TATOU 11

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM

SPECIAL SCENARIO



40F TATOU 11 JANVIER - FEVRIER 1993 ISSN 1155-2573

© J.W. Egg 1982

SOMMAIRE

RUNEQUEST

4 ***La Quête de l'Ancêtre***

Le retour d'un esprit qui vous veut du mal.

Auteurs : Jon Quaife

Traducteur : Marc Gazo

Illustrateur : Bernard Bittler

16 ***Fiche de Personnage***

HAWKMOON

18 ***Le Faucon Blanc***

Brumes, banquises, embruns, icebergs... et des mutants et des Granbretons !

Auteur : Eric Simon

Illustrateur : Franck Cappeli

PENDRAGON

28 ***Dans la Forêt de Morgane***

La fin d'une époque.

Auteur : . Pierre Henri Pevel

Illustrateur : .Bernard Bittler

CYBERPUNK

38 ***Opération Colossus***

Ne pas se fier pas aux apparences. (vieux proverbe).

Auteurs : Emmanuel Granier, Yves Chaineau, Philippe Bertrand

Illustrateur : Jean Luc Sala.



TATOU N° 11. Bimestriel - Janvier-Février 1993. 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. Couverture : Kelly. Rédacteur en chef : Eric Simon. Maquette : Studio Perspectives. Saisie : Jocelyne Guillaume. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573

EDITO

Bonne Année 1993





Survol de Night City la nuit de Noël 2020. Illustrateur : Jean-Luc Sala

Le retour d'un esprit qui vous veut du mal
par Jon Quaife

LA QUETE DE L'ANCÊTRE



Cette aventure peut se dérouler dans tous les lieux de Glorantha où le culte des ancêtres est pratiqué. Le mieux serait de retenir un endroit occupé par des clans barbares ou nomades, mais en aucun cas des civilisés. Il serait préférable que l'un des personnages joueurs (PJ) au moins provienne d'un de ces clans.

Présentation

L'idéal serait de réunir huit ou neuf personnages dont les compétences iraient du moyen au débutant. Sinon, un groupe de PJ dont les compétences seraient plus élevées pourra également convenir.

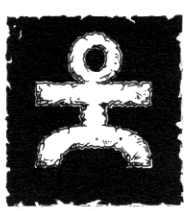
Vous trouverez des clans appropriés dans toute la région de Prax, et dans les contrées plus primitives de la Ceinture Barbare. Fronéla, Ralios, une grande partie de Maniria, et certains endroits de Kralorela constituent des choix adéquats.

L'Intrigue

Les broos et la peste ont récemment infecté le clan. C'est pourquoi le chaman du clan, Cerf Rieur, a donné l'ordre de se rassembler en un endroit unique, ce que de nombreuses familles ont fait. Lors d'une grande cérémonie, un ancêtre du clan prend possession du Vieux Longdoigt. Cet ancêtre se nomme Vrang Tueur-de-Chaos, et c'est lui qui accompagne les guerriers dans leur bataille contre l'ennemi chaotique.

Combattant sa proie, Vrang Tueur-de-Chaos invoque une puissance ancienne appelée Les Six Perles de l'Esprit Vaincu. Celle-ci projette toutes les personnes exposées dans un maelström magique.

Le moment qui convient le mieux à cette aventure est la semaine qui précède le Temps Sacré. Lorsque tout sera fini, le Temps Sacré se sera mystérieusement écoulé.



Le Rituel

Tous les familles qui assistent aux invocations de Cerf Rieur se réunissent afin de rechercher l'aide de leurs ancêtres. Selon la puissance (matérielle et en population) du clan, deux ou trois chamans de moindre importance pourront également être présents.

Cerf Rieur a l'intention d'invoquer les ancêtres afin de leur demander leur force et leurs conseils, pour combattre l'ennemi chaotique. Cette aide peut se manifester de diverses façons : échange de sorts, recommandations données par les esprits des membres du clan qui ont été tués par l'ennemi chaotique, ou encore la possibilité d'utiliser les sorts spéciaux du culte des ancêtres ("Incarner Ancêtre", par exemple). Toutes les informations concernant l'adoration des ancêtres se trouvent dans Les Dieux de Glorantha.

Description du Rituel

La partie suivante décrit les éléments essentiels du rituel et ce, dans l'ordre chronologique. Ce genre de pratiques accompagne souvent les sorts ou les cérémonies d'un rituel, et varie grandement en fonction de la culture des protagonistes.

Bien souvent, des enchantements du type "Enchantement d'Armure" ne nécessitent pas une grande cérémonie. Cela dit, ils peuvent exiger certaines actions spécifiques. Une épée ou un quelconque objet métallique, par exemple, pourront devoir être trempés et retrempés dans un précipité comme le sang ou l'eau sacrée.

La Danse

Elle se poursuit tout au long du rituel. Elle symbolise le conflit actuel, en l'occurence la présence de broos et de la



peste. Nombre d'événements et de visions se produisent tout au long de cette danse. Ceux-ci éclairent le clan sur la peste, et offrent des révélations personnelles. La danse sert aussi à réaffirmer la victoire de l'ordre de la Vie et de la Mort sur le désordre du Chaos.

C'est Cerf Rieur qui mène la danse. Le costume qu'il porte représente l'Ancêtre (Daka Fal). Il s'agit d'une toge traditionnelle fort décorée. Elle est complétée par un masque, symbole de la séparation entre la vie et la mort.

Les hommes de la tribu, de même que le bouffon (le Vieux Longdoigt), dansent à la suite de Cerf Rieur. Ils évoquent les vivants et les morts que l'Ancêtre gouverne. Ils sont, pour la plupart, vêtus d'un simple emblème ornemental qui figure la vie ou la mort. On ne peut jamais se fier au bouffon, car il est souvent enivré ou incontrôlable. Avant la fin du rituel, certains des participants atteignent une sorte de transe et sont possédés par des ancêtres bienveillants. Ces visions et souvenirs insufflés par les esprits des ancêtres fournissent des renseignements aussi bien pour le clan que pour des individus.

C'est un autre chaman qui joue le rôle de l'Ennemi. Lors de cette danse, l'Ennemi est défini comme étant multiple, aussi la plupart des apprentis chamans jouent-ils également son rôle. L'Ennemi n'étant autre que l'infâme chaos, tous les participants portent une coiffe parée de longues bandelettes qui représentent des tentacules et d'autres appendices tout aussi horribles. Il est possible, également, que certains arborent un masque ou tout autre objet symbolique.

Les participants pourront inhaler des vapeurs enivrantes tout au long du rituel. Celles-ci rapprochent les mondes et renforcent le lien qui unit le clan aux ancêtres.

Axis Mundi

Cerf Rieur lancera ce sort au cours du rituel. Les composantes du sort sont souvent eux même magiques, du moins pour les chamans et les ancêtres les plus puissants.

Les composantes utilisées par Cerf Rieur pourraient comprendre une lance rituelle garnie d'objets et d'ossements ayant appartenu aux ancêtres (crânes, os de la main, etc), un bol d'herbes aromatiques se consumant pour conjurer les esprits malins, ou encore la peau âgée et sacrée de quelque terrible bête vaincue par Cerf Rieur, témoignant en cela des statut et pouvoir de ce dernier.

D'autres membres du clan jouent du tambour et, le plus souvent, entrent en transe. Le son des tambours se répercute sur le plan des esprits pour y être perçu par les ancêtres.

La Danse des Ancêtres

Lorsque le sort "Axis Mundi" aura été jeté, les ancêtres entreront dans la danse. Au début, il sera difficile de les percevoir à cause du nombre élevé des participants. Ensuite, ils seront si nombreux à s'être joints aux membres du clan que leur présence sera clairement perceptible.

Certains des ancêtres danseront aux côtés de Cerf Rieur (Amicaux), d'autres s'associeront aux danseurs qui incarnent l'Ennemi (Malins), et les derniers tourneront en rond sans alignement spécifique (Neutres). Cette phase permettra aux adorateurs assemblés en ce lieu d'apprendre et de prendre la magie de leurs ancêtres, ou de recevoir un enseignement.

Il est possible que des esprits malins tentent de prendre possession de l'un des alliés de Cerf Rieur, mais pour cela, il leur faudra d'abord battre le chaman en personne. Cependant, le spectacle menaçant de son imposant Esprit Intérieur suffira à les effrayer.

Au cours du rituel, deux personnes sont possédées. La première est le chaman qui figure l'Ennemi (cette incarnation est volontaire), la seconde est le Vieux Longdoigt (cette possession est involontaire de la part de Longdoigt, et provoquée par Cerf Rieur).

■ L'Ennemi Parle

Lorsque le chaman représentant l'Ennemi aura été possédé, le rituel aura atteint un crescendo. Le chaman Ennemi attaquera quelques membres du cortège de Cerf Rieur, et peut-être parviendra-t-il à en blesser ou mutiler quelques-uns à l'aide de sa lance. Ce faisant, il se mettra à parler avec la voix d'une vieille femme. Ses paroles seront inintelligibles pour la plupart, mais Cerf Rieur les comprendra.

■ Vrang Tueur-de-Chaos

Ensuite, c'est le Vieux Longdoigt qui passera à l'action. Il chargera droit devant lui pris de convulsions, tout en hurlant d'une voix sauvage et très virile (ce qui ne lui ressemble en aucune façon). Son élocution sera tout aussi incompré-

Le Rituel vu par les Personnages Joueurs

Les PJ qui sont membres du clan vénèrent leurs ancêtres (puisque telle est la religion du clan). Ils peuvent donc participer, et tirer profit du sort "Axis Mundi".
Lors de la danse, encouragez-les à s'adresser aux esprits, et à utiliser des sorts du type "Esprit Gardien", "Don de Pouvoir", ou "Don de Sort". Ils pourront ainsi bénéficier de l'enseignement d'un ancêtre, et apprendre des sorts de Magie Spirituelle ou Divine. Ils pourront également chercher à faire l'expérience d'une vision, et même y parvenir.

hensible. Il saisira une lance et frappera le chaman Ennemi. Puis il fuira le rituel. Quand l'Ennemi sera terrassé, les Ancêtres Malins quitteront tous le domaine de l'"Axis Mundi", et ses disciples feindront la mort.

La Fin de la Danse

A ce stade du rituel, l'ordre antérieur se sera de nouveau établi. L'ordre l'aura emporté sur le chaos. La danse s'achèvera peu après. Nombre des danseurs Ennemis sortiront de la zone de l'"Axis Mundi" en titubant, ou seront transportés par leurs parents, lesquels attendaient à l'extérieur du cercle.

Cerf Rieur arborera un air triomphant, tenant le coeur d'une bête. Il aura arraché l'organe à l'animal, qu'il aura sacrifié pour remercier les ancêtres de leur aide. L'"Axis Mundi" prendra fin, les esprits des ancêtres s'en iront, et le clan donnera un festin en l'honneur de ses ancêtres. Ils mangeront l'animal sacrifié au cours de celui-ci. Le battement des tambours se poursuivra tout au long du banquet.

Le Conseil de Guerre

Cette nuit-là, Cerf Rieur et le Maître de Guerre tiendront un Conseil de Guerre. Tous les hommes valides devront y prendre part, de même que Vieux Longdoigt (lequel mâchonnera la hampe de sa lance) et les PJ qui ne feraient pas partie de la tribu.

Le conseil aura été suscité dans le but d'utiliser les connaissances apportées par le rituel. Il permettra, de plus, de décider de l'attitude à adopter envers la peste chaotique. Tout le monde s'attendra à ce qu'un événement spécial se soit produit ; en effet, le Temps Sacré est très proche.

Le Maître de Guerre invoquera un dieu belliqueux (Taureau Tempête, Mère Ours, ou un esprit de la région) afin qu'il favorise les débats. Il demandera à ce que les candidats à son poste le défient (ce que personne ne fera), puis questionnera Cerf Rieur sur ce que les ancêtres lui ont dit.

La Sagesse des Esprits

Cerf Rieur s'avancera d'un pas et se présentera :

"Je suis Cerf Rieur, le Gardien des Phalanges de Commandement, lesquelles me furent remises par mon père Courte-Lance, lequel les avait obtenues de Tempête Déchaînée, le Connaisseur des Secrets. Les esprits me connaissent et m'offrent leur sagesse en partage. Marda Huitsein est ma compagne, et la Mort marche devant moi afin de me prévenir des dangers qui jonchent ma route. Tous vous avez vu ma magie, et tous vous avez participé à la danse des ancêtres. Qui en ces lieux doute de la puissance des ancêtres ?"

Personne ne défiera Cerf Rieur. Il se tournera alors vers un autre membre du clan et le priera de prendre la parole. L'homme, dont le nom est Flèche Siffflante, se lèvera pour faire part à l'auditoire de sa connaissance de la peste. C'est ainsi que le conseil débutera.

Les Sources de Renseignements

Le conseil a plusieurs sources de renseignements à sa disposition.

Les Eclaireurs

En premier lieu, le monde terrestre permet une interaction avec l'ennemi (les broos). Nombre de témoignages en résultent : ceux des victimes qui ont souffert de maladies ou ont été volés par l'ennemi, et ceux des éclaireurs qui ont suivi leur piste.

Le compte-rendu de Flèche Siffflante procurera des informations d'ordre tactique concernant les ennemis (et plus particulièrement la harpie). Il rapportera que ces derniers faisaient route vers le Pays Rocailleux, une région de terrains accidentés et de cavernes.

Les Visions

En deuxième lieu, certains des participants au rituel auront fait l'expérience de visions quand leurs âmes vagabondaient. Elles permettront au clan, à eux-



mêmes, ou à tous, d'avoir un aperçu de la situation.

Chasse Lapins le tambour, par exemple, aura vu un endroit connu sous le nom de Caverne du Vieil Ours, laquelle se trouve dans le Pays Rocailleux. Cependant, elle ne contenait que des queues séchées d'herbivores, et aucun signe de vie animale. Il pourrait rapporter cette histoire lorsque Flèche Sifflante aura fait mention du Pays Rocailleux.

Parmi les autres visions, l'on comptera celle d'un apprenti qui représentait l'ennemi : il aura vu une femme laide et très grande, laquelle portait une tunique blanche toute maculée de sang, et un hachoir à viande. De nombreux ancêtres maléfiques se tenaient devant elle. L'on comptera également la vision d'une femme du clan : un chacal qui se battait avec un serpent, lequel changeait de forme. Le chacal n'a pas lâché prise, et quand il a tué le serpent, le soleil s'est levé.

■ Ce que les Ancêtres ont dit

En troisième lieu, certains membres du clan se seront vu confier des informations par leurs ancêtres. Ces messages peuvent être strictement personels, ou ont été donné incidemment lors d'échanges d'un autre type.

Un guerrier répondant au nom de L'En Fait Trop aura lancé le sort "Esprit Gardien" lors du rituel. Il aura obtenu l'esprit d'un ancêtre connu sous le nom de Croasse Tel Le Vautour. Nombreux sont ceux qui doutent de l'allégeance de ce dernier. L'en Fait Trop expliquera que Croasse connaît l'ennemi et est désireux de partir à sa recherche pour le tuer avant que le sort ne prenne fin.

Les autres ancêtres conseilleront la prudence, et dicteront au clan quelles précautions les guerriers choisis pour combattre le chaos devront prendre.

Ces précautions pourraient consister, par exemple, à boire le lait des (nom de l'animal adéquat, mais pas de chèvres !) uniquement et ce, jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Vous pourrez estimer que cette action donne un avantage de type magique aux guerriers, comme leur donner 10 points de fatigue supplémentaires le temps de cette aventure. A vous de juger.

■ Le Vieux Longdoigt et l'Ennemi

En dernier lieu, le chaman qui figurait l'Ennemi et Vieux Longdoigt ont été l'objet d'une possession.

La plupart des membres du clan auront eu leur vision pendant qu'ils dansaient, et seul Cerf Rieur pourra les interpréter. Celui-ci déclarera :

"Tout ce qui a été vu et entendu aujourd'hui est très important pour nous. En effet, nous avons reçu la visite de la Vieille Sorcière Sanglante. Elle est venue en ce lieu, et nous l'avons vue dans nos visions. Si nous ne la détruisons pas, nos âmes se consumeront et nos animaux seront décimés, la chasse sera mauvaise, et notre mère la Terre s'asséchera, car tel est le souhait de Vieille Sorcière Sanglante."

"Vieille Sorcière Sanglante se trouve au Lieu des Six Chambres, comme nous l'avons vu. Je ne sais où pareil endroit est situé, mais nous devons envoyer des guerriers à sa recherche afin de la détruire. A cet effet, Grand-Père Trouve Du Miel m'a demandé d'assurer la Tâche du Bon Choix. Il m'a gratifié de la magie nécessaire à cette opération."

"Le bouffon accompagnera ceux que les ancêtres auront choisis, car l'esprit qui l'habite est doté d'une étrange magie. Je ne sais si cela est bon ou mauvais, mais l'esprit est ancien et je ne pense pas qu'il nous fera de torts."

Le Maître de Guerre se lèvera et autorisera Cerf Rieur à procéder à la Tâche du Bon Choix.

Vieux Longdoigt (possédé par Vrang Tueur-de-Chaos)

		Localisation	Points
FOR	6	Jambe D	0/4
CON	8	Jambe G	0/4
TAI	13	Abdomen	0/4
INT	10*	Poitrine	0/5
POU	34*	Bras D	0/3
DEX	5	Bras G	0/3
APP	5	Tête	0/4

(* caractéristiques de Vrang uniquement)

Mouvement : 3 **DEX MRA :** 3
Points de Fatigue : 14-4 = 10 **Points de Vie :** 11 **Points de Magie :** 34

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	PA
Lance 2M	7	205 %	1D8+1	198 %	10

Sorts (100 %) : Six Perles de l'Esprit Vaincu (Rituel)
Compétences : Grimper 88 %, Esquiver 100 %, Sauter 90 %, Ecouter 99 %, Scruter 40 %, Chercher 40 %, Sentir le Chaos 100 %, Se cacher 75 %.
Equipement : Un pagne, six perles passées sur un cordon, et une lance.
Faculté : Seuls les dégâts magiques affectent Vrang, à moins qu'ils ne soient infligés par Vieille Sorcière Sanglante, ou encore par une arme sur laquelle cette dernière aura jeté un sort.

Notes : L'arme que Vrang utilise à l'encontre de Vieille Sorcière Sanglante est Les Six Perles de l'Esprit Vaincu. Celles-ci instaurent la réalité du Temps des Dieux sous la forme d'une séquence. Dans l'Outremonde, c'est Vrang qui en est sorti victorieux.
Contrairement aux dieux, ces esprits mineurs ne dépendent pas de mythes rendus incontournables par le Temps. La séquence dont ils relèvent est très vague, ce qui n'est pas le cas pour le voyage qui a mené Yelmalio à la Colline d'Or, par exemple.
La séquence est composée de six stades, lesquels correspondent aux six thèmes suivants : stabilité, harmonie, changement, ténèbres, désordre, chaos. Le combat devient de plus en dur au fur et à mesure que les stades se transforment en une représentation des légendaires Grandes Ténèbres et ce, même si Vrang a fini par l'emporter.

Détails concernant Vieux Longdoigt (Ego Effacé)
INT 12
POU 11
DEX MRA 3 **Points de Magie :** 11

Armes	RA	Att	Dégâts	Par	Pts
Poing	8	52 %	1D3	13 %	3
Empoignade	8	55 %	Spécial		
Morsure	8	50 %	1D2		
Roc Lancé	4	51 %	1D4		

Magie Divine (53 %) : Autant de sorts que le culte du Bouffon local le permet.

La Tâche du Bon Choix

Ce rituel est assez simple. Cerf Rieur porte une sacoche qui est emplie de

Les Ennemis

Nous allons maintenant vous présenter le groupe du chaos, lequel peut être modifié en fonction des capacités de vos joueurs. Outre Vieille Sorcière Sanglante et le chaman qui l'a contacté, la bande chaotique est constituée de six broos, d'un homme scorpion, et d'une harpie.

Vieille Sorcière Sanglante

Esprit Malin

FOR 24
TAI 24
INT 13
POU 25
DEX 10
APP 10

Mouvement : 3
Points de Vie : 24
Points de Magie : 25
DEX MRA : 3

Armes	RA	Attaque	Dégâts
Hachoir	5	55 %	4D6
Griffe G	6(8)	55 %	3D6
Griffe D	6	55 %	3D6

Magie de l'Esprit (95 %) : Daredart (1), Visibilité (3).
Magie du Temps des Dieux (automatique) : Arme Froide (4).
Compétences : Grimper 72 %, Esquiver 30 %, Sauter 37 %, Ecouter 73 %, Scruter 80 %, Chercher 80 %.
Equipement : Lorsqu'elle se présente sous sa forme physique, Vieille Sorcière Sanglante porte son hachoir à viande en os, ainsi qu'une toge blanche toute maculée de sang.
Faculté : Vieille Sorcière Sanglante est un esprit qui revêt une forme physique lorsqu'elle se manifeste.
Lorsqu'elle est sous sa forme spirituelle, elle se présente plus comme l'alliée de Kotchitaz que comme un esprit captif. Elle peut se servir des sens de ce dernier pour lancer ses propres sorts et ce, indépendamment des actions de Kotchitaz. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de concentration (INT x 3 %). Tous deux sont en communication constante. Lorsqu'elle veut lancer un sort de toucher ("Daredart", par exemple), c'est Kotchitaz qui doit toucher la cible désignée tandis que Vieille Sorcière Sanglante lance le sort en question.
Pour apparaître sur le plan physique, Vieille Sorcière Sanglante doit attendre que Kotchitaz l'ait libérée. En outre, il lui faut jeter "Visibilité". Seuls les dégâts de type magique peuvent l'affecter, de même que ceux infligés par des armes en fer ou en cuivre. Tous les dommages subits doivent être soustraits à son total de points vie. Si ce dernier tombe à zéro, Vieille Sorcière Sanglante est bannie et déportée dans le monde intérieur des esprits.

Nota : Le sort "Arme Froide" opère de façon similaire à "Lame de Feu", si ce n'est que ce sort ne peut mettre le feu aux objets qu'il touche. De plus, il peut être lancé sur n'importe quel type d'arme, y compris les missiles. Il durera aussi longtemps que l'arme sera tenue à la main, et disparaîtra une fois que cette dernière aura touché sa cible.

perles, de pierres, et d'osselets. Chacune des personnes présentes devra prendre un objet dans le sac. Evidemment, les personnages ne pourront discerner le contenu de celui-ci.

Certains de ces objets arborent une rune. Ceux qui tireront un objet marqué d'une rune seront les élus. Ils auront été choisis par les esprits afin de débarrasser le clan de ses problèmes chaotiques.

Bien entendu, tous les PJ tireront l'un des objets marqués. Il ne s'agit pas d'un tirage au sort, et ceux qui croiront que tel est le cas seront idiots de mettre en cause la sagesse des esprits. A l'instar des PJ, Vieux Longdoigt tirera un objet marqué d'une rune, de même que le nombre de PNJ que vous estimerez nécessaire à la réalisation de cette aventure (vous devriez considérer L'en Fait Trop comme un bon candidat).

Les Dons du Chaman

Quand la Tâche du Bon Choix aura pris fin, le Maître de Guerre approuvera le choix des esprits. Il offrira aux élus de bénéficier des services des guérisseurs du clan. Cerf Rieur, lui, leur fera don des objets prescrits par les ancêtres.

Lancez 1D10 puis consultez la table suivante pour voir quel objet le personnage aura tiré lors de la Tâche du Bon Choix, et quel don y correspond.

1D10	
1	Un galet sur lequel est peinte la rune de l'Homme. Une petite pierre rouge, laquelle assommera une créature dont elle aura traversé l'armure. Elle ne fonctionnera qu'une seule fois, puis tombera en poussière.
2-6	L'osselet d'un ancêtre sur lequel est peinte la rune de l'Eau ; une fiasque d'eau de rosée, laquelle fut prélevée dans un endroit magique. Une gorgée guérira le total des points de vie perdus du fait de poisons ou d'une perte de sang. La fiasque contient deux gorgées, lesquelles seront partagées si plusieurs personnages ont tiré ce même objet.
7-9	Une perle ornée d'une rune de la Terre en émail ; une dose unique de peinture de guerre rouge. Celle-ci offre "Protection 3" un jour durant.
10	Un morceau de bois sur lequel est gravée la rune de la Magie ; un brin d'herbe. Toute personne qui le mâchera sera incapable d'effectuer quelque action offensive que ce soit pendant un nombre de rounds égal à VIR-CON et ce, à condition que la VIR 20 soit supérieure à son score de CON. Si l'herbe est brûlée et sa fumée inhalée, la VIR sera doublée.

Ces dons devront être restitués à Cerf Rieur une fois l'aventure terminée et ce, qu'ils aient été utilisés ou non. En outre, les femmes du clan offriront deux matrices de "Soins 4" (stockées dans des objets issus de la culture du clan) aux personnages. Ces objets ont été enchantés de façon à ne pouvoir être utilisés que si les femmes du clan sont d'accord, et si cet accord est obtenu sans recours à la contrainte.

Les Six Perles de l'Esprit Vaincu.

Le Vieux Longdoigt

L'esprit qui possède le Vieux Longdoigt date d'avant le Temps et s'appelle Vrang Tueur-de-Chaos. De vieilles obligations font de lui l'adversaire de Vieille Sorcière Sanglante, et c'est ce qui explique sa présence. Cette dernière est en fait un esprit maléfique que les broos ont invoqué. C'est elle qui les a conduits en ces lieux et ce, dans le but de nuire au clan.

En tant que Vrang, le Vieux Longdoigt est peu communicatif, bien qu'il lui arrive de prononcer quelque phrase gutturale. La langue contemporaine du clan lui est en effet peu connue. En tant que lui-même, Vieux Longdoigt est un minable inutile dont la seule fonction consiste à jouer les boucs émissaires.

Vaincre Vieille Sorcière Sanglante

En invoquant les Six Perles de l'Esprit Vaincu, Vrang Tueur-de-Chaos met en marche une ancienne séquence datant du Temps des Dieux. C'est au cours de celle-ci qu'il a lui-même affronté le Chaos, cette lutte atteignant son apogée dans le fameux J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu. La séquence comprend : stabilité - harmonie - changement - ténèbres - désordre - chaos. Elle représente également l'ordre de l'Age des Dieux et des Grandes Ténèbres.

La défaite de Vieille Sorcière Sanglante constitue une fraction du J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu. Sa présente réapparition fait partie intégrante du processus selon lequel, au moment du Temps Sacré, la nouvelle ordonnance du Temps s'établit, ralentissant par là-même la progression du chaos.

Le fait d'échouer dans cette tâche affaiblit la réalité de Glorantha et rapproche le chaos et le désordre. Il s'agit là d'un signe important car le temps de la Guerre des Héros est imminent.

La Nature du Chaos

En général, on peut dire que le chaos influence les gens de deux façons : par les Tares Chaotiques, et par les Traits Chaotiques.

■ Les Tares Chaotiques

D'ordinaire, les tares chaotiques sont de type racial. Tous les broos et les hommes scorpions sont venus au monde en étant souillés par le chaos. Même s'il existe de nombreux mythes qui racontent comment un individu s'est débarrassé de sa tare chaotique, cela est impossible.

Un individu qui a la malchance d'être transformé par le biais du rituel de Chaos Primaire "Trait Chaotique", ou de naître homme scorpion lors du "Rituel de Renaissance" du culte de Bagog, sera inévitablement marqué d'une tare chaotique.

■ Les Traits Chaotiques

Les races qui sont porteuses de tares chaotiques courent toujours le risque de voir leur progéniture posséder des traits chaotiques. Sinon, ces derniers peuvent être obtenus de façon permanente grâce au rituel "Trait Chaotique" de Chaos Primaire, et de façon temporaire au moyen du sort de Thed "Inverser le Chaos".

Si un trait chaotique est acquis de façon involontaire, certaines déités accepteront volontiers de l'effacer lors d'une Intervention Divine.

Comment Vaincre

Vieille Sorcière Sanglante doit être bannie afin de l'empêcher de revenir l'année suivante. Pour cela, il est nécessaire de tuer le chaman broo Kotchitaz, et de proscrire la forme physique qu'emploie Vieille Sorcière Sanglante lorsqu'elle se manifeste sur le Plan Terrestre. Vrang ne dispose pas de la magie nécessaire à une telle action, c'est donc aux PJ qu'il reviendra d'exiler Vieille Sorcière Sanglante.

Les Six Chambres

La dernière fois qu'il a été vu, l'ennemi chaotique se dirigeait vers le Pays Rocailleux. C'est donc l'endroit que les PJ devraient tenter de rejoindre.

Le premier signe de la présence de leurs adversaires parviendra aux personnages sous la forme d'une harpie. Celle-ci volera en cercles au-dessus d'un point culminant relativement proche. Il faudra réussir un jet de Scruter pour la voir.

Les PJ devraient donc se diriger vers ce point. A ce moment de la partie, vous devriez leur accorder des jets de Pister. Cela leur donnera une chance de relever la piste de l'ennemi, et de la suivre jusqu'à la première chambre.

S'ils ne parviennent ni à discerner les traces, ni à repérer la harpie, poursuivez la procédure jusqu'à ce qu'ils réussissent leurs jets.



Kotchitaz
Broo, Chaman de Thed

		Localisation	Points
FOR	17	Jambe D	0/5
CON	14	Jambe G	0/5
TAI	17	Abdomen	0/5
INT	15	Poitrine	0/6
POU	14	Bras D	0/4
DEX	17	Bras G	0/4
APP	10	Tête	3/5

Mouvement : 4 **DEX MRA :** 2

Points de Fatigue : 31-6 = 25 Points de Vie : 16

Points de Magie : 55 (Esprit Intérieur compris) +32 stockés = 87

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	PA
Dague en Plomb	6	44%	1D4+2+1D6	40 %	6
Lance 2M, longue	4	102 %	1D10+1+1D6	88 %	10
Coup de Tête*	6(9)	67 %	2D6	-	

* Kotchitaz ne peut donner de Coup de Tête que lorsqu'il attaque à la dague ; sa lance est trop longue pour permettre une attaque combinée avec un Coup de Tête.

Compétences de Magie : Cérémonie 57 %, Enchantement 40 %.

Magie de l'Esprit (64 %) : [Kotchitaz] Soins 5, Vivelame 5, Miroir 5. [Esprit Intérieur] Confusion (2), Démoralisation (2), Détecter Ennemi, Mortelame 4, Fanatisme. [Esprits d'Intelligence] Protection 3, Visibilité (2), Lier Esprit Ancestral, Lier Esprit de Pouvoir, Enchantement d'une Matrice de Sort. [Matrice] Lier Esprit d'Intelligence.

Magie Divine (94 %) : Inverser le Chaos (2), Sanctification, Blocage Mental 2, Adoration Thed.

Compétences : Grimper 83 %, Esquiver 56 %, Sauter 55 %, Evaluer 45 %, Premiers Soins 39 %, Ecouter 72 %, Scruter 75 %, Chercher 41 %, Pister 68 %, Se cacher 18 %, Déplacement Silencieux 20 %.

Equipement : Kotchitaz porte une lance longue et une dague en plomb que Vieille Sorcière Sanglante lui a demandé de garder. Sa matrice de sorts est contenue dans un hochet à tête de mort.

Ses Esprits d'Intelligence sont liés à des clochettes en os, lesquelles sont passées à une lanière qu'il a attachée à son poignet. Quand les clochettes s'entrechoquent, les Esprits d'Intelligence se mettent à hurler de douleur ; ces cris peuvent être perçus par quiconque dispose de "Vue de l'Ame" ou de sorts similaires. Le bracelet renferme également un Esprit de Sort (INT 4, POU 8) qui jette son sort divin "Inverser le Chaos" sur toute personne qui touche le bracelet auquel il est lié (à part Kotchitaz, bien sûr).

Facultés : Kotchitaz est doué de tous les pouvoirs des chamans. Le total de ses points de magie défensifs comprend toujours ceux de son Esprit Intérieur.

Notes : Kotchitaz ne se mêlera pas aux combats, se contentant d'aider sa troupe en leur offrant un soutien magique, et en harcelant les PJ par des sorts du type "Démoralisation" et "Confusion". Il gardera Broo Cinq, l'archer, à proximité et ce, en permanence. De cette façon, Vieille Sorcière Sanglante pourra lancer des sorts sur les flèches qui seront destinées à Vrang.

Kotchitaz conserve son sort "Inverser le Chaos" en réserve, au cas ou une urgence surviendrait. Souvenez-vous que l'effet de ce sort ne dure que 15 minutes. Le sort "Inverser le Chaos" sera d'autant plus efficace que les adversaires comprendront des combattants détestant le chaos dans leurs rangs.

A un moment ou à un autre, Kotchitaz relâchera son Esprit Ancestral et ce, probablement pour bénéficier des points de magie de son Esprit Intérieur. Cela fait, il lui jettera "Visibilité" et "Blocage Spirituel" avant de l'envoyer à l'attaque de Vrang.

Esprit Intérieur : INT 10, POU 41 (Se manifeste sous la forme d'un vautour pourvu d'un oeil unique et situé au-dessus de son bec).

Notes : Les points de magie de l'Esprit Intérieur ne pourront descendre au-dessous de 36 que si l'Esprit Ancestral ou Vieille Sorcière Sanglante ont déjà été libérés.

Esprits Captifs :

Ancêtre Broo (INT 12, POU 10)

Magie de l'Esprit (50%) : Flèche de Feu (2), Protection 2.

La harpie, elle, aura aperçu les personnages, et la bande de broos sera près à les recevoir.

Le Lieu des Six Chambres

Quoique les PJ connaissent les cavernes de cette quête, chacune des six chambres représente une fraction du Temps des Dieux (stabilité, harmonie, changement, ténèbres, désordre, chaos). Ces thèmes affectent la bataille d'une façon particulière au fur et à mesure que la séquence est parcourue. En ce qui concerne les PJ, le combat s'intensifie comme l'aventure se poursuit.

Tracez les cartes des chambres comme bon vous semble. Il est probable que les PJ connaissent les premières salles, mais les suivantes les transporteront sur un terrain magique.

La Première Chambre : La Chambre de la Stabilité

■ Description

Les membres du clan reconnaîtront cette caverne, mais pas l'atmosphère qui y règne. L'air est empreint d'une odeur de moisi, comme si, hormis une perturbation récente (la bande de broos), la salle était demeurée inchangée depuis des milliers d'années. Une épaisse couche de poussière recouvre l'endroit. Si vous voulez ajouter une rivière, celle-ci sera immobile, mais pas stagnante. N'était la présence des ennemis embusqués, la caverne serait totalement silencieuse.

■ Conséquences sur le Système de Jeu

Il est difficile de procéder à des changements dans cette pièce. Les sources de lumière ne vacillent pas. Ajoutez 50 % à tous les jets qui cherchent à modifier quelque chose (attaques, jet de sorts, etc), et soustrayez 50 % à ceux qui favorisent la stabilité (par exemple, pour nier les effets d'un recul ou résister à ceux d'un sort). Les dégâts sont tous divisés par deux. En outre, les succès spéciaux et critiques, de même que les échecs absolus, ne peuvent se produire.

Tout être chaotique qui pénètre dans cette chambre doit réussir un jet sous POU x 3 % ou se retrouver démoralisé à l'instar du sort de Magie Spirituelle "Démoralisation".

■ La Tactique de Kotchitaz

Bien que Vieille Sorcière Sanglante se soit plainte de l'inadéquation de cet endroit, c'est ici que Kotchitaz a décidé de dresser son embuscade. Il a cependant envoyé les broos "un, deux, et trois" dans la deuxième chambre. Sa tactique consiste à tirer des projectiles sur les personnages, puis à se réfugier dans la

chambre attenante comme les trois broos le couvrent.

Kotchitaz se tiendra à l'abri près de la sortie menant à la seconde caverne. Il sera accompagné de broo cinq, lequel tirera quelques flèches que Vieille Sorcière Sanglante aura tenté de doter du sort "Daredart". Cela dit, elle n'y mettra pas beaucoup de volonté.

Le problème qui se pose à Kotchitaz, c'est qu'il a compté sans l'effet démoralisant de la salle. Quand l'attaque commencera, vérifiez qui est démoralisé. Ceux-ci n'attaqueront pas et gagneront la pièce suivante plus tôt que prévu. Hoggorad, la Harpie, s'enfuira hors du réseau souterrain si elle ne peut résister à la "Démoralisation". Dans le cas contraire, il est probable qu'elle demeure cachée. Elle n'entrera pas dans la seconde chambre, quoi qu'il arrive.



La Seconde Chambre : La Chambre de l'Harmonie

■ Description

La deuxième chambre semble beaucoup plus propre et beaucoup plus éclairée qu'elle ne devrait l'être (la portée des sources de lumière est doublée). Si une rivière s'écoule dans la salle, elle émettra un bruit de bouillonnement léger et agréable et ce, même si elle devrait normalement rugir à la façon des Chutes du Niagara ! Une source jaillit d'un des murs en bouillonnant alors qu'elle ne devrait pas s'y trouver, et une eau pure goutte sur une vigne imposante.

La source coule sur une table en pierre (ce qui est tout aussi inhabituel) autour de laquelle un elfe, un nain, une jolie femme à la chevelure parée de fleurs, et un dragonewt sont assis. Tous boivent dans des gobelets en cuivre, et mangent du raisin. Les gobelets ne se tarissent jamais, et les grains de raisin repoussent aussitôt après avoir été cueillis.

■ Conséquences sur le Système de Jeu

Il est impossible de prendre part au festin de quelque façon que ce soit, aussi est-il préférable de le placer dans un endroit inaccessible, de même que la source. Les esprits ne peuvent voir le banquet et ce, même lorsqu'ils se manifestent sur le plan terrestre. De plus, aucun sort n'aura d'effet sur le festin ou sur ses participants.

Tout être chaotique qui pénètre dans cette chambre doit réussir un jet sous POU x 4 % ou se retrouver démoralisé à l'instar du sort de Magie Spirituelle "Démoralisation". Dans cette chambre, les jets ayant pour but de lancer des sorts de magie spirituelle ou divine bénéficient de réussites automatiques.

■ La Tactique de Kotchitaz

Vérifiez les effets que la "Démoralisation" peut avoir sur le groupe de Kotchitaz lorsqu'il entrera dans cette pièce. Par contre, pour les broos un, deux, et trois, attendez que Kotchitaz leur donne le signal d'attaquer les PJ pour vérifier. Ceux qui ne résistent pas se rendront directement dans la troisième chambre.

Kotchitaz utilisera les broos qui lui restent pour assaillir les PJ de la même façon qu'auparavant, c'est-à-dire en tentant de les maintenir à distance par un tir de missiles. Si les PJ subissent de gros dégâts du fait des projectiles, il est possible que Kotchitaz ordonne à certains de ses combattants (y compris l'homme scorpion) d'engager une mêlée.

La Troisième Chambre : La Chambre du Changement

■ Description

Cette salle est très grande et balayée par une brise. Contrairement aux autres chambres, celle-ci est éclairée par des torches, lesquelles sont fixées au mur et projettent des ombres vacillantes. Ces torches peuvent être ôtées du mur.

Broos
Initiés de Thed

FOR 15
CON 16
TAI 16
INT 13
POU 13
DEX 10
APP 7

Mouvement : 4 **DEX MRA :** 3
Points de Fatigue : 31-ENC **Points de Vie :** 16 **Points de Magie :** 13

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	PA
Hache ou	6	49 %	1D8+2+1D4	32 %	8
Masse	6	49 %	1D10+1D4	32 %	10
Bouclier Simple	7	16 %	2D4	44 %	8
Lance 1M	6	45 %	1D8+1+1D4	13 %	10
Coup de Tête	7(9)	55 %	1D6+1D4	-	
Arc	3/9	45 %	1D6+1	90/120m	

Compétences : Grimper 60 %, Esquiver 28 %-ENC, Dissimuler 58 %, Ecouter 45 %, Scruter 50 %, Chercher 35 %, Pister 48 %, Se cacher 33 %, Déplacement Silencieux 29 %-ENC

Broo Un

Points de Fatigue : 16
Points de Vie : 16
Points de Magie : 13

Localisation	Points
Jambe D	3/6
Jambe G	3/6
Abdomen	5/6
Poitrine	5/8
Bras D	3/5
Bras G	3/5
Tête	3/6

Magie de l'Esprit (50 %) : Vivelame 2, Eternuer (2).
Equipement : Les membres de Broo Un sont protégés par du cuir bouilli. Il porte également un haubert en anneaux loqueteux et, comme les autres broos, une hache, un bouclier simple, une lance, un arc, et vingt flèches.

Notes : Contrairement aux autres broos, il possède également une dague en silex, laquelle contient une matrice du sort spirituel "Sacrifice de Paix".

Broo Deux

Points de Fatigue : 25
Points de Vie : 16
Points de Magie : 13

Localisation	Points
Jambe D	0/6
Jambe G	0/6
Abdomen	0/6
Poitrine	0/8
Bras D	0/5
Bras G	0/5
Tête	3/6

Magie de l'Esprit (59 % ; 65 % quand désincarné) : Ecran Spirituel 2, Disruption.
Equipement : Ses armes mises à part, ce broo est nu. Il préfère la masse à la hache.

Notes : Ce broo est complètement imberbe. Son trait chaotique fait qu'il est extrêmement difficile à tuer.
Si le broo est tué, son âme se manifeste sur le Plan Terrestre pendant 5D10 rounds, durant lesquels elle attaque ses ennemis en combat spirituel. Pour cela, elle commence par lancer "Ecran Spirituel". Les Points de Magie qu'elle fait perdre à ses adversaires s'ajoutent aux points de vie du cadavre du broo.
Quand ces derniers redeviennent positifs, le broo revient à la vie, et son âme réintègre son corps. Lorsqu'elle est désincarnée de la façon indiquée, l'âme du broo ne peut prendre possession d'un autre corps.

■ Conséquences sur le Système de Jeu

Soustrayez 10 % à tous les jets de dés réussis, et ajoutez 10 % à ceux qui sont ratés. Vrang peut invoquer un esprit de la Loi à chacun des rounds qu'il passe dans cette chambre. Ces esprits ne peuvent quitter la pièce.

Esprits de la Loi
POU : 2D6+6; moyenne : 13
Nota : Ils ne peuvent engager de combats spirituels qu'avec les êtres chaotiques. S'ils font tomber les Points de Magie d'une créature chaotique à zéro, celle-ci est détruite.

■ La Tactique de Kotchitaz

Cette pièce peut être mortelle pour chacune des deux parties et ce, même si les Esprits de la Loi de Vrang mettent les broos dans l'incapacité de résister bien longtemps. C'est là la meilleure chance de vaincre le peuple du chaos dont disposeront les PJ.

La Quatrième Chambre : La Chambre des Ténèbres

■ Description

Lorsqu'on entre dans cette chambre, toutes les lumières s'éteignent. Il fait complètement noir.

■ Conséquences sur le Système de Jeu

Les races qui sont incapables de se passer du sens de la vue ne pourront que chercher la sortie à tâtons. Il sera impossible aux personnages de retrouver l'endroit par lequel ils sont arrivés.

■ La Tactique de Kotchitaz

Kotchitaz pourra voir grâce à son sort de "Vue de l'Esprit", et Vrang pourra sentir et localiser Vieille Sorcière-Sanglante. C'est de cette façon que ces deux-là vont se poursuivre au travers de la caverne, chacun d'eux essayant de gagner du temps pour que son groupe trouve la sortie.

Faites un jet de dés par round de mêlée et consultez la table de rencontres ci-dessous. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait quitté la pièce. Quand vous mènerez le combat qui va se dérouler dans la chambre suivante, faites intervenir les PJ et PNJ en fonction du temps qu'ils auront mis pour sortir de la quatrième chambre.

D100	Rencontre
01-80	Rien
81-85	Ami (mais pas Vrang)
86-90	Ennemi (mais pas Kotchitaz)
91-92	Vrang
93-94	Kotchitaz
95-00	Sortie

Notez que Vrang quittera la salle en dernier et ce, juste après Kotchitaz. Si l'un des PJ reste en compagnie de Vrang, il ne rencontrera pas Kotchitaz. Cela dit, si Vrang trouve la sortie, le PJ ne sortira pas avec lui, mais continuera à suivre Kotchitaz (qui sait où se trouve la sortie).

Table des Maladies

A la fin du scénario, lancez un dé sur la table suivante et ce, pour chacun des PJ qui aura été blessé par les broos, ou exposé à la maladie en touchant un objet leur appartenant. Cela vous évitera une recherche fastidieuse.

1D20	Maladie Contractée
01-03	Maladie de Langueur (FOR)
04-05	Racornite (CON)
06	Fièvre du Cerveau (INT)
07-08	Purulence de l'Ame (POU)
09-11	Grelotte (DEX)
12-20	Aucune

La Cinquième Chambre : La Chambre du Désordre

■ Description

Le contenu de cette caverne est complètement inconnu aux PJ. Au centre, un géant se tient près d'un grand feu de joie, lequel éclaire les alentours. Le géant attaquera aussi bien les PJ que les PNJ qui entreront dans la caverne. Il vous faudra déterminer (de façon aléatoire) le camp qu'il choisira lorsque la bataille battra son plein.

■ Conséquences sur le Système de Jeu

Ni eau abondante, ni sort d'"Extinction" surpuissant ne pourront éteindre le feu de joie. Les sorts disposent tous de 50 % de chance d'être lancés. Un jet compris entre 01 et 05 entraîne toujours un succès critique. De même, un jet compris entre 96 et 00 provoque toujours un échec absolu.

■ La Tactique de Kotchitaz

Kotchitaz s'étant aperçu que Vieille Sorcière Sanglante devient de plus en plus forte, il prévoit de mettre deux plans à exécution. Tout d'abord, il va demander à son esprit ancestral d'attaquer Vrang. Ensuite, il compte jeter "Inverser le Chaos" sur l'un des membres du groupe de Vrang. Il va également faire ce qu'il peut pour aider ses broos à combattre les hommes de la tribu. Pour ce faire, il leur apportera un soutien d'ordre magique. Quand les membres du clan auront été repoussés, il ordonnera à son gang de gagner la chambre suivante, car Vieille Sorcière Sanglante tient à s'y rendre.

Broo Trois

Points de Fatigue : 10
Points de Vie : 16
Points de Magie : 13

Localisation	Points
Jambe D	5/6
Jambe G	5/6
Abdomen	5/6
Poitrine	12/8
Bras D	5/5
Bras G	5/5
Tête	8/6

Magie de l'Esprit (44 %) : Protection 2, Vivelame 2.
Equipement : Ce broo porte une armure en anneaux complète, ainsi qu'une cuirasse en brigandine.

Broo Quatre

Points de Fatigue : 16
Points de Vie : 16
Points de Magie : 13

Localisation	Points
Jambe D	3/6
Jambe G	3/6
Abdomen	5/6
Poitrine	5/8
Bras D	3/5
Bras G	3/5
Tête	3/6

Magie de l'Esprit (50 %) : Vivelame (4), Mur de Ténèbres (2).
Equipement : Il porte une armure en cuir bouilli et en anneaux.

Notes : La langue de ce broo sort toujours de sa gueule en dégoulinant car elle repousse. A sa mort, il se transforme en gorp.

Broo Cinq

Points de Fatigue : 21
Points de Vie : 16
Points de Magie : 13+5 stockés

Localisation	Points
Jambe D	1/6
Jambe G	1/6
Abdomen	1/6
Poitrine	1/8
Bras D	0/5
Bras G	0/5
Tête	3/6

Magie de l'Esprit (55 %) : Miroir 1, Daredart (1).
Equipement : Ce broo porte une longue tunique en cuir en guise d'armure ; celle-ci lui couvre l'abdomen et les jambes. En mêlée, il utilise une masse. Il possède également une longue dague en bronze, laquelle emmagasine des points de magie lorsqu'elle sert au sacrifice d'êtres doués de sensation et ce, quelle que soit la déité consacrée. Elle peut stocker un point de magie par tranche de cinq points de POU que détient le sacrifié. De cette façon, elle peut emmagasiner un maximum de vingt points de magie. Kotchitaz ne sait pas que son laquais dispose d'un tel objet.

Notes : Ce broo n'aime pas le combat de près. Il préfère utiliser son arc, pour lequel il jouit d'une compétence de 63 %.

Broo Six

Points de Fatigue : 18
Points de Vie : 16
Points de Magie : 13

Localisation	Points
Jambe D	2/6
Jambe G	2/6
Abdomen	5/6
Poitrine	5/8
Bras D	2/5
Bras G	2/5
Tête	3/6

Equipement : Ce broo porte une armure en anneaux et en cuir.

Bbrabsitch
Homme Scorpion, Initié de Bagog

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	21	Patte D Arrière	01	01	3/3
CON	10	Patte D Centre	02	02	3/3
TAI	16	Patte D Avant	03-04	03	3/3
INT	6	Patte G Arrière	05	04	3/3
POU	9	Patte G Centre	06	05	3/3
DEX	16	Patte G Avant	07-08	06	3/3
APP	7	Queue	09-10	07	3/5
		Torse	11-12	08-10	3/5
		Poitrine	13-14	11-15	7/6
		Bras D	15-16	16-17	6/4
		Bras G	17-18	18-19	6/4
		Tête	19-20	20	7/5

Mouvement : 3 **DEX MRA :** 2

Points de Fatigue : 31-11= 20 **Points de Vie :** 13 **Points de Magie :** 9

Nota : La perte d'une jambe n'handicape pas Bbrabsitch, car seuls les trois premiers points de dégâts perdus affectent le total de ses Point de Vie. S'il perd deux jambes situées du même côté, Bbrabsitch ne peut plus utiliser ses compétences d'Agilité. S'il perd trois jambes situées du même côté, il tombe par terre.

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	PA
Lance 2M	6	53 %	1D8+1+1D6	51 %	10
Masse	6	50 %	1D10+1D6	24 %	10
Bouclier Simple	7	20 %	1D4+1D6	50 %	8
Dard	6(9)	64 %	2D6+Venin de VIR 10		
Fronde	2/7	55 %	1D8	100/100m	

Magie de l'Esprit (34 %) : Protection 2, Disruption.

Magie Divine (89 %) : (Utilisation Unique) Renforcement de Venin 1, Carapace (2).

Compétences : Grimper 72 %, Sauter 22 %, Premiers Soins 25 %, Ecouter 50 %, Scruter 52 %, Chercher 20 %, Pister 37 %.

Equipement : Bbrabsitch arbore un plastron d'armure byzantine, un heaume composite, et des avants-bras en cuir bouilli. Il porte une lance courte, une masse lourde, un bouclier simple, une fronde, et trente cailloux. Sa bourse en cuir contient les dits cailloux, quelques os pourris, et dix perles.

Notes : Bbrabsitch est très bête. Il n'agira que si on lui en donne l'ordre, ou si son avidité peut être satisfaite. Cela dit, il a assez de bon sens pour se jeter "Protection" avant de combattre.

Hoggorad
Harpie

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	16	Griffe D	01-02	01	1/3
CON	9	Griffe G	03-04	02	1/3
TAI	8	Abdomen	05-07	03-06	1/3
INT	10	Poitrine	08-09	07-11	1/4
POU	10	Aile D	10-13	12-15	1/3
DEX	11	Aile G	14-17	16-19	1/3
APP	6	Tête	18-20	20	1/3

Mouvement : 1/8 en vol **DEX MRA :** 3

Points de Fatigue : 25 **Points de Vie :** 9 **Points de Magie :** 10

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	PA
Griffe	9	39 %	1D6+ Maladie	-	-
Pierre	3	64 %	1D6 par 3m bombardement	-	-
Bombarder	3	32 %	-1D10 en APP + Maladie	-	-

Magie de l'Esprit (50 %) : Multi Missile 2.

Compétences : Grimper 44 %, Esquiver 47 %, Ecouter 25 %, Scruter 86 %, Chercher 51 %, Se cacher 57 %.

Notes : Hoggorad n'est pas une combattante et son rôle consiste essentiellement à effectuer des vols de reconnaissance. Il est peu probable qu'elle prenne part à une mêlée (elle ne la bombardera même pas de rochers) à moins que l'adversaire ne puisse la blesser à distance.

Si les choses tournent mal pour Kotchitaz, il laissera Vieille Sorcière Sanglante apparaître, puis fuira en sa compagnie dans la dernière chambre.

La Sixième Chambre : La Chambre du Chaos

■ Description

Cette pièce n'est pas éclairée. Du limon dégouline sur les murs, donnant l'impression qu'ils sont sujets à un mouvement frémissant. Une aura maléfique envahit toute la salle.

■ Conséquences sur le Système de Jeu

Tous les jets sous DEX devraient se faire à DEX x 4 % au mieux. A chaque round de mêlée, les créatures chaotiques reçoivent un trait chaotique qu'elles peuvent utiliser pour ce round uniquement et ce, à condition de réussir un jet sous POU x 2 %. Les points de POU de l'Esprit Intérieur de Kotchitaz comptent pour ce jet. Vieille Sorcière Sanglante ne bénéficie pas de cet avantage.

■ La Tactique de Kotchitaz

Dans cette pièce, Kotchitaz et sa bande n'ont d'autre solution que de se battre jusqu'au dernier.

Comment Finir ce Scénario

Hormis la première elle-même, ces chambres ramènent toujours les fuyards à la première salle. Etant donné que ce principe ne s'applique jamais à Kotchitaz ni à Vieille Sorcière Sanglante, les Personnages ne pourront échouer que s'ils meurent tous ou fuient les cavernes.

Lorsqu'ils quitteront les chambres (ou lorsqu'ils les fuiront), le Temps Sacré sera passé. S'ils y retournent, les PJ retrouveront les cavernes dans leur état normal ; nulle trace de leurs habitants du Temps Sacré ne subsistera.

Si elle n'a pas été bannie, Vieille Sorcière Sanglante aura revêtu une forme physique qui lui durera une année entière. Prenant la tête d'une énorme et puissante horde chaotique, elle harcèlera la région. Elle pourra se déchaîner jusqu'à ce que Vrang Tueur-de-Chaos se manifeste et reproduise les Six Perles

de l'Esprit Vaincu. Ce qui veut dire qu'elle a jusqu'à la prochaine Saison des Tempêtes. Si elle advient à être détruite au cours de l'année, elle pourra reprendre forme au Lieu des Six Chambres, lequel constitue le nouveau siège de son pouvoir.

Si Kotchitaz s'échappe mais que vieille Sorcière Sanglante n'y parvient pas, il pourra la retrouver en recourant à sa connaissance des chemins secrets qui traversent l'Outremonde. Cela dit, cette action donnera à Vrang la possibilité de se manifester à nouveau.

Ne vous privez pas d'ajouter des séquences d'outremonde encore plus compliquées si tel est votre désir !

Jon Quaife

Géant de Quatre Mètres

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	38	Jambe D	01-04	01-03	17/10
CON	27	Jambe G	05-08	04-06	17/10
TAI	32	Abdomen	09-11	07-10	9/10
INT	12	Poitrine	12	11-15	9/12
POU	13	Bras D	13-15	16-17	9/8
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	9/8
APP	12	Tête	19-20	20	9/10

Nota : Quand ils attaquent un géant, la plupart des combattants lancent 1D10 pour déterminer la localisation de la blessure infligée.

Mouvement : 4 **DEX MRA :** 3

Points de Fatigue : 65-26= 39 **Points de Vie :** 30 **Points de Magie :** 13

Armes	RA	Attaque	Dégâts
Grosse Masse	4	42 %	3D6
Coup de Pied	5(7)	39 %	4D6

Compétences : Sentir le Sang 100 %, Faire du Feu 2000 %.

Equipement : Jambières en plaques, grosse masse, matériel pour allumer les feux.

Faculté : Ce géant est immunisé contre les dégâts du feu.

Notes : La masse des géants est toujours enflammée, aussi peut-elle mettre le feu à une cible inflammable.

NEWS

Vox Orlanth, Vox Déi...

Les Guerriers du Soleil

Depuis des siècles, les guerriers du soleil maintiennent un comté au coeur de Prax. Les sauvages nomades de ces plaines désertiques n'ont jamais vaincu les phalanges d'or et de bronze.
Le temple de Yelmalio s'élève au dessus de ces plaines poussiéreuses. Un grand dôme doré y scintille visible à des milles à la ronde, symbole du pouvoir de ces farouches mercenaires.

Vous trouverez dans Les Guerriers du Soleil les éléments suivants :

- L'histoire du Comté, ses habitants, le gouvernement et ses lois.
- L'organisation militaire des adorateurs de Yelmalio.
- Les personnalités du comté et les reliques possédées par les mercenaires.
- La description complète du Temple du Dôme du Soleil.
- Le culte de Yelmalio.
- Le journal de Jaxarte, ou la découverte du comté par un émissaire lunar.
- Les rencontres diverses, habitants, faunes et créatures monstrueuses.
- Les informations nécessaires pour mener une campagne dans le comté et quatre scénarios :
- Le Défi de Garhound.
- La main de Mélisande.
- Le Vieux Temple du Soleil.
- L'Ombre du Chaos.

Puisse YELM notre père à tous bénir ses enfants fidèles.

LES GUERRIERS DU SOLEIL : parution JANVIER 93.

RuneQuest

JOUEUR

INFORMATIONS PERSONNELLES

Nom de l'aventurier

Race

Pays/Clan

Age

Féminin ☐
Masculin ☐

Origine sociale

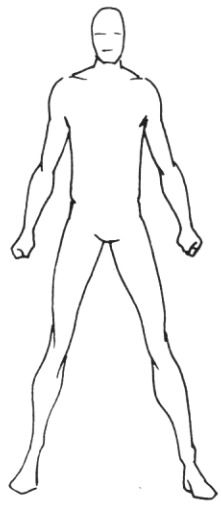
Culture

Religion

Occupation

TÊTE

PV _____ PA _____ ; _____



BRAS D.
PV _____
PA _____

BRAS G.
PV _____
PA _____

ABDOMEN
PV _____
PA _____

POITRINE
PV _____
PA _____

JAMBE D.
PV _____
PA _____ ; _____

JAMBE G.
PV _____
PA _____ ; _____

CARACTÉRISTIQUES

	Originale	Actuelle
FOR		
CON		
TAI		
INT		
POU		
DEX		
CHA		

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

BONUS AUX DÉGATS .....
MOUVEMENT .....

DEX MRA .....
TAI MRA ..... +
MÊLÉE MRA ..... =

Points de Fatigue :

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52				

Points de Vie :

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52				

Tableau de Localisation (humanoïde)

Mêlée	Localisation	Missile
01-04	Jambe D.	01-03
05-08	Jambe G.	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Poitrine	11-15
13-15	Bras D.	16-17
16-18	Bras G.	18-19
19-20	Tête	20

Points de Magie :

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48
49	50	51				

MAGIE

INT libre _____

	☐	Cérémonie (05)	■		☐
	☐	Enchantement (00)	■		☐
	☐	Invocation (00)	■		☐
	☐	Durée (00)	☐		☐
	☐	Intensité (00)	☐		☐
	☐	Multisort (00)	☐		☐
	☐	Portée (00)	☐		☐

Sorts connus

COMPÉTENCES

Agilité		**Connaissance**		**Discrétion**	
Canoter (05)	☐	Artisanat (10)		Dépl. Silencieux (10)	☐
Equitation (05)	☐		☐	Se Cacher (10)	☐
Esquiver (05)	☐		☐		
Grimper (40)	☐	Arts Martiaux (00)	■	**Manipulation**	
Lancer (25)	☐	Con. des Animaux (05)	■	Dissimuler (05)	☐
Nager (15)	☐	Con. des Humains (05)	■	Inventer (05)	☐
Sauter (25)	☐	Con. des Minéraux (05)	■	Jouer d'un Instrument (00)	
		Con. du Monde (05)	■		☐
Communication		Con. des Plantes (05)	■		☐
Baratin (05)	☐	Evaluer (05)	☐	Passe-Passe (05)	☐
Chanter (05)	☐	Lire/Ecrire une Langue (00)			
Eloquence (05)	☐		■	**Perception**	
Parler une Langue			■	Chercher (25)	☐
Propre Langue (30)	☐		■	Ecouter (25)	☐
_____ (00)	☐	Navigation (00)	☐	Pister (05)	☐
_____ (00)	☐	1ers Soins (10)	☐	Scruter (25)	☐

ARMES

mod. A % mod. P %

Arme PA ____
Dégâts
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme PA ____
Dégâts
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme PA ____
Dégâts
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme PA ____
Dégâts
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme PA ____
Dégâts
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Missile Por. ____
Dégâts
Vit. Charg. ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Missile Por. ____
Dégâts
Vit. Charg. ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

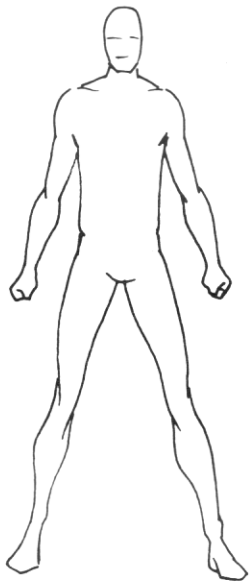
Bouclier PA ____
Dégâts
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

RuneQuest

Argent :

Enc. TOTAL :

Equipement	ENC
Sous	
Armure	



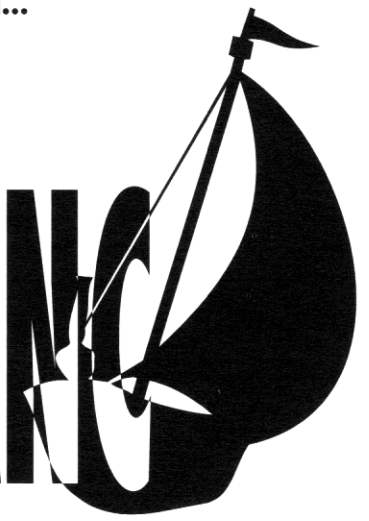
N'oubliez pas de soustraire l'ENC à la FAT !

Equipement	ENC
Sous	
Armure	

Histoire Personnelle

Brumes, banquises, embruns, iceberg...
et des mutants et des Granbretons
par Eric Simon

LE FAUCON BLANC



HAWKMOON

Ce scénario se déroule en 5 295 et débute dans la cité de La Roche en France. Les armées granbretonnes viennent de conquérir la Normandia voisine. Les habitants de La Roche se demandent avec anxiété si le Vieux Royaume ne sera pas la prochaine proie de ces guerriers impitoyables.

La Roche

Table d'Evénements

- Un navire corsaire revient de raid. Les marchands attendent avec impatience le butin.
- Les arsenaux viennent de finir un nouveau navire. Son lancement est l'occasion de festivités.
- Un navire marchand arrive au port, de bonnes affaires en prévision.
- Le Conseil des Echevins connaît des débats violents. Les fidèles des factions en querelle se livrent à un pugilat à travers les rues et places de la ville.
- Un espion du Vieux Royaume a été arrêté. La foule en liesse suit le cortège. Le sort réservé aux espions est d'être renvoyé à leur maître la langue arrachée et les yeux crevés.
- Deux jeunes marins se sont battus en duel la nuit dernière et l'un d'eux a été retrouvé mort par le guet. Son meurtrier est recherché pour être pendu. Les duels sont en effet punis de mort à La Roche.
- Une explosion retentit au delà de l'enceinte. Les Teufelreitters ont encore utilisé en vain leur gigantesque canonfeu.

Description

La Roche est une grande cité protégée par de puissantes murailles. Il ne reste rien de l'antique cité du Tragique Millénaire. Les dernières ruines ont été rasées lors de la reconstruction de La Roche.
Toutes les demeures ont été construites avec les mêmes matériaux et dans le même style. Le roi de France, Maken Abelain (4812-4851), voulait faire de La Roche le plus grand port de son Royaume. Les simples maisons et bâtisses à l'usage du commerce ou de la manufacture sont construites en granit et portent des toits d'ardoise. Les belles demeures sont construites en pierres de taille et marbres d'Italia. Leurs toits sont tout simplement magnifiques. Réalisés en ardoises peintes, chacun d'eux est une véritable fresque visible depuis la mer ou la campagne environnante.

Les rues sont pavées de pierres blanches et noires agencées de manière à former des motifs géométriques. Chaque rue compte une petite fontaine ornée d'une statue, il s'agit souvent d'un monstre aquatique ou d'une ravissante sirène.

Les murailles de la cité comptent deux enceintes. La première s'élève à six mètres et trente tours octogonales hautes de dix mètres la renforcent. La seconde, se dresse dix mètres en arrière de la première et monte à huit mètres. Elle compte vingt tours octogonales de douze mètres de haut. Ces murailles sont très originales. Elles sont construite à partir d'une ossature de poutres de chêne comblée par des blocs d'un granit très dur. Ce mode de construction permet à cette muraille verticale de résister aux tirs d'armes modernes. La légende dit que son inventeur a été inspiré par un fantôme de l'antique cité.

La Roche est certainement l'une des plus belles et agréables cité du malheureux royaume de France.

Population

	Humains
Francais	15 000
Spanyars	500

Les activités de la population de La Roche sont tournées essentiellement vers la mer et le commerce. Les habitants sont soit marins, marchands ou artisans (dans les chantiers maritimes). Les étrangers sont généralement bien accueillis à La Roche. Après tout ce sont eux qui font vivre la cité.

Les habitants de La Roche sont fiers de leur indépendance et se considèrent supérieurs. Ils traitent les sujets du Vieux Royaume de lâches et de poltrons.

La ville compte une petite communauté spanyare. Il s'agit de marchands mais pour la plupart de marins. La cité commerce surtout avec l'Empire Spanyar, aussi les vaisseaux de cette nation sont nombreux en son port et les marins viennent se divertir avant de reprendre le large.

Organisation Politique

Tous les pouvoirs sont concentrés dans un conseil, le Conseil des Echevins. Celui-ci regroupe les chefs des diverses corporations qui composent La Roche, telles la Guilde du Commerce, les Confréries d'Equipage, la Réunion des Armateurs, les Ligues d'Artisans... Ces représentants décident au sein du Conseil des Echevins de la politique de la cité. Souvent les débats sont houleux et parfois ils se prolongent dans la cité par des heurts entre rivaux. Cependant ces émeutes sont toujours brèves et leurs dégâts se limitent à quelques bras cassés et côtes fêlées. Jusqu'à aujourd'hui, le conseil a réussi à maintenir l'unité de la cité et promouvoir les solutions aux problèmes rencontrés. Il est vrai que l'armée de mercenaires qui "assiège" la ville représente à elle seule un ferment d'unité plutôt puissant.

Les Sectes Présentes

Comme partout ailleurs en France, la population se répartit entre le culte du Sincère Repentir et le culte du Vrai Dieu. Cependant la foi des habitants est plus que tiède. Ainsi la cité évite les malheurs des guerres de religion.

Les guildes marchandes et artisanales sont par contre très puissantes et leurs représentants sont les véritables maîtres de la cité. Une bande de voleurs sévit aussi à La Roche. Il s'agit d'une vingtaine de Grisons, attirés par toutes ces fortunes bien neuves et rondelettes. Le Conseil des Echevins commence d'ailleurs à trouver irritantes leurs pratiques. Surtout que les échevins, notables et riches, constituent le gibier favori des Grisons.

Quelques Egalitaires sont aussi présents à La Roche. Il s'agit pour la plupart d'exilés du Vieux Royaume. Tous souhaitent renverser le roi et fonder une république. Le Conseil des Echevins les a accueillis mais surveille de près ces agités. Le Conseil ne veut pas provoquer le Vieux Royaume et causer ainsi une véritable guerre.

Sciences et Savoirs

La Roche ne compte nulle académie, ni tradition scientifique. Avant son indépendance, les "sorciers" étaient même activement pourchassés par le représentant de l'autorité royale. Aujourd'hui le Conseil des Echevins tente de rattraper ce retard et a réussi à engager les services d'un Granbreton renégat en échange de sa protection. Il s'agit d'un commandeur de l'ordre du Serpent. Ce dernier travaille sur la réalisation d'armes modernes pour équiper les vaisseaux et les murailles de la ville.



L'Armée

Si les habitants de La Roche apprécie le métier de corsaire et les abordages, la vie de mercenaires ou de gardes leur semble insipide. La sécurité de la ville est assurée pour l'essentiel par des mercenaires. La ville est d'ailleurs suffisamment riche pour préférer dépenser ses deniers que le sang de ses fils.

Les corsaires forment cependant une force combattante non négligeable. Leurs rangs comptent plus de 500 hommes. Les artisans ont reçu un petit entraînement militaire et savent manier l'arbalète.

Les mercenaires sont regroupés en deux compagnies : celle du palais des échevins et celle des portes.

- ☐ **La compagnie du palais** compte 120 mercenaires. Leur rôle est d'assurer la paix civile et de percevoir les taxes. Ils sont armés de hallebardes et portent des demi plaques.

- ☐ **La compagnie des portes** assure la protection de la cité contre les attaques extérieures. Elle compte 120 archers et 120 sergents. Les archers sont armés d'un arc long, d'une épée courte et portent une armure de cuir. Les créneaux des murailles leur offrent une protection plus que suffisante. Les sergents sont des cavaliers, chacun d'eux monte un destrier. Ils sont armés d'une hache de bataille, d'une lance, d'une masse d'arme et portent des cuirasses (1D8+2).

Personnalités

■ Luber Mervillon

Luber Mervillon est le Grand Echevin de La Roche. C'est aussi le premier marchand et armateur de la cité. Mervillon est sans conteste l'homme le plus puissant de La Roche. Heureusement pour la cité, le Grand Echevin n'aspire pas au pouvoir absolu. Luber a trop souffert de l'autoritarisme pour reprendre cette idée à son compte. En toutes circonstances, il compose avec les autres Echevins et prend en compte les intérêts de la population.

Mervillon loge dans un grand hôtel particulier et entretient une maisonnée fort nombreuse. Chaque repas rassemble plus de trente convives. Si l'on veut exposer une requête au Grand Echevin, il suffit de profiter de son hospitalité. Sa table est grande ouverte.

La popularité de Mervillon est encore renforcée par sa générosité, il secoure les personnes dans la misère et

rétribue honnêtement tous ses serviteurs et capitaines.

Mervillon éprouve une passion pour la cartographie et n'a de cesse d'étudier des cartes de pays encore inconnus. C'est lui qui a financé tous les voyages d'Arnould Gerviers. Il sera prêt à aider tout projet sérieux visant à explorer une terre ou une mer incognita.

■ Vield Logdronn

Vield Logdronn est un Granbreton de l'ordre du Serpent. Vield en fût un dignitaire, un commandeur. Il a renié tous ses serments de fidélité pour l'amour d'une femme, une esclave destinée à finir comme cobaye. Malheureusement Vield n'a pu la sauver mais le mal était fait. Il avait assassiné, pris de fureur, celui qui l'avait massacré. Par un véritable miracle, Vield réussit à fuir Londra et à débarquer en France.

Depuis peu Vield séjourne à La Roche où il travaille à reproduire les armes de l'empire.

Vield est un esprit brillant, ses connaissances sont plus qu'étendues. Il souffre cependant de paranoïa, il se croie toujours entouré d'assassins envoyés par Huon. Depuis la mort de son amour, Vield éprouve une haine farouche contre les Granbretons.

☐ **Compétences :** Connaissance de l'Electricité 109 %, Connaissance de la Mécanique 120 %, Connaissance de la Chimie 93 %, Connaissance du Monde ancien 64 %, Connaissance de la Biologie 53 %.

■ Engueran de Monfort

Engueran de Monfort est le gentilhomme parfait, il croit en l'honneur, en la supériorité de la noblesse. Ses bonnes manières sont admirables et il connaît parfaitement l'escrime, l'art équestre et l'étiquette.

Engueran est un baronnet originaire de La Roche. Il a passé plusieurs années à la cour du roi Jan III, le souverain du Vieux Royaume avant que La Roche ne déclare son indépendance. Engueran servait à cette époque dans la plus prestigieuse des compagnies de la garde royale, les Gardes du Corps de sa Majesté. De ces années glorieuses reste le souvenir des bals fastueux de la cour, des duels à l'aube dans les fossés du palais et des belles marquises.

Par honnêteté, Engueran a choisi la cause de sa cité à la déclaration de son indépendance.

Actuellement, Enguerran est le capitaine des gardes du palais des Echevins.

☐ **Compétences :** Attaque/Parade Epée Longue 105 %/108 % ; Botte "Balafre Dextre" 43 %.

■ Lovidiak Chennebrun

Chennebrun est un homme d'une pièce, inflexible et têtu. Il mûrit longuement ses décisions, une fois prises il n'en change plus. C'est aussi un homme d'autorité, il n'admet pas la contestation chez ses subordonnés.

Ses sentiments sont aussi solidement enracinés. Une fois accordé, qu'il s'agisse d'amitié ou de haine, Chennebrun n'en démords pas.

Chennebrun est originaire de La Roche. Son caractère aventureux l'a fait épouser la vie de corsaire. Avec le Lion Noir, son navire de course, il écume depuis des années les côtes de France, de Germanie, d'Hollandia et de Scandie.

La vue de son pavillon sème l'effroi dans le coeur des marchands. Il a ramené à La Roche des cargaisons entières de marchandises.

Actuellement Chennebrun commande son fidèle Lion Noir et sert désormais La Roche devenue indépendante.

☐ **Compétences :** Navigation 99 %, Attaque/Parade Hache de Bataille 91 %/93 %.

■ Baldrik Reikwitz

Capitaine des gardes des portes de La Roche

Baldrik est avant tout un pragmatique, ce qui fonctionne est bien. Les idéaux et les projets qui échouent n'ont aucune valeur à ses yeux. Cette philosophie lui a permis de traverser une décennie emplie de fureurs, de batailles, de victoires et de défaites. Baldrik est un mercenaire endurci, un professionnel de la guerre.

Baldrik est originaire de Germanie, du duché de Meihnn. Cadet d'une famille de chevalier, Baldrik s'est engagé très jeune dans une compagnie de mercenaire, les Kriegfrieden, et a combattu des années durant en Europe Orientale. Il a traversé de part en part la Moscovie, l'Ukranie, les Carpathes et la Turkia.

Baldrik a survécu au massacre des Kriegfrieden à la bataille de Kiev. Depuis, il s'est mis au service de diverses bandes et a fini par se faire engager comme capitaine des portes de La Roche.

La situation est fort agréable, la solde est rondelette, ses soldats l'apprécient, le conseil des Echevins lui fait confiance et le soit disant siège de La Roche est la plus belle farce à laquelle il ait jamais participée.

☐ **Compétences :** Connaissance de la Guerre 85 %, Attaque/Parade Epée 2M 94 %/90 %.

L'Histoire

La Roche a déclaré son indépendance envers le roi du Vieux Royaume voici quelques années. La cité, principal port du Vieux Royaume, a en effet refusé de payer des impôts sans cesse croissants, destinés à financer les fastes du palais royal. Depuis lors, le roi a envoyé une compagnie de mercenaires, les Teufelritters, assiéger la cité rebelle. Le capitaine des mercenaires, Derenski, a négocié secrètement avec le Conseil des Echevins. En échange de forts revenus, Derenski fait piétiner le siège et permet à la Roche d'écouler ses marchandises.

La Roche a conclu un accord de défense et de commerce avec l'Empire d'Espanya. La Roche s'est engagée à acheter chaque année pour 10 millions d'A de biens et marchandises à l'Espanya. En échange l'Espanya s'est portée garante de la sécurité de la cité. Si la ville était sérieusement menacée, une flotte transportant plusieurs tercios viendrait à son secours.

Lors de l'invasion granbretonne du Vieux Royaume, l'Espanya a refusé d'envoyer une armée au secours de La Roche. En aucun cas le Concile Impérial de Madred ne désirait provoquer l'Empire Ténébreux. Pour honorer sa parole, l'Espanya a envoyé une grande flotte qui a emporté les habitants de La Roche et tous leurs biens. Lorsque les légions granbretonnes ont envahi la cité, elles n'ont trouvé que des pierres.

Avec son accord, la population a été installée dans une colonie spanyare en Afrika. Même après la libération de la France, la majorité des habitants ont décidé de demeurer dans leur nouvelle cité, La Nouvelle Roche.

Le Retour du Faucon Blanc

L'aventure commence avec le retour du Faucon Blanc, le vaisseau du légendaire capitaine Arnould Gerviers. Deux ans plus tôt, ce dernier est parti avec un équipage réduit afin d'explorer les mers du grand nord. Arnould Gerviers avait déjà accompli nombre d'exploits avant de partir pour les mers froides, l'exploration des côtes de l'Afrika, celle de la Haute Scandie et même de la Granbretanne interdite.

Ce Que Savent les Personnages :

- Deux jours plus tôt un navire de La Roche, le Faucon blanc, est revenu mystérieusement au port après deux ans d'absence.
- Le Faucon Blanc est le navire d'Arnould Gerviers, le plus grand capitaine de La Roche. Il est parti deux ans plus tôt pour explorer les mers glaciales.
- Certaines rumeurs laissent entendre que l'équipage était déjà mort lorsque le navire est rentré dans le port.
- Le navire a été mis en quarantaine, ainsi que les marins qui l'ont exploré

Le retour du Faucon Blanc a été aussi inattendu que spectaculaire. Après une nuit brumeuse d'automne, les gardiens du port ont découvert au milieu de la rade un navire se balançant au gré des flots et ne donnant aucun signe de vie. Une exploration du navire inconnu a révélé son identité, le Faucon Blanc. Seuls deux membres d'équipage ont été trouvés, l'un mort, l'autre agonisant. Le livre de bord a été apporté au Conseil des Echevins. L'élément le plus étonnant de la fouille a été la découverte du lest du Faucon Blanc. Les lingots de fonte avaient disparu, des lingots d'argent les remplaçaient !

Suite à cette extraordinaire découverte, le Conseil des Echevins s'est décidé à explorer les contrées traversées par le Faucon Blanc afin de localiser cette source de richesse inattendue. Le conseil a donc choisi un petit groupe de personnes estimées pour remplir à bien cette mission. Il s'agit bien sûr des personnages.

Le Conseil des Echevins

L'aventure commence pour les joueurs par une convocation à paraître devant le Conseil des Echevins de La Roche qui tiendra séance extraordinaire le 5 de la semaine du Taureau, la dixième heure de la matinée. L'invitation leur est remise en mains propres par l'un des hérauts de la ville. Faites comprendre à vos joueurs qu'il s'agit d'un grand honneur mais aussi le signe avant coureur de dangers et d'aventures.

Au jour dit et à l'heure dite, les personnages voient les hallebardes des gardes de l'hôtel des échevins s'entrouvrir et tous se retrouvent, guidés par un huissier, dans l'antichambre de la salle capitulaire. Là, les personnages livrés à eux mêmes attendent durant une demi heure, assis sur de froides banquettes de pierre garnies de somptueux coussins.
Ensuite, les portes de chêne sculptées s'ouvrent laissant apparaître la grande salle et ses vingt quatre conseillers, tous fixant les personnages. Durant l'entretien qui suit seul le Grand Echevin prend la parole. Il s'agit de Luber Mervillon, le plus riche marchand et armateur de La Roche. Le discours à l'attention des personnages s'organise de la sorte.

Dans un premier temps, Mervillon nomme chaque aventurier et énumère ses hauts faits. Puis leur demandant de conserver un secret absolu, le Grand Echevin leur révèle la nature du lest du Faucon Blanc. Le moment de surprise passé il leur confie alors la mission de découvrir l'origine de tous ces lingots d'argent. D'un coffre, un échevin sort alors le livre de bord du Faucon Blanc, quelques lingots d'argent et les pose sur la table.

Mervillon conclue sur les récompenses qui attendent les personnages à leur retour, le conseil leur sera reconnaissant à vie. Les aventuriers peuvent dès lors prendre congé.



L'arsenal répare actuellement les avaries du Faucon blanc qui sera à la disposition des aventuriers pour leur périple.

La Préparation

Avant de partir, les personnages peuvent mener leur enquête dans La Roche. Laissez les prendre l'équipement qu'ils désirent. Le Conseil des Echevins peut leur fournir 50 000 A pour acheter des fournitures personnelles.

Voici ce que les différentes personnalités de la cité peuvent leur apprendre.

Vield Logdronn

Le Granbreton a pratiqué une autopsie sommaire des deux corps découverts sur le Faucon Blanc. Il en a déduit que la mort a été causée par empoisonnement. Cependant il n'a pu définir la nature du poison ni son mode d'action. Il a étudié les lingots mais n'a rien découvert. Il est impossible de remarquer quoi que ce soit à propos de leur toxicité.

Baldrik Reikwitz

Le capitaine germain peut retrouver les noms des gardes la nuit du retour du navire. Un interrogatoire discret de ces derniers leur fera avouer une vérité bien différente du rapport officiel. "Vous comprenez m'sieur le capitaine, avec une pareille purée de pois, ben on s'est dit moi et les autres que pas un rafiot ne viendrait. Ben, alors on s'est donné un peu de bon temps. On s'est réchauffé les os, vous voyez ce que j'veux dire. Alors c'est sûr, c'est p'tet bon pour les os mais pour la vue, c'est pas ça qu'est ça."

Baldrik connaît aussi les légendes scandinaves décrivant le Peuple des Glaces (voir le Peuple des Glaces ci-dessous).

Lovidiak Chennebrun

Il a été lieutenant d'Arnould Gerviers plusieurs années et le connaît très bien. Il n'avait pas découvert chez lui une cupidité suffisamment puissante pour l'entraîner au coeur des mers froides. Chennebrun croit qu'il est parti explorer une mer crainte par tous les autres capitaines. Aussi il est probable qu'il ait découvert ces richesses par un caprice de la fortune.

Arnould Gerviers a toujours vécu à La Roche. Si les personnages y pensent, ils peuvent partir à la recherche de ses affaires personnelles. Avant de partir pour le grand nord, Gerviers avait confié celles-ci à Chennebrun. Tous les biens de Gerviers se trouvent dans un grand coffre. Lovidiak refusera de le donner aux personnages à moins de recevoir un ordre du Conseil des Echevins (rencontrer pour cela Mervillon).

☐ Voici ce que les aventuriers découvrent dans le coffre de Gerviers. Des vêtements de cérémonie en velours d'Espanya, une rapière, des cartes manuscrites de la côte nord de l'Afrika, des instruments de navigation détériorés, un casque granbreton de l'ordre du Poisson, plusieurs livres de bord écrits de sa main et un portrait représentant une jeune femme à la beauté rayonnante.

☐ Les vêtements de la femme du portrait sont plutôt surprenants, une simple combinaison grise, pas le moindre bijou. Le portrait mesure 30x30 cm, sa matière est aussi inhabituelle. Un test en Connaissance de la Chimie permet de déterminer qu'il s'agit d'une matière originaire du Tragique Millénaire dont le secret de la fabrication est perdu. Visiblement le portrait est récent.

☐ Quand au casque, un critique en Voir ou Chercher permet de découvrir à l'intérieur, selon la coutume des ordres, le nom de son porteur gravé dans un recoin : Arnould Gerviers ! Apparemment celui-ci aurait servi un temps dans les ordres infamants de l'Empire Ténébreux.

☐ Lire les livres de bord demande en tous quatre jours à une seule personne et ne donne directement aucun renseignement concernant l'aventure. (Si une personne lit avec patience ces ouvrages, comptez trois semaines, il gagne 2D6 % en Navigation). Par contre le lecteur peut constater que même au cours des plus terribles tempêtes, jamais Gerviers n'a failli au devoir du capitaine de remplir son livre de bord. Or sur le livre de bord du Faucon blanc remis par le conseil, il y a un blanc de trois mois. Qui plus est, la suite est écrite de la main d'un autre homme. Que s'est il passé durant ces trois mois ?

Mervillon

Les personnages peuvent obtenir de lui l'argent nécessaire et des recommandations pour rencontrer les notables de la ville.

Le Faucon Blanc

Le Faucon Blanc a été construit spécialement pour affronter les mers du grand nord. Sa coque a une forme unique. Elle a été conçue pour survivre à l'emprise des glaces. Tous les navires pris dans la banquise voient leur coque broyée sous le pression croissante de la glace. Celle du Faucon Blanc a la particularité suivante, sa forme fait que la pression soulève le navire et lui évite d'être broyé. Des madriers spéciaux lui permettent de ne pas verser une fois quasiment émergé de la banquise.

Le projet de Gerviers était de se laisser dériver dans la banquise flottante suivant les courants marins qui selon ses hypothèses partent de l'Eire pour aboutir sur les côtes de Scandie. Cette hypothèse est même confirmée par des débris rejetés dans la mer de Scandie par la banquise flottante. A plusieurs reprises, on a découvert dans la mer de Scandie des débris de navires ayant disparu au nord de L'Eire ou emporté par les glaces. Selon ses calculs cette dérive des glaces contournant la Granbretanne se fait en deux ans (les aventuriers peuvent apprendre ces renseignements en lisant le livre de bord ou par Chennebrun).

Aussi le Faucon Blanc dispose-t-il de vastes soutes à vivres, de quoi nourrir 10 personnes pendant deux ans. De même, pour réduire le nombre de bouches à nourrir, le gréement du navire a été conçu pour être manipulé par quelques marins seulement. Afin de survivre au grand froid, l'aménagement intérieur du navire a été soigneusement étudié. La coque est doublée de matière isolante et une étrange machine consommant des pierres de feu dégage une douce chaleur dans tout le navire. Toute une garde robe de vêtements chauds et imperméables complète l'équipement. Le matériel de navigation est du dernier cri et provient d'Espanya (grande boussole, astrolabe, octant +20 % en Navigation...). Les coffres contiennent aussi des cartes provenant des amirautés granbretonnes, spanyares et moscovites décrivant tant soit peu ces redoutables mers glaciales. En un mot le Faucon Blanc est à la pointe de l'archi-

tecture navale et parfaitement armé pour affronter le grand nord. Afin d'assurer sa propre protection un canon feu (portée : 200 m ; Dégâts : 7D6) a été monté sur affût tournant sur le roof arrière.

L'Odyssée d'Arnould Gerviers

Lors de sa jeunesse Arnould s'est engagé dans un port de Hollandia dans l'ordre du Poisson, l'un des ordres marins de l'Empire Ténébreux.

Rapidement, il a découvert la réalité féroce et inhumaine de cette race. Cependant soumis à une étroite discipline, il a du attendre un naufrage pour leur fausser compagnie. Son navire a disparu en naviguant dans les mers du nord. Gerviers s'est alors retrouvé seul dans une chaloupe et a dérivé plusieurs jours au milieu des brumes et des glaces. C'est alors qu'il a été recueilli par le Peuple des Glaces.

Arnould est resté en leur compagnie plusieurs années durant et a épousé l'une des leurs. Finalement Arnould les a quittés pour retrouver la compagnie des siens. Trente ans passèrent au cours desquels Arnould construisit sa renommée. Au seuil de la vieillesse, Arnould fût pris de nostalgie pour sa jeunesse et se languit de sa belle qu'il avait abandonné dans les brumes froides du nord. Sous le prétexte d'explorer ces océans inconnus il fit construire le Faucon Blanc.

Arnould a réussi sa quête et a retrouvé le Peuple des Glaces, mais celui-ci avait bien changé.

Le Peuple des Glaces

L'origine de ce peuple se perd dans les ténèbres du Tragique Millénaire. L'hypothèse la plus vraisemblable explique leur apparition par l'afflux de réfugiés, durant les grandes catastrophes, vers les bases polaires.

A cette époque plusieurs villes flottantes avaient été construites aux alentours du pôle nord. La raison en est obscure : exploitation des richesses des mers polaires, surpopulation, centres pénitentiaires ? Ces villes ont été épargnées par la majorité des catastrophes et ont maintenu un certain niveau de civilisation et de connaissance.

Soit par surpopulation ou guerre civile, une partie des habitants des cités flottantes a été bannie par la suite. Ces exclus ont aménagé de grands icebergs en vaisseaux et les occupent depuis des millénaires. Le Peuple des Glaces était né. Il vit depuis à l'écart des villes flottantes. Les maîtres de ces dernières ont construit grâce à leur science un gigantesque mur de force qui isole un périmètre de plus de 1 000 km.

A l'époque d'Hawkmoon, le Peuple des Glaces compte seulement quelques milliers d'humains et plus de vingt mille mutants. Ils vivent tous dans ces grands icebergs aménagés en navires. Le secret de leur fabrication a été perdu, tout comme la majorité de leur science. Chacun de ces navires de glace navigue dans les mers polaires depuis des millénaires. Leurs matériaux de base les empêchent de s'aventurer au delà de certaines limites à moins de voir les vaisseaux retourner à l'état liquide. Cette contingence explique pourquoi ce peuple n'a que peu de rapport avec les hommes. Le retour à la barbarie des survivants ont aussi dissuadé le Peuple des Glaces de nouer des relations avec des nations belliqueuses.

Des légendes scandines font pourtant état de cette race. Fréquemment, ils ont secouru des naufragés dans ces mers froides. Comme Gerviers, bon nombre sont retournés dans leur pays et ont parlé de leurs sauveurs. Ces légendes les décrivent soit comme des ogres de glace coulant les navires avec leur icebergs. Ils capturent ensuite les naufragés et les dévorent. L'autre version les décrit comme des anges de lumière vivant au milieu des glaces loin de la violence des hommes et secourant les malheureux naufragés.

Le Peuple des Glaces détient dans ses icebergs une grande quantité d'objets vénérables et de trésors qui ont déjà suscité la cupidité des hommes... Il s'agit de reliques scientifiques datant de l'Age d'Or.

La Guerre Civile

Depuis une dizaine d'années une guerre civile déchire le peuple des glaces. Les machines qui propulsent les icebergs navires et fournissent l'énergie nécessaire à la survie de leurs habitants émettent des radiations toxiques. Celles-ci ont causé des mutations de plus en plus nombreuses. Les mutants sont devenus majoritaires et ont décidé de se débarrasser des autres.

Pour arriver à leur fin ils se sont alliés avec les Granbretons. Plus de la moitié des icebergs sont déjà tombés entre leurs mains. Les Granbretons en tirent un grand profit. En l'échange de quelques légions, navires et ornithoptères, leurs savants ont accès à une mine de documents et d'objets de l'Age d'Or, disparus en Europe depuis des lustres.

Les Mutants

Les mutants présentent tous des difformités physiques repoussantes. Plus invisibles sont leurs maladies mentales. Tous sont des fous dangereux et décidés à exterminer leurs frères de race.

Les mutants sont insensibles au froid. Tous ont le corps recouvert d'une épaisse fourrure.

Les Mutants

FOR	18	**CON**	15
TAI	14	**INT**	10
POU	13	**DEX**	13
CHA	5		

PV : 17
Armure : 0

ARMES	AT	DG	PAR
Sabre	40 %	1D6+2+1D6	40 %
Bouclier	-	-	40 %
Arbalète	30 %	3D6+1D4	-

Compétences : Evaluer un Trésor : 65 %, Artisanat Métal : 65 %, Boucherie : 85 %, Mémoriser : 65 %.

☐ Déterminez pour chacun les mutations à l'aide de la Table des Mutations Animales (livret de la Science p 29). Chaque mutant est affligé de deux mutations.

Les Humains

Les humains du Peuple des Glaces sont en tout point semblables aux personnages. Malheureusement pour eux ils sont paisibles et détestent toute forme de violence.

Ce caractère paisible a causé pendant bien longtemps leur perte. Petit à petit, ils ont bien du s'adapter à la menace des mutants. Récemment, ils ont pris les armes et ont déjà infligé plusieurs défaites à leurs ennemis. Néanmoins, leur réveil risque d'être un peu tardif.

Vers le Grand Large

Les personnages peuvent suivre fidèlement les indications du livre de bord pour reconstituer la dernière odyssée de Gerviers. Chaque jour la position approximative du navire y a été consignée.

Le voyage se décompose en plusieurs étapes :

- ☐ Afin d'atteindre les glaces du nord, le Faucon Blanc a contourné l'Eire par le large.
- ☐ Puis il s'est dirigé vers l'embouchure du Fleuve Bouillonnant.
- ☐ Ensuite le navire a dérivé plus de neuf mois dans les glaces. Le dernier jour, le livre de bord porte l'indication suivante : "la montagne blanche. Enfin."
- ☐ Quatre mois plus tard, la rédaction du livre de bord reprend d'une autre main. La seule référence à ce temps mystérieux consiste en :
  "Le capitaine et le marin Swen ont disparu dans l'île où nous avons séjourné. Moi Desrenlieu (le lieutenant du Faucon Blanc) ai pris le commandement, nous repartons pour La Roche."

Vous pouvez émailler la navigation en mer libre de divers événements.

Goule Type

FOR	16	**CON**	16
TAI	14	**INT :**	12
POU	13	**DEX**	14

PV : 18
Armure : 3 points de peau

ARMES	AT	DG	PAR
Morsure	50 %	2D6+2	-
Lance	40 %	2D6+1	40 %

Compétences : Embuscade 71 % ; Nager 100 %.

Note : une morsure critique inflige automatiquement 2D6+2 points de dégâts les rounds suivants tant que la goule demeure en vie.

Le Fleuve Bouillonant

Au bout de trois semaines de navigation, le Faucon Blanc arrive à l'embouchure du Fleuve Bouillonnant. Il s'agit de l'endroit où un puissant courant marin venant de la légendaire Amarekh vient s'engouffrer dans la banquise et y trace une grande cicatrice. Ce courant est particulièrement violent et les eaux qu'il amène très chaudes. Certaines années, l'eau de ce "fleuve" bouillonne même. Des débris sont aussi emportés par le courant, des arbres gigantesques aux feuillages étranges. Le flot s'écoule aussi à une vitesse très élevée, plus de 30 noeuds à l'heure. Lorsque le Faucon Blanc y entre il semble littéralement emporté tel un fétu.

Fréquemment des dragons ont été aperçus dans le Fleuve Bouillonnant. En fait c'est en ce lieu que les dragons se reproduisent. Si vous le désirez vous pouvez faire apparaître plusieurs d'entre eux émergeant des flots et décrivant un ballet autour du navire des personnages. Après une heure d'ébats les grandes créatures plongent et disparaissent.

Divers Événements De Navigation

Le Faucon Blanc croise la route d'un croiseur granbreton.
Les personnages ne craignent rien, un traité de libre navigation a été passé entre La Roche et les Granbretons. Cependant vous pouvez utiliser cette rencontre pour inquiéter vos joueurs. Le croiseur se rapproche du Faucon Blanc et s'enquiert de sa destination et de ses marchandises.

Une tempête subite éclate en pleine nuit.
N'oubliez pas que la météo de cette époque est capricieuse et imprévisible. Décrivez alors un véritable ouragan, des vagues hautes de vingt mètres, des vents de plus de cent milles... Faites en sorte que vos joueurs se battent pour sauver leur vie. Heureusement pour eux, le Faucon Blanc est un navire exceptionnel et réussira à surmonter cette épreuve.

Les goules de mer.
A proximité de l'Eire des goules peuvent attaquer le navire. Celles-ci foisonnent en effet en cet endroit. Une vingtaine de ces créatures tenteront de monter à bord ou de faire chuter les membres d'équipages.

La Banquise

Le Faucon Blanc erre plusieurs mois durant dans la banquise. Moins d'une semaine après son entrée dans le Fleuve Bouillonnant, la banquise flottante commence à enserrer le navire. De grandes plaques dérivent lentement vers le Nord Ouest.

Quelques jours plus tard, le Faucon Blanc est prisonnier d'une de ces plaques et part pour son grand voyage. Cette plaque mesure environ une dizaine de mille carré. La longue attente commence. De temps à autre de grands oiseaux bleus apparaissent dans le ciel. Des reptiles écailleux brisent parfois la glace et observent ahuris le navire avant de replonger. Il s'agit de grands dévoreurs de plancton parfaitement inoffensifs et stupides.

Quelques mois plus tard, l'attente prend fin. Le navire se situe à peu près dans la zone où le livre de bord s'est interrompu. Déchirant la brume, dans un bruit de glace brisée apparaît alors un iceberg gigantesque se dirigeant droit sur le malheureux esquif. Le Faucon Blanc va t il finir broyé par des milliers de tonnes de glace ?

L'Iceberg

La montagne de glace se détourne du navire et passe à quelques encablures du Faucon Blanc. Les personnages peuvent alors apercevoir de grandes portes dans l'iceberg juste au dessus du niveau de flottaison puis un grand choc secoue le navire. La coque vient d'être accrochée par la partie immergée du monstre. Le navire part avec la montagne de glace. D'étranges grondements sortent de l'iceberg tels des ronflements d'un dragon.

Il s'agit évidement d'un iceberg du Peuple des Glaces. Celui-ci appartient à la faction des mutants. Victime d'une embuscade, ses habitants mutants et Granbretons ont été décimés dans l'abordage

qui a suivi. Les survivants ont réussi à repousser les assaillants et tentent de rejoindre d'autres icebergs de leur camp.

Il ne reste plus aux personnages qu'à descendre de leur navire, et explorer l'iceberg.

Les Portes

En acier, elles semblent défoncées comme si un grand canon feu les avait prises pour cible. Derrière, les aventuriers découvrent un enchevêtrement de cadavres, des mutants, leurs alliés Granbretons (des Poissons et des Loutres) et des hommes du Peuple des Glaces. En tout plusieurs centaines de corps déjà gelés.

Tout guerrier peut constater que les Granbretons et les mutants étaient les défenseurs et les autres les attaquants (ceux-ci portent des combinaisons similaires à celle du portrait féminin).

L'Aménagement Intérieur

De grands couloirs et escaliers traversent l'iceberg et relient les différents quartiers. De temps à autre, un groupe de cadavres apparaît. Les passages sont vastes, parfaitement taillés et éclairés par des tubes fluorescents (Connaissance du monde Ancien ou Electricité permet de reconnaître une technologie du Tragique Millénaire).

La température dans les passages est par contre toujours aussi glacée.

Les Machines

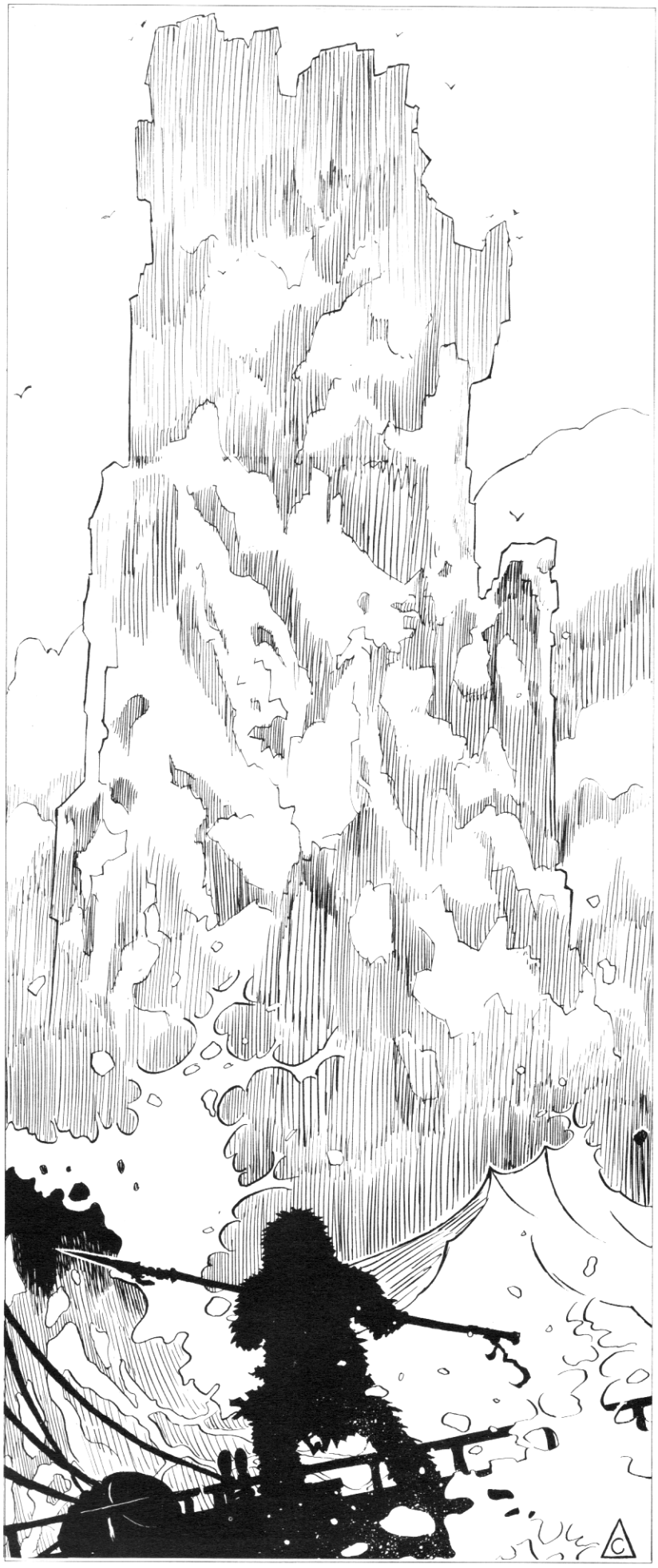
Les machines sont disposées dans la partie immergée. L'ensemble est plutôt impressionnant. Elles occupent des salles aussi grandes que des palais. Leur fonctionnement utilise le principe des turbines. Trois mutants y demeurent et tentent de s'en occuper au mieux (le bon fonctionnement exige au moins une dizaine de personnes).

Au fond d'un puits profond et fermé par une dalle de plomb, les aventuriers peuvent découvrir une quantité de lingots d'argent. Il s'agit des résidus crachés par la machinerie.

Les Quartiers d'Habitations

Situés en hauteur, ils sont isolés par des sas. La machinerie y génère une température voisine de 0C. Ces quartiers comptent des centaines de salles richement meublées et équipées.

Tout provient de l'époque du Tragique Millénaire. Une dizaine de Granbretons y séjournent et se reposent après le dur combat qu'ils ont livré.



Les Salles de Combat

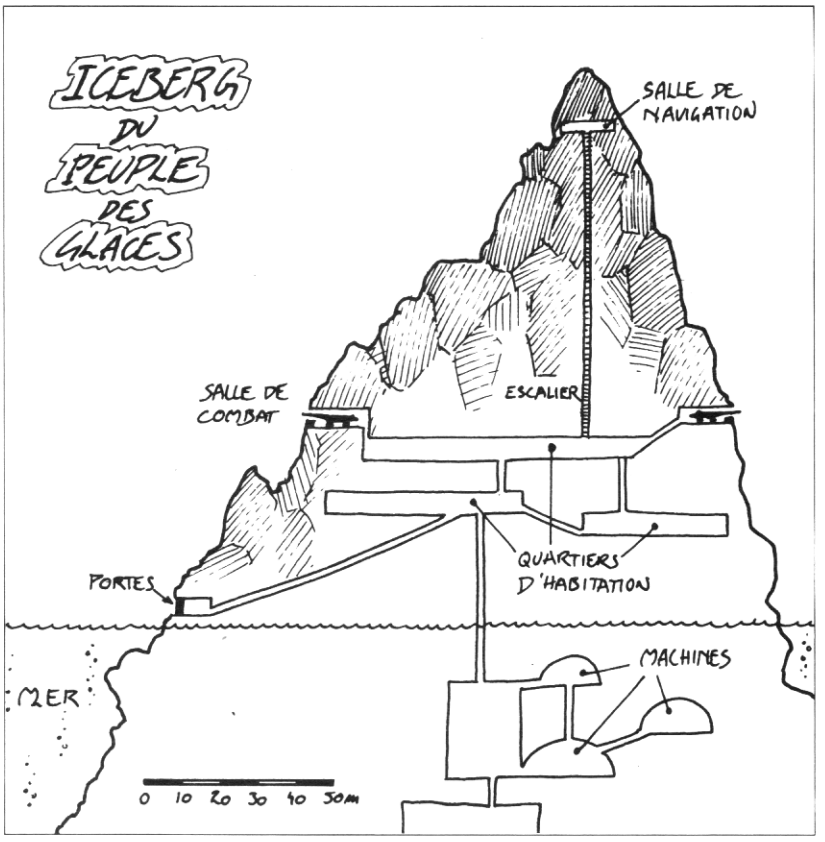
Cinq salles situées sur le pourtour de l'iceberg. Chaque salle possède un grand canon portant à plusieurs milles. Ce sont de telles armes qui ont causé les impacts visibles sur l'iceberg et qui ont défoncé les portes. Elles envoient un rayon d'énergie destructrice.

La Salle de Navigation

Située au sommet de l'iceberg. C'est de là que l'on peut diriger l'iceberg. Des commandes, des manettes, des cadrans couvrent des murs entiers. Quatre mutants y séjournent. Comprendre l'utilité de ces instruments demande une réussite en Connaissance de la Mécanique. Les manier demande un critique sous cette même compétence.

Les Habitants

Les Granbretons présents dans l'iceberg sont quelque peu démoralisés par le violent combat. Ils tenteront de fuir ou alors ils se rendront à merci. Les mutants pour leur part lutteront jusqu'au dernier souffle.



Arnould Gerviers

Quelle que soit l'issue de l'exploration, l'iceberg est rattrapé par ses poursuivants, trois autres icebergs. Mais ceux-ci appartiennent au Peuple des Glaces. Les vaisseaux blancs l'entourent et l'abordent dans un fracas de tonnerre. Aussitôt une centaine d'hommes et de femmes armés en sortent et attaquent l'iceberg. Malheureusement pour les aventuriers, les attaquants n'ont pas aperçu le Faucon Blanc, bloqué dans une crique. Arnould Gerviers mène l'assaut. Il serait bon que les personnages choisissent de dialoguer, sinon les assaillants les considèreront comme des mercenaires au service des mutants.

Une fois l'iceberg conquis un équipage vient en prendre possession tandis que Arnould amène les personnages dans son iceberg. Gerviers est devenu un chef de guerre important. Le Peuple des Glaces est d'un naturel plutôt pacifique et donc étranger aux choses guerrières.

Les aventuriers pourront alors apprendre de Gerviers les faits manquants de la première odyssée du Faucon Blanc. Gerviers ayant retrouvé son amour de jeunesse a décidé de demeurer à jamais avec le Peuple des Glaces et lutter à ses côtés contre les mutants et leurs alliés, les Granbretons. Un de ses marins resta lui aussi. Les autres choisirent de revenir à La Roche après avoir juré de ne rien révéler sur le Peuple des Glaces.

Mais ayant découvert les lingots d'argent, leur cupidité a causé leur perte. Secrètement ils ont remplacé le lest du navire par le précieux métal. Bien après leur départ, le Peuple des Glaces a découvert le larcin, mais le Faucon Blanc naviguait déjà en des mers trop chaudes. Ils ignoraient bien sûr la toxicité de leur butin. Ces rebuts des machineries semblent en tout point être de l'argent mais se décomposent en un siècle en une poussière qui peut à nouveau alimenter les machineries. Durant cette décomposition, cet alliage émet des radiations mortelles pour tout organisme humain.

Gerviers sera satisfait de la venue des personnages. Une grande bataille se prépare et il a besoin d'aide. En échange de celle-ci, le Peuple des Glaces est prêt à leur offrir quelques unes de leurs reliques scientifiques (au bon coeur du maître de jeu).

Sus aux Granbretons

Gerviers expliquera que la cause des victoires des mutants provient des ornithoptères granbretons. Une centaine de ces appareils volants combattent pour eux. Leur rôle est décisif, ils détruisent les postes de pilotage des iceberg comme les salles de combat et les canons. De plus, ils repèrent tout mouvement des icebergs et permettent ainsi aux mutants d'agir les premiers.

Les mutants ont pourtant commis une erreur. Tous les ornithoptères sont basés sur le même iceberg. Sa destruction les priverait de ces ailes de malheur et la victoire serait alors possible pour le Peuple des Glaces. Aussi Gerviers demande la collaboration des personnages pour remplir cette mission.

La flotte des mutants se trouve actuellement dans une mer intérieure avec une escadre de croiseurs granbretons. Il s'agit d'une grande étendue d'eau libre au sein de la banquise, provoquée par un volcan sous marin. Les icebergs demeurent sur sa périphérie, tandis que les croiseurs sont à l'ancrage dans cette mer libre.

Approcher du Hangar à Ornithoptères

Plusieurs méthodes permettent d'approcher le hangar à ornithoptères.

- ☐ **Le raid commando.** Les personnages utilisent alors le Faucon Blanc. Ils doivent dès lors traverser la mer intérieure. Heureusement une brume épaisse la recouvre en permanence. Cependant il y a toujours le risque de croiser la route d'un navire granbreton.

  Ensuite les personnages doivent localiser le bon iceberg abritant les ornithoptères, y entrer discrètement et atteindre le hangar. La disposition intérieure est identique à celle des autres icebergs. Le hangar se trouve pour sa part au sommet de la montagne de glace. Une solution consiste à revêtir des armures granbretonnes.

- ☐ **La négociation.** Les personnages abordent franchement les mutants ou les Granbretons. Ils peuvent prétendre trahir le Peuple des Glaces, proposer leur services. Reste ensuite à présenter une bonne explication pour justifier leur présence dans le hangar. Les aventuriers peuvent prétendre connaître un complot fomenté par des mutants restés fidèles au peuple des glaces et visant les ornithoptères. Laissez vos joueurs creuser leur imagination pour trouver une solution originale.

Détruire le Hangar à Ornithoptères

Aucune force ne permet de détruire un iceberg, ceux-ci sont bien trop volumineux. Par contre utilisant la science il est possible de détruire tous les ornithoptères rassemblés dans le hangar. En fait il faut mettre au point une arme capable de provoquer cette destruction. Décrivez aux personnages Scientifiques ou Erudits tout le matériel technologique accumulé dans les icebergs. Jamais ils n'en ont autant vu et d'aussi efficace. Le Peuple des glaces a perdu pour sa part tout souvenir



d'utilisation de ces merveilles. Laissez donc les joueurs mettre au point une telle arme. Une solution consiste en une bombe ou un gaz transmutant le métal. Il est aussi possible de mettre au point une bombe spéciale qui fera exploser les réserves où sont entreposées les batteries énergétiques des ornithoptères.

La quantité d'objets technologiques présents permet de réduire grandement le temps de mise au point.

Une fois le hangar détruit, reste aux personnages à fuir. Les Granbretons comme les mutants éprouveront alors un sentiment légitime de vengeance. La destruction des ornithoptères peut être le signal de déclenchement de l'attaque du Peuple des Glaces. Quelques heures plus tard leurs icebergs apparaissent et la dernière bataille s'engage. Les croiseurs granbretons seront écrasés par les icebergs en moins de quelques minutes. La bataille entre les icebergs sera plus longue et titanesque. Les personnages peuvent prendre part à cette lutte terrible. Les vaisseaux de glaces se canonnent des heures durant puis une grande mêlée conclue la lutte où les équipages se battent au corps à corps. Finalement la victoire reviendra au Peuple des Glaces.

Une fois la bataille gagnée les personnages devront repartir afin de sauver la population de La Roche de leur trésor empoisonné. Avant cela le Peuple des Glaces les honorera par une grande cérémonie.

Eric Simon

CE SCENARIO VOUS EST OFFERT PAR EXCALIBUR

La fin d'une époque
par Pierre Henri Pevel

Dans la Forêt de Morgane



Cette aventure est destinée à de jeunes chevaliers. Elle se déroule entièrement dans le comté de Salisbury et la Forêt de Morgane. Son cadre historique est volontairement laissé flou afin que le MJ puisse l'intégrer facilement dans sa propre campagne.

L'Histoire

Depuis fort longtemps, les habitants d'un petit village proche de Grovely bénéficient sans le savoir de la protection bienveillante de Petits-Pas, un esprit de la forêt à qui une vieille paysanne rendit service jadis. En remerciement, Petits-Pas attira sur le village de sa bienfaitrice la bonne fortune des fées. Le charme serait éternel pourvu qu'on vienne chaque matin déposer en un lieu reculé de la forêt, un gobelet de vin et un morceau de pain. Le pacte disait en outre que seules les descendantes de la paysanne pourraient accomplir le rite après elle, et que nul autre ne devait partager le secret.

La vieille respecta scrupuleusement le pacte et ses descendantes l'imitèrent sans faillir pendant plus d'un siècle. Au village, les nourrissons semblaient être plus robustes qu'ailleurs, les récoltes ne furent jamais vraiment mauvaises, et les épidémies firent peu de victimes.

Puis vint le jour où Obie, la rebouteuse du village, ne fut plus en mesure de se lever. Comme sa fille était morte d'une mauvaise chute quelques années auparavant, elle chargea sa petite-fille Elidia d'accomplir le rite à sa place. Elidia s'enfonça dans la Forêt de Morgane et n'en revint pas.

Pour la première fois depuis plus d'un siècle, les offrandes ne furent pas déposées.

Les Offrandes

Les modestes offrandes demandées par certaines créatures faëriques telles que Petits-Pas, sont avant tout un symbole. Elles sont le signe de l'attachement des hommes aux vieilles coutumes et du respect qu'ils portent aux faëries. Cesser les offrandes, c'est en quelque sorte rompre le lien avec le monde des Anciens. C'est participer un peu plus à l'irréversible processus d'exclusion des divinités païennes. Ce faisant, les hommes prouvent qu'ils ne craignent plus ces dernières et, ce qui est capital, qu'ils prétendent vivre désormais à l'écart d'elles.

On comprend donc pourquoi les faëries attachent beaucoup d'importance aux vieilles dévotions. La Bretagne arthurienne est un monde en plein bouleversement qui, peu à peu, n'obéit plus aux mêmes lois et échappe aux puissances qui le dominaient.

Chronologie

Cette chronologie récapitule sommairement les principaux événements précédant l'arrivée des chevaliers au village.

■ **Premier jour :**
Gravement malade, la vieille Obie charge Elidia d'accomplir le rite ; dans la forêt, Elidia est enlevée par le Chevalier à la Meute avant de déposer les offrandes.

■ **Deuxième jour :**
Jour de la chasse ; Elidia tente de s'échapper mais échoue ; les personnages rencontrent Petits-Pas ; fiévreuse, Obie délire ; Petits-Pas provoque la mort de quelques moutons durant la nuit.

■ **Troisième jour :**
Sire Robert gagne Sarum ; Elidia est toujours captive et ne pourra plus s'échapper ; d'autres moutons meurent.

■ **Quatrième jour :**
Sire Robert quitte Sarum ; durant la nuit, Obie meurt et Petits-Pas continue de décimer les troupeaux.

■ **Cinquième jour :**
La délégation des paysans part pour Sarum tôt le matin et est reçue vers midi ; les personnages arrivent au village le soir, alors qu'on enterre Obie.

Le MJ est libre de modifier cette chronologie pour que le déroulement des événements corresponde à l'arrivée des personnages au village.

Prologue

Nous sommes aux premiers jours de l'été. Pour fêter l'anniversaire de son fils unique Gondrins, le comte de Salisbury a convié les seigneurs et dames de son fief à une partie de chasse qui promet d'être splendide. Tous les invités en mesure de se déplacer ont bien sûr répondu présent. Les personnages ont la chance d'être de la fête alors que certains de leurs camarades sont en poste aux frontières ou patrouillent dans le comté.

La plupart des invités sont arrivés la veille au soir à Sarum. Après un repas frugal, on se couche tôt en prévision du lendemain.



Rendre cette Aventure plus Interessante

L'essentiel de cette aventure se déroule aux environs de Grovely, dans un village qui semble sous le coup d'une étrange malédiction. Pourquoi ce village ne serait-il pas sur les terres d'un des personnages ? La localisation précise du village n'est pas indiquée. Il ne sera donc pas bien difficile d'adapter ce scénario si le manoir d'un des personnages est non loin de Grovely. Au pire, vous pouvez déplacer le cadre de cette aventure, pourvu qu'elle se déroule toujours à Salisbury. Le principal est qu'une forêt s'étende non loin de là.

La Chasse

Le Départ

Le jour dit, tous les invités se retrouvent à l'aube dans la grande cour du château de Sarum.

Pages et servantes ont travaillé une bonne partie de la nuit pour que leurs maîtres soient en mesure de rivaliser d'élégance et de superbe. Les chevaliers paradent fièrement en habits de chasse sur leur plus rapide coursier ou évoquent, par petits groupes, d'anciens souvenirs glorieux ou drôles. Les dames, magnifiquement vêtues pour la plupart, attendent calmement le départ à l'écart des hommes. Certaines pucelles, filles de riches seigneurs, font leur première apparition et attirent bien des regards. Autour de cette assemblée grouille une foule de serviteurs et dames de compagnie empressés à chercher une broche oubliée, calmer une monture trop nerveuse, transmettre un billet doux, etc.

Tout ce que Salisbury compte de personnalités est présent. On aperçoit messires Jaradans, Yolains, Magloas du Plain, Briadanz ; et ces dames Orlande de Devizes (fille unique de sire Yolains), Jeanne de Broad Chalke, Gaille de Wilton, Madule de Tête Crébine, Anne de Longeot... La plus belle de toutes est sans conteste dame Orlande de Devizes (App 26). Mais la plus richement vêtue est également la plus noble : il s'agit de dame Catherine, comtesse de Salisbury. Sire Robert et son fils ne sont pas en reste. Ce dernier surtout, pour qui la chasse est donnée, est l'objet de conversations : il est encore célibataire.

La tâche est rude pour les personnages qui voudront se distinguer, mais l'important n'est pas là. Cette chasse est pour eux l'occasion d'être présentés à tous les grands du comté. Peut-être seront-ils séduits par l'étonnante beauté de dame Orlande ; la vénalité de cette dernière (cf Pendragon, p. 155) est une étape difficile à franchir pour un chevalier sans grande fortune. Sans doute vaut-il mieux qu'ils se tournent vers l'une de ces pucelles en quête de maris ou qu'ils se contentent de lier connaissance avec quelque seigneur influent.

Les retardataires arrivés, la troupe quitte Sarum sous les bravos de la foule des curieux massés aux portes du château. Le comte et la comtesse chevauchent en tête, suivis de leur fils Gondrins. Viennent ensuite les invités par ordre d'importance et la petite colonne des serviteurs.

Grovely

Au bout de quelques heures de bonne chevauchée, la compagnie arrive aux vestiges du château de Grovely avant la mi-journée. Il brille un soleil magnifique. Les ruines forment un cadre enchanteur de vieilles pierres et de végétation folle. L'humeur est à la fête et l'on félicite sire Robert du choix du lieu. «Félicitez donc mon épouse, l'idée vient d'elle !»

Tout a été préparé la veille par une vingtaine de serviteurs qui dormit sur place. Tables et dais sont dressés ça et là, d'énormes quartiers de viande cuisent sur les rôtissoires. Pour le confort des dames, on apporte de larges coussins de laine et un barde pourra distraire ces dernières quand les hommes seront occupés à chasser. Tous s'installent pour un rapide pique-nique pris sur des nappes étendues et servi par les gens de sire Robert.

La chasse partira vers midi ; elle aura lieu dans la toute proche forêt de Morgane. Son déroulement est laissé à l'appréciation du MJ que nous renvoyons aux règles de Pendragon. Plusieurs animaux seront traqués pendant l'après-midi et l'honneur de porter le premier coup reviendra toujours à sire Gondrins, le héros du jour. S'ils sont chanceux, les personnages auront peut-être l'occasion de s'illustrer avant qu'une étrange aventure ne leur arrive.

Dans la Forêt de Morgane

Durant la chasse, les personnages vont quelque peu s'égarer et être les témoins involontaires de la scène suivante : une demoiselle, chevauchant un magnifique palefroi, fuit au triple galop devant une meute de loups lancée à ses trousses. Vêtue d'une robe blanche, la demoiselle est sans doute fort belle. Malheureusement, tout indique qu'elle sera bientôt rattrapée. Un jet de Chasse réussi permet aux personnages de remarquer que, bizarrement, les loups ne hurlent pas.

LOUP

FOR 12 **CON** 12
TAI 4 **DEX** 22

Vitesse 8 **Dégâts** 2d6
Guérison 2 **Points de Vie** 16
Blessure Grave 12
Inconscience 4

Esquive : 10
Modificateur en Valeureux : 0
Gloire pour le tuer : 5
Attaque : Morsure 20

Il y a fort à parier que les personnages vont se joindre sans plus attendre à la poursuite. Si ce n'est le cas, le MJ devra rappeler aux joueurs quels sont les devoirs d'un bon chevalier. La cavalcade est dangereuse (demandez des jets d'Equitation) : les hasards d'un galop en forêt sont souvent néfastes aux cavaliers (branches basses, racines apparentes, fossés couverts, etc.). S'il le souhaite, le MJ utilisera à cette occasion les règles de poursuite de Pendragon.

La poursuite mène les personnages jusqu'aux ruines chaotiques d'un ancien monastère. Là, ils devront affronter la meute qui les attend en embuscade. Les loups sont une dizaine (deux ou trois par chevalier) ; ils combattent en silence jusqu'à la mort, obligeant les personnages à s'arrêter. En toute logique, les personnages portent au mieux une armure de cuir (6 points de protection) et au pire des habits de chasse (1 point de protection). Des loups, même en petit nombre, constituent donc de redoutables adversaires. Le personnage qui descendrait de cheval commettrait une terrible erreur. Le MJ ne devra pas hésiter à écourter le combat si ce dernier tournait trop au désavantage des personnages afin de ne pas compromettre gravement la suite du scénario.

A l'issue du combat, les chevaliers sont surpris par les bravos enthousiastes d'un étrange personnage. Haut d'à peine quatre pieds (soit environ 1m20), il affiche sur sa face ronde un sourire enfantin et applaudit à tout rompre. «Bravo, messires. Félicitations ! Ce fut un beau combat, et rudement mené ! Le roi Arthur est bien heureux d'avoir de si vaillants chevaliers pour le servir. Ah la belle bataille ! Les beaux coups d'épées !» Il s'agit bien sûr de Petits-Pas ; en plus de son nom, il se présentera volontiers comme un des habitants de cette forêt. Il dira avoir été attiré par les ru-

meurs du combat mais il n'a pas vu de demoiselle en robe blanche (ce qui est un mensonge).

Le fait est que la demoiselle n'est nulle part dans les ruines. Sans doute a-t-elle poursuivi sa route quand les loups se sont retournés pour faire front. Mais elle n'a laissé aucune trace et doit être loin maintenant...

Les personnages entendent bientôt des cavaliers approcher : quelques chevaliers participant à la chasse les rejoignent. Le temps de voir qui vient, et Petits-Pas a disparu pour ne plus revenir. Bien sûr, les chevaliers s'étonnent des événements que viennent de vivre les personnages mais l'heure n'est pas aux longs discours. Il est temps de rejoindre les autres pour le repas.

Alors que la petite troupe rebrousse chemin, on entend un loup hurler au loin.

Le Soir

Le soir, on dîne en plein air dans les ruines du château de Grovely. Les tables ont été rassemblées durant l'après-midi et forment maintenant un U où tous les convives peuvent prendre place. De très nombreux flambeaux éclairent la scène. Sire Robert préside, entouré de ses proches. Le repas est gai, animé. Le comte en particulier est de fort bonne humeur, le vin aidant.

La Demoiselle

La demoiselle à la robe blanche que croisent les personnages dans la forêt de Morgane n'est autre qu'Elidia, la petite-fille d'Obie. C'est une très belle jeune fille (App 19) aux yeux noirs et aux longs cheveux d'un blond lumineux.
Partie la veille à l'aube pour déposer les offrandes exigées par Petits-Pas, Elidia en fut empêchée par le Chevalier à la Meute qui l'enleva pour faire d'elle sa compagne. Le jour de la chasse, Elidia parvint à tromper la vigilance du chevalier et s'enfuit.
Malheureusement, l'intervention des personnages sera inutile. Pendant que ces derniers affrontent les loups, une autre partie de la meute rattrape Elidia et la ramène à son maître.

A la fin du dîner, chacun y va de son cadeau d'anniversaire. Gondrins reçoit à cette occasion de somptueux présents : un étalon racé, un lourd manteau de laine et de fourrure pour l'hiver, un heaume finement ouvragé, et bien d'autres. Sire Robert fait sensation en offrant à son fils un faucon pèlerin magnifique, issu de la fauconnerie de Camelot. Dame Catherine lui remet un baudrier qu'elle a elle-même brodé.

Le reste de la soirée est occupé à raconter ses aventures et aucun chevalier ne manque cette occasion de briller aux yeux des dames et des plus jeunes. Sire Yolains évoque les guerres d'Arthur contre les Romains auxquelles il participa ; sire Jaradans, assez ému, se souvient de la bataille de Badon et des braves qui y tombèrent. Sire Briadanz, que le vin rend loquace, raconte comment il tua un loup-garou dans les marais du Yorkshire mais il est la cible des sarcasmes à peine voilés de sire Magloas du Plain. Le ton monte entre les deux hommes et, pour détendre l'atmosphère, sire Robert demande aux personnages de conter leur aventure de l'après-midi. Le MJ accordera 10 points de Gloire au conteur si son récit est réussi (jet d'Eloquence).

Après la fête, ceux qui habitent non loin de Grovely retournent chez eux. Les autres invités (dont les personnages) dorment sur place, à l'abri de tentes dressées à leur intention. Alors que tout le monde dort enfin, un page réveille les personnages et les prie de le suivre pour un mystérieux rendez-vous. Demandez un jet en Héraldique. En cas de réussite, les personnages savent que les couleurs de la livrée du page sont celles du West Lavington.



A l'abri d'une tour à demi-effondrée, dame Madule de Tête Crébine attend seule les personnages. «Messires, pardonnez ces manières très discourtoises, mais votre récente aventure m'a intriguée au point que je ne dormirai pas avant d'en savoir plus ». Si les personnages acceptent, dame Madule va leur poser de nombreuses questions. Tous les détails de l'aventure l'intéressent : la figure de la demoiselle, la robe qu'elle portait, le portrait du nain, son nom, etc. Si les personnages interrogent dame Madule à leur tour, elle leur dira que tous les enchantements l'intéressent pour les mystères qu'ils dissimulent souvent. Enfin, elle a tenu à ce que cet entretien soit secret pour ne pas inquiéter sire Robert et ne pas gâcher la fête. Elle prie d'ailleurs les personnages de ne rien dire de ce rendez-vous. Elle ne cache cependant pas que les événements vécus par les personnages durant la chasse pourraient bien être le signe de quelque chose de plus grave. «Mais il est encore trop tôt pour le savoir».

C'est sur ces paroles que dame Madule quitte les personnages et retourne à sa tente.

Dame Madule de Tête Crébine

Une persistante rumeur veut que dame Madule de Tête Crébine soit sorcière. Ces soupçons datent de l'époque où elle fréquenta Morgane, au couvent d'Amesbury. Les deux femmes furent renvoyées pour avoir soit disant pratiqué la sorcellerie. Si l'accusation était certainement fondée quant à Morgane, il est peu probable que Madule ait mérité son châtiment.

Si Madule passe pour sorcière, c'est d'abord parce qu'elle est riche d'une bibliothèque de sept livres. Mais c'est surtout parce que les enchantements, les faëries et tout ce qui subsiste de la Bretagne païenne la passionnent. Elle est un esprit ouvert qui comprend que tout un monde est en passe de disparaître et qui s'en attriste.

Dame Madule est née en 489 ; elle est de cinq ans la cadette de Morgane. C'est une femme à la beauté médiocre (APP 13) mais séduisante par son intelligence, sa culture et le mystère qui l'entoure. Ajoutons qu'elle est une des plus riches héritières de Salisbury.

La Malédiction

Sarum

Au matin, tous les invités qui n'étaient pas partis après le repas regagnent leurs terres. Seule dame Madule accompagne sire Robert et sa suite à Sarum. Les personnages font partie de l'escorte du comte.

Sire Robert ne reste qu'une nuit à Sarum. Il reprend la route le jour suivant au matin pour accomplir son périple estival (pour plus de renseignements à ce sujet, voir Pendragon p. 167). Tilshead sera la première étape de sa tournée.

Cette ville fortifiée se trouve à une journée de Sarum, non loin du manoir de West Lavington où habite dame Madule. Sire Robert et dame Madule ont par conséquent décidé de faire route ensemble. Pendant l'absence du comte, sire Jaradans est chargé de régler les affaires courantes. Les personnages restent en garnison au château. Ils doivent obéir au connétable comme à leur suzerain.

Le premier jour d'absence du comte (cf CHRONOLOGIE), une délégation de paysans arrive vers midi à Sarum. Les paysans demandent à être reçus par sire Robert et sont rapidement introduits auprès de sire Jaradans. Après une demi-heure d'entrevue, le connétable convoque les personnages en présence des roturiers.

«Chevaliers, un mal étrange frappe les troupeaux de ces villageois. Malgré les efforts de leurs bergers, des dizaines de bêtes sont inexplicablement trouvées mortes au matin. Les paysans parlent déjà de malédiction. Je désire que vous raccompagnez ces villageois chez eux et voyez là-bas de quoi il retourne. Partez sur l'heure.»

Se préparer est pour les personnages l'affaire de quelques minutes.

Sur la Route

Les paysans venus en délégation sont au nombre de cinq, tous de sexe masculin. Ils semblent en excellente santé. Leurs vêtements sont fonctionnels mais de bonne facture, propres et peu rapiécés. Ils vont à pied mais certains sont chaussés. En résumé, sans être riches, ils viennent sans doute d'un village assez prospère. Demandez aux personnages des jets en Gestion pour noter ces détails.

Sur un jet de Vigilance réussi, les personnages remarquent que le petit groupe de villageois obéit à l'un des siens : un solide gaillard, bûcheron de son état, qui répond au nom de Marcus. Très impressionnés par l'entrevue avec sire Jaradans et par la compagnie des personnages, les paysans gardent le silence à moins qu'on ne les interroge.

Les personnages peuvent ainsi apprendre que tout commença il y a trois jours (cf CHRONOLOGIE) lorsqu'un matin, les villageois découvrirent que cinq moutons de leur troupeau étaient morts durant la nuit. Les bêtes n'étaient pour-



Ce que Disent les Paysans

Ne rendez pas la chose trop facile aux personnages. Dans Pendragon, les paysans sont en général frustres et réservés. Ils ne répondent qu'aux questions qu'on leur pose et peuvent passer l'essentiel sous silence si les bonnes questions ne sont pas posées. Il ne s'agit en aucun cas de mauvaise volonté mais plutôt d'embarras. Un rustre n'a pas l'habitude de parler à un chevalier. Il préférera se taire plutôt que de prendre le risque d'en dire trop. C'est l'occasion pour les personnages de découvrir qu'un monde les sépare des paysans.

IO VOUS
RT PAR
LIBUR

tant pas malades la veille et ne portaient les traces d'aucune blessure. On déplaça le troupeau pour la nuit qui suivit en espérant que la chose ne se renouvelle pas mais rien n'y fit : quatre autres bêtes, jusqu'à ce jour en bonne santé, furent trouvées mortes sans qu'il ne soit possible de comprendre ce qui les avait tuées. La nuit d'après, quelques hommes du village restèrent éveillés jusqu'à l'aube pour surprendre celui ou celle qui empoisonnait les moutons. D'autres têtes de bétail étaient cependant mortes au matin et les veilleurs, sans dormir une seconde, à les entendre, ne s'étaient rendus compte de rien. Marcus, d'ailleurs, fut de ceux qui veillèrent : «Pour mes camarades je jure de rien, monseigneur. Mais moi, j'ai pas fermé l'oeil une seconde et j'ai rien vu. Rien de rien. Alors comme les vieux commençaient à sentir quelque diablerie là-d'ssous, on est parti ce matin mander aide à not'seigneur».

A cet instant du scénario, le principal est que les personnages comprennent deux choses. D'une part, les premiers cadavres de moutons furent découverts le jour de la chasse ; c'est-à-dire le jour où la mystérieuse demoiselle et le nain apparurent. D'autre part, le village des paysans est le plus proche du lieu de ces deux apparitions. S'ils se souviennent des soupçons de dame Madule, les personnages devraient commencer à penser que tous ces événements sont liés.

Le Village

Le village est situé à mi-chemin de la Forêt de Morgane et de Grovely (dont on aperçoit les ruines au nord), sur les berges de la rivière Nadde. Les personnages y arrivent en fin d'après-midi.

Ce petit village abrite tout au plus une vingtaine de familles et ne porte même pas de nom. Si quelques champs sont cultivés dans les environs, le village vit essentiellement de l'élevage de moutons dont le troupeau va paître dans les collines proches. Demandez un jet de Vigilance aux personnages lorsqu'ils sont en vue du village. Au loin, une étrange procession quitte une maison construite à l'écart des autres. Il s'agit des funérailles de la vieille Obie, morte la nuit dernière (cf CHRONOLOGIE). La maison isolée était sa demeure et celle de sa petite fille, Elidia. La procession se dirige vers les collines.

Si les personnages la rejoignent, ils découvrent un curieux mélange de paganisme et de christianisme. En tête de la colonne marche un homme portant une grande croix de bois. Derrière lui, quatre femmes portant robe blanche ont à la main des branches de gui. Le corps d'Obie est posé sur une civière rudimentaire soutenue par des hommes. Le reste du village suit et tous tiennent un flambeau allumé alors qu'il fait encore grand jour.

L'arrivée des personnages sème le trouble dans la procession. Les paysans ont tout à fait conscience des éléments païens (et donc sacrilèges) de leur cérémonie. Ils savent qu'ils peuvent être punis ou même accusés de sorcellerie. La suite des événements dépend des personnages qui peuvent interdire la cérémonie au nom du Christ (les joueurs hésitants pourront recourir à un jet de Pieux). Dans ce cas, les chevaliers seront immédiatement obéis mais la plupart des paysans leur en tiendront rigueur. Le MJ est libre d'envisager dans quelle mesure cela peut compromettre la suite de l'aventure. Si les personnages laissent faire, la procession ira jusqu'aux collines où Obis, recouverte d'un drap blanc, sera incinérée sur un large bûcher.

En interrogeant les villageois, voilà ce que les personnages peuvent apprendre : Obie était la rebouteuse du village. Depuis la mort accidentelle de sa fille, elle vivait avec sa petite-fille, Elidia, dans la maison construite à l'écart du village. Depuis des années, Obie allait tous les matins dans la forêt. Personne ne sait ce qu'elle y faisait et comme on la disait un peu sorcière, personne n'essaya jamais de la suivre. Les anciens du village se souviennent que la mère et la grand-mère d'Obie accomplissaient le même périple quotidien à leur époque. D'aucuns vont jusqu'à prétendre que dans la famille d'Obie, cette coutume remonte à plusieurs siècles.

Un matin, les lève-tôt du village virent Elidia partir dans la forêt à la place d'Obie (cf CHRONOLOGIE). Obie était malade et ne pouvait plus se déplacer. Fiévreuse, elle agonisa pour mourir la nuit passée. Durant les dernières heures de son délire, elle parla d'un pacte, d'un nommé Petits-Pas et d'un malheur à venir. Elidia n'est toujours pas revenue de la forêt. Si rien n'a été tenté pour la sauver, c'est parce que la mort des moutons a occupé les esprits mais surtout parce que les paysans



craignent grandement la Forêt de Morgane et ses enchantements. La description d'Elidia pourrait correspondre à celle de la mystérieuse demoiselle rencontrée pendant la chasse même si Elidia ne possède ni robe blanche, ni palefroi.

Les personnages voudront peut-être visiter la demeure d'Obie et Elidia. Ils découvriront un intérieur propre et austère, meublé d'un grand lit, d'une table, de quelques tabourets et d'un coffre où sont rangés vaisselle et effets personnels. Aucun indice, cependant.

Marcus vit seul. Il occupe une grande maison héritée de ses parents. Il proposera aux personnages de les accueillir pour le souper et le gîte, s'ils le souhaitent.

La Nuit

Les personnages voudront peut-être partir sans plus attendre dans la Forêt de Morgane à la recherche de la belle Elidia. Le MJ devra les en dissuader : la nuit va bientôt tomber et ils ne pourraient que se perdre.

Petits-Pas

Petits-Pas est un des innombrables esprits qui peuplent la Forêt de Morgane. Il prend d'ordinaire l'apparence d'un nain harmonieux au visage rigolard mais il peut sans doute se transformer en n'importe quel petit animal des bois. D'un naturel jovial, Petits-Pas est en général très amical avec les humains. Ces derniers sont pour lui des créatures assez imparfaites et souvent ridicules (n'oublions pas qu'il est plusieurs fois centenaire). Petits-Pas est cependant très susceptible et s'il est trompé ou insulté, sa colère peut être dévastatrice. Ainsi, l'arrêt des offrandes est pour lui une sorte de crime car le pacte passé jadis a valeur de loi : revenir, dans le monde celtique, sur une parole donnée est un véritable sacrilège (c'est insulter les puissances au nom desquelles est fait le serment). S'estimant trahi, Petits-Pas décida de se venger du village en tuant des têtes de bétail. Chaque nuit donc, il fait apparaître au milieu du troupeau endormi une fontaine empoisonnée à laquelle quelques bêtes viennent boire. Bien entendu, la fontaine disparaît au matin. Petits-Pas se protège d'éventuels gardiens en lançant sur eux un sommeil magique irrésistible. Petits-Pas est bien décidé à continuer jusqu'à la ruine du village.



Il est probable que les personnages choisissent de veiller cette nuit pour découvrir quelque chose qui aurait échappé aux paysans. Autre possibilité : dormir au village afin d'être en forme le lendemain pour commencer les recherches. S'ils passent la nuit chez Marcus, les personnages seront visités pendant leur sommeil par le spectre d'Obie.

S'ils décident de surveiller le troupeau dans les collines, les personnages devront d'abord tenter des jets en Energique pour ne pas ne pas s'endormir de la manière la plus naturelle qui soit. Ceux qui résisteront à la fatigue seront, un peu plus tard, victimes du sommeil magique provoqué par Petits-Pas et s'endormiront sans s'en rendre compte. Et tous verront Obie leur apparaître en rêve...

Chaque personnage a le sentiment d'être réveillé par un appel. Devant lui se tient le spectre blanc et luminescent d'Obie qui, d'un geste, l'invite à se lever et à regarder (si le personnage dort au village, Obie le mène d'abord jusqu'aux pâturages dans les collines). Chacun des chevaliers découvre ainsi Petits-Pas au milieu du troupeau. Le nain touche le sol du doigt et une source jaillit. Quelques moutons se réveillent pour boire ; ils font ensuite un ou deux pas et s'écroulent. Ceci fait, Petits-Pas et la fontaine disparaissent sans laisser de trace.
Si un personnage veut intervenir, Obie le préviendra qu'il fait un rêve et qu'il ne peut en être que le spectateur . Les personnages sont en effet intangibles et Petits-Pas semble ne pas les voir. Pour finir, la vieille femme dira ceci : «Demain, prenez vos montures et laissez-les vous guider dans la Forêt de Morgane. Ainsi pourrez-vous délivrer la demoiselle». Les personnages se réveillent. C'est l'aube.

Le Final

Le Chevalier à la Meute

Le lendemain matin, les personnages qui se sont endormis normalement se sou-

Le Chevalier à la Meute

Le Chevalier à la Meute est un des serviteurs de Morgane. Quand il ne la sert pas, il se repose dans la forêt et chasse tout au long du jour. Celui qui le tuera s'attirera la haine de Morgane. Le Chevalier à la Meute doit son nom à la meute de loups qui l'accompagne et lui obéit sans faillir. Son blason est d'ailleurs de gueule à la tête de loup de sable.
Gloire pour le vaincre : *150.*

FOR 15 **CON** 15
TAI 15 **DEX** 10
APP 10

LE CHEVALIER À LA MEUTE

Vitesse 3 **Dégâts** 5d6
Points deVie 30
Armure 12+Ecu
Attaques : Epée 21, Lance 18, Lance de Fantassin 12, Dague 10, Bataille 15, Equitation 20.
Gloire actuelle 2 000
Traits Significatifs : Luxurieux 17, Trompeur 15, Cruel 19, Impulsif 16, Valeureux 17.
Passions Significatives : Loyauté (Morgane) 20.
Compétences significatives : Vigilance 15, Chasse 19, Tournoi 15.
Cheval : Chargeur (6d6).

viennent parfaitement du rêve. Les autres, par contre, ont le curieux sentiment d'avoir rêvé sans dormir. En effet, le sommeil magique de Petits-Pas est tel que ses victimes n'ont pas le souvenir de s'être assoupis et sont au contraire persuadés de n'avoir pas fermé l'oeil. Si, pour une raison quelconque, les personnages ne suivent pas les indications d'Obie, ils n'ont plus la possibilité de sauver Elidia et des moutons mourront chaque nuit jusqu'à la disparition complète du troupeau. L'aventure est un échec. Si en revanche les chevaliers se laissent guider par leur monture, ils vont parvenir après une petite heure de progression dans la forêt à la clairière du Chevalier à la Meute.

Le Chevalier à la Meute habite dans la forêt de Morgane une grande tente richement meublée (la vaisselle et le mobilier représentent à eux seuls une valeur approximative de 100 L) ; le chevalier possède en outre deux chargeurs, un destrier, un coursier, et même un palefroi (celui que monta Elidia pour s'enfuir). Prévenu par ses loups, le Chevalier à la Meute attend les personnages en armes. Il refusera bien sûr de livrer Elidia et les personnages ne pourront éviter le combat. Les loups (une dizaine), cachés dans les fourrés, attaqueront en même temps que leur maître. Ils s'enfuiront si ce dernier est vaincu.

FOR 9 **CON** 13
TAI 10 **DEX** 13
APP 19

ELIDIA

Age 17
Vitesse 2 **Dégâts** 3d6
Points deVie 23

Traits significatifs : Chaste 7, Généreux 13, Modeste 14, Confiant 16.

Compétences Significatives : Chant 14, Connaissance des Faëes 12, Courtoisie 2, Industrie 10, Premiers Soins 15, Chirurgie 10.

Elidia et Petit-Pas

Enfin libérée, Elidia remerciera ses sauveurs et leur demandera comment ils sont parvenus jusqu'à elle. Bien que très peinée par la mort de sa grand-mère (elle l'apprend de la bouche des personnages), Elidia songera avant tout à faire cesser la malédiction. Pour ce faire, il lui faut rencontrer Petits-Pas. «M'accompagnerez-vous, messires ?»

Elidia

Elidia est une toute jeune femme d'une étonnante beauté. Ses yeux sont d'un noir profond, ses cheveux d'un blond lumineux et très longs. Ses traits sont délicats, son teint d'une pâleur extrême. Elidia possède en outre une grâce surprenante chez quelqu'un de sa condition. Elle ignore cependant la plupart des règles mondaines et courtoises.

Les personnages gagnent ainsi une clairière lumineuse, au centre de laquelle trône un chêne vénérable. Selon les prévisions d'Elidia, Petits-Pas attend assis au pied de l'arbre, là où furent déposées les offrandes qui lui étaient destinées chaque matin. Elidia demandera aux chevaliers de ne pas sortir du couvert des arbres et s'avancera seule. Petits-Pas et la demoiselle vont alors discuter pendant un peu moins d'une heure, à l'écart des oreilles indiscrètes.

A l'issue de la conversation, Elidia retrouvera les personnages. Son visage est triste. D'une voix nouée, elle expliquera à ses compagnons que l'enchantement est brisé à jamais puisque d'autres que les principaux intéressés en ont eu connaissance ; le pacte devait en effet rester secret. Elidia a donc voulu convaincre Petits-Pas d'arrêter sa vengeance en lui rappelant que le temps des faëes et des esprits est révolu, qu'ils doivent désormais vivre à l'écart des hommes, au plus profond des forêts. Avant qu'ils ne rebroussent chemin, demandez un jet de Vigilance aux personnages : toujours assis au pied du chêne, Petits-Pas pleure doucement...

Epilogue

Si les personnages ont correctement mené cette aventure à son terme, la malédiction est levée et nul n'entendra plus jamais parler du petit village proche de Grovely. Les personnages gagnent pour cet exploit une Gloire Ordinaire (100 points).

Il est possible qu'un des chevaliers ait été sensible aux charmes d'Elidia. Si tel était le cas, demandez au joueur s'il désire créer une passion d'Amour à son personnage et déterminez-la avec 3d6 + les éventuels modificateurs (cf Pendragon, p. 147). Bien sûr, Elidia n'est qu'une paysanne sans naissance ni fortune mais, dans le monde arthurien, l'amour est plus fort que tout.

Pierre Henri Pevel

Ce scénario vous a été offert par

Les spécialistes du Jeu de Rôle et de Simulation

EXCALIBUR
36, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél : 83 40 07 44

EXCALIBUR
34, rue de Pont des Morts
57000 METZ
Tél : 87 33 19 51

EXCALIBUR
8, rue Cauzit
34000 MONTPELLIER
Tél : 67 60 81 33

EXCALIBUR
18, rue Champollion
38000 GRENOBLE
Tél : 76 63 16 41

NEWS

Continuez vos aventures sur les terres du Roi Arthur avec le prochain supplément pour Pendragon

Chevaliers Aventureux

Parution en Janvier 1993

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 : épuisé
TAT 5 : épuisé
TAT 6 : _____
TAT 7 : _____
TAT 8 : _____



Halte au Néo colonialisme rampant ! Les Somaliens réclament le droit à mourir dignement de faim et à être raquetter.

NEWS

Parole de démon !

PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES

Ce livre vous propose cinq aventures, cinq défis dans le monde cruel des Jeunes Royaumes. Aurez vous assez d'âmes et de sang pour en venir à bout ?
Le Croc : les marins craignent la Mer Pâle. Des navires ont disparu dans ses brumes. Certains croient avoir vu un pic noir sortant des flots tel le croc d'une bête sanguinaire. Des filets ont ramené des abominations. Qui a transformé cette mer calme en un océan de terreur ?
Le Coeur d'Arioch : certaines pierres sont aussi splendides que maudites. Comment échapper aux cauchemars d'un malheureux voleur victime de la colère d'Arioch ?
Le Royaume Flottant : La mer des sargasses existe dans les Jeunes Royaumes. Un grand Kraken en est le roi et les naufragés ses proies. Pourquoi s'est on embarqué sur ce navire ?
La Tempête du Chaos : est ce bien raisonnable d'acheter un dieu, même à crédit ?
L'Engin Connecteur : Des naissances de monstres affligent le peuple ailé. Une pièce essentielle de la machine sacrée a été dérobée. Qui sont les voleurs et pourquoi ont-ils mutilé l'Engin Connecteur ?

Périls dans les Jeunes Royaumes : Parution FEVRIER 93.

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
62, 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.



Ne pas se fier aux apparences.

Emmanuel Granier, Yves Chaineau, Philippe Bertrand

OPERATION COLOSSUS

MILITECH et EBM, deux corporations ont établi une joint-venture sous le nom de BIOTECH INDUSTRIES.

Biotech Industries

■ Objectifs affichés

Mise au point d'une nouvelle géneration d'implants cybers, suffisamment petits, discrets et performants pour ne pas entraîner de perte d'empathie.

■ Objectifs réels

Utiliser les dits implants, une fois au point, pour créer des unités cyborg complètes.

■ But

Créer des sosies cybernétisés des dirigeants des plus grandes corpos de Night City et pourvoir à leur remplacement en douceur. Ces unités seront dotées d'un programme de personnalité ultra-perfectionné, avec en mémoire tous les événements vécus par la personne remplacée.

Echecs

Mais voilà... Ce projet ambitieux a connu quelques soubresauts.

■ Money and ...

Le premier problème rencontré par Biotech fut un dépassement de budget imprévu. Devant rapidement obtenir de l'argent frais, les dirigeants communs de Militech et EBM n'ont rien trouvé de mieux que de se lancer hardiment dans la vente de drogue. Ils ont pour cela pris contact avec un dealer bien implanté à Night City, M. Bobby, après avoir éliminé les ex-fournisseurs du dit M.Bobby.

■ Death

Le deuxième problème rencontré par la firme fut le décès accidentel du biotech chargé de la mise au point d'un épiderme synthétique, destiné à recouvrir les unités cyborg. Un remplacement en hâte fut décidé. En utilisant les multiples services offerts par M. Bobby, Biotech a fait enlever Charlène ROBERTS, fille du P.D.G. de la ROBERTS BIO, et génie de la génétique.

Depuis, Mlle. Roberts travaille pour Biotech, dans des laboratoires discrètement installés en Amérique du Sud, plus précisement au Costa-Rica. Ces mêmes labos servent également à la préparation de la Neurobase, 99 % de pureté, un constituant essentiel de la dernière gélule ultra-speed en vogue, dont les effets sont comparables à ceux obtenus par des implants accélérateurs de réflexes, avec des effets secondaires du style : "Tu te retrouves très fatigué subitement...".

Cyborg

Pour copier la personnalité des P.D.G., Biotech a également développé un appareil "pompant" sur un être humain son mental et ses souvenirs, selon le même processus permettant à un netrunner de se balader dans la matrice. La personnalité du P.D.G. est alors numérisée sous forme de données informatiques qui serviront de base à la programmation des unités cyborg.

La personne qui subit ce test devient dès lors une enveloppe de chair vide, comme morte. Aussi Biotech n'a pas interêt à se tromper dans le processus.

Pour des raisons de rapidité dans le remplacement des dirigeants des corpos, Biotech a installé cet appareil à Night City même, dans les locaux d'une firme servant de couverture. Les unités cyborg y seront acheminées une à une discrètement, déjà revêtues de leur peau. Aussitôt, en quelques heures, si tout fonctionne, le PDG à remplacer sera enlevé, "pompé", et échangé. Le corps du malheureux sera incinéré de manière à ce que jamais on ne le retrouve. Ainsi, au bout de quelques temps, le conseil

d'administration sera lentement remplacé et un nouveau PDG sera nommé, venant de chez Biotech.

Cette dernière partie du scénario ne doit être accessible aux PJ que lorsqu'ils auront fait le voyage final et retrouvé Charlène.

A Propos de Charlène Roberts

Charlène Roberts est un petit génie en matière de génétique. Pour elle, les manipulations de chromosomes sont un jeu dans lequel elle excelle. Ses études, judicieusement financées par son père, lui ont permis de décrocher les diplômes les plus élevés.

Malheureusement pour elle, malgré son apparente assurance et ses responsabilités de chef de projet, elle est nerveusement fragile.

Or, elle s'est récemment liée avec Rick TELSTAR, une rock-star bas de gamme (on se demande bien pourquoi...). Rick l'a finalement plaquée,



quelque temps plus tard, la laissant enceinte sans le savoir. Charlène, d'une nature extrêmement sensible, a très mal vécu cette séparation. Faisant dépression sur dépression, son père a fini par la mettre dans un hôpital spécialisé, contre sa volonté, hôpital dont elle s'est échappée à la faveur d'une panne de courant. Errant au hasard des rues, Charlène est revenue sur les lieux de ses ébats amoureux. N'y trouvant rien d'autre que quelques cafards, elle est repartie quelques heures après, le temps de manger une boite et d'écouter le dernier compact, à peine sorti et juste acheté, de sa vedette adorée.

Ses pas l'ont menée tout droit dans les bras des hommes de main de M. Bobby, à sa recherche depuis quelques jours pour les raisons expliquées plus haut. Aussitôt, un jet privé a amené tout ce petit monde au Costa Rica, où Charlène travaille maintenant dans la joie et la bonne humeur. Et pour cause : si elle ne coopére pas, on lui a promis un avortement pas cool du tout, puisque Biotech est au courant de son état.

Ca baigne pas fort pour elle en ce moment.

Recherche Charlène désespérement

Où ? Dans le loft de Rick Telstar, zone moyenne de Night City.

Qui ? Rick Telton, alias Rick Telstar, vedette.

Si votre groupe de joueurs comporte un Rockerboy confiez lui le rôle de Telstar et adaptez ce qui suit à son nom et personnalité. Sinon faites en un PNJ.

Les autres personnages ont été recrutés par le gentil papa de la pauvre Charlène et doivent retrouver sa fille chérie et garder un oeil sur ce démon du sexe qu'est le Rockerboy. La rétribution offerte par le brave papa sera généreuse en fonction de la renommée et de la capacité des personnages.

Notre héros est tranquillement vautré sur un sofa crevé, sifflant un dernier Martini Dry, tandis que sur le laser tourne un Best Of de Kenny Eurodyne, quand de vigoureux coups de sonnette déchirent la paix de ce beau dimanche 10 mars 2 020. Si Rick n'ouvre pas la porte dans les 20 secondes, celle ci vole en éclats, livrant passage à 3 solos corporatifs, Sternmeyer au poing. Si notre rocker ouvre gentiment, les 3 solos envahissent aussitôt l'appartement, poussant Rick en même temps que la porte. Sur leurs vestes, ils arborent un logo représentant une éprouvette à demi pleine de bleu, avec ROBERTS BIO marqué dessus.

"Roberts Bio... Minute, minute... Qui est-ce que cela me rappelle ? Attends voir... N'était-ce pas la Corpo du père de cette super minette que j'ai laissé tomber il y a... quelques semaines ? Charlène, ouais, c'est ça. Charlène Roberts ?"

"Amène-toi. M. Roberts veut te voir tout de suite. Pigé ? Tout de suite !"

Ces trois solos sont plutôt des minables. OK. Mais ils sont quand même capables de forcer un rocker de banlieue à les accompagner jusqu'à un Chrysler Omega stationnée en bas. Au besoin, ils ont des menottes et du gaz lacrymo (dégâts : 4d6. Ces dégâts sont fictifs et ne serviront qu'à effectuer des tests contre l'évanouissement).

Départ sur les chapeaux de roues, direction la suite.

Recovery Team

Où ? Un chouette bureau dans un complexe corporatif.
Qui ? Tous les PJ, les 3 solos et un vieux riche plutôt furax.

A peine entré (ou plutôt traîné) dans le bureau, Rick verra fondre sur lui le vieux corpo habillé d'un costard sentant bon les eurodollars faciles. Un seconde plus tard, une pluie de baffes cinglera ses joues de star plutôt mal nourrie, ponctuée de : "Où est ma fille, hein, petit minable ? Hein, où est-elle ?"

Rick n'aura que le temps de reconnaître dans ce type le père de son ex, avant que les 3 solos ne le fasse sortir, laissant notre rocky seul (ou presque) face à son destin...

Dans la pièce où Rick est conduit, des personnes attendent déjà (les autres personnages). Une petite équipe est en effet rassemblée, présidée par un corpo répondant au nom de "John Alexander IV, directeur adjoint des opérations spéciales".

Alexander commencera alors à expliquer à notre vedette la raison de sa présence en ces lieux. Toute interruption sera punie par un solo (un des 3 de la scène 1).

"Mr... heu... Mr Telstar, il semblerait que vous ayez un petit problème. Il y a quelque semaine, vous avez fait la connaissance de la fille de Mr Roberts, Charlène. Vous vous en souvenez ? Et vous l'avez rapidement délaissée. Mais Mr Roberts vient de me confier que sa fille est une personne sensible, et d'une extrême importance pour la Roberts Bio. Mlle Roberts occupait la fonction de responsable de recherche du secteur bioproject. Et à la suite de votre séparation, elle a fait une petite dépression. Et a disparu. Mr Roberts est particulièrement furieux de ce contretemps qui met en péril



l'avance de sa société en matière d'implants organiques. Il y a trois jours, profitant d'une panne de courant, elle s'est échappée de la clinique où elle était soignée. Nous avons perdu deux jours à vous localiser, Mr Telstar, deux jours pendant lesquels tout a pu lui arriver. Pour compenser ce retard, Mr Telstar, vous aller nous aider à la retrouver. Il semblerait que vous ayez une très forte influence sur elle, aussi vous la ferez revenir. Compris ? J'aimerai du reste attirer votre attention sur le point suivant : Mlle Roberts est enceinte, vraisemblablement de vos oeuvres... Ces personnes sont là pour vous aider, et vous surveiller, si besoin est. Ne perdez pas de temps. Une Chrysler Omega vous attends en bas, dans la cour, avec des téléphones cellulaires et des armes de poing, munies chacune de trois chargeurs. Heu... sauf pour vous Mr Telstar, bien sûr. Allez-y, maintenant."

Les autres PJ ont l'adresse officielle de Charlène, un joli 4 pièces en pleine zone friquée. Ils ont aussi la carte serrure.

■ RECHERCHES PRELIMINAIRES

-1 L'appart personnel de Charlène.

-2 L'ex piaule commune de Rick et Charlène.

Quand les PJ se baladeront en pleine rue, agrémentez la Scène avec quelques fans de Rick Telstar, quelques types qui le détestent et 2 à 3 gamins pleins de bonne volonté qui le confondent avec John Megasteel, son rival favori.

■ ATTENTION

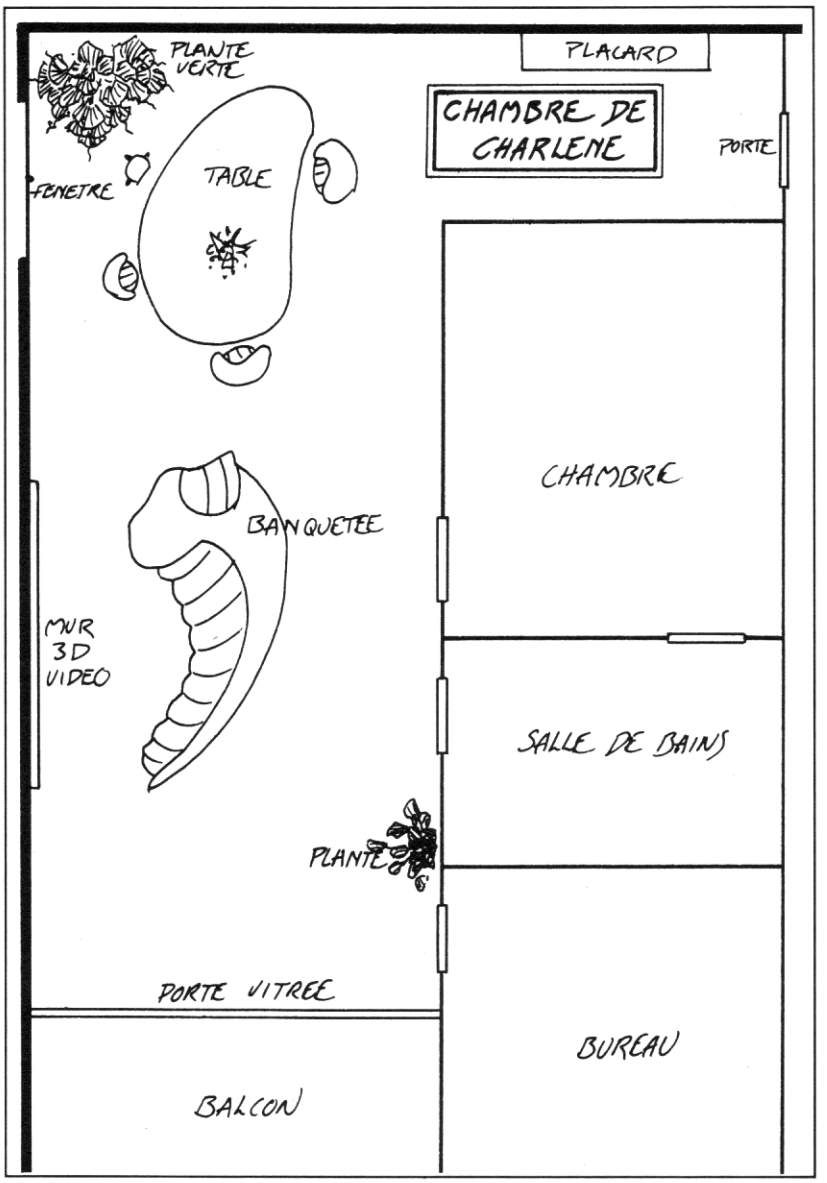
Bobby possède toutes sortes de renseignements sur les plus importantes corpos de Night City. Donc, il sait que M. Roberts est en train de rechercher sa fille. De même, il sait que les joueurs viennent d'être "engagés" pour aider aux recherches. Par conséquent, vos joueurs devront faire preuve d'une extrême prudence. Une première intervention par les hommes de M. Bobby est d'ailleurs prévue à l'issue de la visite des apparts. Si vous pensez qu'à un moment donné vos joueurs ont besoin d'action, réutilisez cette option.

59, Doris Lane, Zone Corporatiste

L'appart est plutôt bien agencé : murs 3D vidéo, moquette épaisse, mobilier design. Seul problème, il n'y a personne. Fouiller requiert une Perception Routine (15+). L'heureux gagnant pourra trouver diverses choses suivant la pièce :

- Salon (15+) : poussière sur la table, datant d'au moins une semaine. Dans la corbeille, de nombreux tickets d'entrée pour le "Stardrive".

- Balcon (15+) : R.A.S. Une super vue sur la façade de l'Exebank.



- Chambre (15+) : il manque des affaires. La poussière a été déplacée dans le placard.

- Salle de Bains (20+) : derrière le miroir, une petite cache dans le mur. A l'intérieur, des emballages d'amphés, vides.

- Bureau (25+) : un petit coffre-fort piégé est dissimulé derrière une toile polychrome d'un artiste ultra-cher. Si les PJ parviennent à l'ouvrir, ils y trouveront quelques notes gribouillées. Pour comprendre ce dont il s'agit, un jet d'INT Très Difficile sera nécessaire. Il est question de quelques formules sur le dernier projet de Roberts BIO : une super hormone d'accroissement dermique.

- Chambre (15+) : R.A.S.

■ Les Voisins

Convenablement interrogés (Interview 15+), ils déclareront n'avoir vu personne. Ces voisins sont les archétypes même du riche pénible, genre bras long et grande gueule. De quoi dégoûter n'importe quel rocker qui se respecte...

Sinon, ils connaissent assez bien Charlène pour l'avoir souvent vue en boite, dans un établissement hyperclasse appelé le Stardrive.

Si les PJ pensent à interroger le gardien de l'immeuble (profil de Flic Corporatiste), celui-ci leur apprendra qu'un soir, un groupe de trois hommes est venu dans l'immeuble, avec manifestement la clef d'un des appartements. Cela lui a d'ailleurs semblé curieux, car il ne les avait jamais vus auparavant. Et il connaît tous les locataires...

107, Bradford St., Zone de Combat

Ce coin de la Z.D.C. est vraiment sordide. De nombreux tags plus ou moins artistiques font office de crépi sur les murs. Quelques carcasses de voitures pourrissent ça et là au milieu d'immondices. Un air de Steel Rock assourdissant provient des ghettoblasters que portent des loubards, serrés autour d'une poubelle en flamme. Il craint à fond, ce coin.

Bien. Donc, quelques gars vont leur chercher des crosses. Disons 8 à 10 membres des AfterBurners, un groupe de barjots prétendant être les Ultimes Guerriers des Autoroutes.

AfterBurners

Profil : Membre Gang.
Armure : gilet kevlar, casque allemamd (P.A. 14).
Armes : cran d'arrêt, monocouteaux, monokatant, P.M. léger (Uzi).
Cyber : Visée, Slicers.
Véhicules : Ford surgonflées.

Une fois ce problème écarté, les PJ pourront entrer dans un vieil immeuble branlant, faisant office de repaire amoureux à Rick et Charlène. Notez que le reste des AfterBurners risque de rappliquer dans les minutes qui suivent, et en constatant les dégâts, il seront sûrement nerveux.

Le Nid d'Amour de Rick et Charlène

Ah... Cette super piaule... Que de super souvenirs, sans parler des super cafards qui semblent en être les légitimes propriétaires.

Une Perception (10+) révélera que quelqu'un a du séjourner ici tout récemment : sur le sol traînent des boites de conserves (genre Prépack au graillon) apparemment récentes. De plus, le dernier disque de Telstar, sorti il y a peu de temps, est bien en vue sur le lit, lit qui est quelque peu défait (a-t-il été fait un jour ?). Un Conn. de la Rue 18+ ou Int 10+ (pour Rick), pour se rappeler que le disque est très récent. Quelqu'un est venu ici il y a 2-3 jours.

■ Les Voisins

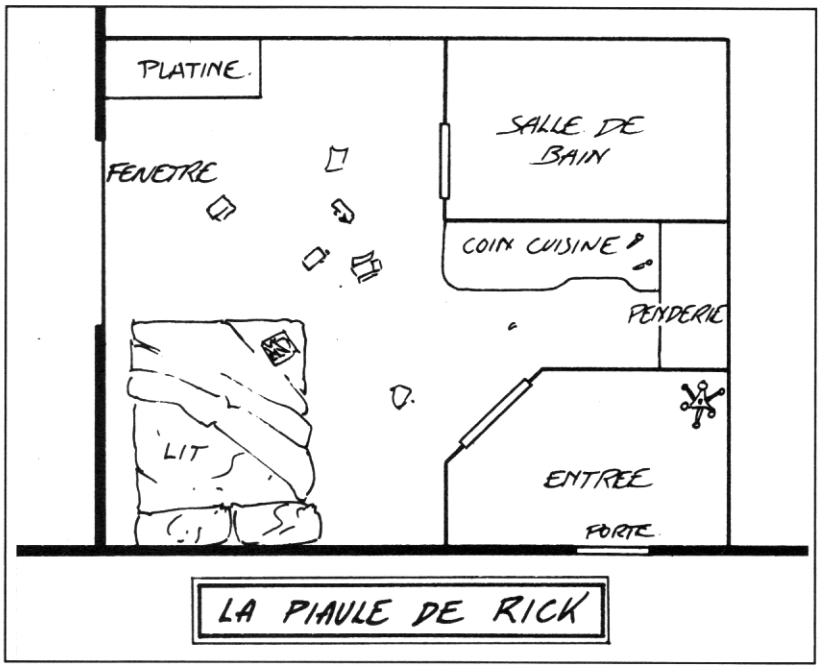
Genre "Nous on veut pas d'histoires". Leurs visages apeurés seront entr'aperçus par l'entrebâillement de leur porte. Ils diront avoir aperçu une jeune fille, pas épaisse et plutôt blême, mais assez bien habillée, sortir de la piaule. "... et même qu'elle pleurait...". Elle est partie l'avant-veille (note au MJ : le lendemain de son évasion).

Une Piste...

Donc chou-blanc sur toute la ligne. Ou presque. Car à la sortie de la piaule de Rick (ou de l'appart de Charlène suivant l'ordre de visite de vos joueurs), les PJ pourront apercevoir une voiture noire, vitres teintées, démarrer en faisant crisser ses pneus. La plaque d'immatriculation est visible, si vos joueurs y pensent (enfin, on sait jamais, donnez-leur un coup de main). Une sculpture dorée figure également sur l'avant du capot : une sorte de tourbillon stylisé. Mais ne voilà-t-il pas que la direction prise par la voiture est celle des joueurs. Ah, ça par exemple. Et que les vitres teintées se baissent. Et que des tuyaux tout fins et tout noirs en sortent, tenus par des mains gantées de vert (eh oui, de vert...). Et que vos joueurs sont pris pour cibles. Heureusement, quelques poubelles proches leur sauveront peut-être la vie. Momentanément en tout cas. Si vos PJ sont en bas de l'immeuble à Rick, il serait de bon ton que les AfterBurners reviennent juste après la fusillade. Petite prise en sandwich.toujours amusante et très prisée des MJ sadiques.

■ Recherche

Munis du numéro de la voiture, un PJ pourra, à l'aide de ses vieilles relations, retrouver le nom du propriétaire de la voiture. A défaut, un Conn. de la Rue rappellera à vos joueurs que seuls les hommes de main de M. Bobby, propriétaire d'une boite de nuit appelée le "Tempest 2020", portent des gants verts.



Sortie en Boite

A l'aide des renseignements trouvés plus haut, vos joueurs vont donc maintenant sans aucun doute "aller en boîte".

Le Stardrive

Entrée : 50 E$.
Le Stardrive est relativement facile à trouver, il figure du reste dans les Puces Jaunes de la TELCOM.

On vous avait prévenu que c'était classe. Un détecteur de métal, ainsi que 3 gorilles en costard blanc, forment le comité de réception à l'entrée. A la moindre incartade, un coup de téléphone fera rappliquer les flics dans les deux minutes qui suivent (montre en main).

R.A.S. ici, c'est plein de fils de corpo en mal de sensations pas bon marché. A la vidéo passent les derniers morceaux d'ultra violence à la mode. Ca jette... Les spots suralimentés vous transpercent le cerveau. Le speed est au maximum ici. "Une petite ligne blanche pour la route ?".

Désolant. Avec un peu de chance (Social 16+), ils pourront rencontrer quelqu'un qui connaît Charlène. Mais ces gens là ne l'ont pas vue depuis des mois. Re-chou blanc.

Quant à trouver le Tempest, c'est déjà plus dur. Situé en pleine zone hard de Night City, il ne figure pas dans les Puces Jaunes. Vos joueurs vont donc devoir écumer les bas-fonds de la ville, là on les renseignera volontiers contre quelques E$.

Ainsi partis à la recherche d'une MegaByte de datas, vos joueurs pourront tenter de recueillir des renseignements divers. Un Conn. de la Rue leur apprendra les choses suivantes selon la réussite du jet :

2-6 : il paraîtrait que les corpos contrôleraient pas mal de choses à Night City... Enfin, c'est ce qu'on dit.

7-9 : paraît qu'il y a des types chargés de sélectionner des nanas pour un réseau. Mmmm... Prostitution, peut-être bien (note au MJ : renseignement sans intérêt). Le Tempest. Ouais, mon gars. File-moi donc 20 E$, j'ai besoin d'alcool pour nettoyer ma plaquette mémo. Ouais. Le vieux parking du Dodge Dancing.

10-14 : des gants verts ? Mouais. Et vous leur voulez quoi ? Méfiez-vous.
Les joueurs apprennent que voilà 3 mois (note au MJ : avant la disparition de Charlène, donc rien à voir), Jenker, l'ex-fournisseur de M. Bobby, ainsi que tout son gang, ont été sauvagement abattus dans leur repaire. Des témoins parleraient d'une attaque menée par des solos complètement cybernétisés.
M. Bobby est très fâché. Il paraît aussi que des rigolos se mèlent de ses affaires. A mon avis, il va y avoir du macchabée avant l'aube (devinez qui sont les rigolos...).
15-20 : M. Bobby aurait reçu régulièrement la visite d'une délégation de corpos. On jase dans le milieu. Serait-il en train de préparer un super gros coup ?
Les joueurs apprennent qu'un Biotech de renom est mort il y a peu. Il travaillait pour une corpo implantée au Costa Rica, son corps ayant été retrouvé dans un champ.
20 + : M. Bobby se rend régulièrement à un petit aéroport privé. Nom et lieu inconnus.

Badcome to the Tempest 2020

Où ? Le Tempest 2020, en pleine dancing party.
Qui ? Des dealers minables, mais du bon data, man...

Là où vos PJ vont mettre les pieds s'est rassemblée la lie de Night City. A chaque coin de rue, votre vie vaut encore moins que la minute d'avant. Ici, c'est le repaire des gangs destroys, des putes accompagnées par leurs cybermacs, des solos junkies en manque de cartons et de dope. Passe la monnaie, si tu veux passer ton chemin en un seul morceau.

■ Entrée à 20 E$

Le Tempest est effectivement un ancien parking en sous-sol, d'où s'échappe le tonnerre assourdissant d'un groupe de Rockers.Entrée à 20 E$, encaissés par deux androgynes armés du fusil à pompe Steackmaker, le modèle qui clou sur place "l'ingénu qui en voudrait à la tirelire". Les deux androgynes en question sont de parfaits jumeaux, hormis que l'un est noir et l'autre blanc.

Pas de détecteur. Pas de fouille. Pas d'avenir.

Vos joueurs ont deux options pour entrer dans la boite : la bonne et la mauvaise. La bonne est de payer sans se faire remarquer outre mesure, la mauvaise est de faire le malin.

Au cas où, pris de folie, vos joueurs chercheraient à faire les rigolos, la tension atteindra son maximum dans les trois secondes. Auquel cas, les androgynes font un carton et discutent plus tard, si il y a un plus tard.

Les Deux Androgynes

REF 6
CON 8
SF 9
Compétences : Pistolet +5 Lutte +4
Armes : Etripeurs 3D6, Federated Arms X 9mm (2D6+1)

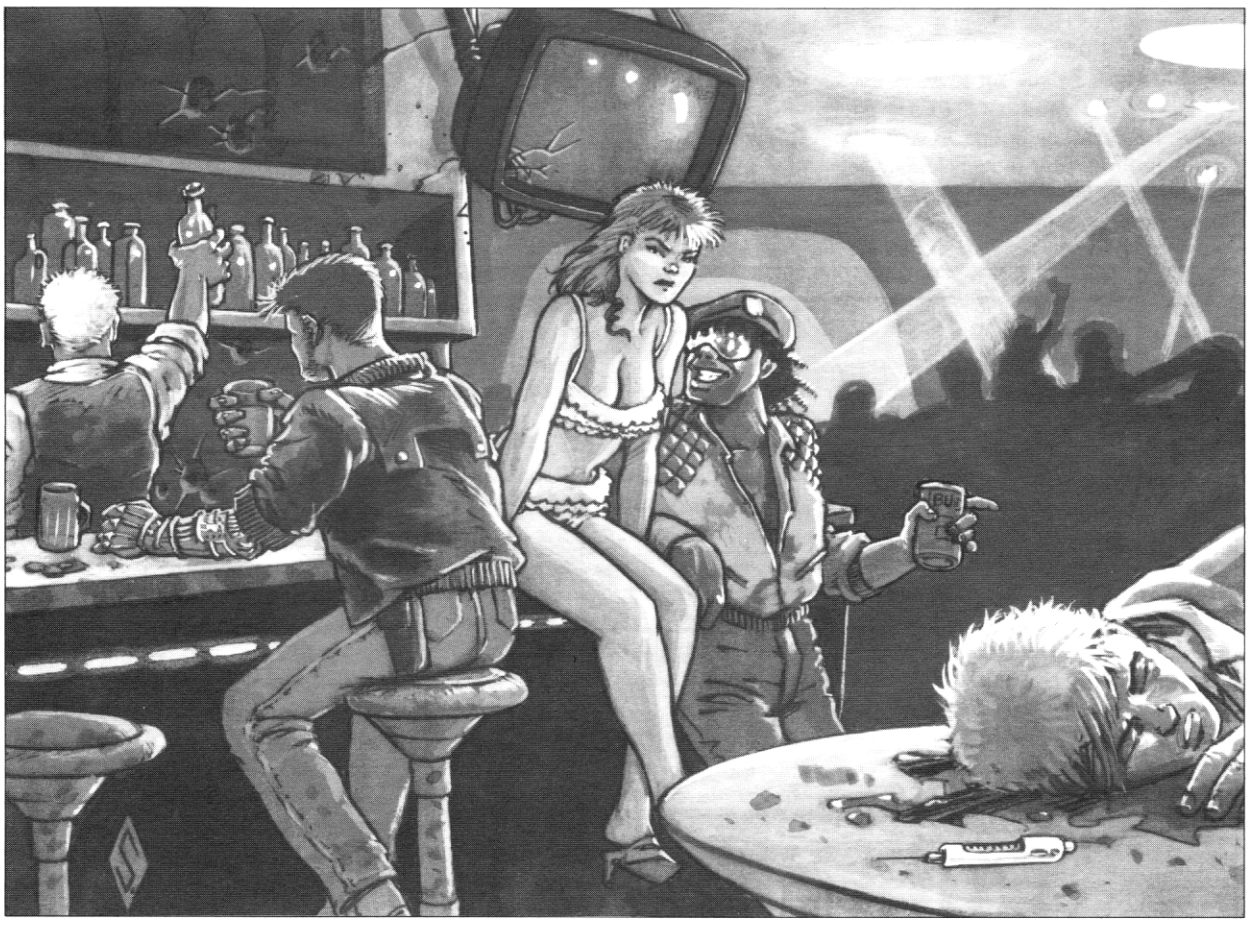
Notez qu'en cas de troubles graves, les gardes personnels de Mr Bobby rappliqueront également.

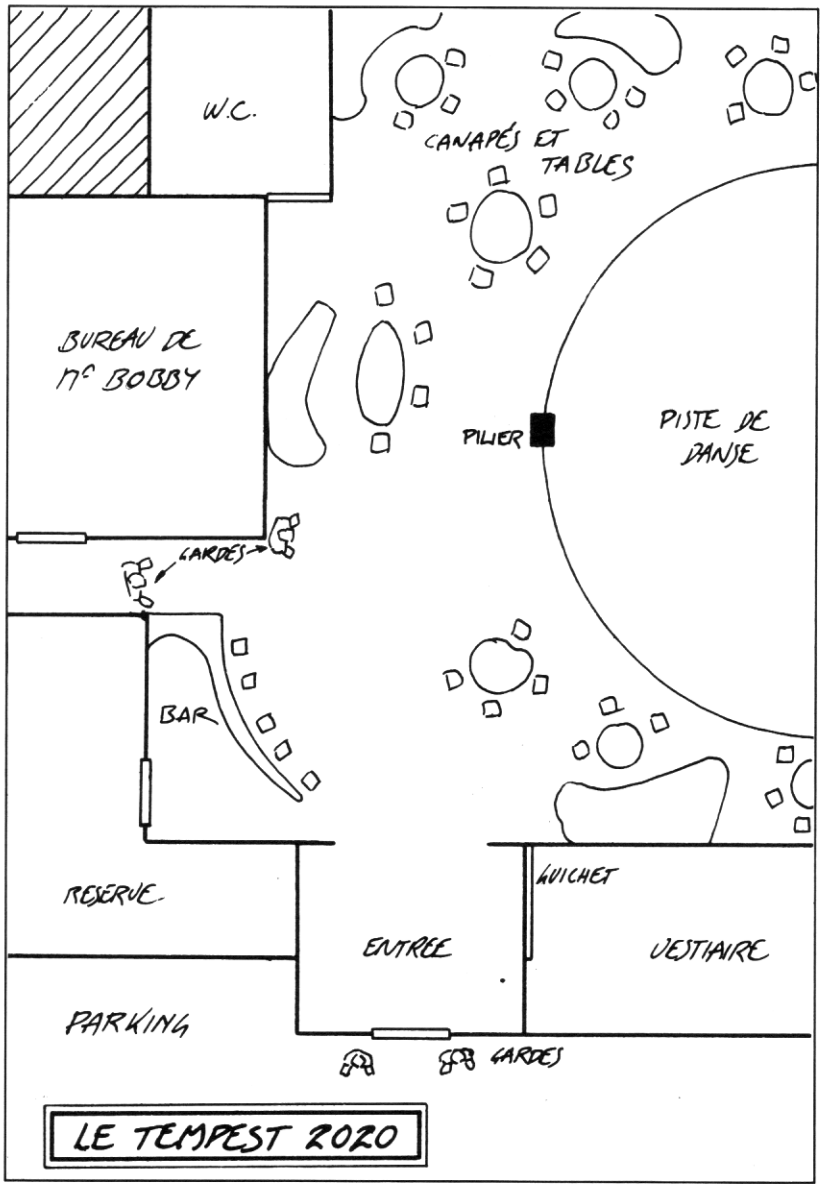
■ Tempest 2020

La foule est particulièrement intéressante d'un point de vue socio-culturel. Ici, la sono est hésitante, la violence n'est pas sur un écran vidéo, mais là, à côté de toi, sur cette banquette où une fille se débat sous les regard indifférents, là, à quelques mètres, où un type vient de tomber, inexplicablement... à moins que cette tache rouge, là qui s'étale, sous son ventre...

Rien ici ne favorise la concentration (-3 à tous les jets de Perception et de Combat). Avancer dans cette boite relève de l'exploit, tellement la foule te compresse. Mais ça y est. Dans un dernier effort, tu atteins le bar. Sauvé.

Je vous rappelle que vos joueurs doivent être discrets. M. Bobby sait qu'ils se renseignent sur ses affaires. La suite des événements dépend de la façon d'agir de vos joueurs.





■ Méthode Directe

S'ils y vont franco, du genre t'aurais pas vu cette nénette, récemment ?. Le proprio aura tôt fait d'être prévenu (je vous rappelle qu'il s'agit de M. Bobby). Auquel cas un comité d'accueil les attendra à la sortie et leur fera fête, dans une ruelle bien dégagée (pas de poubelles pour se planquer cette fois). Les hommes de M. Bobby ont le profil Homme de Main, et disposent en outre de MAC14 et d'un van. Si les PJ s'en sortent, ils pourront tenter de faire parler un survivant du camp adverse. Mais il ne dira rien, quelque soit la méthode employée, si dur soit-elle. En les fouillant, les joueurs trouveront sur l'un d'entre eux un bon de commande marqué H4, Monsanto Freeway. Il s'agit de l'adresse de l'aéroport privé où M. Bobby réceptionne la came venant du Costa Rica par avion.

■ Méthode Extra-Fine

Si les PJs la jouent plus fine en se faisant passer pour des habitués, genre en manque de Neuro base, il leur faudra faire une Conn. de la Rue 15+ pour qu'on leur indique un petit rasta du nom de Jimmy Cool. Les PJs ne figurant pas parmi sa clientèle habituelle, ce dernier se montrera tout d'abord méfiant. Les joueurs sont invités à un bon role-play, un jet de dé en guise d'un bon Baratin, c'est toujours décevant.

Si vos joueurs ne le savent pas déjà, Jimmy leur apprendra que la came qu'il refourgue est d'un tout nouvel arrivage, déconseillé à ceux qui n'ont plus beaucoup de neurones dans la boite. Mr Bobby a du changer de fournisseur récemment, l'ancien ayant eu des problèmes de santé. Ainsi que tout son gang. Maladie contagieuse. On les voit des fois, les nouveaux fournisseurs. D'ailleurs, ils doivent venir ce soir même, tiens. Ils ressemblent pas aux fournisseurs habituels. Ils sont toujours impecs sur eux, rasés et parfumés. Pour un peu, on jurerait qu'ils sont pas de la zone. Des corpos, mon pote, ouais sûrement des corpos.

En dehors de ces renseignements, les joueurs n'apprendront rien d'autre. Pas avant l'arrivée des fournisseurs en tous cas.

Les Fournisseurs

En fait, il s'agit d'un groupe de cinq personnes, trois sont des solos de bon niveau, les deux autres sont des corpos ayant dérivés fixers, ce qui explique leur tenue inhabituelle à ce milieu.

Une table en retrait dans la boite leur est réservée. Dès qu'ils sont assis, une serveuse s'occupe d'eux. Après environ une demi-heure, un homme de main de Mr Bobby vient les chercher. Les PJ à proximité pourront tenter de percevoir la discussion (Percept. 20+).

En fait, l'homme de main vient pour prévenir les deux fixers que Mr Bobby les attend.

L'entretien qui suit a trait au dernier arrivage qui attend d'être débarqué. Les fixers sont venus eux-mêmes au Tempest, contre toute prudence, car ils ont un problème avec leur avion. Le réservoir d'essence perd du carburant et ils veulent que Mr Bobby leur en procure rapidement pour qu'ils puissent repartir sans problème. Mr Bobby n'y voit aucun inconvénient et n'essaie en aucun cas de tirer profit de la situation. Il envoie deux de ces hommes faire cette "course".

Si vos PJ parviennent par un moyen ou un autre à profiter de la conversation, ils peuvent décider les deux choses suivantes :

☐ Suivre les commissionnaires qui vont chercher l'essence. Ils se rendent pour cela vers un poste classique de carburant et remplissent quelques jerrycans. Puis ils se rendent à l'aéroport privé où se situe l'avion.

☐ Suivre les fixers, leur trois solos, Mr Bobby et le reste de ces hommes. Ils se rendent directement à l'aéroport privé en van. Sur place, les caisses contenant la dope sont chargées dans le van depuis l'avion. Cela ne prend pas plus d'un quart d'heure. Peu après, les hommes partis en quête d'essence arrivent. Le plein est refait et l'avion repart.

A ce stade du scénario, les PJ doivent comprendre que la suite se situe au Costa Rica. Voici les occasions possibles pour résoudre ce problème :

☐ A l'appartement de Mr Bobby.

☐ En fouillant les bureaux de Mr Bobby, au Tempest. Ne nous leurrons pas. Ce sera évidemment très dur.

Chez Mr Bobby

Lorsque M. Bobby est au night-club, trois hommes de main gardent la maison. Ils sont armés en permanence et peuvent disposer entre autres de Militech Ronin Light Assault au besoin.

Lorsque M. Bobby est chez lui, nous déconseillons aux joueurs de s'y aventurer, puisque huit gros bras surveillent les lieux.

Que les joueurs fouillent le bureau de M. Bobby au Tempest, ou le salon de sa maison, ils trouvent, placées dans un coffre dissimulé derrière l'objet de votre choix, des notes concernant ses fournisseurs de stup. Ces notes mentionnent les choses suivantes :

- ☐ un nom : Costa Rica.
- ☐ une formule chimique d'un stupéfiant ayant pour nom Neurobase. Une recherche auprès des spécialistes (fixers) leur permettra de savoir qu'il s'agit d'une nouvelle "recette". Manifestement ultra-forte...
- ☐ des notes et renseignements divers concernant plusieurs corporations de Night City, très détaillées, en particulier des renseignements personnels sur les PDG et Charlène Roberts, manifestement les mêmes que ceux des PJ.
- ☐ un fax, provenant du Costa Rica, daté de trois à quatre jours (suivant le temps mis à vos joueurs pour arriver à ce point du scénario) dont le texte est le suivant :

"C.R. ARRIVEE. PRENEZ DISPOSITIONS PHASE FINALE. PREMIER OBJECTIF : BRAIN ENTREPRISE".

Mr Bobby Fixer

REF 9
CON 6
SF 8
Pistolet +2
Budget Arm Auto 3, -1 précison, 3D6

Les Hommes de Main Solos

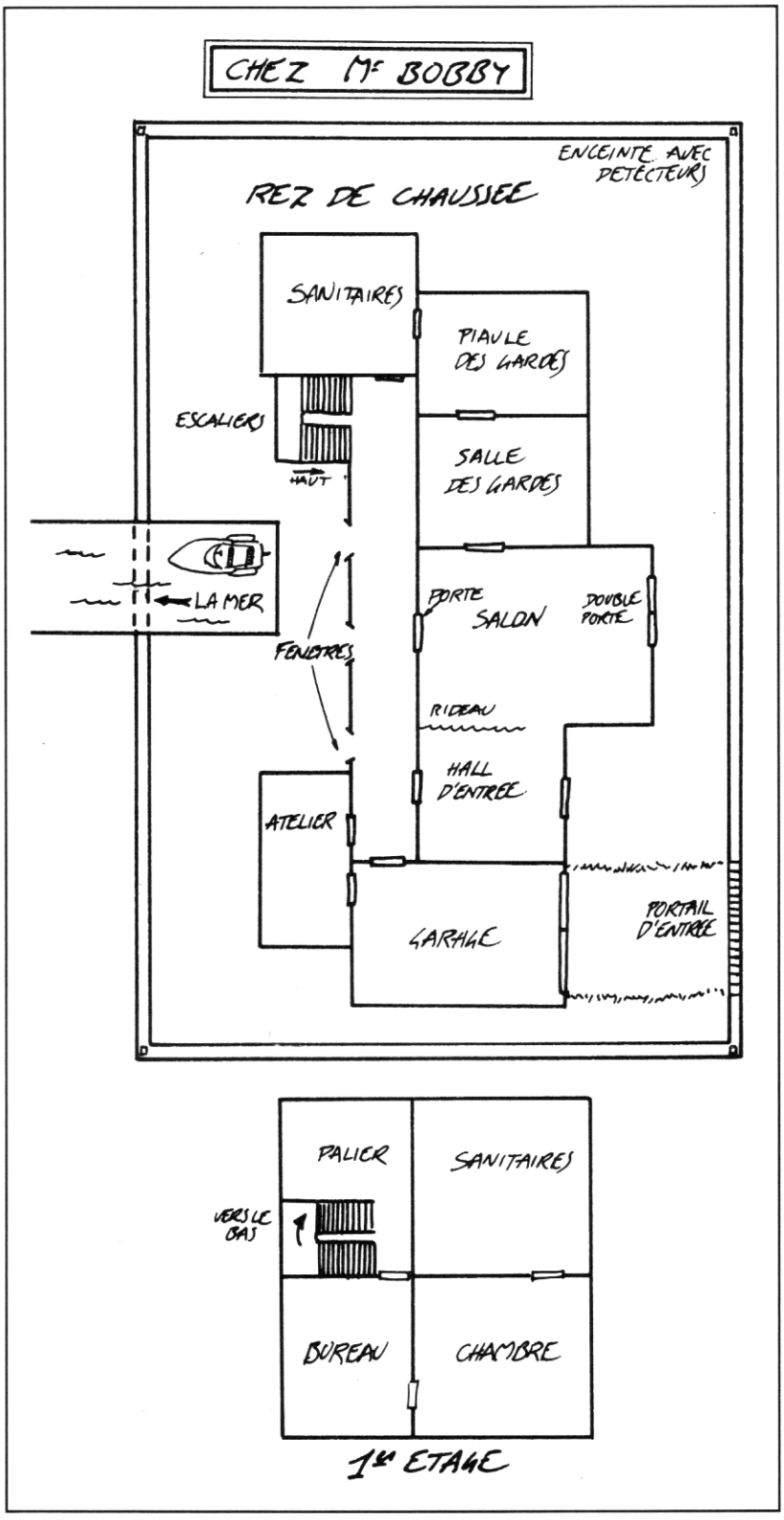
Trois chez lui, cinq en permanence avec Mr Bobby, où qu'il se trouve.
REF 8
CON 9
SF 10
Compétences : Sens du Combat+5, Pistolet+4.
Arme : Uzi, +1 précison, 2D6+1
Armure : Kevlar bras et torse.

Un Petit Topo sur la Brain Entreprise

La B.E. est une corpo spécialisée dans les implants organiques, en particulier les implants cérébraux. Son PDG s'appelle Henri GARBADJIAN, il a 35 ans, est célibataire et un habitué du Stardrive, où il a une réputation d'homme galant. Galanterie qui causera sa perte d'ailleurs, puisque c'est par ce biais que M. Bobby va s'occuper de son cas. Le MJ développera si besoin est. Les autres corpos et dirigeants sont au libre choix du MJ.

Faites en sorte que vos PJ ne s'attardent pas trop sur la B.E, mais essaient plutôt de se rendre au Costa Rica pour retrouver Charlène.

Compte tenu du nombre important de possibilités offertes, ce sera sûrement le moment pour vos joueurs de faire le point, avant de partir pour le Costa Rica.



Rotten To The Core

Le Costa Rica

Ce joli petit pays, à demi ravagé par les guerres aux défoliants de 1992 et 2003, a de tous temps connu le leadership corporatiste. En 1871, déjà, le Costa Rica n'était qu'une propriété de l'United Fruit Company (Véridique les copains, juré...). Aujourd'hui, il s'inscrit parfaitement dans le cadre corporatif, à la seule différence qu'il n'est la propriété exclusive de personne.

Le Costa Rica n'a pas d'armée. L'ordre est assuré par des "rurales" et la Garde Civile. Autant dire rien. L'ordre véritable est assuré par les solos des corpos locales, la garde personnelle du Président Ernesto ARIAS et une multitude de petites armées du même genre. C'est donc le paradis des solos, des tueurs, des ripoux, et accessoirement, des PJ.

Le Costa Rica est pauvre, donc : pas de Traume Team, les implants cyber sont souvent de mauvaise qualité, les gringos sont perçus comme des poires à rouler de toute urgence, etc...

Le climat est lourd, lourd... chaud aussi, et humide. Un paradis tropical.

Costa Rica Airport

Un ticket pour le Costa Rica coûte 400 E$ par personne. L'avion mettra 5 heures pour faire le trajet Night City - Costa Rica, via Mexico. A l'arrivée comme au départ, les PJ devront se débrouiller pour passer leur matos à la douane, s'il y a lieu.

Vos joueurs pourront éventuellement louer un jet privé dont le pilote ne posera pas de questions sur le dit matos, mais vous savez ce que c'est... l'inflation, le coût de la vie. C'est cher.

■ Accueil à L'Aéroport

☐ Vos joueurs ont effectivement pris un jet privé, dans ce cas, ils se posent quelque part autour de la ville et doivent donc se débrouiller seuls pour retrouver une piste.

☐ Vos PJ ont pris un vol régulier et n'ont pas été discrets dans Night City. Dans ce cas, un comité les attend à la sortie de l'aéroport, installé dans un AV4. Pas pour leur souhaiter la bienvenue. Engager une poursuite de véhicules ou canarder vos joueurs dans la rue. A vous de voir.

☐ Vos PJ ont pris un vol régulier et ont oeuvré en douce à Night City, le chemin est libre.

Repérages

Une fois résolu l'arrivée au Costa Rica, les joueurs vont devoir localiser les installations de la Biotech. Pour cela, une location préalable leur sera sûrement utile.

Sur place, les véhicules en question seront loin d'être performants. Usés par le climat et la poussière, leurs performances sont réduites de 30 % par rapport aux valeurs de base. Les prix, eux, restent ce qu'ils sont.

Les autochtones ne seront pas faciles à faire parler. Et du reste, aucun ne sera en mesure de leur indiquer les installations de Biotech. Les Nord-Américains sont mal vus ici depuis les deux conflits passés. Si les Costa-Ricains en ont l'occasion, ils feront tout leur possible pour gêner les investigations des joueurs. Alors comment faire pour retrouver Biotech.

La Recherche de Biotech

Il faut bien vivre. Et pour vivre, il faut manger. Biotech n'est pas à l'abri de ces besoins les plus alimentaires. C'est ainsi que régulièrement, un camion vient en ville refaire le plein de tout ce dont les installations ont besoin pour fonctionner et qui ne se trouve pas sur place : vivres, fûts d'essence, matériel de bureau, matériel de labos (plus rarement, il est vrai), etc...





C'est donc par ce biais que vos joueurs vont pouvoir détecter les activités de la firme.

Vos joueurs devront être attentifs aux va et vient des citadins (Perception 17+), auquel cas ils ne manqueront pas de repérer le camion de Biotech d'aspect tout à fait banal (pas de logo, ni indication), grâce au fait que le camion est conduit par deux Nord Américains. Il est vrai que ce lien pour trouver Biotech est tenu. Mais soyons clairs : ici, vos joueurs sont en terre étrangère.

Agencez tout de même cet événement de sorte à le rendre le plus étrange possible : accents des chauffeurs quand ils parlent entre eux ou avec leurs fournisseurs, fournisseurs payés en dollars neufs, habits voyants des chauffeurs mais bien coupés, etc... Il faut que vos joueurs les voient !

Suivre le Camion

C'est évidement l'idée qui doit venir aussitôt aux joueurs. Mais les deux chauffeurs ne sont pas des novices. Ils ne manqueront pas de voir le manège des personnages, si ceux-ci ne sont pas discrets. Une poursuite en ville peut alors s'engager. N'oubliez pas que le Costa-Rica est un pays pauvre, que les rues sont bondées de gens à pied, de marchands ambulants et de toutes sortes de choses que les PJ et les chauffeurs vont devoir éviter.

Deux possibilités :

- ☐ Les joueurs perdent le camion. Arrangez-vous pour que ce soit presque en dehors de la ville. Que les joueurs sentent que les installations sont quelque part dans la jungle.

- ☐ Les joueurs rattrapent le camion et ont le dessus. Les chauffeurs ne parleront qu'après un interrogatoire musclé, seulement s'ils sont séparés (surtout ne pas perdre la face). Une fouille rapide du camion permettra d'inventorier son contenu. Si vos joueurs y pensent, le compteur est équipé d'un compteur kilométrique. Ils pourront ainsi savoir à quelle distance se trouvent les installations.

Si vos joueurs ne sont pas parvenus à utiliser cette possibilité pour localiser les installations, il leur reste toujours la possibilité de louer les services du même jet privé qu'ils ont peut-être déjà utilisé. Donner dans ce cas une atmosphère plus familiale pour l'accueil du pilote. Ils soignent ses bons clients.

Maintenant, vos joueurs sont en mesure de se rendre aux installations Biotech. Dans les chapitres qui suivent, aucun événement important ne se produira (hormis l'intervention des PJ bien sûr). Il s'agit donc uniquement d'une description détaillée des lieux et du fonctionnement.

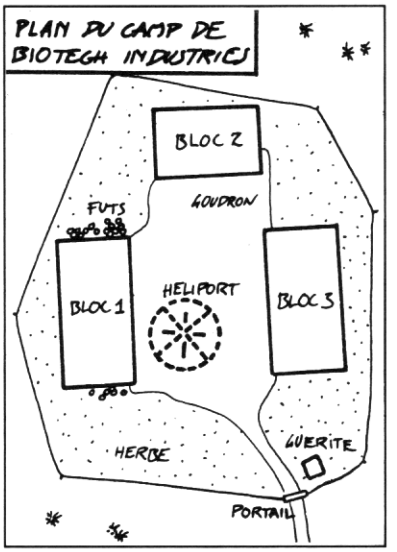
Welcome to Biotech Industries

Il s'agit d'un camp entouré d'un grillage électrifié de trois m. de haut. Des capteurs sont également disposés à intervalles réguliers pour détecter toute anomalie (chaleur, sons etc...). Des caméras très discrètes sont également installées.

Ce sera pas du gâteau. Les installations sont divisées en quatre blocs, dont un est enterré.

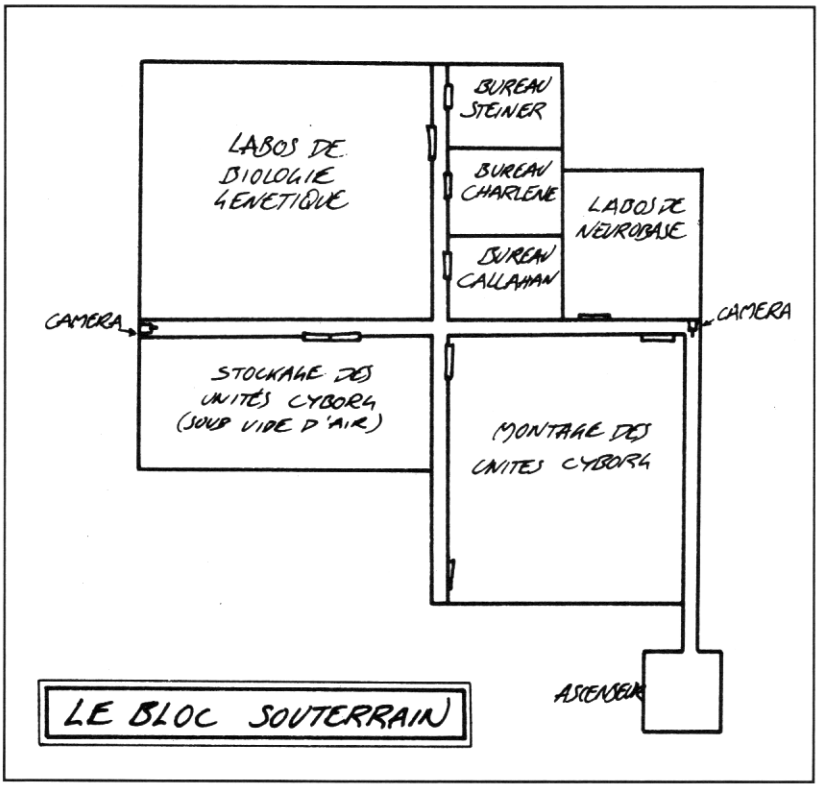
1 - Bloc d'entretien : s'y trouve tout ce qui est nécessaire aux réparations de tous ordres. En surface.

2 - Bloc cyborg et stockage : contient les unités de production des implants cyborgs. Comme nous l'avons dit, Biotech affiche clairement ses objectifs premiers : mise au point d'implants à faible correction d'empathie, donc cette production n'est pas dissimulée. En surface.



3 - Bloc personnel : on y trouve appartements, cuisines, réfectoires et autres commodités. L'appartement de Charlène dispose d'un système de sécurité renforcé. En surface.

4 - Bloc labo et énergétique : s'y trouve le système autonome de production d'énergie ainsi que les installations de recherche de Biotech. C'est ici que Charlène travaille, sous la direction despotique du Dr Steiner, d'origine allemande. Y sont également entreposés, dans un local hermétique sous vide d'air (attention aux implosions !), les trois unités cyborgs qui ont participé à l'élimination du gang de Jenker, ex-fournisseur de Mr Bobby, ainsi que la structure des quatre autres unités, incomplètes, qui serviront de support aux quatre premiers sosies cyborgs des PDG.



Personnel du Camp

Vigiles de Militech :
10 en tout, avec les deux chauffeurs.
REF 8
Sens du combat +5

Timber
Solo, chef des vigiles.
REF 10
Sens du combat +8

Dr Herman Steiner (Medtech +10)
Trois assistants (medtech +5)

Pr Callahan (Techie +10)
Quatre assistants (+6)

Trois **techies**, attachés à l'entretien des véhicules et de l'équipement.

Deux **corpos**, attachés à la comptabilité occulte du trafic de drogue.

Charlène Roberts

Arsenal : Militech Ronin Assault, Sternmeyer, gilets Kevlar, 4 lances missiles Skorpion. De quoi passer une "sacrée soirée".

Climax !

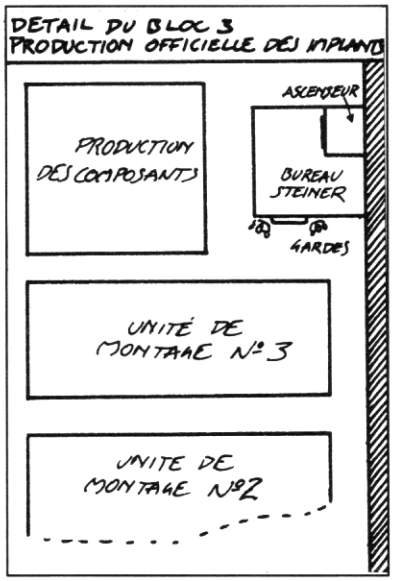
Quand les PJ se seront décidés à intervenir, leurs actions mettront les installations en phase d'alerte maximale. Dès lors, si la situation tourne mal, Steiner activera deux des trois unités cyborgs

Unité Cyborg

REF 12 (logiciel)
CON 9 (plasteel)
INT 9 (analocigiel)
TECH 10
BT 5 revêtus, - 273 sinon
CH 0 (pas de hasard, des équations !)
MV 10
EMP 2-3 (programme)
Armes intégrées : 2 wolfers (3D6). Capteurs IR, amplis, détecteurs de mouvement, logiciel de combat toutes armes +4, lutte +4.
Armure : 25 points partout.
Pour les combats, utilisez les règles pour les humains. Les jets de CON représentent des tests de fiabilité. Pas d'évanouissement possible, mais plutôt des petites pannes gênantes.
Pour le climax, penser à la poursuite dans la jungle de PREDATOR et aux combats contre les cyborgs de TERMINATOR.







prêtes, pour les envoyer contre les joueurs. La troisième servira à sa protection propre et interdira l'accès des installations souterraines. Tout ce qui ne portera pas un logo Biotech (contenant un mini-traceur) sera pris pour cible.

Une unité cyborg fait 150 kg, court à 30-35 kms/heure et à des batteries pour 24 h de combat.

Issue du Combat

Vos PJ sont morts. Qu'ils reposent en paix.

Vos PJ ont finalement le dessus. Dans ce cas, ils vont pouvoir récupérer Charlène, qui tombera aussi sec dans les bras de sa rock-star, si Rick vit encore. Le reste ne nous regarde pas.

En examinant les installations, les PJ seront à même de retirer toutes les informations qui leur manquent pour comprendre la situation de Biotech. Déballer sans vergogne la trame initiale du scénario.

Y compris la sous-firme de Biotech qui attend encore ses unités. S'ils le désirent, ils pourront s'y rendre pour faire le nettoyage final. L'opposition sur place ne sera pas très importante. (4 solos, REF 8, CON 7, SF 7, Sens du combat +4, armés de Militech Ronin, protégés par des gilets Kevlar).

Emmanuel Granier
Yves Chaineau
Philippe Bertrand

NEWS

A Fixer Told Me...

PROTECT AND SERVE

Tel est le serment que vous avez prononcé, et vous êtes bien le seul ! Les autres, les solos, les boostergangs, les cyberpsychos et les corpos croient que les rues sont un grand terrain de jeu où tous les coups sont permis. A vous de leur montrer qu'une loi existe toujours et que des hommes sont prêts à mourir pour la faire respecter. Ce ne sera pas facile, mais si vous ne le faites pas qui d'autre osera ?
Ce livre contient tout les éléments nécessaires pour jouer un cop mais aussi ceux permettant au maître de jeu d'organiser une campagne spéciale cop.

- La formation des cops : une table de background spécial, le rôle du personnage selon son grade, les promotions, l'argot du cop.
- Les procédures d'enquêtes et d'actions : les missions depuis la patrouille, la paperasse jusqu'aux enquêtes sur les meurtres les plus tordus. Ce chapitre présente aussi les divers services de police et leurs tactiques. Enfin tout l'arsenal à votre disposition, plus de soixante véhicules, armes, munitions spéciales, robots ...
- Ceux que vous empêchez de dormir : la mafia, les yakusas, les triades, le cartel colombien, les corporations, les gangs. Mais aussi ceux qui vous aident à dormir : les services gouvernementaux et leurs spécialistes.
- Les crimes en 2020 : trafic, vol, viol, assassinat, jeux, piratage informatique, enlèvement ... En tout plus de trente crimes et leur traitement par la justice (conditions d'arrestation, caution, jugement, incarcération ...)
- Comment mener une campagne spéciale cop : toutes les informations qui vous sont nécessaires. Vous y trouverez aussi des fiches de rapport d'autopsie, d'enquête et d'intervention, et la fiche type de chaque cop.
- Les enquêtes : plus de trente enquêtes prêtes à jouer vous sont proposées. Ces aventures couvrent toutes les actions et crimes rencontrées par les cops.

PROTECT AND SERVE : parution Février 93

IMPRIMIS – Tél. 87.32.15.66

CYBERPUNK

PROTECT & SERVE



ORIFLAM