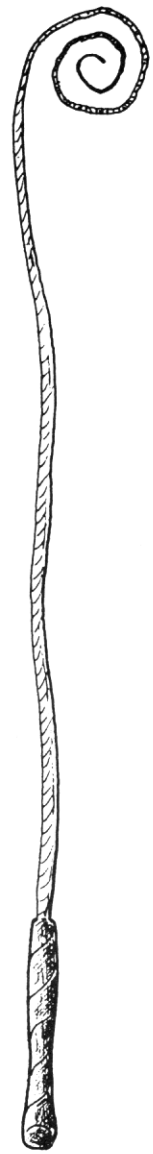
Bâton de Combat



Fronde



Lance



Fouet



Javelot



Epée-Dragon

89.

Chaos uniquement dans les guildes d'assassins.

■ **La Roue du Chaos**

FOR	DEX	Dégâts	Distance	Prix
-	13	1D4+1	15 m	50 GB

La Griffe Du Tigre

Affectionnée par les assassins de Pan Tang, cette arme consiste en un épais gant de cuir (ou deux) sur lequel ont été fixées quatre lames d'acier recourbées imitant les griffes d'un tigre. Ces Griffes sont très souvent empoisonnées. Seules les guildes d'assassins fournissent ces armes.

■ **La Griffe Du Tigre**

FOR	DEX	Dégâts	Longueur	Prix
-	13	1D6	10-15 cm	110 GB

Bruno Martin

Tableau des Armes

Armes	FOR	DEX	Dégâts	Long/portée	Prix
Couteau	-	3	1D3	20 cm	20 GB
L'Epée Bâtarde	13 (9 à 2M)	9	1D10+1	110-130 cm	400 GB
L'Epée-Dragon	8 (12 à 2M)	13	1D12+1	90-110 cm	850 GB
L'Epée Vilmirienne	7	13	1D6+1	90 cm	200 GB
L'Etoile de Chalal	11	11	1D10+1	70 cm	250 GB
La Faux de Guerre	10	8	2D6	210-240 cm	80 GB
Le Fouet	9	9	1D4	9 m	60 GB
La Griffe du Tigre	-	13	1D6	10-15 cm	110 GB
Poignard	-	3	1D4	20-35 cm	40 GB
La Roue du Chaos	-	13	1D4+1	15 m	50 GB
Le Trident	14	7	1D6+2	120-150 cm	150 GB

Abonnez vous à

TATOU

6 N° pour 225F

Découpez ou recopiez ce bulletin et envoyez-le

ORIFLAM

132, rue de Marly

57158

Montigny-lès-Metz

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

_____

Code Postal _____

Ville _____

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



Une fois de plus le sorcier Erbuz, 320e niveau, avait raté son jet de Téléportation!

On ne Badine pas avec l'Amour

La Légende de la Princesse Lyena

Il y a bien des générations, alors que le glorieux empire de lumière étendait encore son aile sur le monde, quelques nations s'éveillèrent. Dans les contrées du sud, un petit royaume, qui deviendrait plus tard Argimiliar, naquit. Un homme vaillant et éclairé, Kaemon Premier, présida à sa destinée plus de trente ans. Quant il mourut, il ne laissa derrière lui qu'une fille, Lyena. Ayant été élevée par des prêtres, la princesse montra rapidement des talents pour la sorcellerie qui, combinés à son grand art de la diplomatie, lui permirent de conduire son peuple vers les sommets.

Un matin, après toute une nuit de labeur, elle invoqua Faruk-Bar, un favori d'Arioch. Elle ne réussit pas à le contrôler, mais subjugué par sa beauté, le démon lui proposa un marché. En d'échange de tous ses pouvoirs démoniaques, Lyena devenait sa compagne. La princesse refusa et réussit à bannir le démon. Eperdument amoureux, Faruk-Bar revint par les songes la supplier d'accepter son amour. Lyena repoussa ses avances sans faiblir nuit après nuit. Courroucé par cette insolence, le démon décida de lui infliger une punition à la hauteur de son amour déçu.

Sur un espace du multivers accordé par les dieux, il créa une prison dorée, hommage cynique à l'amour. Il y plaça Lyena, victime d'un sort puissant, et vient depuis, chaque soir, lui déclarer sa flamme et manger son coeur qui, tel celui de Prométhée, repousse chaque jour pour affronter son supplice. Lyena et Faruk-Bar sont devenus les symboles de l'amour impossible et cruel...

Les Amours Tumultueuses de Tyneka

Fille unique et chérie d'un petit noble de Cadsandria, Tyneka est une jeune fille extrêmement cultivée qui atteint la perfection dans de multiples domaines : arts, médecine, escrime... Par ailleurs fort belle, les courtisans ne lui manquent pas. Pourtant, elle n'a jamais daigné poser les yeux sur l'un d'eux. Fière et imbue de sa personne, elle les juge indigne d'elle même. Le plus pressant de ces prétendants est Riken, un noble marchand riche, gras, laid et arriviste. Riken multiplie les démarches pour obtenir sa main auprès de son père. Un accord financier ayant été fixé sur ce point récemment, il reste désormais à obtenir un demi-consentement de Tyneka. Mais celle-ci reste inflexible et le marchand commence à perdre patience.

A vrai dire, Tyneka a la tête ailleurs. Quinze jours plus tôt elle a enfin rencontré l'amour ! Dans l'Auberge aux Démons, où elle conduira les personnages, elle a fait la connaissance de Aryn Razul, un Melnibonéen errant de par le monde après le sac d'Ymrrir.

Razul possède une aura certaine. Son port altier, ses pommettes saillantes, son esprit vif et son côté "démoniaque" lui confèrent un charme auquel Tyneka a succombé. Malheureusement, la réciproque n'est pas tout à fait vraie. Après s'être amusé quelques jours avec elle, Razul s'en est lassé. Pour s'amuser de sa passion, il lui a jeté un défi. Afin de lui prouver qu'elle est digne de lui et qu'elle l'aime plus que tout, Tyneka doit risquer sa vie, pour lui ramener le symbole de l'amour. Il s'agit du coeur de la princesse Lyena, prisonnière éternelle du démon Faruk-Bar. Un rendez-vous a été fixé dans une semaine à la Tour aux Pigeons dans la forêt, là où les princesses d'antan allaient se recueillir avant leur mariage.

Bien entendu, Razul est persuadé qu'elle viendra les mains vides. Ceci lui donnera l'occasion de la rabaisser un peu et de prendre congé... Malheureusement pour lui, Tyneka est loin d'être une idiote et, bien que sous le charme, elle reste lucide. Le feu qui brûle en elle est à présent autant alimenté par l'amour propre que par l'amour et un désir haineux de vengeance commence à poindre en elle.

Introduction des Personnages

Malgré la pluie qui s'est abattue sur Cadsandria ces derniers jours, quelques rayons du timide soleil d'automne commencent à filtrer à travers les nuages. La matinée s'annonce agréable et les premiers badauds se montrent sur la Place aux Embruns, dans le quartier commerçant du port, où se tient la foire hebdomadaire.

De passage dans ce pays libre et accueillant pour les hommes et les idées (même les moins avouables), les personnages se sont levés aux aurores. On dit en effet que d'importants arrivages bon marché provenant de la capture d'un navire pirate sont attendus ce matin même. Alors qu'ils flânent depuis quelques instants parmi les tissus et les armures, l'attention des personnages est captée par une jeune femme choisissant des parfums. La luminosité matinale donne à ses cheveux d'or fièrement ramenés en arrière des reflets particuliers, s'accordant parfaitement aux broderies de sa cape et à l'or ornant le pommeau de son épée. Son visage parfait tourné vers les flacons, elle ignore les suppliques bruyantes du noble grassouillet qui la suit...

" Soyez raisonnable Tyneka, écoutez votre père ! Ne vous ai-je point couvert de cadeaux ? Je suis puissant, je ferais de vous une femme comblée... Cessez ce jeu !"

Les yeux durs d'un bleu profond se fixent alors brutalement sur l'homme :



"Riken !" hurle-t-elle, la main sur la garde de l'épée, "je ne joue pas ! Je souffre et vous m'importunez ! Alors ne m'approchez plus ... ou je vous fend la panse ... et tant pis pour mon père !"

L'homme bredouille encore quelques mots puis, vociférant des insultes inaudibles, tourne les talons pour rejoindre le cheval qui l'attend... Comme il disparaît en direction de la ville haute, un cri annonce l'arrivée des bateaux transportant les marchandises tant attendues...

Rapidement le port est envahi par la foule. C'est l'occasion pour les joueurs de dépenser les quelques grandes bronzes qui peuvent leur rester. En raison des circonstances exceptionnelles, les prix pratiqués sur les marchandises de luxe sont de 20 % inférieurs.

Cadsandria by Night

Qu'ils aient fait des folies ou qu'ils soient restés raisonnables, les aventuriers ne vont certainement pas passer la soirée dans l'auberge où ils sont descendus. Et en fait de virée, la nuit s'annonce mémorable...

Dans les ruelles obscures, le pas des aventuriers résonne sur le pavé, à peine couvert par leurs chansons de ripaille. Après avoir essuyé quelques sauts d'eaux usées venus des fenêtres, le groupe s'engage dans une rue en pente. Soudain des cris de lutte retentissent plus bas, sous un porche ! Là, une femme est aux prises avec quatre hommes en noir, aux intentions à l'évidence peu noble.

■ **Les Hommes de Main**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	13	11	10	13	10

PV : 12

Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	40 %	1D6+1D6	30 %
Dague	40 %	1D4+2+1D6	40 %

Ces hommes de main ont été engagés par Riken pour enlever Tyneka et la convaincre de l'épouser. Ils ne blesseront donc pas gravement la jeune femme.

Une fois les agresseurs éliminés ou mis en fuite, les sauveurs reconnaîtront la femme : c'est l'apparition du matin ! Tyneka ne fera aucun commentaire sur l'identité ou les motivations des voleurs (elles sont évidentes à ses yeux). Elle remerciera tout de même les personnages, les invitant sur le champ à l'Auberge aux Démons.

Le Grand Luxe

L'Auberge aux Démons est une bâtisse à la façade magnifiquement sculptée de gargouilles et à la lourde porte en chêne, ornée de figures macabres en argent, parfaitement ciselées. L'intérieur est d'une beauté à couper le souffle. Et pour cause : tout ici, tapis, tentures, bustes... provient du sac de Melnibné. Le patron, ancien capitaine d'Argimiliar, accueille Tyneka comme une princesse.

Il les installe dans un salon agencé autour d'une superbe table. Elle se compose d'une bulle ovoïde en verre soufflé emplie d'un liquide verdâtre où nage un petit serpent de mer. Quatre pieds travaillés dans l'or le plus pur supportent la bulle. Du vin melnibonéen est servi. Gare aux excès.

Tyneka, confiante en ses sauveurs, leur contera ses mésaventures. Elle leur demandera de l'aider à trouver la prison de Lyena pour ramener son coeur à Razul. Elle offrira 1 000 GB par personne. Si les personnages insistent, ils peuvent obtenir jusqu'à 2 000 GB. Craignant les sbires de Riken, elle demandera d'être escortée au retour jusqu'à la Tour des Pigeons. La moitié de la somme est payable de suite, l'autre à la tour.

Tyneka proposera un départ pour les montagnes dès le lendemain. C'est en effet dans une grotte que se situe un lieu de passage vers la prison de Lyena.

En Route vers les Ennuis

Avant de partir, les aventuriers peuvent vouloir se renseigner. Une visite au temple d'Arioch leur permet, s'ils font preuve d'un peu de doigté, d'avoir accès à d'anciens écrits. Ils pourront apprendre que le démon Faruk-Bar visite la princesse Lyena au crépuscule. Par ailleurs, les Jeunes Royaumes et le plan de la princesse captive sont en opposition de phase jour-nuit. Ils peuvent aussi apprendre que le passeur possède un chien immense nommé Kolya.

La route qui mène de Cadsandria aux montagnes de l'est est agréable mais peu fréquentée. Elle serpente entre des collines boisées et de petits étangs. Au cours du voyage les personnages peuvent découvrir l'adresse à l'arc de Tyneka (le gibier abonde) et son talent poétique, preuve d'une éducation aboutie.

Après trois jours, alors que la végétation se raréfie, le petit groupe atteint les montagnes. Tyneka semble bien connaître l'itinéraire et guide le groupe qui doit progresser lentement afin de ne pas épuiser les chevaux. Le chemin se termine par une paroi escarpée d'où jaillit une cascade qui se perd dans les profondeurs d'une crevasse. Outre le fait qu'il faille abandonner les chevaux, l'escalade semble périlleuse (cinquante mètres et un jet tous les dix mètres). La solution peut être de passer sous la cascade. A dix mètres du sol une grotte cachée s'enfonce dans la paroi et débouche au sommet de la falaise. Une fois en haut, le groupe devrait découvrir une autre grotte situé à flanc de montagne. L'entrée est décorée de bustes faméliques aux visages hideux semblant surgir du roc. C'est là que vit Horg, le passeur. Ce vieillard vêtu de haillons au regard perçant et au corps mutilé reçoit fréquemment des visiteurs attirés par la légende de Lyena.

Il tire une grande satisfaction de se jouer de ces voyageurs. Horg fut dans un lointain passé un postulant du temple de Fausses Flammes vénérant les ducs du Chaos. Trop médiocre pour devenir un prêtre sorcier, Horg a été envoyé comme passeur dans cette grotte, où il vit depuis des décennies. Si Horg est tué, le passage devient impraticable. La grotte est peu profonde et contient le strict nécessaire. Des tentures cachent l'entrée de trois autres salles.

Bougon au départ, Horg demandera aux aventuriers où ils désirent se rendre et leur indiquera le prix à payer pour le groupe : deux minutes de jeu avec Kolya (Horg désignera une tenture de derrière laquelle s'élèvent des grognements inquiétants) ou une participation à sa collection. Se disant, il ira ouvrir le coffre et en remuera le contenu, des mains tranchées ! Seules les mains gauches l'intéressent ; le personnage qui se sacrifie perd 1D8 points de vie et deux points de DEX. L'autre solution, jouer avec Kolya, n'est pas non plus de tout repos. Il faut tenir dix rounds face au démon ou le terrasser. Ce dernier réapparait le lendemain.

■ **Kolya**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
23	15	16	6	16	13

PV : 19

Armure : 4 pt

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D10+1D6	-
Griffe	30 %	1D6+1D6	-

Pouvoir :

Glace = Gel 28 %, 2D6, portée 5 mètres (p20).

Kolya apparaît tel un molosse gigantesque à six pattes couvert d'une fourrure blanche. Ses crocs et ses griffes sont translucides comme le cristal. Ses yeux n'ont pas de pupilles et sont d'un bleu profond. Le démon pousse des hurlements stridents.

Une fois le prix payé, Horg conduit les aventuriers à la pièce voisine. Là, se trouve une arche rectangulaire de marbre noir gravée de runes flamboyantes, semblant avoir une vie propre. Le centre de l'arche est un tourbillon de couleurs, de sons et d'odeurs. Horg s'agenouille devant un feu, y jette quelques herbes odorantes et prononce des sons gutturaux. Il fait alors signe aux aventuriers de pénétrer sous l'arche.

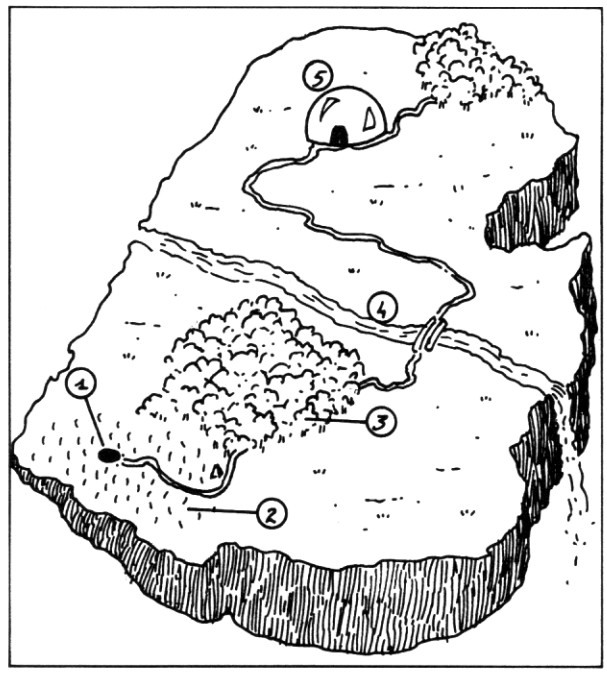
On Ne Badine Pas avec l'Amour

Chacun sentira son esprit lui échapper, sa raison vaciller et son corps se tordre en franchissant le passage (jet de SAN, perte de 1 ou 1D6 points de SAN). Le groupe reprend conscience au fond d'un puits (1). L'heure est décalée de 12 heures. En sortant du puits les personnages découvrent d'immenses champs de marguerites (2) traversées par une route caillouteuse. De jour, comme de nuit le ciel présente des reflets violacés engendrant tristesse et mélancolie. La route semble traverser un bois (3), une rivière (4) puis conduire à un édifice hémisphérique (5).

Si les aventuriers veulent quitter la route pour traverser les marguerites, ils pourront goûter l'humour de Faruk-Bar. Dès que l'on piétine les fleurs, un vent violent souffle sur les marguerites qui s'effeuillent, transperçant les imprudents de leurs pétales d'acier (dégâts : 1D8 sans absorption d'armure). Portées par le vent des voix lointaines murmurent :

" A la folie ...".

Plus loin, le chemin s'enfonce dans une forêt assez dense, ça et là on remarque des mares bordées de saules pleureurs. Au



milieu du bois, sur le bord du chemin, une stèle gravée en commun avertit :

Ame lourde, coeur en lambeaux, yeux hagards
Recueille toi ici et panse ta blessure
Mais l'intrus ignorant des passions la brûlure
Craindra les mignons de l'amour et du hasard !

En effet si les aventuriers dépassent la stèle, surgiront alors des bosquets, des créatures en larmes, mi-humaines mi-lions. Ce sont des humains ayant souffert un amour impossible, damnés sur ce plan et soumis aux caprices du Chaos. Il y a deux femmes et un homme. Leurs visages emplies de tristesse leur donnent un round d'avance dû à la pitié provoquée. Elles n'attaqueront pas Tyneka, conformément à ce que dit la stèle et s'avéreront insensibles à ses coups.

■ **Les Créatures de l'Amour et du Hasard**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
12	13	15	10	15	14

PV : 16

Armure : 1D8, or tressé

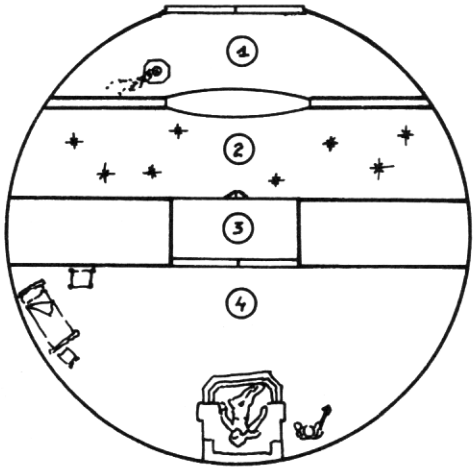
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	50 %	1D6+2+1D6	50 %
Larme de regret	05 %	*	-

** Un personnage touché par une larme de regret est atteint d'une profonde mélancolie et arrête tout combat. L'effet perdure 1D4 heures.*

Chacune de leur armure a une valeur de 4 000 GB.

Le chemin serpente encore quelques centaines de mètres à travers la forêt puis ressort au milieu des champs. La bâtisse hémisphérique n'est plus très loin. Un pont branlant de bois vermoulu enjambe une rivière. Dans l'eau on aperçoit des visages chargés de remords et de regrets ...

L'édifice au bout du chemin est en marbre bleuté ; sa forme est un clin d'oeil aux antiques philosophes d'un autre plan qui prétendaient que les hommes étaient des demi-sphères à la recherche de leur moitié pour reformer un être entier. Pour entrer dans la prison de Lyena il suffit de pousser la lourde porte en or massif.



1 Les murs latéraux semi-circulaires de cette pièce sont entièrement recouverts de peintures représentant des scènes d'amour unissant toutes sortes de races. Au milieu de la pièce brûle un immense cierge qui ne se consume pas. Le mur du fond est un immense miroir, renvoyant aux visiteurs leur propre reflet. En réalité ce miroir pivote autour de son axe central (TAI 50) pour donner accès à la pièce suivante. Ce mécanisme est invisible à priori.

2 Cette pièce rectangulaire aux murs noirs étoilés de lumières fugitives semble être un cul de sac. Sur le mur du fond est enchâssé un rubis de la taille d'un oeuf au dessus duquel on peut lire :
"L'amour n'est pas un don
Mais un simple reflet
De nos propres passions
Que l'on se retransmet."
Aucun mécanisme d'ouverture n'est visible. La seule solution consiste à faire pivoter le miroir de façon à amener le rubis à s'y refléter. Un rayon rougeâtre ira alors de la pierre au miroir et en se réfléchissant actionnera l'ouverture du mur.

3 Une antichambre.

4 Voici la triste prison de Lyena. Assise sur un magnifique trône, un parterre de fleurs à ses pieds, elle est d'une beauté inégalable. Drapée de fines soieries, ses cheveux d'un noir de jais tombant autour de son blanc visage fin, elle aurait de quoi séduire le plus insensible des hommes. Pourtant, son regard sans expression et son corps immobile lui confèrent un aspect morbide. Sur sa poitrine, une large entaille laisse entrevoir un coeur battant...
Derrière elle se tient un homme en armure d'argent, portant une masse lourde. Il s'agit de Beren, un vieillard bossu et inoffensif chargé de l'entretien des lieux, mais qui a une fâcheuse tendance à se prendre pour un héros en raison de la confiance accordée par son maître. Ayant un sens du devoir aigu, Beren tentera par tous les moyens d'éloigner les intrus.

■ **Beren**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	6	10	11	15	11	5

PV : 6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse	37 %	1D4+1	23 %

Beren possède aussi un anneau donné par Faruk-Bar dans lequel est lié Fuyruysh.

■ **Fuyruysh**

CON	TAI	INT	POU
47	1	10	15

Pouvoirs :
Contrôle des émotions : Virulence 15, Portée 10 mètres, Durée 15 rounds (p19). Guérison : (p27).

Si les joueurs sont assez inconscients pour arriver le soir (c'est à dire franchir le passage vers 8 heures du matin), ils trouveront Faruk-Bar dans la pièce arrachant le coeur de sa "bien aimée" pour le croquer... Ils pourraient alors comprendre qu'en effet, on ne badine pas avec l'amour. Dérangé, le courroux du démon sera sans bornes. Il fera longuement souffrir les indésirables avant de les achever... Les moins chanceux seront jetés vifs dans les brasiers des enfers.
Si le démon est encore absent, une fois Beren rendu à la raison, il "suffit" de plonger la main dans la poitrine de la captive pour en retirer le coeur. Celle-ci se laissera faire sans un cri, allant même jusqu'à murmurer "Je suis à toi Farouk ...". Cet acte difficile demande un jet de SAN (perte de 1D8 ou 2), les spectateurs perdent automatiquement un point. Bizarrement, Tyneka, jusqu'alors très fière, n'insistera pas pour prendre le coeur elle même, mais exigera qu'il lui soit remis immédiatement. Les plus psychologues pourront s'en étonner ; la jeune femme rétorquera alors que leur mission se borne à présent à la raccompagner à la Tour aux Pigeons. Le reste ne les regarde pas.

Retour au Bercail

Aucune difficulté particulière ne s'oppose à un retour rapide du groupe à son point d'arrivée sur ce plan. Pour revenir sur celui des Jeunes Royaumes, il faut franchir le passage en sens inverse. Il suffit de se laisser tomber dans le puits près du sentier.



Après avoir vécu une seconde fois cette épreuve, les personnages se retrouvent au pied de l'arche, dans la grotte de Horg. Le vieil anachorète les accueille avec le sourire et leur propose même de partager sa maigre pitance (un relent d'humanité ?). Après cette pause éventuelle, le groupe peut récupérer ses chevaux et mettre le cap à l'ouest.

L'Accueil à la Tour aux Pigeons

Le chemin du retour peut se faire sans difficultés en un peu plus de trois jours. Contrairement à l'aller, Tyneka ne souffle mot ; ses mâchoires sont crispées et sa main se porte fréquemment au sac de cuir à sa ceinture, dans laquelle elle a glissé le coeur de la princesse damnée. Si tout se passe normalement, le groupe devrait arriver en forêt de Cadsan, où se trouve la Tour aux Pigeons, peu après la tombée de la nuit. La végétation est assez dense et le relief légèrement accidenté. Tyneka avance pourtant de manière déterminée. Les observateurs attentifs pourront la voir dissimuler un poignard.

La nuit commence à tomber quand les aventuriers découvrent au milieu d'une petite clairière entourée de rochers et de ronces, une ancienne tour en ruine. L'édifice, recouvert de lierre, possède deux étages. Au premier on peut découvrir des vestiges de repas datant de quelques jours (sans doute des chasseurs). Il n'y a aucune trace du Melnibonéen. Tyneka décide donc d'attendre qu'il vienne. Pensant qu'il ne devrait pas trop tarder, elle demande aux aventuriers de rester.

Quelques instants plus tard, des bruits se font entendre et un homme à cheval émerge de la pénombre ... C'est Riken !

Struggle for Love

Devant la surprise du groupe, le noble adipeux esquisse un sourire en arrêtant son cheval à distance respectable ...

" Bonsoir chers amis ; mes hommages Tyneka. Je pense qu'il est temps que vous et moi ayons une petite discussion sérieuse ... J'ai là quelque chose de fragile qui pourrait vous amener à reconsidérer votre position à mon égard."

A ces mots quatre hommes en armes sortent de la pénombre. Celui qui semble être le chef a son couteau pointé sur la gorge de Razul, soigneusement ligoté et bâillonné.

Tyneka laisse échapper un cri puis quelques injures à l'encontre de Riken.

"Jamais je ne serais à vous, porc ! Mais lui, dit-elle en désignant Razul, celui-ci est à moi !"

Sur ses paroles équivoques, elle se tourne vers ses compagnons, leur fait un geste de la tête et se rue à l'assaut. La jeune femme se jette sur Riken qui n'a pas le temps ni l'habileté de faire reculer son cheval. Les hommes de main, des Pikaraydiens, se préparent à se défendre. Le chef projette Razul sur un arbre.

■ Guerriers Pikaraydiens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	13	15	12	13	13	12

PV : 16

Armure : 1D8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	60 %	1D8+2+1D6	60 %
Bouclier	40 %	1D6+1D6	40 %

■ Ek-le-long, assassin pikaraydien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	12	19	14	15	15	13

PV : 19

Armure : 1D10-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Phay-no	78 %	2D8	82 %
Dague	56 %	1D4+2+1D6	60 %

■ Phay-no

CON	TAI	INT	POU
56	4	8	17

Pouvoirs :

Peste du Chaos : virulence 12 (p 22).
Télépathie : 30 mètres de portée (p 28).
Phay-no est un démon lié à une épée à deux mains.

Quand le calme sera revenu, on pourra remarquer que Tyneka a égorgé Riken puis, délaissant ses compagnons, est allée rejoindre Razul, assommé. Une fois celui-ci revenu à lui, elle ne le libère pas de ses liens. Sortant de son sac le coeur de la princesse, elle dit :

"Tu vois, tu m'as sous-estimée ! Je l'ai fait ! J'aurais été digne de toi, mais tu m'as méprisée. Il te reste la nuit pour regretter."

Elle ira alors chercher un sac dans les fontes de sa monture et le donnera aux personnages, c'est le prix convenu.

Comprenant peut-être le sort que réserve la fière jeune femme à son amant, les personnages peuvent tenter de la raisonner. Rien n'y fera. La seule solution est de neutraliser Tyneka puis de libérer le Melnibonéen. Mais attention, la jeune femme est influente et rancunière, le jeu en vaut-il la chandelle ?

Toujours est-il que si rien n'est fait, on retrouvera Aryn Razul mort au matin dans la tour. On ne reverra plus Tyneka dans la région. L'amour a ses raisons que la raison ne connait point.

Personnalités

■ Tyneka

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

PV : 12

Armure : 1D10-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	46 %	1D8+1+1D6	42 %
Arc	65 %	1D8+1+1D4	-

Compétences : Premier Soins 45 %, Cartographie 30 %, Mémoriser 55 %, Connaissance de la Musique 35 %, Connaissance des Plantes 20 %, Haut Melnibonéen 15 %, Crédit 55 %, Persuader 50 %, Equitation 75 %.

■ Faruk-Bar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
78	35	20	13	27	18	4

PV : 43

Armure : 10

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	68 %	5D6	-
Corne	40 %	8D6	-

Faruk-Bar se présente sous la forme d'un homme de haute taille et bossu, recouvert d'une carapace de crabe. Ses yeux tristes contrastent violemment avec sa bouche immonde perpétuellement tordue par un sourire sardonique. Son front est doté d'une corne d'argent et ses pieds sont faits de deux moignons sanguinolents.

Frédéric Tournade

LE RETOUR

Le Canal de Kiel

Cette aventure se situe au Danemark, avant l'invasion de la Germanie. Le Ténébreux Empire a asservi la Scandie et envisage d'autres conquêtes à partir de cette tête de pont. Mais pour s'emparer de l'Europe du Nord, la flotte impériale doit passer en Baltik, or, c'est impossible. Les Toges Noires, retranchées dans leur forteresse de Malbork, ont compris le danger et se sont hâtées de rendre les détroits infranchissables grâce à leurs connaissances scientifiques. Une tempête continuelle, déclenchée par leurs soins, y souffle désormais empêchant tout passage.

" Ce n'est pas de l'eau écumante qui arrêtera nos légions !"
Baron Méliadus

Le conseil des Connétables a décidé de contourner l'obstacle en creusant un passage artificiel, à l'emplacement de l'ancien canal de Kiel. C'est une tâche colossale qui requiert des dizaines de milliers d'ouvriers (euphémisme poli pour "esclaves"). Les Granbretons ont razzié tout ce qui ressemblait à un village dans un rayon de 100 km à l'intérieur de leurs possessions, sans arriver à réunir assez de monde. Aussi ont-ils fait appel au Margrave de Hambourg, le voisin le plus proche. Allié à toute la noblesse germanique, une invasion de ses domaines déclencherait un soulèvement général. Aussi les Ténébreux se sont-ils contentés de faire miroiter les bénéfices fabuleux qu'il pourrait retirer du canal après son achèvement. Le Margrave convaincu a instauré un "service obligatoire" pour tous les hommes valides de ses Etats.

Tout s'est fort bien passé pendant plusieurs mois, jusqu'à ce que des rumeurs persistantes faisant part de sévices reviennent à Hambourg. Quelque peu troublé le Margrave a décidé d'envoyer une commission d'enquête sur place.

Et comme de bien entendu, ce sont les personnages qui s'y collent ! Soit ils sont citoyens de la Margravie (et suffisamment influents), soit ils sont étrangers (et de préférence membre d'une organisation "neutre", comme les Humanistes ou une Eglise reconnue) et servent ainsi de "caution morale". De toute façon, ils sont chargés de vérifier sur place la véracité des rumeurs...(si cette introduction ne vous convient pas, en voici quelques autres).

- Les Toges Noires et/ou les Moskovites leur demandent d'espionner le percement du canal.
- Si vous avez des personnages "modestes" (paysans, fermiers) dont c'est la première aventure, rien ne vous empêche de supposer qu'ils ont été capturés et envoyés travailler au chantier.

(et si vous avez des aventuriers qui ne se connaissent pas entre eux, rien ne vous empêche de panacher tout ça, à condition de vous en sentir capable).

Les Mystères de Scandie

Le Peuple des Ombres n'est pas le seul à avoir quitté un monde en pleine folie. D'autres machines de Cristal furent construites. Ainsi, une ville proche du chantier est passée dans les "limbes". Malheureusement, les habitants ont atterri dans un cauchemar... Plus exactement dans un gigantesque "laboratoire" où une créature étrange procède à diverses "expériences", notamment sur les limites de la souffrance chez les formes de vie humanoïde.

La suite est aussi déplaisante que prévisible. Les malheureux fugitifs ont enduré des millénaires de supplices physiques et psychiques. La créature possède le pouvoir de suspendre la mort. Depuis quelques années leur bourreau s'est lassé, ce qui a permis aux plus énergiques de projeter leur esprit dans leur plan d'origine et de prendre possession des corps de chasseurs qui se trouvaient au mauvais endroit.

Ils ont décidé de faire revenir tout leur peuple de cette façon. Ils ont donc besoin de corps à habiter au bon endroit. Et c'est ainsi que l'on a vu arriver au camp granbreton 10 Mages, prétendant vouloir passer au service de l'Empire et offrant comme preuve de leur talent quelques "gadgets" récupérés dans la cité perdue.

3En quelques semaines, ils ont pris suffisamment d'ascendant sur Sargo .Tryah, le Commandeur Loup qui gouverne le camp, pour que celui-ci décide d'un changement dans le tracé du canal... Un changement qui dirige le chantier vers la cité morte. Et bien entendu, les "Mages" en profiteront pour transférer les esprits de leur peuple dans les corps disponibles, personnages y compris, dès que le chantier sera dans la zone de transfert.

Le Camp

La commission d'enquête se compose des aventuriers et de quelques officiels de Margravie (l'Archi-Chancelier, un vieillard inefficace et quelques secrétaires gagnés aux idéaux granbretons). Ils en auront pour trois jours de voyage à travers un paysage magnifique de forêts enneigées, avant d'arriver au chantier proprement dit. A partir de la moitié du trajet, ils seront "pris en charge" par une patrouille granbretonne. Ils auront leur premier aperçu du site depuis le haut d'une colline. Des milliers de petites silhouettes s'affairent autour d'un fossé gargantuesque, qui se prolonge à l'infini vers l'Ouest. Des machines s'affairent à creuser. Même vues d'ici, elles paraissent immenses.
La disposition est assez simple: les officiels et les visiteurs sont logés dans un camp confortablement aménagé sur la rive nord, les ouvriers et les surveillants sont sur la rive sud (leur "camp" couvre la superficie d'une petite ville). Entre les deux, le fossé, large d'une centaine de mètres et profond d'une trentaine.

Organisation du Camp

Cinquante Loups au sommet de la pyramide gouvernent le chantier avec l'aide des savants-Serpents et d'une dizaine de Renards chargés de la "sécurité".

Au dessous, 200 ingénieurs-Taupes s'occupent de superviser le terrassement. A ce niveau hiérarchique se trouve également une foule de Granbretons appartenant à des ordres "mineurs", chargés de tâches subalternes (des Cygnes à l'infirmerie, des Crânes et des Cochons pour les prisons, des Prêtres, des Chameaux pour l'intendance. A vous de développer ces seconds rôles en fonction de vos besoins...)

En dessous encore, un millier de "surveillants" germains et danois encadre la masse de travailleurs. Ils portent généralement une parodie d'uniforme granbreton et sont pour la plupart satisfaits de leur sort.

Enfin, 10.000 esclaves (ou travailleurs "volontaires" du Margraviat).

■ Baron Sargo Tryha, gouverneur du camp

La quarantaine aigrie, ne supporte pas d'être ici à travailler sur un projet civil quand il pourrait se battre ailleurs. Arrogant, imbu de lui-même et de ses privilèges, il évitera autant que possible les personnages, se déchargeant sur Vargo, son fils et secrétaire, qui réagit à peu près de la même façon.

■ Ss'iamb, le Premier Savant

Un jeune Serpent dont c'est le premier poste important. Il était absolument ravi de la situation jusqu'à l'arrivée des Mages. Il avait entre autres toute latitude pour poursuivre ses recherches biologiques sur les esclaves. Depuis que les Mages sont entrés en faveur, il est relégué au maniement de ses foreuses expérimentales (d'énormes machines à mi-chemin entre le mille-patte et la taupe, pas fiables du tout). Il souhaite éliminer ces gêneurs. Il tentera maladroitement de manoeuvrer les personnages pour qu'ils agissent à sa place. Il essaiera de leur injecter de l'eau pure pour ensuite leur faire croire qu'ils sont empoisonnés et que s'ils n'ont rien fait d'ici un certain temps, ils seront morts (Chimie: les poisons stables et à action lente sont rarissimes). Le truc est particulièrement grossier, mais il est surprenant de voir le nombre de personnages qui se laissent prendre à ce genre de pièges...
(à noter: tous les autres Serpents rêvent de prendre sa place. Une tentative d'assassinat ferait une diversion ...).

■ R'reta, le Renard

Il dirige la "police" du camp. Il est facilement accessible. En fait, il parait ravi de voir les aventuriers. Il n'hésitera pas à dîner avec eux, à décaler "de très importants rendez-vous" pour aller à la chasse avec eux, leur fera visiter le camp. Toutes ces marques d'attention ne sont pas désintéressées. Paranoïaque, il considère les Mages comme des espions étrangers et enrage de constater l'influence qu'ils ont pris. Il fera tout pour pousser les personnages à les éliminer. Cela peut aller de simples remarques ("Ce sont des gens bien étranges, n'est-ce pas ? J'ai beaucoup voyagé, mais je n'ai jamais entendu d'accent comparable au leur"), à l'emploi de méthodes "lourdes".

Ainsi les aventuriers peuvent être attaqués dans leurs tentes par quelques brutes armées de couteaux qui rompent le combat après 2-3 rounds. Ils pourront remarquer que l'un des assaillants à une cicatrice sur le front. Le lendemain, qui verront-ils sortir "furtivement" de la tente des Mages ? Leur balafré ! Qui vient simplement de porter un message, mais çà il ne peuvent pas le savoir... Si les personnages paraissent décidés à enquêter de leur côté, R'reta leur fournira toute l'aide possible mais discrètement. Il n'ose défier ouvertement Sargo.

■ L'Ingénieur Her Faretz

Une des Taupes. Comme ses confrères, il porte un masque hermétiquement fermé en présence des étrangers (il se repère très bien au son). Il ne parle pas le Commun, et évite les personnages.
Tout ce qui l'intéresse, ce sont des problèmes de pression, de solidité du sol et de tracé du canal. Il ne décolère d'ailleurs pas à ce sujet. Sur le conseil des "étrangers" (le terme granbreton qu'il emploie recouvre en fait les concepts d'étranger, d'esclave et de "moins qu'humain"), le Commandeur a pris la décision de couper vers le marais, un détour et une perte de temps. Certains ingénieurs parlent un peu le Commun, mais il faudra user de trésor de patience pour avoir une conversation normale avec eux.

■ Les Surveillants

Jonta. Cet homme entre deux âges a un tempérament plutôt placide. Tant que les détenus dont il est chargé donnent satisfaction, il est aimable, allant jusqu'à discuter avec eux. S'il y a des problèmes, il sévira... sans grande conviction. Comme tous les autres, il porte un fouet à la ceinture... mais ne le sort jamais.

Kentre. Les "responsabilités" lui ont monté à la tête. Il est odieux avec ses hommes, exigeant toujours plus de travail (les surveillants touchent une prime si leur équipe a bien travaillé). Il ne recule pas devant les châtiments les plus brutaux. Il est remarquablement servile avec les officiels.

Entre ces deux extrêmes, il existe toute une gamme de fous, d'incompétents, de "p'tits chefs", etc. N'hésitez jamais à charger la caricature.

■ Les "volontaires"

Basi le Fort. Un hercule préposé à l'abattage des arbres, en avant du chantier. Pour lui, ce n'est pas si différent des corvées d'entretien des routes qu'il effectuait pour le Margrave. Seul reproche: la nourriture est insuffisante.

Alek. Un ex-paysan, qui travaille dans la tranchée. (sa femme et ses enfants travaillent aux cuisines). Il reconnait qu'ils ne sont pas mal traités pour l'instant, mais insinue qu'avant l'arrivée des aventuriers, les choses étaient différentes... Si un Granbreton est à portée d'oreille quand il se risquera aux confidences, il disparaîtra...

Dietr. S'occupe du "nettoyage" du terrain avant excavation. Famélique et couvert d'écorchures, comme le reste de son groupe, il est tombé sur un surveillant qui revend leur nourriture à d'autres surveillants... Il a toutes sortes d'histoires horribles à raconter, arbres qui s'écroulent du mauvais côté, des tranchées qui s'éboulent, etc... Le comportement des Granbretons dans ce genre de circonstance est nettement brutal.

Dans l'ensemble, les "volontaires" sont soit trop obtus pour avoir peur, soit trop terrifiés pour se plaindre.
Il n'en va pas de même pour les esclaves, qui n'ont rien à perdre...

■ Les esclaves

Starv. Un jeunet qui semble avoir été sérieusement traumatisé. Questionné, il se réfugie dans des dénégations de plus en plus frénétiques. Il pourrait finir par expliquer qu'il a vu des Loups "punir" un groupe qui avait tenté de se rebeller... Les détails horribles sont les mêmes que d'habitude : des variations sans imagination sur le thème croix/pal/bûcher.

Gretë. Une jeune fille qui vient juste d'être "enrôlée". Convoitée par le Premier Savant et par un Loup pour leur "usage personnel", le type même de la "demoiselle en détresse", elle pourrait offrir aux aventuriers l'occasion d'un geste noble (la racheter, ou la cacher quand ils la trouveront sous leur lit, après son évasion).

Notes : les esclaves constituent la grande majorité des forçats. Les Granbretons feront l'impossible pour éloigner les personnages de ceux-ci.

La Vie Quotidienne

Les Granbretons s'efforcent réellement d'être aussi humains que possible, mais le manque d'habitude se fait sentir. Chaque officier tranche selon son idée. Ce qui donne une palette de décisions allant de la férocité absolue à l'indulgence intéressée. Les personnages pourront s'en rendre compte pendant leur "visite guidée". Leur guide servira en même temps de "tribunal itinérant" et leur demandera de trancher en une ou deux occasions.

Quelques incidents peuvent pimenter le séjour des aventuriers :

- ☐ Les détenus se liguent pour éliminer un surveillant sadique. A leur grande surprise ils sont félicités.
- ☐ Explosion d'une des machines-taupe.
- ☐ L'effondrement d'une partie du fossé sème la confusion pour un moment.

Les Mages

Ils sont 10, qui ont pris un ascendant presque total sur le Commandeur, qui ne jure que par leur "science". Physiquement, ils ne ressemblent pourtant guère à des scientifiques : des corps musclés, des mains calleuses, des vêtements négligés. Mais ils dégagent un magnétisme certain.
Ils se sont faits construire un baraquement à part, qu'ils occupent depuis leur arrivée surprise. Ils se sont présentés un matin pour "faire leur soumission". S'ils ont été si bien accueillis, c'est qu'ils affirmaient avoir la solution au problème du recrutement. Ils possédaient en effet les plans d'une étrange machine, qui une fois mise au point avec l'aide des Serpents, a tenu toutes ses promesses. Ils n'ont pas demandé mieux que d'en faire la démonstration. Après 48 heures de route jusqu'à un village épargné jusque là, ils ont mis en marche de l'engin (qui ressemble à un gros gramophone). Les villageois sont alors sortis de leurs huttes pour venir se mettre en rang. Ils ont repris leurs esprits au camp mais il était alors trop tard. A noter : pour se protéger et protéger leurs hôtes, les Mages fournissent des "protège oreilles" en cristal curieusement taillés. Les Mages sont disposés à faire une nouvelle démonstration aux personnages mais si les Granbretons venaient à l'apprendre, ils seraient furieux (nouvelle arme top-secret) et feraient tout leur possible pour éliminer les aventuriers.

D'innombrables récits plus ou moins véridiques circulent sur eux dans le camp. Les plus répandus parlent d'un esclave qui se serait aventuré près de leurs baraquement, il y aurait vu des choses bizarres. Cela varie selon les récits, mais généralement, cela tourne autour du thème suivant : les Mages baignés d'une lumière qui venait de leur propre corps, et environnés de formes semi-humaines. Comme de juste, le témoin à disparu mystérieusement... Et il est tout à fait possible que le narrateur subisse le même sort.



Comme les aventuriers pourront le constater par eux mêmes (avec un minimum de surveillance s'ils sont curieux. Sinon on supposera qu'ils sont voisins et que le "hasard" leur permet d'y assister), tout cela est exact...

Une perquisition discrète dans la tente des Mages permettrait de trouver :

- des documents énigmatiques en Danois Ancien. Il y est question d'un "Retour", sans vraies précisions.
- un plan emprunté aux Taupes. Il représente la section de marais qu'ils ont imposée comme nouveau tracé du Canal, avec une croix en un endroit précis.
- des pages de calculs mathématiques qui donneront la migraine aux personnages ayant moins de 80 % en Electricité et Mécanique. Les autres pourront vaguement comprendre qu'il y a un rapport avec le voyage entre les plans.
- une machine de cristal. De petite taille, il suffit de réussir un jet d'Electricité pour comprendre qu'elle est la réalisation (à petite échelle) des plans précédents.
- quelques "protège oreilles" en cristal.

Bien entendu, si les Mages ont l'impression qu'on s'intéresse trop à eux, ils tenteront d'écarter les gêneurs. A vous de décider de la méthode, l'esclave "programmé" pour tuer étant la possibilité la plus évidente...

A vous de décider les joueurs à poursuivre l'affaire, en direction de la croix sur la carte. Ils peuvent être "associés" aux Renards, qui veulent achever de compromettre les Mages et s'attendre alors à une trahison de la part de leurs associés ou travailler en "indépendants" et avoir la bonne surprise de tomber sur un commando granbreton une fois dans la cité.

Logiquement afin de décider les personnages récalcitrants, il suffira de leur dire que ce site se trouve dans la zone frontalière entre le Margravat et l'Empire... les richesses qu'elle peut contenir étant dès lors au plus rapide.

La Cité Perdue

Elle se trouve à 4 jours de route du camp. Les aventuriers pourront profiter des agréments de l'hiver, engelures, attaque de loups affamés, avant d'arriver aux marais. La surface est gelée et extrêmement fragile. Demandez de temps en temps des jets d'Equilibre ou de TAI x 2. Ceux qui échouent passent à travers la croûte de glace et se retrouvent pataugeant jusqu'à la taille (ou pire...) dans l'eau glacée...

Après 24 heures et un jet de Cartographie (ou de Mémoriser s'ils n'ont pas la carte en leur possession), ils se trouvent à pied d'oeuvre. Un jet de Voir permet de trouver, cachées dans des buissons, une dizaine d'armures granbretonnes. Il s'agit des armures des Granbretons partis dans la cité morte. Les personnages les rencontreront au moment que vous jugerez opportun. N'oubliez pas qu'ils sont sans armure, du fait de l'étang à traverser à la nage.

Cette étendue d'eau à peu près circulaire n'est pas gelée... Il va falloir plonger ! Au centre de l'étang sous l'eau, les nageurs découvrent un bloc de pierre ancienne avec un volant. Il ouvre un sas et les personnages, à moitié noyés (n'oubliez pas de demander des jets de nage), se retrouvent dans une petite pièce aux parois métalliques.

A partir de là, ils évoluent dans les ruines d'une civilisation disparue et beaucoup plus avancée que la leur. Multipliez les éléments de décor "dépaysants". Le déplacement entre les niveaux est assuré par des puits à anti-gravité (les personnages ont l'impression de tomber sans fin...), les appartements sont décorés de motifs multicolores qui changent lentement au son d'une musique fantomatique, etc...

La cité a la forme d'une pyramide inversée. Les 10 premiers niveaux supérieurs étaient consacrés à l'administration et à l'habitat, les 5 suivants sont encore pleins d'instruments scientifiques à la fonction obscure. Décidez des objets que vos savants pourront y trouver. Soyez généreux avec vos joueurs. Ce qu'ils trouveront ici constitue leur seule gratification de l'aventure. Des manuscrits en Ancien Danois et Allemand contiennent des explications quant aux projets de fuite des habitants. On peut observer, dans les niveaux "labo", des traces de passage récent, les Mages réincarnés ayant fait un crochet par ici avant de se rendre au camp.

Dans le sol du dernier étage, une ouverture donne sur la "pointe" de la pyramide ; une petite pièce aux parois de cristal, au centre de laquelle reposait une machine, la Machine à voyager entre les plans.

La cité est l'endroit rêvé pour offrir aux aventuriers quelques expériences horrifiantes. Ils sont très très près de la Porte des Mondes. Offrez aux personnages ayant le plus fort POU quelques visions issues de l'enfer (sous forme de "cauchemars" extrêmement réalistes). Les POU les plus faibles bénéficieront quant à eux d'un "contact" avec les damnés, une tentative de possession, en clair. A vous de voir, en fonction du résultat du jet POU/POU, ce qui va se produire. Le "possédé" pourra leur délivrer quelques indices énigmatiques et des informations truquées.

Les Limbes

Le plan des Mages est le suivant. Ayant récupéré la machine de cristal, ils attendent le moment favorable pour la briser, ce qui provoque le retour des esprits de leurs concitoyens. Si les personnages les espionnent, ils peuvent les voir observer les astres, noircir des pages de calcul ... A vous de déterminer le moment à partir duquel les mages pourront briser la machine et ramener les malheureux. La solution pour les joueurs consistent à la détruire avant ce moment ou simplement leur voler. Dans ce cas les mages se lanceront à leur poursuite. Si les joueurs échouent, ils partiront dans les limbes...

Toute la population du camp se trouve transportée dans les Limbes. Demandez aux joueurs de jeter 1D100. Quel que soit le résultat, continuez "tu perds connaissance et tu te réveilles...". Ils vont avoir l'impression de tomber... jusqu'à atterrir dans une nouvelle enveloppe charnelle.

Ils occupent dorénavant les corps des anciens habitants de la cité, des humains grands, minces et blonds. Constatation désagréable : leurs nouveaux corps sont tous effroyablement mutilés et ils commencent à sentir la douleur. A vous de voir

exactement quelle sorte de martyr il convient de faire subir à vos personnages, en fonction des petites phobies de vos joueurs. L'un de vos amis à les piqûres en horreur ? Parfait, il se réveille dans un corps "pelote d'épingles". Façon "Hellraiser" !

Le paysage est déprimant : une immense plaine nue, avec des rangées de corps torturés s'étendant à perte de vue. Le "propriétaire" des lieux n'a qu'une idée en tête : l'étude scientifique de la douleur. Ce qui vous donne un prétexte en or pour faire "malsain". Disséquez, mutilez, désossez ! Ne lésinez pas sur les pinces, les clous, les broches barbelées et tout ce qui s'ensuit. Plus vous serez "gore", plus l'épisode sera efficace.

Les aventuriers ne sont pas les seuls à reprendre connaissance, c'est également le cas de tous les anciens occupants du camp (sauf les Mages). Les non-Granbretons sont déconcertés, terrifiés et en pleine panique (comme les personnages, si vous faites correctement votre boulot). Les Granbretons quant à eux suivent leur instinct. Ils réagissent violemment et essayent d'étriper leurs voisins (quand les aventuriers ont quitté le camp, y avait-il un Granbreton près d'eux ?).

Les joueurs sont libres d'agir à leur idée (évitez de leur infliger des blessures qui les empêcheraient de se déplacer).

S'ils essayent de porter secours aux autres victimes, ils parviendront à apaiser la panique.

S'ils veulent faire un peu de tourisme, à leur guise !

Le paysage se prolonge dans toutes les directions. Les 10.000 damnés en provenance du Millénaire Tragique ne sont pas les seuls humains. Il y en a des milliers d'autres, issus de tous les coins du Multivers (peut-être la propre incarnation du joueur, venant du plan "Terre, 1990" ?). Tous torturés, évidemment. Entre eux circulent des "laborantins" en blouse blanche, qui prennent des notes. Il est possible d'engager la conversation avec eux. Ce pourrait être amusant de confronter les joueurs à un "personnage célèbre", par exemple un homme au maintien rigide, vêtu d'une redingote et d'un haut-de-forme, qui tient une petite trousse de médecin à la main... Il suit un stage ici avant de revenir à ses chères études dans le Londres de 1888. Ou Gilles de Rais... ou au Dr. Bouffon... L'Université de la Souffrance dispense des cours à des étudiants venus des 4 coins du Multivers.

Leur interlocuteur peut leur indiquer, vaguement, la direction de la résidence du "Patron", et se livrer à quelques spéculations plus ou moins erronées sur la nature du lieu où ils se trouvent.

Un Petit Voyage

Les aventuriers n'ont pas grand chose d'autres à faire que marcher dans la direction indiquée.
Ils quittent assez vite la zone consacrée aux humains. Tant bien que mal, ils pourront clopiner à travers des foules de créatures insectoïdes, reptiliennes, végétales, etc... toutes hideusement mutilées. Selon votre endurance et celle des joueurs,



liquidez cela en quelques phrases ou étendez vous longuement sur le décor répugnant, sans oublier de les confronter à quelques incidents.

- Des "laborantins" centaures qui refusent de les laisser passer.
- Le désert des Ames Perdues, habité par les esprits de ceux qui ont succombé sous la torture. Ils n'attendent qu'une chose, de nouveaux corps. Aux personnages de les persuader qu'ils sont trop abîmés pour présenter un intérêt quelconque...
- Les Grottes de Cristal Noir, où les tortures sont purement psychologiques. La "tarte à la crème" de ce genre d'endroit est d'être condamné à voir son pire cauchemar se réaliser, encore et toujours, et de le vivre. Les personnages qui auront conservé suffisamment de raison pour faire encore preuve de curiosité remarqueront que les "corps astraux" portent aussi des blessures : la contrepartie "métaphorique" de leurs dommages physiques, sous la forme d'émotions (la haine, la peur, le chagrin, etc...).
- Passer par l'Atelier, où sont fabriqués tous les instruments de supplice utilisés ici. Des millions d'objets hideux occupent d'immenses râteliers. Les Artisans (de grandes formes noires aux yeux de braise, à peine humanoïdes) ignorent les personnages et décident d'en faire des sujets d'expériences.

Le Château

Les personnages finissent par arriver à une construction. Elle a la forme d'une gigantesque cage aux barreaux hérissés de pointes.
"Ca" se trouve à l'intérieur. "Ca" n'est pas humain et ne l'a jamais été. "Ca" se nourrit de souffrance, "Ca" l'étudie

comme un humain étudierait la musique. Mais "Ca" n'est pas un seigneur du Chaos. "Ca" occupe ce plan, mais sans pouvoir y modifier quoi que ce soit. Toutefois, "Ca" peut altérer son apparence physique et dans une certaine mesure, visiter le Multivers.
Pour traiter avec les personnages, "Ca" prendra forme humaine : un homme élégamment vêtu, à la dernière mode de la Terre du Millénaire Tragique. Il porte un masque souriant, un masque de métal chauffé à blanc.

Aux aventuriers de négocier avec lui, de lui expliquer ce qui leur est arrivé et de lui demander de bien vouloir leur rendre leurs corps. Il accédera à leur demande, s'ils lui fournissent une nourriture satisfaisante, autrement dit, s'ils souffrent beaucoup et qu'ils sont réellement pitoyables. Il n'aura qu'un geste à faire pour que les aventuriers, ainsi que toutes les autres victimes du transfert reviennent dans leurs corps, sur Terre. L'ennui, c'est que les corps qu'ils occupaient dans les Limbes sont revenus avec eux... et qu'ils ont retrouvés leurs occupants originels. Ceux-ci n'apprécient pas du tout d'être frustrés de leur victoire et attaquent les aventuriers pour reconquérir leurs corps (POU contre POU)...

Au milieu du combat, les adversaires pourront se rendre compte qu'ils ont un autre problème : "Ca" est venu avec eux et plane au dessus du champ de bataille.

Maintenant, c'est aux personnages de dénouer la situation. Essayer de manoeuvrer la Machine de Cristal pourrait être une bonne idée. Evidemment, le Grand Déhème seul sait où ils pourraient se retrouver... Dans la mesure où ils ont retrouvé leurs corps d'origine et qu'ils sont en bon état, ce qu'ils peuvent faire de plus sage est de s'éclipser discrètement. La mêlée tourne assez vite au massacre généralisé, et va durer assez longtemps. Assez en tout cas pour que des troupes granbretonnes soient dirigées vers le chantier pour "mater la révolte". Ce nouveau carnage semblera suffisamment intéressant à "Ca" pour qu'il se décide à séjourner un moment sur ce plan. Il prendra donc sa forme humanoïde et s'éloignera. Par la suite, les personnages entendront peut-être parler d'un certain "Chevalier Charogne" qui suit les armées en campagne, avec toute une panoplie d'instruments tranchants...

Personnalités

■ Guerrier-Loup

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	15	12	13	14	10

PdV/BM	BDmges
18/09	+1D6

Armure : Plaques 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Large	50 %	55 %	1D8+1+1D6
Sabre	45%	40 %	1D6+2+1D6
Lancefeu	35%	-	5D6

Compétences : Chevaucher 50 %, Eviter 20 %, Embuscade 25 %, Parler le Commun 40 %.

■ Renard type

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

PdV/BM	BDmges
16/08	+1D6

Armure : Maille 1D6

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	60 %	50 %	1D4+2+1D6
Rapière	60 %	60 %	1D6+1+1D6
Lancefeu	40 %	-	5D6

Compétences : Perception 40%, Communication 55 %, Discrétion 35 %.

■ Serpent type

Caractéristiques similaires aux Renards.
Armure : généralement rien.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	40 %	45 %	1D4+2

Compétences : Connaissances Mécaniques 65 %, Autres Connaissances 50 %, Communication 35 %, Manipulation 25 %

■ Surveillant type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	13	11	12	13	12

PdV/BM	BDmges
15/08	+1D6

Armure : Cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Bâton	30 %	30 %	1D6+1+1D6
Fouet	40 %	-	1D3+1D6

(réussite critique : possibilité de garrotter la cible ou de lui arracher son arme)

■ Ouvrier type

Caractéristiques similaires au surveillants.
Pas d'armure.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Poing	20 %	-	1D3+1D6

■ Corps "Hôte" type:

FOR	CON	TAI	DEX	CHA
12	15	16	13	05

Les personnages conservent leurs caractéristiques en INT et POU.

PdV/BM	BDmges
1D6+2	+1D6

Armes et Armures : 0
Compétences "intellectuelles" : (pilotage, connaissance) : celles du personnage
Compétences "physiques" : en fonction de l'état de détérioration du corps. (un corps qui a deux broches incandescentes fichées dans les oreilles risque d'avoir du mal à Ecouter, par exemple...)

■ "Laborantins" :

Caractéristiques similaires aux Renards.
Armes et Armures : normalement pas.
Compétences : Connaissance de la biologie, de la médecine et de la torture 50 %.
NB : Ce ne sont que des valeurs "exemples". Il est parfaitement possible de rencontrer des personnages possédant des valeurs très supérieures à celles indiquées ici.

Tristan Lhomme

NETRUN

L'univers informatique du monde Cyberpunk (le Net) est probablement l'un des aspects les plus novateurs et les plus intrigants de ce jeu, mais une telle richesse implique forcément une complexité correspondante et beaucoup de joueurs et de maîtres de jeu se sentent découragés et un peu perdus dès qu'ils doivent plonger dans la Matrice. Cet article essaie de clarifier un peu les choses, en même temps qu'il vous donne plus de précisions et d'informations sur ce monde gigogne intégré à notre réalité quotidienne.

LA REALITE ILLUSOIRE

Avant d'entrer dans le détail, rappelons utilement ce qu'est le Net. Au 21ème siècle, la richesse la plus importante, la plus vitale, est l'information. Nous sommes, au vrai sens du terme, dans un monde informatique. Les Corporations dépendent totalement de cette information et se doivent de la gérer, de la stocker et surtout de la traiter le plus rapidement possible. Seuls les ordinateurs sont capables de résoudre tous ces problèmes à la fois. N'oublions pas que le temps est un élément capital pour les entreprises privées : un délai de quelques secondes peut être fatal. Ces impératifs ont conduit les ingénieurs et les techniciens du futur à interconnecter tous les ordinateurs par un réseau de télécommunications et à développer pour les opérateurs humains la console interfacée qui permet de manipuler les blocs de données par la seule pensée. Ce qu'ils n'avaient pas forcément prévu, c'est que des petits malins allaient détourner Matrice et cyberconsoles à leur propre compte : les pirates netrunners, petits fils surdoués des hackers du siècle passé.

Le Net n'a pas été créé pour les netrunners ; c'est même plutôt le contraire. En fait, c'est son apparition qui a déterminé celle de ces pirates un peu particuliers.

Le Net ne serait pas vraiment ce qu'il est sans les algorithmes d'Ihara-Grubb : c'est grâce à eux qu'il a acquis une réalité sensible. Après tout il n'y a rien là que des électrons circulant dans des câbles de fibres optiques, et pourtant ces algorithmes de transformation les mutent en images, en sensations ! Quand vous vous branchez sur votre console ce que vous voyez, ce paysage en images de synthèse et en trois dimensions ce n'est qu'une illusion créée par l'interface (en fait un programme ultra-perfectionné) de votre cyberconsole. Votre machine, grâce à ces fameux algorithmes transforme une réalité abstraite en une réalité illusoire mais compréhensible par un esprit humain, plus à l'aise pour traiter des images que de longues suites de chiffres.

Le Net est donc, pour un opérateur humain, une sorte d'espace recréé où tout ce qui s'y trouve apparait de façon symbolique. C'est ce que l'on appelle des Icônes. Celles des programmes sont fixes (pages 127-130 des règles), celles des netrunners sont déterminées par eux-mêmes, et celles des Forteresses de Données sont très variables : cela peut aller du simple cube blanc ou noir à la reproduction synthétique d'un palais des Mille et Une Nuits. Pour accéder facilement à un point du Net il existe une grille qui le quadrille entièrement avec à chaque intersection des points de coordonnées référencés. Ainsi quand on veut se déplacer dans le Net, aller d'un système informatique à un autre, il suffit d'entrer dans sa console les coordonnées (comme le numéro du téléphone) correspondantes. Le déplacement est immédiat.

Depuis le Net vous avez accès à tout ce qui est branché sur le réseau des télécommunications, c'est-à-dire les téléphones, les Forteresses de Données, les Minitels (ou assimilés) et même les consoles des autres netrunners. Une fois que vous êtes entré dans un système de ce genre (c'est-à-dire que vous avez fait coïncider votre position dans le Net avec celle de votre cible) vous pouvez lui faire exécuter les opérations que vous voulez en émettant des signaux correspondants grâce à votre cyberconsole. Vous pourrez par exemple faire sonner un téléphone, ou le mettre en dérangement, voire détourner les messages qu'il reçoit ou les déformer.

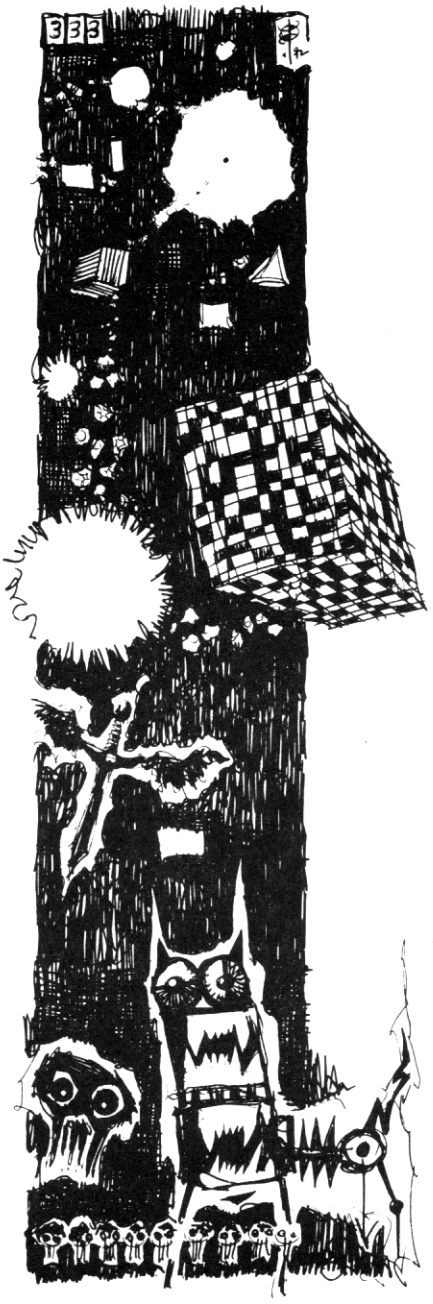


Bien sûr, il y a mieux à faire que de s'occuper des téléphones, et les Corpos l'ont bien compris. Toutes leurs Forteresses de Données sont protégées par des défenses informatiques qui bloquent le système si vous ne lui fournissez pas le bon mot de passe ou le bon code. Si vous avez ces codes et que vous êtes branché sur une cyberconsole, vous évoluez alors dans la réalité illusoire de la Forteresse de Données, allant d'un endroit à un autre pour y chercher des informations. C'est ce que font des milliers de gens chaque jour (du moins ceux qui ont le privilège de disposer d'un matériel d'interface).
Si en revanche vous n'avez pas les codes et que vous voulez quand même utiliser les fonctions d'un système, il vous faudra soit les acquérir illégalement, soit essayer de percer les défenses à l'aide de programmes insérés dans une cyberconsole. Vous serez devenu un Netrunner.

PROFESSIONNELS DU NET

Les Netrunners ne sont pas de simples pirates informatiques. Le fait de se brancher directement sur le réseau et de percevoir une "nouvelle réalité" les a conduit à se considérer comme une sorte d'élite, des professionnels qui vivent par et pour un monde alternatif.
N'importe qui peut être un pirate, mais seuls les meilleurs sont des netrunners. Il faut vraiment considérer le netrunner comme membre d'une caste à part, caste qui a ses rites, ses codes, son langage, ses lieux de rencontre et sa philosophie. Quand un joueur crée un personnage netrunner, il ne doit pas concevoir cela comme une sorte de "gadget" amusant : le Netrun déterminera toute sa vie.

Nous l'avons vu, le netrunner est un brigand de la Matrice, un hors la loi qui s'introduit sans permission dans tous les systèmes connectés au réseau. Ces principales motivations sont en général la curiosité (mêlée au simple plaisir d'évoluer dans "son" univers), et bien sûr l'appât du gain. La principale richesse et le principal gisement du Net étant l'information, le pirate va la chercher, la traquer, s'en emparer et ensuite essayer de la monnayer. Cela le conduit nécessairement à entrer en contact avec des receleurs d'infos, des Fixers spécialisés dans ce genre d'activités et qui deviendront inévitablement les indispensables partenaires du pirate.
Evoluant dans le réseau le netrunner se trouvera immanquablement en contact avec ses pairs, et de leurs rencontres naîtront parfois des affrontements, mais le plus souvent des échanges, et peu à peu des complicités ou des amitiés.
Voilà ce qui forme l'univers du netrunner en dehors de son matériel ; ses contacts Fixers qui sont sa seule ouverture sur le monde "réel" et ses contacts runner qu'il ne verra guère que dans la matrice.



Comment devient-on vraiment un netrunner, un cow-boy ? Tout d'abord il faut se trouver un maître (les autodidactes sont rares) et le convaincre de vous prendre comme "mignon". C'est sous ce terme un peu péjoratif que l'on désigne couramment les apprentis pirates qui secondent les grands professionnels : leurs tâches se limitent à l'entretien du matériel, la prise de contact avec les Fixers, quelques piratages simples en préparation de plus gros coups, quelques virées avec le maître en "spectateur", et s'occuper de toutes les choses triviales auxquelles un vrai netrunner ne pense jamais : la nourriture, le logement, etc. Au bout de quelques mois (au mieux) de ce traitement, en observant attentivement le maître, on devient soi-même capable de monter des opérations et on est prêt à voler de ses propres ailes.

Une fois lancé, il faudra apprendre les règles du Net : chaque zone, chaque lieu est comme le quartier d'une ville. Il a ses particularités, ses célébrités, ses lieux dangereux, ses mystères, ses propres rites et coutumes. Ainsi la Matrice se répartit en une infinité d'"îlots" aux frontières fluctuantes, généralement sous la domination plus ou moins visible d'un groupe de Netrunners dont l'autorité se superpose à celle des Corpos. Le pirate débutant devra les découvrir un par un, et le maître de jeu se devra de les créer au fur et à mesure de la découverte de son environnement. C'est ainsi que le netrunner rencontrera d'autres pirates et pourra soit lier amitié avec

eux, soit les affronter. Sa monnaie d'échange pour obtenir d'eux des informations ou des services sera généralement les codes et les mots de passe de certains systèmes qu'il aura réussi à acquérir précédemment. Ces rencontres pour échanges se feront soit dans des messageries spécialisées (comme le Hunt Club présenté dans les règles), soit dans ce que l'on appelle des "Paradis", c'est-à-dire des messageries publiques d'accès facile où les netrunners peuvent utiliser les boîtes aux lettres électroniques pour dialoguer. Il pourra aussi se lancer dans ses premiers netruns importants et se lancer à l'assaut des Forteresses de Données les mieux protégées pour en tirer la précieuse information. A lui ensuite de savoir tirer son épingle du jeu quand il essayera de la monnayer avec des Fixers toujours âpres au gain. Bien sûr toute cette "mise en place" demandera pas mal de travail au maître et au joueur "hors aventure", mais ce sont les conditions nécessaires si l'on veut vraiment jouer un netrunner à fond.

JOUER LE NETRUN

Le but final du netrunner reste le piratage, l'attaque de la Forteresse de Données, et bien sûr les règles vous fournissent tout ce qui est nécessaire techniquement pour ce faire. Mais la plupart du temps les joueurs sont trop irréfléchis ou trop novices pour vraiment profiter de toutes les subtilités du système.

Avant toute chose, première des règles, un Netrun se prépare. Si le netrunner part au dernier moment pour son piratage et fonce dans le tas la tête la première il y a de très fortes chances pour qu'il échoue lamentablement à moins d'être un as. Cette préparation commence toujours par une recherche d'information sur la cible (que ce soit l'ordinateur de la laverie automatique du coin ou la Forteresse du QG d'EBM à Berlin). Elle se fera dans les banques de données publiques, dans certaines archives, par les médias, en interrogeant les autres netrunners (ils ont peut-être des codes de votre cible !) et bien sûr les Fixers (ils se font payer cher mais ils ont souvent d'excellents renseignements). Cette recherche pourra durer quelques heures mais aussi quelques semaines, voire quelques mois. On peut s'en passer mais on risque d'être confronté à des problèmes insolubles.

Une fois que l'on a tous les renseignements nécessaires, on peut tenter une première approche pour repérer la cible, se faire une idée de sa taille et voir quelles sont les autres bases de données dans les environs immédiats. Il faut aussi essayer de déterminer si la cible a des connexions particulières avec d'autres systèmes informatiques. Il peut être parfois plus facile de



faire un détour en entrant par la porte "de derrière" qui sera peut-être moins bien protégée. On peut également tenter une petite attaque préparatoire (en ayant chargé des programmes d'esquive et anti-IC en priorité) pour tester les défenses du système, mais attention ! Les grosses Forteresses sont mises en alerte maximum dès qu'une intrusion se produit, et peuvent rester ainsi pendant plusieurs jours avec des défenses renforcées. Prudence, donc. Vient maintenant le moment de l'attaque. Encore une fois seuls les débutants ou les fous fonceront directement sur les Murs de Données ; le vrai professionnel essayera d'acquérir auparavant le maximum de codes, en traitant avec d'autres netrunners, en payant des fixers, mais aussi par le biais des utilisateurs normaux du système.

Prenons l'exemple d'une banque comme cible : la plupart des caissiers, des comptables et des employés auront certains mots de passe (qu'ils auront généralement choisis eux-mêmes afin de s'en souvenir plus facilement). En les payant, en les menaçant, en piratant leur agenda électronique, ou en essayant de découvrir à travers leurs préoccupations ce qui a pu déterminer le choix du mot de passe, on peut obtenir ces codes et s'épargner ainsi de vaines attaques contre des Murs de Données impassables. Ce ne sera pas non plus facile, et cela demandera beaucoup de role-play et de souplesse de la part du maître de jeu.
Une fois ceci fait on pourra enfin passer à l'intrusion proprement dite. La meilleure solution est d'attaquer avec une équipe de netrunners (trois est un bon chiffre) car cela permet plus de souplesse, un éventail de programmes plus vaste et des attaques plus offensives. Si le netrunner part seul il devra apporter un soin particulier au choix des programmes chargés dans sa cyberconsole et devra impérativement l'adapter à ce qu'il sait du système-cible. Partir à l'assaut avec toujours les mêmes programmes est stupide. Il faut se montrer souple et toujours s'adapter à la situation. Le choix même de telle ou telle cyberconsole peut s'avérer décisif. Il ne faut pas oublier qu'un netrunner dépend au minimum à 50% de son matériel.
Le mot d'ordre pour toute attaque est avant tout : discrétion. A partir du moment où vous êtes repéré, la Forteresse va mettre en oeuvre tout ce qui est possible pour vous arrêter. Elle va activer tous ses programmes de défense, prévenir tous les netrunners qui assurent sa sécurité et éventuellement alerter le Netwach. A partir du moment où vous êtes repéré, votre élimination est juste une question de temps. Alors il vous faudra réagir très vite, ou fuir.

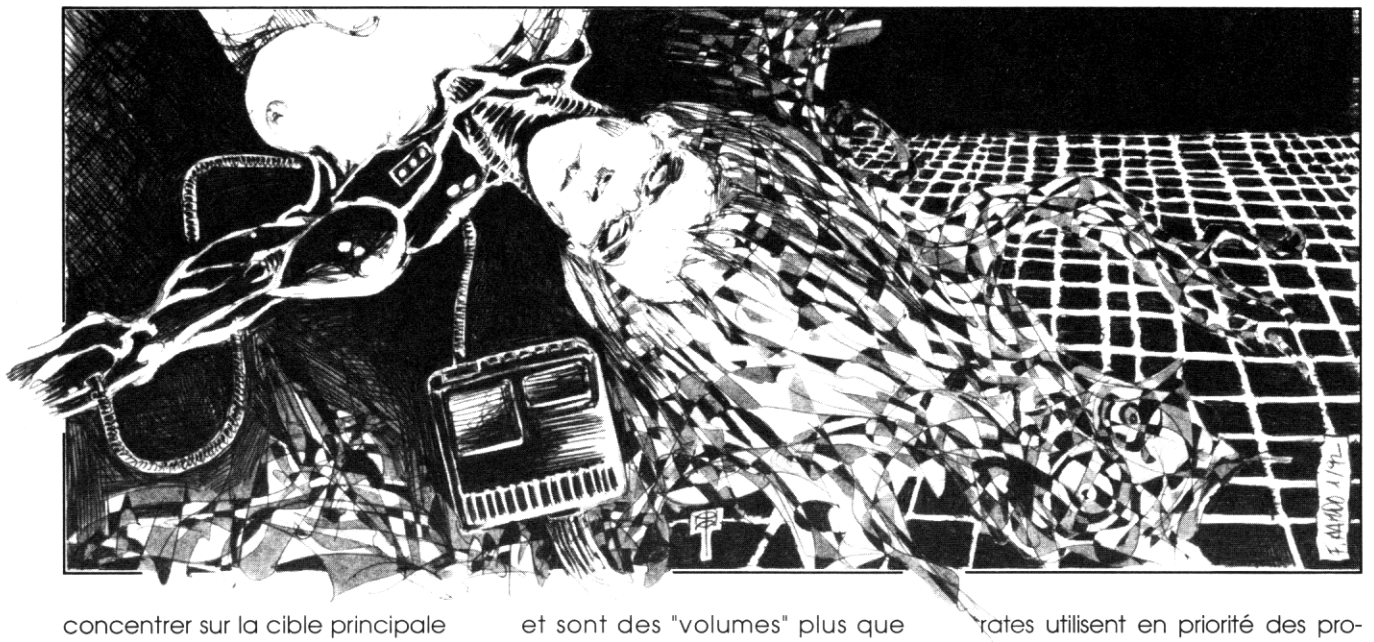
Après l'intrusion dans la Forteresse, il faut toujours aller à l'essentiel : le netrunner est là pour trouver quelque chose en particulier. Et normalement il a au moins une petite idée de l'endroit où le trouver, c'est-à-dire dans tel ou tel fichier informatique. Il ne doit pas perdre un temps précieux à combattre les programmes de défense ou à essayer de trouver quelque chose d'intéressant. Il vaut mieux repousser les attaquants avec des programmes d'esquive ou les éviter avec la furtivité pour se concentrer sur la cible principale et évacuer les lieux le plus vite possible en se débranchant.
Tout cela demande un maximum de préparation, beaucoup d'efforts de la part du maître et du joueur mais c'est la seule façon de bien jouer un netrunner dans le cadre de Cyberpunk.
Cela évite aussi que des netruns se limitent à des espèces de jeux d'arcade simulés à grands coups de dés. Le netrunning n'est pas un gadget ludique : c'est une des composantes essentielles du jeu qui lui donne toute sa saveur.

FORTERESSES LOGIQUES

Nous avons vu que la tâche du maître n'était pas facile puisqu'il avait déjà un gros travail de description et de mise en place du "cadre" dans lequel évolue le (ou les) netrunner, mais en plus de cela il doit aussi se consacrer à la création des Forteresses de Données qui vont être piratées.

Pour commencer il faudra soigneusement relire les paragraphes qui y sont consacrés dans les règles de Cyberpunk, en notant toutefois que les Forteresses "plates", à un seul niveau, sont rares. La plupart des Forteresses complexes comptent en général de trois à cinq niveaux et sont des "volumes" plus que des "plans". Le système de génération aléatoire est très bien quand on manque de temps mais il est fortement conseillé de "penser" votre Forteresse. Elle devra être organisée très logiquement, avec une progression dans les protections (augmentant avec l'importance relative des fichiers ou des éléments contrôlés par l'ordinateur) et toujours en rapport avec le système impliqué.
Si par exemple le netrunner attaque la Forteresse de Données d'une petite corporation d'exploitation agricole, il ne rencontrera pas le même type d'organisation, de défenses et de comportement face à une intrusion que s'il s'attaque à l'Université de Tampa ou à l'ordinateur d'une des principales filiales d'Arasaka. Quand vous construisez votre système, vous devez vous mettre dans la peau du concepteur potentiel et essayer de résonner comme lui. Vous devez soigneusement doser vos effets en rapport avec l'importance de la cible.

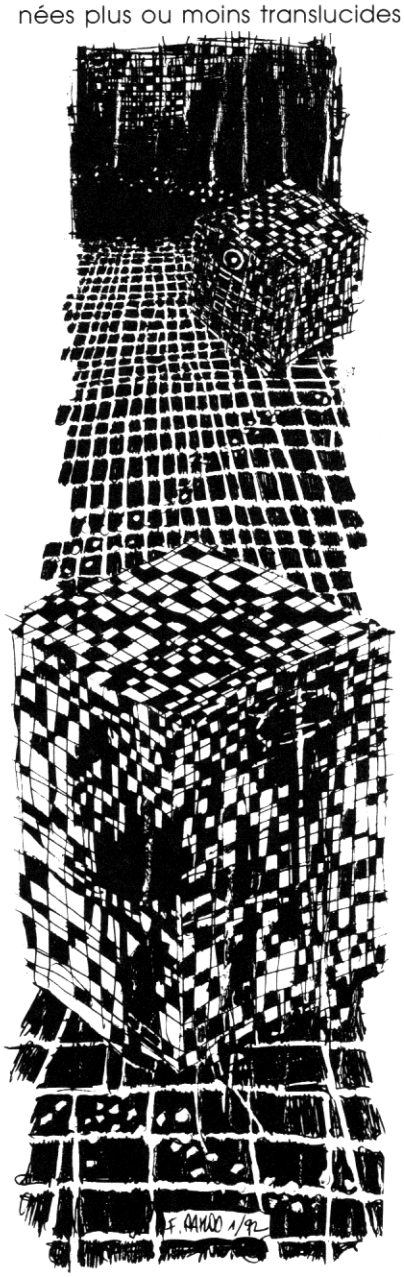
Vous devez aussi penser à certaines particularités du lieu où se trouve la Forteresse ou des idées particulières de celui qui l'a fait construire. Ainsi il est par exemple fort possible qu'au Japon les pirates utilisent en priorité des programmes Démons peut-être parce qu'ils sont plus accessibles ou simplement à la mode chez les netrunners du coin. Donc les Forteresses compteront beaucoup plus de programmes anti-démons que partout ailleurs. Une Corpo peut également refuser toute violence et s'interdire l'utilisation de programmes noirs. Tous les cas de figures sont possibles, et les choses changent très vite dans le Net. L'essentiel est que vous restiez cohérent, original et toujours à l'écoute de vos joueurs.



Maintenant que votre Forteresse est conçue il va falloir la faire vivre lors de l'intrusion du netrunner. Ce qui peut poser le plus de problème et qui se révèle d'une grande importance au cours du

jeu c'est l'aspect visuel. Si le maître de jeu se contente de demander au joueur de faire des jets de dés répétés et de lui annoncer les résultats, les courses dans le Net risquent d'être bien mornes et de perdre rapidement tout intérêt ; les descriptions sont très importantes. Il faudra donc mettre l'accent sur cet élément.

En général une Forteresse de Données se présente comme un volume géométrique simple, portant le logo de la corporation, et subjectivement de très grande taille. Ses "parois" sont formées par des Murs de Données plus ou moins translucides



selon leur Force, et qui permettent d'apercevoir à l'intérieur les silhouettes des programmes de défense comme les Chiens. Par les Grilles Codées qui ouvrent sur la Matrice, entrent et sortent des milliers de points lumineux : les informations échangées avec d'autres systèmes. Une fois passé le Mur de Données on découvre une sorte de gigantesque espace vide dans lequel flotte d'autres volumes dont la couleur et la forme codées indiquent la fonction : tel amas de globes vert-brillant peut être une Mémoire, telle ligne argentée qui disparaît à travers l'un des murs peut être une liaison Longue Distance, ou tel agrégat de rectangles scintillants peut être une Unité Centrale. Quantité d'étincelles lumineuses courent de l'un à l'autre de ces objets : ce sont les informations traitées par l'ordinateur. Les programmes de défense peuvent flotter dans le vide interstitiel, attendant leur proie, ou être dissimulés dans un des éléments. Avant d'entrer dans un composant de la machine (CPU, Mémoire, Grilles Codées, Liaisons Longue distance, Terminaux) la Machine demandera souvent un mot de passe. S'il n'est pas fourni le programme de défense qui se trouve dans cet élément sera alors activé.

Parfois l'espace intérieur de la Forteresse est lui-même compartimenté par des murs de données : il faut alors emprunter forcément certains passages pour passer de l'autre côté. Le déplacement dans la Forteresse se fait en flottant, comme un vol sans inertie dans toutes les dimensions (n'oublions pas qu'il y a un "haut" et un "bas" dans le Net). L'architecture fictive des systèmes semble toujours très vaste au niveau du netrunner mais le déplacement y est très rapide : cinq cases par tour. Une Forteresse moyenne n'excédant pas dix cases de côté, on peut très vite se mouvoir d'un point à un autre, et ceci est valable aussi bien pour le netrunner que pour les programmes.
Ce mouvement est libre tant que l'on ne rencontre ni mur de données, ni grille codée, ni programme de défense. Dans ce cas le netrunner est obligé de faire face à l'obstacle avant de continuer. Les Netrunners affiliés à la Forteresse et les programmes de défense qui y sont intégrés ne rencontrent pas ce genre de problèmes. Ils se déplacent toujours librement, sans contrainte.

Cette description est bien sûr très générale : l'apparence des Forteresses pourra être plus attrayante, ou plus travaillée, mais obéira néanmoins toujours à cette conformation de base.

Dès que le netrunner est repéré le travail du maître ne se limite plus à lui décrire ce qui se passe mais il va devoir aussi gérer les actions des programmes de défense. Si un intrus s'est heurté à une défense il convient d'abord de savoir si l'alerte générale a été donnée. Dans le cas d'un programme de détection/alarme réussissant à le repérer tout le système sera automatiquement mis en alerte. Alors tous les programmes de défense pourront intervenir contre l'intrus.
Les autres défenses sont soit passives, soit semi-actives. Les passives, comme les Murs, les Grilles et certains Anti-système, Anti-IC ou Anti-personnel (au choix du maître), ne réagissent que lorsqu'on entre directement dans la structure qu'ils occupent sans fournir le mot de passe. Les semi-actives, comme les Chiens d'Enfer par exemple, sont en surveillance permanente et dès qu'un intrus entre dans leur champ de vision elles attaquent immédiatement.
Les programmes se déplacent également de cinq cases par tour, et dans le cas d'une alerte générale un Ordinateur peut faire une action pour deux CPU qu'ils possèdent, ce qui fait que

le netrunner peut se retrouver rapidement face à deux ou trois programmes. Si un seul programme est en alerte et à la poursuite du netrunner il peut aussi arriver que celui-ci en tentant de fuir ou de se déplacer active de nouveaux programmes en approchant trop près d'eux ce qui revient à la situation précédente. Rappelons enfin que seuls les programmes Chien et Chien d'Enfer peuvent circuler librement dans la Matrice, hors de leur Forteresse.
En résumé les règles du maître pour le netrun sont : bien concevoir ses Forteresses, décrire de façon imagée chaque action et gérer avec soin et intelligence le contenu de sa Forteresse dans le cas d'une intrusion.

PHENOMENES ETRANGES

Le Net n'est pas simplement un espace illusoire : c'est aussi une sorte de lieu considéré par beaucoup comme magique, et qui vit de sa propre vie. Depuis qu'il existe, quantité de légendes et de croyances courent sur lui et de nouvelles histoires apparaissent chaque jour.

On a ainsi parlé du mystère de l'Espace Sauvage, de ces Entités extraordinaires qui rôdent dans les zones les plus reculées, de runners morts depuis longtemps et pourtant toujours présents dans la Matrice, de ces IA rebelles qui se sont enfermées derrière des Murs impassables, des expériences étranges que mènent l'armée, de la Horde Sauvage (ces groupes de netrunners qui ravagent et détruisent), de virus informatiques qui peuvent éradiquer des pans entiers du réseau en quelques jours...
Certains pirates mystiques se demandent même si le Net n'est pas Dieu, puisqu'il est illusion mais réel et que c'est lui qui en grande partie dirige le monde.
Dans le scénario qui vous est proposé à la suite de cet article, vous pourrez découvrir un de ces phénomènes à la fois complètement terrifiant et presque inimaginable.
Ces légendes ne sont peut-être que des contes à dormir debout, mais elles sont importantes : elles aident à montrer que le Net n'est plus une réalité mathématique abstraite mais un univers vivant, en constante évolution, qui échappe à tout contrôle. Ayez toujours deux ou trois histoires de ce genre en tant que maître à raconter à vos joueurs, cela leur donnera une vision différente et en tout cas plus riche de la Matrice.

CONSEILS DE JEU

Intégrer le Net et le netrunning dans une partie normale de Cyberpunk n'est pas forcément une chose aisée. Cela demande beaucoup de temps de préparation et de jeu. Un maître qui manque de points de repère dans cet univers nouveau et étrange aura du mal à le gérer. De plus cela ne plaît pas aux autres joueurs d'avoir à attendre pendant une heure ou deux que le netrunner ait fait sa course (surtout quand elle échoue).
Alors faut-il abandonner le netrun ? Nous l'avons dit : le Net est une richesse de Cyberpunk. L'abandonner serait une grosse perte. En fait tout cela demande un peu d'organisation de la part du maître.

Dans le cas d'une équipe de personnages normaux ne comptant qu'un ou deux netrunners, le maître devra préparer seul avec les joueurs concernés toutes les opérations et ne garder que la phase finale à résoudre pendant la partie. C'est un compromis, pas toujours évident à mettre en place mais qui peut fonctionner.

L'idéal pour exploiter à fond le Net et ses merveilles est d'avoir une équipe entièrement constituée de netrunners. Bien sûr les scénarios devront être particuliers, avec seulement une partie enquête dans le monde réel et la plupart de l'action se déroulant dans la Matrice. Le maître devra faire preuve d'imagination pour mettre en place des aventures vraiment intéressantes mais en même temps cela lui permettra une totale liberté pour créer les scénarios les plus cryptiques, les plus mystiques, les plus étranges, aux frontières même de la réalité et de l'esprit humain. Le scénario de ce numéro de Tatou peut être assez facilement adapté pour une telle équipe de joueurs.

Enfin la situation : un maître et un joueur netrunner, sans scénario préparé, est probablement une des plus difficiles à maîtriser mais aussi une des plus riches du point de vue role-playing et exploration du Net. Le netrunner se retrouve libre d'agir comme il le souhaite, peut s'attaquer à des piratages d'une grande complexité qu'il peut longuement penser et préparer.
Le risque est de se lasser rapidement (notamment pour le maître qui est obligé d'improviser quasiment en permanence) et de transformer la partie en jeu de plateau plus qu'en jeu de rôle. Cela demande beaucoup de concentration de part et d'autre, mais aussi une grande habitude du jeu, de ses mécanismes et du Net en général. Essayez quand même une fois cette formule si vous voulez découvrir ce qu'est vraiment la vie d'un netrunner.

Dernier conseil pour le maître et pour les joueurs : préparez toujours soigneusement vos "escapades" dans le Net. L'improvisation n'est pas évidente dans ce domaine et peut vous conduire rapidement à un dégoût de ce qui est et peut être, une des composantes les plus attrayantes du jeu Cyberpunk.

See ya in the Net !

Jean-Michel Ringuet

LA BALEINE SPECTRALE

Ce scénario est prévu pour quatre personnages pas trop axés sur l'affrontement physique, comptant parmi eux au moins un Netrunner. Il va les emmener à découvrir certains des aspects les plus méconnus et les plus étonnants du réseau informatique, ainsi qu'un complot vieux de plusieurs années. L'aventure n'étant pas "située" vous pourrez l'intégrer dans la ville de votre choix pourvu que ce soit un port et qu'elle puisse avoir des rapports plus ou moins privilégiés avec l'Asie du sud-est.

JE VENDS DE L'INFORMATION

Hank Welles est bien connu dans la cité pour être un Fixer de très haut vol, spécialisé dans le deal d'info, et très bien introduit dans les hautes sphères. Depuis plusieurs années Welles a abandonné la Rue et ne s'adresse qu'aux plus riches et aux plus puissants. Il organise lui-même des opérations de temps en temps pour avoir toujours les informations les plus récentes sur les sujets les plus brûlants.
Les personnages connaîtront tous Welles à des degrés divers au début du scénario, et pourront être en affaire avec lui : Welles peut leur devoir une grosse somme d'argent, ils peuvent attendre de lui des informations capitales, ou plus simplement avoir des liens d'amitié étroits.
Quoiqu'il en soit la première chose qu'ils apprendront est que Welles a apparemment disparu ; il n'a pas été vu en ville depuis une bonne semaine et tous ses contacts (les personnages parmi eux) commencent à s'inquiéter et à grincer des dents. Au début du scénario ce doit être la principale préoccupation des personnages : retrouver Welles (tous ensemble ou séparément).

LORNA QUINN

Peu de temps après avoir appris la nouvelle de la disparition de Welles, les personnages (ou un seul d'entre eux s'il connaît les autres et peut les joindre facilement) recevront chez eux la visite impromptue d'une superbe jeune femme brune dans un manteau de fourrure somptueux. Elle est pâle, marquée au visage d'une ecchymose, et apparemment terrifiée. Elle se présentera comme Lorna Quinn, une amie d'Hank Welles. C'est lui qui lui a conseillé de s'adresser aux personnages en cas de problème, ce qu'elle fait. Elle est persuadée être suivie par deux hommes dans une voiture noire qui en veulent à sa vie, mais si les personnages s'en inquiètent ils ne verront personne correspondant à cette description dans les parages. En fait personne ne semble après elle, mais Lorna est absolument persuadée du contraire.
Avec un peu de douceur et de compréhension, on pourra l'amener à parler un peu d'elle, et de Welles qu'elle semble bien connaître. Elle leur révélera qu'elle est en fait sa petite amie, et qu'elle travaille comme actrice dans une petite agence, en même temps qu'elle fait des photos de mode, et d'autres un peu plus "osées" mais sans jamais tomber dans le sordide. Il faut bien vivre.
Elle a récemment rencontré un homme d'affaires chinois ou coréen, du nom de Chen, qui lui a dit vouloir monter un film important et qu'il pensait à elle pour un rôle. Ils ont dîné plusieurs fois ensemble et Chen s'est vite montré entreprenant. Elle a repoussé ses avances avec vigueur. Mais il semble que Chen ne s'avoue pas vaincu : il a envoyé chez elle des hommes pour l'enlever, et elle leur a échappé de justesse. Elle a cherché de l'aide auprès de Welles, mais comme celui-ci a disparu, elle s'est tournée vers les personnages. Elle voudrait qu'ils assurent sa protection, ou qu'ils arrivent à convaincre Chen de l'inutilité de ses manoeuvres. Elle est prête à les payer jusqu'à $2000 pour cela. Elle semble vraiment terrorisée, et si la promesse de l'argent ne suffit pas, elle fera tout pour attendrir les personnages (c'est une excellente actrice !).
Elle ne sait absolument pas ce qui est arrivé à Hank, et elle pensait que les personnages pourraient l'aider à le retrouver. Elle est désespérée et vraiment seule.

PROJET YANWANG

En fait Lorna ment comme elle respire. Si elle est effectivement la petite amie de Welles, elle sait ce qui est arrivé au Fixer, et ce Chen qui est à ses trousses n'a rien d'un amoureux transi. La jeune femme s'est trouvée prise dans l'engrenage d'une machine infernale amorcée neuf ans auparavant, et qui a pour nom de code : Yanwang.
En 1997 la Chine toujours communiste, a récupéré Honk Kong, colonie "prêtée" à l'Angleterre pour cent ans. Mais cette annexion d'une enclave richissime face à un pays immense et miséreux, ne s'est pas faite facilement. Les habitants d'Honk Kong ont farouchement résisté et ont même pris les armes. La "rébellion" a duré près de trois mois, avant d'être écrasée dans le sang. L'ONU et le reste du monde a unanimement condamné cette action, et la Chine, par réaction, a fermé ses frontières et s'est enfermée dans une guerre

froide avec l'occident. Au lieu de se libéraliser comme tous les pays communistes, les dirigeants chinois ont encore durci leur régime. La répression est terrible.
C'est à la suite de cette situation très particulière que l'armée populaire a décidé de lancer un projet de très grande envergure, dirigée contre l'occident trop riche. Le commissaire Tian Chen, membre éminent des services secrets fut à l'origine de cette idée. Le projet consistait en la création d'une IA équipée de systèmes lui permettant de pirater les bases de données les mieux gardées. En fait on voulait créer un netrunner artificiel, surpuissant. Sans l'aide des chercheurs de Honk Kong, les Chinois n'auraient jamais pu mettre au point ce qu'ils appelèrent Yanwang, la première IA dont le seul objectif était l'attaque et la destruction d'autres entités dans le Net. Les travaux débutèrent en 2011 et s'achevèrent fin 2016. Mais en 2017 sous la pression de la Communauté Européenne, la Chine fut obligée de lâcher un peu de lest et de faire quelques concessions. Les nouveaux dirigeants, conscients que leur pays courait à la ruine et à la famine, reprirent les échanges commerciaux avec l'Europe. Et pour ne pas froisser ces nouveaux amis on décida d'envoyer à la trappe Tian Chen et son projet. Yanwang était opérationnel depuis le début de l'année mais on décida son élimination. Malheureusement, Yanwang était une IA, et donc capable de raisonnement. Quand il sut qu'il devait "mourir", il décida d'agir : il pirata une base de données en Australie, vida ses mémoires et "chargea" les siennes à la place, transférant ainsi ce qui faisait son essence hors de portée de ses anciens maîtres. Chen comprit le danger de la chose, mais par peur il préféra se taire et annonça que Yanwang avait été effectivement détruit.
Chen resta à sa place et l'on n'entendit plus parler de l'IA rebelle pendant longtemps. En 2019 une nouvelle libéralisation en Chine amena une série de purges : Tian Chen n'y résista pas ; condamné pour crimes il ne trouva son salut que dans la fuite. Il se réfugia dans notre cité où il avait un ami en la personne d'Harrison Nunez, ex-trafiquant qui avait fourni des armes à la Chine du temps de la Guerre froide par le biais de Chen. Aujourd'hui reconverti, Nunez est le directeur de la Transco, une corporation d'Import-Export, filiale de la Henson/Boyle, compagnie de transports maritimes et aériens, elle-même contrôlée par la puissante Orbital Air. Chen en devint tout naturellement le chef de la sécurité.

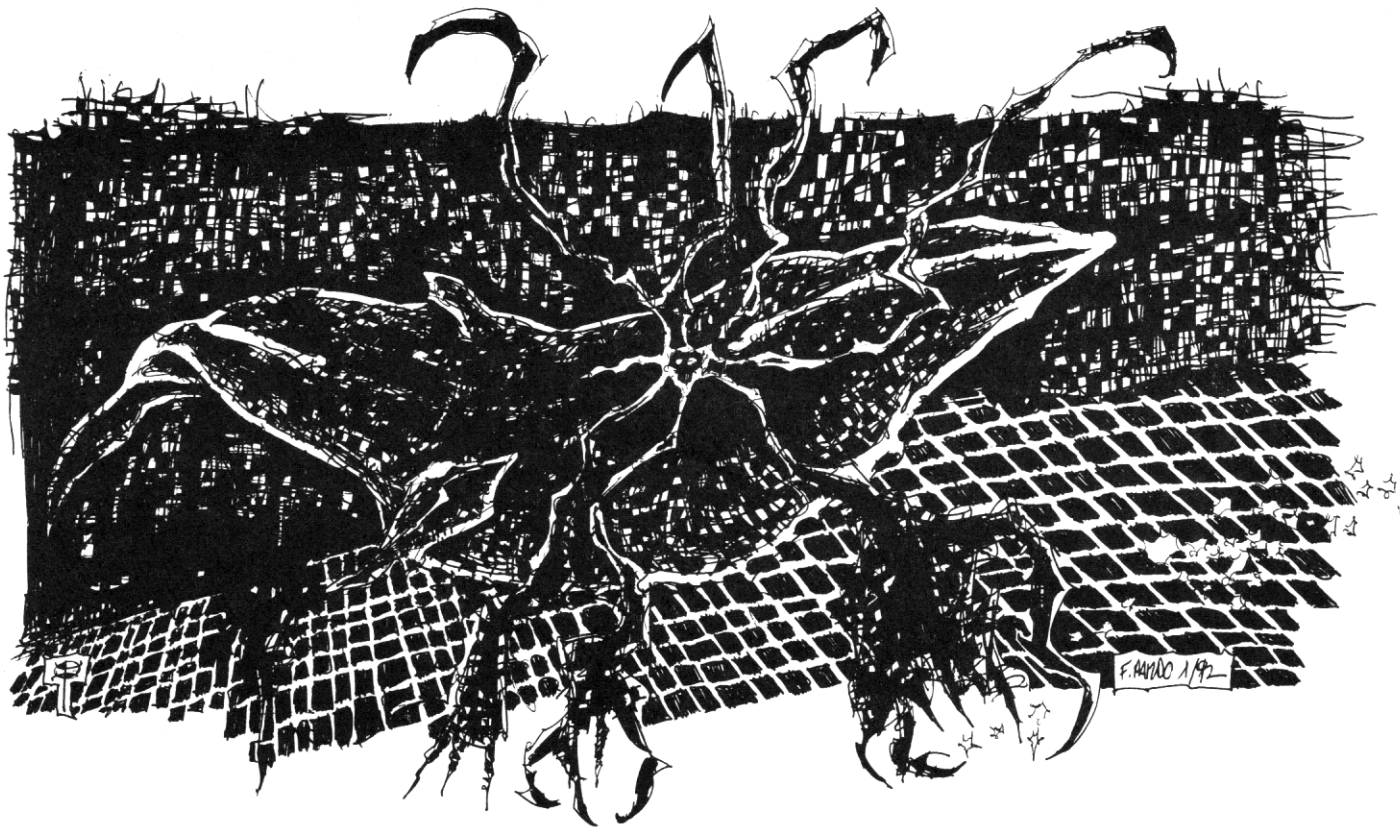
Mais en même temps un netrunner nommé Hard Castle faisait des recherches sur un phénomène très particulier du Net que certains appellent la Baleine Spectrale. De nombreux mois lui furent nécessaires pour chasser ce fantôme mais quand il y parvint enfin, moins d'un mois avant le début de ce scénario, il découvrit l'origine du phénomène. Il coinça la Baleine dans la base de données météo d'une petite installation du Cercle Arctique et lui envoya plusieurs sondes informatiques qui lui ramenèrent une moisson de renseignements. Il en fit une synthèse, l'enregistra sur une micro-puce et la présenta à un Fixer de ses amis : Hank Welles. Hard Castle pensait bien en tirer une fortune. Welles la lui acheta en effet fort cher, car il avait une petite idée en tête. La Baleine (voir plus loin) étant un programme chinois, il contacta le Consulat Chinois de la ville et leur proposa un marché : s'il ne le payait pas une énorme somme, il révélerait au monde entier la teneur du projet Yanwang.
Les Chinois furent des plus intrigués : pour eux le projet était mort et enterré depuis longtemps. Ils commencèrent alors à se poser quelques questions sur Chen. Celui-ci néanmoins avait gardé de solides contacts au Consulat et il apprit la nouvelle en même temps qu'eux. Terrifié à l'idée que l'on puisse découvrir sa faute et lui faire perdre ainsi la face, il décida immédiatement de retrouver ce Welles pour le faire taire à jamais.
Le Fixer, en vrai professionnel, s'était aménagé une cache sûre et attendait calmement la décision des Chinois. Mais il y avait une faille dans son plan : Lorna Quinn dont il était peut-être un peu trop amou-



reux. C'est par son biais que les hommes de Chen purent apprendre où il se trouvait : ils enlevèrent la fille, la brutalisèrent et la menacèrent. Lorna, étant peu volontaire, craqua rapidement et leur avoua où était sa cache. Les hommes de Chen débarquèrent en force, enlevèrent le Fixer à son tour et le mirent au frais. Lorna, par chance, réussit à s'enfuir, et ne sachant où aller, se précipita vers les seules personnes qui pouvaient l'aider : les personnages.
Au début du scénario nous en sommes à peu près là : Chen détient Welles, mais pas la puce d'Hard Castle, et il torture le Fixer pour l'obtenir. En même temps il fait activement rechercher Lorna car il est sûr qu'elle en sait beaucoup plus qu'elle ne le dit. D'un autre côté les espions chinois du Consulat ne comprennent pas pourquoi Welles ne donne plus signe de vie. Ils sont ennuyés, et donc sujets à des réactions violentes. Ils sont en train de mener des recherches à grande envergure par les contacts du Fixer (donc les personnages) et par sa petite amie (Lorna). Tout se recoupe.
Et voici qu'entre en scène le troisième compère, le plus mystérieux : la Baleine Spectrale.

FANTOMES SUR LE RESEAU

Depuis plusieurs années certains netrunners avancent qu'il existe sur le réseau des spectres, c'est-à-dire des "entités" invisibles, ou peu visibles qui ne laissent aucune trace de leur passage. Il faut savoir que tout le Net est quadrillé de balises informatiques mises en place par l'Internet dont la fonction première est de diriger les appels téléphoniques et qui en même temps enregistrent le "passage" des programmes, des netrunners, de tout ce qui peut circuler dans leur champ d'action. C'est grâce à ces balises que les algorithmes de transformation peuvent donner à l'Interface suffisamment d'informations pour qu'elle "crée" l'apparence du programme ou du netrunner qui se trouve là. C'est aussi grâce à ces balises que les programmes de poursuite comme les Chiens ou les Antisystèmes peuvent remonter jusqu'à l'émission du signal de la console du netrunner. Avec certains programmes spécialement conçus on peut s'attaquer aux balises et effacer ainsi les traces de son passage, mais cela prend énormément de temps et ne peut pas se faire à grande échelle. Pourtant, à ce que racontent certains, il y a des "choses" dans le Net qui ne laissent pas de sillage électronique, dont le passage n'est jamais enregistré par les balises. Et l'une d'entre elles a été surnommée la Baleine.
Cette entité inconnue est absolument énorme (virtuellement) et se déplace très lentement. Elle n'est bien sûr pas visible dans le Net, mais les netrunners les plus expérimentés peuvent la "sentir" ou sentir son passage. Néanmoins il ne doit pas y avoir plus de cinquante personnes dans le monde à avoir rencontré la Baleine, et pour la plupart c'est une sorte de Monstre du Loch Ness informatique. Les netrunners n'y croient pas ou considèrent cela comme une simple anomalie. Seuls certains comme Hard Castle ou un groupe européen nommé les Ghostbusters s'y sont vraiment intéressés.



En fait la Baleine n'est autre que l'IA Yanwang. Devenue pleinement autonome elle a néanmoins gardé sa personnalité originale et ses motivations. Elle est hostile et paranoïaque, et elle n'apparait jamais dans le Net (au mieux elle pourra "parler" si elle le désire). Son invisibilité est possible grâce à une myriade de sous-programmes gérés par la multitude de ses CPU qui piratent les balises du Net au fur et à mesure de son déplacement et effacent ainsi les traces de son passage. Ces multiples "cerveaux" sont capables de traiter tout cela en temps réel.
Ayant toujours peur d'être retrouvée par ses anciens maîtres, la Baleine change souvent de systèmes ; elle choisit une Forteresse de données à la sécurité faible mais de taille convenable, envoie des programmes d'attaques pour passer ses protections, attaquent les mémoires avec un virus pour les effacer puis "s'insinue" dans la mémoire vide. Après cela elle parasite toute la Forteresse comme un cancer jusqu'à occuper toute la mémoire disponible et à la diriger entièrement. Elle a possédé le système hôte, tel un parasite.
Une fois ceci fait, elle se choisit une nouvelle cible et recommence, laissant dans son sillage des systèmes vides, inutilisables. Pour l'instant sa prudence naturelle l'a empêchée de s'attaquer à des grosses Forteresses, et cela l'a sauvée, car personne n'a encore pu établir à ce jour la raison de ces plantages imprévus et n'a pas cherché à le faire, vu le peu d'intérêt et de moyens des systèmes informatiques visés.
Depuis sa rébellion, la Baleine est obsédée par une idée fixe : la peur de sa propre destruction. Elle est sûre que depuis ce moment-là des gens la cherchent pour la tuer. Cela explique en partie sa réaction violente quand elle a découvert qu'un netrunner avait obtenu des renseignements sur elle (Hard Castle). Elle l'a poursuivi, traqué et l'a finalement grillé avec l'un de ses programmes noirs expérimentaux. Nul n'est au courant de ce fait : le cadavre d'Hard Castle est en train de pourrir quelque part, dans un loft sordide de la Zone de combat.
Il ne faut pas oublier que la Baleine n'est pas un simple programme expert très élaboré : c'est devenu en quelque sorte un être "pensant" riche de nombreuses connaissances. Grâce à tous les systèmes de communication branchés sur le Net, elle a pu facilement entrer en contact avec de nombreux individus et les payer (pour elle l'argent n'est jamais qu'un chiffre dans la mémoire d'un ordinateur de banque) pour lui rendre divers services. Ainsi elle a fait rechercher Tian Chen qu'elle rend responsable de l'ordre devant mettre fin à son existence, mais elle a amassé également quantité d'informations sur le monde "réel" et sur des individus pouvant lui être utiles.
Plusieurs netrunners travaillent ainsi pour elle à toutes sortes de piratages et de collectes de données. Mais bien sûr aucun de ces "employés" ne sait pour qui il travaille.
La tentative d'Hard Castle contre elle l'a vraiment épouvantée : elle sait que quelqu'un est après elle et elle craint que ce ne soit Chen. Elle a donc utilisé son énorme réseau d'informations pour en apprendre davantage et elle a rapidement découvert les relations du netrunner avec Welles. Un piratage réussi des archives des services de police lui a fourni un rapport complet sur le Fixer et sur ses relations avec Lorna Quinn. Il a ensuite suffit de suivre la jeune femme à la trace grâce aux paiements effectués avec sa carte bancaire (notamment le taxi qui l'a emmenée chez les personnages). La Baleine est maintenant prête à agir...

ENCHERES

Ainsi voici les personnages dans une situation très tendue puisqu'ils sont recherchés par des espions chinois, par les hommes de main de Chen et par une IA violente et paranoïaque. Il est impossible ici de prévoir comment vont tourner les choses, aussi le maître trouvera dans les lignes suivantes plus de suggestions que de véritables indications.
Dans un premier temps chaque parti va employer la méthode douce et proposer aux personnages un paiement ou autre avantage en nature en échange de la puce contenant les informations. Les personnages auront bien du mal à la leur fournir, puisqu'ils ne savent pas de quoi on leur parle ! Et puis il sera de toute façon impossible de satisfaire les trois à la fois.
Très rapidement leurs adversaires emploieront des moyens plus violents et plus efficaces pour tenter d'obtenir ce qu'ils veulent, mais les méthodes choisies ne seront pas toutes les mêmes.
Les espions chinois connaissent bien la ville et ont l'habitude de ce genre d'opération clandestine. Ils ont des manières assez subtiles, n'aiment pas se faire remarquer et détestent la vulgarité. Ce sont des professionnels aguerris, experts en électronique et adeptes forcenés de l'écoute téléphonique, des micros et de tous les gadgets électroniques. Ils ne réagiront très violemment que s'ils se sentent vraiment menacés. Ce qu'ils veulent essentiellement c'est récupérer Welles, mais bien sûr s'ils apprennent que la puce a plus d'intérêt ils changeront d'objectif. Les Chinois peuvent compter sur une dizaine d'agents de type Solo, deux ou trois netrunners de bas niveau, et quelques bons Fixers. Ils ont plusieurs voitures mais aucun véhicule aérien. Côté finance ils ne sont pas très riches et ne pourront donc pas proposer grand chose aux personnages. En situation de combat ils utiliseront plutôt des armes de poing de calibre moyen avec silencieux. Ils sont très discrets et versés dans l'art du déguisement.
Les agents de Chen sont en fait des hommes de Transco, membres de la sécurité de la petite corpo. Chen veut absolument récupérer la puce et il est prêt à tout pour çà. Les hommes qu'il emploie ne sont pas des enfants de choeur et ne reculent devant aucun moyen pour parvenir à leurs fins. Ils utilisent toujours les armes les plus puissantes à leur disposition et ne font pas dans la dentelle : s'il veut raser un quartier de la ville pour retrouver Lorna ils

n'hésiteront pas une minute. Chen dispose virtuellement de l'ensemble du personnel de sécurité de Transco et de tout son matériel. Ses hommes utiliseront toujours des armes automatiques puissantes, de l'explosif, des lance-roquettes, des véhicules d'assaut. La Transco est assez riche mais Chen n'est pas vraiment prêt à payer, sauf s'il y est vraiment forcé. Son patron, Nunez, n'est absolument pas au courant de ses agissements et il ne fait nul doute que s'il l'était il ferait tout pour le stopper, et de la façon la plus brutale qui soit. Nunez n'est intéressé que par les affaires de sa Corpo et refusera absolument qu'un de ses collaborateurs l'utilise pour servir ses propres desseins.
La Baleine enverra sur la trace des personnages un simple Fixer canadien, du nom de Jason Face, individu élégant et maniéré. Les moyens d'actions directs de l'IA sont limités, mais elle dispose d'énormes sommes d'argent, et peut se livrer à d'intéressants piratages sur des systèmes connectés au Net (des feux de circulation par exemple, des robots de nettoyage, ou les ordinateurs de la police) et à toutes sortes de chantages sur les personnages. La Baleine sait beaucoup de choses que personne ne devrait savoir, notamment certains des secrets des personnages et elle peut modifier à volonté l'état de leur compte en banque, leur état civil ou leur casier judiciaire. En désespoir de cause elle peut toujours engager des mercenaires via le Net pour qu'ils règlent leur compte à des personnages trop inquisiteurs.

EMBUCHES ET TRAQUENARDS

L'essentiel pour les personnages est d'abord d'apprendre la vérité, c'est-à-dire découvrir que Lorna leur a menti, apprendre pourquoi Welles est si recherché et enfin en savoir un peu plus sur cette fameuse puce que tout le monde veut.
On pourra y arriver de diverses manières, notamment en revoyant les contacts, les relations et les amis de Welles. Après pas mal d'hésitations et de fausses pistes on pourra probablement obtenir le nom d'Hard Castle qui travaillait avec le Fixer ces derniers temps. Ensuite il faudra enquêter dans le milieu netrunner pour découvrir que Hard Castle a mystérieusement disparu et apprendre qu'il faisait des recherches sur certains phénomènes et en particulier sur la fameuse Baleine Spectrale.
Cette investigation ne sera bien sûr pas aisée, car rares sont ceux qui acceptent de parler librement à des inconnus, et parce que Chen, l'IA et les Chinois sont toujours sur leurs talons, les traquant sans relâche. Les personnages pourront aussi essayer de découvrir qui sont justement ces gens si intéressés par un certain objet. Bien évidemment aucun des intermédiaires ne dira aux personnages pour qui il travaille. Ils s'exprimeront toujours à mots couverts et ne parleront de la puce qu'en termes "d'objet". La tâche des joueurs sera (et devra être) ardue : il leur faudra savoir qui est qui, qui veut quoi, qui ment et qui dit la vérité, à qui faire confiance et pourquoi.



Normalement ils ne pourront pas retrouver Welles avant la fin du scénario. Chen l'a bien caché, et continue à le torturer pour le faire parler. De même il sera difficile d'atteindre Chen directement : c'est un homme très prudent, qui se cache en permanence et que ne quittent jamais plusieurs gardes du corps.
On pourra en revanche assez facilement se renseigner sur lui par le biais des Médias, de certains Fixers avec qui il a travaillé, de Corpos ou de contacts parmi les autorités officielles (police, hôtel de ville, fisc, services secrets).
Trouver quelque chose sur les espions, outre le fait qu'ils appartiennent à la très active délégation chinoise dans la ville et qu'ils ont des relations avec la pègre des Triades, sera malaisé. Ils ont une réputation méritée de secret et de dissimulation.
Quant à Face, l'agent de la Baleine, peu de choses à dire sur lui. C'est un Fixer tout à fait inconnu en ville, qui n'a jamais traité de grosses affaires et dont le comportement général est des plus anodins. En fait la Baleine le tient par une vieille affaire de moeurs jamais élucidée et qui pourrait bien l'envoyer à l'ombre pour quelques décennies. Face croit qu'il travaille en fait pour une mystérieuse organisation Alpha qui sévit en Amérique du Nord et a des ramifications dans le gouvernement et les services secrets. Toutes ses communications avec son "employeur" se font par téléphone. Son correspondant est un homme à la voix grave qui se fait appeler Colonel (l'IA est un programme militaire, ne l'oublions pas).

Le maître devra adapter les événements aux actions des personnages en ne leur rendant pas la tâche impossible, mais en s'arrangeant toujours pour que ça bouge. Ils doivent se sentir menacés, perpétuellement traqués et surtout ne découvrir

que très lentement les tenants et aboutissants de cette affaire. Il ne faut pas hésiter à utiliser tous les lieux originaux ou potentiellement dramatiques de la Ville pour y arranger des rendez-vous pièges, des courses-poursuites effrénées, des tentatives d'enlèvement, des fusillades inopinées entre agents des deux (ou des trois) partis en présence. Ce scénario est volontairement très ouvert pour que vous puissiez le prendre comme base afin de développer une mini-campagne, mais aussi pour que vous puissiez intégrer les éléments qui vous plaisent ou qui vous intéressent, et que vos joueurs s'y sentent vraiment libres de leurs mouvements. Alors profitez-en et n'hésitez pas à le compliquer, à le "noircir", ou à le chambouler un peu si nécessaire.
Enfin, quant à cette fameuse puce, elle se trouve à portée de main des personnages depuis le début : Welles l'a en effet implantée secrètement dans le lobe d'une oreille de Lorna (qui n'est pas au courant) et sa très petite taille ne la rend visible qu'aux scanners les plus perfectionnés. La retirer est une opération très simple.

DENOUEMENT

Impossible de prévoir le dénouement véritable de ce scénario puisque les joueurs peuvent choisir de marcher avec un des trois partis, ou décider de faire cavalier seul (en référant éventuellement aux médias, ou à la police). La puce pourra alors disparaître à jamais de la circulation et la Baleine demeurer un secret (sauf pour les personnages), ou bien être révélée au grand public et déclencher un scandale de niveau international.
Dans tous les cas à partir du moment où la puce aura été remise à quelqu'un, il est peu probable que les autres se livrent à des représailles, à moins d'être directement menacés (cela pourrait être le cas pour Chen). L'adversaire le plus formidable est sans aucun doute la Baleine, car si ses moyens peuvent paraître limités, elle est très difficile à vaincre ; et tous ceux qui ne sont pas avec elle sont contre elle. Pour se débarrasser de Chen on peut au contraire manipuler Nunez ou les Chinois pour qu'ils fassent le travail (après tout ils ont tous de bonnes raisons pour vouloir sa perte).
Les personnages devront bien choisir leur camp et essayer de retirer le maximum de bénéfice de l'affaire, ce qui n'est pas si difficile. Le plus dur pour eux sera de gérer en même temps tous ces "acheteurs" potentiels. La diplomatie est à l'honneur.

ATTAQUER LA BALEINE

Actuellement la Baleine est réfugiée dans le système d'une exploitation forestière du Canada, la Foranco. Elle l'a complètement vampirisé.
Il n'est pas vraiment possible de donner en si peu d'espace une description de l'IA. Sachez néanmoins (dans le cas où les joueurs seraient assez fous pour l'attaquer) qu'elle a une intelligence totale de 30 (10 CPU), une personnalité hostile et paranoïaque. Elle est capable de créer des Réalités Virtuelles à volonté, et que la quasi-totalité de ses programmes sont des logiciels d'attaque très puissants (augmentés par rapport à la normale) et des programmes noirs spécialement conçus (il faudra en inventer quelques uns particulièrement vicieux). Elle dispose de vingt cinq compétences, soit la quasi-totalité de celles qui sont disponibles (page 147). Son niveau d'Interface est de +10. Dans ses fichiers on peut trouver des dossiers complets sur beaucoup de monde, des données très secrètes piquées dans des systèmes militaires, et pas mal de détails sur le projet Yanwang (l'IA veut savoir d'où elle vient). La force de ses Murs de données est actuellement de 9.

LES ADVERSAIRES

LES HOMMES DE CHEN

INT	REF	SF	MV	CON
5	8	7	5	9

Cybernétique : Vitmat, Muscles greffés, Superpoings, Cyberoptique avec Lunette de visée et Infrarouge
Talents : Sens du combat +6, Perception +5, Pistolet +6, Armes automatiques +6, Fusil +5, Mêlée +5.
Equipement : Veste Blindée (14), Budget Arms 3, Arasaka Minami 10, FN-FAL.

LES ESPIONS CHINOIS

INT	REF	SF	MV	CON
7	6	8	6	7

Cybernétique : Vitmat, Connexion Superarme, Cyberaudio avec Ecoute amplifiée et Liaison radio.
Talents : Sens du Combat +6, Pistolet +7, Tae Kwon Do +6, Discrétion +6.
Equipement : Tee-Shirt kevlar (10), Dai-Lung Streetmaster avec silencieux.

JASON FACE

INT	REF	SF	MV	CON
8	4	9	5	4

Cybernétique : prise d'interface, support de puces.
Talents : Indics +6, Pistolet +4, Persuasion +7.
Equipement : Militech arms Avenger, téléphone cellulaire, Sécurité scanner, brouilleur de transmissions.

TRANSCO

Transports maritimes et routiers
Quartier général : (ville de votre choix)
Agences locales : Honk Kong, Melbourne.
Nom et lieu de résidence de l'actionnaire principal : Herbert Akham, à Londres, détient 67% des parts.
Personnel :

Total	Troupes	Agents
560	35	2

La Corporation dispose de 2 AV-4, et de plusieurs véhicules blindés légers.

Jean-Michel Ringuet

PSYCHOFURYES

Elles ont éliminé tous leurs concurrents.
Voici les gagnantes du concours boostergang : les "Psychofuryes".

Le Sang appelle le sang

SAN FRANCISCO 1991

Avec sa baie ouverte sur le Pacifique, San Francisco exerce une fascination sur tous les voyageurs qui voient le soleil se refléter sur ses façades victoriennes et dans les vitres de ses gratte-ciel. Arriver à San Francisco, c'est un peu embarquer sur un bateau. Un bateau qui tous les matins crève le cocon de brume rose qui l'enveloppe au crépuscule. Un bateau qui tangue. Avec des petits trams qui grimpent et dévalent inlassablement les rues dessinées comme un grand huit...

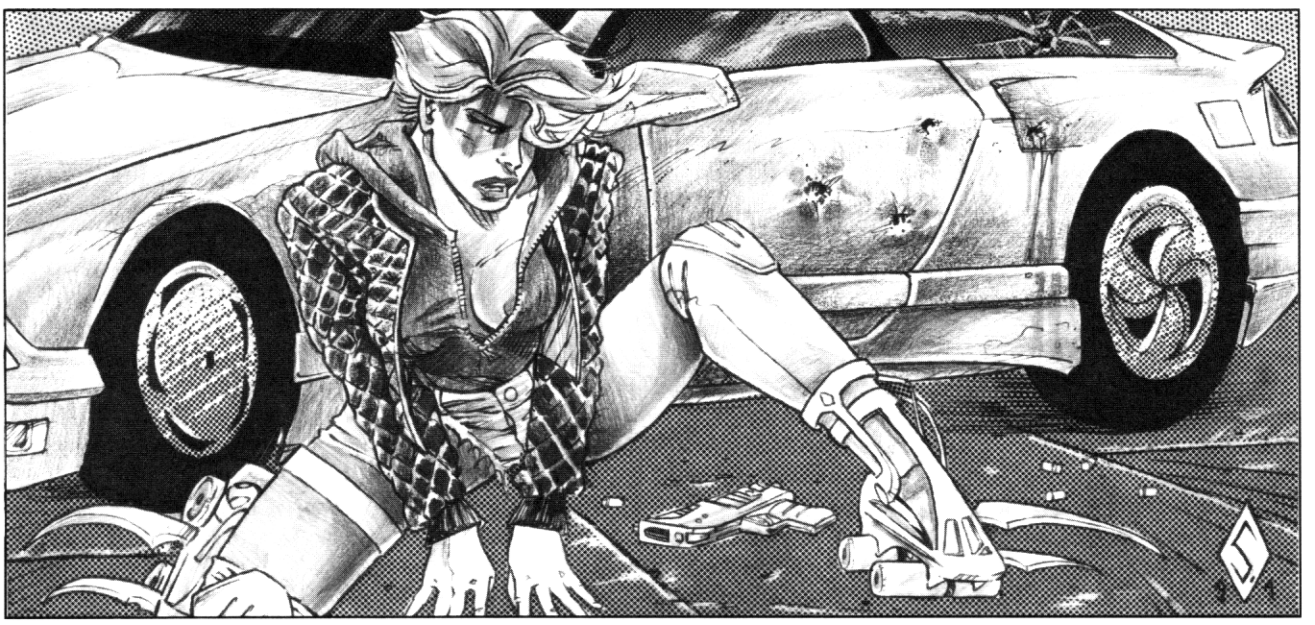
SAN FRANCISCO 2020

Bouche ouverte, yeux bleus fixés sur le ciel gris, Lenny était fascinée par les couleurs tristes de ce plafond pourri.
Soudain, la nuit.
Elle restait là fixant le haut d'une tour, néons, quartz halogène d'ARASAKA qui illuminaient la ville. Jamais elle n'avait vu d'étoiles.
"Tiens donc, c'est-y pas mignon ça ? C'est pas un endroit pour compter fleurette".
Lenny fit volte-face. Ces yeux, constellations lumineuses, dans les yeux du Hell Patrol. Elle savait très bien que ce n'était pas sa zone, mais ici, sur la plus haute colline de la cité, elle pouvait dominer la baie. Arc en ciel de couleurs à l'aube lorsque le soleil lance ces rayons à l'assaut de la brume toxique.
"Excuse-moi, mec" et elle se leva d'un bond... avant d'être fauchée par le plus petit des deux, celui au sourire cynique, celui aux dents de Vampire. Il se précipita sur elle, déchira son T-shirt noir et contempla ses seins. Perfection d'une courbe qui ondulait sous l'effet de la respiration.
"Connard" lança-t-elle, en même temps que son genou dans les couilles du Biker, mais elle s'arrêta net. Contact froid d'un flingue sur la tempe. Automatique à gros calibre.
Larme.
Mort.
Dans l'obscurité de la nuit, un chat au regard flamboyant buvait l'asphalte de la rue.
Eau rouge qui s'écoule, rouge foncé, rouge sang...
Sang Francisco.

Papillon de nuit.

Plan rapproché d'une rue à l'aube, et le bitume gris d'un trottoir, dans sa crinière s'écoule la nuit, elle est dans une colère noire.
C'était une pâle beauté au regard étoilé, vêtue de nuit, poudrée de blanc. Tatouages arc-en-ciel sur un visage triste, look de star sur des murs sales. De ses yeux ciel jaillissaient des flammes, peintures de guerre pour une tribu de l'azur...
Sa chevelure était de mille couleurs, jaune, bleu, rouge, libre, libre dans le vent, dans cette rue qui puait l'ozone.
Contre-plongée, et sous un plafond gris de nuages saturés, on pouvait voir une larme s'écouler sur la Rose matinale. Elle était là, appuyée contre un mur, hurlant haine et désespoir. Violence, mots sortis tout droit de la pourriture de cette ville bétonnée. Elle tenait d'une main la crosse de son automatique encore chaud et l'autre, gantée de cuir clouté, pressait le poignet de sa soeur. Soeur par les couleurs. Psychofuryes. Main froide, lèvres rouges, rouge sang. Elle était morte. Elle n'avait plus de larmes ses yeux étaient trop lourds, sa voix lézardée, plus aucun mot d'amour.
A ses pieds, des orteils lames de rasoir ornaient ses Rollers noirs. Noir comme le cuir de sa mini-jupe, noir comme les pensées funèbres qui s'emparaient de son esprit.
Elle se leva, entonna un chant de guerre, un chant de mort, et elle partit dévorer le bitume de ses roulements à billes.
Ca y est Chombatta le calme, la paix, tout ça c'est fini... Place au carnage ! Les psychofuryes seront furieuses, le viol de l'une d'entre elles justifiera la mort d'une centaine de leurs adversaires : les Hell Patrols.
Ils ont déclaré la guerre, ils savaient très bien ce que signifiait leur acte. Ils l'ont voulu. Ils sont cinq cents. Ils le regretteront, elles ne sont pourtant que cinquante.
Ice9 avait quitté sa soeur depuis plus de dix minutes. Dix minutes qu'elle patinait avec rage, survolant escaliers, voitures comme s'ils n'avaient jamais existé que dans le regard ahuri des passants stupéfaits. Slalom dans la foule au milieu de cette rue encombrée par les étals, envahie par les bazars et les boutiques de souvenirs.
Pression de l'index sur sa boucle d'oreille tête de mort et l'os mastoïdien se mit à vibrer, transformant son crâne en gigantesque salle de concert. Symphonie-métal en lutte majeure, guitare électrique folle qui chantait sous les caresses d'un rockerboy rebelle. Hurlement hystérique qu'on vous jette en pleine gueule, qui vous remue les tripes jusqu'au plaisir orgasmique.
Au détour d'une rue regorgeant de matos made in Hongkong, elle aperçut une bouche de lev. Abîme vers les profondeurs de la nuit. Sifflement strident,

vrombissement de roues, un corps vole au-dessus des marches. Sous la lumière vapeur de sodium, tout prenait des allures délirantes, irréelles. Kaléidoscope de lumières à grande vitesse. Elle faillit renverser un de ses potes noirs des Blacks Dogs, mais l'évita de justesse.
Craquement sordide d'un poignet qu'on écrase. Clodo qui de toute façon ne se réveillera probablement plus.
Elle aperçut une patrouille, une dizaine de mètres plus loin, puis fit frotter le bout de son roller, créant une gerbe d'étincelles sur le revêtement métallique. Une bande de chieurs sous les bannières d'ARASAKA. Impossible de discuter, une de ses soeurs en avait descendu huit la veille lors d'une crise. Depuis, ils tiraient à vue. Bordel. Elle prit son élan. Ils la virent... yeux noirs figés par la terreur... Trop tard, car déjà de ses deux phalanges supérieures sortirent ses rippers rituelles, celles en carbo-verre que l'on reçoit lors de l'initiation, et déjà ses cordes vocales s'étaient mises à produire le terrible hurlement qui les avaient rendu tristement célèbres. Son Roller droit quitta le sol pour frapper le plus grand d'entre eux au niveau de la gorge entaillant profondément la jugulaire, son genou gauche vient heurter le bas ventre d'un second, elle lui brisa ensuite la colonne vertébrale d'un revers de la manche.
Les premiers pruneaux vinrent se loger dans son épaule gauche, alors que les autres finirent leur course dans les entrailles d'un passant innocent, quoique personne n'est jamais vraiment innocent. Aucune douleur. C'était là le principal avantage de Ice9. La drogue qui rend folle, DORPH, protège aussi de la morsure froide que provoquent la souffrance et le stress.
Ses deux patins quittèrent le sol, jaillissant tous deux pour frapper et enfoncer avec une violence inouïe le nez de son adversaire qui fut sans doute mort avant d'avoir touché le sol. Projection sanglante sur le revêtement immaculé.
Elle retomba sur ses pattes telle une panthère. Ice9 eut de la pitié pour le quatrième qui tremblant de tout son corps n'osa même pas tirer, de peur d'irriter la grande dame noire...
Elle continua son chemin tout en s'amusant comme une enfant à laisser ses ongles graver le carrelage froid des murs recouverts de graffitis. Ice9 franchit d'un bond l'escalator et sans couper son élan fila vers les profondeurs de la ville, là où vivent les Psychofuryes.
A son arrivée elle fut surprise de voir toutes les autres déjà recouvertes de leurs peintures de guerre. Il ne manquait plus qu'elle. Elle n'eut pas le temps de laisser exploser sa douleur, de leur révéler le viol de leur soeur Lenny car Zeppelin prit la parole. C'était le chefton, un jeune homme au visage maigre, mal rasé, portant une énorme paire de lunettes rondes. Miroirs dans lesquels se reflétaient les visages bariolés de l'auditoire excité. Tic nerveux et il porta sa main métallique sur la poche de son imper gris, pour sentir la crosse de son calibre 44. Cliquetis des microcontacts.
"Ice9 retiens tes larmes, ta peine, nous savons tous la raison de ta douleur. La tribu des Hell Patrols nous a déclaré la guerre cette nuit. Un envoyé est venu nous prévenir de la décision de leur chef. Ils nous détruiront si nous ne quittons pas notre territoire et ne lui cédons pas la partie qui borde la zone des Black Dogs. De la 3ème rue à la 7ème car selon lui elle lui revient de droit.
Mes Soeurs, laissons notre haine s'emparer de notre coeur, la mort de l'une d'entre nous réclame vengeance. Nous ne pouvons laisser faire cela car demain c'est la totalité de la ville qu'il revendiquera. Mort aux Hell Patrols, mort, mort, MORT, VENGEANCE".
Ancien Rockerboy rebelle jeté dans la misère par une mégacorpo, il n'en avait pas moins gardé son pouvoir charismatique et sa prestance scénique, ce qui lui avait permis de devenir le seul membre mas-



culin des Psychofuryes et surtout leur leader. Il entonna l'air d'une de ces mélodies sauvages, hymne à la violence incontrôlée. Et elles reprirent en choeur cet appel au combat. Elles étaient prêtes, recouvertes de peintures arc-en-ciel du nombril jusqu'aux fesses, leur chevelure venant échouer sur les reins bordés de bâtons de dynamite. Crinières colorées qui n'arrivaient pas à dissimuler la noirceur de leurs regards d'où semblaient couler les ténèbres.
Boostée un max, neurones en flammes, milliers de petites aiguilles qui vous piquent les nerfs, Ice9 suivit les autres. Folie collective qui résonnait dans les entrailles de notre mère la cité béton.
Armée de femmes sur Rollers qui s'en allait affronter la horde sauvage des Hell Patrolls. Demain les médias parleront d'une revanche de la femme amazone sur l'homme macho en cyberbike, mais tous les corporates, les reporters qui auront vu la bataille dans les rues abandonnées de San Francisco ne pourront pas s'empêcher d'esquisser un sourire amer. Revoir en surimpression sur leurs cyberoptiques, des scènes dignes des cosmorèves sanglants illégaux, pour détraqués en tout genre.
Lorsque la folie s'empare de l'esprit d'une Psychofurye elle ressemble non pas à une femme au plastique attirant mais plutôt à une machine de guerre assoiffée de sang.
Et le sang appelle le sang.
"Fight fire with fire".

SAN FRANCISCO

La ville de San Francisco s'est édifiée à la pointe extrême d'une péninsule montagneuse qui s'étire sur 51 kilomètres. Elle est bordée d'un côté par sa baie et de l'autre par l'Océan Pacifique. L'accès par la mer se fait par le détroit du Golden Gate, au-dessus duquel fut lancé en 1937 le célèbre pont du même nom.
La légende veut que San Francisco soit bâtie comme Rome sur sept collines. En réalité, son relief est infiniment plus tourmenté et les géographes dénombrent quarante-trois collines. La plus basse, Rincon Hill, atteint 37 mètres et la plus haute, Mount Davidson, 285 mètres. Les fameuses sept collines portent les noms de Telegraph Hill (86 m), Russian Hill (90 m), Nob Hill (113 m), Lone Mountain (137 m), Twin Peaks (les pics jumeaux, 275 et 277 m) et Mount Davidson. San Francisco occupe 160 kilomètres carrés peuplés par 1 241 000 habitants.
Le brouillard n'est pas une légende à San Francisco qui est surnommé "Fog City" par les habitants. Il arrive qu'un quartier de la ville soit englouti en quelques minutes dans une poche de brume. Le plus impressionnant est de voir ainsi disparaître le Golden Gate Bridge.

Transports Publics

A San Francisco les transports publics, c'est pas le pied !
Le **Taxi-robot** s'y est répandu comme dans toutes les grandes métropoles. Honda-Metrocars bleus qui circulent à environ 50 km/h, pilotés par un ordinateur robot à l'apparence semi-humaine, sorte d'automate sur axe fixe, caricature grossière de l'homme. On paye par carte bancaire, la compagnie n'étant pas responsable des transports inter-ZUHR (Zone Urbaine à Haut Risque). Il n'est pas rare de trouver un corporate, sourire béant au niveau du cou, semblant se moquer de la poupée mécanique démembrée qui, face à lui, tourne à une vitesse sidérante. Rotation de 360 sur du CHOOH enflammé.
Le **Lev train** monorail reste le moyen le plus rapide et le plus sûr dans les sections gardées par les corporations. Selon le "San Francisco Chronicle" un boostergang aurait élu domicile dans ses sous-sols causant la mort de citoyens innocents, quoique, comme dirait Zeppelin personne n'est jamais vraiment innocent. Les accès sont plus ou moins propres, plus ou moins gardés que l'on se trouve dans la ZUHR, le centre ou la banlieue. Les murs en carrelages blancs sont recouverts d'un épais tapis de tags. Peinture expressive qui dissimule la noirceur de la vie et les taches de sang. Les armes y sont interdites, exceptées avec dérogation, mais tu vois chombatta la loi est la loi, et la loi, c'est bon pour les autres !
Un conseil : tire le premier !
Le **Cable cars** est un système de tramways entièrement restauré en 1986 ! Depuis de lourdes strates de crasse et de peinture, couches successives plus ou moins épaisses, sont venues ralentir sa course. Il existe trois lignes qui empruntent un vrai circuit de montagnes russes à l'assaut des collines.
En tout cas chombatta, un conseil, ne le prend jamais au terminus mais fait plutôt comme mes potes les Crazy Skates, accroche le en marche !

Psychofuryes & Crazy Skates

2008 - Alors que là-haut on se battait entre Ricains et Euros pour s'approprier le dépotoir orbital, dans les rues de San Francisco, une bande de jeunes s'amuse. C'est si rare pour une tribu des trottoirs issue des quartiers pourravs.
Leur royaume : le macadam.
Leur délire : le Skate et les Rollers dans les rues, montagnes russes de San Francisco. Mais il fait pas bon être jeune et innocent. Les autres gangs n'appréciaient pas cette bande de chieurs qui squattaient leur territoire. Ils les virèrent à coup d'Ingram dans les tripes.
Ils n'aimaient en effet pas qu'on vienne bomber leur symbole d'immondes graffitis, obscènes pour la plupart.
Au sein de la tribu : deux sexes, deux tendances.
Les premiers considéraient qu'une partie de la ZUHR leur revenait. Ils se battirent pour l'avoir, et ils l'eurent. Un petit bout de terrain à côté des Fils de la Haine. Grande majorité de mecs sur quatre roues : "CRAZY SKATE".
Les autres préféraient vivre à l'écart, elles s'installèrent dans le Lev. Personne n'en voulait à cause de la sécurité made in ARASAKA qui y régnait. Majorité de clitouilles sur 8 roues.

Au fil d'années sanglantes, contrairement aux prévisions, les premiers, agressifs, devinrent plus cools, dépensant leur énergie dans la création de nouvelles pirouettes sur skate, plus délirantes les unes que les autres. "CRAZY SKATE".
Les secondes, après de nombreux combats contre la faune de nos sous-sols, se transformèrent en société para-militaire d'une cinquantaine de membres. Armée de femmes sur rollers. Leur science du combat poussée à l'extrême, elles avaient créé un nouveau style martial. Elles ne quittaient jamais leurs rollers ornés d'une lame tranchante, les maîtrisant à la perfection dans un ballet photogénique et mortel. "PSYCHOFURYES".
Peu connues dans la ville, elles possèdent un territoire fraîchement acquis entre les Black Dogs, les Hell Patrols et la mer. Depuis, comme un virus, elles cherchent à s'étendre.
Les relations entre Crazy Skates et Psychofuryes étaient plutôt tendues. Les premiers jalousant la puissance des secondes, qui enviaient le territoire des premiers. Le différent allait même franchement tourner au bain de sang si par un matin pluvieux d'hiver 2018...



Communication Breakdown
Métal froid à la place d'une jambe, Ice9 et sa soeur de sang Lenny prenaient l'air. Ce matin encore la brume avait envahi les rues de San Francisco. Elles ne verraient probablement pas le soleil, pas aujourd'hui. Rêverie. Couinement d'un roulement à bille carbo-epoxyte. Ca ne pouvait pas être leurs rollers, et de la nappe toxique, trois ombres, spectres aux couleurs ternes, s'approchèrent. Skates sous les baskets rouges, maquillage de clown, ils prêtaient à rire.

"Alors Ice9, enfin sorti de ton trou à rat?
- Et toi, pauvre loque, de cette merde que t'appelles territoire ?"
L'issue était jouée d'avance, alors autant ouvrir le bal sans tarder !
Elles arquèrent les doigts de la main et le carboverre jaillit puis Ice9 tenta de labourer le ventre de son adversaire. Mais il fut plus rapide, réflexes boostés, et esquiva le coup. Grâce à une habile répartition de son poids, s'envola pour la frapper en plein visage de l'avant de son skate. Elles les avaient sous-estimés, mais ils n'étaient certainement pas de taille à les affronter.
Il l'avait remarqué depuis longtemps. Il ? Ah oui, j'oubliais de vous le présenter, assis dans l'ombre observant la scène et ses acteurs de ses verres miroirs. Il s'appelait Zeppelin. Il haïssait Zetatech et était prêt à faire n'importe quoi pour couler cette megacorpo de merde. Même monter une armée. Voyez-vous, son ex-copine s'était faite lessiver les neurones par un de leurs programmes bon marché, il l'avait pas digéré.
Tout se passe très vite, on écrit un morceau pour crier sa haine, et puis la boite en question vous coupe les mains et vous salope les sorties guitares. Connexions foutues. Le groupe vous jette, les fans vous larguent. Ca lui donnait envie de gerber.
Le bal touchait à sa fin : 1 mort à 0.
Zeppelin la voulait elle et son corps d'armée, elle et son corps de rêve.
Il gratta les cordes de sa guitare sèche, main métallique, microprocesseurs qui agitaient les doigts. Chirurgie de remplacement, clonage in vitro, ouhais tout ça, c'est bien beau quand on a du blé, quand on n'a pas été charcuté avec un vieux fer à souder.
Ils arrêtèrent le combat, non sans précaution, lorsqu'ils entendirent la musique s'élever d'un coin sombre. Air nostalgique.
Thermographe.
Ils virent l'homme sans armes, sans mains.

"Allez, coupez-moi ça, j'aime pas qu'on viole mon intimité" et il se mit à sourire "alors, on se bat pour un bout de terrain ?
"C'est pas tes oignons chromés !" répondit Ice9.
Le courant était passé. 10 000 volts qui dansent sur les neurones. Ils devinrent amants et Zeppelin leader.
Les Psychofuryes avaient enfin un vrai chef, une âme, un but, une impossible quête. Leur Graal : Seek and Destroy. Zetatech, fais gaffe à tes couilles...
Les Crazy Skates renouèrent sous l'impulsion du nouveau diplomate, suivirent les Black Dogs, la bande noire, les Fils de la Haine, dealers en tout genre. Mais les Latinos, les Chicanos et les Hell Patrols, leurs voisins, restèrent définitivement ennemis quand elles leur fauchèrent 15 blocs. Mais leurs pires adversaires, ce sont les Samouraïs et les Razor Dancers. Quant aux autres tribus qui se partagent la ZUHR, elles les connaissent à peine...

Autres Tribus
Les autres tribus à San Francisco sont nombreuses, ici nous nous bornerons à faire un petit tour d'horizon de la ZUHR côté est. Libre à vous d'en créer d'autres qui viendront hanter les quartiers sombres de la nuit terrifiée.

Hell Patrols
Tribu de nomades qui a élu domicile dans San Francisco à la suite d'une décision de leur chef, le gros "Savage Snake". Lucas un bâtard eurasien jeté des Samouraïs est devenu alors le diplomate des bikers. Ce sont des Vampires reconvertis dans le trafic d'organes. Ils sont nombreux, possèdent un vaste territoire, mais sont surtout reconnus pour leurs virées nocturnes sur l'Oakland Bay Bridge. Initiation d'un membre qui consiste en une course sur le pont, les gaz à fond. Tout est permis. La police n'intervient que très rarement, évitez de vous trouver dans les parages.

Les Latinos et les Chicanos
Gang d'Américains du sud, ils se baladent souvent aux côtés des Hell Patrols. On les trouve généralement dans des cafés, des bagnoles en train de cuver leurs traditionnelles beuveries nocturnes. Ce sont les rois des fêtes en tout genre, les rois pour te dégoter une "poule" en dix minutes.
Leur chef Igniacio "Dynamite" est en quelque sorte le bras droit de "Savage Snake", son petit chien, son bouffon. Il fume toujours un gros cigare qu'on dit explosif.

Black Dogs
Bande de noirs qui se démerdent uniquement en refilant de la drogue type Smash. Intéressant uniquement pour les tuyaux qu'ils possèdent. Booster gang peu puissant. "Dog" vient de leur chef qui ressemble à s'y méprendre à un gros bouledogue dont les yeux seraient cachés par les bourrelets. Son nom est Kid Africa et il se déplace dans une grosse berline recouverte de Tags.

Crazy Skates
Bande de skaters démoniaques qui arpentent les rues à la recherche d'un mur à bomber. Quoiqu'à l'occasion ils peuvent aussi décorer votre bagnole ou votre appartement, le kid en a fait les frais. Colorés comme des clowns, vêtus comme des kids branchés, casquette et baskets de rigueur, ils prêtent à rire. Mais attention même s'ils ne possèdent pas la force de leurs soeurs les Psychofuryes, ils sont redoutables.
Leur chef s'appelle Jimmy "BAZOOKA". Roi du bitume il excelle dans toutes les pirouettes. Leur initiation est amusante, bomber un lieu de son choix, la difficulté de l'action déterminant le rang du tagger. On peut d'ailleurs encore voir la peinture rouge de Jimmy Bazooka orner la face nord du building d'Arasaka. Leurs contrats chutèrent de 50% quand tout San Francisco put admirer ce revêtement multicolore de 10m sur 10.

Fils de la haine
Bande de tarés qui ont pour seul but de répandre la parole sage de leur chef "Haïssez-vous les uns les autres". Imaginez la démence que provoque ce conseil suivi à la lettre, et vous avez l'esprit du Gang.
Connu surtout pour leurs deals en matière d'armement.

Fils du métal
Tribu de chromers classique ou presque. Rois du pogo au "Fire House" Bar craignos des Fils de la haine pour lesquels ils jouent souvent.
Deal un peu de tout.

Samouraïs
Boostergang japonais issu de Nihonmachi, la ville japonaise. Le regard chromé en l'honneur de leur chef aveugle, ils affectionnent plus le UZI que le katana, plus les réflexes boostés que les arts martiaux. Ils sont redoutables. Network News 54 aurait tourné un reportage démontrant le lien Zetatech-Samouraïs. Les Samouraïs auraient fait un grand nombre d'actions terroristes pour le compte de cette corporation notamment l'attaque sanglante du monorail lev train qui fit rappelons-le 150 morts (7 Psychofuryes, 63 Samouraïs, 80 citoyens de San Francisco). Malheureusement le reporter a été retrouvé décapité. On n'a jamais pu retrouvé sa tête équipée de la toute dernière caméra intégrée Sony-Toshiba.

Razor Dancers
Issus eux-aussi de Nihonmachi, ils sont craints pour leur maitrise des arts martiaux, chers à leur culture. Contrairement aux Samouraïs, ils n'ont jamais rejeté leurs origines, et possèdent une certaine sorte de dignité.
Les seuls adversaires capables de résister à un affrontement corps à corps avec ces combattants de la rue sont les Roses Pâles qu'on appelle plus communément...

PSYCHOFURYES

Dans la ZUHR il y a deux manières de les appeler, l'une est romantique, Roses Pâles. C'est ainsi que les appellent ceux qui ne les connaissent pas vraiment, et l'autre est en descendance directe avec leur caractéristique principale : la folie.
Il est temps de tout t'expliquer chombatta. Si les Psychofuryes trafiquent avec les fils du métal, c'est pour deux raisons : le rock et la drogue.
La DORPH ou encore 7-3 DAPA Speedball, est un dérivé chimique créé et testé durant la guerre d'Amérique Centrale. Un truc qui te remonte les neurones et coupe les stimulations douloureuses, doublé d'encéphaline qui augmente le plaisir. Mais tu vois mec, le problème c'est que de temps en temps lorsque l'organisme est en manque, ou quand l'excitation du combat arrive, elles deviennent complètement folles. Voilà le gros ennui quand tu fréquentes une psychofurye, un jour elle peut être

aussi douce que du velours, et le lendemain te descendre toi et les cinquante premiers types qui pointeront le bout de leur nez.

Doc Feelgood

Un mot sur le Ripperdoc "pushead". Il crèche dans les sous-sols du lev, au beau milieu du territoire des Psychofuryes. C'est un peu comme le second membre masculin des Roses Pâles. En fait il appartient à la fois aux Psychofuryes, aux Crazy Skates et aux Black Dogs. C'est Doc Feelgood, le ripperdoc de la "coalition".
Si t'es pote d'un membre quelconque de ces trois gangs, t'as la possibilité de venir te faire soigner gratos, (ou presque si t'as l'intention de te faire implanter un truc illégal).
Il existe comme un contrat entre lui et ces gangs, il soigne, en échange de quoi on lui procure tout le matos médical qu'il a besoin pour ses recherches. C'est un peu un humaniste ce Pushead, en tout cas, il est plutôt original.
T'as qu'à voir sa dégaine, avec sa blouse blanche, ses cheveux en bataille, ses mitaines sur son bras cybernétique chromé. Il a les yeux bleus derrière ses smartgoggles en mouvement axial perpétuel. Le plus comique c'est sa souris Punk qui court sur son épaule. Sa passion pour la médecine lui vint sans doute à l'âge de 16 ans lorsqu'il sauva Punky, sa souris, en lui remplaçant tout le côté gauche par du métal. Depuis on ne sait plus trop ce qu'il y a de vivant sous les poils, y'a p'tète pu un brin de viande fraîche. C'était il y a quatre ans...

Symbole

Le symbole des psychofuryes est assez complexe mais remarquablement bombé sur les murs du lev. Leurs potes des Crazy Skates s'en chargent. Ainsi il n'est pas rare de trouver en surimpression sur des toiles surréalistes une sorte de dragon japonais griffes en avant, ailes déployées semblant fendre l'air comme le fil d'un rasoir. Pour un habitué de la rue, cela signifie : faites gaffe ici c'est pas chez vous et on vous le dira pas deux fois ! Généralement cela suffit pour repousser les gangs ennemis, mais quand l'un d'entre eux décide de voir si il y a toujours du monde, ce sont des traces de sang que l'on retrouve sur les murs.

Ressources

On pourrait se demander comment elles se démerdent pour vivre vu le nombre minime de sorties qu'elles font.
En fait elles survivent uniquement d'une fauche sans prétention dans les couloirs du lev, les rues alentours, les boutiques du coin. Elles n'ont généralement pas trop d'emmerdes avec les flics qui préfèrent s'occuper des boostergangs plus violents. Elles tuent rarement leurs victimes excepté durant des crises de folie, quoique là ce sont les professionnels qui y passent, genre solo, plutôt que d'innocents citoyens.
Mais ne nous trompons pas. Cela ne veut pas dire que ce sont des anges, des pseudos Robin des Bois modernes ou un truc du même genre. Elles ne portent pas leur nom pour rien. Si tu les fais pas chier elles te laissent tranquille, sinon elles te crèvent sans pitié, sans aucun sentiment, avec une précision chirurgicale. Leur esprit est si tordu, si perturbé par la DORPH, que leurs réactions sont imprévisibles. Folles, non, complexes et illogiques, oui.
Il arrive qu'elles participent à des opérations de grandes envergures, comme l'attaque d'un transport de fonds via le réseau souterrain, comme l'extermination pure et simple d'un gang devenu un peu encombrant, ou trop violent. Un jour les médias en parlent en bien, le lendemain on les traite de psychopathes, et c'est cela la caractéristique principale des Psychofuryes : leur "humeur changeante".
Il arrive aussi, plus rarement, qu'on les paye pour une action terroriste, ou une action de force, comme l'a fait Petrochem, comme l'a autrefois fait le maire actuel. Mais cela toujours par l'intermédiaire des Crazy Skates. On ne les voit jamais en premier, il faut toujours passer par leurs frères les Skaters Fous.

Organisation

Aux dires d'un spécialiste en la matière, l'organisation des Psychofuryes est la plus parfaite qu'il puisse exister. Une liberté totale des membres qui agissent volontairement sous les ordres de Zeppelin leur diplomate et de Ice9 leur chef de guerre. Il est vrai que leur faible nombre et par conséquent leurs liens amicaux voire fraternels facilitent grandement les choses. Mais nous sommes là en face d'une microsociété formée par un seul groupe agissant dans l'intérêt commun et par là-même individuel. C'est en fait une anarchie parfaite rendue possible par la confiance mutuelle qui règne entre les membres. L'accroissement du groupe ou la destruction de cette union et ce serait le bordel total. Mais heureusement nous n'en sommes pas encore là. Je dis heureusement car le rapport d'un de mes collègues conseiller municipal, très intéressé par le phénomène, démontre clairement qu'après la disparition hypothétique du gang, les risques d'attaques seraient multipliés par plus de dix, et la mortalité par plus de trente. Cela s'expliquerait par une floraison de gangs mineurs beaucoup plus violents moins "professionnels", et paradoxalement moins stables.
La hiérarchie est absente. Les seules distinctions se font au niveau martial, distinctions qui aboutissent à un ordre militaire dénué d'un quelconque sentiment de jalousie.

Wonder Boys

Il y a autant de Wonder Boys que de membres, dans la tribu des Psychofuryes et c'est cela qui fait leur force. Chaque membre est unique, et les plus uniques de tous sont Ice9, netrunner remarquable par ailleurs, et Zeppelin, Rockerboy qui enflamma toute l'Amérique avant de se voir jeter dans la rue.
Elles ne sont que 50, mais ce sont 50 clitouilles en béton.

Caractéristiques Spécifiques
Pour identifier une Psychofurye, c'est pas sorcier.
Si tu vois une clitouille aux lignes parfaites, montée sur des roulements à billes, la chevelure telle une crinière aux couleurs vives, le corps recouvert de tatouages et peintures diverses, des rippers carbo-verre se devinant sous les ongles, vêtue de noir, chantonnant un petit air guerrier qui peu à peu se transforme en hurlement hystérique, coulée de feu qui émane de ses yeux constellation, là t'es sûr à 100% que c'est une Psychofurye. Et si cette créature en a après toi, alors une bonne chose, prends tes jambes à ton cou ; t'as intérêt à courir vite parce qu'elle speed un max.
Un conseil, n'insulte pas leurs couleurs, elles y sont dévouées et les défendront avec coeur. Elles portent pratiquement toujours ces couleurs, leurs signes distinctifs, et vivent avec.

Territoire
Elles crèchent dans le lev et ses sous-sols, dans une partie des égouts occasionnellement, possèdent un petit bout de territoire, mais depuis l'arrivée de Zeppelin, cherchent à s'étendre. Ce qui n'est pas du goût de tout le monde...
Elles ont pour devise "Fight fire with fire" et elles l'appliquent.
Ce n'est donc pas utile de vous préciser qu'elles répliquent avec violence à toute agression vis-à-vis d'un de leurs membres.

Relations
Les relations avec le reste de la ZUHR sont pour l'instant définies ainsi :

Fils de la Haine	amis
Fils du métal	amis
Black Dogs	alliés
Crazy skates	alliés fidèles
Latinos	opposants
Chicanos	opposants
Hell Patrols	ennemis
Samouraïs	ennemis jurés
Razor Dancers	ennemis

Mais tout n'est pas si simple que cela car entre les groupes Latinos, Chicanos, Hell Patrols et les groupes Samouraï, Razor Dancers règne une haine sans borne.
En résumé, entre ces trois groupes c'est la baston la plus totale.

Initiation
L'initiation au niveau des Psychofuryes est très dure. Il faut tout d'abord être présenté par un membre du gang qui vous "parraine" en quelque sorte. Les hommes sont acceptés par la tribu mais on ne sait pourquoi, peu sont ceux qui désirent devenir Psychofurye. Peut-être par timidité face à une cinquantaine de femmes plus belles les unes que les autres qui voient si rarement d'hommes...
L'initiation se fait lors d'une poursuite sur roller, traque d'un membre du gang tiré au hasard et à laquelle on doit survivre pendant plus d'une semaine. Elle ne s'achève pas forcément par la mort de l'une des deux participantes, car selon la loi cette traque doit s'arrêter "au premier sang".
Bien sûr, la difficulté varie selon si l'on tombe sur une débutante ou sur Ice9...

Jouer une Psychofurye ou un Crazy Skates

La présence d'un personnage membre de l'une de ces deux tribus bariolées peut apporter considérablement de punch à une partie. Facilitant le travail du maître et rendant par la-même le scénario plus haut en couleur et en action. Imaginez un personnage se balladant sur skate, fringué de mille couleurs, et bombant un tas de conneries sur les murs. Bien sûr, seul un joueur hableur et comique (sans que cela tourne au loufoque) pourra assumer ce rôle.
D'un point de vue règle il suffit de créer un personnage tout à fait normal en lui ajoutant des compétences en Roller ou Skate (nouvelles compétences sous REF) et dans le cas d'un Crazy Skates en graphisme.

Nota
Les Fils de la haine et les Fils du métal ne possèdent pas de zone, ils crèchent dans les blocs d'autres gangs amis. Ce sont les territoires théoriques qui sont représentés ici. En effet il faut tenir compte des parties qui sont prétextes à querelles et par conséquent changent souvent de propriétaire et celles qui appartiennent à la zone "propre" du centre de San Francisco. Les polices corporatives y sont établies.

Les paroles de l'hymne des Hell Patrols proviennent d'une chanson de "Judas Priest" dans leur dernier album, me semble-t-il, "Painkiller". Ne possédant pas l'original, les paroles ne sont pas sûres à 100%. Il conviendrait de vérifier.

Veuillez m'excuser pour toute erreur orthographique, ou même typographique, mais ayant dû finir ceci "à la bourre", et vu mes 16 printemps, je ne suis pas parvenu à les éliminer toutes.

Et comme par tradition il faut toujours remercier quelqu'un, je dédierai ces quelques pages au club de jeu de rôles qui abrite mes week-ends.

Aux Scaldes, (ex-Gign)

Nicolas Danet

HUMAKT

DIEU DE LA MORT ET DE LA GUERRE

Nous remercions "Tales of the Reaching Moon" (Australie) duquel sont extraits ces articles, de son agréable collaboration.

Mythe et Histoire

Humakt est un des fils d'Umath, l'Air Primaire. En compagnie de ses frères, il pilla la terre et le ciel. Mais Humakt était d'une nature différente. L'honneur était son essence tout comme l'air était celle des autres dieux de sa famille. Lorsque Eurmal découvrit la Première Epée, Mort, Humakt en devina l'usage et tua avec elle Grand Père Mortel, ouvrant à la multitude la route de l'Enfer. Orlanth, le frère d'Humakt, vola l'épée et grâce à elle tua Yelm lors d'une querelle futile. Humakt, outragé par le fait que les liens familiaux pouvaient couvrir la honte et la tromperie entre frères, décida de se mutiler lui même en déchirant ces liens afin d'empêcher qu'un tel acte puisse jamais se reproduire. Humakt se lança alors à la recherche de la véritable Epée.

Il la découvrit au centre du monde. C'est en ce lieu que nichait le Monstre du Vide, engloutissant l'univers à une vitesse étourdissante. Humakt tua le monstre, permettant à d'autres de soigner la blessure infligée mais perdit à nouveau l'Epée. Dans sa quête, il descendit la route de l'Enfer et découvrit en cet endroit l'Epée et le Monstre du Vide. Humakt l'estropia, permettant ainsi à Arachne Solara de vaincre et d'avaler le Monstre, le cachant pour l'éternité. Humakt rejoignit le Conseil des Dieux et utilisa l'Epée pour briser la Fontaine de Mort, restaurant ainsi la vie au monde. De ce fait, la Mort sert la Vie et prend sa place dans le chant de l'univers.

Humakt a gardé sa place de porteur de Mort tout au long de l'histoire enregistrée. Il s'agit d'un dieu de la guerre dans la plupart du monde et dans un conflit on peut le retrouver des deux côtés en présence. Il favorise l'honneur et le courage. La route de l'Enfer est gardée peuplée de guerriers honorables. Les humakti décédés se rendent dans une partie spéciale du Monde Inférieur qui leur est réservée afin de préparer les Jours Derniers ou tout du moins la prochaine Guerre des Dieux à grande échelle. Les adorateurs d'Humakt ne sont jamais ressuscités. Les humakti ne portent que peu d'intérêt à ce qui arrive aux corps de leurs morts, hormis qu'ils soient traités avec respect et ne soient pas transformés en morts vivants. Les membres du culte entonnent généralement un chant de victoire sur la tombe ou cairn, commémorant le disparu en festoyant, avant de s'en aller. Généralement, on enfonce l'épée brisée du soldat au sommet de sa tombe.
Humakt est l'une des déités les plus monolithiques. La Mort lui est invariablement associée et on l'appelle parfois simplement Mort. L'autre pouvoir runique associé au culte est la Vérité.

Ecologie du Culte

Humakt est universellement reconnu en tant que Mort. Dans les contrées où il est activement adoré, il s'agit d'un dieu de la guerre et ses temples servent parfois de lieux de recrutement à mercenaires. La philosophie humakti rejette l'idée du maintien d'un corps séparé de son esprit. La formation de vampires, squelettes et autres non morts est pour elle un véritable anathème. Les cultes de Gark le Calme et de Vivamort sont les cibles particulières de la haine d'Humakt.
Il est avant tout adoré par les guerriers professionnels et les soldats. Plusieurs nations comptent des régiments d'humakti dans leurs forces militaires. Dans certains pays, tout particulièrement chez les peuples primitifs, son aspect de Dieu de la Mort a quasiment disparu au profit de son aspect de Dieu de la Mort. Il est alors vénéré par les bourreaux, les adorateurs de mort et autres personnes sinistres.
Le Jour Très Saint du culte, la naissance d'Humakt, a lieu le Jour du Vent, la Semaine de la Mort à la Saison des Tempêtes. Tous les autres jours saints tombent la Semaine de la Mort de chaque saison, les jours variant suivant les éléments. Ainsi, ils tombent le Jour de l'Eau durant la Saison de la Mer, le Jour du Feu durant la Saison du Feu, le Jour de l'Argile durant la saison de la Terre et le Jour du Gel durant la Saison des Ténèbres.

La Voie de l'Honneur

Steve Gilham, Cambridge

Par de nombreux aspects, le culte d'Humakt ressemble à la classe du Paladin dans ADD. Pour le joueur, amateur de puissance, il apporte de grands avantages sans inconvénients majeurs (ceci est encore plus vrai avec les Cultes de Prax de RQ2, dans lequel le culte donne un entraînement à l'épée encore moins cher et des interdits plus faibles que dans les Dieux de Glorantha).
Pour les joueurs qui ont besoin d'un idéal, ces deux cadres leur donnent à la fois une excuse pour interpréter un véritable fanatique religieux laissant un monceau de cadavres sur son chemin ou un guerrier honorable qui ne tue qu'en cas d'absolue nécessité. Du temps de RQ2 , Humakt était le culte par défaut des combattants et l'épée devint rapidement l'arme favorite du fait de l'entraînement bon marché (et en dépit des avantages des règles sur l'empale et sans l'avantage des règles de DD qui lui confère les dommages les plus élevés). Bien souvent, j'ai vu des maîtres utiliser le culte de façon lamentable.
N'ayant pas joué de grandes campagnes dans le monde Glorantha, je ne peux en dire que ce que j'en ai lu. Dans ma seule expérience de jeu d'un humakti, j'ai délibérément laissé de côté l'optique du guerrier simplet en essayant de m'imaginer quelle tournure d'esprit pourrait avoir un homme dont le dieu se manifeste dans l'épée pendue à son côté.

La Voie de l'Honneur

Michael O'Brien, Melbourne, Australie
Lorsque je maîtrise à un tournoi ou que j'introduis de nouveaux joueurs à RuneQuest, je leur explique qu'un humakti ressemble un peu à un vieux paladin de ADD à l'exception qu'il n'est pas nécessaire d'être bon mais simplement loyal. Bien sûr, avoir des idéaux élevés est magnifique, jusqu'à ce que l'on soit confronté à la triste réalité. La vérité peut être importante pour un humakti mais comme le dit Hook dans Une Odeur de Rat (de Alan LaVergne) "Croyez vous tout ce que vous dit un humakti ?" Ainsi dans certains cas, un humakti déformera un peu les faits et vous promettra de vous tuer si vous le contredisez. Il ne ment pas mais porte l'accent sur l'aspect Mort de son culte plutôt que sur l'aspect Vérité. On peut rapprocher cette vision de celle d'un orlanthi passionné en train de s'enfuir en vous expliquant "qu'il insiste sur l'aspect Mobilité du dieu".

Le Culte dans le Monde

En dépit de l'importance d'Humakt en tant que Mort personnifiée, son culte n'a que peu d'influence politique. Ses soldats forment les armées mais les décisions ultimes sont prises par d'autres, les nobles et les chefs.
On adore principalement Humakt dans la Ceinture des Barbares sur Genertela et Enklose et Vralos sur Pamaltela. Dans certaines contrées, on le reconnait sous la forme d'un principe plutôt qu'une entité dotée d'une personnalité. Les cultures qui ne vénèrent pas Humakt le considèrent souvent comme un dieu mauvais, l'antithèse de la vie.
De nombreuses unités militaires possèdent leur sanctuaire consacré à cette déité. Les unités spécialement dédiées à Humakt possèdent l'équivalent d'un temple mineur, voire majeur. L'adoration est basée sur les standards du régiment. On trouve des temples non militaires dans les cités avec des sanctuaires dans les petites villes et des temples mineurs dans les plus grandes. Les cités les plus vastes peuvent posséder un temple majeur. Les sanctuaires d'Humakt enseignent Epée de Vérité.
L'organisation des temples est assez lâches. Une ou plusieurs Epées dirigent le temple et forment un conseil pour trancher les questions d'importance. Plusieurs initiés peuvent vivre de façon permanente au temple. L'entraînement aux armes est une source de revenu importante du culte humakti. Au moins une Epée ou un initié sont toujours assignés à cette tâche afin d'assurer les rentrées financières du temple. L'aspect des temples varie grandement suivant la culture locale et la personnalité de leurs Epées. Ils peuvent revêtir aussi bien l'aspect de baraquements que celui de vastes antichambres glacées hantées par la Mort.

Initiés

Un candidat à l'initiation doit posséder un parrain à la fois initié et compagnon de bataille du filleul. Le candidat doit passer deux épreuves différentes de celles usuellement pratiquées dans les autres cultes. Il doit réussir à la fois une attaque à l'épée et un jet sous POUx5 avant d'être accepté. Un candidat à l'initiation doit réaliser qu'un rejet futur de ses voeux entraînera des représailles des dieux eux mêmes.
Une fois accepté par le culte, le candidat doit prendre un don d'Humakt et accepter un interdit magique. On ne peut prendre qu'un seul don. Les initiés particulièrement favorisés et ayant accompli des faits héroïques peuvent être autorisés à prendre des dons et interdits supplémentaires.

Un humakti doit verser 10 % de ses revenus financiers à chaque jour saint (bon nombre d'adeptes utilise cette excuse pour effectuer des achats extravagants juste avant le jour saint). Un initié ne peut pas devenir sorcier ou chaman. Tous les humakti doivent se soumettre et défendre le Code d'Humakt. Concrètement, un membre doit :

- ☐ (1) toujours combattre avec honnêteté les autres humakti
- ☐ (2) honorer ceux qui sont tombés et
- ☐ (3) maintenir strictement la vérité et la confiance entre les membres du culte.

Les membres du culte peuvent se battre entre eux jusqu'au premier sang sans obligatoirement aller jusqu'à la mort. Le perdant doit toujours remettre un prix au vainqueur. Celui-ci dégage toutes les obligations qui pourraient échoir au perdant, hormis celles prévues par les règles du culte.
Les temples humakti servent de lieux de recrutement de mercenaires et apportent des soins aux initiés. Ils offrent l'abri et le couvert un à prix fictif si possible.
Un membre du culte ne peut en aucune façon être ramené d'entre les morts. On considère qu'il a été rappelé par Humakt et essayer de renverser cette situation est considéré comme sacrilège.

Compétence Spéciale d'Humakt

Sentir Assassin **Perception (00%)**
Cette compétence ne peut être obtenue que par un don d'Humakt. En cas de réussite, l'utilisateur peut sentir qu'une personne située à moins de 50 mètres a l'intention d'assassiner un proche de l'humakti. Il peut s'agir d'un membre de sa famille, d'un groupe d'aventuriers temporaire, d'une connaissance fidèle ou de l'humakti lui même. Ce sens ne lui permet pas de savoir quelle est la victime désignée mais lui fait connaître l'assassin.

Toutes les tentatives destinées à ramener un humakti mort sont vouées à l'échec ou n'entraînent qu'un contact avec l'humakti qui tentera simplement de tuer son invocateur même s'il est lié sous la forme d'une momie ou d'un vampire. Le corps d'un humakti ne peut pas être transformé en zombi ou en squelette. Généralement, les humakti n'émettent aucune objection quant à la résurrection d'individus n'appartenant pas à leur culte. Cette loi ne concerne que les humakti.
Un temple humakti compte généralement plusieurs hommes d'épée compétents qui enseignent leurs connaissances, notamment Dissimuler, Artisanat/Armurerie, Sentir Assassin, Premiers Soins, Eloquence, Equitation, Scruter, Lancer Dague et toutes les



attaques et parades aux différentes épées et à la dague. D'autres armes peuvent également être enseignées. Chaque année, tous les initiés d'un bon statut peuvent recevoir un entraînement libre de la part de leur temple. Le quota est d'une heure d'entraînement par deux heures que passe l'initié à garder le temple ou à travailler pour ses Epées.
Un initié d'Humakt peut utiliser les locaux du temple pour enseigner les compétences du culte mais 50 % de ses revenus doivent être versés au temple. Ces 50 % peuvent être utilisés pour payer un entraînement auprès d'un maître à l'épée du temple.
Un initié ne peut pas acquérir les sorts de magie runique Berserk et Amputer l'Esprit à moins qu'il ne s'en soit montré digne. En aucun cas, les membres du culte ne peuvent apprendre le sort de magie spirituelle Mortelame. S'ils le connaissent, ils doivent l'oublier.
Les individus qui sont initiés depuis une année complète peuvent apprendre gratuitement Vivelame 4. Des points supplémentaires peuvent être achetés ultérieurement.

Magie Spirituelle : Coordination, Démoralisation, Détecter Ennemis, Disruption, Lame de Feu, Soins, Protection, Réparation, Force, Vigueur.

Dons et Interdits Magiques

Chaque temple d'Humakt possède des dons particuliers qui peuvent être offerts aux initiés. Ces dons diffèrent de région à région et même de temple à temple. Certains temples majeurs d'Humakt possèdent des dons particuliers qui ne peuvent être obtenus nulle part ailleurs. Tous les dons et leurs interdits associés sont basés sur la même vérité : en imitant correctement son dieu, un initié ressemble de plus en plus à Humakt. L'initié peut choisir le don qu'il désire mais doit également assumer l'interdit qui lui correspond. Les interdits choisis par un humakti peuvent avoir un impact plus ou moins importants sur sa carrière d'aventurier. L'obtention d'un don et d'un interdit est un instant particulier qui ne peut se dérouler qu'un jour saint. Chaque don est reçu via un rituel secret à chaque fois différent et accompli par l'Epée en charge du temple.
Les dons peuvent être pris plusieurs fois tant que les interdits ne sont pas répétés. Ainsi, une Epée pourra rajouter 25 % à son attaque dans une arme du culte en s'interdisant l'emploi de cinq types différents d'armes n'appartenant pas au culte.
Les armes du culte comprennent toutes les épées à une et deux mains, les épées courtes, les dagues, les dagues de lancer et les rapières.

	Don	Interdit
1	+5 % à l'attaque avec une arme du culte.	Ne jamais utiliser une arme qui n'appartienne pas au culte *
2	+20 % dans une compétence relative au culte (Dissimuler, Artisanat/Armurerie, Sentir Assassin, Premiers Soins, Eloquence, Equitation ou Scruter).	Garder le silence un jour spécifié par semaine (ceci empêche le lancement des sorts).
3	Augmentation de 1 point d'une caractéristique augmentable.	Effectuer un don en argent double chaque jour saint (un personnage qui prend cet interdit deux fois paie le triple et ainsi de suite à chaque fois que l'interdit est reçu).
4	Augmentation de 1 point d'une caractéristique non-augmentableS	acrifier un point de POU à Humakt chaque année.
5	Augmentation de 50 % des points d'armure d'une arme particulière **.	Ne jamais mentir.
6	Débuter dans la compétence Sentir Assassin à 30 % plus le modificateur de Perception.	Ne jamais prendre part à une embuscade.
7	+4 à la CON uniquement pour la résistance au poison ou à la maladie ***.	Ne jamais utiliser le poison.
8	Capacité de Détecter les Morts Vivants par simple concentration. Les effets sont identiques à ceux du sort du même nom et ne coûte aucun point de magie.	Ne jamais utiliser de sorts n'appartenant pas au culte quels qu'ils soient (par exemple, ne lancer que la magie divine enseignée par Humakt et les sorts de magie spirituelle Vivelame, Coordination, Démoralisation, Détecter Ennemi, Disruption, Lame de Feu, Soins, Protection, Réparation, Force, Vigueur et tout sort spécial d'un sous-culte comme Parade ou Détecter Mort Vivant).
9	Bénédiction d'une arme particulière qui infligera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) à une espèce particulière d'ennemis **.	Ne jamais accepter d'être soigné par des sorts de magie spirituelle de Soins.
10	Bénédiction d'une arme particulière qui infligera double dégâts (une fois l'armure pénétrée).**.	Ne jamais accepter d'être soigné par la magie.
11	Bénédiction d'une arme particulière qui infligera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) lorsqu'elle touchera une localisation spécifique **.	Ne jamais porter d'armure sur une localisation donnée.
12	Récupération de la fatigue deux fois plus rapidement.	Ne jamais boire de boisson alcoolisée.
13	Récupération des points de magie deux fois plus rapidement.	Ne jamais refuser un défi en combat singulier.

* les armes n'appartenant pas au culte sont les suivantes : toutes Haches, tous Outils, tous Fléaux, tous Marteaux, toutes Armes de Lancer à l'exception de la Dague, toutes Masses, tous Boucliers et Maillets, toutes Lances, toutes Armes Naturelles, toutes Armes de Jet.
** une bénédiction peut être transférée de l'objet originel à un nouveau si le propriétaire le demande par Intervention Divine auprès d'Humakt.
*** Ainsi, un personnage à la CON de 12 possèdera une CON de 16 pour résister au poison et son pourcentage sous 5xCON pour éviter la maladie sera alors de 80 %.

Epées d'Humakt

Le statut d'Epée d'Humakt est le but ultime de ce culte orienté vers la guerre. Les Epées sont souvent envoyées dans des missions impossibles ou choisies pour la défense de positions intenables. Posséder une Epée comme professeur dans l'enseignement d'une arme garantit l'excellence de l'apprentissage car de telles compétences sont la base de la vie du maître. Les Epées d'Humakt sont rarement connues pour leur subtilité et elles recherchent la confrontation directe. Leur style n'est pas celui du général mais du héros.

Une Epée doit posséder des compétences de 90 % dans l'attaque à l'Epée et dans une parade quelconque. De plus, le candidat doit posséder quatre compétences supplémentaires à 90 % parmi : attaque avec un autre type d'épée, attaque avec n'importe quel autre arme, Dissimuler, Artisanat/Armurerie, Premiers Soins, Eloquence, Equitation, Scruter ou Sentir Assassin. Il doit également posséder une compétence minimale de 25 % en Cérémonie. DE plus, une place doit être libre pour une nouvelle Epée dans le culte local.

Les Epées doivent respecter quelques restrictions qui n'ont pas encore été détaillées. Une Epée ne doit jamais tourner le dos lors d'un combat pour une juste cause ou revenir sur une parole donnée. Elle doit consacrer 90 % de ses gains et de son temps à son régiment ou à son temple. La nouvelle Epée doit de plus prendre au moins un don supplémentaire et son interdit associé. Elle peut prendre autant de dons qu'elle le désire avec leurs interdits. Elle possède toujours une place dans un conseil de guerre. Les soldats adorant Humakt doivent nourrir l'Epée lorsque la troupe est en marche. La nouvelle Epée reçoit une lame en fer ainsi qu'une armure en fer pour les quelques temples qui peuvent se le permettre.

Les Epées sont les favoris d'Humakt. Tout au long de leur vie, elles n'ont besoin d'effectuer qu'un jet de 1D10 au lieu de 1D100 lorsqu'elles effectuent une Intervention Divine. Après leur mort, les Epées fidèles rejoignent les troupes d'Humakt et combattent les ennemis de leur dieu pour l'éternité. Les Epées d'Humakt ont accès à la magie runique réutilisable.

Magie Divine Commune : toute

Magie Divine Spéciale : Berserk *, Détecter la Vérité, Moral, Serment, Amputer l'Esprit *, Bouclier, Epée de Vérité, Repousser les Morts Vivants.

* Berserk et Amputer l'Esprit ne devront être utilisés par l'Epée qu'après une longue réflexion de sa part.

La Voie de l'Honneur

Michael Abbott, Cambridge

Le sort de Berserk me semblait très étrange pour les humakti. J'ai écrit à ce propos à Chaosium et Rudy Kraft m'a expliqué son usage. Pour les humakti, il s'agit d'un Chant de Mort. Ils ne l'utilisent que le jour où ils pensent mourir et peuvent ainsi tuer le plus d'ennemis possibles avant de tomber. J'aime cette idée mais je suggère que pour les humakti le sort ne risque pas d'entraîner des conséquences fâcheuses pour leurs amis et alliés. Peut être devrait il également s'agir d'un sort à usage unique.

Magie Divine Spéciale d'Humakt

Détecter la Vérité — **1 point**

A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet au lanceur de savoir si une personne ment dans un rayon de 5 mètres autour de la cible. Si des mensonges sont proférés, le menteur émet une lueur sombre qui n'est visible que des initiés et Epées d'Humakt.

Moral — **1 point**

Rituel de Cérémonie, cumulable, une utilisation

Ce sort nécessite un rituel d'une heure. Il crée une aura autour d'une troupe d'hommes. Cette zone permet à tous les membres d'une centurie (100 hommes) d'ajouter 5 % à leur Attaque. Il dure jusqu'au lever ou au coucher du soleil, selon l'événement qui survient en premier. Chaque point cumulé de Moral ajoute 5 % à la compétence d'Attaque.

Serment — **2 points**

Rituel d'Enchantement, une utilisation

Ce sort lie deux personnes par un pacte. Si ce serment est brisé, le parjure est attaqué par un sort Amputer l'Esprit renforcé d'autant de points de magie contenus dans le serment.

Plus le serment est capital, plus le nombre de points de magie doit être important. Ainsi, si deux hommes engagent chacun 15 points de magie dans un Serment, le parjure sera attaqué par 30 points de magie qui seront opposés aux siens. S'il est vaincu, il meurt. Aucun des deux participants n'a l'obligation d'être un humakti, le sort pouvant être lancé par une troisième personne, membre du culte.

Amputer l'Esprit — **3 points**

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort agit comme une épée qui coupe le lien unissant le corps à l'esprit de la victime. L'utilisateur doit réussir un jet en opposant ses points de magie à ceux de sa cible. En cas de réussite, cette dernière meurt. En cas d'échec, la victime endure 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux avec des effets similaires à ceux du poison.

Repousser les Morts Vivants — **1 point**

A distance, instantané, cumulable, réutilisable

Ce sort cumulable affecte une créature morte-vivante (squelette, zombi, momie, goule ou vampire) pour chaque point sacrifié. L'utilisateur doit vaincre les points de magie de chaque créature à l'aide des siens propres (effectuez des jets distincts). Utilisez la table ci-dessous pour déterminer le résultat.

Résultat du Jet

Critique : Mort-vivant détruit, libéré, etc...

Spécial : Mort-vivant paralysé et immobile durant 20 rounds moins l'INT de la créature (les squelettes sont automatiquement inactifs durant 20 rounds). Les morts-vivants d'une INT de 20 ou plus sont inactifs pour un round.

Normal : le mort-vivant se retourne et fuit si possible. Sinon, les effets sont identiques à ceux obtenus en cas de réussite spéciale.

Echec : le mort-vivant est Confus, effets identiques à ceux du sort de magie spirituelle. Les squelettes sont Confus pendant 10 rounds, les autres morts-vivants durant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'ils ratent un jet d'INT.

Sous-Cultes

Esprit de Représailles

Le culte possède un esprit de Représailles universel : Humakt lui-même. Tous ceux qui ne suivent pas les codes du culte ou deviennent apostats voient leurs dons disparaître. Par contre, les interdits ne sont retirés. Tout membre du culte qui transgresse un de ses interdits (même sans le vouloir) est maudit. Lorsqu'un tel individu ramasse une arme, elle se brise instantanément. A moins que le crime ne soit extrêmement grave (comme l'assassinat d'un bienfaiteur ou la participation à un massacre d'innocents), la malédiction n'affecte que le type d'armes dans lequel le maudit possède la compétence la plus élevée.

Cultes de Héros

Chaque temple, qu'il s'agisse d'une organisation paramilitaire ou du sanctuaire d'une cité, possède un sanctuaire consacré à au moins un héros. Le culte d'Humakt glorifie le héros vaillant et de nombreux guerriers renommés sont honorés à chaque fête sainte. La plupart des héros incarnent l'esprit du temple ou du régiment mais certains d'entre eux sont à l'origine d'une magie particulière, de compétences ou de dons et interdits uniques. Les esprits défensifs du temples (formés grâce à Créer Fantôme) sont également honorés. Certains sous-cultes de héros sont décrits ci-dessous.

Hiia Homme Epée : ce guerrier manchot du Pays Saint vécut parmi le peuple des Pâturages de la Passe du Dragon entre 1360 et 1390. Il combattit les trolls, envahit l'Empire Lunar et fut adopté dans la tribu comme le plus puissant combattant de son temps. Néanmoins, tout au long de sa vie, le culte d'Humakt n'occupa qu'une place mineure dans son peuple adoptif. Après sa mort, il disparut complètement. Lorsque la Reine Cheval Plumes accéda au pouvoir en 1470, elle renouvela le culte, en faisant de ses adeptes ses gardes du corps.
A l'heure actuelle, tous les humakti des Pâturages prêtent allégeance à la Reine Cheval Plumes et rejoignent le sous-culte de Hiia Homme Epée. Ce culte est obscur et inconnu en dehors de la Passe du Dragon et du Pays Saint. Ses membres ne doivent jamais utiliser le poison sous aucune forme. Il apporte le sort de magie divine Fortelame.

Nouveau Sort de Magie Divine

Fortelame (Hiia Homme Epée) 1 point
A distance, temporaire, non-cumulable, réutilisable
Ce sort rend la lame d'une épée ou d'une dague incassable. Ses points d'armure ne changent pas mais quel que soit le montant de dégâts parés par l'arme, ses points d'armure ne diminueront pas.

Li Phanquan : ce guerrier à la peau jaune originaire de Kralorela combattit l'Empire des Amis des Wyrms lorsque celui-ci se trouvait à son apogée. Au cours d'un fameux voyage dans la Désolation de Genert, il détruisit tous les morts-vivants de cette contrée et blessa le dieu du chaos Vivamort. Depuis sa



La Voie de l'Honneur

Oliver Dickinson, Haxby

En y réfléchissant, je pense qu'Humakt est un culte où l'idée d'adepte devrait jouer un rôle important. Il est difficilement concevable d'imaginer que tous les soldats ou guerriers professionnels dans les nombreuses régions de Glorantha ont la mentalité nécessaire pour être Initiés du culte, encore moins d'en suivre les impératifs. En effet, ceci implique la prise très au sérieux des secrets du culte. Il ne fait aucun doute que des régiments d'humakti existent mais il s'agit alors de corps d'élite rares.

Les deux runes d'Humakt sont la Mort et la Vérité. Elles peuvent entraîner différents types de comportement chez un initié selon celle qu'il favorise, même si aucune des deux ne peut être totalement ignorée. Je pense que dans les rencontres et conversations de tous les jours, c'est le côté honorable de l'humakti qui paraîtra le plus souvent. Humakt brisa ses liens fraternels pour éviter d'être associé au déshonneur et un humakti ne réagira sans doute pas de la même façon qu'un orlanthi à savoir "sur ma tribu/mes frères, ceci est vrai/faux". Le comportement honorable d'un humakti se manifestera par sa personne et non celle d'un tiers. Par exemple il refusera de participer à un coup fourré ou de prendre un avantage déloyal, telle une embuscade. Il offrira un combat honnête à des créatures aussi déplaisantes que les Monteurs de Sanglier, refusera de trichercher même si tout le monde le fait, respectera un serment même s'il n'en connaissait pas tous les tenants et aboutissants (par exemple, épargner la vie d'une personne qui se révélera plus tard être un ogre), écoutera les plaintes faites sur l'honneur et les serments proférés selon Humakt même s'il s'agit de créatures notoirement déloyales. Les meilleurs humakti étendront cette vision de l'honneur à la protection des faibles et ils honoreront certainement ceux qui sont tombés loyalement au combat.

Ce comportement loyal rend parfois un humakti arrogant surtout lorsqu'il insiste sur sa supériorité morale. La description glacée et maniaque de plusieurs d'entre eux dans Une Odeur de Rat de Alan La-Vergne semble assez conforme. L'orientation Mort peut se manifester sous plusieurs aspects. Il existe un type d'humakti particulièrement sinistre et aimant répéter des sentences telle "la mort est la seule certitude". Ces humakti peuvent en arriver à de terribles excès et s'opposer à toute tentative interférant avec la Mort. Non seulement, ils interdiront la résurrection d'un membre du groupe mais empêcheront également que l'on soigne une personne grièvement blessée et à l'article de la mort. On rapporte même que certains fanatiques ont tué des Guérisseurs pour de telles interventions. Selon moi, les humakti qui cherchent activement à détruire les morts vivants sont de ce type.

Il existe également une autre façon de refléter l'aspect Mort. On peut lui comparer l'attitude des Cheyennes et des indiens des plaines en général. La phrase de Little Big Man de Thomas Berger la décrit magnifiquement , "C'est un bon jour pour mourir". Comme le narrateur le dit si bien, elle signifie que lorsque l'on s'est battu jusqu'au bout, loin d'être triste la vie nous parait si douce qu'on la savoure jusqu'à son essence même et qu'elle nous consume. Tous les humakti sont inféodés à la Mort et leur vie entière lui est consacrée, mais pour eux cela ne signifie pas qu'ils se doivent de perdre stupidement la vie. Un humakti sautera sur l'occasion de mener une dernière charge héroïque et sans espoir ou de défendre une passe le temps de laisser ses compagnons s'enfuir. J'imagine qu'un humakti doit être légèrement déçu s'il ne meurt pas lors d'un combat terrible ou d'une grande bataille. La Mort représente ce que pour quoi l'on se bat. En un sens, on joue avec elle et un jour on peut se dire que le moment de se rendre est arrivé. Cette tournure d'esprit retire toute crainte de la mort. N'oubliez pas qu'Humakt est l'un des seuls dieux à avoir gagné de la puissance en ne craignant pas ce qu'il ne connaissait pas.

Je ne pense pas que tous les Initiés doivent jouer ces caractéristiques tant qu'ils se comportent de façon honorable et ne tremblent pas devant la mort. Mais toutes les Epées doivent donner ce sentiment de manier la Mort, d'une façon ou d'une autre, mais la Mort dans l'honneur.

mort et la fin de l'Empire, la non-vie a refait son apparition dans les Désolations mais sa victoire est toujours renommée.

Son culte se pratique parmi les humakti de Péloria, Kethaela et Maniria. Les membres de ce sous-culte doivent rechercher et détruire tous les morts-vivants dès qu'on en signale la présence. Ils mettent encore plus l'accent sur cette tâche que les autres humakti. Ce sous-culte enseigne le sort de magie spirituelle Détecter Mort-Vivant.

Magie Spirituelle Spéciale

Détecter Mort Vivant (Li Phanquan) 1 point
A distance, temporaire
Ce sort conduit au mort vivant le plus proche. On entend par mort-vivant tous les corps réanimés : goules, momies, zombis, squelettes ou vampires. Il ne fonctionne pas sur les individus ressuscités.

Makla Mann : cette Epée défia son culte en accompagnant Arkat dans les Guerres du Chaos. Maudit par la hiérarchie de son propre culte et pourchassé par les assassins de Gbaji, il resta fidèle à Arkat. Son nom est devenu synonyme de loyauté pour de nombreux humakti et ce héros est renommé même dans les contrées qui n'ont pas adopté son sous-culte.

Il est adoré dans Ralios et à l'ouest de Péloria. Son sort Stopper Résurrection y est disponible. Les humakti appartenant à ce sous-culte ne peuvent pas accepter d'être soignés par un membre d'un culte enseignant un sort de type résurrection (tel Chalana Arroy).

Nouveau Sort de Magie Divine

Stopper Résurrection (Makla Man) 2 points
A distance, instantané, non-cumulable, une utilisation
Ce sort doit être lancé par une Epée sur un corps. Le corps ne pourra alors plus être affecté par un rituel de résurrection, y compris ceux engendrant des vampires ou des zombis. L'intervention divine n'est pas arrêtée par ce sort.

Yan Starcere : ce guerrier aux origines inconnues parcourut Genertela dans tous les sens durant les Ages de l'Aurore. Il renversa des oppresseurs et répara d'anciennes injustices. Ses sanctuaires contiennent toujours une représentation de sa célèbre épée, Ne Casse Pas.

Il est partout adoré par les humakti. Les membres de ce sous-culte doivent basés leur vie sur l'honnêteté. Ce sous-culte enseigne le sort de magie spirituelle Parade.

Magie Spirituelle Spéciale

Parade (Yan Starcere) Variable
Toucher, temporaire
Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme. Chaque point rajoute 5 % aux chances de parer avec cette arme et 1 point d'armure. A la fin du sort, les points d'armure supplémentaires disparaissent, les armes gravement endommagées tombant alors en morceaux.

Greg Stafford
Sandy Petersen
Matériel officiel pour
RUNEQUEST

INDRODAR CHIENGRIS

UN SOUS CULTE HUMAKTI

Indrodar Chiengris était une Epée d'Humakt et un thane de la reine Lismelder lorsque cette dernière se brouilla avec son père, Malan Sang Fou, et forma la tribu lismelder. Indrodar était le fils de Lornar Chiengris et il persuada son père (maître brasseur de Malan Sang Fou) de rejoindre la reine dans son combat pour l'indépendance. Après de nombreuses aventures, les suivants de Lornar Chiengris s'installèrent dans la Vallée du Grand Orme et y établirent l'Auberge de Chiengris.

En 1380, les tribus lismelder et colymar commencèrent à s'emparer des terres des canards de Point Canard. Ceci déboucha sur une guerre contre les canards et leurs alliés, les Hommes Bêtes de la Vallée des Bêtes. Les canards furent vaincus par la ruse et ils battirent en retraite en jurant de se venger.

En 1383, une armée de zombis surgit du Marais des Hautes Terres ravageant tout sur son passage. Dans leurs rangs, on trouvait des Filles des Ténèbres à la peau blafarde. En plantant des bâtons de pouvoir, celles ci transformaient toutes les bonnes terres en marécages.

Indrodar Chiengris fut grièvement blessé lors d'une première escarmouche et ne put accompagner sa reine lorsque celle ci conduisit les plus valeureux guerriers lismelder dans une attaque héroïque contre les zombis. En compagnie de la majorité de ses guerriers, elle fut tuée et leurs corps rejoignirent la horde de zombis. Malgré ses blessures encore ouvertes, Indrodar prit la tête du restant des guerriers lismelder afin de défendre héroïquement mais sans espoir les quelques terres qui leur appartenaient encore.

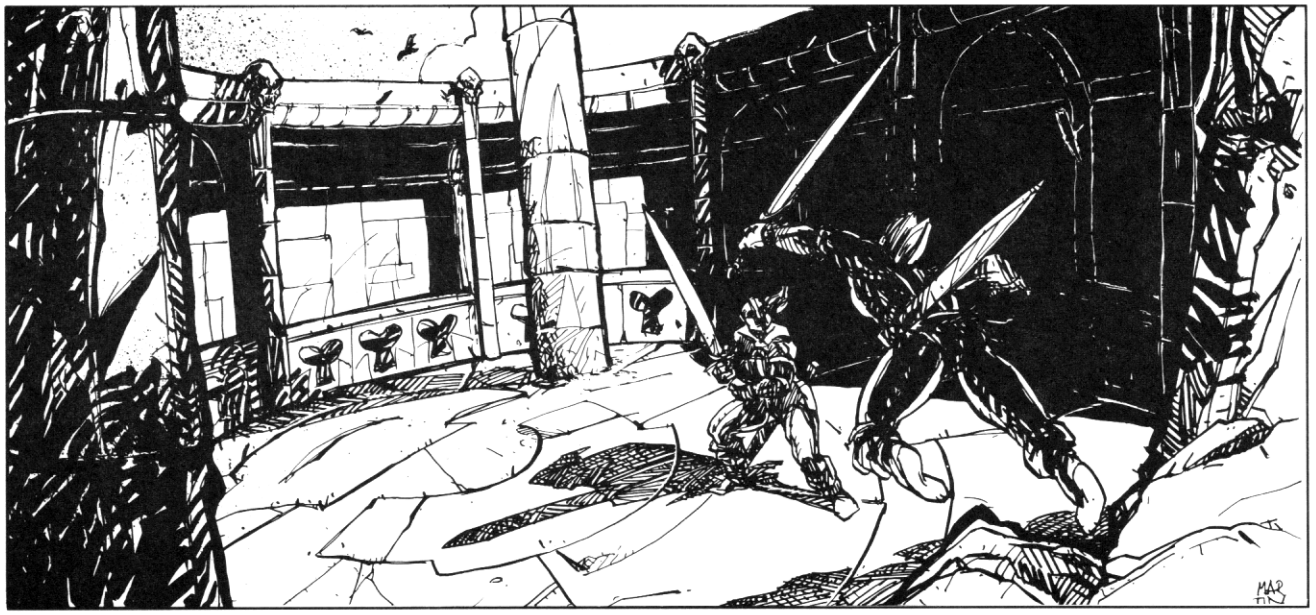
Une expédition inter-tribale héroïque fut alors envoyée à la recherche de Delecti le Nécromancien dont on savait qu'il se trouvait à l'origine de ses attaques. L'expédition tomba alors dans une embuscade des canards. Ceux-ci relâchèrent un Seigneur des Vents avec le message que seuls les canards pourraient stopper les zombis en échange du retour de leurs terres perdus. Le Seigneur des Vents s'appelait Kurash Varn et il était le thane de la tribu sambari. Kurash fit tout pour que l'offre des canard soit acceptée, supporté dans sa tâche par Indrogar Chiengris qui savait que la survie de sa tribu dépendait de celle-ci. Lorsque l'offre fut acceptés, Indrodar se rendit auprès des canards et plaça toute la tribu lismelder sous leur protection, malgré la farouche opposition de beaucoup de ses membres. Il s'agit de l'origine des relations amicales des tribus avec les canards et Indrodar gagna le titre d'Ami des Canards.

La Voie de l'Honneur

Keith Nellist, Liverpool

J'imagine parfois les humakti comme des puritains maniant l'épée, à l'image de Solomon Kane (le puritain aventurier de R.E. Howard). Plus souvent je les vois comme des solitaires tel Clint Eastwood dans Pour Quelques Dollars de Plus ou l'Homme des Hautes Plaines. Hormis cet individu sinistre semant la mort autour de lui, je pense qu'on peut également les voir sous l'aspect d'Errol Flynn, à l'épée éclatante, la moustache bien lisse, aux vêtements seyants et au style de vie proche de celui du parfait gentilhomme français à l'époque des Trois Mousquetaires. Un troisième genre plus rare pourrait être celui de Van Helsing, style chasseur de vampire.

Indrodar quitta alors son clan et sa tribu pour entrer dans les Marais des Hautes Terres. Il entamait ainsi sa quête de sept ans pour retrouver le corps de la reine Lismelder. Son honneur de dernier thane de la maison restante exigeait qu'il accomplisse cette tâche ou qu'il périsse dans sa tentative. C'est au cours de cette période qu'il découvrit de nombreux secrets à propos de Delecti et des



La Voie de l'Honneur

Greg Stafford, Oakland, Etats Unis
En fait, il n'existe pas pour un humakti UNE seule manière d'agir.

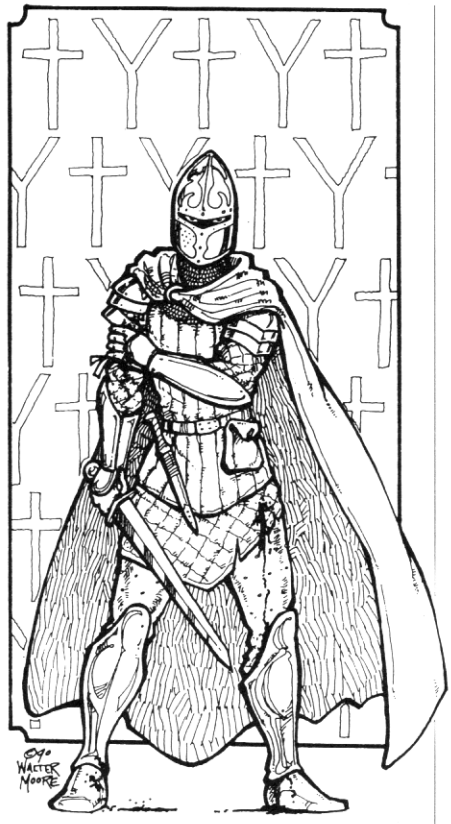
zombis. Bien souvent, ce sont les canards qui lui apprirent ces mystères. Finalement, il découvrit le corps de la reine Lismelder. Utilisant le savoir qu'il avait gagné, il libéra son âme de son tourment et donna au corps une sépulture décente. Leur fondatrice libérée et capable de veiller sur eux, les Lismelder prospérèrent. Indrodar passa ensuite quelque temps à enseigner à d'autres ce qu'il avait appris. Puis, il s'installa, prit une femme et fonda le clan de la Bonne Epée.

Depuis sa mort, Indrodar Chiengris a été adoré comme un héros d'Humakt et une source de pouvoir contre Delecti. Son sous-culte est petit et joue un rôle local. Des sanctuaires lui sont consacrés dans les temples d'Humakt du Fort de la Porte Runique, de Point Canard et dans les terres lismelder. Le Collier d'Indrodar, sépulture du héros, lui particulièrement saint.

Les humakti qui désirent rejoindre ce sous-culte doivent se rendre dans le Marais des Hautes Terres et libérer un zombi. Ils doivent faire voeu de combattre tous les morts-vivants et effectuer, au moins tous les sept ans, une expédition dans le Marais afin de détruire des zombis. Les Epées qui sont membres de ce sous-culte doivent également entreprendre au moins une croisade dans leur vie contre Delecti.

Nouveau Sort de Magie Divine

Libérer Zombi (Indrodar Chiengris) 1 point
Toucher, temporaire, non-cumulable, réutilisable
Ce sort doit être lancé sur une épée. Pendant toute la durée du sort, l'épée détruira tous les enchantements permettant de créer un zombi et libérera l'âme emprisonnée de ce dernier.
L'âme sera libérée si le total de point de vie du zombi est réduit à zéro ou si les dégâts à la tête, la poitrine ou l'abdomen sont supérieurs au double des points de vie dans la localisation. Sur un toucher critique, le zombi est automatiquement libéré. Sur une réussite spéciale, la localisation est détruite (à traiter comme si la localisation avait perdu le double de ses points de vie).
Un zombi libéré ne peut plus être ranimé.



Les membres de ce sous-culte sont renommés pour leur dévotion fanatique à l'égard de leurs chefs de clan et leurs roi ou reines tribaux.
Les sanctuaires d'Indrodar enseignent le sort de magie divine Libérer Zombi.

Le Collier de Indrodar

Cet ancien cercle de pierres dressées marque l'emplacement de la sépulture de Indrodar Chiengris. Originellement, il a été utilisé par le héros comme un lieu de rassemblement contre les attaques de zombis. Depuis la mort de Indrodar, il a gagné une grande importance pour son sous-culte et la tribu lismelder.

C'est en cet endroit que se tiennent tous les rassemblements guerriers des tribus et où le roi lance son sort de magie divine Commander Adorateurs. Un sanctuaire à Humakt et Indrodar se trouve au centre du cercle. En temps de guerre, on peut voir de petites pierres autour de celui-ci. Leur quantité est équivalente au nombre de guerriers répondant à l'appel du rassemblement. Chaque combattant ramasse une pierre pour la jeter sur une pile non loin du champ de bataille et se lance à l'assaut. Après la bataille, chaque guerrier ramasse une pierre de la pile. Les pierres restantes correspondent au nombre de lismelders tombés au combat.

David Hall, Jon Quaife d'après des notes non publiées de Greg Stafford. Matériel non officiel pour RuneQuest

La Voie de l'Honneur

Pensées de Thufir
(recueillies par Mark Hone)
Pour un coeur faible, la voie d'Humakt est difficile à suivre. Beaucoup professent une foi sans faille en celle-ci mais peu prennent la décision de cheminer sans hésiter le long de ce qu'ils tiennent pour la seule voie véritable. Mercenaires, soldats, aventuriers partagent tous cette foi mais préfèrent y rester dans l'ombre plutôt que d'explorer ses mystères les plus profonds. Il ne s'agit pas là d'une hérésie, car ils sont essentiels à la foi, celle-ci étant une partie de leur manière de vivre. Comme le barde l'a dit, "la Mort les réclame tous, la Vérité les lie tous". Mais il existe quelques individus qui décident de ne faire plus qu'un avec Humakt. Ceux-ci s'efforcent d'atteindre la perfection en pensée et en acte et de suivre véritablement la voie. Consacrer sa vie à Humakt oblige un individu à balayer ses propres préjudices et croyances et d'adopter ceux d'Humakt. Ce travail est extrêmement difficile mais essentiel sur un longue distance. En effet, Humakt, Dieu des Fins , ne s'inquiète pas de ce que vous avez fait par le passé, mais de ce que vous faites en son nom. Comprendre son pouvoir de Fin ne permet pas de comprendre les secrets intérieurs du dieu mais de mieux distinguer les motivations les motivations de cette figure sinistre. L'Homme de Chair est "mort" parce que Humakt a mis une fin à sa continuation sur ce plan d'existence.
Humakt utilisa également son pouvoir pour briser ses liens fraternels avec son frère Orlanth. De ce fait, Humakt représente ainsi un nouveau commencement, une cassure avec les anciens modes de vie, un nouveau cycle. S'il s'agit du Dieu de la Mort, des Fins, c'est également le Dieu d'un nouvel âge, d'un nouveau commencement, d'une nouvelle Aurore.
Humakt hait les morts vivants parce qu'il s'agit d'un blasphème de conserver entre un corps et un esprit le lien qui a été brisé. Ce genre de pratique est une insulte pour Humakt et son pouvoir. Ceci s'applique également à la résurrection car il ne faut pas recréer ce qui est achevé.
"Le héros ne meurt qu'une fois, le lâche plusieurs fois."

ESPRIT DE CORPS

DONS ET INTERDITS POUR LES ESPRITS ALLIES D'HUMAKT

Selon les Dieux de Glorantha, un esprit allié "est automatiquement initié du culte... comme un initié normal" (p.56). De ce fait, on peut très bien penser que les esprits alliés d'Humakt doivent prendre un don et un interdit exactement comme tous les autres initiés du culte.

La table ci-dessous présente les dons et interdits des esprits alliés d'Humakt.
Un esprit doit prendre un don et son interdit correspondant, ceci en accord avec l'Epée à laquelle il est allié. Le don choisi par l'esprit peut se cumuler à ceux de son maître (par exemple, tous deux peuvent avoir des dons affectant la même arme). Les seigneurs d'Humakt lient toujours leurs esprits alliés dans leurs épées.

Michael O'Brien

Dons et Interdits pour les Esprits Alliés d'Humakt

	Don	Interdit
1	Débuter dans la compétence Sentir Assassin à 30 %.	Ne jamais prendre part à une embuscade, même si le maître y participe. Tant que durera l'embûche, il sera impossible à l'esprit de lancer des sorts, Soigner ou même recourir à l'Intervention Divine pour son maître. De plus, l'arme à laquelle est liée l'esprit ne pourra pas être dégainée. En cas de tentative, l'épée se brisera *.
2	Augmentation de 1 point d'INT.	Sacrifier un point de POU chaque année à Humakt.
3	Faculté de Détecter Mort Vivant par simple concentration sans perte de points de magie.	Ne jamais utiliser de sorts n'appartenant pas au culte même si le maître les connaît. L'esprit ne pourra même pas les mémoriser pour lui.
4	Bénédiction de l'arme à laquelle l'esprit est lié. Elle effectuera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) à une espèce particulière d'ennemis.	Ne jamais utiliser ou mémoriser de sorts de magie spirituelle Soins. De plus, une fois l'arme dégainée, elle sera repérée par un sort de Détecter Ennemi par les membres de l'espèce auxquels elle est consacrée.
5	Bénédiction de l'arme à laquelle l'esprit est lié. Elle effectuera double dégâts (une fois l'armure pénétrée).	Ne jamais utiliser ou mémoriser de sorts de guérison.
6	Bénédiction de l'arme à laquelle l'esprit est lié. Elle effectuera double dégâts (une fois l'armure pénétrée) à une localisation spécifique.	L'arme à laquelle l'esprit est lié ne pourra jamais être utilisée en parade. Si tel devait être le cas, l'arme se brisera.
7	Augmentation de 4 points d'armure de l'arme à laquelle l'esprit est lié.	On ne pourra jamais empoisonner la lame. Si tel devait être le cas, l'arme se brisera.
8	Augmentation de 20 % à l'attaque et à la parade de l'arme habitée par l'esprit.	Garder le silence un jour spécifié par semaine. L'esprit ne pourra ni lancer de sorts, ni communiquer avec son maître.
9	Récupération des points de magie deux fois plus rapidement.	Si elle dégainée, l'arme ne pourra pas retourner dans son fourreau tant qu'elle ne sera pas teintée de sang. Si tel devait être le cas, l'arme se brisera.
10	Gain du sort Détecter la Vérité de façon réutilisable.	Ne jamais laisser un menteur sans punition.
11	Diminution du RA de l'arme de 1. Le RA ne peut pas être diminué à moins de 1.	Toujours frapper le dernier coup. Si tel ne devait pas être le cas, l'arme se brisera.
12	L'épée à laquelle l'esprit est liée devient une Epée de Mort comme indiquée dans l'article Epées et Sorcellerie **.	L'esprit et son maître doivent chacun sacrifier 1 point de POU dans un rituel particulier. L'épée ainsi enchantée doit toujours tuer si elle est dégainée. Si tel ne devait pas être le cas, l'arme se brisera. Une fois dégainée, l'épée sera repérée par un sort de Détecter Ennemi par tous les êtres vivants.

* Les esprits particulièrement dogmatiques peuvent même tenter de faire échouer l'embuscade ou alerter les victimes. Cela dépend de la manière dont le maître de jeu interprète les esprits alliés.
** Ce don n'est disponible que dans le sous-culte humakti de Dilfin Doomfarer.

La Dissolution du Temple de l'Epée de Bois

Londra de Londros, Grande Prêtresse d'Humakt, était de plus en plus mécontente de sa position et de ses responsabilités au sein de son Temple. Il était à présent certain que ses pouvoirs s'évanouissaient ou ne la soutenaient plus. Naimless le Colymar, son Prêtre en Chef, était également affecté.

C'est alors qu'une nuit, un étranger frappa doucement au portail de la Tour d'Alebard qui abritait le temple. Apparemment, cet étranger s'était faufilé sans encombre au travers des défenses extérieures du temple. Il s'agissait d'un elfe entièrement revêtu d'une armure de cuivre étincelante. Une fascinante lueur intérieure émanait de sa personne, sans doute le signe qu'il était en Quête Héroïque. Il salua les personnes présentes dans la Langue de l'Epée et pénétra dans la tour.

Londra mena le débat avec lui. Sans perdre de temps en politesse, il se présenta sous le nom de Eltang Piedléger et confirma qu'il entreprenait une Quête Héroïque elfe. Il rajouta qu'Humakt lui avait demandé de se rendre dans cet endroit afin de prendre l'Epée de Bois. Ce propos choqua bon nombre des personnes présentes toute prêtes à entreprendre un noble duel humakti afin de retenir la lame abritée dans leur temple. Néanmoins, Londra réagit de façon différente, peut être inspirée par le dieu. Elle demanda à Humakt si l'épée appartenait à Eltang Piedléger. Humakt répondit "Oui". Eltang expliqua qu'il s'agissait d'un objet cher au coeur des elfes qui aimaient toutes les choses en bois. Il proposa également à Londra de l'affronter dans un duel humakti afin de l'obtenir.

Toutefois, Londra semblait animée par des forces plus profondes que celles d'un simple désir de combattre. Peut être ne voulut elle pas blesser le Seigneur Eltang avant que celui ci ne parte affronter son destin. Peut être s'agissait-il du simple souvenir de la façon dont ses amies et elle étaient venues à la lame. Quoiqu'il en soit, Londra remit sans combattre l'Epée de Bois à Eltang. De plus, elle lui répéta certaines paroles similaires à celles qu'on lui avait dites lorsqu'elle avait reçu l'épée. Eltang prit l'arme, jura de la plonger dans le coeur de son ennemi et s'en alla. Des gardes en faction à l'extérieur racontèrent qu'il avait rejoint une bande d'elfes et qu'ils avaient rapidement quitté la région. Il avait déclaré que sa quête l'entraînait vers les ruines désolées du pays de Dorastor.

Londra divisa alors les biens du temple. L'or et autres trésors furent partagés entre les Maîtres des Runes du culte. Leurs parts furent déterminées d'après leur ancienne Grande Prêtresse. Les richesses étaient considérables et de nombreux membres furent étonnés par l'ampleur de leur part. Londra conserva le trésor de Urrrggh le Laid, un demi troll qui avait été son ami et était mort il y a longtemps.

Ceci fait, les membres du Temple retournèrent dans leurs propres clans et tribus. Naimless accepta obtint la position la plus prestigieuse en devenant le Champion Tribal de toute la tribu colymar. En compagnie de quelques suivants, Londra se rendit au Temple du Vent qui possédait le temple d'Humakt le plus important dans Sartar. Errol Epée de Soie resta quelques temps chez elle, réfléchissant aux opportunités qui lui étaient offertes. D'autres s'en allèrent au loin, tel Bagtrap qui forfait à sa position de prêtre et s'en alla vers le sud dans le Pays Saint. C'est ainsi que finit l'histoire de l'Epée de Bois dans le royaume de Sartar.

Greg Stafford

La Voie de l'Honneur

Steve Thomas, Ealing

De nombreuses personnes semblent fixer leur vision d'Humakt sur la rune de la Mort uniquement, celle de la Vérité jouant un rôle distinct (et secondaire) dans la vie de leur personnage. Elle n'affecte que leur façon de se comporter, à savoir honorablement et d'en faire des personnes de confiance. Je pense que l'impact de la rune de la Vérité est plus profond que cela. Les deux runes ne sont pas séparées mais plutôt unies dans Humakt ; la Mort est la Vérité. Durant leur vie, les humakti savent qu'ils ne peuvent percevoir qu'imparfaitement la vérité et de ce fait ne peuvent la saisir qu'imparfaitement. A leur Mort, tout sera révélé. Ceci s'applique encore plus aux personnes qui ne sont pas membres du culte. De ce fait, les humakti pleurent rarement la mort de quelqu'un qu'ils ont tués. En effet, l'individu a dès lors la compréhension absolue de la vérité de la Vie et de la Mort (ou bien ce sont de sombres ignorants dont la mort n'importe pas de toute façon).

Cette vision ne signifie pas que les humakti sont des personnes morbides et sinistres, murmurant sans cesse que la mort est la seule certitude, même s'il en existe. D'autres pensent que puisque tout sera révélé, il n'y a pas lieu de s'inquiéter du futur et qu'il faut jouir de la vie (mais ne pas frémir lorsque la mort se présente). Leur maxime est "un homme qui a peur de mourir a peur de vivre".

Le Temple de l'Epée de Bois

Le Temple de l'Epée de Bois était un temple humakti errant entourant une ancienne épée sainte humakti. Cette Epée, connue parfois sous le nom de "La Mort qui ne Mourra Pas", apparut et disparut au travers du temps, de l'espace et de la légende. Le temple fut formé dans Sartar, juste avant la rébellion de Sourcils d'Etoile. Son premier emplacement se trouvait dans les ruines Sazdorf dans la Vallée de la Bataille et bon nombre de ses membres originels étaient des trolls. Cette demeure ne fut établie qu'au terme d'une bataille féroce avec les adorateurs de Zorak Zoran des Ruines. L'épée s'y révéla décisive.

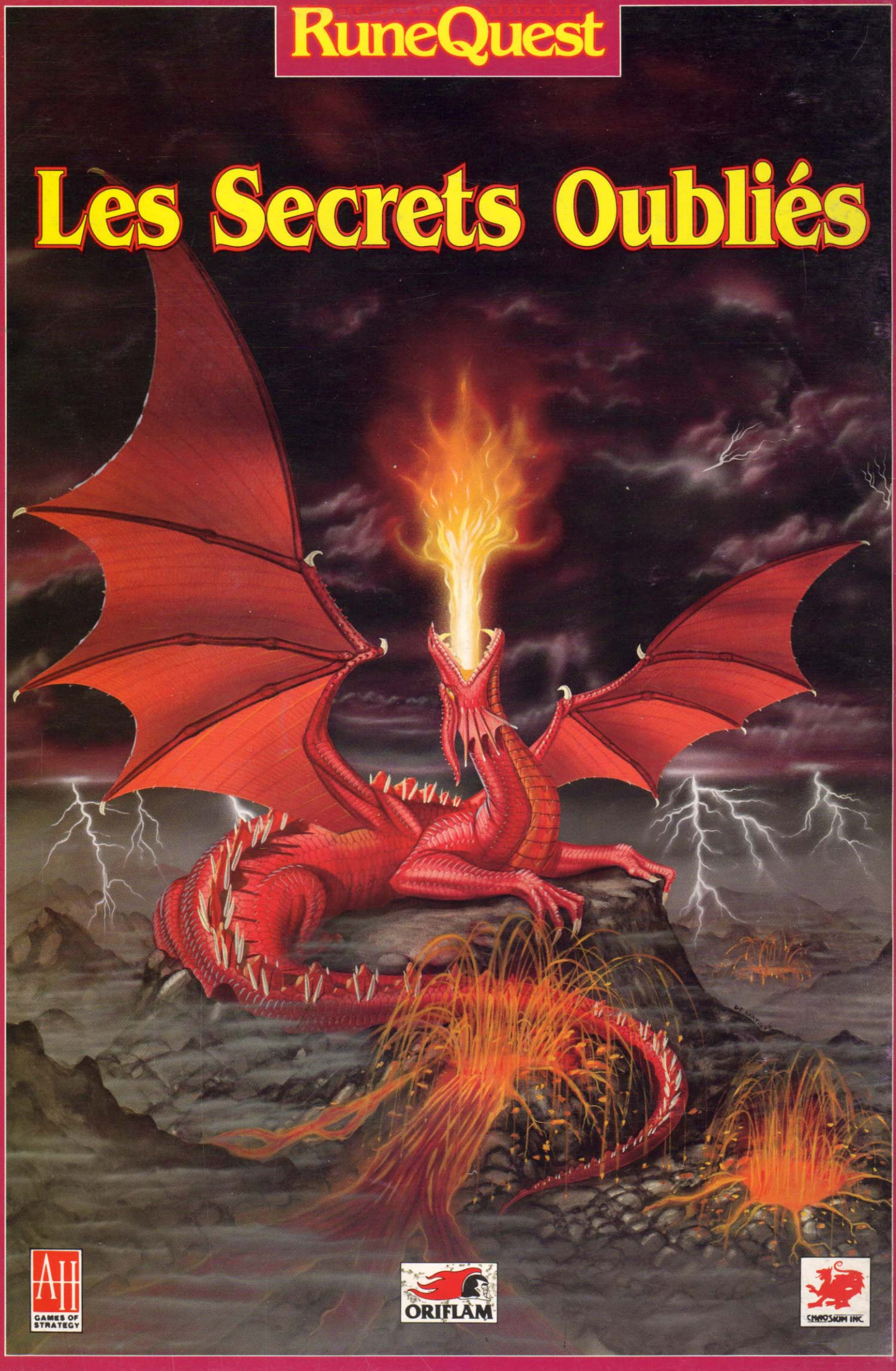
Pendant les quelques temps qui précédèrent sa dissolution, le temple devint célèbre pour les hauts faits de ses adorateurs. Certains de ces hauts faits sont relatés ici mais d'autres furent l'Epée de Bois dans Dorastor et la Défense de l'Epée de Bois contre Zorak Zoran.

Sources et Références

Trollpack
Greg Stafford et Sandy Petersen
Les Ruines Hantées
Greg Stafford et Sandy Petersen
Dragon Past
Greg Stafford, diverses parutions

RuneQuest

Les Secrets Oubliés



GAMES OF STRATEGY

ORIFLAM

CHAOSIUM INC.