TATOU

9

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



HAWKMOON

RUNEQUEST

STORMBRINGER

CYBERPUNK

PENDRAGON

40F TATOU 9 JUILLET-AOUT 1992 ISSN 1155-2573

SOMMAIRE

XUup mini-release

PENDRAGON

4 *par Christophe Begey*

STORMBRINGER

6 **Les Chasseurs de Sorciers**
par Eric Simon. Illustrations de Bernard Bittler

10 **La Nuit de la Bête**
par Eric Simon. Illustrations de Bernard Bittler

HAWKMOON

24 **Les Maladreries**
par Eric Simon. Illustrations de Jacques Callot

28 **Les Comtes de Montillon**
par Eric Simon. Illustrations de Thierry Martin

RUNEQUEST

37 **Vivamort**
par Sean Summers. Illustrations de Bruno Martin

CYBERPUNK

45 **Night City Police Departement**
par Pierre Henri Pevel. Illustrations de Jean-Luc Sala

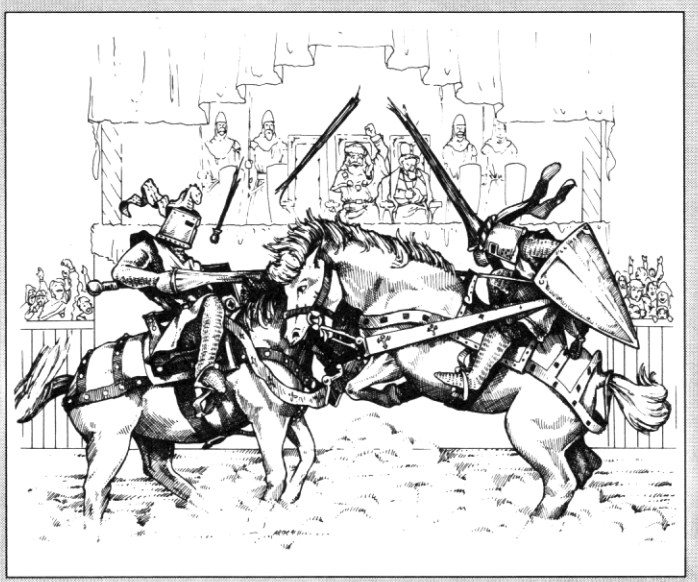


Illustration de couverture : Thierry Martin
Illustration de l'édito : Alain Gassner

TATOU N° 9. Bimestriel - Juillet-Août 1992. Publié par ORIFLAM. SARL au capital de 160 000 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. Responsable de publicité : Christophe Begey. Impression : Guéblez Metz. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573

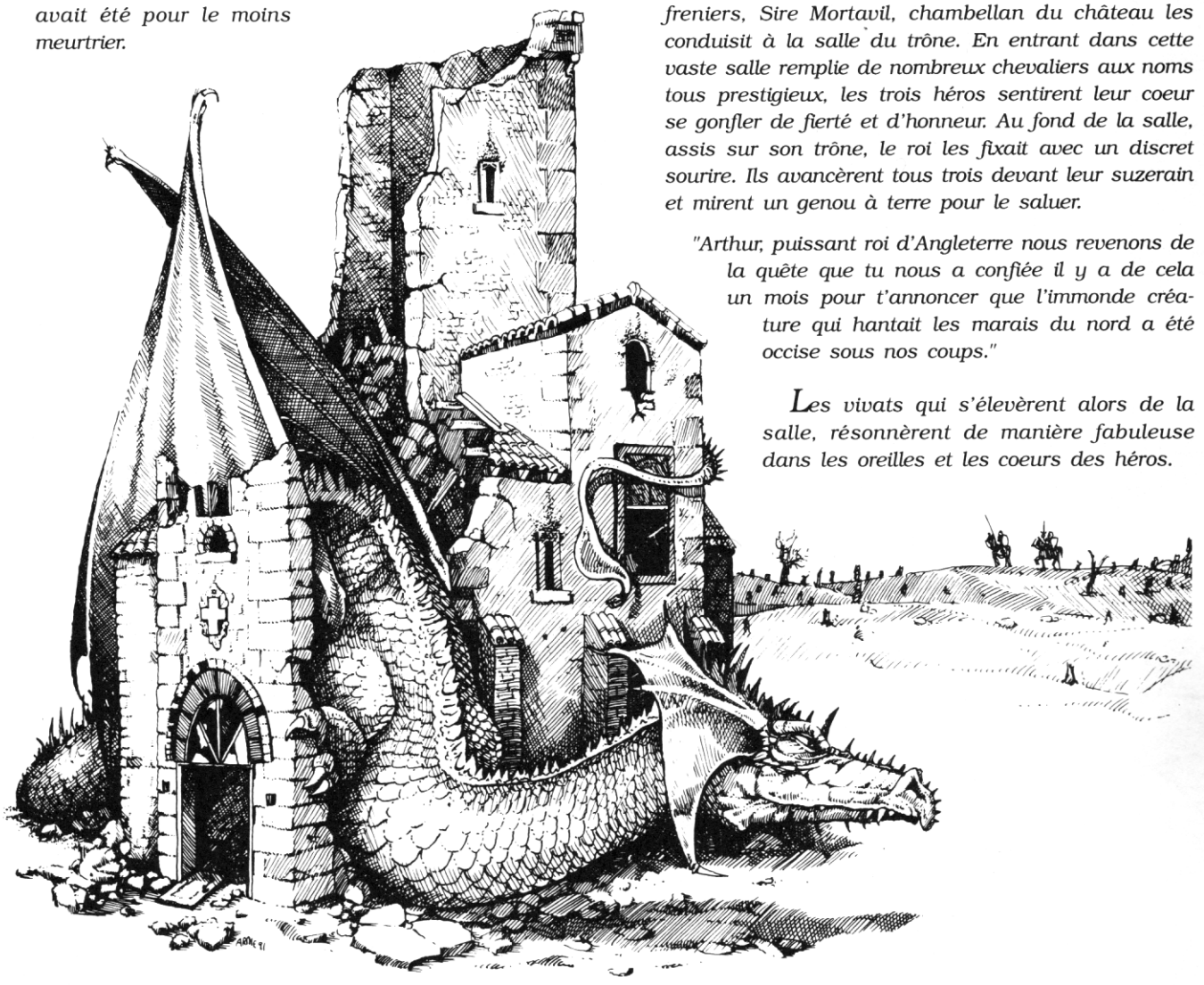

EDITO
"Oyez, Oyez bonnes gens!
Nous sommes heureux de vous annoncer la sortie en langue française de la seconde édition de Pendragon, le jeu de rôle.
Oyez, Oyez bonnes gens!
L'heureux évênement sera pour le mois de Novembre.
Pour le Roi.
Pour l'Angleterre."
GASSNER 92



"C'est ma première surprise partie..." ou les Bacchanales au palais du Roi Empereur HUON de Granbretanne.

Pendragon

MESSIRE MALWING LE FOUGUEUX rentrait à Camelot la tête haute et le regard fier. Derrière lui, Messire Osric de Cirencester et Messire Gorney le Chaste étaient également plein de fierté. Après un bon mois passé dans les Terres du nord, ils revenaient en ayant rempli la mission pour laquelle le roi les avaient choisis. Il est vrai que le combat contre la créature des marais qui terrorisait toute la population avait été pour le moins meurtrier.



Chacun de ces vaillants seigneurs avait subi nombre de blessures. Sire Osric en ressentait d'ailleurs toujours les séquelles dans son bras droit mis en écharpe. Ils avançaient tous, sans dire mot et la foule qu'ils croisaient scandait leur nom et leur gloire. Arrivés aux portes du château de Camelot, des hérauts sonnèrent les trompettes tandis que le pont levis s'abaissait. Après avoir confié leurs destriers aux palefreniers, Sire Mortavil, chambellan du château les conduisit à la salle du trône. En entrant dans cette vaste salle remplie de nombreux chevaliers aux noms tous prestigieux, les trois héros sentirent leur coeur se gonfler de fierté et d'honneur. Au fond de la salle, assis sur son trône, le roi les fixait avec un discret sourire. Ils avancèrent tous trois devant leur suzerain et mirent un genou à terre pour le saluer.

"Arthur, puissant roi d'Angleterre nous revenons de la quête que tu nous a confiée il y a de cela un mois pour t'annoncer que l'immonde créature qui hantait les marais du nord a été occise sous nos coups."

Les vivats qui s'élevèrent alors de la salle, résonnèrent de manière fabuleuse dans les oreilles et les coeurs des héros.

"Messire Malwing je savais que vous seriez à même de remplir cette valeureuse mission, c'est pourquoi je vous félicite ainsi que Messire Osric et Messire Goney." S'adressant à l'assistance "Compagnons ! Acclamez ces valeureux chevaliers qui, au péril de leur vie, ont accompli cet acte de haute bravoure.

Les vivats et les acclamations reprirent alors de plus belle. Messire Goney, non encore coutumier de tels honneurs laissa couler une larme de joie.

"Messire Malwing en récompense de cet acte héroïque, moi Arthur Pendragon roi d'Angleterre je vous nomme Baron de Ebble, quant à vous Messires Osric et Gorney qui avez parfaitement rempli votre première mission, sachez que vous possédez dès maintenant toute mon estime, ainsi que celle de tous les chevaliers et seigneurs de ce royaume." Les deux chevaliers se retournèrent ensemble et purent constater que toute la salle les saluait avec dignité.

"Nous allons maintenant festoyer pour honorer ce glorieux événement."

Une semaine plus tard, le Baron Malwing prenait possession de son fief et devenait par la même l'un des plus grands chevaliers du royaume.

PENDRAGON va vous permettre, à vous joueurs, de gagner gloire et prestige dans une époque où l'honneur est roi.

PENDRAGON le jeu de rôle légendaire, par lequel vous rencontrerez Arthur, Merlin, Viviane, Lancelot ainsi que tous les célèbres chevaliers de la Table Ronde.

PENDRAGON le jeu de rôle dynastique où votre grand père commença ses aventures sous le règne de Uther Pendragon (père de Arthur), votre père pendant la jeunesse du roi alors que vous ou votre fils assisteront à sa gloire puis à sa mort.

PENDRAGON est le jeu épique par excellence. En effet qui y a-t-il de plus fabuleux que de se couvrir de gloire en terrassant des créatures mythiques, des chevaliers félons ou des Saxons. Vous pourrez aussi gagner de la renommée en joutant et bien sûr gagner l'amour d'une belle damoiselle et engendrer des héritiers qui honoreront votre mémoire.

Tout ceci est possible avec **PENDRAGON** et d'une manière très simple grâce à un système de jeu agréable et basé uniquement sur des dés à 20 et à 6 faces. Il vous sera également possible de créer un personnage ayant des traits de caractères précis ce qui lui donnera plus d'intérêt (un personnage ayant beaucoup de fierté sera quelqu'un qui ne laissera personne douter de sa valeur). De même un grand nombre de compétences vous seront offertes en plus de celles du combat, car un chevalier de la Table Ronde n'est pas seulement un excellent guerrier mais également une personne hautement raffinée. Ce jeu est également emprunt de magie. Celle-ci n'est heureusement pas accessible aux personnages car incroyablement puissante et par là même dévastatrice. Elle est omniprésente sur toute la surface de l'Angleterre. Mais rien ne pourra vous empêcher de la combattre et surtout de la vaincre, quelquefois au péril même de votre vie. A moins que vous ne préféreriez visiter pacifiquement les étranges royaumes des faëries ou la demeure de la Dame du Lac.

Les règles de base vous permettront de vous familiariser avec cette époque riche de légendes et de mythes. Les nombreux suppléments vous feront rentrer dans le détail de la légende.

Chevaliers Aventureux, dans lequel vous découvrirez toutes les contrées de l'Angleterre arthurienne, ainsi que les possibilités de créer des personnages français, irlandais voire saxons. De même, plusieurs autres religions (celtique, judaïque, wotanique) seront accessibles aux chevaliers.

L'Enfant Roi permet de retracer toute la saga du Roi Arthur et offre également la possibilité d'introduire des personnages dans les différentes phases du règne.

Les Montagnes Sauvages est un recueil détaillant les différentes guerres de Cambrie ainsi que des scénarios se déroulant à cette époque.

Sang et Luxure est un recueil de plusieurs aventures faisant intervenir entre autres la Fée Morgane

La Forêt Périlleuse est également un recueil d'aventures se déroulant dans la Forêt Périlleuse ainsi que dans le pays désolé.

Tous ces suppléments possèdent également de nombreuses aides pour le Maître de jeu.
Pendragon, le jeu de rôle, est une création de Greg Stafford (le créateur de Runequest) ce qui pour les passionnés représente déjà beaucoup. Et pour ceux qui ne le connaissent pas encore, ils découvriront vite son talent.
Pendragon sera disponible dans tous les meilleurs points de vente à partir de novembre.

PENDRAGON : ENTREZ DANS LA LEGENDE

Les Chasseurs de Sorciers

Magiciens et serviteurs du Chaos, prenez garde ! Où que vous soyez, le bras vengeur de la Loi peut s'abattre sur vous...

"A peine Aubec de Malador eut-il repoussé les Menilbonéens dans leur île, que le Chaos infiltrait ses tentacules dans les Jeunes Royaumes récemment libérés. Les pratiques innomables réapparaissaient, des sacrifices ensanglantaient les lieux abandonnés une fois la nuit tombée, les esclaves libérés se prosternaient à leur tour devant les idoles grotesques vénérées par leurs anciens maîtres. La peur revenait, chacun pouvant soupçonner son voisin d'adorer secrètement les ducs du Chaos ! L'Homme Gris promit alors à Aubec de Malador d'extirper le mal. Il disparut et nul ne le vit durant trois ans, trois mois et trois jours. A son retour, il parcourut les Jeunes Royaumes invitant les braves à entamer une croisade qui durerait l'éternité. Par son prestige l'Homme Gris attira à lui plus d'hommes qu'il n'en fallait pour bâtir une cité. Parmi cette foule ardente, il choisit cent compagnons. Il les emmena dans la Forteresse Blanche et en fit les premiers Chasseurs de Sorciers."
(Extrait des Chroniques de Justa de Jadmar).

L'Homme Gris fut le compagnon de guerre d'Aubec de Malador. Son nom lui vient de sa tenue, une longue robe grise. Nul n'a jamais vu son visage, caché par un long turban lui aussi de couleur grise. Beaucoup ont vu en lui un émissaire des dieux de la Loi, voir l'un de ces dieux lui-même, ses pouvoirs étant exceptionnels.

D'autres le considèrent comme un Champion Eternel. Cependant, aucun sage n'a réussi à percer ses origines et sa véritable identité.
L'Homme Gris disparut à jamais après la fondation de la Forteresse Blanche et de l'Ordre des Chasseurs de Sorciers. La raison d'être de cette communauté est simple : traquer, démasquer et punir les serviteurs du Chaos sur les terres de la Loi. Certains chasseurs particulièrement audacieux s'introduisent même au coeur de Hwanmgaarl afin que justice soit rendue.

L'Initiation

Devenir un Chasseur de Sorciers demande un certain profil. En terme de jeux, seuls les assassins et les prêtres de la Loi sont acceptés. Encore doivent-ils réussir les épreuves suivantes :

1) se rendre seul à pied depuis Nio à Tarkesh jusqu'à la Forteresse Blanche. Ce voyage demande plus d'un mois à travers le Désert de Glace hanté par les loups gris.

2) avoir jusqu'alors lutté courageusement contre les serviteurs du Chaos sans jamais trahir les principes de la Loi.

3) une fois arrivé à la Forteresse Blanche, être accepté par l'Homme Gris lui-même. Le postulant descend alors seul vêtu d'une robe blanche dans la "crypte". Un simple autel en grès occupe cette salle souterraine. L'Homme Gris apparaît alors mystérieusement.

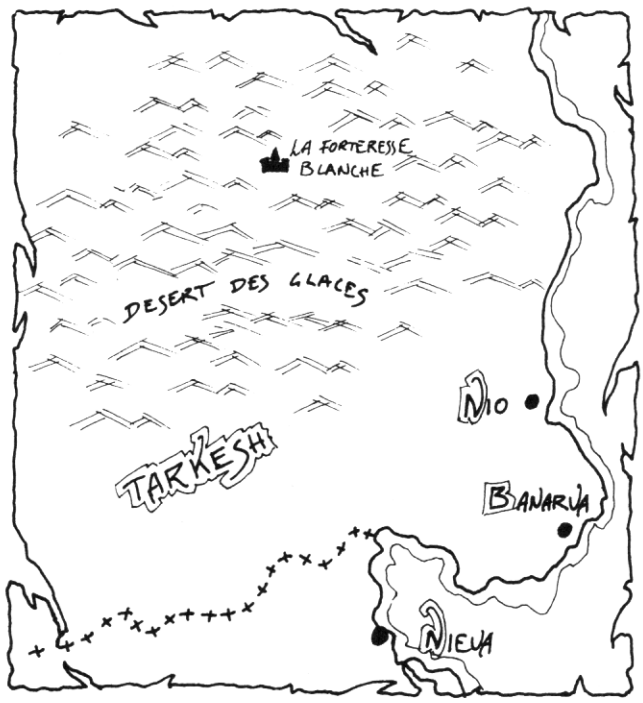
Durant une nuit, il essayera de prendre en défaut le postulant, lui demandant de sacrifier ce à quoi il tient le plus. L'initié connaîtra alors de difficiles moments puisqu'il vivra ces situations comme dans un rêve.
L'admission demande un jet sous le POU du postulant modifié selon son comportement passé et ses réactions lors des épreuves infligées par l'Homme Gris.

- En cas de réussite, l'Homme Gris remet au nouveau Chasseur de Sorciers le bâton de vérité et l'épée de justice. Ensuite l'initié doit demeurer quelques mois (2D4) à la Forteresse Blanche où il reçoit un enseignement.

- Un échec est définitif.

Lors de son séjour à la Forteresse Blanche le nouveau Chasseur de Sorciers subit un entraînement intensif et gagne 10+1D10 % dans les compétences suivantes :

- Attaque et Parade à l'épée large
- Connaissance des Poisons
- Embuscade
- Lire, Ecrire le Bas Menilbonéen



La Forteresse Blanche

La Forteresse Blanche se situe dans les désert de glace. Selon la légende, l'Homme Gris aurait édifié lui-même cette citadelle. Elle occupe le sommet d'une aiguille de glace qui s'élève à plus de mille mètres au-dessus du désert de glace. Seul y mène un étroit chemin accroché aux parois à pic.

Douze tours massives reliées par des remparts aussi lisses qu'un miroir protègent la citadelle. Un donjon aux formes basses occupe son centre. C'est là que se trouve la crypte de l'épreuve.

En plus des prétendants et des nouveaux initiés, une centaine de personnes demeurent en permanence dans la forteresse. Pour la plupart, il s'agit d'anciens chasseurs ayant vu l'Homme Gris.

La défense de la Forteresse Blanche est assurée par de terribles machines de guerre. La légende dit que l'Homme Gris les a ramenées d'autres mondes. Chaque tour de l'enceinte est à elle seule une véritable forteresse capable d'anéantir plusieurs armées. Quelques hommes suffisent à mettre en oeuvre tout cet arsenal.

Les initiés et les voyageurs ont accès aux tours où se trouvent la plupart des pièces habitables.

Une seule personne, le Gardien, occupe le donjon. Il s'agit du plus vieux Chasseur de Sorciers, le maître de cette confrérie. Les autres chasseurs se répartissent en deux catégories : résidants et errants.

Tous doivent au Maître de l'Ordre une obéissance absolue.

Les Résidents

Les chasseurs résidents ont la charge de défendre les pays de la Loi. Ils demeurent en permanence dans la même cité ou dans la même région. Ils doivent démasquer les habitants se livrant à la sorcellerie ou qui adorent les ducs du Chaos. Ils doivent également surveiller les voyageurs provenant des pays inféodés au Chaos.

En théorie, les résidents ont les moyens de remplir leur mission : le clergé de la Loi doit leur verser une part de ses revenus et tout homme leur doit assistance. Pratiquement, la situation est



plus complexe. Le clergé verse rarement ses subsides et peu d'hommes, par crainte de la sorcellerie, sont prêts à aider un chasseur. Aussi, un chasseur doit la plupart du temps se débrouiller avec les moyens du bord.

En dépit de ces obstacles, les chasseurs réussissent généralement à surveiller efficacement leur région. Au fil des ans, chacun tisse un réseau d'espion et d'informateurs auquel un sorcier peur difficilement échapper.

Certains résidents préfèrent amener les coupables devant les tribunaux seigneuriaux ou religieux avec preuves à l'appui. D'autres se contentent d'assassiner les sbires du Chaos.

Les chasseurs qui agissent ainsi peuvent se trouver contraint de vivre clandestinement dans les pays loyaux, une situation pour le moins paradoxale...

Voici une liste des contrées surveillées par des chasseurs résidents :

Pays	Intervention
Lormyr	90 %
Filkhar	50 %
Argimiliar	50 %
Vilmir	70 %
Ilmoria	40 %
Tarkesh	60 %
Ile des Cités Pourpres	(30 %)

Intervention : le chiffre entre parenthèses indique les chances, pour un sorcier qui s'adonne à des pratiques magiques, d'être repéré par un chasseur. Ce pourcentage est à moduler si le sorcier s'entoure de précaution ou fait étalage de ses talents.

Les Errants

Ces chasseurs n'ont pas de territoires, leur mission consiste à traquer les sorciers où qu'ils soient. Il n'est pas rare que le Gardien les envoient à la rescousse d'un résident confronté à une sérieuse menace.

Ils doivent également espionner la théocratie de Pan-Tang, ce qui reste sans conteste la mission la plus périlleuse. Ils suivent aussi à la trace les sorciers recherchés pour des crimes. Certains d'entre eux voyagent de pays en pays, frappant les sorciers qu'ils rencontrent. Ce statut est idéal pour des personnages joueurs.

Le Jugement

Si les Chasseurs de Sorciers sont des enquêteurs et des exécuteurs, ils sont aussi des juges. Chaque chasseur possède une grande latitude dans son jugement. Il n'est responsable de ses actes que devant sa conscience et l'Homme Gris. Cependant, il existe quelques principes destinés à guider les chasseurs :

- Tout prêtre et agent du Chaos mérite la mort, aucun fait, aucun acte de leur part ne saurait les racheter. Ils doivent payer les inconséquences de leur choix.



- Tout sorcier qui a sacrifier des êtres vivants lors de cérémonies magiques doit expier ce crime.

- Un sorcier qui pratique la magie élémentaire et ne voue pas de culte aux ducs du Chaos doit être prévenu et discrètement surveillé. Le chasseur doit l'engager à ne pas invoquer de démons sous peine d'être jugé pour sorcellerie. Si le magicien n'écoute pas les mises en garde du chasseur, alors que justice soit faite.

- Toute personne qui prête aide et assistance volontaire à un sorcier subit la même peine que son maître.

- Le fruit de la sorcellerie doit être détruit comme ceux qui la pratique. Si un sorcier est reconnu coupable, sa demeure et son laboratoire infernal doivent être détruit. Aucun de ses livres, quelqu'ils soient, ne doit échapper au bûcher. Quant aux créatures invoquées des enfers par ses soins, toute doivent être exterminées.

Les Chasseurs et le Clergé de la Loi

Les Chasseurs de Sorciers forment dans la hiérarchie de la Loi un groupe indépendant. Chaque chasseur doit obéir au Gardien et à nul autre dignitaire de l'église. Cette indépendance a provoqué et cause encore des rivalités entre chasseurs et prélats de la Loi. Ces derniers acceptent mal la présence de chasseurs qui parfois les traînent en justice...

Certains prêtres, en effet, ont pactisé avec le Chaos. En réalité, les chasseurs demeurent la dernière organisation encore saine dans l'Eglise de la Loi décadente et corrompue. Aussi, les dignitaires de la Loi tentent fréquemment de corrompre les chasseurs, voire les éliminer. Certains chasseurs prétendent même qu'ils sont plus en sécurité à Pan-Tang qu'en Vilmir !
Le plus sûr des appui des chasseurs dans les pays loyaux demeure la noblesse. Elle se détourne de plus en plus du clergé décadent pour se tourner vers les chasseurs, seul bouclier efficace contre le Chaos.

Le Bâton et l'Épée

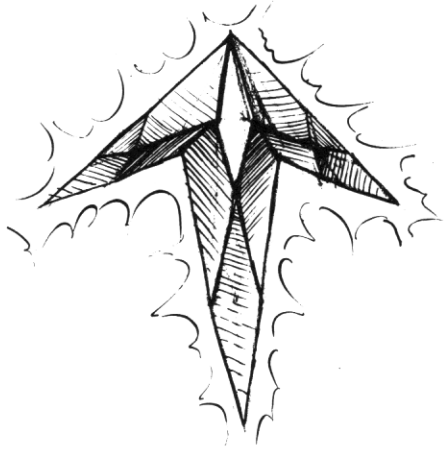
Le Bâton de Vérité se présente comme une longue tige de bois sombre aussi haute que son porteur. La flèche de la Loi est gravée à son extrémité. Il s'agit en fait d'une vertu capable de révéler tout mensonge. Pour cela, il suffit de maintenir solidement le bâton en main. Lorsqu'un mensonge est prononcé par une personne présente, lancez 1D100 sous cinq fois le pouvoir de la vertu (qui est de 4D6). En cas de réussite, le bâton vibre fortement.

L'épée de justice est une vertu d'attaque qui a pris la forme d'une épée large. La lame apparaît brillante tel de l'argent et sa garde est ornée d'un globe d'or.

Les Chasseurs de Sorciers utilisent également l'eau de glace qui tient son nom de son pouvoir qu'elle conserve trois ans durant. Cette eau d'apparence banale, se glace près d'un site où la sorcellerie a été pratiqué, la glaciation est d'autant plus rapide que le site est proche, la cérémonie récente et la sorcellerie intense.

La Malédiction de l'Homme Gris

"Que la colère de l'Homme Gris me frappe si je renonce à traquer et punir les Sorciers du Chaos." (Extrait du serment des Chasseurs de Sorciers).
Tout chasseur qui trahit ou renonce à sa mission est frappé par la malédiction de l'Homme Gris : un guerrier dissimulé sous une lourde armure de plaque noire suit le renégat à la trace et l'attaque dès qu'il le rattrape. Toute tentative pour échapper à l'Exécuteur ne fait que retarder l'inévitable échéance. L'Exécuteur ne prononce pas une parole. S'il est vaincu et qu'on soulève sa visière, on constatera que l'armure est vide. Un autre Exécuteur en tout point semblable au premier (à moins qu'il ne s'agisse du même ?) apparaîtra le jour suivant...



■ L'exécuteur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	18	20	15	18	16	05

Points de Vie : 26
Armure de plaque : 1D10+2

Arme	Att.%	Dégâts	Parade
Epée à 2 mains	99%	2D8+2D6	99 %

Compétences : Pister 90 %, Embuscade 90 %, Equitation 90 %.

Eric Simon

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

N'oubliez pas de commander les numéros que vous ne possédez pas, pour compléter votre collection

Ci-joint mon réglement de 40F. par numéro + 11 F. Frais de port

TAT 1 : épuisé
TAT 2 : _____
TAT 3 : _____
TAT 4 : _____
TAT 5 : _____
TAT 6 : _____
TAT 7 : _____
TAT 8 : _____



Drame du blocus des routiers : la chaîne du froid étant interrompue, les marchandises sont déversées sur la chaussée.

La Nuit de la Bête

Ce scénario est prévu pour des personnages expérimentés. L'aventure se déroule dans la forêt de Troos et dans l'un des duchés d'Ilmiora. L'époque est au choix du maître de jeu.

C'était Hier

Un millénaire avant l'âge des jeunes royaumes, deux empires se partageaient le monde connu, l'empire de Melnibonée fort de ses princes dragons et de ses sorciers et celui des Dharzis adorateurs des Seigneurs des Bêtes. Une longue guerre les opposa, la victoire revint aux Melnibonéens qui effacèrent les Dharzis de l'histoire à venir, détruisant leur empire à jamais. Leur pays devint les terres du silence.

Seul un établissement isolé au coeur de la forêt de Troos, le château d'Org, fut épargné, protégé par l'étendue de l'ancienne forêt. Génération après génération, les derniers Dharzis oublièrent leur savoir et leurs dieux. Le passé sombra dans l'oubli, jusqu'au nom de leurs ancêtres qu'ils oublièrent. Ils devinrent les Orgiens. Les derniers prêtres de Roofdrak (le seigneur des chiens et des loups) choisirent, devant la lente déchéance des leurs, de s'exiler. Ils quittèrent Org pour se réfugier dans les bois sauvages de Troos et choisir de vivre à la façon des animaux qu'ils vénéraient, espérant trouver le salut de la sorte. Le culte de Roofdrak et la mémoire de leurs ancêtres survécurent au sein de ce groupe.

Le clan du Loup était né.

Lors de la chute de l'empire de Melnibonée, le prince dragon Aryes Syrres, régent des contrées de l'est, se réfugia en la forêt de Troos. Il usa du clan du Loup dans sa vengeance contre les nouveaux hommes (voir documents). Dans cette lutte le clan fût vaincu. Après leur défaite, les hommes sauvages, pour la plupart furent capturés par leurs vainqueurs et réduits en esclavage. Ce sont eux qui constituent encore la majorité des serfs du duché. Cependant une poignée de guerriers et de prêtres survécurent au désastre. Ils se réfugièrent à nouveau au plus profond de la forêt, là fut décidé la mort du duc. Un démon des cauchemars fut conjuré par l'un des prêtres sorciers survivants, et quelques serviteurs du duc furent soudoyés. Le Duc succomba sous les coups de cette sorcellerie. Aryes Syrres s'étant réfugié à Imrryr, la soif de vengeance du clan du Loup devenue impuissante disparue.

Dans sa défaite, le clan du Loup avait perdu l'incantation de Roofdrak. Le grand prêtre, seul détenteur, était mort. Quant au parchemin sacré, où était consigné l'incantation, Syrres l'avait emporté dans sa fuite. Les derniers survivants, désespérés et sans espoir de revanche, se réfugièrent à la Gorge du Loup. Les années puis les siècles passèrent, l'oubli vint, la paix semblait revenue à jamais dans le duché de Velt. Ceci fut vrai jusqu'à ce que Niemeh devienne grand prêtre à la Gorge des Loups. Les siècles écoulés n'étaient rien pour lui, la vengeance devait être poursuivie et s'abattre sur le duché, tous périraient pour le crime de leurs ancêtres. Le destin le favorisa. En explorant lzes ruines de leur ancienne cité, Niemeh découvrit une crypte oubliée où était gravé la grande incantation. L'incantation de Roofdrak revint entre les mains du clan. Un nouveau pacte fut conclu avec le seigneur des Loups, celui-ci offrit à son serviteur trois de ses enfants.

Les Documents

Extraits du Manuscrit d'Aryes Syrres

«Ce parvenu de duc de Velt m'a dépouillé de mes terres, de mon palais, a massacré mes gens ainsi que ma famille. Seul, j'ai pu fuir, jeté dans ce monde en rébellion, comme tant d'autres de ma race.

Plutôt que de chercher refuge en notre île natale, j'ai choisi de me joindre à mes anciens sujets quelque peu frondeurs, les sauvages de la forêt de Troos, à cette tribu qui vénère Roofdrak. Ils m'acceptèrent pour leur perte. J'avais décidé qu'ils seraient l'instrument de ma vengeance.

En peu de temps je gagnais leur confiance et réussissais à faire naître en eux la méfiance, puis la crainte et enfin la haine envers les nouveaux hommes. Je les forçais au combat par le meurtre des envoyés d'Arkyn et d'autres gueux. Le duc et ses chevaliers rentrèrent hardiment dans la forêt de Troos. Très peu en ressortir ; les créatures de Matick furent plus rapides que leurs destriers.

J'appris que le roi de ces Orgiens possédait la formule rituelle pour invoquer Roofdrak. Ayant eu satisfaction de mes sujets, je désirais en tirer un nouveau profit.

J'ai tué leur roi et me suis emparé de l'invocation. J'écris ces dernières lignes en la cité de Rignariom. Ce manuscrit restera en cette terre. Laisser une trace, ici, avant de regagner Melnibonée."

Extraits des Chroniques de Vais Voromon, Prêtre d'Arkyn

«Après la conquête de cette nouvelle terre sur l'empire de Melnibonée, et la prise de haute lutte de leur forteresse, nous aspirons à la paix sous la protection de la Loi et du nouveau duc de Velt.

La paix ne saurait naître sur cette terre. Les tribus de la grande forêt refusent nos dieux, ils adorent les idoles du Chaos apportées par les Melnibonéens. Ces impies ont tué mes envoyés et les familles des colons.

Aujourd'hui, j'ai réussi à convaincre le Duc d'attaquer ces serviteurs du Chaos. Avant un mois les statues sacrilèges seront renversées.

Hier, nos espoirs ont été abattus, la sorcellerie a triomphé des chevaliers du duc, un puissant sorcier melnibonéen s'est allié au peuple de la forêt. Arkyn ne nous oublie pas !

Le Chaos se déchire lui-même, le Melnibonéen a assassiné le roi de ces infidèles avant de prendre la fuite. La victoire est proche.

Gloire à Arkyn et à ses serviteurs. Nos guerriers les ont passés au fil de l'épée et nous avons jeté à bas les statues sacrilèges. L'ordre est revenu sur ce duché à tout jamais."

Extraits des Mémoires de Dael Vigo, Compagnon du Duc de Velt.

"Quelque temps avant sa mort, le duc était devenu d'humeur maussade, on devinait chez lui une nervosité permanente. Un soir il se confia à son fidèle compagnon : il m'avoua être troublé dans son sommeil par un rêve persistant. Une meute de loups le poursuivait à travers une forêt sans fin, chaque nuit les bêtes se rapprochaient davantage. Plus menaçant, un inconnu avait déposé en son lit une patte séchée de loup, auquel un parchemin était accroché. On lui annonçait sa mort !
Le lendemain de ces confidences, lui, un chasseur si expérimenté se perdit dans la grande forêt. On retrouva son corps déchiré par des loups, le duc de Velt périt de cette mort sans gloire.
J'ai gardé le secret sur les confidences de mon vieil ami, mais les événements qui ont eu lieu dans la crypte où repose sa dépouille m'inquiète pour l'avenir du duché. Aussi ai-je décidé de la faire murer. Puisse nos enfants avoir la force de leur père.»

Aujourd'hui

La Vengeance de Roofdrak

Fort de tout ceci, Niemeh entreprit son oeuvre. Le but ultime de Niemeh est la grande invocation, qui libérera toute la puissance de Roofdrak sur le duché. Son exécution exige du sorcier d'être au centre exact d'un cercle formé de 27 pierres dressées, gravées des formules des rites d'adoration. La destruction de ces pierres par les prêtres d'Arkyn a contraint Niemeh à tailler et graver de nouvelles pierres, tâche longue pour le clan qui repousse d'autant la destruction du duché.
Des mois durant, les fidèles de Niemeh ont couru de village en ferme afin d'exhorter les serfs, descendants du clan du Loup, à fuir leurs maîtres condamnés à une mort certaine pour les suivre dans la forêt. Peu les suivirent, mais après que les enfants de Roofdrak aient commencé à terroriser les villageois, nombreux furent les serfs qui prirent la fuite vers la forêt. Ces derniers temps c'est par bande entière qu'ils se joignent à Niemeh.

La Discorde chez l'Ennemi

Avant de libérer la colère de Roofdrak, Niemeh a provoqué la discorde parmi les différentes factions politiques et religieuses du duché. Une paisible cohabitation régnait entre les communautés de la loi et du chaos. Le clan du Loup enleva des disciples d'Arkyn, des indices furent créés pour laisser croire en la culpabilité de ceux du Chaos. Il en fut fait de même avec eux. Si bien qu'après quelques mois la paix disparut devant la guerre rallumée entre les deux cultes, chacun prêchant auprès de ses fidèles la haine et le meurtre.
Les circonstances favorisèrent Niemeh, le duc précédent eut un fils légitime, Kerleque, ainsi qu'un enfant naturel Isan, qu'il reconnut faisant de lui Isan de Velt. Sans raison celui-ci considère la couronne comme sienne. Lorsque celle-ci revint, à la mort du vieux duc, à Kerleque, Isan le coeur rempli de rage et meurtri par les vexations de son frère, s'enfuit du duché, sûr d'y revenir pour reprendre son bien.
Il se joignit à une bande de proscrits et avec eux briganda en Vilmir. Devenu leur capitaine, il leur proposa une nouvelle vie, des terres, des titres, des palais seraient à eux s'ils le suivaient dans la reconquête de son duché. Ainsi, depuis un



an Isan et sa troupe harcèlent son frère, les fidèles du duc sont assassinés, Isan appelle à la révolte les nobles déçus par le comportement du duc. Déjà, quelques chevaliers l'ont rejoint. L'or des marchands de Rignariom, appauvris par les taxes instaurées par Kerleque, payent les compagnons et les mercenaires d'Isan !

Les Maîtres Ecuyers

Les aventuriers seront attirés en ce nid de vipères qu'est le duché, par les Maîtres Ecuyers, habitants de la marche ouest. Ils sont les descendants des colons les plus hardis qui ont osé s'établir à proximité de la forêt de Troos. Depuis peu, des personnes ont mystérieusement disparu, certains affirmèrent avoir rencontré des loups «grands comme deux fois un ours.» Des battues furent organisées, mais sans résultat. Dernièrement des Maîtres Ecuyers ont été assassinés. Sur chaque cadavre les meurtriers ont laissé un galet plat gravé d'une rune (celle du seigneur des loups). Une ferme a aussi été brûlée avec ses habitants et ses chevaux, après quoi les serfs ont commencé à s'enfuir. Ces fuites sont mises par les Maîtres Ecuyers sur le compte de la peur.
Devant cette situation, les Maîtres Ecuyers ont envoyé une délégation auprès du duc de Velt. Mais celui-ci ne daigna pas leur accorder audience. Il en fut de même lorsqu'ils s'adressèrent aux cultes de la Loi et du Chaos, tout occupés à s'entredéchirer. Sans recours devant le péril, les Maîtres Ecuyers prirent la décision de se défendre eux-mêmes, ou plutôt d'engager des mercenaires. Pour cela, ils s'adressèrent à Rhajac, marchand de Rignariom, ayant toute leur confiance. Celui-ci faisant fortune par la vente de leurs chevaux, accepta leur demande, et partit à la recherche d'aventuriers.

Introduction des Personnages dans l'Aventure

Les personnages seront donc contactés par l'émissaire des Maîtres Ecuyers. Celui-ci depuis plusieurs mois parcoure les Jeunes Royaumes à la recherche d'hommes sans foyer, prêts à affronter des épreuves périlleuses en échange d'or et de bronze. Depuis le duché de Rignariom, il a voyagé de cité en port, aboutissant au lieu de résidence actuel des aventuriers. Ceux-ci ne sont pas les premiers à être contactés. Certains ont refusé par orgueil : «Un homme comme moi ne loue pas ses services à des paysans.» D'autres, lui ont semblé incompétents ou incertains.

Rhajac

Rhajac, l'émissaire, épuisé par ce long voyage n'en a pas moins conservé les qualités qui l'ont fait choisir pour accomplir cette tâche. A une forte volonté est jointe une finesse d'esprit peu commune, ainsi qu'un sens inné de la diplomatie. Sa conduite envers les aventuriers sera la suivante. Il se présentera comme un riche fermier d'Ilmiora, ignorant tout des Jeunes Royaumes et quelque peu candide. Rhajac sera très flou sur la mission qui échoit aux aventuriers : «Les informations vous seront données sur place par mes associés, seul je ne peux parler et cette affaire demande une grande prudence. Foi de Rhajac.» Leur avouera-t-il. Néanmoins, il offrira à chacun d'entre eux cinq cents bronzes, «pour la peine», et réglera les frais de voyage. Le marchand cherchera par un verbiage incessant à estimer les personnages à leur juste valeur, à percer leur mentalité et leur objectif. Il n'hésitera pas de provoquer, par sa «naïveté», des situations dangereuses pour les aventuriers, où ceux-ci devront faire preuve de valeur, de courage et d'initiative, critères sur lesquels Rhajac les jugera. Cependant ces situations «dangereuses» ne devront pas mettre la vie des personnages en péril. S'ils se montrent incapables, Rhajac leur avouera s'être trompé à leur sujet et les quittera ; fin de l'aventure !

■ Rhajac de Vaï-Khôzonn

Marchand d'Ilmiora, âge : 42 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	13	16	16	13	17

Points de vie : 13

Armure : pourpoint de cuir de qualité. 2D6-1.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	63 %	1D8+1D6+1	71 %
Dague	45 %	1D6+1D4+2	49 %

Culte : *Goldar (Son statut au sein de l'organisation du culte est celui du simple croyant, sa foi en son dieu étant de loin inférieure à celle qu'il place en son profit personnel.)*

Compétences : *Equitation 53 %, Crédit 69 %, Oraison 48 %, Persuasion 81 %, Evaluer les trésors 94 %, Mémoriser 56 %, Navigation 38 %, Cartographie 42 %.*

Les Epreuves

L'histoire racontée par Rhajac aux aventuriers afin de les mettre à l'épreuve est la suivante. Le marchand prétendra que les ennemis de ses mendataire, ont retrouvé sa trace depuis quelques semaines. Il présentera aux personnages plusieurs lettres dans lesquelles on l'invite à cesser ses investigations sous peine de mort. Ces lettres sont évidemment des faux. Se sentant menacé, il demandera aux aventuriers de partager leur logie. Lors de la première nuit, Rhajac simulera une attaque dirigée contre sa personne : désordre dans sa chambre, volets fracturés, fenêtres brisées, bruits de combats, appels aux secours... Lorsque les aventuriers arriveront devant sa chambre, ils trouveront la porte fermée de l'intérieur et pourront entendre les échos d'une lutte féroce. Une fois la porte enfoncée, (jet de FOR contre la CON de la porte, qui est de 14, sur la table des résistances.) Rhajac sera trouvé essoufflé, l'air effaré et penché à la fenêtre, semblant regarder la fuite de son agresseur. Le marchand déclarera avoir été agressé par un homme au visage masqué, probablement un assassin. Cependant son ouïe lui aurait sauvé la vie, puisque «selon lui», l'ouverture forcée de la fenêtre, l'aurait tiré de son sommeil. Ensuite, une lutte s'est engagée avec le tueur qui a fui devant l'arrivée des aventuriers.
Rhajac insistera pour changer de lieu immédiatement, prétextant craindre une deuxième attaque. Il guidera les aventuriers vers une auberge de sa connaissance où ils seront, d'après lui, plus en sécurité. Cependant ce cours voyage recèle des surprises pour les personnages. En effet le marchand, sous un déguisement, a engagé la veille dans les bas-fonds de la cité des mendiants, des porteurs, des marins à terre et d'autres «oisifs». En échange du bronze reçu, cette troupe disparate et claudicante attend dans une ruelle le passage des aventuriers, ceux-ci leur ont été décrits par Rhajac. Le Marchand, doutant

à priori des capacités guerrières des aventuriers, a pris une garantie pour sauver sa vie, si «ses employés» étaient terrassés par les mécréants. Rhajac a donc prévenu les gardes de la cité qu'une rixe violente aurait lieu cette nuit dans la ruelle ou attendent précisément ses hommes de main. Aussi, non loin du lieu de l'affrontement, une forte patrouille attend le début de la lutte pour se saisir des deux partis.

Lorsque le groupe constitué du marchand et des personnages seront engagés dans la ruelle, deux groupes menaçant apparaîtront à chaque extrémité de la rue. Après quelques instants d'une attente silencieuse, les attaquants courront sus aux aventuriers, en criant: «Tue, pas de quartier...», aussitôt quelques assaillants se jetteront des toits sur les aventuriers. Si au bout de quatre tours de combat, les attaquants n'ont pas acquis un avantage décisif, les premiers d'entre eux quitteront la lutte. Deux rounds plus tard, (c'est-à-dire au 6ème tour de combat), si les aventuriers résistent toujours, les mécréants abandonneront tous le combat au profit d'une fuite précipitée. La débandade correspond à l'arrivée de la patrouille. A ce moment Rhajac simulera l'inconscience sous le coup «d'une blessure», aussi les joueurs seront seuls dans la confrontation avec la garde. Le capitaine de la patrouille leur demandera de déposer leurs armes, et de les suivre pour un interrogatoire. Après l'épreuve du combat, le marchand leur impose une épreuve de diplomatie, beaucoup de tact leur sera nécessaire, en effet si les joueurs attaquent la patrouille ils auront affaire à forte partie. S'ils acceptent de suivre la garde, les talents oratoires des personnages ou de Rhajac prouveront rapidement au capitaine qu'ils sont les victimes d'une bande organisée. Leur vaillante résistance ayant permis à la patrouille de capturer ces «coupes jarrets». Aussi leur libération sera rapide.

Groupe des Assaillants

Celui-ci se compose de deux bandes de mendiants et d'autres combattants inexpérimentés, arrivant chacune par l'une des extrémités de la ruelle. Ces deux bandes sont à traiter comme une foule de mendiants dans l'optique du combat.

■ Première bande d'assaillants

38 personnes

Attaque	Dégâts	Parade
38 %	1D6+1D4	38 %

Le nombre d'attaque par tour de cette foule est égale au nombre de personnes qui lui font face directement. Tout dégât de plus de neuf points élimine un assaillant, ce qui a pour conséquence de diminuer le pourcentage d'attaque et de parade de 1. Aucun des attaquants ne porte d'armure.

■ Deuxième bande d'assaillants

42 personnes

Attaque	Dégâts	Parade
42 %	1D6+1D4	42 %

Son comportement est identique à la première bande.

Les assaillants comptent tout de même parmi leurs rangs quelques combattants. Pour chacune des bandes on peut ajouter cinq individus dont voici le type :

■ Combattant

Points de vie : 13.
Armure : cuir D6-1.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	40 %	1D8+1D6+2	40 %
Dague	40 %	1D6+1D4+2	30 %

Quatre autres assaillants seront sur les toits et tenteront de sauter sur les personnages au tout début du combat. Leurs caractéristiques sont les suivantes :
Points de vie : 14.
Armure: cuir D6-1.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40 %	1D6+1D4+2	40 %
«Attaque en saut»	30 %	2D6	-

(Si les aventuriers sont inattentifs aux toits, ajouter un bonus de 20 % à l'attaque en saut.)
Compétence : *Savoir chuter 25 %.*

La Patrouille

La moitié de ses effectifs sera confrontée aux assaillants des personnages. Le groupe qui sera face aux aventuriers se composera du capitaine, de huit vétérans et de 16 gardes. Cette petite troupe se bat avec ordre, sa tactique est la suivante.

Les vétérans formeront une première ligne, derrière laquelle, à une petite distance, se tient le capitaine qui dirige le combat et les archers qui attendent qu'un ennemi soit isolé pour lui décocher une volée de flèches.

■ Ader Meng Guerrier, capitaine de la garde

Nation : variable, suivant la cité.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	14	13	12	10	15

Points de vie : 18
Armure : plate 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	80 %	1D8+1D6+1	75 %
Bouclier	73 %	2D6	75 %
Dague	45 %	1D6+1D4+2	40 %

■ Vétérans types

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

Points de vie : 15.
Armure portée : demi plate : D8-1.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	65 %	1D8+1D6+2	70 %
Bouclier	60 %	2D6	65 %
Hache lancée	45%	1D8+1D4+2	-

■ Gardes types

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

Points de vie : 13.
Armure portée : cuir D6-1.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc	55 %	1D8+1D4+1	-
Masse d'arme	43 %	2D6+2	42 %

La Décision

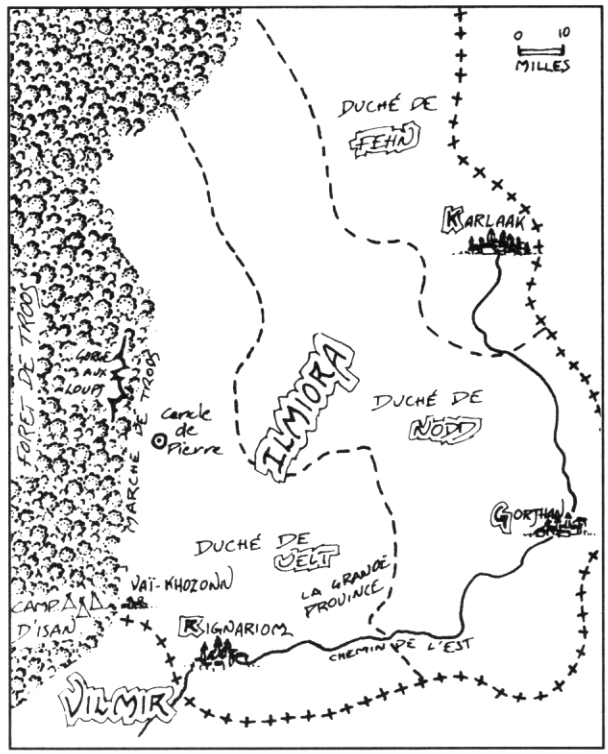
Si Rhajac est satisfait de la prestation des personnages, il leur demandera une dernière garantie. Avant tout, le marchand recherche un sorcier. Les Maîtres Ecuyers, devant le caractère étrange de la menace qui pèse sur eux, pensent que seul un sorcier puisse être d'une quelconque efficacité. Aussi le marchand demandera à au moins un sorcier de faire une démonstration de ses pouvoirs en sorcellerie : conjuration de démons, démons à l'oeuvre...

Dans le cas, peu probable, où le groupe de personnages ne compterait pas un sorcier, le maître de jeu est invité à joindre au groupe un personnage sorcier non joueur qui aurait été contacté auparavant. Le maître de jeu à toute latitude pour créer ce personnage.
Si les machinations de Rhajac visant à éprouver les personnages étaient découvertes, le marchand reconnaîtrait les faits devant les aventuriers et les féliciterait pour leur perspicacité. Il serait prêt à leur offrir un dédommagement supplémentaire, quelques centaines de GB chacun, par exemple.
Arrivé sur les terres du duché de Rignariom, le marchand fera preuve d'une grande prudence. Il exigera de voyager la nuit par des chemins de campagne, fuyant les auberges pour des granges isolées ou le couvert des bois. En dépit de ces précautions, les personnages percevront l'agitation régnant dans le duché, qui contraste avec le calme des duchés voisins. En effet, nombreux sont les gibets à la croisée des chemins, les fermes brûlées, les champs ravagés, les lueurs d'incendies et les hurlements des loups. Après une semaine de chevauchée nocturne, Rhajac déposera sa «marchandise» dans les ruines d'une ferme, non loin de la forêt de Troos. Le marchand leur garantit son retour avec ses associés avant trois jours.

Fidèle à sa promesse, Rhajac les rejoint avec ses commanditaires : les Maîtres Ecuyers, neuf hommes masqués, vêtus de noir et armés de pied en cape. L'un de ces cavaliers s'adressera aux aventuriers, sa prestance et son assurance le désigne comme le capitaine de cette petite troupe. D'une voix puissante et autoritaire, il exposera les causes de leur engagement (voir aujourd'hui). Lorsqu'il sera question des coupables, ses compagnons auront tous leur mot à dire. «Le Chaos, c'est lui, j'vous le dit moi, la forêt de Troos n'est pas loin, faudrait la brûler». Pour d'autres, il s'agit de la Loi : «Donblas le dieu juste a trop longtemps supporté nos iniquités, nous devons nous repentir. Organisons une procession et déposons nos offrandes au temple !». Ou bien : «C'est une bande de brigands, pt' ben le bâtard Isan, son camp est dans la forêt de Troos, c'est tout dire». Ou encore : «une histoire de monstre et de sorcier, c'est sûrement un melnibonéen, que le Chaos nous protège !». Les maîtres écuyers offriront cinq mille bronzes et un cheval de guerre à chacun s'ils découvrent et détruisent la cause des agressions. Une carte sommaire du duché leur sera remise. Tout au long de l'entretien, les cavaliers conserveront leur masque, le secret étant pour eux synonyme de vie. Rhajac sera leur intermédiaire, ils pourront le joindre à la cité de Vaï-Khôzonn.

Le Duché de Rignariom

Il est probable qu'au cours de l'aventure, les personnages soient amenés par leur déplacement à découvrir les différents aspects du duché de Rignariom. Celui-ci présentait avant les troubles, un visage similaire aux autres cités états d'Ilmiora : un pays paisible, agréable, partagé entre des forêts et de vastes surfaces cultivées, avec toutefois des landes sauvages et abandonnées de l'homme. Comme les aventuriers ont pu le remarquer, lors de leur arrivée au duché, de grands changements ont eu lieu.
Le duché de Velt se divise en trois grands ensembles. Tout d'abord **la cité de Rignariom et les bourgs** environnants ; ensuite **la grande province** et enfin la marche ouest encore dénommée **marche de Troos.**



La Marche de Troos

Cette marche ouest est la partie la plus désolée du duché, on y trouve une seule bourgade, Vaï-Khôzonn où pourra être contacté Rhajac.

Vaï-Khôzonn

Cette petite cité compte à peine deux mille habitants. Cependant, le nombre d'auberges et d'écuries est disproportionné pour l'importance de la ville, qui de surcroît est à l'écart de toute route marchande. Une fois l'an, Vaï-Khôzon connaît une grande agitation. Ses auberges sont combles et aucune stalle d'écurie reste inoccupée. En effet, c'est dans cette cité que les maîtres écuyers vendent leurs chevaux aux marchands venus des cités d'Ilmiora ou de Vilmir. Vaï-Khôzonn est le siège de la puissance ducale dans la marche. la petite ville abrite le gouverneur et les gardes qui sont chargés de faire respecter l'ordre et de collecter les impôts. Hïdaï-Daest, l'actuel gouverneur, noble compétent dans son administration et non dénué d'honnêteté, est dépassé par la situation. Sa petite troupe d'à peine quarante hommes lui suffisait à rattraper les serfs en fuite, à arrêter les brigands et à chasser les loups lors des hivers. Mais devant les troubles, la garnison de Vaï-Khôzonn suffit à peine à assurer la protection du bourg. La marche entière étant de la sorte livrée à la loi du plus fort.
Cette anarchie est facilitée par le renoncement et la déchéance dans laquelle est tombée Hïdaï-Daest, en effet le gouverneur est plongé dans une situation personnelle désespérée. En dépit de son sens de la fidélité envers le Duc, les excès de celui-ci et son autoritarisme ont fait de Dorest un partisan d'Isan. Mais Kerleque, pour s'assurer de sa fidélité détient en otage dans son Palais de Rignariom la famille de Dorest, ayant lié leur survie au maintien de Vaï-Khôzonn entre les mains d'Hïdaï. Ceci, Dorest en est conscient, est impossible à réaliser avec les moyens dont il dispose, les rebelles d'Isan étant au moins dix fois supérieurs en nombre aux hommes du

gouverneur. Comme le chemin de la conquête passe pour Isan par Vaï-Khôzonn, Hïdaï attend avec désespoir l'arrivée des rebelles. Si les personnages le rencontrent, ils se trouveront face à un homme qui a sombré dans l'alcool et les drogues de Troos, attendant tel un condamné le jour qui verra sa mort et aussi celle des siens. Dorest ne sera d'aucun secours envers les aventuriers, sa situation tragique lui a fait perdre tout espoir, il essayera de persuader les personnages que «tout effort est vain, la vie n'est que vanité, notre quête quelle qu'elle soit est vouée à l'échec, la fin est proche et inéluctable.»

Vaï-Khôzonn apparaîtra aux aventuriers comme une petite bourgade logée au fond d'un vallon, une palissade délimite la cité, le passage aux portes se fait sous le regard indifférent de quelques gardes. La capitale de la marche ouest à l'aspect d'un agglomérat disparate de «baraques de bois» centrées sur quelques bâtisses de pierre, dont celles de Rhajac et du gouverneur. Le marchand appartient au petit groupe d'habitants jouissant d'une certaine influence sur la cité de part leur position. Vaï-Khôzonn ne sera pas déserte, en effet la plupart des Maîtres Ecuyers devant les fermes brûlées et leurs habitants massacrés ont choisi d'envoyer leur famille dans la seule cité de la marche de Troos, qui leur semble, à tort, un havre de sécurité. Aussi la bourgade sera-t-elle surpeuplée, les auberges et les écuries seront combles, abritant dans la promiscuité les familles des Maîtres Ecuyers et leurs serviteurs armés. Une grande tension règne dans Vaï-Khôzonn, les gardes s'efforcent de maintenir un semblant d'ordre dans cette foule au bord de la panique. Les bruits les plus fous courent, changeant de jour en jour et de quartier en quartier : «Isan ne saurait tarder, on l'a vu à l'orée des palissades. Une armée envoyée par le Duc Kerleque est en route pour la marche ouest...»

La Campagne

La marche paraîtra déserte, abandonnée de l'homme, la région montre encore la marque de ses habitants : enclos, chemins, champs cultivés, chaumières isolées, ... mais nulle trace d'eux. Ils se sont soit réfugiés à Vaï-Khôzonn ou se sont enfermés dans les murailles des fermes des Maîtres Ecuyers. Ces grandes constructions carrées à mi-chemin entre la forteresse et le village abritent les derniers colons qui n'ont pas fui devant la menace. Ces communautés se sont organisées en état de siège, aussi c'est d'un oeil suspicieux que les personnages seront accueillis. Il est même probable qu'on leur refuse l'entrée si ceux-ci ne savent pas gagner la confiance des colons. Une fois à l'intérieur, les habitants acableront les personnages de questions. Par contre, peu de renseignements leur seront donnés, les colons ignorent tout de la marche depuis qu'ils se sont réfugiés dans leur ferme. Ils ne connaissent pas non plus la nature exacte de la malédiction qui pèse sur eux.

Les serfs peuvent s'avérer une meilleure source de renseignements. Cependant, toute prise de contact avec eux sera extrêmement difficile. Les personnages s'apercevront assez vite que les serfs, d'une part et leur maître ainsi que les colons d'autre part, vivent côte à côte, mais sans aucun échange. Les colons les méprisent pour leur faciès, voisin des Orgiens et leur relative stupidité. Les serfs, quant à eux, refusent par ce qui semble être une certaine dignité, tout intégration, restant délibérément en marge des colons. Aussi, il sera difficile pour des étrangers, en l'occurrence les personnages, d'obtenir la confiance des serfs, à moins de se lier à un individu par une action ou une situation sortant du cadre de l'ordinaire. Ils devront donc «forcer» une société tournée sur elle-même, communiquant uniquement avec un idiome, qui est une version abâtardie du Dharzi.
Les renseignements qui pourront être recueillis sont des légendes, des mythes auxquels les serfs vouent une croyance inconditionnelle. Tout d'abord, les serfs se nomment «les frères des loups» dans leur langage, ensuite si les aventuriers observent avec attention les serfs, ils remarqueront l'existence d'une grande complicité entre eux et leurs chiens, auxquels ils semblent accorder une valeur supérieure à celle que l'on donne aux animaux familiers. Il est aussi manifeste que les serfs ne connaissent pas la peur qu'éprouve les colons, ce qui fait écrouler l'explication donnée par les Maîtres Ecuyers au sujet de la fuite récente de nombreux serfs. Les personnages pourront aussi apprendre l'existence et la localisation approximative du cercle de pierres par les esclaves. Ils en parleront comme d'un lieu sacré, interdit. Si un des serfs voue une confiance totale à l'un des personnages, il lui parlera des «hommes loups» qui viennent la nuit leur parler des temps anciens et de la grande vengeance :

«Il fut un temps où la forêt couvrait le monde et où les frères des loups étaient les maîtres de la forêt. Puis vinrent les dragons, qui brûlèrent la forêt et les hommes qui abattirent les derniers arbres et travaillèrent la terre. Les frères des loups devinrent les esclaves des hommes et de la grande forêt, il ne reste que la forêt de Troos. Mais une nuit, les loups quitteront la forêt de Troos, et leur rage brûlera les hommes, et les frères des loups seront alors, à nouveau libres et puissants.»

Les personnages, pourront faire quelques rencontres en voyageant dans la marche, des familles de Maîtres Ecuyers se rendant à Vaï-Khôzonn, des groupes de serfs se rendant dans la forêt de Troos, des rebelles d'Isan, ou bien des hommes du clan des loups.
La conduite de ces parties sera, fonction des raports précédents. En cas de premier contact, la conduite de ces groupes sera la suivante.
Les serfs en fuite, tout comme les hommes du clan des Loups éviteront tout contact. Les rebelles d'Isan chercheront à connaître les intentions des personnages. S'ils ne s'avèrent pas des agents de Kerleque à leurs yeux, ils les inviteront, de gré ou de force à rejoindre le campement d'Isan.

Le Tombeau du Duc de Velt et le Campement d'Isan

Le camp des hors la loi est établi dans la forêt de Troos, en effet, leurs ennemis, les gardes du duc comme tout les ilmioriens, répugnent à entrer en ce lieu. Ayant trouvé en celle-ci une chapelle mortuaire fort grande, Isan a décidé d'en faire ses quartiers. Il ignore que la construction est le tombeau du premier duc de Velt, la chapelle ayant été construite à l'endroit de sa mort.
Le tombeau est un bâtiment en pierre, de forme carrée, celui-ci possède une seule ouverture, une porte. Les murs sont sans décoration, point de fresques ou de statues, seul un frontispice surplombe la porte :

«passant, noble ou gueux, incline toi devant celui qui a terrassé les princes dragons et libéré cette terre du joug du chaos».

L'intérieur est orné d'un seul motif : une flèche unique composée par le dallage. Dans l'un des coins de la pièce, un esca-

lier s'enfonce dans le sol, cependant quelques marches plus bas le passage est muré, interdisant de la sorte tout passage menant à la crypte. Si le mur est abattu, l'escalier amènera les personnages à la crypte où repose la dépouille du duc. La pièce comporte en son centre le gisant, cependant une inscription profane le lieu :

«avant la mort du dernier loup, le duché de Rignariom périra, de son seigneur au dernier de ses gueux».

Chaque nuit un étrange phénomène trouble le repos de la crypte. Dès le coucher du soleil, des cris et des hurlements emplissent la salle mortuaire, ce sont ceux d'un homme et d'une meute de loups. Toute la nuit durant, les cris résonnent dans la crypte, l'homme semblant lutter longuement contre la meute pour finalement être terrassé. Toute personne entendant ces cris provenant de nulle gorge vivante risque d'en être ébranlé, un jet contre la SAN est nécessaire, un échec entraîne la perte de un à quatre points de SAN, une réussite ne provoque aucune perte. Nul moyen physique ou magique ne saurait interrompre ce phénomène qui se répétera chaque nuit. Isan ne permettra pas la destruction de la cloison qui mure l'entrée de la crypte. Craignant la sorcellerie et la mort, il redoute que cet héros des temps anciens, troublé dans son repos lui jette une malédiction. Refusant d'avouer ses raisons devant les aventuriers, Isan prétextera que l'acte est sacrilège, et que lui vivant, jamais ce tombeau ne sera profané. Une longue négociation sera nécessaire pour le faire fléchir.

Isan est âgé d'une quarantaine d'années, son apparence est celle d'un homme de haute stature, bâti en force. Son rire franc et son caractère de bon vivant impressionne favorablement. Sa vie de vagabond et de brigand a fait de lui un capitaine expérimenté. Son courage est à la mesure de la haine qu'il voue à son demi-frère. Là est sa faiblesse, sa haine aveugle complètement son entendement. Mais avant tout, il est un opportuniste que rien ne saurait arrêter, il est prêt à toutes les promesses, à toutes les trahisons, et à toutes les alliances pourvu qu'il obtienne le duché de Rignariom.

■ Isan de Velt

Noble guerrier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	17	13	13	10	16

Points de vie : 18.

Armure : IDIO+1D6+2.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande épée	97 %	2D8+1D6	105 %
Bouclier	63 %	2D6	82 %
Hache	84 %	1D8+1D6+2	86 %

Culte : *Arkyn (le choix d'un culte pour Isan est selon l'intérêt qu'il en retire.)*

Compétences : *Equitation 87 %, Oraison 88 %, Persuasion 79 %.*

Isan possède un seul objet sortant de l'ordinaire, une armure de plates complète forgée par un maître artisan. Elle donne au porteur une protection supplémentaire d'un D6.

Pour renverser son demi-frère, Isan a rassemblé une forte troupe, qui compte tout d'abord ses anciens compagnons, avec lesquels il briganda en Vilmir. Ceux-ci lui sont entièrement dévoués. Ensuite la noblesse du duché et ses gens d'armes se sont ralliés à la bannière d'Isan, excédés des abus du duc, mais leur confiance envers Isan est limitée. Et enfin, des mercenaires soldés par l'or des marchands de Rignariom ont rejoint les rebelles.

Si les personnages rencontrent Isan, celui-ci s'assurera qu'ils ne sont pas à la solde de son demi-frère. Dans ce cas il cherchera à retourner les espions, leur promettant richesse et fortune après la victoire... leur demandant d'assassiner Kerleque. Sinon, il les enrôlera de gré ou de force.

Isan attend pour agir que la cité de Rignariom soit réduite à la dernière extrémité, les pressions des nobles et des personnages seront inutiles. Il escompte de la sorte, être celui qui sauvera le duché de la destruction, établissant ainsi sans contestation possible, son pouvoir. En attendant ce moment aucune action ne sera entreprise. Si les personnages se rallient à lui, une inaction de plusieurs mois les attend. Isan se dirigera vers Rignariom un mois avant qu'ait lieu l'invocation de Roofdrak. La ville sera prise sans grandes difficultés, et, Isan deviendra le dernier duc de Velt si nul n'arrête Niemeh. En effet Isan ignore tout du clan du loup et de sa vengeance.

La Gorge aux Loups

Cette gorge est une faille de cent à trois cents mètres de profondeur selon les endroits. Ses versants sont abruptes, impraticables aux chevaux et dangereux pour les hommes. La gorge longe la lisière de la forêt de Troos sur quatre lieux. Les versants sont sur leur plus grande surface couverte de ronces et de taillis. Dans les trouées, on peut remarquer des bas-reliefs gigantesques, et des pans entiers gravés de runes. Tout le versant ouest en est couvert. Le clan des loups en est l'auteur, ce sont les prêtres de Roofdrak qui au cours des siècles ont gravés, taillés la roche, inscrivant ainsi l'histoire de leurs ancêtres les Dharzis. Les bas-reliefs sont immenses par leur échelle. Les hommes et les créatures sont représentés à leur taille réelle, les scènes comptent parfois plusieurs centaines de figurants. Les thèmes dominants sont la guerre avec les Melnibonéens, des représentations de Roofdrak et l'histoire du clan du Loup. Les runes employées appartiennent à la langue d'Org.

Nul tailleur de pierre travaille actuellement sur les versants, tous oeuvrent à la reconstruction des pierres nécessaires à la restauration du lieu sacré. Ainsi des bruits assourdis, répétés pourront être entendus le long de la faille. L'épaisse végétation et la profondeur empêche d'observer de ses bords le fond de la gorge. Quelques chemins sont aménagés pour y descendre. Ceux-ci sont surveillés en permanence par des groupes de trois ou quatre guerriers, ils laisseront descendre les intrus, et préviendront le clan par de cris de bêtes. Ils empêcheront toute personne étrangère de sortir de la faille.

Le fond de la faille a une largeur de trente à cinquante mètres. C'est en cet espace qu'est concentré la vie du clan. Les parois de la gorge sont percées de nombreuses galeries qui mènent au lieu d'habitation, le plus souvent de petites cellules. Les prêtres ainsi que Niemeh résident en l'extrémité nord de la faille, ce lieu est interdit à toute personne non initiée aux secrets de Roofdrak. Quelques ouvertures donnent dans les cellules où vivent les neuf prêtres et prêtresses du clan. Aucun d'entre eux ne possède le talent de la sorcellerie. Leur tâche est de veiller au maintien de la tradition parmi le clan et de conserver par leurs études incessantes des anciennes tablettes, le souvenir du passé. Une ouverture en surplomb mène à la caverne de Niemeh. La majorité des lieux est occupée de

grands coffres d'airain, ceux-ci contiennent des tablettes d'un cristal limpide gravées de signes dharzis, (la compréhension de ce langage se fait sous la compétence lire l'Orgien divisé par deux). Ces tablettes relatent l'histoire de l'empire de leurs ancêtres, ce sont elles, qui ont permis la réalisation des bas-reliefs. De nombreux pots à herbes sont présents dans la caverne. Ils renferment toutes les herbes utiles à la sorcellerie, communes en la forêt de Troos. Une forte odeur de loup flotte dans la grotte.

Le Clan des Loups

Le clan vit vers le centre de la faille, à proximité d'un étang. Il compte en tout et pour tout huit cents personnes des deux sexes, leur ressemblance avec les orgiens est assez forte, bien qu'ils soient moins dégénérés que leurs semblables. Le clan se subdivise en quatre castes, les prêtres ou la caste dominante, les guerriers, les chasseurs et les artisans. Ces castes sont toutes mixtes. La tribu compte environ cinquante guerriers, un peu plus de chasseurs, le reste étant des artisans, des enfants et des vieillards.

Le jour, le village connaît une grande activité, la nuit le village est gardé par les loups animaux familiers du clan. Non loin du village, se trouve la carrière où sont sculptées les pierres destinées à la reconstruction du lieu sacré. L'extrémité sud de la faille est occupée par les serfs qui ont rejoint le clan. Une centaine au début de l'aventure, ils seront un bon millier au moment de la grande invocation. Ils sont encadrés par quelques prêtres et autres personnes de la tribu, qui ont pour tâche de leur enseigner la tradition du clan, de les transformer de "chiens en loups". La plupart du clan du Loup ignore la langue des Jeunes Royaumes. Seuls les prêtres et de rares chasseurs et guerriers la connaissent.

Dans le but de faciliter le jeu, les personnes d'une même caste seront considérées identiques du point de vue de leurs caractéristiques et compétences.

■ Guerrier type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	19	11	9	9	10	8

Points de vie : 19, **Armure :** 1D6-1 (cuir).

Armes		Attaque	Dégâts	Parade
Bras de griffes		70 %	1D8+1D6+2	-
Javelot	53 %	1D6+1D4		-
Bouclier	46 %	2D6		55 %

Compétences : *Eviter 40 %, Embuscade 36 %.*

Note : *le bras de griffes ressemble à première vue à une pièce d'armure, un brassard composé d'un assemblage de cuir, d'acier et de bronze, qui protège le bras de l'épaule à la main. L'objet est fixé au porteur par des sangles. Cependant le bras de griffes ne se termine pas par un gantelet mais par un poing d'acier portant de longues griffes.*

■ Chasseur type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	19	10	9	8	11	7

Points de vie : 19, **Armure :** sans.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc de chasse	42 %	1D8+1D4+1	-
Longue lance	39 %	1D10+1D6+1	40 %

Compétences : *Pister 60 %, Embuscade 58 %, Piège 52 %.*

Note : *les abords de la faille sont percés de nombreuses fosses destinées à la capture du gibier. Tout groupe de personnes non accompagné d'un chasseur du clan a 15 % par heure de déplacement de chuter dans l'une d'elles. Les personnages perdront alors 1D8 points de vie. Les alentours de la gorge sont parcourus par des chasseurs à la recherche de gibiers, ceux-ci éviteront tout affrontement avec des intrus se contentant de les pister.*

■ Artisan ou Serf

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	8	10	8	12	9

Points de vie : 14, **Armure :** sans.

Compétences diverses de paysans et d'artisans (voir livret de règles).

Niemeh

Au moment de l'aventure, Niemeh, le prêtre sorcier agent de Roofdrak est un vieillard courbé par les ans, au corps desséché. Cependant, il a conservé la vigueur de sa jeunesse par l'usage de drogue. De ce vieillard à l'apparence si faible, vêtu de peau de loup se dégage une grande dignité, en effet il ressemble plus aux figures des bas-reliefs qu'aux hommes de son clan. Pour les siens, il est un sorcier venu de leur glorieux passé les aider. Niemeh est un personnage à plusieurs facettes, il est tout d'abord un puissant sorcier, le chef incontesté du clan, l'unique agent de Roofdrak dans les Jeunes Royaumes, et enfin la mémoire vivante d'un peuple disparu. Niemeh ne connaît du monde que la forêt de Troos, n'en étant jamais sorti. Cependant, cet isolement n'a nui ni à son intelligence ni à son expérience, il bénéficie de l'histoire de milliers de vies, et d'un empire, accumulée sur les tablettes de cristal. Niemeh s'est juré de venger son clan en détruisant le duché de Velt. En marge de sa vengeance, il recherche un sorcier pour lui succéder, nul dans le clan ne possède ce talent. Aussi essaiera-t-il de convaincre tout sorcier libre de son âme à s'engager auprès de lui dans le culte de Roofdrak. Si les personnages sont découverts par le clan du loup (voyage dans la forêt de Troos, rencontre de guerriers du clan dans le duché, ou encore s'ils sont percés à jour par des serfs, en effet ceux-ci sont organisés en un réseau qui renseigne Niemeh). Des avertissements de nature diverse leurs seront remis. Si à la suite de quoi, les aventuriers ne quittent pas le duché, Niemeh conjurera contre l'un d'eux un démon de cauchemar (voir annexe). Si ceux-ci sont capturés, ils seront sacrifiés lors de la grande invocation, sauf un éventuel sorcier qui accepterait le pacte de Niemeh. Lors de l'aventure Niemeh pourra être rencontré dans les lieux suivants, la gorge aux loups, la forêt de Troos où il recherche les herbes qui prolongent sa vie, et enfin aux cercles de pierres où il médite certaines nuits. Où qu'il soit, il sera toujours accompagné de l'un des enfants de Roofdrak.

L'apparence des enfants de Roofdrak est celle d'un loup de taille gigantesque. En dépit de leurs affinités à Roofdrak, dont ils sont une manifestation, ils peuvent être considérés en terme de jeu comme des démons.

■ Enfant de Roofdrak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
34	20	31	10	14	16

Points de vie : 39, **Armure :** 1.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	68 %	1D8+3D6	-

Compétences : *Pister 89 %, Voir 74 %, Chercher 74 %, Sentir 91 %, Se Cacher 63 %, Eviter 65 %, Se déplacer silencieusement 65 %.*

La vision des enfants de Roofdrak demande un jet sous la SAN, si celui-ci est raté, le personnage perd 1D3 points de SAN.

De nombreuses confrontations avec le clan des loups sont probables, en effet avec le temps le clan devient de plus en plus actif dans la marche ouest du duché. Les attaques de fermes par les guerriers se multiplieront ainsi que l'assassinat des Maîtres Ecuyers. Les prêtres voyageront à travers le duché afin de pousser les esclaves à la révolte, les enfants de Roofdrak s'en prendront la nuit tombée, à toute personne isolée.
La cérémonie finale se tiendra quatre mois après le début de l'aventure, ce délai est imposé par la taille de nouvelles pierres et leur transport au lieu sacré. Cette dernière activité requerra la plupart des esclaves et des hommes du clan du loup. Aussi un mois avant l'invocation, les premières pierres seront emportées et dressées, dès ce moment Niemeh restera au cercle de pierres. Des prémices annonceront la grande cérémonie : les loups se rassembleront en grandes meutes, leurs hurlement incessants se feront entendre des nuits entières, des enfants seront enlevés afin d'être sacrifiés lors de l'invocation à Roofdrak. La nuit ou le sorcier conjurera son dieu, le clan se sera dispersé afin d'attaquer les villes et palais du duché. Ainsi Niemeh sera seulement accompagné par l'un des enfants de Roofdrak. La cérémonie commencera à la tombée de la nuit, l'incantation et les sacrifices demanderont trois heures, après lesquelles Roofdrak libérera sa puissance sur le duché. Chiens, loups et renards s'attaqueront à toutes personnes comme bêtes enragées. Les guerriers du clan ainsi que les esclaves animés de la colère de leur divinité sembleront être devenus invulnérables (leur constitution sera multipliée par trois jusqu'au lever du soleil). Les deux autres enfants de Roofdrak seront envoyés contre Isan et son demi-frère, s'ils sont toujours vivants. Peu survivront à cette nuit dans le duché si nul n'arrête Niemeh.

■ Niemeh

Prêtre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	14	19	25	11	15

Points de vie : 18, **Armure :** protection démoniaque.
Culte : Roofdrak, **Statut :** Agent, **Elan :** 99.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	81 %	1D6+1D4+2	79 %

Compétences : *Connaissance des plantes 86 %, Mémorisation 73 %, Premiers Soins 67 %, Langue d'Org 108 %, Bas Melnibonéen 69 %, Haut Melnibonéen 71 %, Invocation 87 %.*

Niemeh possède deux démons qu'il a liés à son service.

■ Azog

Il est utilisé sous forme d'armure étant emprisonné dans la peau de loup portée par le sorcier. Azog donne 27 points de protection à Niemeh.

CON	TAI	POU
27	14	16

■ Herzell

Il est emprisonné dans un anneau de bronze. Il permet au sorcier de se téléporter.

FOR	CON	INT	POU	DEX	CHA
14	3	10	15	33	6

Le Cercle de Pierres

Lorsque les personnages se rendront dans le Nord de la Marche, les lieux seront de plus en plus désolés, cette partie du duché n'ayant jamais été colonisée. Des vestiges seront rencontrés, ruines démantelées par la végétation, réduites à quelques pierres éparpillées. Au cours du voyage, ces ruines se feront de plus en plus nombreuses. Des portions de voies empierrées seront découvertes, celles-ci convergent vers un même point, le cercle de pierres.

Les Ruines

Le cercle de pierres apparaîtra au centre d'un vaste champ de ruines, des vestiges antiques. Leurs destructions semblent remonter à des millénaires, les siècles, le vent, la pluie, les arbres l'ont réduite à un Chaos de pierres émoussées, de colonnes brisées et d'arches rompues. Seul un vaste édifice a survécu. Cette construction, le cercle de pierres, est constitué d'un vaste soubassement de forme circulaire, le diamètre est d'environ cent vingts mètres, la terrasse supérieure culmine à 12 mètres des ruines de la cité. De nombreux escaliers permettent d'accéder aux terrasses, tout comme de nombreuses arches débouchent dans les souterrains du temple de Roofdrack. Les aventuriers pourront découvrir une suite de galeries et de pièces, montrant les signes d'une destruction violente. Il n'y a rien à trouver dans ces lieux, leur exploration demande huit heures à une personne seule. Pour chaque heure passée dans les souterrains, chaque joueur tirera 1D100, si le résultat est supérieur à 95, un accident s'est produit, tirer alors un dé à six faces :

- **1 à 2 :** le sol s'est effondré, le personnage tombe au niveau inférieur, perte de 1D6 points de vie, si un jet sous la compétence «Savoir Chuter» est raté, sinon le personnage ne subit aucun dommage.

- **3 à 5 :** chute des blocs du plafond, si un jet sous la compétence «éviter» est réussi, le personnage ne prend aucun dégât, sinon il perd 1D6 points de vie.

- **6 :** la galerie empruntée s'est effondrée, les aventuriers doivent découvrir un nouvel itinéraire pour sortir des sous-sols du temple, cela demandera 1D4 heures.

Le Cercle de Pierres

La partie supérieure présente sept cercles de pierres dressées de façon concentrique. Au commencement de l'aventure, les pierres dressées seront encore en ruines telles que les prêtres d'Arkyn les ont laissées. Leurs débris couvrent la terrasse. Les fragments de ces obélisques, sont gravés de runes Dharzis. L'usure des âges, la destruction des pierres rend l'interprétation de leur signification impossible. Seuls quelques signes isolés pourront être lus, sous la compétence Orgien : 2.

Au bout de quelques mois, les premières pierres taillées seront installées sur le site par le clan du loup.

Niemeh a laissé quelques hommes du clan, dans la cité en ruine. Leur rôle est d'espionner tout intrus, surtout si celui-ci se rend au cercle de Pierres. Ils interviendront en un seul cas, si l'enfant de Roofdrak conjuré par le prêtre sorcier échoue à repousser les aventuriers. Le combat sera sans merci, les hommes loups se battront jusqu'au dernier, animés de leur foi

fanatique en Niemeh. Ce groupe est composé de guerriers et de chasseurs, c'est au maître de jeu de définir le nombre de protagonistes, selon la force de son équipe de joueur, cette rencontre ne devant pas être fatale. L'enfant de Roofdrak apparait seulement si l'on entre dans le cercle de pierres.
Les hommes loups vaincus, les aventuriers découvriront la pierre de sacrifice. Elle n'a en fait de pierre

que le nom, étant coulée dans du bronze. Elle représente cinq loups dressés, leurs pattes avant supportant un pentagone sur lequel est gravée la rune de Roofdrak. Le pentagone est divisé par cinq sillons qui aboutissent chacun à la gueule d'un des loups de bronze. A la différence de la cité et du cercle de pierres, cet ensemble ne porte aucune atteinte du temps. Sa préservation est essentielle au rituel par lequel Niemeh libérera la colère de Roofdrak, esprit vindicatif s'il en fut. La destruction de l'autel de bronze s'avère périlleux. La pierre de sacrifice, objet façonné par les Dharzis au sommet de leur puissance a conservé une conscience diffuse et surtout un fort pouvoir. Toute personne voulant détruire l'autel, sera impliquée dans une lutte Pouvoir contre Pouvoir. L'autel possède un pouvoir de 30. Si le personnage réussit, il peut détruire librement les statues de bronze, sinon il s'écroulera au sol, inconscient durant ID6 heures et perdra 4 points de pouvoir, définitivement. Niemeh sera présent au cercle de pierres lorsque les premières obélisques gravées seront amenées sur le site. Il y restera en permanence, seulement accompagné d'un des enfants de Roofdrak. Les serfs et les hommes des clans qui transportent les pierres taillées de la gorge aux loups jusqu'au cercle de pierres, repartent aussitôt leur tâche exécutée.



La Grande Province

La grande province est la partie du duché de Velt qui a subi la plus grande influence de la loi. Les routes sont nombreuses et empierrées, les champs réguliers, les villages, aux rues se croisant à angle droit, sont «disposés» régulièrement dans la campagne. Les châtelets des barons et comtes alternent avec les temples d'Arkyn, rares sont les villages dépourvus de temples. A la différence de Vilmir, les principes de la Loi ont été appliqués avec modération. Le résultat en a été une population nombreuse, satisfaite de son sort, ne connaissant ni la famine, ni les malheurs de la guerre.
La grande province est le siège de la puissance de la vieille noblesse terrienne du duché de Velt, ces barons et autres comtes vivent «modestement» pour leur rang, mais l'appartenance à cette caste au passé glorieux les satisfait. Cet attachement au passé leur font mépriser la noblesse décadente de Rignariom. Leur fidélité à l'ancien temps et à ses principes, les ont amenés à contester le «coup d'état» de Kerleque. Craignant d'eux une rébellion, le duc a fait appel à l'un des clans barbares du désert des larmes.

La Horde Sauvage

Le chef de cette horde, Veck Heteque, est accouru à l'offre du duc. Avec le titre de premier capitaine du duché, Heteque reçut l'ordre de s'assurer de la fidélité des seigneurs «félons». Depuis Heteque avec sa horde, qui compte de sept à huit cent guerriers pillent la grande province, transformant cette plaine fertile en champ de scories. Les barbares évitent prudemment les châteaux des nobles, s'attaquant uniquement aux villages ou aux patrouilles isolées. Les nobles, divisés par leurs vieilles querelles sont incapables de réunir leurs forces pour livrer une bataille rangée, et les lourds chevaliers sont impuissants à forcer au combat ces cavaliers qui fuient toute situation qui n'est pas à leur avantage.

Isan s'est contenté jusqu'alors de déléguer des ambassades aux seigneurs de la grande province. Il attend que les nobles excédés en viennent à demander son aide, et le réclament ainsi comme nouveau suzerain du duché. Ainsi son titre sera solidement établi pour le futur. Ceci ne saurait tarder. Depuis l'arrivée des barbares, la grande province est devenue une étendue de cendres, de pierres et de larmes, les villages épargnés attendent dans le désespoir la venue de la horde.
Il sera possible de rencontrer Veck Heteque, ses hommes préfèrent lui ramener vivant les prisonniers, ou encore mieux toute personne qui désire s'entretenir avec leur chef. Ils ont appris à satisfaire et pourvoir aux plaisirs de leur maître pour leur profit personnel.

Veck est aussi repoussant physiquement que moralement. C'est un individu de petite taille, contrefait, le visage déformé d'une grimace continue et balafré de plusieurs cicatrices. Moralement, Veck est une âme noircie, desséchée, crachant son fiel sur la vie et tirant satisfaction de la destruction gratuite et de la souffrance infligée à ses victimes. Contrastant avec sa nature barbare, Veck procède de façon raffinée dans la recherche de ses plaisirs. En cas de rencontre avec Heteque, celui-ci se jouera des personnages, peu lui importe leur motivation. Il prendra le masque de sa charge, celui d'un capitaine du duc et il s'enquerra de laisser passer. Il poussera les aventuriers à la faute, tout en regrettant de devoir les soumettre à la question, à moins que l'un d'entre eux ne décide à parler. Cette rencontre est en fait un jeu subtil du chat et de la souris.

Si les personnages rentrent dans son jeu, ils courent à leur perte. L'issue pour eux dans cette rencontre qui est peut-être l'une des plus périlleuse de l'aventure est la fuite ou le meurtre de Veck Heteque.

■ Veck Heteque

Age : 32 ans; guerrier noble du désert des larmes.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	17	07	14	16	16	08

Points de vie : 15, **Armure :** 1D8-1 (armure de bois laqué)
SAN : 0.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	92 %	1D8+1+1D6	91 %
Arc du désert	97 %	1D10+1D4+2	-
Bouclier	52 %	2D6	78 %
Poignard	41 %	1D6+1D4+2	46 %
Poignard lancé	62 %	2D4+2	-

Compétences : *Equitation 103 %, Oraison 92 %, Persuasion 76 %, Evaluer un trésor 52 %.*

Sa protection est assurée par une petite compagnie de gardes (environ vingt) qui lui sont dévoués jusqu'à la mort. Cette fidélité n'est pas partagée par la majorité de ses hommes. En effet, la plupart ont suivi Heteque dans l'espoir d'un riche butin, se méfiant de lui comme d'un bête enragée.

■ Guerrier type de la horde

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	9	12	12	14	08

Points de vie : 15, **Armure :** 1D8-1 (armure de bois laqué)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc du Désert	58 %	1D10+2	-
Sabre	46 %	1D8+2	45 %
Bouclier	33 %	1D6	41 %

Compétences : *Equitation 94 %, Pister 49 %, Voir 51 %.*

Rignariom

Rignariom est l'une des cinq cités état d'Illmiora, capitale du duché de Velt. Comme toutes les villes de ce pays Rignariom est sans enceintes fortifiées. La cité est vaste, opulente, ses larges rues sont habituellement traversées par une foule bruyante et colorée, marchands, voyageurs et nobles des Jeunes Royaumes s'y côtoient. La cité se divise en quatre quartiers : le plus illustre entoure le palais ducal, on y trouve les demeures de la noblesse et la forteresse de la cité. Le quartier des marchands, qui est aussi fort fastueux, abrite un vaste caravansérail, ainsi que les entrepôts et les demeures des marchands. Le quartier des artisans, qui est organisé en guildes professionnelles, chacune d'entre elles ayant le contrôle d'une rue. Et enfin, le quartier des gueux qui entoure la cité en un cercle de misère et de déchéance, ceux-ci vivent chichement des travaux offerts par les artisans.

Rignariom présentera un visage fort différent lors de l'aventure. La guerre civile y fait rage, les communautés de la Loi et du Chaos se livrent une lutte sans merci. Les artisans et les marchands luttent pour la Loi, la noblesse et les gueux pour le Chaos. Après les premiers affrontements le duc Kerleque a décrété l'état de siège, mais est impuissant à le faire respecter, la majorité de ses gardes ayant déserté pour rejoindre leur faction religieuse. Aussi, c'est à ses risques et périls que l'on s'aventure dans la cité, morcelée en ses quartiers retranchés comme forteresse assiégée.

Le Coup d'Etat

Chaque jour est le témoin de combats de barricade, d'incendie, d'embuscade et de pillage.

Le responsable de ce changement est Kerleque. Son caractère autoritaire lui a rendu insupportable le partage du pouvoir avec le conseil. L'idée de devenir souverain absolu lui est rapidement devenu compulsif. Dès son couronnement, Kerleque a oeuvré et intrigué dans ce sens. Tout d'abord, il créa une garde personnelle nombreuse, il ne choisit pas de chevaliers pour la constituer mais des étrangers, des mercenaires, des hommes sans conscience, dévoués à leur maître et non au duché de Velt. Ainsi, quel que soit l'ordre donné, il était sûr que sa garde lui serait obéissante, telle une meute de chiens obéit à la main qui la nourrit. Cette garde, les Boucliers Rouges, furent l'instrument par lequel Kerleque conquit le pouvoir absolu. Les partisans du régime traditionnel furent arrêtés sous diverses inculpations, complot contre la personne du Duc, contrebande, sacrifice humain aux idoles du Chaos ... Kerleque confia les charges de dignitaire à ses favoris, appartenant à la noblesse de Rignariom. Peu s'opposèrent au Duc, soit par peur des Boucliers Rouges ou bien par une inertie du au sentiment de fidélité envers la personne du Duc. Le dernier obstacle, le conseil, fut rapidement levé. Lors d'une réunion, ses membres furent arrêtés par les Boucliers Rouges, la rage fit commettre à Kerleque sa première erreur. Il fit mettre à mort sur le champ les conseillers puis exposer leur tête sur la grande place, alors que des hérauts annonçaient la suppression du conseil et l'établissement de Kerleque en tant que souverain absolu. Cette mise à mort des grands dignitaires du duché, souleva la réprobation générale chez tous les habitants du duché, à l'exception des nobles de Rignariom qui ont jugé les têtes exposées sur la grande place comme étant le spectacle le mieux réussi de ces dernières années... Les mesures prises par Kerleque afin de terroriser la population ont échoué, leur violence aveugle ont effrayé les habitants qui se sont soulevés contre Kerleque, plongeant Rignariom dans les affres de la guerre civile.

Le Palais

Depuis les premières émeutes, Kerleque a fait de son palais une forteresse, rappelant les compagnies de gardes du duché entier, laissant de la sorte Isan libre d'agir à sa guise. Kerleque a réussi en l'espace de quelques années à se faire haïr de ses sujets. Des taxes de plus en plus lourdes, nécessaires à l'entretien de ses plaisirs et divertissements lui ont aliéné les marchands et les gueux. Ses débauches ont fait fuire les nobles des terres du duché, lui laissant comme seul soutien la noblesse de Rignariom, toute à ses plaisirs et fêtes incessantes, et il fut déclaré hérétique par le culte d'Arkyn. Aussi lorsque son demi-frère revint au duché de Velt, tous se tournèrent vers lui.

De toutes les compagnies de gardes appelées à Rignariom par Kerleque, seuls les Boucliers Rouges sont restés fidèles au Duc, les autres ont rejoint les factions qui se déchirent dans la cité. Les Boucliers Rouges suffisant à garder le palais, lambeau brillant du duché de Velt sur lequel Kerleque exerce encore son pouvoir. Le Duc est conscient de la menace représentée par son demi-frère, et de son impuissance face à lui, Kerleque se sait condamné. Sous le poids de cette tension, son comportement présente une débauche d'excès. Le palais résonne aux accents de fêtes grandioses et baroques où tout le mauvais goût de la noblesse de Rignariom s'exprime. Lors de ces festivités, quelque peu déplacées, Kerleque se livre entièrement



aux rires, à la boisson et aux autres divertissements, mais d'une manière excessive. Les lendemains de fêtes, Kerleque s'agite désespérément. Il passe en revue ses Boucliers Rouges, leur distribuant à pleines mains l'or et le bronze, monte à la haute tour du Palais, et de la terrasse harangue une place vide, faisant appel à la pitié de ses sujets, se perdant en promesses creuses de lendemains heureux, leur demande de se rallier à la bannière de ses ancêtres et de lutter contre le félon Isan. Ces discours se terminent toujours de la même manière, Kerleque s'écroule sur lui-même, le corps secoué de spasmes, le visage déchiré de sanglots, hurlant l'angoisse de sa mort prochaine. Mais nul n'écoute son discours et ses cris emportés au royaume de Lassa par le souffle des vents.

Si les personnages rencontrent Kerleque (ce qui est chose facile dans l'état actuel des choses), ils trouveront un homme encore jeune, le visage crispé, ses yeux ne fixant jamais plus de quelques secondes la même personne, vêtu d'une toge sale et défaite. Sa pose sera celle d'un homme abattu, avachi lorsqu'il est assis, prenant appui lorsqu'il est debout, marchant avec hésitation. Kerleque est un homme seul, abandonné et fui de tous en son palais. Ses serviteurs ont quitté le Palais, effrayés par les colères du Duc. Ses favorites ne lui accordent plus le moindre sourire, se préparant déjà en secret pour Isan. Les Boucliers Rouges, conservent une certaine distance envers leur maître, un complot se trame dans leur rang. Ils sont conscients de la futilité de toute résistance, aussi attendent-ils l'arrivée d'Isan pour se saisir de Kerleque et «l'offrir» au duc rebelle, afin de sauver leur vie. Mais si Kerleque projette de s'enfuir de la cité, ils précipiteront leur plan, et s'empareront du duc immédiatement.

■ Kerleque

Noble, **Nation :** Ilmoria, **âge :** 29 ans.

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

Points de vie : 14.

SAN: 45 (avant que le démon de cauchemar n'agisse)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	56 %	1D8+1D6+1	55 %
Bouclier	45 %	2D6	48 %

***Compétences** : Oraison 66 %, Persuasion 71%.*

■ Garde type des Boucliers Rouges

Guerrier ; **Nation :** variable.

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

Points de vie : 17.

Armure : plate 1D10+2.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Guerre	63 %	1D8+1D6+1	61 %
Bouclier	48 %	2D6	54 %
Hache de mer	47 %	4D6	43 %
Hache de Guerre lancée	51%	1D8+1D4+2	-

Depuis peu, Kerleque est sous l'emprise d'une terreur encore plus forte, Niemeh a jeté sur lui un démon de cauchemar. Nuit après nuit, il rêve d'une forêt sombre où des loups hurlent au loin, mais les cris se rapprochent de nuit en nuit...

Ayant découvert le manuscrit de Dael Vigo, Kerleque pense qu'il est victime d'une malédiction frappant les ducs de Velt. Il est persuadé que son salut réside dans le tombeau du premier duc. Aussi recherche-t-il des personnes ayant le courage de se rendre en ce lieu. Si les aventuriers le rencontrent, (ce qui sera facile dans l'état actuel des choses), il les priera d'aller au tombeau leur confiant ses raisons. En échange de quoi Kerleque se propose de leur offrir la moitié de sa fortune personnelle.

Le Temple d'Arkyn

Le quartier noble abrite le temple d'Arkyn, seul temple en la cité. Celui-ci a été pillé lors des premières émeutes, et ses prêtres passés au fil de l'épée. Cependant, nul n'a accédé à la bibliothèque, la porte étant une vertu de défense.

■ Porte de la Bibliothèque

Vertu de défense, POU : 20.

***Mot de passe :** «Au nom du duc de Velt, constructeur de ce temple, ouvre-toi.»*

Si la porte est passée, les personnages découvriront après de courtes recherches (la bibliothèque étant classée) aux rayons «histoire du duché de Velt» les manuscrits de Vais Voromonet et d'Aryes Syrres.

La Fin de Rignariom

Le quartier noble est, depuis la guerre civile, en pleine effervescence. Cette guerre, le spectacle des morts, les incendies sont pour la noblesse décadente de Rignariom le plus fort spectacle qu'elle ne pouvait imaginer. Leur goût du baroque les font réagir en comédiens dans ce drame où leur vie est impliquée.

Depuis quelques mois une nouvelle mode est lancée : les nobles dames portent des toilettes qui stylisent les armures en une parodie esthétique. Chaque combat contre les Marchands ou les artisans est organisé soigneusement, préparé comme une pièce de théâtre. Les nobles s'y rendent dans leurs plus riches parures, et se lancent dans la mêlée en déclamant des vers des poètes du Chaos, alors que des choeurs chantent des hymnes. Leurs compagnes observent au loin ce spectacle alors que des incendies sont allumés pour donner un éclairage tout particulier.
Tout ceci contribue à un spectacle des plus kitch. Ce goût du baroque, empêche bien sûr toute efficacité. Toute interaction avec les personnages sera empreinte de cet air de fête, «d'happening» continuel, les nobles essayeront de donner un rôle aux aventuriers afin de les introduire dans leur mise en scène. La noblesse de Rignariom glisse sur la pente qui l'amène à sa fin, mais avec une telle insouciance qu'on peut dire qu'elle la descend en chantonnant gaiement.

Les marchands et les artisans sont plus «appliqués» dans cette lutte. Cependant, leur inexpérience des choses de la guerre, leur méfiance réciproque entre guildes concurrentes paralyse leur action. Leur plus grande opération consiste en des pillages de riches demeures, comme beaucoup dans le duché ils attendent l'intervention d'Isan.

Le Culte de Roofdrak

Commentaires sur les Cultes des Seigneurs Animaux

Sur le plan des Jeunes Royaumes, les Seigneurs eurent leur heure de gloire et de puissance. Cette apogée correspond à l'enfance de ce monde, lorsque la limite entre les hommes et les bêtes était encore indécise. A cette époque, le grand peuple des Dharzis les adorait comme leur divinité tutélaire. Telle était leur puissance que les Melnibonéens allèrent jusqu'à pactiser avec eux, en dépit de la lutte à laquelle se livrait les deux peuples. Cependant, la défaite des Dharzis, leur seul véritable adorateur en ce monde à la différence des Melnibonéens avec qui les seigneurs des bêtes avaient et ont des relations de puissance à puissance, affaiblirent leur pouvoir. Cette déchéance fut achevée par la domination des Melnibonéens puis des hommes sur les animaux et le développement de la civilisation. La scission entre les bêtes et les hommes était définitive. Les temps de l'enfance du Monde étaient révolus, les Seigneurs des Bêtes s'éclipsèrent devant les dieux des hommes, les Ducs du Chaos et les Seigneurs de la Loi.
Aussi, s'il existe encore dans les jeunes royaumes, des communautés vénérant les seigneurs des bêtes, celles-ci présentent des caractères semblables au clan du loup. Leur survivance et la conservation de ces anciens cultes impliquent un isolement complet envers le monde environnant qui n'a cessé d'évoluer. Ainsi, ces groupes, s'ils existent, peuvent être trouvés dans des endroits sauvages et abandonnés de l'homme, telles les terres du silence, berceau des Dharzis, la jungle du Sud Ouest ou encore dans les déserts de l'est lointain. Ces lieux, se doivent de correspondre à l'habitat naturel de l'animal du culte. L'existence d'un culte de Hhaabar'mmpap, le seigneur des batraciens, localisé dans les déserts arides de l'est, est à déconseillé. En effet, l'appartenance à un culte des Seigneurs des Bêtes demande de l'adorateur une intégration dans le milieu naturel comparable à celui de l'animal vénéré. Le mimétisme est le but des fidèles, le culte ne se contente pas de vénérer des qualités, des valeurs symbolisées par l'animal, mais c'est l'animal dans sa totalité qui est vénéré. Ainsi de tels cultes sont à l'opposé de la civilisation, tout groupe organisé selon ces croyances est bloqué dans une organisation primitive, à l'image des sociétés animales, adaptées à son milieu, mais tournant le dos à toute réalisation humaine. Aussi, ces sociétés repliées sur elles-mêmes évitent tout contact avec la vie des Jeunes Royaumes. Il sera difficile, voire impossible à tout étranger de se lier à un tel groupe. Si, par la plus grande des réussites, l'un y parvenait et désirait adopter le culte d'un des seigneurs des bêtes, qu'il soit averti que ces religions conduisirent l'individu à adopter un comportement similaire à l'animal vénéré. Cette obligation risque de réduire le degré de liberté du personnage et d'aboutir à un jeu schématique et réduit pour le joueur, les seigneurs des bêtes appartiennent au passé, leurs derniers adorateurs sont des souvenirs vivants d'un temps révolu, miraculeusement épargné du flux du destin. Aussi sur le plan des Jeunes Royaumes, ces cultes devront être utilisés occasionnellement et ne pas sortir de leur marginalité. Par contre, ils peuvent être utilisés plus amplement, si les personnages voyagent à travers d'autres plans d'existence. Ces cultes peuvent avoir une position dominante, Ainsi avoir réussi à supplanter momentanément les dieux de la Loi et du Chaos ou encore partager la puissance avec les autres cultes. Les cultes peuvent aussi varier dans leurs formes : ainsi les redoutables ordres de guerriers animaux granbretons, présents dans la saga du Bâton Runique en sont une merveilleuse illustration. Voici à titre d'exemple le culte de Roofdrak présenté selon le système de règle de *STORMBRINGER*. Les dons de point d'Elan et le mode de vie imposés aux prêtres et aux agents doivent refléter les caractères spécifiques de chaque animal. Il est conseillé, si le maître de jeu désire introduire dans sa campagne un culte du seigneur des bêtes de définir point par point le culte, ceci permet de définir le comportement du culte et de saisir son «esprit».

Le Culte de Roofdrak

Le culte est divisé en trois échelons, semblables à ceux des autres religions. Le premier rassemble les simples adorateurs, les prêtres constituent le second, et enfin le dernier rassemble les agents.
Les temples de Roofdrak n'existent pas au sens de constructions abritant les prêtres et les fidèles dévoués. Ils se réduisent à des lieux de cérémonie, le plus souvent une clairière située dans une vaste forêt. En chaque lieu de culte ont été dressés des pierres runiques. Elles sont disposées selon un agencement géométrique simple, des cercles concentriques, des polygones emboîtés les uns dans les autres. La disposition des pierres est destinée à focaliser un point, le plus souvent le centre des figures est marqué d'une dalle de pierre gravée de la rune de Roofdrak. Cette dernière pierre est le lieu de sacrifice et d'in-

vocation. Le plus souvent un esprit gardien protège le lieu. Toute personne étrangère au culte entrant dans les figures sera attaquée psychiquement par le gardien.

Agent de Roofrak

La procédure à suivre pour devenir agent de Roofdrak est identique à celle des autres cultes. Chaque nouvel agent reçoit une amulette de jade, taillée en forme de croc. La rune du possesseur et de son dieu y sont inscrites. Elle lui donne le pouvoir de communiquer avec tout animal se rattachant au culte de Roofdrak, ainsi que la possibilité de se métamorphoser en l'un des animaux du culte pour une durée en heures égales à son pouvoir. Sous ce nouvel état, le personnage conserve son intelligence et son pouvoir, les autres caractéristiques sont tirées aléatoirement d'après les références du livre du maître. Les avantages d'être un agent sont les suivants :
Aucun canin ne peut l'attaquer, il reçoit de Roofdrak, un chien ou un loup, dont les caractéristiques sont au maximum de la race, cet animal est dévoué à l'agent.
En contre partie il doit s'alimenter uniquement de viande, et, au moins une fois par semaine se nourrir de gibier qu'il aura lui-même chassé. Il ne peut sous aucun prétexte utiliser ou créer un feu.

Gagner de l'Elan

Les actions favorables à Roofdrak et les points d'élan correspondants sont les suivants :

- Par année de prêtrise : 5.
- Par année passée en tant qu'agent : 10.
- Un sacrifice humain : 2.
- Pour le meurtre d'un prêtre de Meerclaw : 4.
- Pour le meurtre d'un agent de Meerclaw : 8.
- Pour chaque point de pourcentage gagné par expérience dans la compétence pister : 1.
- Pour chaque nouveau lieu sacré construit : 16.
- Par année passée sans tentative d'invocation : 5.

En Conclusion

Cette aventure est avant tout un modèle, certaines parties comme la prise de la cité par Isan ou la cérémonie au cercle des pierres sont simplement évoquées. C'est au maître de jeu de les développer selon son imagination. Les joueurs sont libres d'évoluer dans le cadre de l'aventure. Il est probable qu'ils ne restent pas au service des Maîtres Ecuyers, aussi il sera nécessaire d'improviser. Ce scénario n'est pas linéaire, aussi la gestion des événements peut s'avérer difficile pour le maître de jeu. L'aventure s'apparente à une petite campagne dont les conséqences pour le futur des personnages seront importantes.

Annexe

Cette partie décrit un nouveau pouvoir démoniaque. Il s'agit du pouvoir utilisé par les sorciers du clan du Loup pour hanter les rèves de leurs victimes. Cette capacité se range parmi les pouvoirs offensifs.

■ **Cauchemar** **V.C. : 80**

L'incantation d'un démon ayant ce pouvoir exige la possession d'un objet précieux et cher à la victime.
Toutes les nuits, le démon vient hanter les rêves de la victimes et en fait des cauchemars insoutenables. Une lutte POU/POU sur la table de résistance détermine l'issue de chaque nuit.
La victoire du démon cause la perte de 2D6 points de SAN à la victime.
La victoire de la victime cause la perte d'1D4 points de CON au démon.
Les cauchemars prennent fin avec la mort du démon (sa CON tombe à 0) ou avec la folie de sa victime (SAN à 0).

Eric Simon

NEWS

■ **Forlorn Hope**
Supplément pour Cyberpunk
Date de sortie : Septembre
Ce supplément est une compilation de huit scénarios centrées sur la Confrérie de Forlorn Hope.

■ **Le Chant des Enfers**
Supplément pour Stormbringer
Date de sortie : Octobre
Il s'agit de la réédition de ce supplément non disponible depuis 1990.

■ **Tatou 10**
Date de sortie : Octobre
Sommaire :
RuneQuest : les différents temples orlanthis, plans, prêtres, seigneurs et initiés.
Stormbringer : le calendrier melnibonéen, le calendrier de Pan Tang et la description d'une guilde de voleurs, la guilde de Dhakos.
Cyberpunk : Un article et un scénario décrivant les nomades.
Hawkmoon : la description de l'Empire d'Espanya.

■ **Pendragon**
Date de sortie : Novembre
Voir l'article Pendragon, le Jeu de Rôle.

■ **Ecran de Stormbringer**
Date de sortie : Décembre
Il s'agit d'un tout nouvel écran de Stormbringer, une nouvelle couverture réalisée par Alain Gassner, au verso les tables de la seconde édition et un scénario inédit.

■ **Ecran de Pendragon**
Date de sortie : Décembre
L'écran du jeu de rôle Pendragon comprendra aussi un scénario original.

Les Maladreries



Ma sixième mort fût la plus pénible de toutes. Je contractais le Choléra à Menhyldis en Begik lors de mon retours de Germanie. J'avais abrégé mon séjour en la cité de Madgburg pour fuir une épidémie de peste bubonique. Me croyant sauf je décidais de faire étape à Menhyldis afin de me reposer ainsi que mon coursier. Je ne pus cette fois éviter ce nouveau fléau puisque je fus l'une des premières victimes de cette épidémie.

N'ayant aucune nouvelle de ma noble personne après une journée, le bon aubergiste se décida à entrer dans ma chambre. Il me trouva bouillant de fièvre, la peau déjà marqué de fatals symptômes. Incapable de parler et encore moins d'agir, je le vis après quelques hésitations palper mes vêtement et en sortir ma bourse rempli à craquer de pièces d'or et de diamants. Mon sort était scellé. J'essayai de faire comprendre à ce charognard que je pouvais lui en donner mille fois plus mais il ne comprit pas ou ne voulut y croire. Ces efforts enlevèrent mes dernières forces et je tombais dans une inconscience peuplée de cauchemars.

Une violente douleur au ventre me réveilla. La botte ferré d'un autre moribond me frappait régulièrement au même endroit alors que de fortes secousses me défonçaient le dos. Tournant la tête je vis que j'étais vêtu d'une vielle chemise rapiécée et allongé sur une charrette puant le fumier, entassé telle une charogne avec d'autres malades.

Chaque pierre du chemin secouait nôtre carrosse funèbre et agitait la pyramide de membres, de têtes et de torses que nous faisions de spasmes pour le moins étonnant. Ma fièvre aidant, je crus un instant être une partie d'une pieuvre humaine échouée loin de la mer.

Une pluie fine et glaciale engloutissait le paysage, seul semblait exister cette route au bout de laquelle une sombre battisse nous attendait. Deux gueux conduisaient notre triste procession. L'un deux, l'idiot du village, riait sans cesse et caressait les cuisses d'une jeune mourante. Le second, moins demeuré et homme de goût, portait mes vêtement et conduisait les baudets de l'attelage. Prudent, il portait aussi un masque noir sensé le protéger des miasmes exhalés par nos corps agonisant.

Les autres passagers se montraient d'une compagnie fort peu recommandable. Outre l'homme aux bottes ferrées que je reconnaissais pour le soldat qui m'avait ouvert les portes de la cité, un autre demeurait dans le coma. Frappé subitement par le mal, il portait encore son tablier de forgeron. Enfin par dessus nous reposais une seconde couche, deux femmes et un enfant. Celui-ci, un jeune garçon, pleurait et appelait sa mère. Il tentait de se laisser tomber du chariot, mais à chacune de ses tentatives, le conducteur lui écrasait les doigts de son bâton. Des deux femmes, l'une était une vieillarde dont les poux en profitaient pour conquérir de nouveaux royaumes et la seconde une pucelle qui captait toute l'attention de notre idiot de village. Visiblement elle était la fille d'un riche marchand voir même la fille du seigneur. Elle portait encore une belle robe de taffetas vert et des rubans de dentelle décoraient sa blonde chevelure. Heureusement pour elle, elle avait perdu toute connaissance.

Tous ces malheureux avaient été rejeté par leurs familles dés les premiers signes de la maladie. La mort décochait ses traits indifféremment, soldat, marchand, gueux, noble, tous tombaient sous ses coups.

C'est glacé par la pluie d'Automne que nous arrivions au portail de cette sombre battisse. Perché sur un plateau isolé, battu par les vents froids il s'agissait de la maladrerie de Menhyldis. Je ne pensais pas que les portes des enfers s'ouvriraient avec un son si banal, un simple couinement.

Extrait des Mémoires d'Erlan de Parye

Les Maladreries

Les maladreries sont les lieux où les malades sont soignés dans l'Europe du Tragique Millénaire. Les vagues d'épidémie, le manque de soins et d'hygiène font que la mortalité est très élevé, chaque communauté d'importance possède de la sorte une ou plusieurs maladreries. Les connaissances médicales ayant périclité depuis les grandes catastrophes, les soins qui y sont donnés sont pour le moins irréguliers. Tout dépend du soigneur principal qui a en charge la maladrerie. Certains sont des charlatans, d'autres des incompétents et au milieu de ces incapables travaillent quelques soigneurs de haut talent.

Certaines maladreries sont ainsi de véritables mouroirs. Les soins sont alors inexistant et on attend que le malade meurt pour en jeter un autre sur sa paillasse. Dans les bas quartiers des grandes villes, on entasse littéralement les malades les uns sur les autres. Lors d'épidémie, ces pratiques causent une mortalité parmi les atteints de 99 %. Après les batailles, les maladreries des environs reçoivent des monceaux de blessés qui périssent pour la plupart.

L'emplacement d'une maladrerie est toujours choisi pour son isolement. Elles sont construites à l'écart des villes et des routes. Il n'est pas rare qu'elles utilisent des ruines du Tragique Millénaire comme bâtiments.

Les Lieux Types

Toutes les maladreries présentent les mêmes dispositions. Voici une liste des lieux types d'une maladrerie.

Le Cimetière

Poussière tu es, poussière tu retourneras. Tôt ou tard, l'homme doit mourir. Chaque maladrerie possède un cimetière où finis-

sent les trépassés. Ceux-ci sont assez modestes, la plupart des morts étant repris par leur famille et enterrés près de leur demeure. Les cimetières se situent généralement à l'écart de la maladrerie. Contempler un cimetière pour un malade ne favorise pas la cure.

La Fosse Commune

La fosse commune d'une maladrerie est utilisée lors des épidémies. La quantité de mort est telle que les serviteurs ne peuvent plus creuser suffisamment de tombes pour chacun. Les corps sont alors jetés pèle mêle dans une fosse puis recouverts de quelques pelletés de chaux vive. Cette endroit est l'un des plus évités d'une maladrerie. On dit souvent que les esprits des morts qui n'ont pas reçus une sépulture décente reviennent entraîner dans la fosse ceux qui la longent de nuit. La encore, les fosses communes sont construites à quelques distances de la maladrerie.

Le Bûcher

Certaines maladreries préfèrent l'usage de bûchers à celui de fosse commune pour régler le problème des victimes d'une épidémie. Cette solution est retenue dans les contrées ou le bois est abondant.

Le Laboratoire

C'est l'endroit où les soigneurs réalisent les onguents, potions et autres remèdes destinées aux malades. C'est aussi là qu'ils conduisent leurs diverses expériences et recherches. L'accès est souvent strictement surveillé par les gardiens.

Les Quartiers du Haut Soigneur

A tout seigneur tout honneur, il s'agit des meilleurs quartiers de la maladrerie. Certains vivent même dans de petits manoirs.

Les Quartiers des Soigneurs

Les soigneurs occupent fréquemment une même battisse, souvent turbulente. Les jeunes soigneurs ont pour habitude de se réconforter lors de libations particulièrement déchaînés. Ils poursuivent souvent de leurs plaisanteries les visiteurs en bonne santé.

Quartiers des Gardiens et Serviteurs

Ceux-ci ressemblent en tout point aux demeures des serviteurs de la noblesse, sobres, dépouillés pour ne pas dire frustres.

Les Quartiers des Malades

Ceux-ci varient suivant les maladreries d'une étable ouverte aux quatres vents à des chambres individuelles pour les malades fortunés. Plusieurs locaux aux conforts différents coexistent souvent dans une même maladrerie. Chacun est alors logé selon la fortune de sa bourse.

Quartiers des Contagieux

Cette endroit ressemble toujours à une prison. Souvent, ces malheureux essayent de fuir ces mouroirs et représentent un danger pour les personnes encore saines. Des barreaux garnissent les fenêtres, de solides serrures d'acier ferment les portes, un plafond en chêne ou un autre matériau résistant empêche toute évasion par le toit. Certains enchaînent même les malades aux murs pour ne prendre aucun risque.
Ce quartier se situe à l'écart des autres bâtiments de la maladrerie.

Les Cultures

Certaines maladreries possèdent des cultures où peuvent travailler les convalescents.

Les Dépendances

Toutes les maladreries possèdent les dépendances habituelles, écuries, caves, grenier à provisions ...

les Figures Types

Le Haut Soigneur

Ce titre désigne celui qui dirige la maladrerie. Il s'agit toujours d'un érudit ou d'un scientifique. Ses tâches sont diverses, il doit d'abord diriger tout son monde (aides, serviteurs, gardiens), déterminer les traitements, concocter les remèdes, éliminer les incurables ... Tout ceci fait que les Hauts Soigneurs deviennent vite des personnages autoritaires. De plus ils sont confrontés sans cesse à la superstition de la population. Pour celle-ci, les maladies relèvent plus de démons, d'esprits et de sorcellerie que de facteurs physiques et tangibles. Aussi les Hauts Soigneurs sont-ils considérés comme de puissants sorciers capables de faire fuir les mauvais esprits ou alors comme de mauvais esprits eux mêmes. Il est déjà arrivé lors d'épidémie que la populace ai mis à mort un Haut Soigneur qu'elle tenait pour responsable du fléaux. Le Culte du Sincère Repentir décrie lui aussi les Hauts Soigneurs. Selon ses préceptes, la maladie, la souffrance, les épidémies sont des présents de Dieu, elles permettent à l'homme d'expier sa faute. Soigner un malade selon ce raisonnement est donc un crime. Plusieurs Hauts Soigneurs ont déjà fini sur les bûchers du Sincère Repentir. Seuls ceux qui gagnent l'affection de la population échappent à ce sort. Le culte hésite toujours à s'en prendre à des personnes emblématiques. De plus seuls les fanatiques du Sincère Repentir appliquent cette chasse au soigneurs. Bon nombre d'évèks possèdent aussi leur médecin attitré. Après tout leur mission divine leur permet quelques entorses ...
La tâche de Haut Soigneur n'est donc pas une sinécure.



Les Soigneurs

Les soigneurs sont souvent des étudiants apprenant l'art de la médecine auprès d'un maître, en l'occurrence le Haut Soigneur. Quelques fois il s'agit aussi de personnes se contentant de ce statut et donnant les soins mineurs et veillant sur les malades.

Les Serviteurs

Les serviteurs s'occupent de toutes les basses oeuvres de la maladrerie comme jeter les cadavres dans la fosse commune par exemple. Il s'agit de pauvres bougres, d'âmes dévouées ou encore d'anciens malades guéris et servant leur bienfaiteur par charité ou pour payer leurs soins.

Les Gardiens

Toutes les maladreries possèdent des gardiens. Leur rôle consiste surtout à surveiller les malades, éviter qu'ils s'enfuient. Ceci est à craindre pour les personnes atteintes d'un mal contagieux. Tous préfèrent les laisser agoniser dans une geôle plutôt que de les voir libre.
La tâche de gardien de maladrerie est peu attrayante, mal payée, et le risque d'être contaminé est bien réel. Cependant des individus sont toujours prêt à assumer cette fonction. En dépit de ses désavantages,

cette profession permet d'exercer une autorité absolue sans risque d'opposition. Elle offre aussi une "sécurité d'emploi" indéniable, les maladies ne sont pas prêt de disparaître.
Ainsi la plupart du temps les gardiens se limitent aux êtres frustres avides de puissance, prêt à martyriser les malades pour assouvir leur désir. Rares sont les esprits altruistes parmi ces gens. Même les Hauts Soigneurs ont peu de poids sur eux. Les volontaires pour travailler dans une maladrerie sont plutôt rares. S'il les renvoie, il se trouvera certainement sans gardien pour longtemps.



Créer une maladrerie

Si vos personnages endurent des blessures, contractent des maladies ils chercheront alors un soigneur. Autant dire que des aventuriers sont amenés à fréquenter les maladreries. Cette partie vous propose un système pour générer aléatoirement une maladrerie et tous les détails intéressant vos joueurs, compétences des soigneurs, matériel disponible, tarifs des soins ... Vous trouverez à la fin de cette article une fiche de maladrerie sur laquelle vous pourrez conserver ses caractéristiques.

Trois tableaux utilisant des D100 permettent de déterminer les caractéristiques de la maladrerie.
Le premier (Tableau des Compétences) donne les compétences en Connaissance de la Médecine du Haut Soigneur et des soigneurs. Il indique aussi le nombre de personnes y travaillant.

Le deuxième tableau (Tableau des Pays) donne des modificateurs à appliquer au tirage du premier tableau suivant l'emplacement en France de la maladrerie.

Le tableau des tarifs donne les prix de base selon le type de soins.

Le tableau des mentalités détermine aléatoirement l'âpreté au gain du haut soignant.

Utilisation du Tableau des Compétences

Le D100 reçoit un modificateur donné dans le tableau II pour les maladreries installées en France. En effet certains duchés consacrent plus de moyens aux soins accordés à la population tandis que d'autres s'en moquent éperdument. Les deux exemples les plus significatifs sont l'Oléan et la Kamarg. Dans le duché d'Oléan, la vie de ses sujets indiffère complètement Shariskan. Certaines maladreries servent en fait de centre d'expérience pour ses sorciers. Les maladreries de ce duché sont de véritables mouroirs confiés à des incompétents. A l'inverse en Kamarg, une partie des taxes servent à financer des maladreries ouvertes à tous les Kamargais.

Ce tableau donne les compétences en Connaissance de la Médecine du Haut Soigneur et des soigneurs. Systématiquement, ils possèdent aussi le même score en Premiers Soins. Leurs scores en Connaissance de la Biologie et de la Chimie sont inférieurs de 20 %. à leur Connaissance de la Médecine.

Le tableau donne aussi le nombre de personnes travaillant dans une maladrerie. Le maître de jeu répartit ce nombre entre les soigneurs, les gardiens et les serviteurs.
La dernière indication concerne le matériel médical de la maladrerie. Il peut s'agir d'un bonus, malus applicable à tous les jets de soins. Cela représente à la fois l'abondance du matériel et sa qualité.

❑ **Exemple :** Ferlann le chasseur a été gravement atteint à la tête, ses amis cherchent une maladrerie pour le sauver, ses jours sont comptés. Malheureusement pour lui, ils se situent en Picardia. Le modificateur est de - 30 %. Le dés donne 99 - 30 soit 69 %. Le Haut Soigneur de cette maladrerie a une compétence de 80+1D10 % en Connaissance de la Médecine. Les soigneurs 40+1D10 %. La maladrerie compte 9 personnes en plus du Haut Soigneur. Le maître de jeu décide qu'elles se répartissent entre deux soigneurs, trois gardiens et quatre serviteurs. Le matériel présent est très efficace et abondant. Tous les jets de soins se font avec un bonus de 10 %.:Ferlann a de la chance dans son malheur.



Utilisation du Tableau des Mentalités

Ce tableau génère aléatoirement le rapport à l'argent du Haut Soigneur. Il peut s'agir d'un idéaliste appartenant aux Epykoriens, ou d'un soigneur pratiquant son art uniquement pour l'argent.
Pour trouver la somme à payer, il suffit de multiplier le tarif correspondant aux soins donnés (voir tableau des tarifs) par le facteur donné dans le tableau des mentalités.

❑ **Exemple :** le dés sur la table des mentalités donne 95 ! Un escroc. Le multiplicateur est de 1D3+5. Le résultat donne 8, le maximum. Ferlann souffre d'une blessure grave. La table des tarifs donne un prix de base de 600 A. Les compagnons de Ferlann devront payer 8 X 600 soit 4 800 A. La santé n'a pas de prix.

Eric Simon

Tableau des Compétences

D100	Haut Soigneur	Soigneur	Personnel	Equipement
-50 à -41	1D10 %	1D3 %	1D3+1	- 20 %
-40 à -31	20+1D10 %	1D10 %	1D3+2	-10 %
-30 à -21	30+1D10 %	1D10 %	1D3+2	-
-20 à -11	40+1D10 %	1D10 %	1D3+3	-
-10 à 0	40+210 %	10 %	1D3+3	-
01 à 10	50+1D10 %	10+1D10 %	1D3+3	-
11 à 20	50+2D10 %	10+2D10 %	1D3+3	-
21 à 30	60+1D10 %	20+1D10 %	1D4+4	-
31 à 40	60+2D10 %	20+2D10 %	1D4+4	-
41 à 50	70+1D10 %	30+2D10 %	1D4+6	-
51 à 60	70+2D10 %	30+2D10 %	1D4+6	-
61 à 70	80+1D10 %	40+1D10 %	1D6+6	+10 %
71 à 80	80+2D10 %	40+2D10 %	1D6+6	+10 %
81 à 90	90+1D10 %	50+1D10 %	2D6+6	+20 %
91 à 00	90+2D10 %	50+2D10 %	2D6+6	+20 %

Tableau des Mentalités

D100	Haut Soigneur	Modificateur
01 à 10	Altruiste	X 1
11 à 50	Honnête	X 2
51 à 90	Mercantile	X 1D3+2
91 à 00	Escroc	X 1D3+5

Tableau des Pays

Pays	Modificateur
Le Vieux Royaume	- 10 %
La Normandia	0
La Picardia	- 30 %
Parye	+ 10 %
Les Iles de Feu	- 10 %
La Gascoigne	- 30 %
L'Aquitior	0
La Kamarg	+ 30 %
Le Lyonois	+ 20 %
L'Alsaz	- 10 %
La Loreine	0
La Bégik	- 10 %
L'Oléan	- 50 %

Tableau des Tarifs

type de soins	Tarif
Maladie Bénigne	200 A
Blessure	300 A
Brûlure	400 A
Blessure majeure	500 A
Maladie grave	600 A
Maladie mortelle	900 A

HawkmooN

Fiche de Maladrerie

Nom de la Maladrerie : _____

Localisation : _____

Protecteur : _____

Equipement : _____

	Haut Soigneur	Soigneur	Soigneur	Soigneur	Soigneur
Nom :					
Mentalité :					
Connaissance de la Médecine :					
Premiers Soins :					
Connaissance de la Biologie :					
Connaissance de la Chimie :					

Gardiens : _____

Serviteurs : _____

Type de Soins	Tarifs
Maladie Bénigne	
Blessures	
Brûlure	
Blessure Majeure	
Maladie Grave	
Maladie Mortelle	

Notes : Connaissance de la Médecine pp 37 (Livre du Joueur).
Effet des maladies pp 33 (idem).
Radioactivité, Poisons, Virus pp 216 (La France).

Les Comtes de Montillon



Promenons nous dans les bois...

Cette aventure se déroule dans le Vieux Royaume. Pour plus de renseignements referez vous au livre La France.

Les Comtes de Montillon

4834 : Le chevalier Engueran de Belval reçoit le titre de Comte de Montillon du roi Kerneval Abelain. Les Montillons garderont désormais la puissante forteresse royale sise dans la forêt de Montillon et les terres des alentours dans un rayon de douze lieux.

4899 : Le comte de Montillon fait brûler Arguliar le sorcier. Ce scientifique avait enlevé plusieurs personnes sur lesquelles il avait commis d'odieuses expériences. Avant de mourir, le sorcier maudit les comtes de Montillon.

4901 : Irène la Blanche comtesse de Montillon enfante un mutant. Il s'agit de la première naissance mutante au sein de cette famille. Le couple décide de sauver pourtant ce monstre. Il ne sera pas banni comme les autres enfants mutants dans les Hautes Terres. Le silence du chapelain est acheté. Celui-ci accepte même de consigner dans ses registres l'enfant comme mort né. Le lendemain un enterrement fictif a lieu. Un petit cercueil vide est déposé dans la crypte des comtes de Montillon.
L'enfant est remis à un louvetier du comte et sa femme qui partent l'élever dans les profondeurs de la Forêt de Montillon.

4920 : L'enfant mutant devenu adulte s'échappe.

4926 : Connaissant son origine, le mutant à la mort de son père part réclamer le titre de comte de Montillon. Secrètement il rencontre son frère cadet déjà nommé comte. Tout les deux refusent de lutter et concluent un pacte. Tant qu'un Montillon mâle de plein droit sera sur le trône, nul mutant de sa branche ne pourra hériter du titre. Dans le cas d'une vacance par défaut d'héritier légitime, le titre reviendrait alors à la branche mutante.

4927 : Un petit manoir est construit sur l'ordre du comte de Montillon au coeur de la Forêt. C'est là que résideront les mutants.

4940 : Naissance de la légende de la Bête de la forêt de Montillon.

5000-5200 : La famille des Montillons connaît tout au long de ces deux siècles un nombre important de naissances de mutants. Tous ces monstres sont confiés aux descendants du premier mutant. Le secret est toujours maintenu. Les comtes consultent des sorciers et des érudits, nul ne peut comprendre et encore moins les soigner de la malédiction.
Plusieurs d'entre eux et de la branche mutante entreprennent des quêtes afin de découvrir l'origine de cette malédiction et de la lever mais sans résultat.
Lors de batailles ou de sièges de la forteresse royale de Montillon, des membres de la branche mutante viennent porter aide à leurs frères humains. Tous portent pour cacher leur nature des armures de plates noires qu'ils n'ôtent jamais en public. Ces apparitions répétés de guerriers mystérieux et terrifiant ont crées des légendes sur les Montillons. Suivant les versions, cette famille a pactisé avec diverses puissances surnaturelles, bonnes ou mauvaises, qui lui enverraient en aide ces guerriers.

5281 : Affaibli par la décadence du Vieux Royaume, les Montillons doivent accepter une garnison de la compagnie mercenaire des Teufelritters. Abandonné par leur roi, les Montillons préfèrent se réfugier dans un de leur manoir forestier.

5282 : Le comte de Montillon et son fils rejoignent la Compagnie Blanche, adversaire déclaré des Teufelritters. Tout deux disparaissent lors de la bataille de Moge. Les Montillons n'ont plus d'héritier légitime.

5283 : Tueur, le chef de la branche mutante réclame à Dycianne la dernière comtesse le titre et les droits avenants, entre autre la main de sa fille.
Une épidémie se déclare dans le comté de Montillon.
Des personnes disparaissent aussi dans le comté de Montillon. La légende de la Bête reprend en vigueur.

Les aventuriers rentrent en action.

La Malédiction d'Arguliar

Sur le bûcher, Arguliar proféra une malédiction contre les descendants du comte de Montillon. Nul sur le moment n'y prit garde. Cependant les naissances mutantes se répétant, les comtes finirent par soupçonner ce sorcier de leur malheur.
Toutes leurs recherches furent vaines, jamais ils ne découvrirent le passage menant au monde d'origine d'Arguliar. Ce dernier en effet n'est pas un humain et vient d'un monde dominé par le Chaos. Arguliar était d'ailleurs un serviteur de cette puissance. La nuit précédant sa mort il offrit son âme en échange d'une malédiction contre les descendants de son meurtrier, le comte de Montillon.
L'âme d'Arguliar a été condamnée à demeurer dans sa pyramide, prisonnière d'un corps brûlé, et à tourmenter elle-même ses victimes. La puissance qui opère la malédiction se tient entre les

griffes de la momie d'Arguliar. La forme matérielle qui concentre cette puissance a la forme d'une sphère laiteuse. La briser cause la dispersion de cette force et la fin de la malédiction.

L'Intrigue

L'intrigue repose sur la dispute du titre des comtes de Montillon entre la comtesse Dycianne et Tueur, le mutant. Le mari de Dycianne est bien mort à la bataille de Moge. Son fils, Dalroc a été grièvement blessé. Depuis il est entre la vie et la mort. Seuls les soins de Jesperac, un brillant médecin, le maintiennent en vie. Nul ne sait que Dalroc se trouve dans le manoir forestier des Montillons. Tous croient à sa mort.
Dycianne refuse de céder le titre à Tueur, non pas du fait de sa nature mutante, mais à cause de ses instincts brutaux et meurtriers. Désespérée, elle a demandé à Jesperac le médecin de sauver son fils à tout prix. Jesperac a refusé car pour être menée à bien la cure exigerait de tester sur des cobayes humains certains procédés pour le moins périlleux. Dycianne réduite à cette extrémité a fait enlever la femme du médecin par ses gardes et lui a proposé le marché suivant : la vie de son fils contre celle de son épouse. La mort dans l'âme, Jesperac s'est plié et a accepté.
Depuis ce jour Jesperac a commencé des expériences qui violent tous ses principes de médecins. Les gardes de la comtesse enlèvent les personnes qui lui servent de cobaye. Ces disparitions répétées sont à l'origine du regain de la légende de la bête. Quelques unes de ses premières victimes droguées ont été relâchées. Malheureusement celles-ci ont rapidement montré les signes d'une maladie contagieuse contractée lors des expériences. Ces cobayes sont à l'origine de l'épidémie frappant le comté de Montillon.
Le Tueur réclame le titre de comte. Depuis quelques mois il dirige la communauté mutante cachée dans la forêt de Montillon.
Le tueur a éliminé le précédent maître, son frère ainé, qu'il détient prisonnier dans une petite cage pour satisfaire son amour propre. Tous les autres mutants sont terrorisés par Tueur et n'osent agir.

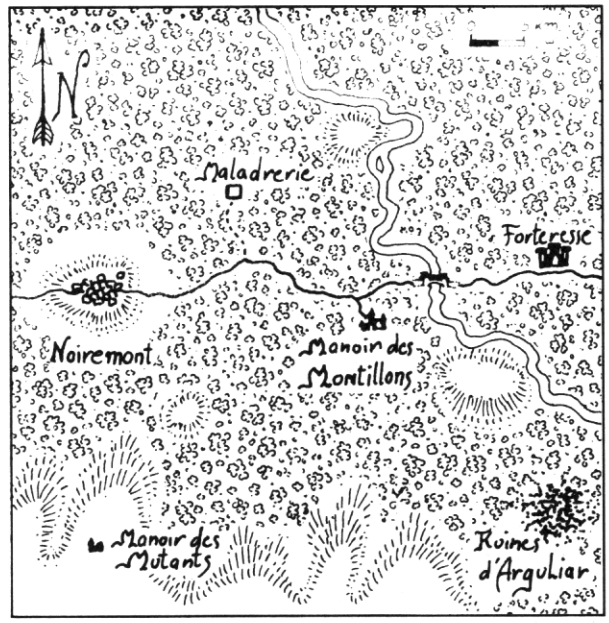
Implications des Personnages

La manière la plus simple d'introduire les personnages dans ce scénario est de les envoyer quérir les bons soins de Jesperac. Si l'un d'eux est atteint d'une maladie grave ou souffre d'une blessure dommageable, Jesperac constitue leur recour. Ils ont appris qu'un médecin séjournant dans le comté de Montillon avait déjà soigné de tels cas. Si tous sont bien portants, ils ont été recruté pour accompagner un illustre malade ou un ami auprès de Jesperac.

Les Lieux et les Acteurs

L'aventure se déroule exclusivement dans le comté de Montillon. La forêt y est omniprésente. Les seuls endroits défrichés sont le village de Noiremont et ses environs et la forteresse. pour plus de détails sur la forêt referez vous à La France pp 214.
Les lieux capitaux pour le scénario sont :

- **Le manoir forestier des Montillon** où vit la comtesse Dycianne, sa fille, Dalroc et les derniers gardes de la famille. La femme de Jesperac y est emprisonnée.



- **Le bourg de Noiremont**, la seule "ville" du comté. La peur de la bête et de l'épidémie sont à leur paroxysme.
- **Le manoir des mutants**, où réside le tueur et les autres mutants descendants des Montillons.
- **La maladrerie**, lieu de travail du médecin Jesperac.
- **La Forteresse de Montillon**, contrôlée par les Teufelritters.
- **Les ruines d'Arguliar**, où vécût Arguliar le sorcier responsable de la malédiction des Montillons. Actuellement un serpent y fait des recherches.

Le Manoir

Le manoir forestier des Montillons se trouve non loin de la route menant de Noiremont à la forteresse. Une allée bien entretenue y mène. Un parc entoure le manoir. Un grand chenil abrite entre dix et vingt Wolfhounds suivant les besoins du Louvetier.
Le manoir se compose d'un corps principal terminé à chaque extrémité par une tour ronde. De grandes fenêtres percent les murailles de ce manoir qui n'est nullement une fortification. Construit en pierre de taille, le toit en marqueterie d'ardoise, il évoque la puissance fanée des Montillons d'antan.
L'intérieur regorge à déborder de tableaux, d'armures, d'armes accrochées aux murs, de trophées de chasse ... Dicyanne a fait rapatrier de la forteresse tous les biens des Montillons qui encombrent singulièrement le petit manoir. Les sols du manoir sont tout de marbre, les murs lambrissés, les plafonds ornés de caissons peints.
Sur un ou deux tableaux, les personnages pourront remarquer un ancêtre des Montillons accompagné d'hommes en lourdes armures noires.
Le manoir compte deux étages. A vous d'agencer les chambres, salons, salle à manger, cuisine ...
Les caves sont toujours surveillées par l'un des hommes du louvetier. C'est dans celles-ci qu'est détenu la femme de Jesperac et soigné le corps de Dalroc. Dalroc est entouré de grandes machines ronflantes où sont placés les corps des cobayes devant le ramener à la vie.



Dycianne, comtesse de Montillon

Dycianne, âgée de 60 ans garde encore une prestance toute aristocratique. A ses yeux être noble signifie être responsable des gens placés sous son autorité. C'est pour cela que Dycianne refuse de donner le pouvoir à Tueur qu'elle juge indigne et incapable d'assumer cette responsabilité. Qui plus est elle refuse d'abandonner sa fille à ce monstre.
L'âme de Dycianne est torturée par les crimes dont elle est l'investigatrice. Chaque cobaye mort l'afflige et renforce sa résolution de réussir.
Quelque soit l'issue de cette intrigue, une fois son devoir accompli, Dycianne réglera ses comptes avec son âme. Elle se suicidera dans les jours qui suivent.

Irianne

Irianne est la fille de la comtesse. Agée de 18 ans elle ne rêve que de bals somptueux et de princes charmants. Elle souffre de vivre dans un petit château perdu dans la forêt alors que ses ancêtres jouissaient des fastes de la cour royale.

Irianne est pour le moins nerveuse actuellement. La mort de son père, le coma de son frère et les exigences de Tueur à son égard la rendent très anxieuse. De temps à autre, elle s'effondre en larmes.

Méryelle

La femme de Jesperac, elle aussi soigneur, est détenue depuis plusieurs semaines dans une cave du manoir. Elle connaît l'enjeu de sa détention. Méryelle est effrayée des crimes que doit commettre son mari pour sauver sa vie.

Troigne, Le louvetier

Troigne est un homme d'une quarantaine d'années, chauve, le visage sévère et de petite taille. Il porte des vêtements de cuir brun.
Depuis son enfance Troigne est au service des comtes de Montillon. Sa fidélité à la comtesse est sans faille.
Avec ses hommes, Troigne ont capturé plusieurs voyageurs qui ont servi de cobayes vivants, c'est eux aussi qui ont déterré des morts au cimetière de Noiremont pour encore donner des cobayes à Jesperac.
Habitué à commander, Troigne n'admet pas l'insolence ou les esprits frondeurs.

Troigne, Le Louvetier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	17	9	13	14	14	10

Points de Vie : 17
Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Long	93 %	1D10+2+1D4	-
Epieu	74 %	1D8+2+1D6	75 %
Dague	46 %	1D4+2+1D6	40 %

Compétences : Pister 95 %, Embuscade 63 %, Ecouter 52 %, Voir 64 %, Equitation 57 %.

Les Chasseurs

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	12	11	14	10

Points de Vie : 15
Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Long	65 %	1D10+2+1D4	-
Hachette	43 %	1D6+1+1D6	41 %
Epieu	21 %	1D8+2+1D6	20 %

Compétences : Pister 78 %, Embuscade 34 %, Ecouter 37 %, Voir 46 %, Equitation 42 %.
Troigne dispose à ses ordres de huit chasseurs qui lui sont entièrement dévoués. Sous prétexte de chasser le monstre, Troigne et ses hommes parcourent la forêt de nuit et de jour et enlèvent les personnes qu'ils rencontrent. Cela pourrait arriver à un personnage seul. Les chasseurs se débarrassent des cobayes morts en les jetant de nuit dans un marécage non loin du manoir.

Les Chiens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
14	15	14	6	10	13

Points de Vie : 17
Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	2D6	-

Compétences : Sentir 56 %, Pister 56 %, Esquive 34 %.

Noiremont

Noiremont est un bourg d'un peu moins de mille habitants construit au milieu d'une vaste clairière. Toutes les maisons sont en torchis couvertes d'un toit de chaume. Les principales activités du village se concentrent dans la réalisation de charbon de bois, l'exploitation d'une petite mine de cuivre et d'un vignoble planté sur un coteau bien exposé. En dehors des maisons et des granges, la seule demeure qui s'en détache est l'église du Sincère Repentir. Celle-ci est une antiquité déjà vieille lors du Tragique Millénaire.
En temps normal Noiremont est un bourg charmant et peuplé d'habitants chaleureux. L'épidémie et la peur de la bête ont bien changé les choses. Les habitants vivent depuis dans l'effroi. La moitié de

la population passe son temps en prière dans l'église ou en procession, l'autre bat les bois à la recherche de la bête. Pour les Noiremontois l'épidémie provient aussi de la bête. Des pieux surmontés du symbole du sincère repentir entourent le bourg. La nuit, des hommes armés et porteurs de torches et de flambeaux patrouillent dans le village avec une meute de plusieurs dizaines de chiens.
L'auberge, le Cerf Rouge, sert de quartier général aux traqueurs de la bête. Les malades y sont aussi concentrés avant d'être envoyés à la maladrerie. Si les aventuriers paraissent de bons chasseurs ou guerriers, les Noiremontois leur demanderont leur aide pour tuer la bête. En dépit de leur peur, ils ne sont pas encore paranoïaques et ne brûleront pas les personnages.

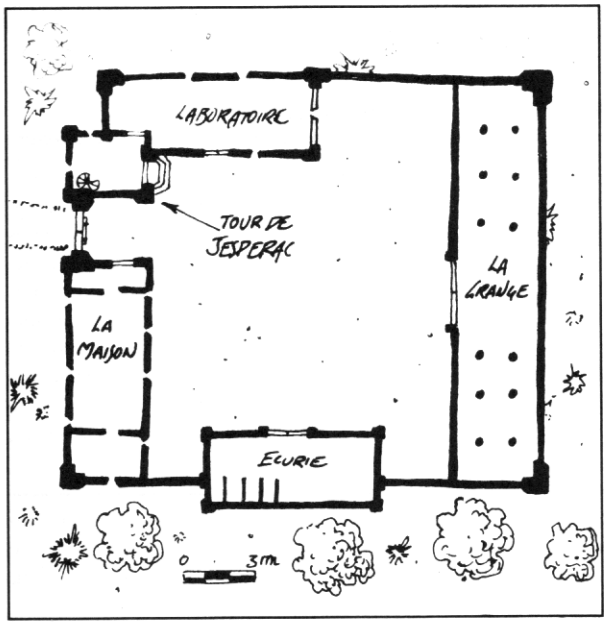
Merpevin, le Chapelain

Cet homme âgé et austère est un digne représentant du Sincère Repentir. Drapé dans ses vêtements noirs et figé dans une moue de désespoir, il inspire la tristesse et la pénitence. Il ne fait pas bon rire près de lui.
Auparavant, Merpevin était le chapelain des comtes de Montillon. Il a préféré suivre l'exil de ses maîtres plutôt qu'officier au milieu de soudards impies et blasphémateurs. Les Teufelritters n'ont jamais été assidus aux cultes du Sincère Repentir.
Les malheurs ambiants le font rayonner. Après tout, ces souffrances sont conformes à son credo, l'homme ne naît pas pour son plaisir ... Il se démène jour et nuit pour "réconforter" toutes ces âmes en peine. Si les personnages veulent obtenir de l'aide ou des informations de lui, ils n'ont pas le choix. qu'ils le soient ou non, ils devront se faire passer à ses yeux pour des dévots du Sincère Repentir. Merpevin connaît le secret des Montillons, mais il ne le révèlera que sous une menace de mort. Il connaît aussi la malédiction d'Arguliar, pour ce sujet, il sera plus ouvert.

La Maladrerie

La Maladrerie est à environ 8 heures de marche de Noiremont. Elle est à l'écart de tout au milieu de la forêt. Elle est construite dans des ruines.

- **La Tour :** carrée, à trois étages, les fenêtres sont défendues par de gros barreaux et la porte est en chêne massif. C'est ici que réside Jesperac. Si les personnages entrent dans la tour, ils remarquent les signes d'une présence féminine mais tout est à l'abandon depuis quelques temps. Au dernier étage, dans la bibliothèque de Jesperac, les personnages peuvent découvrir un grand volume relié de cuir rouge, le journal personnel de Jesperac. Le médecin y a consigné les derniers événements et ses états d'âmes. Evidement, Jesperac ne laissera pas quiconque fouiller sa demeure. Si on l'interroge sur sa femme, lui son assistant ou ses hommes de mains répondront qu'elle est partie visiter sa famille à Poitier.



"J'ai vu le corps de Dalroc ce matin, il est bien dans le coma. La comtesse me demande trop, je ne peux le sauver sans mettre la vie d'innocents en jeu."
"La comtesse a fait enlever ma femme. que faire si je ne soigne pas Dalroc, elle menace de la tuer. Que faire ?"
"Je me répugne, j'ai accepté ce marché odieux. Déjà une personne, un pauvre mendiant errant est mort de ma main, moi, un Haut Soigneur."
"Malédiction. Malédiction. Le ciel me punit. Un cobaye que j'ai voulu épargné et qui a été libéré a contracté une maladie infectieuse. Mes expériences doivent en être la cause. Que faire ? J'espère qu'il n'a contaminé personne."
"Mes craintes étaient fondés, l'épidémie se répend. Déjà trois morts. et ce n'est que le début."
Extrait du journal de Jesperac.

- **L'Ecurie :** elle contient quatre chevaux et un chariot. A l'étage deux appartements ont été sommairement aménagés, l'un pour l'assistant de Jesperac, l'autre pour ses hommes de mains.
- **La Maison :** il s'agit d'un bâtiment en dur où sont détenus les malades contaminés par l'épidémie.
- **La Grange :** aménagée, elle abrite quelques malades non atteints par l'épidémie. C'est ici que seront déposé les malades éventuels apportés par les personnages.
- **Le laboratoire :** C'est là où travaille Jesperac pour sauver Dalroc. Seul l'assistant consacre son temps à lutter contre l'épidémie. Un jet réussi en Connaissance de la Médecine fera comprendre que deux travaux différents sont actuellement menés. Un critique indiquera même une recherche pour réveiller une personne entre la vie et la mort. Là encore, Jesperac et son assistant ne laisseront entrer personne.

Jesperac

Jesperac est un soigneur compétent et honnête. Sa réputation dans le comté de montillon est excellente. Bon nombre de personnes lui doivent la vie.

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

Points de Vie : 15
Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	43 %	1D6	51 %

Compétences : Connaissance de la Biologie 93 %, Connaissance de la Médecine 104 %, Connaissance de la Chimie 82 %, Connaissance de l'Electricité 50 %, Premiers Soins 102 %, Equitation 82 %.

Sa tenue, des vêtements noirs et sobres, reflète son esprit austère et voué à la tâche. D'habitude affable, Jesperac est devenu morose et taciturne depuis l'enlèvement de sa femme.

Valeron Assistant

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

Points de vie : 13
Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	38 %	1D4+2	39 %

Compétences : connaissance de la Biologie 64 %, Connaissance de la Médecine 75 %, Connaissance de la Chimie 53 %, Premiers Soins 84 %.

Valeron est un jeune soigneur, étudiant auprès de Jesperac. Lui aussi connaît le marché qui lie son maître. Valeron a décidé d'épauler Jesperac dans cette épreuve.
D'habitude jovial, Valeron vit dans une inquiétude permanente qui le ronge, l'épidémie, Myrielle enlevée, les expériences sur des cobayes humains ... Sa nervosité est plus que visible.

Gardiens

Jesperac dispose de trois gardiens, de véritables ruffians. Ils ignorent l'enlèvement de la femme de Jesperac. Ils pensent que le changement de caractère de leur maître est du à l'épidémie.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	10	11	12	8

Points de vie : 17
Armure : 1D4-1, pourpoint de cuir.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hachette	42 %	1D6+1+1D6	40 %
Gourdin	35 %	1D6+1D6	34 %
Coup de poing	31 %	1D3+1D6	-

Le Manoir Perdu

Le manoir des mutants se situe au coeur de la forêt de Montillon, là où nul ne se rend jamais. Aucun chemin n'y mène, les personnages devront se débrouiller s'ils veulent s'y rendre après avoir découvert son existence.
Ce manoir est entouré d'un parc laissé à l'abandon où poussent de petits arbres. Il se compose de quatres bâtiments formant un carré et de quatres tours d'angles. Une impression d'abandon, de désolation se dégage du tout. Le toit est percé, la façade lézardée, les volets pendent à demi-arrachés ...
L'intérieur ne vaut pas mieux et rappelle plus la bauge d'un sanglier qu'une demeure depuis que Tueur a pris le pouvoir. Une salle renferme une dizaine d'armures noires quelque peu rouillées ainsi qu'une vaste panoplie d'armes à deux mains. La bibliothèque du manoir a été ravagée par Tueur. En fouillant les livres épars, les aventuriers peuvent découvrir le récit de l'histoire de ces mutants depuis le pacte. La cheminée de la grande salle s'orne d'une plaque de granit gravée du pacte des Montillons.
Le manoir abrite une trentaine de mutants de tout âge. Tueur règne sans partage sur eux. Une bonne part ne l'apprécie pas mais ceux-ci n'osent rien entreprendre. Les sbires de tueur montent la garde autours de la cage de son malheureux rival.

Tueur

Tueur est un colosse dévoré par la haine et la jalousie. Il a vaincu son frère, et maintenant il veut le titre des comtes de Montillon. Son apparence physique est monstrueuse (jet de SAN raté, perte de 1D6 points).

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
32	17	19	9	14	10	3

Points de Vie : 24
Armure : 1D4 de haillons

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Mains Griffus(X2)	62 %	1D10+3D6	48 %

Compétences : Pister 56 %, Grimper 78 %, Sauter 76 %, Embuscade 81 %, Se Cacher 80 %.
Mutations : Modification des caractéristiques, Camouflage, Robustesse, Sens affiné, Vision Nocturne.

Tueur est impossible à pister, il passe en effet par les arbres de la forêt tel un singe.

Verian

Le frère aîné de Tueur maintenu en cage par ce dernier a une apparence plus humaine. Son esprit est surtout plus équilibré que le sien. Il cherchera à convaincre les personnages de le libérer pour rétablir la situation.

Mutant Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	10	9	10	12	5

Points de Vie : 16
Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Mains	30 %	1D4+1	-
Epée Courte	30 %	1D6	30 %

Trente mutants vivent dans le manoir de la forêt. Ce sont tous des descendants des Montillons. Terrorisés ils obéiront à Tueur tant que Verian n'est pas libéré.

Forteresse de Montillon

Un contingent de Teufelritters occupe cette forteresse. Pour plus de renseignements reportez vous à la France. Derenski, le commandant de ces mercenaires séjourne actuellement dans la forteresse.
Les Teufelritters organisent régulièrement des patrouilles le long des chemins, plus à la recherche d'espions que de la bête. Chaque patrouille se compose d'une dizaine de guerriers.

Les Ruines d'Arguliar

Une dizaine de Teufelritters accompagnent le Granbreton. Leur rôle est double, veiller à la sécurité du sorcier mais aussi le surveiller étroitement. Leur campement est installé à l'écart des ruines dans une petite clairière naturelle. Une dizaine de terrassiers accompagne aussi le granbreton et déblaient pour lui les décombres.
Les ruines couvrent une superficie de plusieurs hectares envahie par des ronciers. Les ruines datent de toute évidence du Tragique Millénaire. Les fouilles avancent lentement du fait de la végétation. Les personnages réussissant un jet sous Connaissance de l'Histoire Ancienne identifient les ruines comme une ancienne base militaire.

Ferlton Verguir

Ferlton Verguir est un serpent granbreton. Depuis plusieurs années, il est sur les traces d'Arguliar qui a traversé l'Europe avant de venir s'établir dans le comté de Montillon. Il espère enfin découvrir les secrets de ce prestigieux sorcier.

Gardes Teufelritters

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

Points de vie : 15

Armure : 1D8-1,demi plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	57 %	3D6+1D4	-
Marteau de guerre	46 %	1D6+3+1D6	46 %

L'Antre d'Arguliar

L'antre d'Arguliar a été brûlé par les hommes du comte de Montillon. Toute la partie extérieure a été détruite. Par contre le Granbreton a trouvé le passage secret menant au laboratoire souterrain d'Arguliar.

- **Les Ruines :** il ne reste que des débris informes.
- **Le passage secret :** il s'agit d'une dalle de plusieurs tonnes montée sur pivot. Le granbreton a réussi à activer son mécanisme d'ouverture. Maintenant elle demeure bloquée par sécurité. Si le granbreton découvrait l'intrusion des personnages, il pourrait très bien refermer la dalle et bloquer le mécanisme. Activer le mécanisme demande un jet en Connaissance de l'Electricité.
- **le puits :** un escalier branlant en bois à demi pourri permet de descendre dans ce puits profond de trente mètres.
- **Le laboratoire :** envahi par des mousses et l'eau, tout le matériel a été lentement rongé. Il ne reste que des amas inquiétants. Tous ces débris sont étranges, un jet réussi en Connaissance du monde Ancien permet de découvrir qu'ils ne correspondent à aucune culture connue. De même un jet en Connaissance de la Biologie permet de constater qu'ils n'ont pas été conçu pour être manipulé par une main humaine ... Dans des cages, les personnages pourront trouver des ossements humains, les malheureuses victimes d'Arguliar.
- **La porte :** dans une grande salle du laboratoire, un disque noir occupe tout un mur. Son diamètre dépasse cinq mètres. Il s'en dégage une douce chaleur et un crépitement permanent. Il s'agit d'une porte dimensionnelle menant vers un autre monde. arguliar est responsable de cette porte. Pour la franchir, il suffit de s'élancer à travers. Le passeur ressent une vive bouffée de chaleur et se retrouve immédiatement dans un autre monde. Juste derrière lui se trouve le même disque noir ornant une falaise. La porte fonctionne dans les deux sens.

L'Autre Monde

Les personnages ont devant leurs yeux le monde où est né Arguliar. Le spectacle est plutôt sinistre. Un désert pierreux brûlé par trois soleils énormes s'étend sous leur regard à perte de vue. Non loin d'eux une pyramide en ruines s'élève à quelques dizaines de mètres au dessus du sol.

C'est dans celle-ci qu'opère la malédiction d'Arguliar.

La pyramide est un édifice creux, en fait un véritable labyrinthe hanté par le fantôme d'Arguliar.

La source de la malédiction se situe au centre de ce labyrinthe tridimensionnel. Cinq tests réussis sous INTX2 ou en mémorisation permettent d'atteindre ce lieu.

Il s'agit d'une pièce circulaire aux murs couverts d'inscriptions incompréhensibles. Au centre un corps momifié, brûlé, tient entre ses griffes une sphère laiteuse. Briser la sphère rompt la malédiction. Prendre la sphère est très difficile. A moins de réussir un test de POUX1, la personne brûle, endure 1D6 points de dégâts et doit lâcher prise. Une fois en main, il suffit de la projeter violemment au sol pour la briser. Sa destruction cause la disparition immédiate de la momie d'Arguliar.

Le fantôme d'Arguliar	
POU	**INT**
44	18

Son apparence diaphane laisse discerner ses véritables traits, une fusion de crapaud, de sanglier, de lamproie ...(jet de SAN,raté perte de 1D6 points de SAN).

Le fantôme attaquera mentalement tout intrus dans le labyrinthe (lutte POU contre POU sur la table de résistance). Chaque personne vaincue est expulsée du labyrinthe par un souffle prodigieux et endure 1D6 points de dégâts et demeure inconsciente 1D6 minutes. Plusieurs personnes peuvent unir leur POU pour lutter contre le fantôme. En cas de victoire des personnages, le fantôme se disperse pour quelques minutes, après quoi il réapparait et attaque de nouveau par surprise.

L'Aventure

L'aventure commence lorsque les personnages arrivent au village de Noiremont. Après, les aventuriers peuvent visiter comme bon leur semble les divers endroits et rencontrer les acteurs de ce scénario. Le déroulement étant non linéaire vous trouverez ci dessous divers modules correspondant aux lieux visités et aux personnes rencontrées. A vous de les agencer selon les déplacements de vos joueurs.

L'Arrivée des Personnages

Les aventuriers arrivent à Noiremont en fin de journée. Ils pourront découvrir l'état d'inquiétude de la population et les problèmes rencontrées par la région.

Les Noiremontois les inviteront à passer la nuit dans leur village. La nuit tombe et la maladrerie se situe à plus de six heures de marches. La bête rode de nuit et attaque les voyageurs, les capturant au coeur de la forêt où ils disparaissent à toujours.

Cette même nuit la bête passera à l'action et attaquera la village. Profitez-en pour terroriser les personnages. Quoi qu'ils fassent, la bête leur échappera laissant derrière elle plusieurs cadavres. Faites de la mise en scène, elle doit paraître réellement terrible, intelligente et cruelle aux yeux des joueurs. La bête se comporte comme un chat jouant avec un village de souris. Avant de partir, la bête a tracé à l'aide du sang d'une de ses victimes le blason des Montillons sur un mur. La consternation des Noiremontois sera complète, les légendes des guerriers noirs et de la malédiction d'Arguliar sortiront de la mémoire des villageois.

Après l'attaque de la bête, le reste de la nuit sera des plus calmes. Des Noiremontois, les aventuriers peuvent apprendre les renseignements suivants.

- **La légende de la bête :** celle-ci est apparue voici plusieurs siècles. Elle hante la forêt de Montillon et enlève pour les dévorer les voyageurs solitaires, les femmes et les enfants. Plusieurs fois les comtes l'ont chassée et tuée. Mais tôt ou tard elle revient, toujours aussi féroce, toujours aussi rusée.
- **L'Epidémie :** elle est apparue en même temps que la bête. Les Noiremontois affirment que la bête est responsable de l'épidémie. Dans le passé, son apparition était toujours accompagnée de calamités diverses.

- Le sort des Montillons qui ont perdus leur château et leur exil dans un petit manoir forestier.
- La localisation de la maladrerie.
- Des tombes fraîches ont été violées ces derniers temps et les dépouilles enlevées. Les Noiremontois incriminent la bête.

Séjour à la Maladrerie

Lorsque les personnages arrivent à la maladrerie, ils la trouvent complètement refermée sur elle même. Les volets sont clos, les portes fermées et verrouillées.
Une fois entrée, l'ambiance est encore plus sinistre. Les râles des malades atteints par l'épidémie emplissent la maladrerie d'une sinistre mélopée.
Valeron les reçoit cordialement mais est visiblement importuné par leur visite et leur requête de soins. Il acceptera cependant de soigner les malades apportés par les aventuriers. Les personnages ne pourront rencontrer Jesperac. Selon Valeron ce dernier travaille au laboratoire et ne peut perdre une seconde, des vies humaines sont en jeu. Valeron s'occupera lui-même des malades apportés par les aventuriers.
Tous les soirs Jesperac sort de son laboratoire, enfourche son cheval et quitte la maladrerie. Il se rend au manoir des Montillons afin de soigner Dalroc. Le Haut Soigneur partage ainsi son temps entre la maladrerie et les caves du manoir. Il maintient ce rythme épuisant grâce à des drogues. Jesperac déclinera toute proposition d'escorte. Jesperac justifie ces allées et retours du fait des soins qu'il doit accorder à la fille de la comtesse. Jamais la bête ne l'a inquiétée. Pareillement la maladrerie ne sera jamais importunée.

Séjour au Manoir des Montillons

Visiter furtivement le manoir des Montillons n'est pas chose facile. Les chasseurs et leurs chiens montent une garde vigilante.
Pour être reçu par la comtesse les personnages devront faire preuve de savoir vivre. S'ils se montrent courtois, ils seront invités à la table de la maîtresse des lieux. Dycianne tient à divertir sa fille et obtenir des renseignements sur le Vieux Royaume.
Tout entretient avec la comtesse sera emprunt de formalisme, les aventuriers devront veiller à garder leur distance et à faire preuve de respect.
Si les personnages passent la nuit au château ou aux environs ils pourront être témoins d'une scène étonnante, (la comtesse veillera cependant à ce qu'ils ne puissent rien voir, des serviteurs les surveillerons, à eux de déjouer leur gardiens). La comtesse suivit de quelques gardes rencontrera dans un bosquet non loin du manoir la bête ! La créature vient évidement réclamer son titre. Du dialogue entre la comtesse et le monstre, les personnages pourront apprendre la survivance de Dalroc, l'existence du pacte liant les Montillons aux mutants et les exigences de Tueur.

Séjour à la Forteresse

Les aventuriers peuvent facilement séjourner dans la forteresse des Montillons occupée par les Teufelritters. L'espace délimité entre la première et la deuxième enceinte est réservé aux voyageurs et caravaniers. La crypte mortuaire des Montillons se situe sous la chapelle de la forteresse. Ils pourront y accéder à la faveur d'une cérémonie. En fouillant les cercueils d'enfants, ils découvriront qu'ils sont tous empli de sable ...



Séjour dans les Ruines d'Arguliar

Se rendre dans les ruines d'arguliar n'est pas chose aisée. Seuls quelques chasseurs de Noiremont connaissent leur localisation approximative. Par contre ils peuvent trouver dans la bibliothèque de la comtesse Dycianne une carte indiquant précisément leurs emplacements. La comtesse leur fournira des outils, s'ils se montrent intéressants pour elle.
Le Granbreton appréciera peu la visite des personnages. Les gardes leurs demanderont de ne pas rester dans les environs, sinon ils emploieront la force, ce qu'ils feront. Les personnages peuvent cependant s'introduire facilement dans les ruines d'arguliar. La nuit, un seul mercenaire monte une garde peu efficace.

Séjour dans le Manoir de la Forêt

Trouver le manoir des mutants est un exploit. Le seul moyen d'y parvenir facilement est d'obtenir sa localisation par la comtesse. Dycianne la leur donnera uniquement s'ils sont devenus ses alliés. Sinon, les personnages pourront chercher des semaines avant de le trouver. Les mutants n'exercent aucune surveillance, nul n'est jamais venu les importuner. Lors de la visite des personnages, a vous de décider si tueur est là ou non. Il réside là la moitié du temps.
Si tueur est absent, les autres mutants s'enfuiront très vite devant les personnages. Par contre, si Tueur est là, les mutants par peur se battront avec fanatisme. S'ils sont vaincus, Tueur les fera prisonnier afin de savoir comment ils trouvent son antre. Ils auront un répit d'une journée avant d'être torturés à mort. Ils devront renverser la situation pendant ce temps. Dans tous le cas, le frère de tueur leur demendra de le libérer, leur promettant de les débarrasser de Tueur. Libéré, il rassemblera les autres mutants et après une harangue, ils attaqueront tous ensemble le monstre et l'obligeront à prendre la fuite.

Les Dénouements

Cette aventure ne connaît pas de dénouement unique. Plusieurs fins sont possibles. Voici ci dessous les diverses conclusions probables de ce scénario.

Libérer Méryelle

Les aventuriers libèrent Méryelle et réussissent à prendre la fuite en compagnie de Jesperac (Méryelle refusera de partir tant que son mari demeure entre les griffes de la comtesse.) Les chasseurs guidés par Troigne se lanceront à la poursuite. Pensez à la difficulté de voyager rapidement avec des malades si les personnages en ont amené à la maladrerie.
Cette solution a pour conséquence la mort de Dalroc en quelques jours, faute de soins. Désespérée et rendu folle de rage, Dycianne fuira le comté de Montillon avec sa fille et se réfugiera à la cour du roi à Poitier. Devenue à moitié folle, sa seule volonté sera de nuire aux aventuriers qu'elle rend responsable de la mort de son fils et de la chute de sa famille. Comtesse de Montillon, elle dispose d'un certain crédit auprès de la personne royale. Rapidement (comptez 1D6 mois), le roi prononcera un édit contre les aventuriers. Ceux-ci seront recherchés sur tout le royaume pour crime de lèse majesté. En fait cet édit sera suivi uniquement sur le territoire effectivement contrôlé par Jan III, c'est à dire Poitier et ses environs. Irianne profitera des plaisirs de la cour royale et partira séduite par un jeune baron.
Jesperac et sa femme seront reconnaissants envers les personnages. Désormais ils peuvent compter sur lui pour se faire soigner sans bourse délier.
Tueur viendra s'installer au manoir avec les autres mutants et sommera Derenski de lui rendre la forteresse de Montillon. Une courte bataille verra la fin de la branche mutante des comtes de Montillon.

Tuer Tueur

Tuer tueur provoque la libération de Verian. Celui-ci ne désire guère rentrer en possession du titre. Aussi, les expériences continueront et Dalroc reviendra à la vie après quelques semaines.



La comtesse libérera la femme de Jesperac et partira dans un couvent du Sincère Repentir pour expier ses fautes. Jesperac restera dans la région le temps de vaincre l'épidémie, de soigner les malades apporter par les aventuriers, puis quittera lui aussi cette région.
Toujours aussi véhément, Dalroc rejoindra la Compagnie Blanche afin de poursuivre la lutte contre les Teufelritters.
Le comté de Montillon retrouvera donc la paix, du moins quelque temps avant que l'empire ne vienne raser Noiremont, brûler la forêt et installer une garnison à la forteresse.

Dénoncer la Comtesse

Si les personnages découvrent les crimes commandités par la comtesse ils peuvent désirer la dénoncer. L'idée sera difficile à appliquer.
Les Noiremontois ont une telle confiance en la comtesse qu'ils refuseront d'écouter une quelconque accusation. ils réfuterons même les preuves les plus évidentes.

Les Teufelritters écouteront avec attention les déclarations des personnages. Ils meneront une enquête pour vérifier leurs dires. Cependant ils n'entreprendront aucune action à l'encontre des Montillons. Par diplomatie, Derenski ne désire pas apparaître comme l'assassin d'une veille famille noble et illustre. Il craint de s'attirer contre lui toute la noblesse du Vieux Royaume.
Les murs ayant des oreilles, les déclarations des personnages ne seront pas perdues pour tout le monde. Un parti de mercenaires engagés par les Chevaliers Génétiques ou des extrémistes du sincère Repentir viendront une nuit massacrer les habitants du manoir quelques semaines plus tard.

Lever la Malédiction d'Arguliar

Cette fin est certainement la plus grandiose et la plus héroïque. Tous les mutants redeviennent humains.
La comtesse acceptera d'arrêter les expériences et Dalroc perira. Elle même partira expier ses fautes dans un couvent.
Le titre reviendra à Vérian qui l'acceptera. Tous les anciens mutants quitteront leur repère dans la forêt et viendront s'installer au manoir des montillons. L'année suivante, Vérian et Irianne uniront leur destin.
Tueur, s'il est encore en vie, gardera la même mentalité de fou psychopathe. Terrorisé dans un premier temps par sa transformation, il quittera la région, permettant la libération de Vérian. Tueur s'engagera dans la légion des Faucons et deviendra rapidement chef de meute. Profitant de l'occupation granbretonne il reviendra dans le comté de Montillon et commettra crimes et exactions. Tueur cherchera aussi à retrouver Irianne mais en vain. Tueur gardera une rancune particulière envers les personnages. S'il les rencontre à nouveau ... N'oubliez pas que son apparence est maintenant humaine, les aventuriers ne pourront le reconnaître.

Eric Simon

LE CLAN ORIFLAM

Cher lecteur sachez qu'à partir de maintenant il existe un clan Oriflam.

Qu'est que le clan Oriflam ?

Le clan Oriflam est un espace où vous, joueur, pourrez poser toutes les questions que vous voulez à propos des produits Oriflam. Vous pourrez poser ces questions:

- par minitel 3615 code CJR rubrique CLAN,
- par courrier à Oriflam, Service Clan, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz.

Les avantages du clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

- D'abord une réponse rapide et personnalisée à toutes les questions que vous pourrez vous poser.
- Deuxièmement, vous pourrez, sur la présentation de votre certificat du clan bénéficier de 5 % de réduction dans les magasins suivant :

L'OEUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 35 96 83

LE TEMPLE DU JEU
52, rue du Pas St. Georges
33000 BORDEAUX
TEL 56 44 61 22

(Possibilité de vente par correspondance)

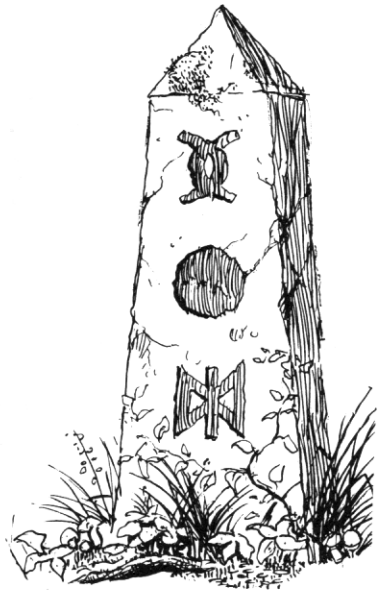
- Troisièmement tous les trimestres vous recevrez un petit journal vous présentant les nouveautés américaines pour nos jeux mais également les nouveautés françaises prévues par Oriflam ainsi que leur date de parution.

Ludiquement vôtre
Christophe BEGEY
PS : *les vingt premiers inscrits recevront un pin's de l'étoile du chaos de STORMBRINGER*

Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

Il y a deux méthodes pour s'inscrire au clan soit par minitel sur 3615 code CJR, soit par courrier à nous adresser à ORIFLAM, 132 rue de Marly 57158 Montigny les Metz.





VIVAMORT

SEIGNEUR DES MORTS VIVANTS

Le plus terrible ennemi de la vie,
Le plus terrible ennemi de la mort,
Une plaie à jamais saignante dans le cosmos,
Flétrisant la vie pour échapper aux repos éternel,
Maudit à l'âme sacrifié, condamné à une non vie sans fin,
Tel est Vivamort, fidèle allié du Chaos, celui qui sacrifia son âme de peur de mourir.

Avertissement : Ce culte est uniquement destiné aux personnages non joueurs. Si certains ne veulent pas comprendre, n'oubliez pas alors que la faim d'un vampire est insatiable ...



Mythe et Histoire

Vivamort était un esprit des ténèbres qui errait dans les mystérieuses antichambres et obscurs chemins des Enfers. Il avait été placé en ces lieux afin de garder éternellement le Terrible Secret. Mais Vivamort se consumait de curiosité à propos de la nature du secret et lorsque Eurmal s'infiltra secrètement dans les Enfers, Vivamort trahit sa parole et apprit le secret. C'est alors que tous deux découvrirent Mort.

Vivamort aida une seconde fois Eurmal lorsque lui et Humakt emportèrent Mort sur le monde de la surface, leur permettant de passer le Chien-Mort et Bimbaros, le portier des Enfers. Vivamort savait que tous ceux qui seraient tués viendraient dans son royaume une fois que leurs âmes auraient rencontré Mort. Grand Père Mortel fut le premier à mourir et le premier à venir vers Vivamort. Il fut également le premier à comprendre la traîtrise de Vivamort et son appétit d'âmes. Une grande haine s'éleva rapidement entre eux. Lorsque plus tard le Soleil descendit aux Enfers, Vivamort fut brûlé et dut s'enfuir, blessé et défiguré, vers la surface dès lors plongée dans les ténèbres. Plus tard, lorsque le Soleil apprit le rôle de Vivamort dans la libération de Mort, il le maudit.

En atteignant la surface, Vivamort trouva un moment un abri auprès de Malia, la Mère de la Maladie, lui enseignant certains secrets sur les Ténèbres et la Mort. Au fil de ses errances, il en apprit davantage sur Mort et commença à craindre ce qu'il avait relâché, considérant le chaos comme une extension de la Mort. La connaissance le glaça d'épouvante.

Bientôt le Diable l'attaqua et le blessa. La blessure était inguérissable et Vivamort vit son Pouvoir drainer dans le vide. Il vit alors apparaître non seulement le spectre de la Mort mais également celui l'anéantissement par cette blessure du chaos. Voulant à tout prix sauver son existence et préserver ses menées maléfiques, il implora de l'aide auprès de ses ennemis du chaos et conclut des pactes maléfiques avec eux.

Le Diable lui accorda une existence creuse. Vivamort fut coupé de l'unité mystique du monde et du flot de Pouvoir universel, rejeté à la fois par la vie et la mort. Du fait de cet accord, Vivamort aurait besoin de drainer la vie des autres et d'embrasser la cause du chaos. Devant choisir entre l'anéantissement total ou agir comme un agent de l'entropie, sa fierté et sa peur le poussèrent à se déterminer en faveur de la seconde solution.

Certains écrits veulent qu'il trouva ce nouveau type existence acceptable, vu l'enthousiasme avec laquelle il défendit la cause du chaos, en rôdant durant les Grandes Ténèbres. Il utilisa ses facultés démoniaques pour arracher du Pouvoir aux dieux harassés et parvint même à en détruire totalement quelques uns. Vivamort gagna lentement des alliés et transforma les autres à son image. Vivamort et ses alliés Morts Vivants réussirent même à emprisonner Arroin et à briser son esprit sans toutefois parvenir à le tuer.

Des nouvelles de Vivamort et de sa transformation atteignirent les Enfers, apportées par les esprits qu'il avait attaqués sans les anéantir. De nombreuses malédictions furent lancées à son encontre. La malédiction du Soleil prit effet. Ty Kora Tek, Reine des Morts, fut rendue folle de rage lorsque Vivamort lui vola des âmes qui lui étaient promises et elle retourna la Terre contre lui. La Rivière Styx entendit parler de la trahison de Vivamort et jura qu'il ne pourrait plus jamais traverser ses eaux. Depuis ce jour, une goutte du Styx détruit tous les vampires qu'elle touche.

Tous les eaux du monde matériel suivirent le serment de Styx et elles demeurent parmi les plus grands ennemis de Vivamort.
Lorsque le Temps fit son apparition, Vivamort était haï ou craint par beaucoup d'êtres, quelques uns seulement osèrent suivre sa voie perverse. Ces misérables arrogants étaient suffisamment lâches et vains pour désirer maintenir leur conscience actuelle pour l'éternité. On ne sait plus grand chose de lui, si ce n'est qu'il a infesté les bords extrêmes de la civilisation et accomplit ses sombres menées dans le plus noirs des secrets. Au fil du Temps, le Prêtre-Héros Delecti a atteint une grande puissance et une vaste renommée dans les Marais des Hautes Terres de la Passe du Dragon. De plus, quelques contacts ténus ont été pris avec quelques autres cultes.
Le culte vampire de Vivamort offre une immortalité artificielle dans un corps mort à l'âme détruite. Si le membre du culte est un vampire et qu'il est détruit, il est annihilé. Il ne rentre pas dans le cycle de la renaissance. Puisque les aspects les plus élevés de son esprit ont été sacrifiés pour devenir un vampire, l'individu s'est lui-même coupé des cycles universels. Vivamort offre la vie éternelle mais le prix à payer est lourd : son âme.
En dépit de l'inimitié de la plupart des autres dieux des Ténèbres, Vivamort conserve ses origines dans l'Obscurité. Ses runes sont le Chaos, l'Obscurité et la Non Vie.

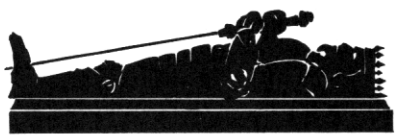


Nature du Culte

Le culte n'existe que du fait de la dualité cosmique établie au Temps des Dieux et de l'arrogance de certains individus qui exploitent cette chance de surmonter leur peur de la non-vie. Quelques insensés feront tout pour entrer en contact avec le culte vampire dans le fol espoir d'atteindre une existence illimitée sur le monde matériel. Généralement, ils finissent rapidement sous les crocs des vampires. Ceux qui vivent par accident auprès de temples de ce culte peuvent par crainte en aider les membres ou tirent certains avantages de la terreur qu'inspirent leurs effroyables voisins. Tant qu'une telle faiblesse existera de part le monde, le culte aura des adeptes.



Vivamort exige de multiples horreurs et une loyauté sans faille de la part de ses adorateurs. Un très long service en tant que initié est nécessaire avant d'atteindre le statut de vampire.
Le culte n'a que peu de pouvoir politique ou social dans Glorantha. Si l'Empire Lunar le tolère (surtout le long de la frontière extérieure très contestée), le culte est détesté par la plupart des personnes et gouvernements.
C'est pour cette raison que le culte s'est installé bien au delà des régions civilisées, opérant fréquemment à partir de nids du chaos. Dans le Marais des Hautes Terres, Delecti et son culte gouverne un royaume maudit et craint.
Le culte agit secrètement, infestant les environs immédiats de ses temples et restant caché aussi longtemps que possible.
Vivamort entretient des relations amicales avec certains sous-cultes de la Lune Rouge (la Chauve Souris Pourpre en particulier) et tolère Mallia. Il déteste particulièrement Daka Fal et le culte associé du Grand Père Mortel. Il hait aveuglement Eurmal et Humakt du fait des rapports que ces déités ont entretenu avec Vivamort au Temps des Dieux.
En général, Vivamort déteste et combat tous les cultes qui luttent contre le chaos et considèrent Vivamort comme son précurseur.



Organisation

Les différents temples n'entretiennent que peu de contact. On parle d'un mystérieux conseil regroupant les plus anciens et puissants héros et prêtres mais l'on sait rien de plus. Quelques temples gar-

dent des liens avec des cultes apparentés si les différents prêtres sont des amis.
Dans la plupart des cas, un temple contient de un à cinq prêtres ou seigneurs runiques. Le plus puissant des prêtres runiques est appelé Grand Prêtre et dirige les choses à sa convenance.
Vivamort ne permet pas que ses vampires s'affrontent directement. Néanmoins, ces créatures sont de nature arrogante et se haïssent mutuellement. Une hiérarchie comprenant trop de membres a tôt fait de craquer, en particulier si trop de prêtres ont été initiés. En ce cas, les plus puissants et ambitieux des prêtres inférieurs en grade briseront les liens avec leur temple pour s'installer dans une autre contrée et fonder un nouveau temple de Vivamort. A son départ, le prêtre est généralement accompagné d'un seigneur runique et de quelques initiés qui l'assisteront.
Le centre de pouvoir de Vivamort se trouve sur le Plateau de la Terreur. C'est là que Vivamort est mort pour renaître sous les termes de son pacte avec le chaos. C'est également là qu'apparurent les premiers vampires. A l'instar du dieu, le Plateau de la Terreur pourrait aujourd'hui se trouver enseveli ou sur un autre plan d'existence. Néanmoins, il peut toujours exister un centre de pouvoir "où la vie a été mise en déroute, l'épouvante règne et le chaos se répand".
Pour les adeptes de Vivamort, la nuit du Gel est sainte tout particulièrement durant la Semaine de la Mort de chaque saison. La nuit très sainte a lieu le Jour Sauvage de la Semaine de la Mort de la Saison des Ténèbres.



Adepte

Pratiquement n'importe qui peut devenir adepte du culte. En effet, il suffit d'avoir la malchance de vivre près d'un temple actif de Vivamort en fournissant du Pouvoir aux vampires dans l'espoir de ne pas devenir leur victime. Les membres du culte exigent le secret le plus absolu. Si l'on révèle leur existence aux autorités civiles ou aux cultes combattant le chaos, la sanction est rapide et sévère. Seules les familles à la bouche close auront la vie sauve.
Les adeptes doivent donner 1 point de Pouvoir au culte chaque semaine. Les offres de sacrifice volontaire sont très appréciées et permettent de devenir un adepte permanent.
Les adeptes peuvent avoir des tâches à remplir au temple mais cela reste rare. Les vampires et adeptes ne se rencontrent qu'exceptionnellement, hormis pour le sacrifice. L'attitude des Grands Prêtres envers la population locale est variable. Certains respectent la sécurité du "troupeau" comme ils l'appellent, d'autres considèrent les vampires comme du bétail et font ce que bon leur semble. Tout adepte trahissant l'existence du temple est puni sévèrement et rapidement. Les vampires évitent de s'attaquer à leurs adeptes. On ne tire aucun autre avantage de ce type d'appartenance au culte.



Initié

Vivamort préfère corrompre ceux dont la lignée remonte à Grand Père Mortel, humains, ogres, trolls, elfes, canards, babouins, etc... Ces candidats au statut d'initié doivent avoir apporter des victimes au temple. S'ils travaillent dur, sont calmes, loyaux, et vicieux, des tels êtres peuvent rapidement gagner cette place.
Les initiés doivent jurer de ne jamais trahir leurs prêtres et seigneurs runiques vampires. Ils doivent renoncer à toutes leurs attaches familiales et claniques, à moins de les pousser à rejoindre le culte. Ils doivent donner en festin aux vampires au moins un membre de leur famille. S'ils ne possèdent aucune famille, un ami fera l'affaire. En retour, la hiérarchie promettra à l'initié de l'aider à devenir vampire s'il devait plus tard en atteindre les qualifications.
Une personne sera acceptée comme initié en passant une épreuve simulée par le jet suivant : INT+CHA+1 par personne offerte divisé par deux puis multiplié par 5. Un jet de pourcentage inférieur ou égal au résultat obtenu doit être réussi. Des dons en argent ne contribuent pas à augmenter les chances du candidat.
En cas d'échec, le candidat est de toute évidence un traître potentiel qui sera servi en plat principal au prochain festin des vampires. Le personnage peut toujours tenter de se battre et d'essayer de s'enfuir mais ceux qui échoueront à l'épreuve et ne parviendront pas à s'évader seront transformés en zombis, gardiens du temple.
Pour rester initié, une personne doit sacrifier 2 points de POU et de points de vie (sang) à chaque nuit sainte. Les initiés donnent un tiers de leurs revenus au temple et accomplissent les tâches que leur donnent leurs supérieurs. Ils doivent aider à trouver des victimes lorsque nécessaire. Un initié peut vivre au temple ou continuer à jouer un rôle dans une communauté avoisinante.

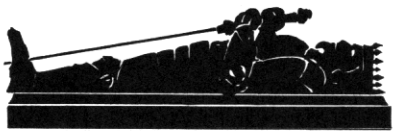


L'initié doit également se tenir à la disposition du vampire si un besoin supplémentaire en POU se fait sentir (par exemple en cas d'attaque du vampire ou du temple par un ennemi organisé). Ce prélèvement supplémentaire en POU est accompli sur demande grâce au Toucher Vampirique (voir plus loin). L'initié peut en mourir.
Si les vampires ne sont pas blessés par le soleil, ils perdent leur magie spéciale lorsque celui-ci brille. Les initiés sont donc leurs représentants irremplaçables durant le jour. Ils ont donc un contrôle direct sur les populations alentours et en renforcent le respect craintif. Un initié bénéficie d'une certaine protection du culte et celui-ci peut même aller jusqu'à payer une rançon pour lui. Les prêtres et seigneurs runiques des vampires trai-

tent correctement leurs initiés même si ces derniers peuvent être sacrifiés en dernier recours aux besoins de leurs maîtres. Un initié a accès à la magie runique sur la base d'un usage unique. Un initié isolé peut rester et être entretenu par un temple.
Les compétences enseignées par le culte sont Se Cacher, Scruter, Camouflage, Déplacement Silencieux et Mord-Epée.

Mord-Epée
Le Mord-Epée est une arme particulière du culte. Elle ne peut être manipulée que par les initiés et maîtres runiques de Vivamort. Il s'agit d'une masse légère classique. Néanmoins en parade, l'épée morsure peut désarmer un adversaire si son utilisateur réussit un jet entre 01 et 20 sur sa parade et que l'assaillant effectue un jet entre 21 et 95 sur son attaque. Traitez les maladresses normalement.
Le Mord Epée est une masse possédant une fente grossière à son extrémité, la garde étant très bien protégée. Le vampire pare le coup d'une épée à l'aide la fourche puis tord l'arme et désarme ainsi son adversaire. On utilise généralement une épée courte avec le mord-épée, même si l'on préfère généralement capturer les incroyants.

Les sorts de magie de l'esprit suivant sont enseignés aux initiés du culte : Mur de Ténèbres, Détecter la vie. Lame de Feu, Ignition et Mur de Lumière sont interdits. Seuls les initiés n'ont pas le droit d'apprendre ces sorts car ils sont contraires à leur développement spirituel. Les prêtres et seigneurs runiques peuvent les apprendre normalement mais les utiliser judicieusement.



Seigneur Runique

Le Seigneur Runique de Vivamort détruit activement la vie au bénéfice de son dieu des ténèbres. Il personnifie l'aspect agressif et implacable de la tombe qui cherche désespérément à voler leur énergie aux vivants. Le Seigneur Runique est également le protecteur des prêtres runiques de Vivamort, responsables de la propagation de cette race de non morts. Les seigneurs runiques de Vivamort assument sans état d'âme ces deux tâches.

Pour devenir un seigneur runique vampire, le candidat doit avoir été un initié pendant au moins un an (généralement bien plus longtemps), posséder au moins 90 % dans les compétences Se Cacher et Scruter, manier deux armes à 90 % ou mieux et posséder au moins 90 % dans n'importe quelle autre compétence. Le POU du candidat doit être au moins de 15. L'initié doit mourir pour offrir son âme à Vivamort.
L'épreuve passée est simulée par un jet identique à celui effectué pour l'initiation. L'échec signifie la mort.

La cérémonie regroupe tous les vampires du temple et comprend une invocation à Vivamort. Le candidat au statut de seigneur runique est vidé de tout son sang et de son POU. Il meurt alors. Vivamort renvoit alors dans le cadavre l'esprit complètement déformé du candidat. Celui-ci devra alors se reposer pendant un jour et une nuit. Si tel n'était pas le cas, le seigneur runique serait anéanti et ne se réveillerait jamais. Lorsqu'elle se réveillera la personne sera devenue un vampire.
Il s'agira dès lors d'un seigneur runique de Vivamort, une créature appartenant au monde des non morts, une âme incohérente animant un cadavre. Elle aura atteint le statut de vampire et se complaira dans la terreur et la haine que suscitent ces êtres. Le nouveau seigneur runique commencera par acquérir une peau pâle caractéristique et des cheveux brillants. Ses canines proéminentes et sa force incroyable se seront développés pendant qu'il se reposait. Le nouveau seigneur runique sera désormais repéré par un sort de Détecter Mort Vivant. Il ne se reflétera plus dans les miroirs, son âme n'étant plus complètement liée au monde matériel.
Il doit dormir une journée par trois jours d'activité.
La Rune de la Mort, brandie par une personne liée à un culte de la mort (initié ou mieux), possède un grand pouvoir contre les vampires de Vivamort. Un vampire ne peut pas la regarder ou s'en approcher directement. S'il touche la Rune de la Mort, celle-ci lui occasionne 3 points de dégâts. La Rune de la Mort renforce également tous les sorts de Disruption lancés contre le vampire. Un Disruption lancé de cette manière l'emporte automatiquement sur le POU du vampire (95 % de chances de réussite) quelle que soit sa valeur. Pour utiliser les pouvoirs de la Rune, l'adorateur de la Mort doit la présenter devant lui et se concentrer. Il ne peut donc pas les utiliser en mêlée alors qu'il manie une arme ou lance un sort, à l'exception du sort de Disruption renforcé par la Rune. Une attaque par derrière est toujours possible, même si l'adepte se concentre sur la Rune. Toute représentation de cette dernière sera efficace. Il peut s'agir de bâtons croisés, d'une épée humakti, d'un signe rituel, de dessins sur un tissu, etc...
Un vampire peut recourir à l'intervention divine en lançant 1D10. Néanmoins, il ne sacrifie pas de points de POU permanents puisqu'il ne lui en reste plus. En lieu et place, le vampire sacrifie à Vivamort une partie de la capacité maximum en POU possédée par son espèce. Toutes les autres règles concernant l'intervention divine restent inchangées. Par exemple, un seigneur runique vampire qui aurait obtenu son intervention divine au prix de la perte de 4 points de POU agira désormais comme si le maximum de son espèce était de 17 (21 moins 4). Si le POU du vampire descend en dessous de 15 suite à cette perte, il tombera dans un coma de un mois pour chaque point en dessous de 15. Un vampire utilise donc essentiellement son intervention divine pour se défendre et retourner dans un lieu sûr au cas où la perte de POU entraînerait un tel coma.
Pendant un an (un cycle complet du monde), le vampire conservera ce nouveau maximum en guise de POU. Il remontera ensuite à la valeur normale de l'espèce. Si ce maximum descend en dessous de zéro, le vampire est annihilé et détruit sur tous les plans d'existence pour l'éternité.
Le seigneur runique sera également tué si son coeur est transpercé (empale dans la poitrine). Du fait de la malédiction du Soleil, le feu brûle et détruit un vampire. De même, à l'instar d'une seule goutte de la rivière Styx, l'immersion dans l'eau anéantit un vampire.
Un vampire possède néanmoins de quoi se défendre. Il est à présent avide de voler le Pouvoir du monde.
Si le seigneur runique de Vivamort ne peut prétendre au même statut que le prêtre runique très proche de son dieu, il possède quelques avantages significatifs qui vont l'aider à détruire le monde matériel. Du fait de son statut de vampire, sa FOR est doublée. Il ne peut plus vieillir et est virtuellement immortel. De ce fait, il a tout le temps nécessaire pour développer toutes les compétences qu'il désire, aux armes ou autres. Afin

de se préserver, tous les vampires atteignent donc des sommets dans de nombreuses compétences.
Le vampire peut Harmoniser une personne dont il capte le regard. Il s'agit d'une version particulière de ce sort. Tant que le vampire fixera sa victime, celle-ci ne pourra plus bouger, littéralement pétrifiée par le regard de la créature.
Un vampire peut emmagasiner le POU qu'il draine aux êtres vivants à occurrence du maximum de son espèce.
Tous les points de vie dans les différentes localisations du vampire sont doublés. Si ce dernier endure par trop de dommages, il peut se transformer en fumée à la fin d'un round de mêlée, regagnant ses points de vie au rythme de 1 par round de mêlée. Si les dommages excèdent soudainement le total de ses points de vie, et ce même si les différentes localisations sont intactes, il se transformera en fumée. Il peut recourir à volonté à cette faculté mais il peut également se transformer en loup ou en chauve-souris. Un vampire sous forme de fumée se déplace à la vitesse de 10 mètres par round de mêlée.
Le toucher d'un vampire pénètre toute les armures et attaque le POU du personnage exactement comme un fantôme. Si le vampire l'emporte, la victime perd du POU. Si celui-ci descend à 3 ou moins, le personnage perdra en plus le dernier sort de magie divine pour lequel il a sacrifié du POU. Si la morsure du vampire pénètre l'armure, il draine à sa victime 1D6 points de vie (sang) par round jusqu'à ce qu'il ait été repoussé ou que sa victime soit morte.
Les vampires seigneurs runiques reçoivent également un esprit allié. Etant donné qu'ils sont les adorateurs non morts d'un esprit dégénéré, même leurs esprits alliés sont incapables de régénérer leur POU. Ils ne peuvent regagner leur POU perdu qu'en combat spirituel ou auprès de leurs maîtres.
Un seigneur runique vampire peut entrer en combat spirituel de la façon ordinaire. On peut repérer un vampire grâce à un sort de Détecter Mort Vivant par contre tous les sorts de détection basés sur la reconnaissance de la vie sont inefficaces. Les vampires ne sont affectés par la maladie ou le poison.
Les seigneurs runiques vampires peuvent acquérir les sorts de magie divine particuliers du culte sur la base d'une utilisation unique. Généralement, ils préfèrent se contenter des sorts qu'ils drainent chez les vivants. Pour un sort de magie divine du culte et sur la base d'une utilisation, le seigneur runique doit sacrifier une quantité de POU égale à celle du sort à chaque semaine de l'année. Ce POU peut être prélevé sur celui qu'il draine auprès des vivants. Par exemple, un seigneur désirant deux fois le sort de Lever Zombi devra sacrifier chaque semaine 4 points de POU à Vivamort. S'il parvient à drainer 15 points de POU au cours d'une semaine particulière, 4 points iront à Vivamort en laissant 11 pour lui.

Le seigneur runique de Vivamort peut être tué si son coeur est transpercé (empale dans la poitrine). Sa tête doit être tranchée et le corps brûlé pour que sa destruction soit complète. Si le corps intact est retrouvé par des adorateurs de Vivamort, l'instrument ayant servi à transpercer le coeur pourra être retiré au cours de la nuit sainte suivante et le vampire se lèvera à nouveau.



Prêtre Runique

Les prêtres runiques vampires doivent développer la race des morts vivants. Pour ce faire, les prêtres ne s'attaquent qu'aux créatures intelligentes et leurs victimes de sacrifice font exclusivement partie de cette catégorie. Les prêtres vampires s'attachent généralement à une race particulière. S'ils apprécient particulièrement un adorateur (ou même une victime de festin), ils peuvent aider la personne à progresser dans le culte. Les vampires prêtres runiques s'occupent essentiellement de l'aspect spirituel du chaos. Leurs plans sont donc beaucoup plus complexes et à bien plus longue échéance que ceux des seigneurs runiques. Ils ont également un fort pouvoir de persuasion. Les prêtres runiques dirigent toujours les temples.
Pour devenir prêtre runique, le candidat doit avoir été initié pendant trois ans et avoir apporté au moins 25 victimes au temple. Il doit posséder un POU d'au moins 18 pour montrer sa valeur et connaître la compétence Se Cacher à au moins 90 %. Chaque candidat doit passer une épreuve. Celle-ci est simulée par un jet sous le calcul suivant : INT+CHA divisé par 2 et multiplié par 5, plus 2 pour chaque compétence en langue ou connaissance supérieure à 50 %. Des donations en victimes ou argent n'améliorent pas ce score.
Une cérémonie identique à celle de l'initiation d'un seigneur runique se déroule ensuite.

En cas d'échec, le candidat est transformé en Zombi gardien du temple. Ceux qui réussissent se transforment en vampires.
Les avantages et inconvénients sont les mêmes que ceux que seigneur runique avec deux distinctions principales. Pour commencer, toutes les compétences basées sur la DEX sont réduites à la DEXx5 du prêtre runique. Enfin, en cas d'intervention divine, le POU du vampire ne peut descendre en dessous de 18. Si cela devait advenir, le vampire prêtre runique tomberait dans un coma devant durer un mois par point en dessous de 18. Toutes les autres règles concernant le seigneur runique s'appliquent aux prêtres.

En ce qui concerne les sorts de magie divine, le vampire prêtre runique ne peut pas en utiliser énormément et son approche à l'égard de la magie runique diffère quelque peu de celle des autres prêtres. Le vampire possède une âme déformée et sert un dieu sans Entité Supérieure. Ceci complique bien des choses. Reportez vous au paragraphe Compatibilité des Sorts Runiques plus loin. Les prêtres runiques peuvent aussi bien utiliser les sorts spéciaux du culte que ceux drainés chez leurs victimes.
Le Grand Prêtre de chaque temple apprend à créer le Basilique. Il ne peut créer et contrôler qu'une seule de ces créatures à la fois. Si le Basilique est détruit, le Grand Prêtre doit entreprendre un nouveau rituel qui dure une semaine et attendre ensuite une année avant que l'oeuf n'éclose. Pour créer cette créature, le prêtre doit posséder les matériaux nécessaires dont l'Oeuf du Coq, particulièrement rare. Ceci dernier peut être créé par un vampire possédant des compétences en alchimie, en sorcellerie ou par d'autres moyens. Le Grand Prêtre peut choisir le premier ses victimes, il peut en boire la "première goutte" et la "dernière goutte", celle qui les maudira à jamais. Le Grand Prêtre vampire est le chef incontesté des morts vivants. Il est responsable de la propagation du culte et des morts vivants.
Vous trouverez les caractéristiques du basilique dans les règles de RuneQuest.





Les Sorts Runiques

Compatibilité des Sorts Runiques

Vivamort ne peut apporter à ses adorateurs que les sorts spéciaux du culte. Tant que le vampire désirera conserver ces sorts, il devra sacrifier à Vivamort une partie du POU de ses victimes, et ceci chaque semaine. Ce sacrifice en POU intervient avant que le vampire ne dévore du POU pour son usage personnel.

Les seigneurs runiques peuvent apprendre les sorts de magie divine du culte sur la base d'une utilisation unique. Le sacrifice en POU en vue de l'obtention de ces sorts s'effectue obligatoirement la Semaine de la Mort au cours de nuits saintes du Gel. Pour chaque sort gardé en mémoire, ils devront sacrifier un montant de POU équivalent à celui du sort à chaque semaine de l'année.

Un vampire peut drainer un sort de magie runique auprès des initiés, seigneurs et prêtres des autres cultes. Les victimes perdent alors leur sort et le POU qu'ils ont sacrifié pour l'obtenir.

Un vampire doit faire descendre le POU de sa victime jusqu'à 3 pour en drainer un sort de magie divine. Le vampire gagne l'usage du dernier sort pour lequel la victime a sacrifié du POU. La taille ou le type du sort n'ont aucune importance. Si le dernier sacrifice a permis d'augmenter la puissance d'un sort déjà connu (par exemple, de Bouclier 3 à Bouclier 4), le sort entier (les 4 points du Bouclier 4 par exemple) est perdu. Une personne peut très bien être retenue captive et drainée sans cesse jusqu'à un POU de 3 afin de voler tous les sorts connus par la personne. Si le POU du captif descend à 0, le prisonnier meurt mais le sort est toujours gagné par le vampire.

Sorts Runiques Spéciaux du Culte

Vivamort n'enseigne que les sorts suivants. Les autres sorts doivent être drainés auprès de victimes éventuelles.

Divination **1 point**
Permanent, portée 60 m., réutilisable, non cumulable.

Le lanceur du sort peut poser une question à Vivamort qui répondra généralement par une courte phrases de sept mots au maximum. Il ne peut s'agir d'une vision. En effet, liés par le Temps, les dieux ne peuvent plus lire l'avenir. Le rituel dure une heure et ne peut être entrepris que dans un lieu consacré à Vivamort.

La chance que la personne possède de comprendre la réponse est de POUx5. Si le résultat obtenu est supérieur, le dieu ne répond pas. Un résultat de 96-00 signifie que la réponse est déroutante et le maître de jeu devra tenter d'égarer l'individu ayant posé la question. C'est le maître de jeu qui effectue tous les jets de pourcentage.

Chaque point de POU investi dans ce sort permet de répondre à une question.

Créer Squelette **1 point**
Instantané, Portée 40 m., réutilisable, non cumulable

En utilisant les os de sa victime, le vampire peut en animer le squelette. Celui-ci possèdera toutes ses anciennes compétence à un maximum de DEXx5. Reportez vous aux règles de RuneQuest pour davantage de détails sur ce monstre.

Invoquer Petite Ombre **1 point**
Durée 15 minutes, portée 160 m., réutilisable, non cumulable

Ce sort permet d'invoquer une ombre ressemblant à une forme humaine et d'un volume 3x3x3 m. Elle engloutit sa victime dans une masse de ténèbres et l'attaque par peur. Reportez vous aux

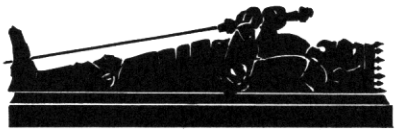
règles de RuneQuest pour davantage de précisions sur ce monstre.

Créer Fantôme **2 points**
Durée instantanée, Portée 40 m., réutilisable, non cumulable
Ce sort permet de lier l'esprit d'une victime à un lieu qui sera dès lors hanté. Le vampire doit emporter un combat spirituel avec sa victime pour créer le lien. Celle-ci n'est pas nécessairement volontaire. Reportez vous aux règles de RuneQuest pour plus de détails sur les fantômes.

Créer Zombi **2 points**
Durée instantanée, portée 40 m., réutilisable, non cumulable
Ce sort permet de créer un Zombi à partir du corps d'une victime récemment tuée. Reportez vous aux règles de RuneQuest pour plus de détails sur les zombis.

Lever Goule **2 points**
Durée permanente, portée 40 m., réutilisable, non cumulable
Ce sort doit être lancé par le vampire sur la tombe d'une de ses victimes, une semaine exactement après sa mort. La personne pourra avoir été tuée par le vampire ou simplement avoir été affectée par sa morsure ou son toucher. La nuit suivant le lancement du sort, la malheureuse se fraiera un passage à l'aide de ses griffes pour sortir de sa tombe. Transformée en goule, elle devra se repaître de la chair des vivants. Le vampire peut très bien assigner une tâche à la goule mais la laissera généralement errer de son côté. Les goules ont tendance à se regrouper pour hanter une seule région, déchiquetant de leurs crocs les êtres vivants rencontrés. Pour plus de détails sur ce monstre, reportez vous aux règles de RuneQuest.

Communion Extatique **2 points**
Durée 30 minutes, portée 160 m., réutilisable, non cumulable
Ce sort est généralement lancé dans un temple à l'heure des sacrifices d'une nuit sainte. La victime perd alors ses points de vie et son POU en un instant de pure joie et d'un plaisir infini. Les individus sous l'effet de ce sort seront incapables de réagir aux événements extérieurs tant que le sort n'aura pas pris fin. Lors des sacrifices, il opère sous forme d'un sort à effet de zone s'étendant à tous les donateurs présents à l'autel. La victime peut tenter un jet sauveur sous son INT+POU. En cas d'échec, la personne devra effectuer un nouveau jet sous le même pourcentage. En cas de nouvel échec, la personne jouira non seulement de l'extase mais apportera de plus toute sa coopération au vampire.
Ce sort est couramment utilisé à la création d'un vampire. On peut également y avoir recours à l'extérieur du temple pour calmer une victime ou procurer une jouissance suprême à un sybarite ou un hédoniste. A l'extérieur du temple, ce sort agit comme un sort de magie divine d'attaque et le vampire doit l'emporter dans une lutte de POU contre sa victime. Si le sort a déjà agi dans le passé sur une personne, les défenses de cette dernière seront amoindries et son POU sera considéré comme réduit de moitié lors du jet de résistance.



Sous Cultes

Vivamort ne possède aucun sous culte connu. Un temple peut parfois gagner un certain contrôle sur les adorateurs du chaos de la région et les forcer à accomplir les volontés de Vivamort mais le culte ne possède rien qui ressemble à un sous culte normal.
De même, le culte ne possède aucun esprit de représailles. Les initiés ayant renié leurs voeux sont très rares et sont de la responsabilité de leur ancien temple. Celui-ci fera appel à toute sa puissance pour pourchasser le traître et l'éliminer.
Si un vampire se retourne consciemment contre son maître, le lien entre son esprit et son corps commencera à s'affaiblir exactement comme si le vampire avait perdu sa terre funéraire. Cet affaiblissement ne pourra plus être arrêté. Pour de plus amples détails sur ce point, reportez vous aux Notes à la fin du culte.



Cultes Associés

Malia, Mère de la Maladie

Vivamort maintient un certain lien avec l'entité après de laquelle il trouva refuge et qui l'aida (certains disent par inadvertance). Malia n'a jamais rejeté ces liens anciens. Les vampires sont immunisés contre sa forme de Mort mais lui apportent leur aide de temps à autre, ainsi qu'à ses suivants. Ils peuvent également répandre une maladie donnée par Malia à Vivamort au Temps des Dieux.

Provoquer Grelotte **1 point**
Durée permanente, au toucher, réutilisable, non cumulable
Cet esprit de maladie fut donné à Vivamort en échange des secrets des Enfers et de la Mort qu'il avait emportés avec lui lorsqu'il émergea pour la première fois du monde inférieur. Certains vampires sont devenus d'ardents propagateurs de cette maladie. Le sort fonctionne exactement comme si la victime avait été exposée à la maladie. Reportez vous aux règles sur la maladie présentées dans RuneQuest. Ce sort peut être arrêté à l'aide d'une magie défensive. Une fois la maladie contractée, la victime doit être guérie ou elle périra.



Notes

Le Vampire

On ne peut créer un vampire que durant une nuit sainte du culte. Il s'agit en fait de l'étape finale dans l'ordination d'un prêtre ou d'un seigneur runique. Le futur vampire est vidé de tout son POU qui est offert à Vivamort. Ce dernier est présent à la cérémonie et daigne lier à nouveau l'esprit du candidat à son corps mort. Les initiés et victimes doivent alors donner du POU et des points de vie (sang) au nouveau vampire. Ce dernier repose un jour et une nuit avant de s'éveiller. Dès lors, il est en pleine possession de tous ses pouvoirs. Sa peau devient blanche et blafarde, ses cheveux brillants, ses canines se sont allongées et sa FOR a doublé. Il peut maintenant se transforme en loup, en chauve-souris ou en fumée, Harmoniser du regard tout ceux qui le contemplent sans perdre de points de magie et utilisez tous les autres pouvoirs du vampire.
Les vampires possèdent des esprits alliés qui ne peuvent régénérer leur POU (ils doivent le voler auprès de leurs victimes ou l'obtenir de leur maître). Les vampires peuvent utiliser les quelques sorts de magie divine spéciaux du culte. Ils peuvent faire appel à l'intervention divine mais cette dernière peut avoir des

conséquences mortelles si Vivamort leur draine trop de POU.
Vivamort est un renégat de la Mort et beaucoup de ses suivants sont des renégats des cultes de la Mort. Les vampires sont affectés par la Rune de la Mort si celle-ci est brandie devant eux par un initié ou mieux d'un culte de la Mort. La Rune occasionne des dommages au toucher et renforce le sort de Disruption. Elle permet donc à la fois de se protéger d'un vampire mais également de l'attaquer. Généralement, un vampire n'attaquera pas le porteur de la Rune mais peut très bien demander à ses initiés, esprits alliés, squelettes, zombis, etc... de le faire pour lui.
Un vampire peut boire le sang de n'importe quel être vivant d'une INT de 5 ou plus et d'un POU de 5 ou plus.
Le membres du culte de Vivamort portent généralement des vêtements sombres bordés soie écarlate.



Les Eléments

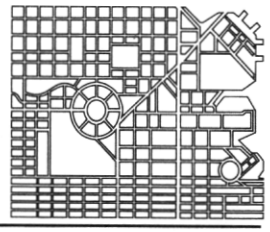
Les vampires sont sensibles aux cinq éléments. La pestilence de Vivamort n'est pas naturelle et les éléments ont un certain pouvoir contre ce cancer.

- ☐ **Air :** les élémentaires de l'air peuvent disperser un vampire lorsqu'il se trouve sous sa forme de fumée. Le vampire ne pourra pas se reconstituer avant un nombre d'heure égale à la FOR de l'élémentaire. Vivamort ayant volé certains des pouvoirs de l'Air au Temps des Dieux, les élémentaires de l'air n'ont pas une influence aussi importante sur les vampires que les autres éléments. C'est d'ailleurs pour cela que les Dieux des Tempêtes et leurs adorateurs méprisent Vivamort.
- ☐ **Feu :** le pouvoir de la Chaleur et du Feu est vibrant d'énergie, totalement contraire à l'existence du vampire. La Malédiction du Soleil proférée dans les Enfers à élevé le Feu contre Vivamort. Il occasionne des dommages terribles au vampire. Ceux-ci ne peuvent être régénérés avant la prochaine nuit sainte du vampire. Une flamme magique ou naturelle endommageront le vampire de la même façon.
- ☐ **Terre :** chaque vampire transporte avec lui au moins une poignée de sa terre funéraire dans son cercueil. Cette terre représente le lien du vampire avec la Stase, symbolisant sa victoire sur la tombe.
  Les Puissances de la Terre sont irritées par la désacralisation de leur élément et méprisent l'usage que fait Vivamort du principe de la Stase. Si le vampire devait perdre sa terre funéraire (il peut posséder plusieurs cercueils contenant de la terre), il commencera à perdre ses pouvoirs au rythme de un par jour. Les pouvoirs sont perdus au hasard. Le vampire ne sait pas quel est ceux qu'ils lui font défaut avant de tenter d'en faire usage. Une fois toutes les facultés spéciales perdues (la double FOR ne disparaît jamais), le vampire perdra un point de POU de son maximum racial au rythme de un par jour. Après 21 jours, le vampire humain normal tombera à 0 de POU et ne sera plus capable de retrouver du POU. Il cessera de fonctionner. Le jour suivant, il cessera d'exister. Un vampire peut renverser ce processus en se procurant à nouveau de la terre issue de son lieu d'inhumation.
  Plusieurs cultes de la Terre possèdent des objets sacrés, généralement des pelles, infligeant comme le feu des dommages qui ne peuvent être régénérés par le vampire. Le fait qu'on les utilise pour enterrer les morts et leur place sacrée dans les rites funéraires du culte leur confèrent leurs pouvoirs spéciaux.
  Un gnome invoqué à partir de la terre transportée dans le cercueil d'un vampire sera une force impie, la terre originelle ayant été infectée par le chaos. Le gnome sera commandé par le vampire mais tombera dans une folie furieuse si ce dernier est absent.
- ☐ **Le Soleil :** le Soleil chassa Vivamort des Enfers et le maudit. La lumière du jour ne blesse pas un vampire mais lui retire tous ses pouvoirs particuliers. Le vampire ne peut plus drainer du sang ou du POU, Harmoniser, se métamorphoser, etc... Il conserve néanmoins ses compétences et sa FOR doublée.
- ☐ **L'Eau :** toutes les eaux du monde ont repris le serment de la Rivière Styx à leur compte. L'eau est le premier ennemi d'un vampire et de Vivamort. Ils ne peuvent la traverser qu'avec les plus grandes précautions. Aucun vampire ne peut franchir de l'eau courante sans utiliser un pont, un bateau, le dos d'une autre personne, etc... L'immersion dans de l'eau courante tue le vampire instantanément. Les vampires peuvent vivre dans les marais ou marécages en toute impunité. Waha a laissé la marque du Diable dans les marais de la Bonne Rivière. C'est ce qui permet aux vampires d'avoir accès à ces régions.
  Une eau sainte particulière, bénie par des prêtres runiques de certains cultes de l'Eau, possède des effets ravageurs contre les vampires. Si cette eau pure est projetée sur la terre funéraire transportée par le vampire, celle-ci perd toutes ses facultés. Le vampire ne peut pas traverser cette eau bénie, même si un simple filet en recouvre le sol, le passage d'une porte, etc... Une fiole de cette eau pure projetée sur le vampire lui occasionne 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux. Ces dommages ne peuvent pas être régénérés.

Cet article a été traduit de Cult of Terror avec l'aimable autorisation de Greg Stafford - Vivamort, Seigneur des Morts-Vivants ne constitue pas un matériel officiel de RQ3.

Auteur : Sean Summers
Traduction : Philippe Dohr

NIGHT CITY POLICE DEPARTMENT



CYBERPUNK

Contrairement à ce qui se passe dans la grande majorité des villes américaines, les services de police de Night City sont un organisme publique dépendant administrativement et financièrement de la municipalité. C'est le Night City Police Department (NCPD).

Effectif

Le NCPD emploie environ 1 800 personnes dont près d'un tiers, soit 600, est uniquement affecté à des tâches administratives et n'est pas assermenté. Restent don 1 200 officiers de police. Pour une population de 5 millions d'âmes c'est peu. C'est d'autant moins que l'ensemble des membres actifs du NCPD ne travaille pas 24 heures sur 24. En fait, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, seuls 5 à 600 cops sont en service.

Hierarchie

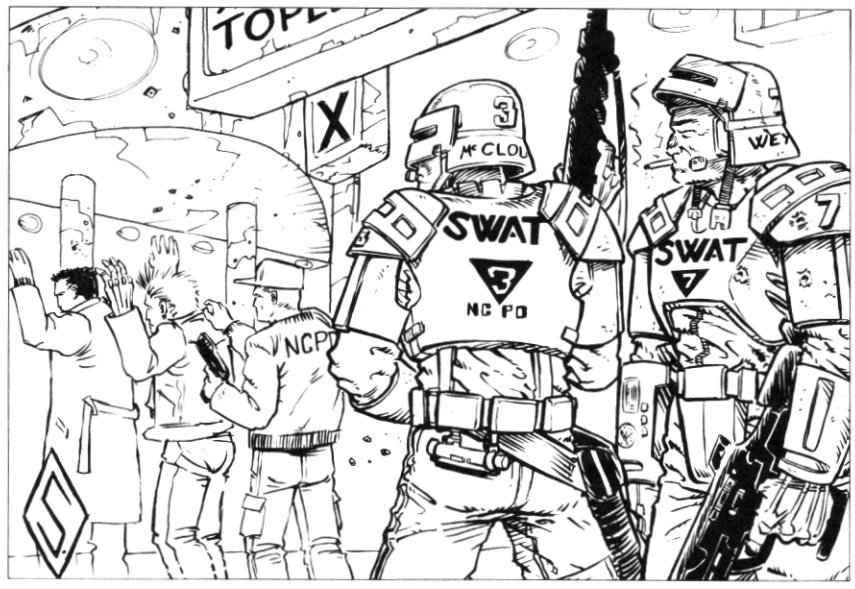
1 200 officiers de police, cela signifie 800 agents portant l'uniforme pour 400 enquêteurs (inspecteurs, sergents et lieutenants).
L'uniforme des agents de police de Night City est gris et noir. Leur rôle est de maintenir l'ordre civil et de garantir la sécurité de leurs concitoyens. Ils ne s'occupent en général que des crimes relevant du Tribunal de Police (infractions au code de la route, délits mineurs) et n'ont jamais d'enquêtes sérieuses à mener de leur propre chef. La plupart d'entre eux passent l'essentiel de leurs journées à deux, à patrouiller dans les rues de la ville.
Le grade d'inspecteur (ou détective) est le premier grade d'officier de police ne portant pas l'uniforme. Hierarchiquement, un inspecteur n'est que de très peu supérieur à un agent. Il passe l'essentiel de ses journées (ou de ses nuits) en rondes ou encore il est affecté à des enquêtes secondaires ou de routine. S'il lui arrive de travailler sur des affaires plus sérieuses, c'est toujours sous la responsabilité directe d'un lieutenant.
Les responsabilités et fonctions d'un sergent et d'un inspecteur sont similaires à la différence qu'un sergent bénéficie d'un meilleur crédit auprès de ses supérieurs. On est promu sergent au bout de 15 ou 20 ans de service. Ce grade est donc l'indice d'une grande expérience. C'est pourquoi un sergent a souvent un inspecteur débutant ou stagiaire comme co-équipier.
Un lieutenant dirige 5 à 10 enquêteurs, inspecteurs et sergents confondus. Comme son équipe est très souvent chargée de plusieurs affaires en même temps, il doit coordonner les investigations de ses subordonnés ; il doit également décider du sens à donner aux enquêtes et juger le caractère de priorité de chacune. Même s'il lui arrive de se charger personnelement de certaines affaires (les plus interessantes ou les plus délicates), un lieutenant n'est présent sur le terrain qu'exceptionnellement.

HIERARCHIE	
Niveau de Capacité Spéciale	Grade
1-4	Agent
5-6	Inspecteur
7	Sergent
8-9	Lieutenant
10	Capitaine

Le grade de capitaine de police correspond, en Europe, à celui de commissaire. Un capitaine est soit responsable d'un commissariat de quartier, soit à la tête d'un service (Moeurs, Crimes, Stupéfiants, etc ...). Le commissaire de quartier est un élu. Le "chef" d'un service est nommé par le District Attorney (Préfet de Police), dont il dépend directement. Dans tous les cas de figure, un capitaine est une personnalité locale à manier avec précaution. La plupart sont extrément menacés et bénéficient d'importantes mesures de sécurité.

Les Zones Urbaines sous Contrôle

Le NCPD compense la faiblesse de ses effectifs par un système





de surveillance, de prévention et d'intervention hors-pair. La clef de voute de ce système est le réseau géant de caméras de surveillance mis-en-place dans les Zones Urbaines sous Contrôle, les ZUC.
Chaque caméra est reliée à la salle de contrôle du commissariat le plus proche. Toutes sont orientables depuis le commisariat et permettent des zooms précis. Elles sont en outre munies d'une option IR adaptée à la surveillance nocturne et sont protégées par un blindage de 20 PA.
Les forces du NCPD sont ainsi en mesure d'intervenir sr le lieu d'un délit dans les dix minutes (1D10 mn). Mais, surtout, elles effectuent un travail de prévention particulièrement efficace et économe en vies humaines : dès qu'un crime menace d'être commis, une voiture est alertée dont l'arrivée suffit à disuader quelquefois les criminels.
C'est également grâce à ces caméras que le NCPD lutte contre les embouteillages, localise les accidents, reprère les contrevenants aux règles du stationement, détecte les menaces d'incendie, etc ...

Les méthodes de travail

Etre cop est un métier. Quand on le fait, il y a trois principes majeures à ne jamais oublier à moins de ne plus enir à la vie.

Règle numéro Un : sur le terrain, un cop n'est jamais seul. Les agents, inspecteurs ou sergents (lesquels patrouillent 5 à 6 heures par jour) effectuent toujours leurs rondes par deux. Chaque cop a un co-équipier avec lequel il est bien obligé de s'entendre. Dans la mesure du possible, les équipes sont faîtes pour éviter les incompatibilités d'humeur mais les affectations ne sont pas toujours idéales. En général, les éléments d'une même équipe travaillent ensemble depuis des années et se connaissent mutuellement sur le bout des doigts. Ils savent qu'un jour ou l'autre leur vie dépendra de leur partenaire et lui feront totalement confiance. L'expérience montre qu'un binôme qui est allé 2 ou 3 fois sous le feu est soudé à la vie. Il y a d'ailleurs une phrase que les punks répètent souvent : "si t'as un cop au bout de ton flingue, cherche son pti'copain : t'es dans sa ligne de mire."

Règle numéro Deux : un cop ne s'éloigne jamais de son véhicule. Il y a longtemps en effet que les cops ne patrouillent plus à pied. A night City comme ailleurs, ils ne se déplacent qu'en voiture ou plus rarement, en AV4. Tant qu'ils le peuvent, les cops qui font leur ronde s'efforcent de ne pas quitter leur véhicule : celui-ci les protège contre les fréquentes aggressions dont ils sont victimes. S'ils y sont obligés, ils doivent immédiatement prévenir le central, donner leur position, indiquer les raisons de leur sortie et, éventuellement, demander des renforts. Pour une patrouille, le véhicule est le seul lien avec le NCPD ; quitter son véhicule, c'est rompre le contact avec le commissariat. C'est jamais très prudent ...

Règle numéro Trois : les cops n'interviennent jamais en sous nombre. La théorie mise en oeuvre par le NCPD distingue deux types d'interventions : les interventions d'urgence et les intreventions anticipées. Dans le premier cas, un événement imprévu (hold-up, fusilade, etc ...) oblige les forces de police à agir sans délai. Dans le second, les

cops organisent soigneusement leur action et agissent en mettant toutes les chances de leur coté. C'est ainsi que se déroulent les opérations Search and Destroy lancés contre les gangs, les OP Clear and Secure organisés dans les quartiers chauds, les captures d'individus recherchés, etc ... Durant une intervention d'urgence, les cops obéissent aux régles suivantes : s'opposer au déroulement du crime en cours, ne s'exposer physiquement que si la vie d'innocents est menacée, attendre si possible des renforts ; bref, en aucun cas jouer au cow-boy solitaire. Sur une intervention anticipée, tous les risques ont été mesurés et le NCPD agit avec un rapport de force favorable de 10 contre un ; théoriquement, la cible n'a aucune chance. Lorsque le NCPD déplore la mort d'un de ses membres, c'est que l'opération n'était pas, ou ne pouvait pas être correctement préparée. De fait, le corps de police le plus exposé est celui des agents car au cours de leur patrouilles, ces derniers sont souvent amenés à faire face à des situations imprévues et donc dangereuses.

Le matériel

Comparé aux forces de police des autres villes américaines, le NCPD est très bien équipé. Cependant, il est encore surclassé par les gangs les plus puissants et les milices privées des corporations.
Le parc automobile du NCPD s'élève environ à 200 véhicules. Ce sont en général des 5-places dont la vitesse de pointe est de 220 km/h. Toutes les voitures peintes aux armes du NCPD (gris et noir, les quatre initiales en jaune étincellant) sont protégées par un blindage complêt de 40 PA ; une voiture banalisée sur cinq bénéficie de cette protection. La banquette arrière des voitures de patrouille est isolée par une vitre intérieure blindée (25 PA) ; les deux portes arrières



ne peuvent être ouverte que de l'extérieur.
Le NCPD dispose en outre de sept AV-4 et de trois turbocoptères Belle Spy Eye 18 équipés de modules de recherches actifs avec projecteur IR et canons rotatifs de 15 mm. Quatre AV-4 et deux turbocoptères sont en état d'alerte permanente.

Equipement Standard
Véhicule de Patrouille
Une radio. Deux torches I.R. Un projecteur conventionnel amovible. Une paire de jumelles amplificatrices de lumière. Deux masques à gaz. Deux fusils à pompe Sternmeyer Stakeout 10 avec munitions. Un lance grenade Militech Arms RP et une grande variété de grenades. Une collection de menottes.

Seul l'attirail des agents est réglementé et soigneusement décrit ; il va de pair avec leur uniforme. Les cops en civil sont presque libres de s'équiper comme ils l'entendent. Leur équipement réglementaire se limite en fait à un gilet blindé (20 PA) qu'ils portent rarement et à un pistolet automatique très lourd (l'Armalite 44 est à la mode).

Equipement Réglementaire
Agent du NCPD
Une veste blindée en kevlar (20 PA). Un casque blindé (20 PA). Deux Federated Armes X-9 mm avec chargeurs. Une matraque téléscopique. Une paire de menottes. Un como de poche (portée 5 km). Les tireurs d'élite n'ont pas d'arme de poing mais utilisent un Ronin Light Assault amélioré (lunette IR, stabilisateur, cyberarme, etc ...).

Le cadre de la loi

Un cop n'est pas un aventurier. Sa plaque du NCPD ne l'autorise pas à tout faire. Dans l'excercice de ses fonctions comme ailleurs, il doit respecter la loi même si celle-ci l'entrave souvent.
Un officier de police ne peut pas utiliser son arme à tort et à travers. Il n'y est autorisé qu'en cas de légitime défense ou lorsqu'il estime que la vie d'autrui est menacée. Avant de tirer, un cop doit faire les sommations d'usage. A savoir : se désigner comme officier de police et prévenir de son intention de faire feu. Un cop doit en outre "adapter la riposte à l'attaque", c'est à dire ne pas utiliser de moyens démesurés en réponse à une aggression ou un danger réduit. Si un officier de police ne respecte pas ses règles, il y a bavure.
On ne peut arrêter une personne que si la preuve de sa culpabilité est immédiatement constatée (flagrant délit) ou si l'on possède un mandat d'arrêt. Au cours de son arrestation, le suspect (il l'est jusqu'au jugement) doit être informé de ses droits : il est en état d'arrestation, il peut garder le silence mais tout de ce qu'il dira pourra être retenu contre lui, il a droit à un avocat qui sera commis d'office si besoin est. Un mandat d'arrêt ne peut être délivré que par le procureur instruisant l'affaire. Il ne le signera que s'il juge le dossier constitué contre le suspect suffisant. C'est aussi lui qui fixe le chef d'inculpation (ce pour quoi on arrête le suspect) et qui siègera au tribunal.
Une perquisition est une "recherche opérée en lieu donné

en vue de saisir des documents ou des objets utiles à la recherche de la vérité. Une perquisition ne peut être menée qu'entre six et vingt et une heures. Sans un mandat de perquisition signé par le procureur un officier de police n'est pas autorisé à entrer dans une propriété privée contre la volonté du propriétaire.
En outre, des indices recueillis en un lieu privé sans mandat de perquisition ne sont pas recevables par un tribunal (ils ne constituent pas une preuve et ne peuvent être ajoutés au dossier de l'accusation).



Sur autorisation du capitaine, un suspect peut être retenu 36 heures au commissarait pour interrogatoire. Le procureur peut ajouter 48H à cette période. Les interrogatoires doivent être menés "avec fermeté mais sans violence" (sinon cela s'appelle de la torture) en présence de l'avocat. Rappelons que devant un tribunal, des aveux ne constituent pas une preuve. Un suspect pouvant, après tout, s'accuser de n'importe quoi, la démonstration de sa culpabilité doit prendre d'autres formes.
En cours d'enquête, les officiers de police peuvent être lourdement handicapés par la rigidité de la loi. Certains outrepassent parfois leurs droits pour plus d'efficacité. Un avocat de la défense habile a cependant tôt fait de découvrir ces irrégularités et de détruire le dossier de l'accusation devant le tribunal. Le rôle du procureur est justement de forcer les cops à rester dans le cadre de la loi afin de constituer des dossiers irréprochables. En Cal Nord, toute personne est présumée innocente jusqu'à ce que la preuve de sa culpabilité soit faite.

La corruption

La corruption est, avec la faiblesse des effectifs, le problème majeur du NCPD. A Night City, force est à l'argent et les médiocres salaires des officiers de police n'aident pas à lutter contre les nombreuses tentations, (un cop père de famille préfère voir les siens dans un quartier sûr, mais la sécurité coûte cher à Night City). Il ya corruption lorsqu'un officier de police n'accomplit pas son devoir en échange de bénéfices financiers ou autres.
Le NCPD estime qu'à différents degrés, 40 à 65 % de ses membres sont corrompus. Autant dire que la situation est dramatique. Ainsi, la plupart des agents de police annulent des amendes contre 10 à 50 % de la somme en liquide. Certains se comportent même en racketteurs : les commerçants leur versent un "loyer" en échange d'une protection véritablement efficace et rapide. Ce type de traffics assez maladroits n'a cependant qu'un temps.
La corruption la plus dangereuse frappe en fait plus haut. Les officiers de police en civil peuvent facilement "protéger" des criminels, qu'ils s'agissent de gangs, d'invidus, voir de corporations. Ils peuvent dévier le cours de leurs enquêtes, faire disparaître des preuves, ou même informer régulièrement leurs protégés de l'évolution d'une enquête les menaçant. La chose est d'autant plus facile que l'officier de police occupe un poste élevé dans la hiérarchie : un inspecteur ne peut rien face à un lieutenant ou un capitaine récalcitrant.
Par manque de temps et de moyens, une procédure est rarement engagée contre un officier de police corrompu. Le NCPD préfère en général guérir les symptomes plutôt que le mal et mute ou sanctionne disciplinairement les indélicats.

Les Problèmes

Un officier de police chargé d'une affaire délicate devra toujours contourner de nombreux obstacles pour faire aboutir son enquête. Bien souvent, ce ne sont pas les criminels qui posent le plus de problèmes mais ceux qui, au sein du système judiciaire, sont à leur botte.
Un enquêteur peut ainsi être la victime d'un supérieur hierarchique corrompu. Celui-ci fera obstruction à l'enquête en refusant de donner à son subordonné trop curieux l'aide et les moyens necessaires. Si cela ne suffit pas, on pourra lui retirer l'affaire sous de faux motifs ou même demander sa mutation. La procédure est longue mais efficace.
Plus rare mais plus grave, un officier de police peut voir tous ses efforts réduits à néant par un procureur hostile. C'est lui qui délivre, ou ne délivre pas, les mandats de perquisition ou d'arret ; c'est encore lui qui décide ou refuse d'inculper un suspect. Il peut donc priver un enquêteur des trois quarts de ses moyens d'investigation, mais aussi, dans certaines limites, nier l'évidence et juger un dossier trop léger pour justifier une inculpation.
Rappelons enfin que le NCPD est un organisme municipal et que le conseil municipal de Night City compte les représentants des dix plus grandes corporations de CalNord. Il y a donc certains dossiers brûlants auxquels aucun cop ne peut toucher. Seuls les médias peuvent se le permettre.
Si un officier de police restait sourd aux mises en garde, les mesures prises à son égard seraient des plus expéditives ...
Dure de faire son job quand on est un cop ...

Pierre Henri Pevel

CYBERPUNK

FORLORN HOPE



ORIFLAM