

**Jouez en
Avant-Première**

Les Ailes de la Gloire

HAWKMOON

PENDRAGON

CYBERPUNK

STORMBRINGER

HAWKMOON

4 *La Vie de Château*

Noblesse Oblige ...

Auteur : Eric Simon

Illustrateur : Jean Luc Sala

PENDRAGON

12 *Fleur de Sang*

Les Faëes, c'est rien que des ...

Auteur : Philippe Dohr

Illustrateur : Bernard Bittler

CYBERPUNK

20 *Space Conquest, The First Age*

Before Deep Space

Auteur : Jean Michel Ringuet

Illustrateurs : Harrison Fong, Chris Hockabout,
Mike Pondsmith, T.K. Scott

STORMBRINGER

25 *Fermier ou Chasseur*

Ou des plaisirs de la vie au grand air...

Auteur : Philip Benz

Illustrateurs : Angelo Montanini et Jean Luc Sala

30 *La Loi de la Terre et du Feu*

De l'incompatibilité des éléments et de l'entropie

Auteur : Philip Benz

Illustrateur : Jean Luc Sala

LES AILES DE LA GLOIRE

42 *Les Ailes de la Gloire*

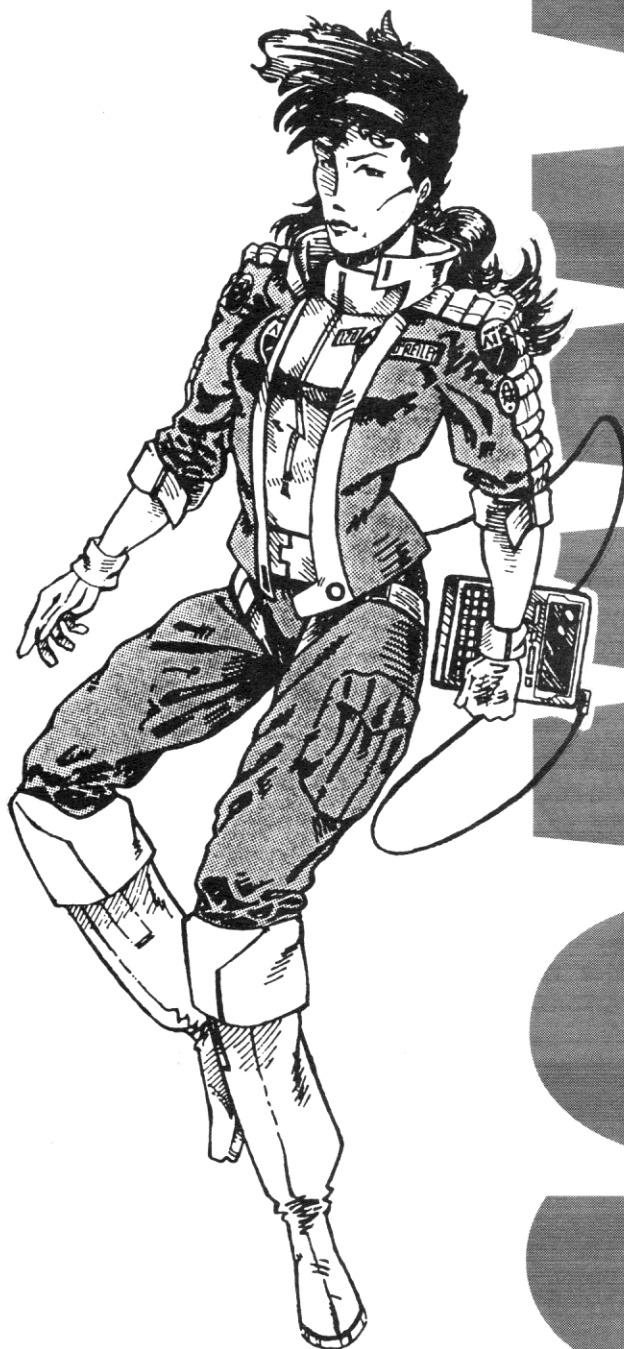
Croix de Guerre, Croix de Fer et Croix de Bois ...

Auteurs : Thierry Benoit et Christophe Begey

Iconographie : collection Thierry Benoit

TATOU DIT

48 *Courrier des Lecteurs...*





EDITO

Si vous vous dites :

- Je suis génial.
- Je suis le meilleur maître de jeu.
- Mon personnage est exceptionnel.
- Tout le monde parle de mes aventures.
- Je veux être publié.

**Alors le Challenge TATOU
est pour vous !**

*Vous découvrirez son règlement dans
le prochain numéro de TATOU.*

**En attendant peaufinez vos
idées et affûtez vos crayons, la
lutte sera chaude...**



Où des Saxons découvrent les Dangers et Périls d'affronter Sire Gauvain en plein midi. Illustrateur : Bernard Bittler

La Vie de Chateau

Dans la France contemporaine d'Hawkmoon, les châteaux et autres palais remplissent deux fonctions. Ils sont le siège du pouvoir temporel et le lieu de résidence des détenteurs de ce pouvoir.

Introduction

Quel que soit l'état, tout ceux qui gouvernent une partie de la France sont des états "primitifs". Leurs structures sont quasi inexistantes, rarement permanentes et souvent démunies de pouvoirs. L'essentiel des charges et responsabilités sont détenus par quelques hommes seulement, possédant la confiance du souverain et assistés eux mêmes par quelques secrétaires et hommes de confiance.

Ce petit groupe réside dans la demeure du souverain, son palais, ce qui en fait le centre nerveux du pays, là où tout se décide, où tout se fait et se défait. Ce rôle capital fait des palais des lieux hors du commun.

Leur deuxième fonction, en tant que résidence du souverain, renforce encore l'importance des lieux. Comme tout homme, un souverain aime vivre dans un cadre harmonieux, élégant voir extraordinaire et unique afin d'impressionner ses serviteurs et voisins. Il marque ainsi par la magnificence sa propre puissance.

Le palais est à un souverain ce que la crinière est au lion, un ornement significatif. A la différence des autres hommes, les souverains ont les moyens matériels de satisfaire leurs désirs. Aussi leurs palais sont-ils sans conteste les constructions les plus merveilleuses en France.

La Faune

La vie de chacun dans un palais est défini par des règles bien précises et différentes suivant que l'on est le frère du souverain ou un palefrenier. L'un doit courber l'échine devant une seule personne, tandis que l'autre passe son temps en courbettes et autres salutations.

Généralement chacun connaît son rôle et ses limites, celui qui les ignore l'apprend très vite et à ses propres dépens.

Un palais abrite une population fort nombreuse. Pour un noble on compte au moins une cinquantaine de serviteurs, gardes, palefreniers, cuisiniers, garde chasses ... Voici un bref aperçu des différentes "espèces" qui vivent dans les châteaux.

Le Maître de Céans

Le souverain est le personnage dominant, chacun de ses propos, mouvements d'humeur, regards est soigneusement observé, analysé, commenté par son entourage. Son influence est sans pareil, toute la vie au palais gravite autour de lui, de là à se prendre pour le soleil ...

Certains souverains ne détiennent pourtant pas un pouvoir absolu. Il en est même qui sont le jouet de leurs courtisans. Cependant qu'il soit acteur ou marionnette, rien ne peut se faire sans son accord formel. Il est le symbole de l'autorité et nul ne peut le défier ouvertement sans remettre en cause tout l'équilibre de l'état et mettre en péril ses

HAWKMOON



propres intérêts. Préserver l'image du souverain est un devoir auquel se consacrent tous les courtisans, même ceux qui convoitent son trône.

Si par devant le souverain est toujours honoré et glorifié, il en est tout autrement dans les coulisses. L'amour propre de chacun s'usant proportionnellement au nombre de révérences quotidiennes, tout ce petit monde redore son blason en privé en se gaussant des maladresses et gaucheries de leur maître.

Pour le souverain lui-même la situation est tout autre. Il est entouré d'une foule de gens toutes prêtes à le servir mais aussi à lui "arracher" avantages et privilèges en échange. Pour bon nombre de seigneurs, cela s'apparente à un âpre marchandage. Certains le régissent en usant de mesures autocrates et en faisant couper les têtes rebelles. Mais il est difficile de généraliser. Chaque souverain marque sa façon de régner par sa propre personnalité. Mais bien peu condamnerait Machiavel.

Pour des personnages, obtenir la confiance du souverain apporte honneur, considération, avantages mais aussi périls et jalousies. Les courtisans n'apprécient guère ceux qui bénéficient des plus hautes faveurs royales. Ces jalousies sont le moteur des intrigues qui visent à déconsidérer et détruire les favoris du souverain. Qui plus est, ceux qui veulent nuire au maître de céans préfèrent lui porter des coups à travers ses proches. C'est plus facile, moins dangereux et plus subtile.

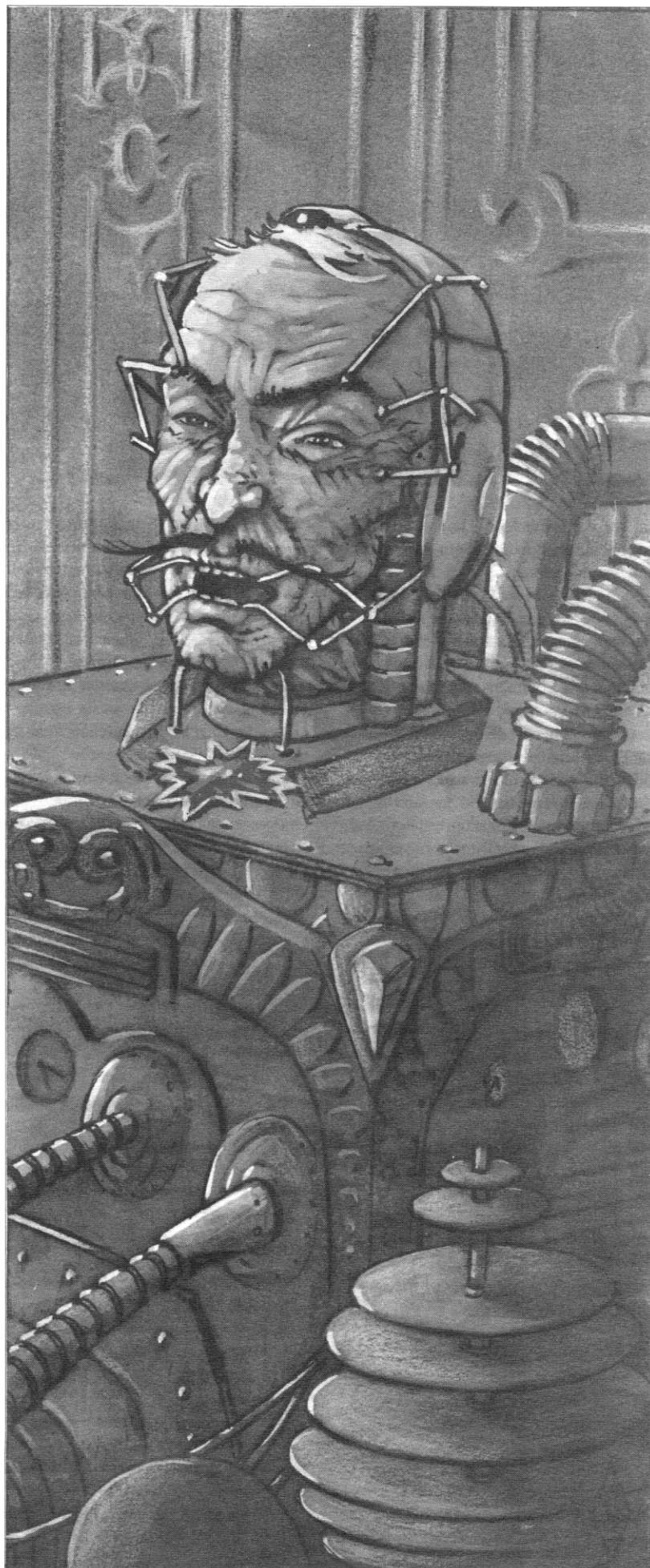
La Famille du Souverain

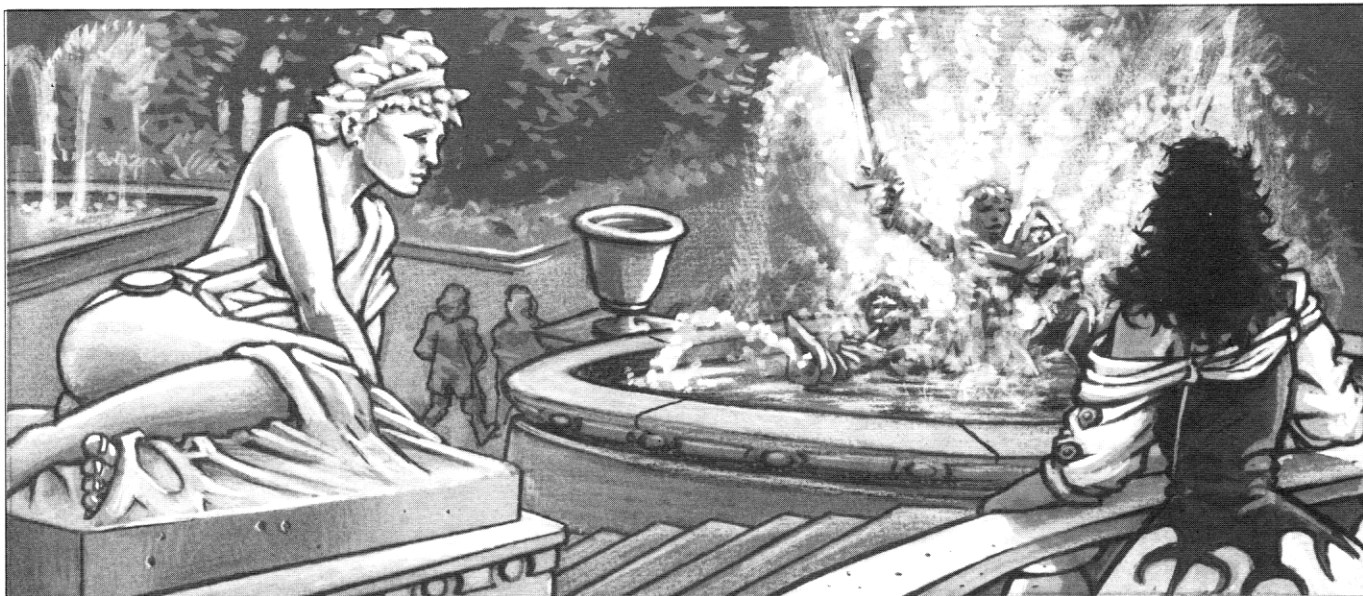
"Protégez moi de mes amis, je m'occupe de mes ennemis".

Rares sont les souverains qui peuvent trouver réconfort auprès de leur famille.

Souvent l'ambition, la frustration, la jalousie ternissent ces relations. Il est irritant pour un frère cadet de contempler le pouvoir de son aîné, privilège d'une naissance plus précoce. Beaucoup souhaitent raccourcir ce privilège par une lame bien aiguisée. Qui plus est en tant que membre de la famille du souverain, toutes ces personnes, hommes et femmes, ne peuvent vivre librement. Ils sont les premiers serviteurs de leur souverain familial. Quels que soient les faveurs accordées, rentes et titres honorifiques, pour beaucoup ce sont autant d'os à ronger.

Ci-contre ▸
Le Duc Shariskahn,
Tyran de l'Oléan ...





Le pouvoir leur échappe. Ainsi les proches du souverain sont-ils les premiers à comploter.

Chaque cour compte plusieurs partis ou factions ayant chacun à leur tête une personne de la famille royale. Ces factions sont d'autant plus puissantes et attirent de courtisans que la personne à sa tête est proche du trône. Beaucoup de courtisans "servent" de tels partis en espérant bénéficier des bonnes grâces de leur protecteur quand celui-ci sera sur le trône.

Les personnes de la famille du souverain bénéficient d'un respect général et de grands privilèges quoi qu'ils en disent eux-mêmes. Leurs personnes, de par leur sang, sont intouchables. Même en cas de trahison, un souverain fera enfermer le traître dans une forteresse ou un couvent, selon son sexe.

La Noblesse

La noblesse vient en troisième position dans ce somptueux panier de crabes. A elle seule, elle forme une société complexe, un duc passe avant un comte qui lui-même passe avant un baron ...

Le pire côtoie le meilleur au sein de la noblesse. Certains sont épris d'idéal et croient sincèrement en l'honneur et en une fidélité totale envers leur souverain. D'autres cherchent plus cyniquement à s'enrichir et collecter les privilèges.

La majorité des nobles sincères et honnêtes ne sont pas à la cour, ils sont là où leur devoir les appelle, qu'il s'agisse de missions confiées par le souverain ou du service des armes. La plupart des nobles intriguants se recherche un protecteur royal qui pourra appuyer leurs ambitions. Ils ne peuvent former un parti à moins de posséder de grandes richesses ou être détenteur d'une charge capitale comme le grand connétable.

Les Hauts Dignitaires

Les Hauts Dignitaires regroupent les personnes détenant un pouvoir conséquent dans la direction de l'état. Les plus connus sont :

- le Connétable, chef des armées ;
- le Grand Argentier, maître des finances ;
- le Grand Amiral, maître de la flotte ;
- Le Maître de l'Echiquier, chargé de superviser la diplomatie ...

Le souverain lui-même a choisi ces hommes auxquels il a confié ces charges capitales. A priori ils devraient donc être compétents et dévoués, ce qui est le cas de la plupart. Les Hauts Dignitaires sont les exécutants de la volonté du souverain et à ce titre ils détiennent une autorité hors du commun. La cour leur voue une ostentation moindre, mais leur parole fait acte de loi. La haute noblesse jalouse et exécute ces Hauts Dignitaires qui sont souvent plus choisis pour leurs capacités que pour leur haute naissance. Aux yeux de la haute noblesse, ces charges devraient leur revenir.

Les Hauts Dignitaires représentent pour des aventuriers des protecteurs ou des alliés de grande valeur. Ces hommes recherchent constamment des agents pour faire aboutir leur politique et les personnages constituent des recrues de choix pour des missions spéciales. Si les joueurs réussissent ce qui leur est demandé, la récompense sera à la hauteur.

Les Femmes

Les femmes, princesses, marquises, courtisanes ou soubrettes constituent à la fois un enjeu et un pouvoir au sein des palais. La société à l'époque d'Hawkmoun, comme dans toute société féodale, réduit fortement l'autonomie de la femme.

Cependant pour celle qui sait user de séduction et de charme, aucun pouvoir, aucune richesse n'est inaccessible. Nombre de princes et de nobles se laissent gouverner par leur conquête féminine. Le poids des femmes dans les gouvernements est très fort, même si elles n'y siègent pas ouvertement. Certaines guerres trouvent leur origine dans les "caprices" d'une maîtresse royale. Aussi la courtoisie n'est-elle pas seulement une règle dans les palais mais aussi un moyen de survie. Un dicton dit qu'il est préférable de se fâcher avec un prince plutôt que de déplaire à sa maîtresse.

Les mœurs sont plutôt souples dans les palais, les jeux de l'amour se croisant avec ceux du pouvoir, une aventure peut provoquer des catastrophes. Si un personnage refuse par exemple les avances d'une courtisane, celle-ci usera de toutes ses relations pour abattre l'insolent.

Si par malheur, cette femme contrariée a une quelconque influence sur une personne puissante du palais, l'aventurier risque de connaître bien des déboires. Dans le meilleur des cas, cette querelle finira en duel. De même si notre héros séduit une femme convoitée par un puissant de la cour celui-ci fera encourir au Don Juan toutes ses foudres vengeresses. La situation la plus pénible reste encore à venir. Que faire si la femme de votre vie "succombe" aux avances d'un prince ou du souverain lui-même. Allez-vous accepter une charge brillante mais loin de la cour ou endurer chaque jour les sarcasmes des courtisans.

Pour un personnage féminin au charisme remarquable la vie de palais est le meilleur moyen de satisfaire des ambitions de puissance et de richesse.



La Garde

Un palais requiert une sécurité hors du commun et ce pour plusieurs bonnes raisons. Tout d'abord, la personne du souverain est une cible parfaite pour les assassins tout comme les dignitaires de l'état et les grands du royaume. Les espions des pays étrangers doivent aussi être démasqués. Les richesses accumulées attirent la convoitise des voleurs audacieux. Dernièrement une force est aussi nécessaire pour punir les crimes et

délits commis par la gentry du palais qu'elle soit noble ou roturière.

■ La Garde Guerrière

Il s'agit des combattants qui accompagnent le souverain à la guerre. Dans certains palais cette troupe est peu nombreuse et se compose de compagnons du maître. Il s'agit alors de nobles qui sont doublement liés à leur suzerain par leur serment de fidélité et leur relation d'amitié. Ces compagnons demeurent avec lui qu'il soit au palais ou à la

guerre. Ils représentent des gardes du corps prêts au sacrifice. Habituellement ils profitent d'avantages conséquents : vêtements luxueux, armes et armures de qualité, logements confortables, rentes et un honneur sans pareil. Après tout ce sont eux seuls les garants de la vie du seigneur.

En d'autres pays, la garde consiste en une troupe d'élite à l'effectif nombreux. Son rôle est de remporter la décision sur le champ de bataille. En temps de paix cette garde revêtue de te-





nues prestigieuses parade dans les jardins du palais et assure la surveillance.

Souvent plusieurs compagnies sont chargées de veiller à la sécurité du palais. Des rivalités d'honneur opposent infailliblement ces troupes et leurs conflits émaillent la vie du palais (duels, défis en tout genre ...)

■ Les Gardes de l'Ombre

Un autre type de gardes existe, plus secret, moins ostentatoire. Il s'agit des hommes chargés de démasquer les espions, les escrocs, les criminels et autres gibiers de potence au palais. Une aura de terreur entoure ces hommes qui s'attaquent aussi bien aux petits qu'aux grands du palais. Souvent ils sont comparés à des limiers ou à une meute tenue par le souverain. Ils sont les instruments de sa justice et de sa colère.

Les Valets

Les valets constituent la grosse troupe d'un palais. Ils sont partout mais se fondent dans le décor. En fait ces cohortes tourbillonnantes de valets empressés et costumés sont une partie du décor. Comment imaginer un palais vide de serviteurs ? Leur nombre et leur tenue témoignent là encore de la puissance de leur maître.

Tout comme la noblesse, les valets forment une société à part. Ainsi les valets d'un duc se considèrent-ils supérieurs aux valets d'un baron. Souvent des querelles entre grands se transposent entre les valets et donnent lieu à des batailles rangées à coups de poings et de bâtons.

Les valets représentent une source de renseignements considérable. Présents en toute circonstance, ils savent tout des événements petits et grands de la vie du palais. Certains sont dévoués à leur maître et refusent de parler mais l'or délie la plupart des langues.

Les valets jouent de nombreux rôles en plus de leur travail usuel. Certains sont les confidentes de leur maître, d'autres leurs espions, leurs porteurs de billets doux ...

Le Palais

Les palais sont des lieux magnifiques où toutes les richesses, les oeuvres d'art se concentrent.

Pour une personne étrangère à un tel luxe, un palais apparaît comme un lieu enchanteur, magique.

Les cruches sont de fines aiguïères de cristal ornées de filigranes d'or et d'argent. Les sièges sont en acajou, tendus de velours et cloutés de bronze. Les sols sont de marbre ou de somptueuses marqueteries. Des fresques réalisées par les meilleurs artistes décorent chaque mur. Des vitraux chatoyants ornent chaque fenêtre, des tapis moelleux recouvrent les grands escaliers de pierre blanche ...

De moins en moins les palais ressemblent à des forteresses. Quelques éléments défensifs demeurent dans des palais construits à partir d'anciennes demeures à vocation guerrière. Mais dans les palais conçus ex-nihilo, toute l'attention des architectes se porte sur l'esthétique, le confort et le luxe.

Si vos joueurs rentrent dans un palais utilisez toutes les descriptions possibles pour les impressionner. Ils doivent avoir l'impression de rentrer dans un autre monde, un autre univers.

La Vie de Château

A fin d'émailler la vie d'une cour voici des événements habituels en un palais.

Les Jeux

Les jeux sont nombreux et divers (chasse, tournoi, défi de chant ...) dans un palais. Ils permettent de distraire la noblesse mais aussi aux participants de briller voir de vaincre le champion d'une faction rivale ou encore de séduire une belle. Il est rare d'assister à des jeux innocents sans arrières pensées ou enjeux cachés.

Les Audiences

Régulièrement le souverain siège dans la salle du trône et reçoit les doléances et requêtes de la cour voir de tous ses sujets. Ces audiences sont habituellement réglementées et codifiées. Il n'est pas conseillé de régler ses comptes avec le souverain devant toute la cour réunie, à moins de désirer s'attirer les foudres de Jupiter. Assister aux audiences est un privilège, aussi chacun essaye d'obtenir ce droit.

Les Fêtes et les Bals

Bon nombre de soirées sont dédiées à des festivités mettant en jeu des divertissements divers, saltimbanques, troubadours, montreurs de mutants, feux

d'artifices, bals, banquets ... Généralement ces soirées sont prévues de longue date et chacun peut préparer sa tenue pour y briller. Chaque dame de la cour tient à s'y montrer sous ses plus beaux atours et vaincre ainsi ses rivales. De telles fêtes sont organisées à des dates régulières ou en l'occasion d'événements exceptionnels (une victoire, une alliance, un mariage princier...).

Les Ambassades

La présence d'ambassades influe sur les habitudes de la vie au palais. Des divertissements exceptionnels sont organisés afin d'impressionner les émissaires.

Les dames déploient tous leurs charmes pour séduire quelque bel étranger. Les diplomates essayent pour leur part de soudoyer des personnalités afin d'obtenir renseignements et appuis, tout comme le souverain comble de présents les ambassadeurs afin de s'attirer leur sympathie et les détourner de la loyauté envers leur propre maître. La présence d'une ambassade accélère le pouls du palais, chacun vit plus intensément encore.

Et les Aventuriers ?

A mener des aventuriers dans une cour ne se limite à les faire engager comme "mercenaires" destinés à effectuer des missions spéciales pour le compte d'un employeur.

La cour peut même devenir pour certains leur cadre de vie quotidien. Voici quelques accroches pour vos personnages.

L'Artisan

Des artisans résident dans les palais afin de les entretenir mais aussi pour réaliser des travaux divers, forge d'armes et d'armures, réalisation d'objets précieux ...

Un artisan maîtrisant son art (90 % ou plus en sa compétence d'artisanat) est le genre d'individu apprécié dans un palais. Les objets parfaits qu'il réalise servent à flatter et conforter l'orgueil et la réputation de son protecteur.

Ainsi les grands de la cour cherchent à s'attacher les services des meilleurs artisans. Cette situation offre de nombreux avantages à un artisan, un logis confortable, une rente élevée et du temps libre.



Le Fermier

Peu de fermiers sont présents dans un palais. A vrai dire, un palais a autant de point commun avec une ferme que le paradis avec l'enfer. Cependant les jardins doivent être entretenus et les chevaux et animaux des ménageries doivent être soignés.

Les fermiers veillant à ces tâches se rangent parmi la classe des valets.

Le Chasseur

Un palais requiert un grand nombre de chasseurs, tant la noblesse apprécie ce divertissement. Divers postes et charges, d'importances variables, sont offerts aux chasseurs :

- **Coureur** : ce rôle consiste à localiser le gibier afin d'organiser des chasses où les chasseurs ne reviennent pas bredouilles. Ils doivent aussi patrouiller les forêts du souverain afin de traquer les braconniers et les prédateurs, loups et mutants.
- **Piquier** : plusieurs piquiers accompagnent chaque chasse. Leur rôle consiste à protéger les nobles d'un animal dangereux voir d'un mutant rencontré au détour d'un hallier. Leur nom provient de la lance ou de l'épieu qu'ils portent.

□ **Maître de meute** : c'est lui qui contrôle la meute de chiens, souvent plusieurs dizaines, utilisée lors de la chasse. Un palais compte habituellement plusieurs meutes, chacune spécialisée pour un gibier particulier, et donc plusieurs maîtres de meute.

□ **Grand Fauconnier** : il s'occupe du dressage et de l'entretien des faucons. La captivité les rend particulièrement fragiles, ils demandent donc des soins attentifs.

□ **Maître de chasse** : c'est lui qui organise la chasse de bout en bout. Il s'agit toujours d'un roturier âgé choisi parmi les meilleurs chasseurs du royaume. En effet, il s'agit de la seule personne du palais qui peut, lors de la chasse, donner des ordres aux nobles, aux personnes de la famille royale et même au souverain. Nul ne conteste habituellement son autorité. Il dispose de plusieurs piquiers et coureurs afin de porter ses consignes et assurer la sécurité des participants. Enfin plusieurs sonneurs de cor l'accompagnent afin de marquer par des sonneries les divers étapes de la chasse.

□ **Porte Glaive** : il s'agit de chasseurs expérimentés qui sont au service d'une personne du palais. Le Porte

Glaive tient plusieurs rôles, d'abord il porte lui même l'équipement de chasse de son maître (d'où son nom, le glaive étant un épéu muni d'une longue pointe) et lui sert de guide et garde du corps.

Enfin il donne le coup de grâce à la bête terrassée par son maître et doit en porter la dépouille ou le trophée.

Le Marchand

La population d'un palais est grande consommatrice de biens divers. Les désirs des nobles sont à la hauteur de leurs richesses, démesurées. Aussi plutôt que de perdre son temps à vendre de la pacotille aux paysans dans les foires, tout marchand qui se respecte désire avoir droit de commerce avec un palais. C'est le plus sûr moyen de faire fortune rapidement.

Habituellement les marchands qui travaillent avec un palais se spécialisent, l'un fournit les viandes, l'autre les étoffes ... Certain ont même le privilège d'être le fournisseur exclusif de la cour. En d'autre termes pour un type de marchandise, il dispose du droit d'exclusivité. Cet avantage est doublement profitable. Les nobles comme les riches apprécient particulièrement de disposer des mêmes biens que leur souverain ...



Le Mutant

Les mutants comme partout ailleurs en France sont plutôt déconsidérés et perçus comme des animaux dangereux. Aussi est-il quasiment impossible pour eux de résider dans un palais à moins d'être un locataire de la ménagerie du souverain ou d'un prince. Certains souverains particulièrement cruels organisent même des chasses aux mutants ...

Le Noble

Certainement le personnage le plus à son aise dans un palais. Un noble peut séjourner à la cour de son suzerain et aller et venir tant qu'il n'a pas déplu à son maître.

Cependant une personne noble devra s'engager auprès des diverses intrigues qui rongent le palais. En effet chaque parti, chaque faction classe les nobles comme alliés ou opposants. Si un noble refuse de rallier un parti, chaque faction le percevra comme un danger ...

Le Marin

Les marins forment une espèce plutôt rare dans

un palais, à moins que celui-ci soit bâti au bord de l'eau, océan, rivière ou lac. La noblesse aimant goûter tous les divertissements, le palais compte alors certainement quelques galères, voiliers destinés aux promenades ou aux fêtes. Certains souverains possèdent aussi un navire royal qu'ils utilisent personnellement dans leur périple. Tout ceci justifie la présence de marins dans un palais.

L'Erudit

Le savoir est l'une des clefs du pouvoir. Tous les souverains l'ont compris et ils attirent dans leur palais les meilleurs esprits de leur temps. En échange de la protection "royale", ils peuvent se livrer à leurs travaux de recherche mais aussi flatter leur maître par leurs ou-

vrages, former ses héritiers, enrichir ses bibliothèques ...

Le Savant

La situation des savants est plus ambiguë. Leur savoir est bien souvent considéré comme hérétique par maintes

Le Guerrier

Les gardes des palais se recrutent parmi les guerriers expérimentés, ce qui est le cas des personnages ayant cette classe sociale. Les avantages sont nombreux, équipement de qualité fourni, logements, tenues prestigieuses et l'honneur d'appartenir à une troupe d'élite. De plus si le personnage se montre joyeux, bon compagnon et brave il se fera bon nombres d'amis dans sa compagnie qui seront prêts à tirer l'épée pour lui venir en aide.

Une autre possibilité consiste à être recruté comme garde du corps personnel par un grand de la cour.

Le Voleur

La présence d'un voleur dans un palais est rarement appréciée. Par contre les guildes de malandrins tentent toujours de placer l'un des leurs dans ces endroits de rêve. La plupart du temps les voleurs se font engager comme valets. Les plus audacieux osent se présenter comme des nobles de lointaines contrées.

Des voleurs tentent simplement

de dérober les cuillers en argent, d'autres ont des buts plus ambitieux et visent des "arnaques" de haut vol.

Conclusion

La vie de château offre bien des agréments et des plaisirs. Mais celle-ci n'est pas dépourvue de dangers et de périls en tout genre.

Vos personnages regretteront certainement la "quiétude et la simplicité" des scientifiques déments et des Granbretons.

Eric Simon





NEWS

Les Portes du Paradis

Les Portes du Paradis : le prochain supplément pour le jeu de rôle Hawkmoon. Découvrez la France mise à feu et à sang par les guerriers aux masques de bêtes à travers plusieurs aventures périlleuses.

Les Portes du Paradis paraîtra en Mai 93

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 règlement 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 règlement de 40F. par
numéro + 11 F. Frais de port

TAT 1 : épuisé	TAT 7 : _____
TAT 2 : _____	TAT 8 : _____
TAT 3 : _____	TAT 9 : _____
TAT 4 : épuisé	TAT 10 : _____
TAT 5 : épuisé	TAT 11 : _____
TAT 6 : _____	



Le petit théâtre de l'ONU joue Shakespeare à Sarajevo : "To be or not to be..."

10

11

Les Faëes,
c'est rien que des...
par Philippe Dohr

Fleur de Sang

Promenons
nous dans les
bois pendant
que le loup y
est pas !

Introduction

Cette aventure est destinée à un groupe de quatre chevaliers confirmés. Si elle demande un minimum de diplomatie dans la première partie, de solides compétences en combat seront nécessaires pour affronter la seconde.

Situez son déroulement au retour de voyage des personnages. Ils peuvent par exemple rentrer d'aventures et chercher quelques semaines de repos bien mérité sur leurs terres et auprès de leur épouse. Ils s'apercevront alors que leur entourage change peu à peu.

Si vous le préférez, cette aventure peut également avoir lieu alors que les personnages sont en quête. Au cours de leur voyage, ils découvriront alors un comté étrange où hommes et femmes se livrent une guerre impitoyable. Un ermite ou un sage vivant aux alentours pourront très bien renseigner les chevaliers sur ce mystérieux état de fait.

La Guerre des Sexes

Alors que nos chevaliers sont chez eux depuis deux ou trois semaines, ils s'apercevront que leurs femmes les dédaignent petit à petit.

S'ils ne sont pas mariés, leurs amantes les repousseront ou s'éloigneront par tous les moyens de leur présence. En dépit de tous leurs efforts, elles les trouveront ennuyeux, sans caractères, ignares ou maladroits.

Pour corser l'affaire, si l'un de vos chevaliers a choisi la voie de l'amour courtois, son amante lui donnera des tâches de plus en plus impossibles ou humiliantes. Ainsi, elle pourra exiger de lui qu'il serve aux cuisines (jet en Modestie ou Fierté) pour mieux le ridiculiser par la suite (jet en Amor ; en cas d'échec, il diminue de 1 point). En fait, tout semble indiquer que la gent féminine fait montre du plus grand dédain à leur égard. A terme, les personnages devraient se demander ce qui peut bien leur arriver.

S'ils parcourent leurs terres, ils s'apercevront que ce mal étrange frappe aussi bien les nobles que les plus humbles. Ainsi, la paysanne s'en prendra à son époux et de terribles scènes de ménage éclateront dans les champs puis dans toutes les dépendances de leur domaine. Pire cette épidémie finira par s'étendre aux animaux. La poule s'en prendra au coq, la jument à l'étalon et ainsi de suite. Le monde semblera frapper de folie et nos chevaliers risquent de se décider à enquêter, d'autant que cette terrible guerre des sexes a un impact économique catastrophique sur leurs terres.

Le maître de jeu devra débiter cette guerre par quelques escarmouches de façon à ce que les personnages croient qu'il ne s'agit que de quelques règlements de compte entre époux. Ce n'est que petit à petit qu'ils devront découvrir l'étendue du désastre. Un ton humoristique pourra très bien être employé dans un premier temps avant de glisser vers le drame lorsque les premiers

cas de violence surgiront. Ainsi, on pourra très bien amener devant la justice des personnages une femme ayant égor-gé dans un accès de fureur son époux endormi.

Libre à vous de maîtriser ce juge-ment comme vous l'entendez, mais n'oubliez pas qu'un avis défavorable envers la femme ris-que de verser encore un peu plus d'huile sur le feu.

Dans tous les cas, les person-nages seront petit à petit submergés par les plaintes, agressés par leur épouse et rejetés par leurs filles.

Bien évidemment, il n'y a rien de normal dans ces affrontements constants entre sexes et les personnages devraient vite s'en rendre compte. En fait, ce conflit trouve son origine dans une scène de ménage survenu entre le roi et la reine des fâeries du comté. Le premier ayant refusé de céder à un caprice de la seconde, celle-ci s'est mis en tête de je-ter la discorde entre hommes et femmes jusqu'à ce que sa volonté soit faite.

Pour des questions de fierté bien compréhensibles, le roi se refuse à céder à ce chantage. La situation est donc ap-pelée à se dégrader sauf si, bien sûr, nos héros viennent réconcilier les deux amants.

La Petite Maison dans la Forêt

Les personnages vont vite se douter que quelque chose de surnaturel est en train d'arriver et ils chercheront sans doute à en savoir un peu plus.

Au besoin, laissez leur effectuer un jet en Connaissance des Faëes. En cas de réussite, ils ne découvriront rien de plus mais auront la certitude que cette piste est la bonne. S'ils prennent la peine de se renseigner auprès de leurs petites gens, celle-ci les dirigeront vers le Père Michael. Ce dernier vit comme un er-mite dans une cabane au beau milieu des bois. Le lieu est difficile d'accès car aucun chemin n'y mène directement.

Si les chevaliers se décident à consulter ce vieux sage, ils devront se préparer à un voyage pénible. Le bois est touffu et encombré de grands rochers de granit gris. Lors de certains passages, les personnages devront même mettre un pied à terre s'ils désirent éviter tout problème à leurs chevaux. Finalement, au bout d'un temps indéterminé, les cheva-liers arriveront en vue d'un amas ro-cheux. Trois gigantesques blocs

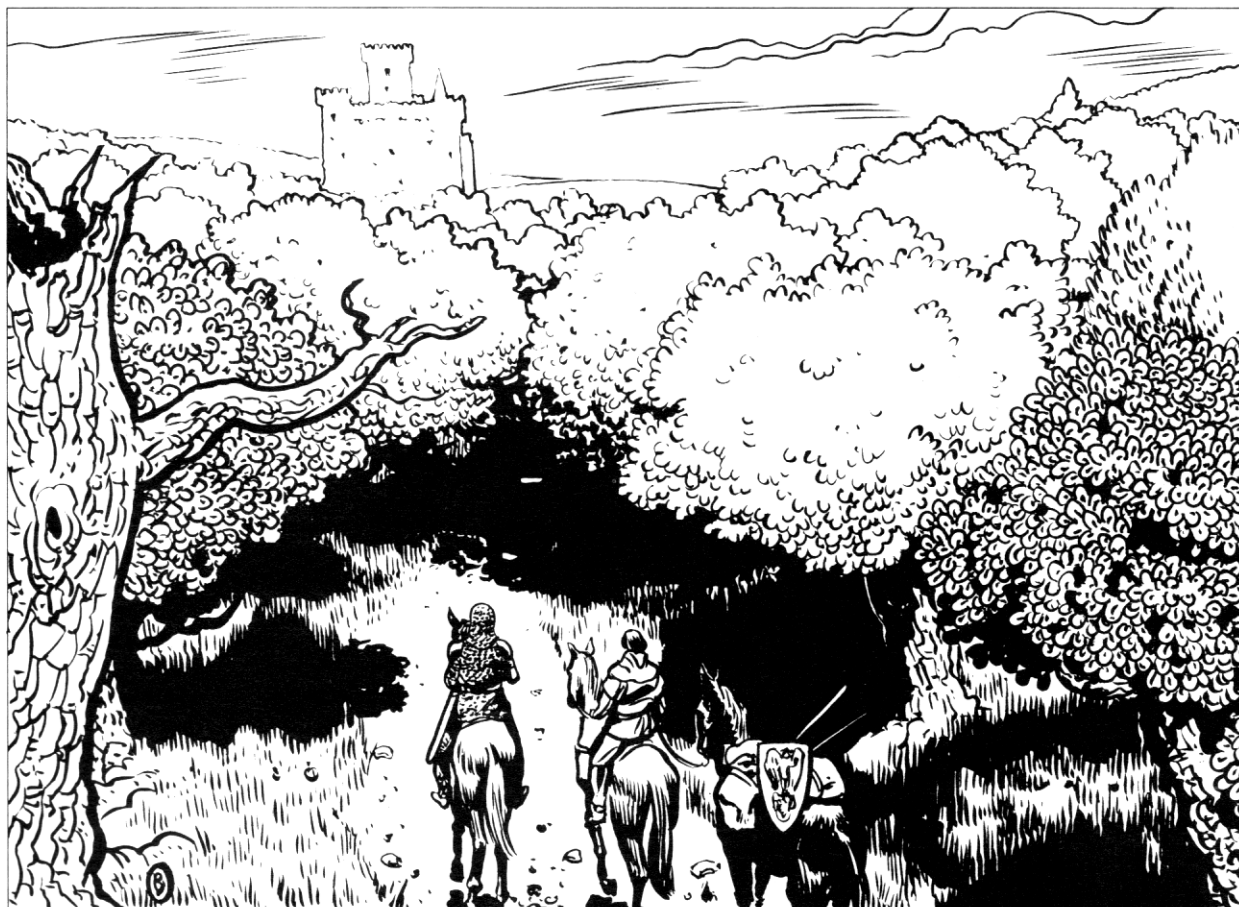
granitiques forment un abri obscur. Alors que les personnages s'en approcheront, ils verront en sortir un homme âgé revê-tu d'une vague robe de bure. La barbe et les cheveux en pétard, l'homme a l'air de tenir davantage du vieux fou que du sage.

Le Père Michael

Ce vieil homme vit en ermite depuis des années. Si les paysans le dénomment Père, c'est en référence à son âge et non à une quelconque place dans la religion chrétienne. Un peu fou, Michael s'est fait des alliées des fâeries qui vivent dans ces bois. Il a oublié depuis bien longtemps les règles qui rendent suppor-tables la vie en société et son côté "na-ture" a de quoi choquer plus d'un chevalier habitué aux bonnes manières.

Il accueillera très froidement les personnages, les toisant d'un regard mé-prisant. Une fois que ceux-ci auront ex-posé leur requête, le Père Michael admettra se souvenir d'un cas similaire il y a bien longtemps dans une contrée éloignée. Mais avant d'aller plus en avant "vous voudrez bien me rendre quelques services ?"

Les personnages auront bien du mal à refuser et le Père Michael les di-rigera vers un immense amas de bois à débiter en rondins, puis une citerne na-turelle à remplir à l'aide de seaux et en-





fin il leur demandera de chasser quelque gibier pour le soir. Le vieil homme ne fait qu'éprouver la patience des personnages et il leur en faudra s'ils doivent affronter les faëes.

Si les chevaliers se rebiffent, arguant qu'il s'agit de tâches en dessous de leur condition, le Père Michael se montrera des plus désagréables, déclarant que les problèmes des chevaliers n'ont pas plus de valeur pour lui que la "chiure de mouches à merde". Des jets en Modestie opposés à l'Honneur seront appropriés. Tous les chevaliers qui rempliront les tâches demandées par le Père Michael gagneront une croix en Modestie. Les personnages passeront le reste de leur journée à goûter aux joies des corvées habituellement imposées à leurs serfs. La nuit venue, le Père Michael préparera le repas du soir (très frugal) et ira se coucher. Il évitera de parler du problème des chevaliers et remettra l'entretien au lendemain matin. Les personnages seront de toute façon épuisés et ils sombreront rapidement dans le sommeil.

Si les personnages ont recours à la menace, ils se heurteront à plus obstiné qu'eux. De plus, le Père Michael est l'ami des faëes et ces dernières risquent d'en vouloir aux personnages si ces derniers vont trop loin. Dans tous les cas, leur quête risque alors de s'achever là.

Le lendemain après un petit déjeuner consistant, le Père Michael emmènera les chevaliers à la cueillette de baies tout en devisant. Pour lui, le problème auquel se heurte les personnages

provient de la reine des faëes. Il reconnaît bien là sa signature, mais il serait bien incapable de dire quelle mouche l'a piquée. Si les chevaliers veulent en savoir plus, il leur faudra se rendre dans son royaume mais le Père Michael les mettra lourdement en garde. Le tempérament imprévisible des faëes peut jouer des tours très désagréables, voire mortels aux humains.

Dans tous les cas, le Père Michael indiquera aux chevaliers la voie à suivre, à savoir s'enfoncer dans la forêt droit vers l'est. On arrive alors à un pont de pierre franchissant une rivière tumultueuse. Le garde de ce pont est particulièrement redoutable et les chevaliers devront éviter de l'affronter sous peine d'y perdre la vie. Sur ce conseil, le Père Michael saluera les chevaliers et les laissera partir.

Sur le Pont

Au bout de trois heures de chevauchée sous les frondaisons, les chevaliers atteindront effectivement un petit pont de pierre. Ce dernier enjambe une rivière aux flots tumultueux.

Un énorme saule dont les branchages portent des dizaines d'écus en garde

l'extrémité. Les personnages pourront également apercevoir un énorme chaudron ainsi qu'un amas d'armures plus ou moins défoncées. Un jet réussi en Héraldique permettra de reconnaître les boucliers de plus d'un chevalier fameux. Alors que les chevaliers s'approcheront du pont, une créature hideuse sortira du tronc de l'arbre.

D'une taille de 2 mètres, deux bras squelettiques terminés par des mains aux ongles effilés ornent son corps en barrique. Deux énormes pieds de poule lui servent de jambes et son visage vaguement humain est recouvert de verrues. Cette créature est appelée troll par les humains et son tableau de chasse devrait inciter les chevaliers à la prudence. Au besoin, effectuez un jet en Réfléchi opposé à Impulsif.

FOR : 20 **CON : 30**
TAI : 25 **DEX : 10**
APP : 5

Troll

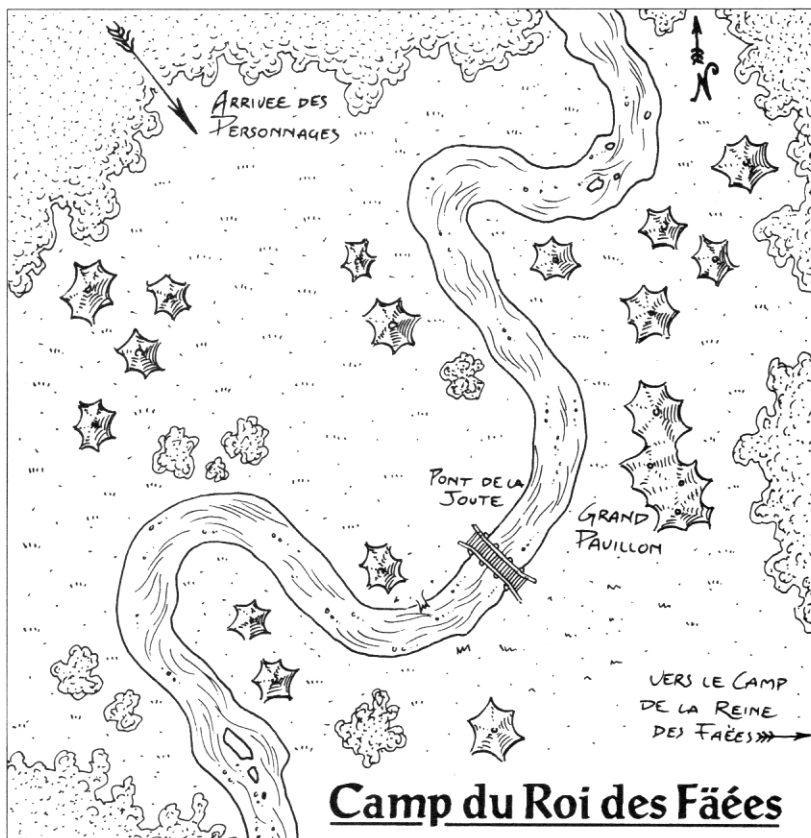
Points de Vie : 55
Vitesse 7 **Dégâts 8D6**
Guérison 5 **Blessure Grave 30**
Inconscience 3
Chute 25 **Armure 15**
Modificateur en Valeureux : -5
Attaques : Griffes 13, Saisie 15

Gloire pour le tuer : 100

En fait, la créature s'ennuie et est lassée de trucider tous les chevaliers s'aventurant sur le pont. Elle lancera un avertissement sur un ton fort peu convaincant et en regardant avec une curiosité non déguisée toutes les pièces d'équipement originales que peuvent transporter nos chevaliers (instruments de musique entre autres). Si les personnages tentent de discuter avec le monstre, ce dernier ne se fera pas prier.

Après les présentations, il avouera s'ennuyer mortellement et qu'il serait gêné de devoir proprement trucider une aussi agréable compagnie. Si les chevaliers lui demandent s'ils ne peuvent acheter leur passage de l'autre côté, le troll sera prêt à les laisser franchir le pont en échange de quelque divertissement. Aux personnages de le charmer, il peut s'agir d'un chant, d'une danse, d'une poésie, lui donner un nom pour faire sa publicité auprès d'autres chevaliers, etc...

Si le troll est charmé, il laissera les personnages franchir le pont sans les toucher. Faites effectuer des jets en Susplicieux aux chevaliers. En effet, peut-on avoir confiance en une créature pareille ?





En cas, de réussite, le personnage pensera qu'il s'agit d'un piège. Quoiqu'il en soit, le maître de jeu doit éviter que cette partie ne s'achève sur un combat. Les personnages risquent de mal s'en sortir et cela les affaiblirait considérablement pour la suite.

Le Roi des Faëes

Une fois le pont franchi, les chevaliers continueront à s'enfoncer dans la forêt. Néanmoins, un jet en Vigilance leur permettra de remarquer quelques changements subtils dans leur environnement. La pureté de l'air semble surnaturelle, le vert des feuilles est éclatant et une étrange harmonie règne dans cette cathédrale végétale.

Après quelques minutes, les personnages apercevront des rubans bleus entourant le tronc de certains arbres comme pour indiquer une route. En suivant cette piste, les chevaliers arriveront bientôt en un endroit où la forêt s'éclaircit pour faire place à une clairière verdoyante traversée par une rivière, sans doute la même que précédemment. Les chevaliers y verront de magnifiques pavillons de soie bleue rehaussée d'or. Dans une mystérieuse alchimie qui n'est pas de ce monde, le tissu chatoie avec le soleil pour offrir au regard un spectacle éblouissant.

De nobles chevaliers et leurs dames, tous revêtus de bleu, se promènent dans le campement. Des chiens blancs, retenus par des laisses de soie bleue les accompagnent. Alors que les personnages s'avanceront, ils verront que la clairière est recouverte de fleurs ; myosotis, campanules et bleuets, tous fleurissant en dépit de la saison.

Les personnages reprendront rapidement leur esprit devant ce spectacle surprenant en apercevant galoper droit vers eux un chevalier bleu monté sur un chasseur racé.

Ce dernier les interpellera en criant "Agenouillez vous devant moi en signe de soumission, vous qui osez troubler la paix de mon camp."

Nul doute que devant un tel accueil, les personnages s'insurgent et déclarent fièrement n'être que les loyaux sujets d'Arthur, roi de Bretagne. S'ils préfèrent obéir au roi des faëes, ils en deviendront les sujets et ne pourront ja-

mais plus quitter ces lieux. Il est donc probable que cette rencontre s'achève par un combat.

Une Joute Faërique

Le roi des faëes conduira les chevaliers vers la rivière qui traverse la clairière. Là aussi, un pont orné d'un saule l'enjambe. Néanmoins, les feuilles de celui-ci ont des reflets bleutés et ses branches balaient la surface de l'eau. Le roi des faëes saisira une lance et invitera les personnages à prendre place en face de lui, de l'autre côté du pont. Il jouera avec chacun d'entre eux et possède une compétence à la lance de 25.

Si tous les chevaliers sont vaincus, ils seront chassés et rencontreront plus tard la reine des faëes. S'ils résistent, il faudra bien leur faire remarquer qu'ils se trouvent au beau milieu d'un camp empli à priori d'ennemis. Si l'un des personnages l'emporte, le roi des faëes tombera maladroitement à l'eau. Entraîné par sa lourde armure, les personnages le verront couler à pic et

rapidement, seules quelques bulles marqueront son emplacement. Un jet réussi en Honneur permettra aux personnages de réaliser qu'une telle mort serait particulièrement ignominieuse.

Libre à eux de voler au secours du roi des faëes. Pour ce faire, ils devront réagir rapidement. Il leur faudra s'enfoncer dans la rivière tumultueuse jusqu'au torse, puis saisir le roi des faëes sous les aisselles et le tirer sur la rive. Le chevalier devra dans un premier temps réussir un jet en Vigilance pour repérer le roi des faëes, puis réussir un jet en FOR ou être entraîné par les flots. Un jet réussi en Energie lui permettra de ramener le roi des faëes sur le bord. En cas d'échec, un nouveau jet devra être effectué mais avec un malus de -5, puis de -10 en cas de nouvel échec. Au bout de trois échecs consécutifs, le personnage est épuisé et est entraîné par les flots.

Libre à vous de faire récupérer le noyé par des dames de la reine des faëes un peu plus loin.





Si l'affaire tourne vraiment trop mal, des serviteurs voleront au secours des malheureux en danger et les sortiront de ce mauvais pas.

Dans tous les cas, les personnages ayant jouté avec le roi gagneront 10 points de Gloire. En cas de victoire, rajoutez 20 points. Enfin, le personnage parvenant à sauver le roi gagnera 20 point de plus.

Le roi des faëes sera impressionné par le sens de la chevalerie de ces humains et les invitera à demeurer avec lui pour le souper du soir. Fourbus, les personnages accepteront sans doute de grand cœur. Ils seront conduits vers un large pavillon où l'on pansera leurs blessures. De magnifiques vêtements de soie bleue leur seront également remis pour le repas.

Un Festin de Roi

Les personnages seront particulièrement honorés et fêtés. Une fois, le premier moment passé, le roi des faëes se montre un hôte des plus charmants. Les moindres desiderata des chevaliers seront comblés et le repas sera digne de la table d'Arthur. Les personnages devront réussir un jet sous Indulgence s'ils veulent s'arrêter de boire au bon moment. Le vin des faëes risque en effet de les plonger dans un profond sommeil avant qu'ils n'aient eu le temps de s'entretenir avec le roi de la raison de leur venue. De plus, il n'est peut être pas de bon ton d'apparaître ivre à la table d'un roi. Des faëes malicieuses pourraient fort bien affubler les grossiers de groins de porc, histoire de plaisanter avec eux. De telles farces peuvent très bien être à l'origine d'une passion Méfiance ou Haine (Faëes).

Vers la fin du festin, le roi demandera aux personnages la raison de leur présence.

Après avoir écouté leur récit, le roi hochera de la tête et en soupirant reconnaîtra que sa femme risque fort d'être à l'origine de la situation. Il y a quelques temps de cela, lui et elle se sont querellés au sujet d'une faveur qu'il lui a refusé. Profondément vexée, la reine a pris ses quartiers et refuse de le voir. Il est de plus fort à parier que sa mauvaise humeur ait déteint sur les humains.

Si les personnages désirent en savoir un peu plus sur cette faveur, le roi leur dira qu'elle lui avait demandé d'aller cueillir la fleur des étoiles. Celle-ci pousse au beau milieu d'une clairière enchantée entourée de ronces et dont les fleurs ont le pouvoir de plonger dans un sommeil éternel celui qui s'y aventure. Plus terrible encore, ce lieu est gardé par un chien terrifiant dont la seule

évocation fera passer un frisson d'épouvante dans l'auditoire. Même le roi des faëes a refusé d'affronter ce monstre par crainte d'y perdre la vie. Si les personnages insistent, le roi leur promettra de leur indiquer la route des quartiers de la reine le lendemain.

Les personnages seront ensuite invités à prendre une bonne nuit de repos afin de se préparer aux événements du lendemain. Chaque chevalier disposera de sa propre tente où il sera baigné. Durant la nuit, peu après que les personnages se soient endormis entre des draps de soie, ils sentiront passer sur leur corps fourbu le souffle d'une caresse embaumée.

Les personnages s'éveilleront et apercevront allongée à leur côté une splendide jouvencelle complètement dénudée dont les longs cheveux blonds cachent à peine des formes généreuses. Si les chevaliers l'interrogent, la jeune fille dira qu'elle est là sur l'ordre du roi afin de satisfaire leur désir.

Les personnages devront effectuer un jet en Chasteté opposé à leur Luxure. En cas de réussite, ils résisteront à l'appel des sens. S'ils réussissent un jet en Hospitalité, ils s'apercevront que le roi n'accomplit là que son devoir même si cette coutume peut leur paraître des plus étranges. Il serait donc peut être discoutois de refuser ce cadeau.

En cas de réussite critique, ils comprendront que retirer ainsi sa virginité à une jeune femme serait des plus honteux pour leur personne et ils pourront donner cette raison aux jeunes filles afin de les renvoyer. Celles-ci feront part de leur refus au roi qui ne pourra qu'admirer tant de courtoisie et de noblesse. Les personnages se feront ainsi sans le savoir un ami des plus puissants.

La Reine des Faëes

Au petit matin, les chevaliers seront doucement éveillés par des demoiselles qui leur serviront quelques collations. Une fois repus, les personnages seront conduits devant le roi. Si les chevaliers ont doucement repoussé la jeune fille, il se montrera encore plus amical que la veille.

Une fois leur monture prête, le roi des faëes indiquera aux chevaliers la route à suivre pour rejoindre sa femme. Il remettra à chacun un anneau. Celui-ci leur permet-

tra de se présenter devant son épouse sans qu'aucun mal ne leur soit fait.

Le roi se déclarera prêt à se réconcilier avec celle-ci dès lors qu'elle renonce à sa demande insensée. Les adieux faits, les chevaliers reprendront leur route.

Ennemi ou ...

Ils auront à peine effectué quelques centaines de mètres qu'ils entendront des éclats de rire cristallins provenant des buissons alentours. Il s'agit des espions que la reine a chargés de surveiller son époux. Ces derniers ont décidé de prendre un peu de bon temps avec les chevaliers. Armées de fines lances, ces créatures à peine plus grandes que des libellules harcèleront les chevaux. Chaque chevalier devra effectuer un jet en Equitation. En cas d'échec, la monture part au grand galop dans les bois. Reportez vous à la Table des Obstacles en Forêt dans "Pendragon" et effectuez un jet. Le chevalier devra obligatoirement surmonter un obstacle avant de reprendre le contrôle de sa monture.

Au bout de quelques minutes de taquinerie, les créatures disparaîtront dans les branches et les personnages déboucheront auprès d'un étang. Plusieurs pavillons verts sont plantés sur sa rive. Les chevaliers apercevront plusieurs jouvencelles regroupées sous un chêne. Elles entourent une femme à la beauté inhumaine et jouent diverses mélodies sur des lyres, devisent ou brodent quelques subtiles tapisseries. L'apparition des chevaliers jettera le trouble chez ces donzelles qui se réfugieront en riant derrière leur maîtresse. Cette dernière toisera les personnages de haut et attendra qu'ils se présentent. Les personnages ne devront pas trop tarder car la reine des faëes n'apprécie guère les intrus et tout particulièrement les humains.

Si les personnages lui demandent de bien vouloir reconsidérer sa position quant à ses relations avec son époux, elle les tancera du regard, déclarant que les mortels n'ont rien à voir dans ses affaires. Quoi que disent les personnages, elle se montrera inflexible et odieuse. Au bout de quelques minutes, elle commencera à s'impatienter et déclarera être lassée de la présence des personnages. De plus, elle trouve particulièrement déplacé que son époux lui envoie des humains pour parlementer. Ceux-ci, s'ils veulent rester, devront lui proposer d'accomplir pour elle tout ce qu'elle leur demandera pourvu qu'elle lève la malédiction qui frappe les humains. En ce cas, la reine daignera lever un sourcil. Si un mortel ne peut rien lui offrir qui l'intéresse, il pourrait très bien aller chercher pour elle la fleur des étoiles.



Elle bondira sur l'occasion et se déclarera prête à faire table rase du passé si les personnages vont lui chercher ce qu'elle a demandé à son époux. Somme toute, au vue de l'anneau qu'ils portent, ce sont ses ambassadeurs et ils sont venus la voir afin d'arranger les choses. Le maître de jeu ne doit surtout pas oublier que la puissance de la reine des fées dépasse de très loin celle des personnages. Ces derniers lui doivent le plus grand des respects même si le caractère de la reine peut paraître insupportable. Si les chevaliers jouent les gros bras ou font montre de prétention, la reine les chassera. En ce cas, les personnages auront échoué dans leur quête car ils n'auront aucune chance de regagner accès à la reine quoiqu'ils fassent. Ils devront petit à petit regarder leurs terres sombrer dans l'anarchie alors que la honte en retombera sur eux. En effet, quel suzerain serait satisfait de vassaux incapables ?

... Ami ?

Si les personnages sont recueillis après avoir été chassés par le roi, le comportement de la reine sera très différent. Elle fera prendre grand soin des chevaliers, les soignera, nourrira etc.... Une fois que les personnages lui auront révélé la raison de leur venue, elle présentera la dispute avec son époux sous un tout autre

angle. Elle n'arrêtera pas de se plaindre de son "méchant époux qui lui a refusé un si petit cadeau". Bien sûr les humains en subissent les conséquences mais "est-ce de sa faute, s'ils sont si sensibles aux humeurs des fées ?"

Si seulement, quelqu'un pouvait la contenter, nul doute que tout rentrerait dans l'ordre. Les personnages bondiront sans doute sur l'occasion pour se déclarer prêts à la satisfaire. La reine s'en montrera ravie et leur indiquera une piste s'enfonçant dans la forêt. Elle ne fera aucune allusion au chien, ni au danger de s'endormir si l'on tarde trop dans la clairière de la fleur. De tels détails la dépassent complètement.

Dans les deux cas, les personnages finiront donc pas s'enfoncer dans la forêt à la recherche de la fleur.

La Fleur des Etoiles

Au fur et à mesure de leur progression, les personnages remarqueront que la forêt devient de plus en plus dense.

Au bout de quelques heures, les branches dissimuleront complètement le ciel et il ne sera plus possible de dire s'il fait encore jour.

Les ténèbres menaçantes entoureront les chevaliers alors que les chevaux feront montre d'une très grande nervosité. Des écharpes de brouillard s'élèveront du sol tels des spectres blafards. Des champignons aux formes étranges poussent au pied des troncs noirs et lisses. Des gémissements douloureux émaneront des profondeurs des bois. Bref, le lieu idéal pour passer ses vacances.

Le Chien de l'Enfer

Soudain, un horrible hurlement jaillira. Il semble provenir des enfers eux mêmes et les personnages devront immédiatement effectuer un jet en Valeureux à -10. En cas d'échec, le chevalier sera saisi d'épouvante et prendra la fuite. Cet état de panique ne peut être arrêté que par un nouveau jet en Valeureux, cette fois sans modificateur.

De plus, les personnages devront effectuer un jet d'Equitation à -15. En cas d'échec, le cheval s'emballe, projetant son cavalier au sol (1D6 points de dégâts). En cas de maladresse, le cheval tombe et roule sur son cavalier (1D6 points de dégâts supplémentaires).





A peine remis de leur émotion, les chevaliers verront devant eux un mur de ronces percé d'un vague tunnel. Alors qu'ils s'avanceront dans ce dernier, ils verront étinceler devant eux deux yeux rouges grands comme des soucoupes. Surgissant des ténèbres, ils verront un chien noir grand comme un poney. Sa gueule laisse apparaître des crocs de la taille d'une dague alors qu'un feu bleuâtre semble brûler au fond de sa gorge. Comble de l'horreur, ses yeux luisants laissent transparaître une intelligence maléfique. D'une voix caverneuse, il lancera un ultime avertissement aux chevaliers "Arrière, mortels où vous périrez ici".

FOR : 24 CON : 33
TAI : 22 DEX : 16
Mouvement : 4

Chien de l'Enfer

Points de Vie : 55
Dégâts 8D6 Guérison 6
Blessure Majeure 33
Inconscience 14
Chute 22 Armure 16
Esquive : 39 (sans substance lorsqu'il se déplace)

Modificateur en Valeureux : -15
Attaques : Morsure 20

Gloire pour le tuer : 200

Si les chevaliers ne veulent pas reculer et s'ils réussissent leur jet en Valeureux, il leur faudra affronter ce monstre.

Le chien souffle également à chaque round des boules de fou-dre à 15. Celles-ci infligent 15 points de dégâts qui ne peuvent être absorbés par des armures normales.

Si le chien est attaqué simultanément par plusieurs adversaires, sa tête se garnira d'une paire de cornes lui permettant d'attaquer un ennemi supplémentaire à 17 (8D6).

Le combat promet d'être acharné et les personnages risquent fort d'y laisser tous la vie. Ceux qui s'en sortiront pourront se considérer comme des héros et seront salués comme tels par leurs pairs. N'oubliez pas que le tunnel est très étroit et seuls deux chevaliers pourront l'affronter de front.

Il faudra attirer le chien dehors si tous les chevaliers veulent le frapper dans le même temps.

Une si Jolie Fleur !

Une fois le chien vaincu, les survivants pourront poursuivre leur route dans le tunnel de ronces. Ce dernier s'achève sur une clairière emplie de fleurs argentées. Au beau milieu, on peut voir une splendide fleur translucide dont les pétales jouent avec les rayons du soleil. Sa beauté est à couper le souffle et tout chevalier désirant la cueillir devra réussir un jet en Egoïste pour y parvenir. De plus à peine un chevalier aura-t-il mis un pied dans la clairière qu'il sentira une torpeur l'envahir. Un jet en Energique est nécessaire pour atteindre le centre de la clairière et un second jet à -5 permet de revenir.

En cas d'échec, le personnage tombe et s'endort. Si les chevaliers n'ont pas de corde, il leur faudra être prudent. Néanmoins, cette partie de leur quête devrait leur paraître presque enfantine après le combat qu'ils viennent de remporter.

Si aucun chevalier n'a le courage de cueillir la fleur, la trouvant trop belle pour mettre un terme à son existence, ils devront convaincre la reine des faées de laisser vivre la fleur. Pour ce faire, il suffit de faire appel à la Fierté de celle-ci. Somme toute, elle posséderait avec cette plante le plus beau jardin du monde et à présent que le chien est mort, elle pourra s'y rendre comme bon lui semble. Cette partie devra être jouée mais un jet en Eloquence peut également être tenté.

Le Retour des Héros

Si les chevaliers accomplissent brillamment cette quête, la reine des faées retrouvera le sourire et acceptera le présent des personnages avec grande joie.

Après avoir fait soigné à l'aide d'onguents enchantés les blessés, elle fera lever le camp et demandera aux personnages de l'escorter jusque chez son époux. Ce dernier accueillera avec faste sa femme et remerciera chaleureusement les chevaliers pour avoir dénoué cette situation. Une soirée de fêtes sera proclamée au cours de laquelle on célébrera le courage et la vaillance des personnages. Au cours de ce festin, les personnages pourront découvrir toute la magie des faées : plats incroyables, musique enchanteresse, étreintes passionnées et ainsi de suite.

Après une soirée de folie, les chevaliers finiront par s'endormir épuisés. Lorsqu'ils se réveilleront, tout aura disparu. Leurs chevaux les attendront tranquillement attachés à un arbre. La forêt sera redevenue des plus normales et nul ne penserait que des faées puissent y vivre. Néanmoins, en reprenant leur route, les chevaliers verront étinceler à leur doigt l'anneau du roi des faées. Si ce dernier ne comporte aucun caractère magique, sa beauté lui confère une valeur de 3 £. De plus, si un faée l'aperçoit, il comprendra que le personnage est considéré comme un ami de son peuple.

Si cela n'évitera pas toujours des ennuis au chevalier, il pourra néanmoins le tirer de certains mauvais pas.



Philippe Dohr



NEWS

Sang et Luxure

Sang et Luxure est le prochain supplément à paraître pour le jeu de rôle *Pendragon*. Sang et Luxure contient quatres aventures complètes, la description du royaume d'Anglia, et de nombreux synopsis détaillés d'aventures et de quêtes.

Sang et Luxure paraîtra en Juin 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 "L'Echo d'Orlanth" 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

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.



Before Deep Space
par Jean Michel Ringuet

SPACE CONQUEST THE FIRST AGE



Qu'y a-t-il à espérer d'un monde vendu aux corporations, ravagé par une pollution inéluctable et devenu trop étroit pour une population toujours grandissante ? Comment survivre sur la terre des années 2020 si l'on n'est pas un cyberpunk, un prédateur féroce ?

La Conquête des Orbites

Ces questions, chaque jour ils sont plus nombreux à se les poser, et à cela il n'y a qu'une seule réponse : l'espace ! Un monde neuf, un monde froid et propre, un monde à construire.

Dès le début du siècle, les orbites terriennes ont été colonisées. au départ ce furent essentiellement les corporations qui s'élancèrent à la conquête de cette nouvelle frontière : elles avaient besoin d'espace, et voulaient exploiter toutes les ressources offertes par un milieu en micro-gravité (alliages, nouveaux matériaux, chimie de pointe).

Mais rapidement il y eu de plus en plus de techniciens envoyés en orbite, d'ouvriers, de pilotes, de scientifiques, et toute une société naquit avec eux. Ils avaient franchi le premier pas vers une nouvelle humanité.

Genèse

La première installation permanente placée en orbite géostationnaire au point L-1 fut une station scientifique montée conjointement par la CEE et la Russie.

La NASA suivit le mouvement. Vers la fin des années 1990, trois bases orbitales fonctionnaient parfaitement..

Ces pionniers ouvrirent la voie aux corporations qui s'empressèrent de former des hommes et d'acheter des matériels pour coloniser les orbites. Ce fut la course à l'espace, une compétition acharnée pour être le premier à disposer d'installations orbitales. Bien que ces équipements soient ruineux et peu productifs, ils étaient, et sont toujours un élément nécessaire au développement et à l'image de marque d'une entreprise moderne.

A l'heure actuelle il n'est pas une corporation puissante qui n'ait sa station

CYBERPUNK



orbitale (qu'elle soit petite et non habitée, ou qu'elle soit imposante et généreusement fournie en personnel).

Toutes ces installations, quelque soit leur importance pour les gens de la "surface", n'accueillaient que des visiteurs temporaires et n'étaient pas véritablement destinées à être habitées. Ce n'était en général que quelques cylindres de métal rendus étanches, fonctionnant grâce à l'énergie solaire et disposant d'un équipement minimum. Si déjà on parlait des "gens de l'espace", la vie de ces techniciens n'étaient guère différente de celle des ouvriers des plates-formes de forage offshore. S'ils travaillaient en orbite, ils n'y séjournaient que quelques semaines par an au maximum. Ils étaient plus des gardiens de phare que des "homo spatialis".

En 1999 une première colonie lunaire fut fondée. Du nom de Tycho, elle accueillait des scientifiques et des ingénieurs. Ils y commencèrent la construction d'un "Massdriver" destiné à fournir des matériaux (roches lunaires et minerais) pour la construction de grandes stations orbitales.

Moins d'une année plus tard l'annonce de la mise en chantier du Cristal Palace, un édifice gigantesque destiné à accueillir une population permanente, fit l'effet d'un coup de tonnerre. L'ESA, l'Agence Spatiale Européenne, prenait ainsi une large avance sur ses concurrents américains et japonais.

En 2011 le Palais de Cristal était achevé et en orbite au point L-1. Ce complexe toroïdal (aux al-

lures de base "2001, l'Odyssée de l'Espace") était destiné non au travail ou à la recherche mais à l'habitat. Avec lui naissaient les premiers humains extra-terrestres.

Aujourd'hui les installations de grande taille deviennent chaque jour plus nombreuses, et augurent l'apparition d'une véritable "écosphère orbitale" O'Neill One, le nouveau projet de l'ESA, actuellement en construction, est un "micro monde" dérivant dans le vide spatial. Il pourra abriter plusieurs milliers de personnes et fonctionnera en parfaite autonomie.

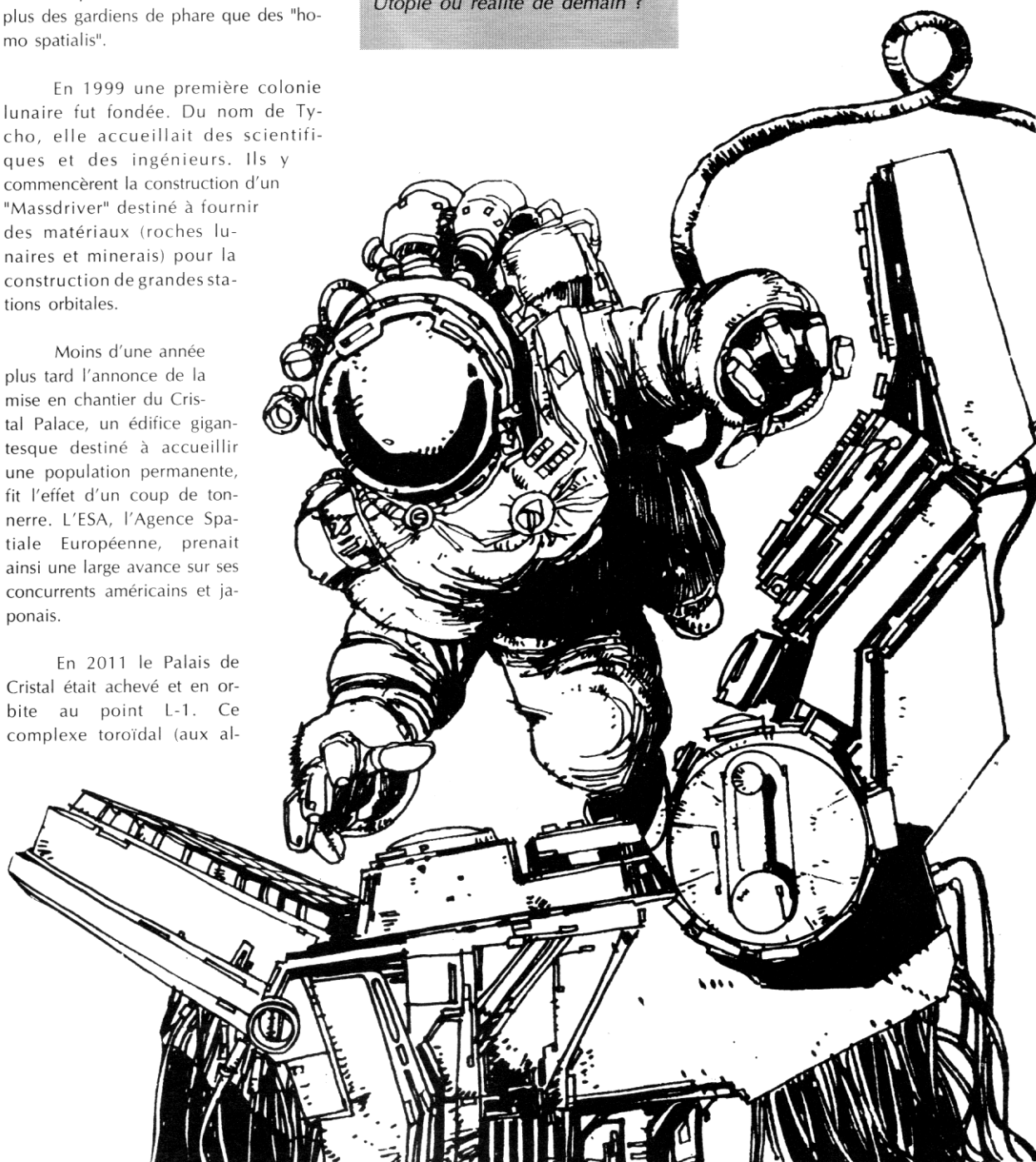
Utopie ou réalité de demain ?

Les Nouveaux Conquérants

ESA contre JAB

Aller dans l'espace coûte cher, et seuls les plus riches (c'est à dire les corpos ...) ont pu se lancer dans la course. Et dans la plupart des cas, cette conquête leur a apporté puissance et profit. Le géant incontestable de l'orbite est l'ESA, l'Agence Spatiale Européenne.

Conglomérat de corporations européennes, l'ESA a su assurer



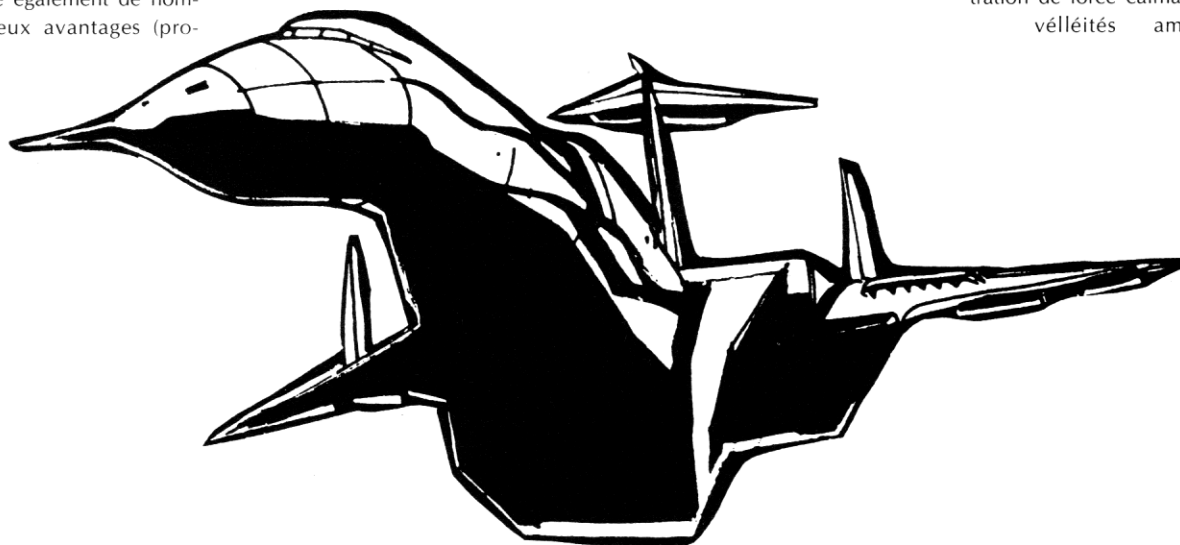


son hégémonie grâce à la production de masse de l'avion spatial Hermès II (dérivé du projet initial de la CEE) et à la construction des premières stations fiables et pratiques.

Etroitement lié au gouvernement européen, elle profite également de nombreux avantages (pro-

Enfin, si certaines sociétés américaines ont su s'installer en orbite, c'est surtout par l'US Air Force que l'on connaît les Américains. La NASA, privée de ses crédits, se cantonne dans des opérations scientifiques ponctuelles, mais l'USAF s'est vu do-

Néanmoins la politique agressive des militaires américains leur a valu quelques problèmes avec les grands frères européens. En 2008 et en 2009 la crise fut très grave, et deux météores furent tirés par le massdriver de la base Tycho (Lune) sur Colorado Springs et Washington. Cette démonstration de force calma les velléités améri-



tectionnisme, aides, fiscalité) ; le moindre n'est pas la coopération pleine et entière d'Europol (Interpol), seule police reconnue en orbite.

On peut considérer que 10 % de toutes les transactions liées à l'espace (constructions, voyages, fabrications ...) reviennent à l'ESA. quand on sait que Orbital Air, la principale compagnie de transport spatial, a été fondée par l'ESA, on comprend que cette dernière règne en maîtresse sur l'orbite terrestre.

Le seul à lui tenir tête est le JAB, le Japanese Aerospace Bureau, qui a repris à son compte les techniques développées par son concurrent européen pour construire et produire en série des installations orbitales. Son prix de revient très faible lui a permis de conquérir 85 % du marché de l'espace. Si on monte en orbite, c'est avec ESA, mais si on y vit c'est grâce au JAB.

Les Challengers

Les outsiders de cette guerre économique sont les USA et la Russie. Les Russes possèdent en ce domaine une expérience, et surtout de bases et de lanceurs indispensables pour envoyer en orbite le matériel lourd. En travaillant pour l'ESA, la Russie a trouvé sa place dans le club fermé des "spatiaux", et même si elle ne peut prétendre à une position importante, certaines de ses corporations se sont considérablement enrichies.

tée dès la fin du siècle de plusieurs navettes.

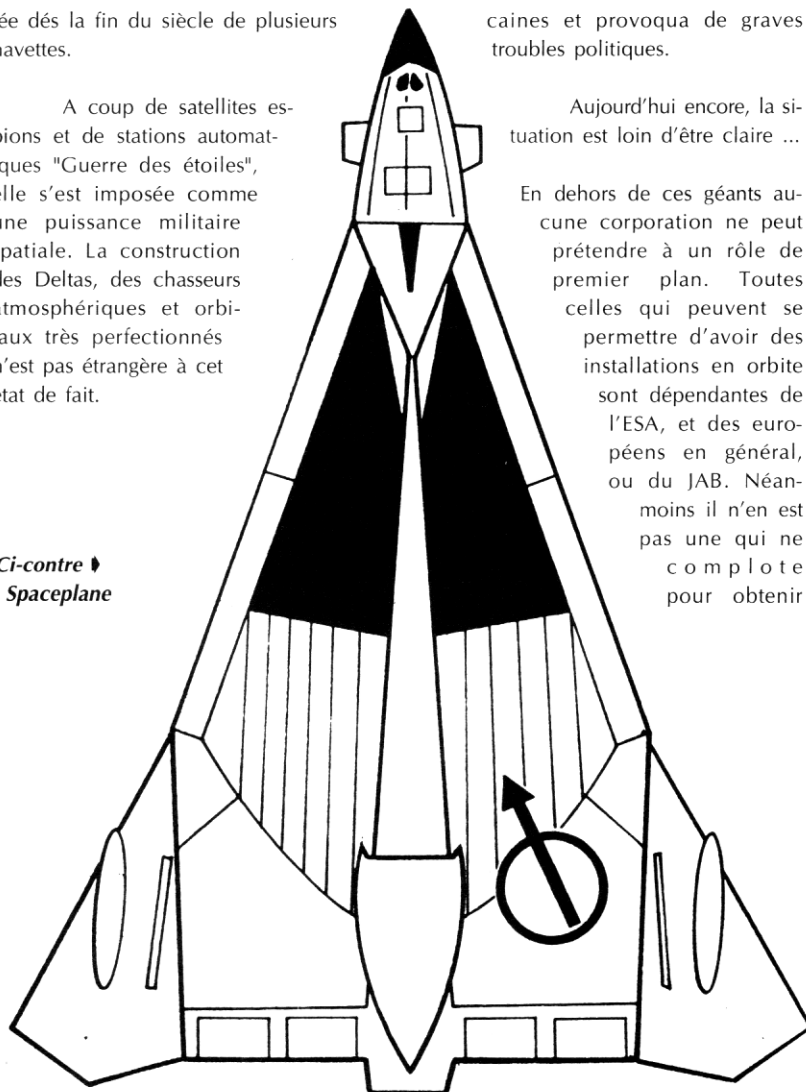
A coup de satellites espions et de stations automatiques "Guerre des étoiles", elle s'est imposée comme une puissance militaire spatiale. La construction des Deltas, des chasseurs atmosphériques et orbitaux très perfectionnés n'est pas étrangère à cet état de fait.

Ci-contre ♦
Spaceplane

caines et provoqua de graves troubles politiques.

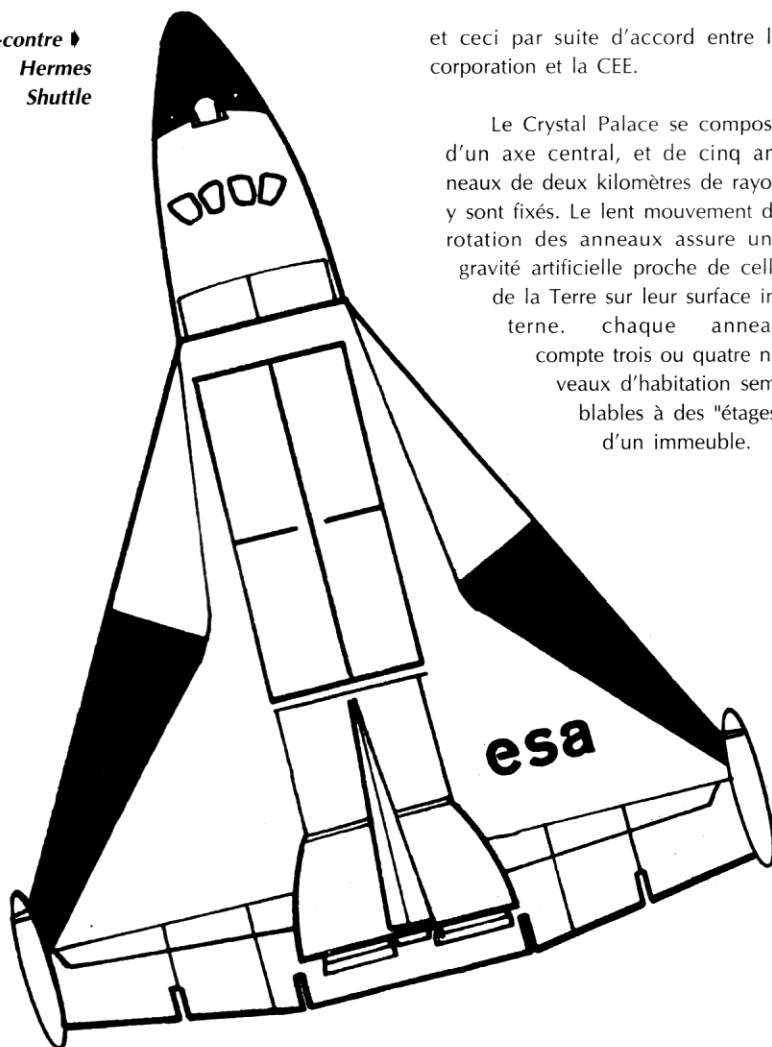
Aujourd'hui encore, la situation est loin d'être claire ...

En dehors de ces géants aucune corporation ne peut prétendre à un rôle de premier plan. Toutes celles qui peuvent se permettre d'avoir des installations en orbite sont dépendantes de l'ESA, et des européens en général, ou du JAB. Néanmoins il n'en est pas une qui ne complète pour obtenir





Ci-contre ▶
Hermes
Shuttle



et ceci par suite d'accord entre la corporation et la CEE.

Le Crystal Palace se compose d'un axe central, et de cinq anneaux de deux kilomètres de rayon y sont fixés. Le lent mouvement de rotation des anneaux assure une gravité artificielle proche de celle de la Terre sur leur surface interne. chaque anneau compte trois ou quatre niveaux d'habitation semblables à des "étages" d'un immeuble.

Le palais abrite les ambassades de toutes les nations "orbitales", des complexes hôteliers, des restaurants, des centres de loisirs, les sièges des corpos fortunées, des laboratoires, des usines spécialisées, mais aussi deux parcs (chacun occupe un des anneaux), des appartements et des villas d'habitation privées. C'est un lieu assez luxueux, encore assez neuf, et un parfait reflet de la civilisation européenne cyberpunk.

Efficacité, élégance, ambiance feutrée, froideur et lutte secrète. Le Palais est un nid d'espion, une zone neutre, un port franc pour tous les puissants de la "surface".

O'Neill One

La nouvelle station, O'Neill One, est actuellement en chantier au point L-5, entre la Terre et la Lune. Plus qu'un habitat, elle sera un micro-monde, une véritable colonie, première d'un ensemble à construire.

Elle affecte la forme d'un tube de près de huit kilomètres de large sur trente de long, tournant sur lui même pour créer une gravité artificielle in-

Ci-dessous
Orbital Transfer Vehicle

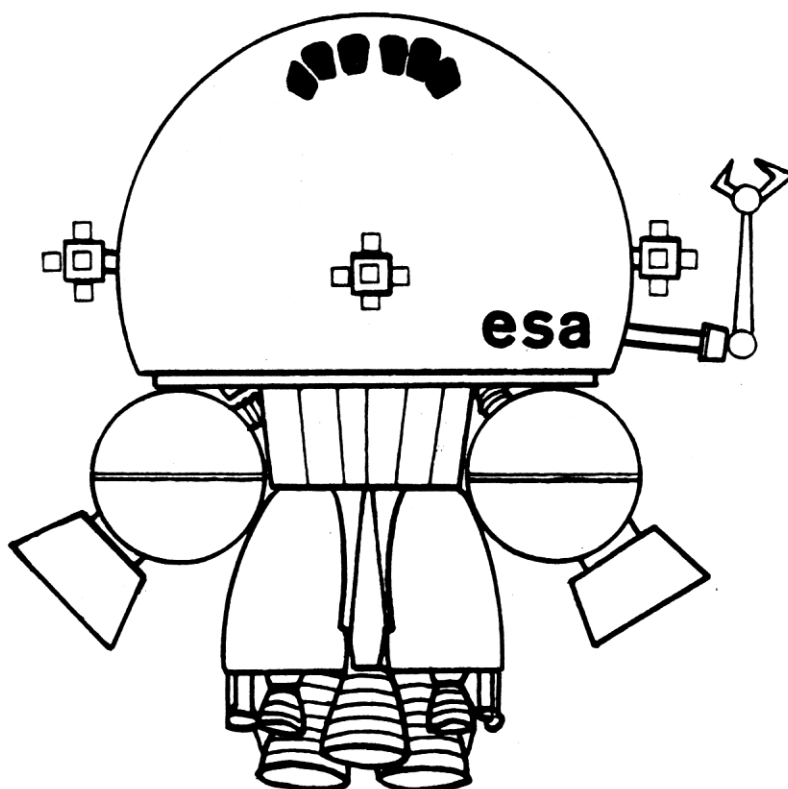
des faveurs et qui profite d'une relative "tranquillité" pour développer certains projets très particuliers.

Les Cathédrales du Vide

Le Crystal Palace

La base orbitale la plus connue et la plus extraordinaire est, bien sûr, le Crystal Palace.

Construite en onze ans, ce qui est en soi une prouesse, elle est la plus éclatante réussite de l'ESA. Plusieurs milliers de personnes y vivent aujourd'hui. Si l'ESA est propriétaire de la structure, elle loue les habitats intérieurs au plus offrant. Elle gère également le fonctionnement du palais, d'un point de vue technique. La loi et l'ordre sont assurés exclusivement par Interpol, la police européenne officielle,





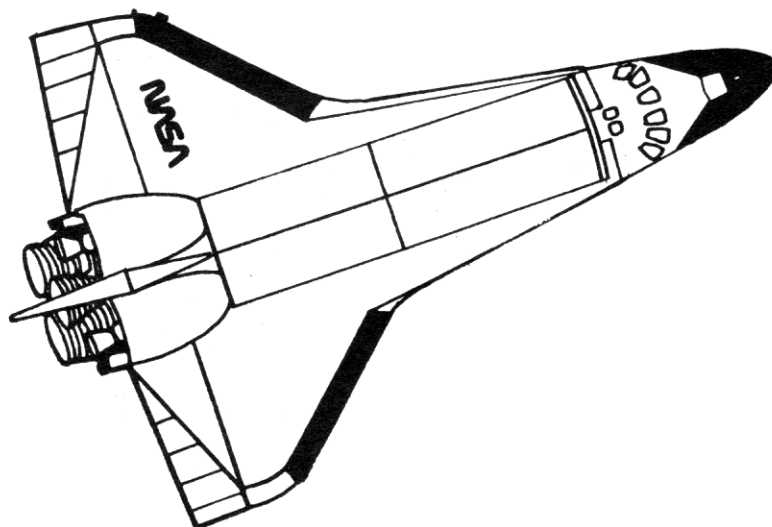
terne. Des milliers de personnes pourront y vivre bientôt dans des habitats et des paysages naturels recréés.

(Dans son roman "Neuromancien", William Gibson décrit parfaitement une station similaire).

Ci-contre ▴
NASA Shuttle II

Ces deux types de structures orbitales préfigurent parfaitement ce que sera l'habitat humain dans l'espace pour les décades à venir.

Jean Michel Ringuet



NEWS

A Fixer Told Me...

Prochain supplément pour

C Y B E R P U N K

LES ENFANTS DE LA NUIT

C'est vraiment la meilleure partie de la journée, je me glisse discrètement à travers la ville pour rejoindre mon quartier de la combat zone. Tiens un boostergang ! Dommage je n'ai pas le temps... sinon quel plaisir cela aurait pu être. Enfin, je m'amuserais avec eux un autre soir. Je dois me dépêcher de rentrer. Le bilan de cette nuit n'a pas été très reluisant tout ça à cause de ces maudits cybersquads avec leur métal partout. Le monde évolue trop vite. Nous ne pourrons bientôt plus survivre, nous qui vivons depuis plus de cinq siècles. Mais je ne me laisserais pas faire, je n'ai pas besoin de leurs prothèses cybernétiques pour les vaincre. De toutes façon si nous les "monstres", comme ils nous appellent, nous ne nous défendons pas, nous disparaîtrons. Le problème c'est la traque qu'ils nous mènent... surtout avec leur nouveau groupe qui peut lire et agir sur les pensées des gens. Je pense que je vais quitter cette damnée ville. Mais avant je veux me venger de ces chiens. Eux n'ont pas de prothèse, ils pensent ne pas en avoir besoin, grave erreur ! Night City sera bientôt un bain de sang. 2020 sera un bon cru. QUEL REGAL !!!

**Jusque là vous n'avez pas connu la peur, avec les Enfants de la Nuits vous aurez peur.
Jamais vous n'aurez tant attendu le retour de l'aube.**

Ou des plaisirs
de la vie au grand air...
par Philip Benz



FERMIER OU CHASSEUR



STORMBRINGER

Un fermier ??? disait-il, «Qui veut jouer un fermier ?»

«Moi, je m'arrête au premier village sur notre chemin et je me mets à planter...»

«Mon personnage décide de s'offrir en sacrifice aux Seigneurs du Chaos, en espérant renaître sous une forme meilleure...»

«Ne puis-je réellement pas jeter les dés de nouveau ?»

Le Principe de l'Origine Sociale

Mais oui, n'est pas noble-guerrier ou prêtre-sorcier qui veut. Dans une bande d'aventuriers, il y a des gens de tout horizon, et une demi-douzaine de princes melni-bonéens voyageant ensemble à la recherche de leur destin funeste serait au moins aussi ridicule qu'un groupe de prêtres de tous les dieux réunis sous le même étendard.

Et puis, l'une des richesses du jeu *Stormbringer* est justement son approche du concept de classe. Dans beaucoup d'autres jeux, un personnage est enchaîné à sa vocation pour la vie : un guerrier *, tel Popeye, ne lancera jamais de sort, ni ne crochêtera jamais de serrures, à moins d'un effort surhumain de sa part.

Dans *Stormbringer*, par contre, la classe sociale n'est que le point de départ du personnage. C'est son ancienne vocation car, dans un jeu de rôle, la vocation actuelle de la quasi-totalité des personnages est aventurier.

Le duc Avan Astran n'a-t-il pas délaissé le commerce pour chasser un trésor inouï ? Et même Elric n'a-t-il pas renoncé ** à sa couronne pour devenir aventurier ?

La classe sociale ne représente donc que la vie antérieure du personnage ; ce qu'il décide de faire à partir de ce moment-là ne dépend que de sa volonté et de sa bonne étoile.

«Non, la vie errante n'est pas la seule que j'aie connue. La poussière de la grande route et la crasse des bas quartiers n'ont pas toujours rempli mes poumons à longueur de journée. Le fracas des armes et les cris des mourants ne m'ont pas fait oublier le doux chant de l'hirondelle une nuit d'été avant la récolte.»

«Tant de chemin et tant de sang me séparent de cette autre vie qui a été la mienne... avant... Mais malgré le regret que je ressens de temps en temps pour cette vie paisible et sans surprise, je n'y retournerai plus jamais. Car de la ferme de mon père et de son père avant lui, il ne reste désormais que quelques rangées de poteaux carbonisés et quelques alignements de pierres pour dire : là, il y avait jadis une maison, là, un mur et un champ. Et puis, maintenant, j'ai trop de sang sur les mains, bien trop pour dormir tranquille dans mon propre lit en attendant les cris du coq.»

«Non, dorénavant il n'y a qu'une sorte de vie qui puisse convenir à l'assassin que je suis devenu, celle d'un aventurier.»

- Propos de Karxis de la Hache Sanglante, recueillis par le père Pylls, prêtre de Grome.



Certes, le joueur qui a tiré un Fermier ou un Chasseur peut se sentir déçu lorsqu'il se rend compte que son voisin guerrier a le double de ses compétences en combat et que



son voisin prêtre-sorcier vient d'invoquer une arme-démon qui lui donne dans les 90 % en Attaque Parade et une armure-démon qui le protège des coups qui seraient mortels pour l'infortuné fermier. Avec son bâton, sa hache et sa botte de foin notre fermier fait triste mine...

Mais ce qu'il ne faut pas oublier, c'est qu'il s'agit d'un jeu de rôle. Ce n'est pas toujours le plus fort qui l'emporte, mais bien souvent le plus astucieux, dans ce domaine les fermiers et les chasseurs ont de bonnes bases, car ils sont plus proches de la terre et des gens qui y vivent. Comme une bonne partie des aventures se passent justement dans l'arrière pays, loin des grandes villes, leurs connaissances... même celles qui ne sont pas représentées dans le jeu par des compétences ... peuvent s'avérer fort utiles dans une foule de situations où les guerriers, les nobles et les prêtres seront complètement paumés. Et puis, avec le système ouvert de compétences, tout le monde peut devenir petit à petit un spécialiste de sa vocation rêvée.

Ceci dit, les vocations de Fermier et de Chasseur sont quand même moins développées que celles de Prêtre, de

Guerrier ou de Voleur. Voici donc quelques renseignements supplémentaires qui rendront vos personnages rustiques plus attrayants.

Origine Sociale : Fermier

Les connaissances d'un fermier ne se limitent pas à son blé et ses légumes ; les plants sauvages, l'élevage du gros et du petit bétail, la météorologie, la chasse et la pêche complètent les compétences de base d'un fermier.

Les guerriers qui passent leur temps à s'entraîner aux armes et les prêtres qui ne sortent guère de leur bibliothèque n'ont pas ce contact quotidien qui fait des fermiers de fins connaisseurs des habitudes et des motivations des gens qu'ils ont l'habitude de fréquenter. Il faut donc ajouter les compétences suivantes à celles décrites dans les règles de *Stormbringer*.

- La Connaissance des Animaux
- La Connaissance du Peuple
- La Connaissance des Plantes

□ Notes :

- * La devise de Popeye : « Je suis ce que je suis et c'est tout ce que je suis, je suis Popeye le marin. »
- ** Certes en partie malgré lui... personne n'a dit que le choix était nécessairement volontaire.

Compétences de base :

1. **Maîtrise du bâton** à 30 % + bonus.
2. **Maîtrise de la hachette** à 15 % + bonus.
3. **Maîtrise de la grande lance** à 20 % + bonus ; cette arme peut être remplacée par une arme d'hast improvisée comme une fourche ou une faux de guerre.
4. **Artisanat** : forgeron à 20 % + bonus.

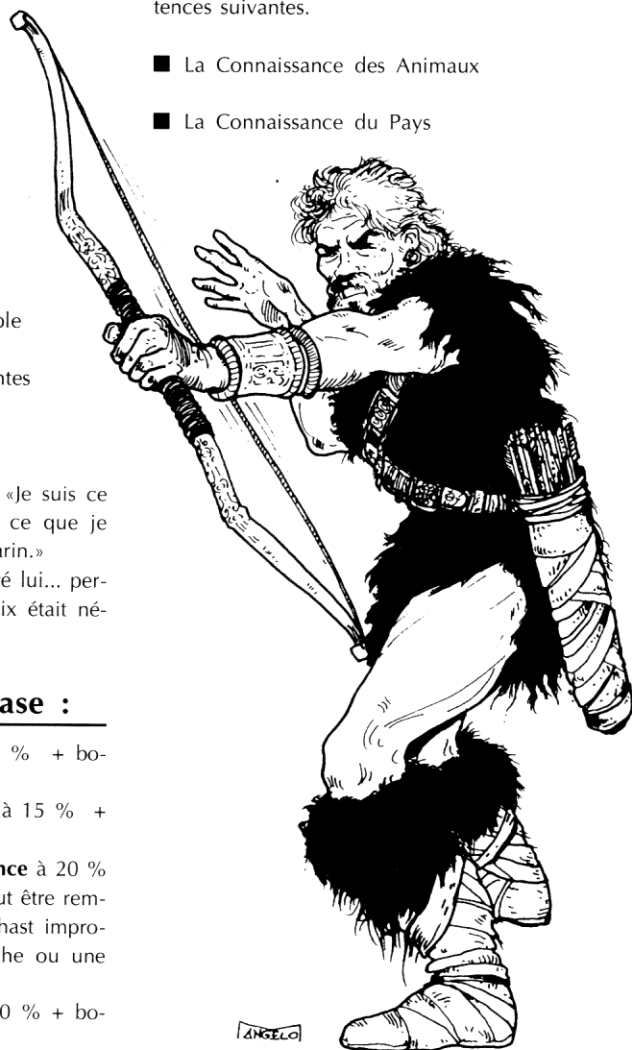
5. **Pister** à 20 % + bonus.
6. **Connaissance des Plantes** à 30 % + bonus.
7. **Connaissance des Animaux** à 50 % + bonus. Ce niveau de compétence est interchangeable avec celui de la Connaissance des Plantes.
8. **Connaissance du Peuple** à 30 % + bonus.
9. **Marchander** à 20 % + bonus ; cette compétence peut remplacer l'Artisanat ou bien Pister au gré du joueur.

Origine Sociale : Chasseur

Les chasseurs sont des paysans spécialisés dans la chasse, et possèdent déjà des compétences susceptibles d'intéresser la plupart des joueurs.

Toutefois, la chasse ne se limite pas aux compétences de Pister et de Faire un Piège ; aussi faut-il ajouter les compétences suivantes.

- La Connaissance des Animaux
- La Connaissance du Pays





Compétences de base :

1. **Maîtrise d'une arme de mêlée** appropriée à la chasse à 30 % + bonus.
2. **Maîtrise de l'arc** à 25 % + bonus.
3. **Artisanat** : Forgeron ou Tanneur à 20 % + bonus.
4. **Pister** à 50 % + bonus.
5. **Faire un piège** à 50 % + bonus.
6. **Embuscade** à 50 % + bonus.
7. **Connaissance des Animaux** à 50 % + bonus.
8. **Connaissance du Pays** à 50 % + bonus.

Description des Compétences

Connaissance des Plantes

Certains personnages, comme les fermiers, auront une connaissance plus pratique et moins théorique des plantes. Ils ne s'intéresseront que très peu aux plantes utiles pour la sorcellerie mais apprendront par contre la culture des plantes comestibles et celles utilisées dans l'artisanat et qu'ils pourront vendre lors des saisons difficiles. Pour ses personnages, on pourrait donc modifier le tableau de la Connaissance des Plantes de la façon suivante :

Connaissance des Animaux

Cette compétence permet de connaître le comportement des animaux et les moyens d'en profiter ou de le modifier. Car c'est une chose de monter à cheval ou de pister des fauves, mais élever et dresser les animaux ou déjouer leurs astuces en est une autre.

Comme la Connaissance des Plantes, cette compétence est échelonnée en niveaux accessibles uniquement à ceux qui possèdent un pourcentage de compétence suffisant. Il est impossible de l'augmenter par la voie habituelle de l'expérience, son apprentissage nécessite ou bien un professeur, un livre ou un démon, ou bien de longues années pas-

Compétences en Connaissance des Plantes

Compétence en % Niveau de compétence

01-10

1. Reconnaît les plantes et apprend à les cultiver. Pour chaque tranche de 10 % dans cette compétence, le personnage choisit une espèce de plante qu'il sait planter, cultiver et récolter.

11-20

2. Reconnaît et peut trouver les plantes comestibles dans la nature.

21-30

3. Reconnaît et peut trouver non seulement les plantes empoisonnées, mais aussi les maladies affectant les plantes qu'il connaît (comme l'ergot du blé ou la rouille de la vigne). Ce niveau de compétence permet aussi de reconnaître les qualités et les défauts des produits faits à partir des plantes que le personnage connaît plus particulièrement.

31-40

4. Reconnaît et peut trouver les plantes utiles en artisanat ou de grande valeur dans le commerce comme les bois exotiques, les fleurs rares, les truffes, etc.



sées auprès des bêtes. Cela signifie une bonne semaine en temps de jeu par point de compétence gagné pour la première méthode (ne pas dépasser le ni-

veau de compétence du maître), ou alors une année passée dans l'observation et la pratique pour la deuxième méthode. A la différence des autres

connaissances, les classes lettrées n'ont aucun avantage dans l'acquisition de cette compétence.

Connaissance du Peuple

Cette compétence permet de comprendre la motivation, l'histoire ou la personnalité d'une personne issue du même milieu que le personnage. L'analyse ainsi obtenue ne sera pas très approfondie (à moins de réussir un jet critique), mais elle permettra de deviner les intentions immédiates ou les motivations cachées. L'on pourra alors ajouter 10 % (ou la moitié de la compétence lors d'une réussite critique) à un jet de communication ou de discrétion concernant cette personne.

Connaissance du Pays

Cette compétence représente les nombreuses années que le personnage a mises à parcourir l'arrière pays d'un bout à l'autre. Il faut choisir un pays, d'habitude le pays d'origine du personnage... et un type de terrain, par exemple les forêts tarkeshites, les plaines filkhariennes ou les montagnes lormyriennes. Dans la localité choisie, cette compétence prendra la place de la Cartographie et de la Navigation, sans que le personnage ait besoin de supports écrits ou mécaniques. Le personnage pourra s'orienter et se nourrir sans problème, et bénéficiera d'un bonus de 20 % à tous ses jets ayant un rapport quelconque avec le terrain (Embuscade, Connaissance des Plantes, etc.) à condition de réussir le jet de Connaissance du Pays pour l'endroit précis où il se trouve.

Le personnage pourra toujours tenter un jet sous la moitié de cette compétence dans une autre localité où il peut prétendre avoir au moins quelques années d'expérience, mais en dehors de ces limites étroites cette compétence sera sans la moindre utilité.

Les Eléments, les Cultes et la Magie

«Ce que j'ai pu voir de la magie lorsque j'habitais encore la ferme de mon père se limitait à quelques cérémonies pour encourager la fertilité de la terre, l'arrivée des pluies ou encore pour enterrer les morts et protéger leur âme du Chaos. Néanmoins, les prêtres de Grome et de Laasa jouaient un grand rôle dans notre village. Certains traitaient nos blessures et maladies, d'autres réglaient nos disputes et d'autres encore nous enseignaient les secrets

Compétences en Connaissance des Animaux

Compétence en % Niveau de compétence

01-10	1. Comprend le comportement et les habitudes des animaux en général. Pour chaque tranche de 10 %, dans cette compétence le personnage choisit une espèce animale qu'il connaît plus particulièrement, ce qui lui donne droit à un bonus de 20 % pour tous les tests la concernant.
11-20	2. Sait élever et dresser les animaux domestiques. Le temps du dressage peut varier de quelques semaines à quelques années, selon la complexité de la tâche et l'intelligence de l'animal. D'autres compétences peuvent s'avérer nécessaires pour accomplir un dressage particulier.
21-30	3. Sait identifier les maladies et autres problèmes courants des animaux. Sait aussi imiter les cris des espèces connues.
31-40	4. Sait traiter les blessures mineures des animaux comme décrit sous la compétence Premiers Soins. Si le personnage ne possède pas cette compétence au même niveau, ses jets pour traiter les blessures des animaux seront effectués sous la moitié de sa compétence Connaissance des Animaux.
41-50	5. Sait préparer des cataplasmes de guérison (1d6 Points de vie en 1d6 heures) qui conviendront aux espèces animales qu'il connaît, mais ne peut trouver les plantes nécessaires que s'il possède le niveau requis en Connaissance des Plantes.
51-60	6. Sait dresser les animaux sauvages, à condition d'entamer le dressage lorsque l'animal est encore très jeune. Plus l'animal est âgé, plus le dressage sera superficiel.
61-70	7. Sait calmer les animaux en parlant doucement et en les touchant. Ce savoir ne fonctionne pas avec un animal blessé ou violent, à moins de réussir un jet critique.
71-80	8. Sait identifier et traiter les maladies et problèmes graves des espèces animales qu'il connaît, et peut préparer des drogues les affectant moyennant la Connaissance des Plantes.
81-90	9. Sait interpréter les intentions immédiates des espèces animales qu'il connaît. Si le jet est réussi, cette connaissance confère un bonus de 10 % à une éventuelle tentative d'attaque, de parade ou d'éviter contre l'animal.
91-00	10. Sait parler aux animaux en employant des gestes ou des sons imitant leur «langage». Cette communication ne sera jamais abstraite et se limitera aux aspects susceptibles d'intéresser l'espèce en question. S'il s'agit d'une espèce non choisie par le joueur, il faut un jet critique pour établir la communication.



des plantes et des animaux. Ils nous aidaient dès que nous en avions besoin et les dîmes qu'ils prélevaient sur nos récoltes n'étaient jamais trop onéreuses.

«Mais je pense que c'est à cause des richesses du temple de Grome que notre village a été détruit. On en parlait jusque dans la capitale, à ce qu'on disait, et un jour un sorcier puissant s'est intéressé de trop près à notre patelin paisible. D'abord quelques vagabonds et voyageurs étrangers disparurent, mais bientôt ce fut le tour de nos pasteurs, bûcherons et forestiers. Et puis, un soir sans lune, ils sont tous revenus, armés de lances, de haches et de flambeaux. Il sont revenus, mais sans leur âme, car ils étaient tous morts et ressuscités par le séide du chaos qui les suivait dans son grand char de guerre tiré par deux créatures horribles qui hantent encore mes cauchemars de temps en temps.

«Ils ont rasé notre village et mis à sac nos deux temples, emportant toutes leurs richesses. Je me suis battu pendant quelque temps aux côtés de mes voisins, mais c'était inutile, comment tuer ce qui est déjà mort ? Nous nous sommes donc sauvés comme nous avons pu, et depuis ce jour j'éprouve une grande méfiance envers tous ce qui ressemble à de la magie. Les éléments pouvant, certes, être bénéfiques, mais le Chaos... je ne veux même pas en entendre parler.»

- **Propos de**
Karxis de la Hache Sanglante.

Nombreux sont les paysans qui partagent ce point de vue, que ce soit pour cause de superstition ou d'expérience personnelle. Mais s'ils se tiennent en général loin de la magie du Chaos, ils ont bien souvent, en contrepartie, des liens étroits avec un culte élémentaire. Car l'Eglise des quatre éléments doit sa survie surtout aux paysans des divers pays où, quelle que soit la religion officielle, ils lui vouent pour la plupart une adoration fidèle.

Pour le personnage joueur fermier ou chasseur, ça signifie qu'il a plus de chances de profiter du soutien de son temple que d'autres personnages. S'il est particulièrement dévot, il a pu recevoir quelque enseignement, un objet de valeur ou même un esprit élémentaire lié à son service. La nature exacte de cet enseignement varie selon le culte choisi :

Culte de Grome :

- Un bonus de 1d6 % dans deux compétences choisies dans cette liste : Connaissances des Plantes,



des Animaux ou des Poisons, Equilibre, Pister, Faire un piège, ou Artisanat.

- Une gemme de 1d10 carats sertie dans un vieux bijou qui peut être l'objet de lien d'un élémentaire de la terre (25 % ou au gré du maître du jeu). Evidemment, ce serait presque un sacrilège de s'en séparer, même au-delà de la mort.

Culte de Lassa :

- Un bonus de 1d6% dans deux compétences choisies dans cette liste : Ecouter, Sentir, Eloquence, Chanter, ou Jongler.
- Un vêtement de haute qualité qui peut être l'objet de lien d'une sylphe. Quand le vêtement devient trop usé, il est de bon ton de libérer l'esprit après un dernier service.

Culte de Straasha :

- Un bonus de 1d10 % dans une compétence : Nager ou Naviguer.
- 1d6+1 doses de potions diverses telles que la guérison, le poison, une potion permettant de respirer sous l'eau, ou encore une autre contenant une ondine.

Culte de Kakatal :

- Un bonus de 1d6 % dans l'Artisanat : Forgeron et une autre compétence : Premiers Soins ou Attaque avec une arme de mêlée.
- Un objet métallique de belle facture comme un bijou ou une arme pouvant contenir un élémentaire du feu.

Philip Benz

De l'incompatibilité
des éléments et de l'entropie
par Philip Benz

La Loi de la Terre et du Feu

Le Poids du Passé

Dix mille années le Glorieux Empire de Melniboné s'épanouit régnant sur le monde. [...] Finalement, ravagée par cette épouvante informe qu'est le Temps, Melniboné tomba et de nouvelles nations lui succédèrent : l'Imiora, Sheegoth, Maidahk, S'aaleem. Puis vint l'histoire : l'Inde, la Chine, l'Égypte, l'Assyrie, la Perse, la Grèce et Rome toutes vinrent après Melniboné. Mais aucune ne dura dix mille années.

- Michael Moorcock,
Le Destin du Loup
Blanc

Pendant dix mille ans le chaos que fut Melniboné régna sur le monde. Mais petit à petit les hommes, ses esclaves, en vinrent à détester son joug oppressif et voulurent se libérer. Mais comment s'opposer à la puissance magique et démoniaque qu'était Melniboné ?

Les hommes durent se mettre à l'apprentissage de ces arts ténébreux. Les Melnibonéens avaient permis à leurs esclaves lettrés, en grande partie des métis demelnibonéens eux-mêmes, l'adoration des éléments. Mais les puissances élémentaires ne permettaient pas que leur magie se retournât contre ses alliés les princes-dragons.

Les hommes se mirent donc à invoquer les pouvoirs des Seigneurs de la Loi et, avec l'aide de héros comme Aubec de Malador, ils arrivèrent à s'affranchir et à établir pour le meilleur ou pour le pire leurs propres nations. Cependant, ils ne s'adonnèrent pas tous à la Loi. Quelques-uns suivirent leurs anciens maîtres dans les chemins tortueux du chaos, d'autres se tournèrent vers les Seigneurs des Bêtes et beaucoup continuèrent à adorer les forces de la nature.

Vilmir

Les hommes de Vilmir choisirent la voie étroite et unique de la Loi et établirent en peu de temps un clergé puissant qui régit jusqu'aux moindres détails de la vie quotidienne. Les nobles, ceux qui avaient saisi les rênes du pouvoir en

chassant les Melnibonéens de leurs châteaux et de leurs palais, raffermirent leur autorité en s'appuyant sur la réglementation outrancière à laquelle se livrèrent les prêtres de la Loi. En peu de temps, le petit peuple vilmirien perdit sa liberté. "Au moins," aimaient-ils se dire en guise de réconfort, "nos maîtres actuels sont des hommes comme nous et non plus ces monstres démoniaques dévoués corps et âme à la sorcellerie noire et aux puissances infernales."

Les paysans n'eurent donc pas la vie facile. Ils durent travailler la terre sans répit et au fil des ans il devint de plus en plus difficile d'accroître les récoltes, voire de les maintenir au niveau des années précédentes. Mais les taxes perçues par l'église et par les nobles ne décreurent pas pour autant. Beaucoup de paysans quittèrent la campagne pour s'établir dans les grandes villes marchandes qui pourtant n'étaient pas moins réglementées. A la longue, l'artisanat, l'industrie et le commerce enrichirent les familles nobles à tel point que beaucoup délaissèrent les terres reculées et nommèrent des représentants pour percevoir les impôts à leur place. Une certaine liberté s'installa alors de nouveau dans certaines régions. Car ces "petits nobles", chefs de village et doyens de clan, veillèrent davantage à la prospérité de leur peuple, souvent avec le soutien des prêtres élémentaires, plus compréhensifs que les prêtres de la Loi.

La Paix est Fugace

Aujourd'hui Vilmir est un pays entièrement soumis à la Loi. Rien ne s'y passe, du moins en principe, sans son autorisation. Toutefois cette autorisation s'avère souvent moins problématique que l'on pourrait croire, en raison de la corruption qui afflige les rangs du clergé. Il y a certes des prêtres dévoués, dédiés aux

STORBRINGER



saintes tâches qui leur incombent. Mais il y a un nombre croissant de prêtres vénaux qui laissent passer sous silence les infractions plus ou moins importantes moyennant une "révérence" correspondante. C'est ainsi que les "petits nobles" arrivent à alléger les impôts de leurs villages.

La situation des villageois est donc très inégale. Certains payent de lourds impôts, d'autres très peu. Certains adorent le feu, d'autres la terre, l'air ou l'eau. S'ils sont tous sujets de Vilmir, ils en viennent parfois aux armes. C'est en effet ce qui s'est passé dans une vallée reculée de l'arrière-pays d'Uhaio.

L'Intrigue

Pour une raison qui reste encore à élucider, les forgerons du village de Kylmron-Dar et les fermiers du village d'Occam-Zed, tous habitants de la vallée de la rivière Entre-Deux-Prés, s'entre-déchirent.

Ils ont embauché des assassins de part et d'autre et avec l'aide, parfois réticente, de leurs prêtres élémentaires respectifs ils se livrent à une guerre impitoyable qui n'est pas près de prendre fin. Si cela continue, toute la région risque d'être entraînée dans ce conflit qui oppose, par le truchement de leurs adorateurs zélés, les cultes de la terre et du feu. Il incombe donc aux joueurs d'y mettre fin.

Déroulement du Scénario

Afin d'accomplir cette tâche, les joueurs devront percer le mystère qui entoure l'origine de ce conflit. Dans un premier temps ils verront que le différend s'est répandu jusqu'aux tavernes d'Uhaio. De plus les villageois se servent déjà de la magie élémentaire dans leurs combats, chose interdite par la Loi vilmirienne. Les joueurs pourront alors chercher des indices et éventuellement de l'aide dans cette ville avant de porter leur regard sur la vallée elle-même.

Ensuite ils pourront se rallier à l'un des deux camps, quitte à se battre contre les partisans de l'autre, ou alors se faufiler entre les deux cultes en évitant aussi bien leurs assassins que les sbires de la Loi. Mais même dans le cas où ils trouvent le véritable coupable (ou qu'ils en fassent un sur mesure) il faudra encore convaincre les deux camps de calmer leur courroux avant qu'il n'arrive une catastrophe. En effet, un vieil agent de Grome vit dans le village d'Occam-

Zed. Il s'agit d'un vieillard très rancunier qui finira probablement par se rendre dans le temple du Volcan Dormant pour invoquer son dieu afin de faire effondrer la montagne et le temple qu'elle protège.

Si les joueurs ne poussent pas assez loin leurs recherches, ils risquent de s'égarer sur de fausses pistes et croire coupable un innocent. S'ils arrivent à convaincre les autorités de Vilmir de la culpabilité, par exemple, du père Quesstor, de l'un des prêtres du Volcan Dormant, de Moork l'indicateur ou de Kylmron lui-même, ils pourront peut-être rétablir un semblant de paix dans cette vallée turbulente. Mais le conflit continuera à couver et tôt ou tard la catastrophe sera inéluctablement déclenchée.

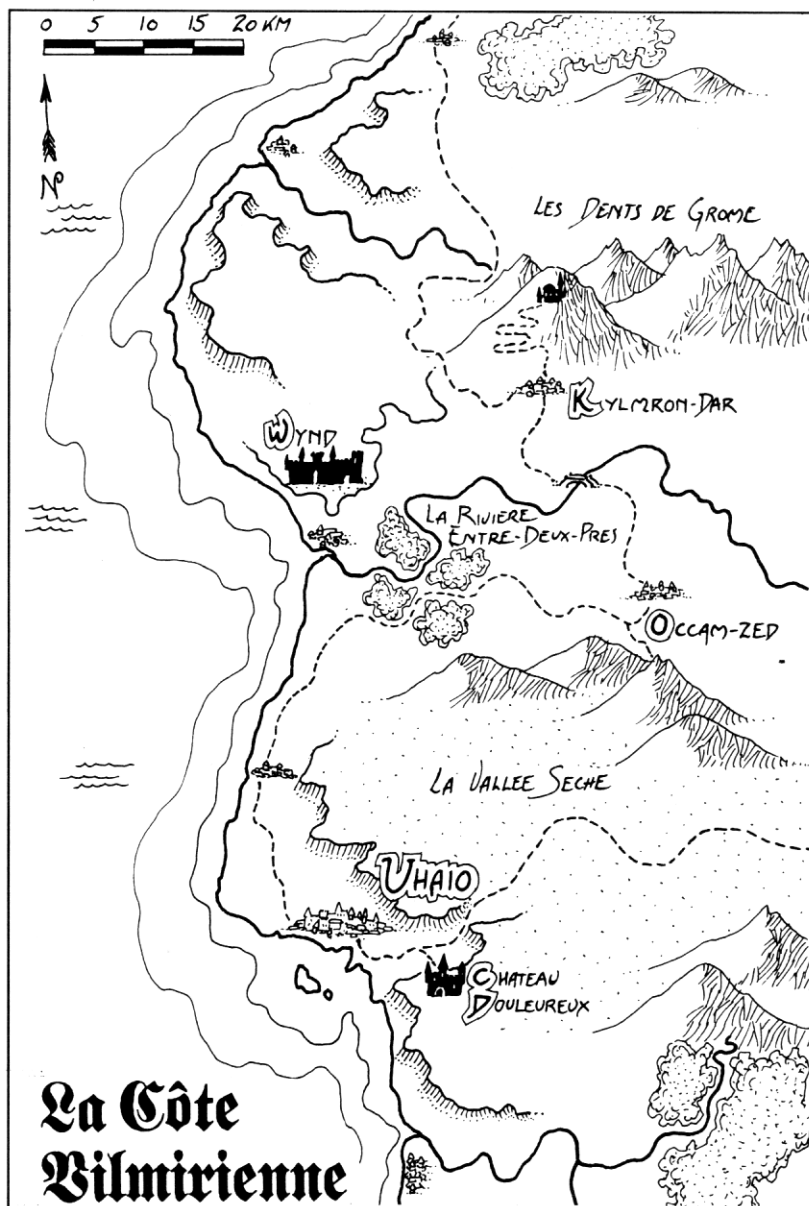
Vous, le maître du jeu, avez la possibilité de faire preuve de votre infinie mansuétude pour relancer des joueurs égarés ou frustrés sur les bonnes pistes. Ou au contraire les laisser

échouer, selon le niveau de fatalité et de désespoir que vous voulez donner à votre campagne de jeu. Pour aider vos joueurs vous disposez de divers outils, une rencontre fortuite avec :

- ☐ La fille de Kylmron-Dar.
- ☐ Nargon son fiancé.
- ☐ Moork le forgeron ambitieux qui a dénoncé Kylmron.

Or, pour résoudre l'énigme, il faudra que les joueurs apportent une réponse aux questions suivantes :

- 1) Pourquoi la paix de Vilmir a-t-elle été violée ?
- 2) Qui est responsable du présumé vol de bétail ?
- 3) Comment et pourquoi a-t-on monté ce coup contre Kylmron ?
- 4) Comment convaincre les villageois de l'étonnante vérité ?





Vous trouverez dans la partie intitulée "Uhaio la verte, Princesse des Côtes" une description de la ville telle que les joueurs la trouveront lors de cette aventure. Ils y affronteront des villageois coléreux, éviteront les abus de la Loi et découvriront quelques indices permettant de débiter l'enquête.

Dans la partie "L'Arrière Pays : les Villages Fratricides" ils feront connaissance avec les habitants de part et d'autre et leurs soupçons prendront forme au fur et à mesure de leurs rencontres.

Enfin, dans la partie "Les Cavernes des Dents de Grome : le Repaire du Loup" ils lutteront contre un adversaire de taille qui usera de toutes les astuces de la sorcellerie pour les détruire. Cette épreuve surmontée, les personnages devront encore convaincre les habitants que leur véritable ennemi était un agent de Balo et non leurs voisins. Sinon la guerre civile continuera.

Derrière la Terre et le Feu

En fait, derrière ce différend entre les éléments où la Loi tente de mettre de l'ordre, se cache le chaos. Un jeune prêtre de Balo s'amuse à semer la zizanie entre les forgerons et les fermiers afin de déranger le train-train quotidien qu'il trouve bien trop ordonné dans ce pays de la Loi.

Ce prêtre de Balo, Kol de Hwamgaarl, a observé pendant quelques semaines les habitants des deux villages et il a compris qu'un vieux différend les séparait. Car s'ils se contentaient très bien d'exercer leurs activités respectives, les uns travaillant la terre et les autres le fer, ils élevaient tous des boeufs et donc se livraient depuis longtemps une concurrence tant au niveau des marchés qu'au niveau des terres de pâturage. Il lui suf-

fisait alors de raviver cette ancienne querelle. Ce qu'il eut vite fait en répandant des rumeurs médisantes déguisé en prêtre errant et en employant quelques bribes de sorcellerie au moment propice.

Il se cache actuellement dans les Cavernes des Dents de Grome, une étendue de cavernes située sous une crête montagneuse qui surplombe la vallée des villages en guerre. Il possède quelques grimoires fort utiles qui lui ont permis d'invoquer plusieurs démons pour exécuter ses ordres. Ainsi il ne sort plus guère des cavernes et personne ne soupçonne ses agissements, même pas le jeune berger nommé Nargon qui lui apporte chaque jour son repas.

Introduction des Personnages

Dans une taverne mal éclairée du quartier portuaire d'Uhaio, vous êtes attablés devant une bonne bière brune et amère de Vilmir. Vous avez des pièces de bronze plein les poches après un travail effectué pour le compte des prêtres du Feu Ardent qui vous avaient embauchés pour assurer la livraison d'une arche magique à l'Archiduc d'Uhaio. Cette arche, vous l'avez livrée sans trop de difficultés et vous profitez d'un moment de repos que vous avez bien mérité grâce à vos preux exploits.

La Colère de la Terre

Tout à coup, une rixe éclate dans la taverne. Deux forgerons sont pris à partie par quatre fermiers éméchés. Les forgerons sont bientôt mal en point et personne dans la taverne ne semble avoir envie de leur venir en aide. Irez-vous à leur secours ?

□ **M.J.** : Une aide rapide offerte aux forgerons scellera leur amitié, ainsi que l'inimitié des fermiers. Si les joueurs décident d'aider plutôt les paysans, renversez les rôles suivants.

Soudain, l'un des forgerons tire une épée de son fourreau. Les fermiers, n'étant armés que de gourdins et de dagues, hésitent un instant puis s'enfuient à toutes jambes lorsque l'épée se met à flamber bruyamment. Toutefois, à la sortie l'un des fermiers ouvre un sac, laisse tomber six petites pierres et indique les forgerons du doigt. Du coup les autres clients de la taverne s'enfuient, redoutant les séquences néfastes de toute cette magie. Vous enfuyez-vous aussi ?

Les pierres grandissent lentement, ce qui donne aux forgerons le temps d'en détruire deux avec leur épée flamboyante. Cependant, celle-ci se casse sur le dos du troisième élémentaire. Les flammes disparaissent aussitôt, laissant les deux hommes sans défense contre ces esprits malveillants de la terre. Seuls vous pouvez encore sauver ces deux hommes d'une fin horrible !

□ **M.J.** : Si les personnages joueurs s'enfuient et refusent d'aider les forgerons, ils n'auront qu'à reprendre leurs recherches à froid après le passage des prêtres de la Loi et des chasseurs de sorciers. S'ils sont moins timorés, ils pourront entendre le discours suivant d'un des forgerons rescapés.





FOR : 30 **CON : 30**
TAI : 4 **POU : 20**
DEX : 1

**Élémentaire
de la Terre**

Armes	Att.	Dég.	Par.
Poings (x2)	25 %	3D6	-

Spécial : Invulnérable aux armes non magiques.

Une Haine Vivace

"Avant, nous étions des amis, des voisins. Peu nous importait alors le fait que nous adorions la nature dans deux temples différents. Mais un jour, tout cela a changé et ils sont devenus nos ennemis."

"Tout à commencé le jour où le grand prêtre du temple d'Arkyn est venu voir mon beau-frère Kylmron-Dar, le chef de notre village. Des agriculteurs du village voisin étaient venus lui dire que Kylmron leur avait volé des boeufs. Kylmron avait beau proclamer son innocence, lorsque le grand prêtre lui a montré la marque de Grome sur huit de ses meilleurs boeufs, ses boeufs à lui qu'il continue d'insister, eh bien, Kylmron a dû l'accompagner au temple pour y subir le sort réservé aux voleurs dans ce pays. Il a voué une haine inexpiable aux paysans depuis ce jour, car il est fort difficile de travailler à l'enclume lorsqu'on est manchot."

"A partir de ce jour, Kylmron a embauché un grand nombre de mercenaires et d'assassins. Il s'est maintenant vengé au moins une trentaine de fois des fermiers qu'il s'imaginait responsables de son malheur. Je crains qu'il ait peut-être perdu un peu la raison. Les paysans, pour leur part, ont décidé de s'en prendre à toute notre guilde. Maintenant il se passe des choses innombrables entre nos deux confréries car chacun cherche sinon la vengeance, la violence, et ce par des moyens de plus en plus répréhensibles."

"Nous pensons que ce doit être le nouveau prêtre de Grome qui s'est installé sous la Colline depuis quelque temps qui a provoqué tout cela. Mais que ce soit lui, ou bien un autre, nous aimerions que ce conflit prenne fin car nos affaires en souffrent horriblement. Si vous étiez capables de ramener la paix à nos deux confréries, nous vous saurions gré."

Vous, les joueurs, devez élucider ce mystère si vous voulez sauver cette vallée d'une guerre civile meurtrière. Pour ce faire, vous pouvez soit enquêter dans ces lieux divers, soit foncer sur les coupables de votre choix. Serez-vous des Conan ou des Holmes ?

Uhaio la Verte, Princesse des Côtes

Uhaio est une grande cité, vieille d'au moins deux mille ans. Certes, elle est moins cosmopolite que le Vieil Hrolmar, moins orgueilleuse que Jadmar, la capitale de Vilmir, moins importante en ce qui concerne son activité portuaire que la dernière des capitales des Seigneurs de la Mer des Jeunes Royaumes.

Uhaio la Verte possède néanmoins ses propres charmes. Son mur d'enceinte, qui semble fait d'un bloc uni de marbre vert-pâle, date du début de l'ère qui vit les guerres féroces opposant les Dharzi, le Peuple Condamné, au Glorieux Empire de Melniboné. Et bien qu'elle soit sans doute l'oeuvre de la sorcellerie, ses habitants ont eu lieu de se féliciter à maintes reprises de sa protection lors des guerres civiles qui ébranlent bien trop souvent le pays de Vilmir.

Plusieurs des somptueux palais des familles nobles d'Uhaio sont aussi de cette époque, sinon plus anciens encore, et l'on peut encore admirer leur architecture étrange et belle malgré l'effritement inexorable du temps.

A condition, bien sûr, de pouvoir circuler dans cette ville soumise à la Loi. Car il faut à tout étranger désireux s'y promener une autorisation spéciale pour franchir d'abord les portes du quartier portuaire et ensuite celles des cinquante "quartiers" qui constituent Uhaio. Peu de gens se donnent la peine d'obtenir la laissez-passer nécessaire pour quitter la zone libre du port, et donc peu connaissent les splendeurs de cette ville, hormis la muraille qui lui vaut le surnom de "Uhaio la Verte."

Les habitants de cette ville sont en général d'humeur assez taciturne, car leur vie monotone leur réserve peu d'agréments. La plupart de ces gens ne connaissent que le travail et les impôts. Les quelques marchands mieux lotis n'arrivent à maintenir leur rang précaire qu'en exploitant de plus belle leurs nombreux employés. Seules les familles nobles se promènent bien vêtues et de bonne humeur. Leurs rejetons téméraires viennent remplir assez souvent les lieux de plaisir du quartier portuaire.

Le Quartier Portuaire : Où l'Enquête Commence !

Les joueurs commencent cette aventure dans le quartier portuaire et souhaiteront peut-être démarrer leur enquête ici après les remerciements des forgerons. Ce quartier pullule de marins et d'aventuriers de tout horizon, ainsi que bon nombre de Vilmiriens fortunés (prêtres, nobles et marchands) ou espérant le devenir.

Qui plus est, la Loi de Vilmir n'a pas cours dans cet espace qui abrite donc tous les commerces réprimés et scabreux imaginables. S'y trouvent aussi quatre temples élémentaires, mais ceux de la Terre, de l'Air et de l'Eau ne comptent qu'une douzaine de dévots chacun. Seul le Temple de la Flamme Éternelle a les moyens de participer à la vie économique et politique de ce pays dominé par la Loi.

Il revient au maître du jeu d'animer les diverses rencontres qui peuvent y avoir lieu. Toutefois il existe quelques événements et rencontres spécifiques qui sont autant de renseignements, d'aides ou d'obstacles aux démarches des joueurs. Enfin, pour sortir de ce quartier il faut sinon un laissez-passer spécial, au moins une bonne contrefaçon.

FOR : 13 **CON : 11**
TAI : 12 **INT : 10**
POU : 10 **DEX : 13**
CHA : 9

Villageois Moyen

Points de Vie : 11

Armure : aucune ou 1d6-1 (cuir)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Gourdin	30 %	1d6	25 %
Grande			
Lance	35 %	1d10+1	40 %
Epée large			
de qualité	45 %	1d8+1+1d6	45 %

Compétences : Eloquence 05 %, Voir 20 %, Embuscade 20 %.

■ L'Attaque des Dévots

Si les joueurs se joignent ouvertement à l'une des deux sectes, ils s'attireront tôt ou tard une attaque de la part de l'autre. S'ils arrivent à bien se défendre de l'assaut de quelques meutes de dévots maniaques, ils pourront entendre l'un de ces discours :

☐ "C'est vrai que nos deux cultes se disputent ces jours-ci, mais ce n'est pas une raison pour que des étrangers s'en mêlent. Partez d'où vous venez, sinon notre culte vous anéantira."



ou

- "Notre culte n'est pas responsable des maux que vous lui imputez. Permettez-moi de vous conduire devant le grand prêtre lui-même pour découvrir la simple vérité de ces faits."

- **Note** : Certains villageois peuvent disposer d'élémentaires en plus des armes indiquées.

Chaque villageois maîtrise une seule arme ci dessus.

■ Le Prêtre du Feu Ardent

Si les joueurs cherchent du côté des quais ils pourront remarquer que le bateau qui les a amenés dans ce pays s'y trouve toujours, ainsi que Zylkrijk, le prêtre qui vient de leur payer une commission de 100 GO.

Il est réticent mais si les joueurs ont besoin de son aide ils pourront l'en convaincre.

"Oui, ce ne serait pas une mauvaise idée d'aider les forgerons, ce sont de braves types en général. Mon temple n'a pas de lien spécifique avec ces deux cultes locaux, celui de la Flamme Eternelle et celui du Volcan Dormant. Mais mon grand prêtre serait heureux d'apprendre que ses fils errants ont porté secours aux fils du clan des forgerons. Je lui ferai part de votre dévotion, soyez-en sûrs."

FOR : 8 **CON : 13**
TAI : 8 **INT : 18**
POU : 18 **DEX : 11**
CHA : 18 **Elan : 38**

Zylkrijk
prêtre du Feu Ardent

Points de Vie : 12
Armure : 8/30 (Démon : cuirasse /points de vie)
Armes **Att.** **Dég.** **Par.**
Dague 47 % 1d4+2-1d6 54 %
Baguette variable 2d10+ -
de feu une salamandre

Compétences : Crédit 79 %, Persuader 82 %, Invocation 45 %.

- **Note** : Zylkrijk préfère rentrer chez mais il est possible de le convaincre avec des histoires de sorcellerie et d'objets magiques anciens à retrouver. Il en voudra d'ailleurs une part importante à la fin et pourrait se retourner contre les personnages joueurs s'ils ne respectent pas ses vœux ou s'ils ne se rangent pas du côté du culte du feu.

■ Le Temple de la Flamme Eternelle

Les prêtres de ce temple florissant pourraient aider leurs confrères, mais ce ne serait que pour les obliger à se soumettre aux rites de la Flamme Eternelle. Ils aimeraient autant voir s'affaiblir ces rivaux éventuels pour s'approprier sans opposition les mines du Volcan Dormant. Ce sont des courtisans intrigants qui n'aideront les joueurs que pour en tirer bon parti. Si besoin est, ils pourront envoyer leurs propres espions-assassins pour profiter d'une situation aux dépens des joueurs.

■ Pour Sortir du Quartier Portuaire

Les étrangers ne peuvent en sortir que de trois manières : avec le patronage d'un résident (permis : 50 GO et 1d100 jours d'attente), en marchand libre (permis : 200 GO et 2d10 mois d'attente) ou par la corruption (1d6 x 10 GO et 1d6 jours d'attente). Les prêtres-scribes tiendront l'un des discours suivants :

- "Eloignez-vous toujours du chaos, mes enfants. Ne vous y laissez jamais glisser, même pas pour une seconde, car la fange y couche et vous risquez la perte de votre âme éternelle."

ou

- "Laissez agir les Justiciers, ils sauront démêler ces différends. Que la Loi soit !"

ou

- "Bien sûr que ce sont de vrais permis. Mais n'en parlez surtout à personne, sinon nous passerons tous un court moment aux geôles avant de rendre nos âmes à Donblas. Et puissent les dieux vous couvrir de gloire, messires."

La Ville d'Uhaio : l'Enquête se Précise

Si la ville est divisée en cinquante "quartiers" administratifs, on peut parler en gros de quatre zones principales :

- **Les bas quartiers**, qui n'intéressent personne parce que trop réglementés.

- **Le quartier marchand**, aujourd'hui plutôt moribond mais où se trouvent le Temple d'Arkyn et la Tour de Donblas.

- **Le quartier noble** où sont les palais des grandes familles.

- **Le quartier des assassins** où on embauche des mercenaires et brûle les sorciers imprudents.

Les joueurs pourraient être tentés de se passer d'enquête dans ces parties de la ville, mais ils perdraient alors certains renseignements qui pourraient s'avérer fort utiles par la suite.

■ Le Temple d'Arkyn

C'est un lieu de recherches mais aussi d'administration civile. Plus de cinq mille prêtres et scribes y travaillent, dont seulement la moitié sont corruptibles.

□ Le Rapport de Fra Grottin

C'est auprès des bibliothécaires que les joueurs pourront avoir ce rapport du grand prêtre d'Arkyn. Fra Grottin lui-même ne reçoit jamais d'étrangers, à part quelques ambassadeurs officiels. "Nommé Kylmron-Dar jugé coupable de vol de bétail. Averti du délit par nommé Moork d'Atchen. Huit boeufs portant clairement la marque de Grome trouvés dans le champ du nommé Kylmron-Dar. Sentence rendue, exécutée."

■ La Tour de Donblas

Les Justiciers n'aiment pas que d'autres se mêlent de leurs enquêtes et au moindre prétexte ils procéderont à l'arrestation "préventive" des joueurs. Ceux-ci auront tout intérêt à éviter leur courroux car les procédures pour sortir des geôles des Justiciers sont très longues, difficiles et coûteuses.

FOR : 12 **CON : 13**
TAI : 10 **INT : 17**
POU : 18 **DEX : 11**
CHA : 15 **Elan : 15**

Prêtre Justicier
de Donblas

Points de Vie : 13,
Armure : 12 (plaques complète vertu)
Armes **Att.** **Dég.** **Par.**
Epée large 45 % 9 (vertu) 40 %
Grd Bouclier 15 % 2d6 55 %
Compétences : Equitation 45 %, Eviter 20 %, Voir 25 %.

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

Justicier Moyen

Points de Vie : 19
Armure : 1d10+2 (plaques complète)
Armes **Att.** **Dég.** **Par.**
Epée large 65 % 1d8+1+1d6 60 %
Grd Bouclier 35 % 2d6 65 %
Compétences : Equitation 75 %, Eviter 40 %, Voir 25 %.



■ Le Quartier Noble et la Tour de Vieux Danyk le Sorcier

La moitié des manoirs seigneuriaux sont désormais vides. La plupart des familles importantes préfèrent les villes de Vilmiro et de Jadmar. Celles qui sont restées sont les plus anciennes et s'adonnent parfois aux pratiques interdites de la sorcellerie. Tel est le cas de Vieux Danyk dit "le Sorcier".

□ L'Aide de Vieux Danyk :

La famille de Danyk possède des terres dans les deux villages en conflit. Aussi espère-t-il mettre fin à cette situation qui vient de parvenir à ses oreilles. Ne croyant pas à la culpabilité de Kylmron-Dar, il suggère que l'enquête commence là.

"Certes, il faut que cela cesse. Je me réjouis que de capables héros comme vous se soient intéressés au sort de cette vallée jadis paisible. Essayez donc de savoir qui a pu ternir l'honneur des forgerons en les accusant de ce crime. Revenez me voir si vous avez besoin de mon aide. Si vous le souhaitez, je pourrais déjà aiguiser quelques-unes de vos armes..."



FOR : 20 CON : 20
TAI : 2 INT : 4
POU : 10 CHA : 15

Vieux Danyk le Sorcier

Invocation : 62 %

Arme-Démon de la race Xylfrig:

VC : 131

Armes	Att.	Dég.	Par.
Arme-Démon+	10 %	+2d6	+ 5 %

Pouvoir : Pacte de Sauvegarde contre la détection.

Vieux Danyk le Sorcier

Du sang melnibonéen coule dans les veines de Vieux Danyk et des grimoires fort anciens instruisent son savoir occulte. Toutefois c'est un sorcier subtil et tous ses démons sont soigneusement dissimulés du regard des sbires de la Loi.

■ Le Palais de l'Archiduc

Si les joueurs viennent de rendre un service important à l'Archiduc, celui-ci ne souhaite pas les voir traîner dans son pays car le clergé de la Loi pourrait s'intéresser de trop près à son arche magique. Il fera donc tout pour "persuader" les joueurs de quitter le pays s'ils ont la témérité de s'adresser à lui de nouveau.

■ Le Quartier des Assassins

Juste au-delà de la muraille verte d'Uhaio se trouve ce quartier de taudis croulants et de tentes rapiécées qui sert à la fois de caravansérail, de foire aux mercenaires et de lieu d'accueil pour les paysans ayant abandonné la rude vie des champs. Il y a quelques commerces illicites, mais les rues sombres de ce quartier sont plutôt bien surveillées puisqu'il y a non seulement un bureau de recrutement des Justiciers mais aussi un quartier général des Chasseurs de Sorcier. Ceux-ci organisent tous les mois une ronde de chants populaires autour d'un bon feu avec quelques invités-surprise.

□ L'Offre de Kylmron-Dar :

Certaines guildes affichent des annonces d'embauche. Celle de Kylmron-Dar date de quelques semaines mais est encore affichée. Les joueurs devront cotiser (50 GB) s'ils veulent obtenir le statut d'assassins mercenaires.

"Venez, preux mercenaires, défendre vos frères de l'épée des machinations qui les menacent. Venez au village de Kylmron-Dar, touchez votre solde en argent et en armes superbes et gagnez de l'honneur dans le service de la maison des forgerons."

□ L'Assassinat Manqué de Fra Grottin :

Un vieillard rencontré dans une taverne de ce quartier pourra donner cet indice en échange de quelques tournées. Les Justiciers ne sont pas au courant de ces informations.

"Oui, j'ai entendu parler de ce Kylmron-Dar. Quelle audace ! Imaginez, envoyer des assassins dans le temple même d'Arkyn pour tuer le grand prêtre ! Une chance pour lui que ses hommes soient tous morts avant de pouvoir indiquer leur commanditaire."

L'Arrière Pays

Les Villages Fratricides

Cette terre est fatiguée d'une culture autrefois trop intense. Maintenant la moitié des fermes sont désertes et les champs sont pour la plupart arides et pierreux, comme la Vallée Sèche tout près d'Uhaio. La vallée de la rivière Entre-Deux-Prés est un peu plus fertile, grâce aux inondations printanières. Jadis il y régnait la paix. Les fermiers cultivaient la terre et les forgerons travaillaient le fer. Mais les deux élevaient des boeufs, et cette ancienne rivalité est sous-jacente au conflit actuel.

FOR : 14 CON : 12
TAI : 13 INT : 13
POU : 10 DEX : 16
CHA : 9

Assassins Mercenaires

Points de Vie : 13,

Armure : 1d6-1 (cuir) ou 1d8-1 (demi-plaques)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Dague	55 %	1d4+2+1d6	50 %
Faucheur	50 %	2d6+1	40 %
Arc du désert	40 %	1d10+1+1d4	-

Compétences : Embuscade 65 %, Eviter 75 %, Mouvement silencieux 50 %.

Note : La moitié des armes sont empoisonnées (classe 1 ou 2) et les chefs ont un bonus de 15 % aux compétences de combat.



Où qu'ils soient dans cette vallée, les personnages risquent de rencontrer des assassins du camp opposé, si ce n'est des deux camps à la fois s'ils n'ont pas fait d'alliance avec l'un ou l'autre. Ces assassins s'enfuiront dès qu'ils se sentiront menacés, mais reprendront de plus belle le lendemain.

Si les joueurs s'adressent directement à l'un des deux chefs de village ou à leurs prêtres respectifs, on essaiera de les convaincre que c'est le camp adverse qui est responsable des faits. Ils pourront facilement se faire embaucher comme assassins mercenaires et, s'ils aiment les combats acharnés et répétés, cela pourrait leur convenir parfaitement. Mais il suffirait que nos joueurs soient forts, nombreux et quelque peu mal intentionnés pour qu'ils puissent vite venir à bout de tous les combattants du village opposé.

Or, cela aurait le double inconvénient de les rendre maintes fois coupables de meurtre aux yeux des Justiciers (qui ne tarderaient à venir punir les coupables d'un massacre) et de passer complètement à côté de la résolution de l'énigme. Non seulement les joueurs seraient avidement recherchés, mais l'agent de Grome ferait sans doute effondrer le temple du Volcan Dormant qu'il soit parmi les vainqueurs ou parmi les opprimés. Tout le pays environnant s'enliserait lentement dans la guerre civile et le chaos se répandrait d'autant.

Il est cependant probable que les joueurs finiront par suivre l'une des pistes qui les mèneront vers les cavernes de Dents de Grome.

Après avoir combattu quelques bandes d'assassins, évité les patrouilles de Justiciers et cueilli les bons indices, les personnages pourront braver le sorcier ricanant et ses joyeux lurons de serveurs dans son repaire.

Une dernière possibilité serait de tendre un piège à Kol de Hwamgaarl : s'il s'aperçoit que la situation s'apaise, il pourrait bien tenter d'intervenir à nouveau et un groupe de joueurs astucieux saurait peut-être en profiter.

Château Dououreux

C'est la forteresse principale de l'Archiduc d'Uhaio. Il passe la plus grande partie de son temps dans son palais en ville mais garde une armée importante en réserve dans ce château qui doit son renom au corps des Fonctionnaires Punitifs, des tortionnaires de la Loi.

Dans des cryptes souterraines se trouvent ses laboratoires magiques, mais ils sont si bien cachés et gardés que les joueurs n'apprendront sans doute jamais leur existence. En effet, l'Archiduc ne compte pas que sur la Loi pour affermir son pouvoir...

Wynd, Château des Justiciers

Cette forteresse est consacrée à Donblas le Justicier. De cinq cents à mille soldats et prêtres y demeurent, selon la saison. Si le chaos éclate dans la vallée ils sont tous prêts à intervenir. Leurs méthodes ne sont pas des plus subtiles et les joueurs risquent d'y laisser leur peau lors d'une telle intervention, qu'ils soient véritablement des séides du chaos ou non.

Le Village de Kylmron-Dar

Ce village est partagé par environ huit cents forgerons et mineurs qui vivent des mines du Volcan Dormant. S'il y a quelques fermiers dans ce village, on les considère comme faisant partie du clan des forgerons. Ces jours-ci le village est géré comme un camp fortifié, et tout nouvel arrivant doit s'expliquer aux gardes avant d'y accéder.

Les champs aux alentours sont presque déserts. Les quelques bergers qui s'y aventurent encore se cachent soigneusement. De ce village, un chemin part vers le plateau de Wynd pour rejoindre Jadmar la capitale. Un autre monte en lacets vers le temple du Volcan Dormant et les mines qui en dépendent. Un troisième, hautement surveillé, traverse la rivière Entre-Deux-Prés à la hauteur du vieux pont en direction du village ennemi.



■ L'Aveu de la Fille de Kylmron-Dar

Cette belle fille de 19 ans ne passe pas inaperçue. Voilà longtemps qu'elle serait mariée si elle n'était pas la fille du chef du village. Son père espérait la marier à une maison noble, du moins jusqu'au jour de sa punition "ô combien injuste". Cet aveu ne sera fait que si les joueurs arrivent à la sauver d'un danger important, comme d'une bande de mercenaires malveillants, ou s'ils la surprennent lors d'un rendez-vous avec son fiancé Nargon.

CHA : 17

La Fille de Kylmron-Dar

Eloquence : 58%.

"C'est vrai, il est un peu fou ces derniers temps... je crains bien que ce soit en partie à cause de moi. Il voulait tant que j'épouse quelqu'un de haute naissance, mais... moi, j'aime un autre. Et père ne l'accepterait jamais, surtout pas maintenant. Il faut que cette dispute prenne fin, c'est une tragédie pour notre vallée paisible.

Mais depuis le début de ces événements mon ami se comporte d'une façon bien étrange. Il part de la vallée avec la besace bien pleine et rentre le sac vide et les yeux creux et exténués. Je crains qu'il soit ensorcelé par le même démon qui envenime notre vallée. Délivrez-le, si vous le pouvez, de cette influence néfaste, je vous en supplie."

■ Les Malédictions de Kylmron

Ce forgeron manchot ferait tout dans son pouvoir pour occire jusqu'au dernier habitant d'Occam-Zed, tant il est rancunier et acharné dans son amertume. Il n'est pas loin de la folie et ce sera difficile de le convaincre de l'innocence des fermiers, à moins de fournir un autre objet de haine (Moork), preuves à l'appui.

**Kylmron-Dar
Chef du Village**

Santé Mentale : 15

"Ce sont ces chiens de fermiers et leur maudit temple qui sont la cause de tous nos maux. Je les exterminerai tous si c'est ce qu'il faut pour ramener la paix dans notre vallée. Par le feu sacré ! Ils brûleront tous d'un bois différent quand j'aurai fini. Que l'enclume chauffe !"
ou

"Je vous jure que ces boeufs étaient à moi. La façon dont ils ont pu remplacer traîtreusement leur marque à la place de la mienne m'échappe encore, mais un jour je le saurai. Si je dois le tirer tout chaud de la gorge du dernier fermier, je le saurai !"

■ Les Avis des Forgerons

Ces avis sont partagés entre ceux qui soutiennent leur chef et ceux qui aimeraient le remplacer afin de retrouver la paix d'antan. L'un d'eux, Moork d'Atchen, convoite cette position et a dénoncé Kylmron aux prêtres de la Loi en secret.

□ Le Plaidoyer de Moork :

Si les autres forgerons le savaient, Moork serait sinon tué au mieux banni du clan. Il est donc vulnérable au chantage et moyennant le rapport de Fra Grotin on pourrait le faire parler. Sur le lieu de sa rencontre avec "l'esprit" on pourrait même trouver un fragment d'étoffe multicolore entaché de la boue jaune des cavernes des Dents de Grome. Peu de gens, à part les prêtres de Grome, ne sauraient cependant l'identifier comme tel.

"C'est vrai, j'ai dénoncé notre chef, mais c'est parce qu'il était coupable ! N'en dites surtout rien aux autres, de grâce !"

Et puis, sous la menace :

"Non, non, ce n'est pas moi le voleur. C'est un esprit malfaisant qui m'a dit que ces boeufs portaient la marque de Grome, une nuit de pleine lune que je rentrais tard de la taverne. Et il avait raison, car j'ai vu la marque de mes deux yeux !" Et à propos de l'esprit : "C'était un petit bonhomme étrange, haut d'un mètre, les cheveux et la barbe noirs comme la nuit, vêtu de toutes les couleurs, qui ne cessait pas de rigoler et de s'esclaffer. Je ne l'ai vu ni avant ni depuis, mais j'ai cru entendre ses rires dans mes pires cauchemars."

**FOR : 57 TAI : 2
INT : 19 POU : 21**

Le Fer Magique de Kol

VC : 140

Pouvoirs :

Guérisseur (enlève en même temps la blessure et la cicatrice, par exemple celle du marquage).

Foumaise (1d6, sans portée : imprime une marque quelconque avec la blessure).

Silence (4m globe : pour couvrir le beuglement des boeufs).

Essaim Infernal (1d6, 1m de rayon).

■ Les Champs de Kylmron-Dar

En friche actuellement, ces champs abritent un indice-clé : le Fer Magique de Kol, qui lui a permis de changer la marque des boeufs. C'est un objet démoniaque, portant l'étoile à huit branches et la rune de Balor sur son manche, mais Kol l'a laissé traîner une fois son but atteint. Un chercheur qui peut sentir l'existence de la magie le trouvera après 1d10 heures de recherches, sinon il faudra 2d6 jours pour le trouver. Et puis, en attendant d'être lié, le démon se fait un plaisir de piquer tout intrus avec son Essaim Infernal...

Le Temple du Volcan Dormant

Ce temple se situe au nord du village des forgerons, sur une crête montagneuse qui descend vers le plateau de Wynd. Il n'y a qu'une vingtaine de prêtres, mais il y a au moins trois cents mineurs qui extraient le fer des vieilles mines de cette petite montagne. Moyennant quelques gratifications bien placées, les prêtres de la Loi ne cherchent pas à savoir si le sacrifice humain est toujours pratiqué dans ce temple et douze jeunes filles y périssent chaque année pour assurer la "tranquillité" de ce volcan artificiel. Les prêtres ne se préoccupent pas trop des ennuis de Kylmron, mais si les fidèles de Grome s'attaquaient ouvertement à leur village, ce serait une autre histoire.

■ Jaily, Prêtre du Volcan Dormant

Le grand prêtre de ce temple garde jalousement un secret ignoré de tous. En-dessous de la grande chambre de cérémonie, au plus profond des mines, sommeille un énorme dragon si chaotique que même les Melnibonéens ne

**FOR : 17 CON : 8
TAI : 11 INT : 16
POU : 17 DEX : 11
CHA : 15**

Jaily

Elan : 18

Points de Vie : 8

Armure : aucune ou d6-1 (cuir)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Hache de Bataille	59 %	1d8+1	43 %
Écu	24 %	1d4+1d6	65 %

"garde-flèches"

Compétences : Premiers Soins 58 %, Conn/Plantes 53 %, Conn/Poison 68 %.

Notes : la hache de bataille contient une salamandre et l'écu une sylphe.



pouvaient le dresser. Jaarlin le Xe, un prince-sorcier melnibonéen, a réussi à l'enfermer sous cette montagne moyennant un sort puissant de sommeil il y a au moins cinq mille ans et le sort est maintenu en vigueur par les sacrifices annuels. Rien ne pourra réveiller le dragon de Jaarlin, si ce n'est l'interruption pendant au moins trois années des sacrifices ou l'effondrement de la montagne qui lui sert de gîte.

Dans le cas où les joueurs échouent et l'agent de Grome se manifeste, le dragon réduira en cendres fumantes la plupart de la péninsule avant de s'envoler vers d'autres cieux. Si les joueurs songent à s'opposer à cette horreur titanique, donnez-lui les maximums de la race des dragons en y ajoutant une bonne douzaine de pouvoirs chaotiques. Ils ne sont pas censés pouvoir le tuer. Son réveil représente l'ultime échec voué aux mortels insignifiants que sont les joueurs par les Seigneurs des Mondes Supérieurs.

Le Village d'Occam-Zed

Ce village compte une population de cinq à six cents paysans. Les quelques forgerons qui y habitaient en ont été chassés, mais il reste plusieurs marchands dont un ou deux qui commercent encore avec l'autre côté de la vallée. Il s'y trouve aussi un petit lieu de pèlerinage dédié à Donblas, mais aucun prêtre n'y demeure plus d'une semaine. Sur le chemin qui mène à Uhaio, un embranchement part d'un sentier et s'enfonce entre les collines au sud en direction du temple de Grome. Dans l'autre sens se trouve le village ennemi. Cette route est donc presque déserte.

■ Les Boeufs de Kilmron-Dar

Dans un champ tout près du village se trouvent les huit boeufs litigieux. Si leurs marques paraissent à l'oeil nu tout à fait anodines, il reste quelques traces du chaos que la magie pourrait dévoiler, par exemple grâce à retrocognition.

■ La Revanche des Fermiers

Si ce conflit s'aggrave davantage, les paysans risquent de déclencher une guerre de religion qui pourrait embraser toute la région. Un vieillard faible et courbé affirme qu'il est un agent de Grome. Si après quelques semaines de recherches infructueuses les joueurs n'ont pas résolu le problème, ce vieillard finira par se rendre au temple du Volcan Dormant. Il invoquera le courroux de son dieu (avec ses 95 points d'Elan) et provoquera l'effondrement de toute la montagne. Même si les joueurs sont loin de là lors de cette catastrophe, ils en entendront parler et pourront re-

gretter leur bêtise, à moins qu'il ne s'agisse de disciples confirmés du chaos. Cet événement pourra être évité uniquement s'ils rétablissent la paix dans la vallée, ce qui constitue le but ultime de ce scénario.

L'Aveu de Nargon

Ce jeune homme exceptionnel est tombé sous l'emprise de Kol, prêtre de Balo, mais il n'en soupçonnera rien avant sa "libération". Par contre il ne voit pas non plus d'inconvénient à ramener quelques visiteurs avec lui chez le "petit ermite", ce que ce dernier n'a pas prévu au programme.

"Je ne comprends pas l'importance que vous attachez à cet ermite, mais alors vraiment pas. C'est un saint homme qui ne cherche que la paix et la solitude, je vous assure. Certes, il semble de meilleure humeur que la plupart des prêtres de la Loi que j'ai connus. Il

FOR : 18 **CON : 17**
TAI : 16 **INT : 11**
POU : 13 **DEX : 15**
CHA : 17

Nargon

Points de Vie : 21

Armure : d6-1 (cuir)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Grde Lance	70 %	1d10+1+1d6	65 %
Epée courte	91 %	2d6+1	96 %
Arc	55 %	1d6+1+1d4	-

Compétences : Eloquence 50 %, Pister 65 %, Equitation 85 %.

a toujours le mot pour rire et il est le premier à se moquer de ses propres défauts, soit sa petite taille et ses vêtements loufoques. Je lui apporte parfois du pain, quelques légumes et des cruches d'eau, mais ce n'est pas un crime que d'avoir faim et soif !"

□ **Note :** Nargon est en fait le fils puîné de l'Archiduc d'Uhaio. Depuis son départ en exil (à la suite d'une dispute avec son père) ses frères sont tous morts, mais Nargon l'ignore. Son destin funeste l'éloigne du giron paternel mais peut-être un jour il y échappera, s'il n'est pas brûlé vif avec sa fiancée et toute la vallée par le dragon de Jaarlin avant...

Les Pèlerins de Donblas

Ces adorateurs de la Loi ne se mêleront pas directement des affaires des joueurs mais rapporteront sûrement des nouvelles aux autorités loyales, ce qui pour-

rait bien entraîner une intervention massive des Justiciers. Servez-vous-en comme victimes mais faites en sorte que quelques-uns s'échappent si vous voulez transformer vos héros en fugitifs de la Loi vilmirienne.

■ Le Temple Sous-la-Colline

Au sud du village des paysans se trouve un temple de Grome très ancien qui abrite une centaine de prêtres et de suivants. Le nouveau grand prêtre y est depuis peu de temps et il passe pour beaucoup comme complètement fou.

En fait ce n'est qu'un illuminé mu par la "vérité" de son dieu et, si on le soupçonne d'être à l'origine du différend qui sépare les deux villages, il ne cherche qu'à répandre sa "bonne nouvelle", l'unité de l'église élémentaire.

■ Le Conseil du Père Questor

Soupçonné par les forgerons ainsi que par quelques-uns de ses jeunes collègues, le père Questor serait une cible facile pour les joueurs. Mais un attentat, réussi ou non, contre ce prêtre ne ferait qu'attiser le conflit et rapprocher d'autant plus la revanche des fermiers. Les joueurs devront plutôt se lier d'amitié avec quelques paysans s'ils veulent entendre la sagesse du père Questor.

"Vous avez raison, mes enfants, c'est une triste histoire que ce conflit. Et il n'y a pas de raison pour que les éléments soient opposés les uns aux autres, vraiment aucune. Car la Terre, le Feu, l'Air et l'Eau font tous partie du même monde naturel, le monde qui a donné naissance aux êtres vicieux et corrompus que nous sommes. C'est de la faute de la Loi et du Chaos, surtout du Chaos, si nos quatre cultes sont opposés. S'il faut imputer à quelqu'un nos maux actuels ce n'est pas le pauvre Kilmron-Dar mais les Seigneurs de l'Entropie qu'il faut accuser. Trouvez leurs agents et vous trouverez les coupables de ce conflit insensé."

Le Père Questor

Elan : 60

□ **Note :** Le père Questor ne cherche qu'à réconcilier les adversaires dans ce conflit et croit naïvement que tout homme est essentiellement bon. Si un jour il sort de son temple pour prêcher sa bonne nouvelle il faudra veiller de près sur sa sécurité car il ne s'en soucie guère et les assassins qui rôdent dans la vallée auraient vite fait de trouer sa vieille peau.



■ L'Avis des Jeunes Prêtres :

La plupart des jeunes prêtres ne sont pas aussi généreux et ouverts d'esprit que leur doyen. Ils croient vraiment que les forgerons en veulent à leurs terres, leurs boeufs et leurs vies et ils sont prêts à tout pour se défendre. A l'instar de Kylmron, ils ont aussi embauché des assassins et ils se battent souvent eux-mêmes contre ceux des forgerons. Le grand prêtre s'apprête à envoyer quelques-uns de ces fanatiques en mission pour la paix afin de parler avec les forgerons, mais les jeunes prêtres sauteront sur le moindre prétexte pour accuser leurs interlocuteurs et, si possible, les rendre coupables aux yeux de la Loi pour que les Justiciers s'en occupent à leur place.

FOR : 11 **CON :** 17
TAI : 9 **INT :** 17
POU : 18 **DEX :** 10
CHA : 18

Bragln Jeune Prêtre de Grome

Elan : 24
Points de Vie : 17
Armure : d6-1 (cuir)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Masse légère	40 %	1d6+2	42 %
Dague	30 %	1d4+1	30 %

Compétences : Premiers Soins 35 %, Conn/Plantes 69 %, Persuader 70 %.

- **Note :** Bragln porte 6 pierres/gnomes dans un sac et n'hésitera pas à s'en servir. Il est petit et dodu, mais dangereux de par sa détermination et la férocité qu'il inspire à ses fidèles. Tout agriculteur qui le suit dans une bagarre rajoute 10 % à ses compétences de combat et lutte tant que Bragln est en vie.

Les Cavernes des Dents de Grome : le Repaire du Loup

Ces cavernes naturelles s'étalent sur vingt-cinq kilomètres de la face sud des petites montagnes au nord de la vallée. Elles constituent un véritable labyrinthe, mais si les personnages s'avisent de les explorer ils y trouveront peu de dangers hormis les chutes et l'égarement.

Seul Nargon connaît l'endroit où se cache Kol, le prêtre de Baló qui s'amuse à dresser les villageois les uns contre les autres. Kol se ferait un plaisir de tuer les joueurs un par un, si ceux-ci s'aventuraient dans "ses" cavernes, ou encore mieux de les estropier pour qu'ils puissent raconter par la suite combien c'était "amusant".

Kol

Kol possède trois anneaux qui sont les objets de lien de trois démons puissants dont il a trouvé les noms dans des grimoires melnibonéens. Il se servira de ces démons plutôt que de se battre lui-même contre les intrus. A moins que ces derniers soient extrêmement astucieux Kol s'échappera par sa porte dimensionnelle avant de tomber entre les mains de ses bourreaux, emportant avec lui la plupart de ses grimoires.

Toutefois les joueurs trouveront suffisamment de preuves pour convaincre les Justiciers de l'innocence de Kylmron-Dar. Dans le repaire de Kol se trouvent, à part une quantité considérable de détritus, le grimoire du fer magique de Kol, celui de la porte dimensionnelle, un journal contenant les détails du conflit, noms et dates à l'appui, et un livre d'histoire détaillant une lutte entre deux cultes chaotiques dans le nord de l'Argimiliar. Ils trouveront

aussi un coffre contenant des bijoux et des "Tigres" (pièces de bronze, d'argent et d'or employées à Pan Tang) d'une valeur totale d'environ 75 000 GB et d'un poids d'environ 60 kg. Ils devront faire très attention avec ces trésors car les Justiciers les confisqueraient immédiatement s'ils apprenaient leur existence.

FOR : 10 **CON :** 17
TAI : 10 **INT :** 18
POU : 24 **DEX :** 23
CHA : 15

Kol de Hwamgaarl Prêtre de Baló

Elan : 41
Points de Vie : 17
Armure : 32/32 (Démon : cuirasse/pts de vie)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Cimeterre	48 %	1d8+1	39 %
Dague	35 %	1d4+1 *	52 %

Compétences : Conn/plantes 84 %, Ecouter 51 %, Sentir 56 %, Voir 66 %, Persuader 91 %, Eviter 49 %, Passe-passe 95 %, Se cacher 70 %, Invocation 81 %.

Notes : Sa dague contient une salamandre.





CON : 32 **TAI :** 16
INT : 15 **POU :** 15
VC : 120

Kric-Krac Armure-démon

Pouvoir : Cuirasse (32 points d'armure).

CON : 6 **TAI :** 1
INT : 16 **POU :** 17
VC : 115

Agenou Bague-démon

Pouvoirs : Contrôle des Emotions (Amitié : 4d6 VIR, 30m de portée ; Crédulité: 4d6 VIR, 25m de portée).

CON : 57 **TAI :** 20
INT : 8 **POU :** 22
VC : 185

La Porte de Vase Porte dimensionnelle

Pouvoir : Voyage Dimensionnel (25 TAI).

Note : Ce démon est lié à un pan de mur gravé de runes dans les cavernes et il est donc immobile.

Kol est presque un maître à l'art de la sorcellerie et il évite de combattre lui-même à tout prix, ne se montrant que lorsque ses adversaires sont mis hors de combat ou maîtrisés par ses laquais démoniaques.

FOR : 28 **CON :** 20
TAI : 24 **INT :** 9
POU : 11 **DEX :** 6
CHA : 4 **VC :** 153

Jappe Ogre-démon

Perte de SAN : 1/1D6

Points de Vie : 32

Armure : 5 (cuirasse : Poils de fer)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Poings x2	54 %	1d3+2d6	16 %

Pouvoirs : Oeil Percant ; Régénération (+5/r).

Compétences : Voir 60 %, Chercher 55 %, Jongler (personnages) 16 %.

Description : Ce démon ressemble à un lutteur japonais couvert de poils rouillés et doté des mains immenses. Il adore jongler avec des personnages, mais il est un peu gêné par le manque de hauteur des plafonds de ces cavernes...

Il se sert régulièrement d'une drogue qui augmente sa Dextérité de dix points, ce qui ne fait qu'accentuer sa fébrilité naturelle. Il rigole presque en permanence, ce qui fait que même lorsqu'il veut se cacher son rire le trahit.

Il ne se sépare jamais de ses drogues et de ses grimoires favoris qu'il porte dans les plis de ses robes multicolores et il a quelques élémentaires de chaque type liés à des objets divers en

FOR : 19 **CON :** 43
TAI : 14 **INT :** 16
POU : 16 **DEX :** 25
CHA : 12 **VC :** 222

Mord Loup-démon

Perte de SAN : 1/1D8

Points de Vie : 45

Armure : 2 (cuirasse : peau)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Morsure	67 %	1d10+1d6	-
Fournaise	45 %	4d6	30m
Toucher	spéc.	2d6/round	

Pouvoirs : Coursier (100 m/r) ; Saut (10m) ; Groin.

Compétences : Sentir 48 %, Voir 19 %, Parler la Langue Commune 75 %.

Description : Ce démon, qui a tout l'air d'un grand loup rougeoyant, prétend venir en aide aux personnages et offre de les porter sur son dos, qui atteint alors presque 400 degrés. Il aime parler avant d'attaquer.

cas de besoin. S'il s'enfuit très rapidement il se peut bien que quelques-uns de ces objets et drogues tombent de ses poches, ce qui est déjà arrivé au fer magique. Kol s'en moque, comme il se moque de tout d'ailleurs.

Le Grimoire du Fer Magique

Auteur : Kol de Hwangaarl

Entités : le Fer Magique (3 INT libre)

Niveau en Invocation : 81 %

Langue : la Langue Commune

Note : Il reste assez de pages pour y inscrire encore 3 points en INT libre.

Le Grimoire de la Vase

Auteur : inconnu

Entités : la Porte de Vase (4 INT libre)

Niveau en Invocation : 93 %

Langue : Haut Melnibonéen

Note : Il y a plusieurs pages arrachées à ce grimoire. Manque-t-il quelque chose d'important pour pénétrer dans la Vase ?

FOR : 35 **CON :** 28
TAI : 7 **INT :** 21
POU : 29 **DEX :** 13
CHA : 1 **VC :** 250)

Saisir Tortue-démon

Perte de SAN : 1/1D10

Points de Vie : 27

Armure : 15 (cuirasse : carapace de tortue)

Armes	Att.	Dég.	Portée
Tentacule	48 %	1d8+2d6	-
Pierre lancée	60 %	1d6+1	60m

Pouvoirs : Télékinésie (15 FOR) ; Télépathie (50m de portée) ; Deux yeux pédonculés.

Compétences : Voir 84 %, Chercher 72 %, Chuintier la Langue Commune 80 %.

Description : Ce démon ressemble à une carapace de tortue dépourvue de pattes et dont la tête a été remplacée par un grand tentacule d'où jaillissent deux yeux pédonculés. Il se déplace par télékinésie mais souvent se pose pour pouvoir soulever un adversaire ou lancer des pierres qui se trouvent partout dans les cavernes.

N'oubliez pas de vous munir de mauvais jeux de mots et de plaisanteries de la pire espèce si vous voulez jouer le rôle de cet esprit original. Il s'échappera probablement par sa porte dimensionnelle et pourrait bien hanter l'avenir des joueurs.

La Guerre ou la Paix ?

Ce scénario se prête à de nombreux dénouements. Il se peut que les personnages finissent par accuser Kylmron ou le père Questor, ou qu'ils soient obligés d'abandonner leur enquête suite à une intervention des Justiciers, mais ces choix entraîneraient probablement l'effondrement du Volcan Dormant, le réveil du dragon et une guerre de religion qui pourrait toucher plusieurs provinces.

Ils représentent donc des fausses pistes et satisfieraient pleinement les ambitions chaotiques de Kol.



Mais il se peut aussi bien que, en suivant les divers indices, ils retrouvent le fer magique et le repaire de Kol, ainsi que les éléments permettant de l'inculper. Avec un peu de diplomatie, ils arriveront peut-être même à éviter la guerre de religions en réconciliant les belligérants.

N'oubliez pas qu'il leur faut convaincre non seulement les Justiciers et les deux chefs de village mais aussi (et surtout) les villageois et les prêtres pour éviter le pire. Si vous aimez le mélodrame vous pourriez faire en sorte que la fille de Kylmron-Dar et Nargon son fiancé se marient après cette découverte, la révélation de la haute naissance de Nargon permettant de surmonter les objections du père fielleux.

Ainsi il est possible que vos joueurs connaissent une fin heureuse suite à cette histoire. Toutefois faut-il admettre que cela ne correspond guère aux mésaventures qu'a connues Elric, hanté par un destin funeste qu'il n'a point choisi. Certes, vous pouvez décider que les Seigneurs des Mondes Supérieurs ne prêtent pas une attention particulière à vos joueurs et qu'ils évitent du même coup la destinée moorcockienne. Dans le cas contraire, à plus

forte raison si l'un des joueurs incarne un agent ou un prêtre chaotique, tout vous autorise à tirer une dernière fois sur les ficelles lorsque vos joueurs seront en train de baigner dans l'approbation des villageois et le succès le plus total. Kol serait de retour, déguisé parmi la foule, pour convaincre l'agent de Grome du caractère illusoire de la nouvelle paix. Le temple détruit et le dragon réveillé, les joueurs n'échapperaient que de peu à la conflagration générale. Voilà une fin digne du Loup Blanc et une belle raison pour prendre leur revanche sur ce prêtre ricanant.

Les Récompenses

Si les joueurs ont aidé les forgerons, ces derniers leur donneront plusieurs armes de qualité (+1d6 de dégâts) ainsi qu'une somme de l'ordre de deux à trois mille GB en reconnaissance pour les services rendus. Si c'est du côté des paysans qu'ils ont travaillé, ils recevront quelques beaux chevaux et un petit sac contenant quatre pierres auxquelles sont liés des élémentaires de la terre (n'oubliez pas qu'il faut les lier de nouveau avant de pouvoir s'en servir). Toute autre récompense dépend des services ren-

dus, mais le trésor oublié de Kol représente l'attrait principal pour des joueurs avides de magie.

En effet, la porte dimensionnelle de Kol ne mène pas n'importe où. Elle mène au plan élémentaire de la Vase, un espace autrefois cédé par Straasha, seigneur de l'eau, à son frère Grome. Celui-ci a un peu oublié ce plan rempli de boue visqueuse. Il sert à présent de plaque tournante à divers sorciers et agents du chaos pour voyager partout dans les Jeunes Royaumes et jusque dans d'autres plans d'existence afin d'accomplir leurs projets ténébreux. Le seul inconvénient est qu'il n'y a pas d'air sur ce plan et un sort spécial est nécessaire pour respirer, se déplacer et s'orienter sur ce plan glauque et difforme, sort qui ne figure pas dans les grimoires laissés par Kol.

Les dévots des cultes dont parle le livre d'histoire se sont servis de ce plan et les joueurs pourraient fort bien entamer une enquête dans ce sens, mais ce serait alors une autre histoire...

Philip Benz

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 ?
- **La Tempête du Chaos** : est ce bien raisonnable d'acheter un dieu, même à crédit ?

- **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 ?
- **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 :
Disponible dans tous les Magasins de Jeux de Rôles

Croix de Guerre, Croix de Fer et Croix de Bois... par Thierry Benoit



Georges Guynemer, 54 Victoires

Décora-
-tions de
Georges
Guynemer :

Officier de la
Légion
d'Honneur •
Médaille
militaire-Croix
de guerre avec
24 palmes •
Officier de la
couronne de
Belgique •
Chevalier de
l'ordre de l'aigle
blanc de Serbie •
Croix de guerre
belge •
Chevalier de
l'ordre de
Danilo du
Monténégro •
Médaille des
blessés •
Chevalier de
l'ordre de
Michel le brave
de Roumanie •
Distinguished
Service Order •
Croix de Saint
Georges de
Russie •

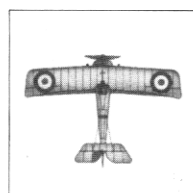
**20 Novembre
1917**

Je suis arrivé hier à l'es-
cadrille. Le comman-
dant est un sacré chic
type ! Un bras en
écharpe actuellement,
souvenir d'une empoi-
gnade féroce avec cinq
des nouveaux avions al-
lemands. Score : deux
partout d'après ce que
j'ai cru comprendre.

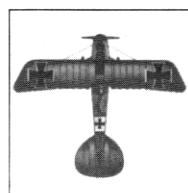
Il n'a pas eu l'air enthousiasmé en ap-
prenant que je n'avais en fait qu'une pe-
tite !- vingtaine d'heures de vol en solo.
Bah ! L'important c'est de croire à sa
bonne étoile ... et de tirer le premier.

**22 Novembre
1917**

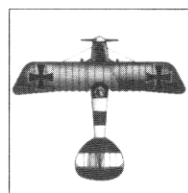
Premier vol hier. Splen-
dide. Nous avons décol-
lé à deux avions pour
une patrouille de rou-
tine. Altitude moyenne.
Puis nous avons vu deux
boches...



Nieuport 17



Albatros D.III



Albatros D.III

Enfin le lieutenant a vu les boches, moi
je l'ai vu remuer les ailes, tendre le bras
et j'ai suivi sa manoeuvre (6A2). Ensuite
ç'a été un peu rapide.

6A2



alors que je me deman-
dais qui j'allais prendre
pour cible, les teutons
m'ont épargné le doute en
s'écarter devant moi,
puis en me tirant dessus ... J'ai eu des
jolis trous dans mes ailes, et mon gou-
vernail s'est stupidement bloqué.

Quand cette saleté s'est décrochée, j'é-
tais seul. J'ai fait un virage serré à droite
(9D1) pour voir un peu ce qui se pas-
sait. Le lieut' faisait une
passe frontale sur un des
deux albatros. L'autre était
en train de se placer der-
rière lui. J'ai mis les gaz à
fond (3A3). Ce qui n'a

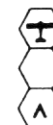
9D1



pas suffi.

Quand je suis arrivé, le
lieutenant se faisait tirer
par l'autre ...

3A3



10D2



Il est tombé
comme une
pierre. J'ai fait une glis-
sade (10D2), ai tiré
comme un fou sur un al-
lemand qui croisait ma

route ... Enrayé ! Mais je l'ai quand même touché !

Ensuite j'ai dégagé à gauche (16G3) puis ai profité de l'espace gagné et suis rentré ...

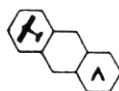
Soul, vivant et avec beaucoup d'impacts, quatre dans le fuselage, trois dans les ailes, deux dans l'arrière ...

Le pire bien sûr, a été l'atterrissage et le rapport.

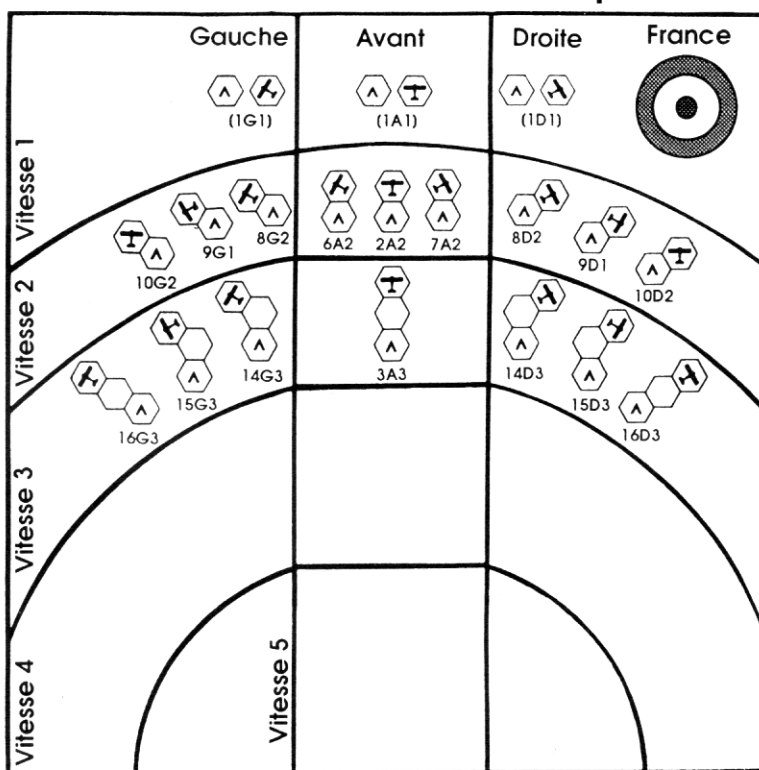
"Ah tiens, a dit le capitaine, alors c'est Bredin qui s'est fait abattre et vous qui revenez. Curieux. Ils étaient combien ? Deux ?! Seulement deux ? Et le score est de 0 à 1 ? Faudra voir à changer ça."

Je suis reparti dans ma chambre complètement vidé. Le rapport m'a paru après coup avoir été gai, compte tenu de l'ambiance au mess. Les autres pilotes n'osaient pas rompre le silence et le capitaine est resté quasiment muet tout le repas. Il a juste lancé avant de rentrer dans sa chambre "demain les patrouilles se feront à haute altitude. Et je veux des résultats. Première patrouille Jacques et le petit (moi bien sûr). Décollage 06H15. Ensuite toutes les deux heures. Les patrouilles habituelles jusqu'à 14H00. Après, on verra ...

16G3



Feuille de Manoeuvre : Nieuport 17



GDW

23 Novembre, soir

Les patrouilles du matin n'ont rien donné, ça tapait plutôt dans le secteur voisin, semble-t-il.

L'après midi le capitaine nous a tous appelé.



Rittmeister Manfred Freiherr von Richthofen

(80 victoires, le fameux Baron Rouge)

"Messieurs, cet après midi, la quartier général du corps nous laisse libre de faire ce que nous voulons. C'est la Nieu 23 qui patrouillera sur le front. Donc, chasse libre, quatre avions (dont moi et deux anciens, plus un jeune gars arrivé une semaine avant moi) vers Cambrai. Les Anglais ont du monde en face d'eux, on va aller chasser sur leurs terres. quatre autres avions dans le coin de Reims pour voir."

Une demi heure après le décollage nous avons vu des allemands venir à notre rencontre. Trois dont un très bel avion tout bleu. Mauvais signe. Les anciens ont évité la passe frontale, moi aussi parce que personne ne m'a visé. Le petit jeune a eu droit à une rafale du biplan bleu, puis à une d'un des autres. Il s'est coupé en deux morceaux ... Leur tactique a l'air au point à ces vaches-là ! J'ai fait un stal (1D1) qui en a surpris un. Il s'est retrouvé devant moi, pas tout prêt, mais bon ... J'ai tiré une longue rafale et ai eu le grand plaisir de le voir traîner de la fumée. Ah mais. Une manoeuvre pour voir (6A2). Un des copains (Meurteaux ?) tirait sur un des allemands, le bleu tournait autour du dernier des nôtres. Mon adversaire glissait en faisant toujours de la fumée. J'ai donc décidé de coincer le bleu. Je

1D1

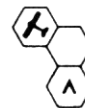


6A2



filais vers lui (14G3) quand ce gaillard là a fait un Immelmann et m'a tiré de salement prêt. Réservoir percé, dégâts dans le moteur, qui a commencé à faire entendre des bruits désagréables, des entretoises sectionnées, des haubans cisailés, des trous dans le reste ... J'ai tourné le

14G3



9D1



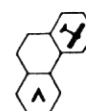
plus sec que j'ai pu (9D1) puis, pour le surprendre, parce que bien sûr il était derrière moi, un virage plus large (15D3). Ensuite le Nieuport 11 d'un copain est venu à la res-

cousse, et chacun est reparti chez soi. Nous n'étions plus que trois, mais Meurteaux a eu l'un d'eux sûr, et le mien a été vu rentrant chez lui toujours fumant.

L'autre vol n'a rien rencontré. L'ambiance était moins froide au mess, malgré deux sièges vides. Le capitaine est même venu me donner quelques conseils.

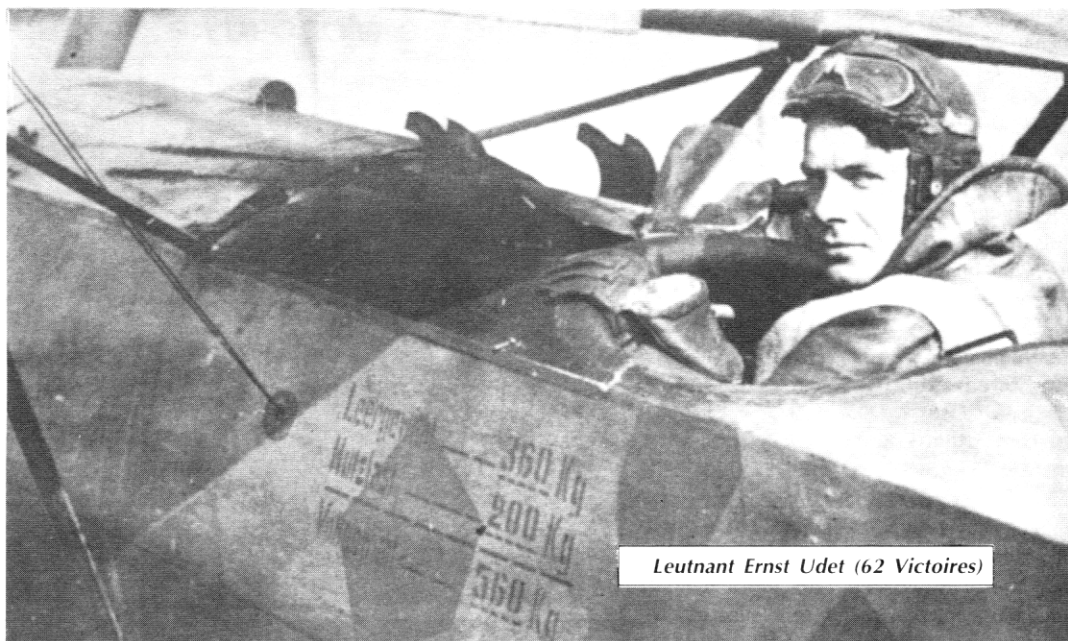
De nouveaux pilotes arriveront en renfort dans une semaine. Probable que d'ici là il y aura de nouvelles chaises vides à table ... Et du "rab" de dessert. Youpee ...

15D3



Thierry Benoit

**Croix de Guerre, Croix de Fer
et Croix de Bois...
par Christophe Begey**



Leutnant Ernst Udet (62 Victoires)

Les Ailes de la Gloire est un jeu de combat aérien de la première guerre mondiale dans lequel chaque joueur incarne un pilote de cette époque.

Ce temps où seuls les plus dingues montaient dans ces étranges machines de guerre.

Chaque partie consiste en un combat entre chasseurs. Le vainqueur étant celui qui survit. Après chaque mission les pilotes survivants gagnent de l'expérience. Celle-ci leur permet de faire des manoeuvres périlleuses interdites aux novices, améliorer leur compétence de tir ... Le nombre de joueurs n'est pas limité, si ce n'est qu'il est préférable d'en avoir le même nombre dans les deux camps. Il est aussi possible d'organiser des combats entre un as et plusieurs pilotes novices.

Date de Parution : Avril 93

Matériel :
Un livret de règles
Une carte couleur
Trois planches de pions
Un livret de manoeuvres

La partie suivante présente une version simplifiée des Ailes de la gloire.

Règles Simplifiées

Matériel pour les Règles Simplifiées

Vous trouverez dans le TATOU 12 :

- Une carte format A3 42 X 29,7 en encart central.
- La règle que vous lisez actuellement.
- Une série de pions avions à découper en rabat de couverture.

Description du Matériel

■ La Carte

Celle-ci est composée d'hexagones (que l'on simplifiera par HEX). C'est par l'intermédiaire de ces HEXs que l'on déplace les pions avions.

■ Les Avions

Les avions que vous trouverez en rabat de couverture sont seulement un échantillon des avions présents dans la boîte des Ailes de la Gloire. Vous pouvez découper les pions de ce Tatou et les coller sur un support en carton pour faciliter leur manipulation.

Préparation du Jeu

Chaque joueur choisit son camp (allié ou allemand) ainsi que son pion avion.

Munissez-vous également d'une feuille de papier et d'un dé à 6 faces.

Au début du jeu, chaque joueur place son avion sur un HEX de son choix, situé sur un bord de la carte.

Séquence de Jeu

Les Ailes de la Gloire se déroule en tour de jeu. Pour que tout soit bien ordonné, ce tour est divisé en plusieurs phases. Chaque tour doit se dérouler avec la même succession de phases.



(Certaines phases sont optionnelles et seront expliquées à la fin de ce paragraphe.

☐ **1. Phase de sélection de la manœuvre :**

Chaque joueur sélectionne une manœuvre qu'il inscrit sur sa feuille de papier.

☐ **2. Phase de mouvement :**

Chaque joueur déplace son avion selon la manœuvre choisie lors de la phase précédente.

☐ **3. Phase de combat :**

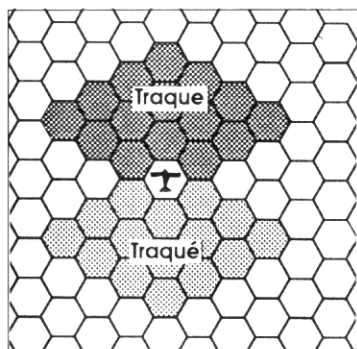
Chaque joueur ayant une cible peut ouvrir le feu.

☐ **4. Phase de dommages :**

Chaque joueur tire avec un dé les dommages qu'il a subi.

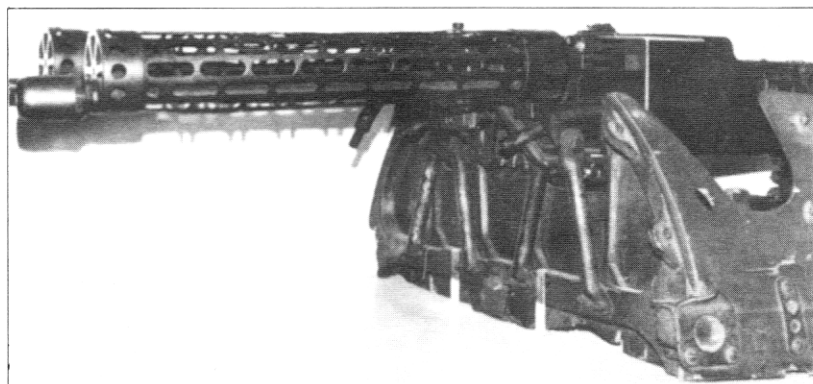
☐ **Phases optionnelles :**

- *Phase de traque* : elle a lieu avant la phase de sélection de manœuvre. Chaque joueur détermine s'il est traqué ou si lui-même traque un autre joueur. Un avion est traqué s'il se trouve dans la position montrée dans le schéma.



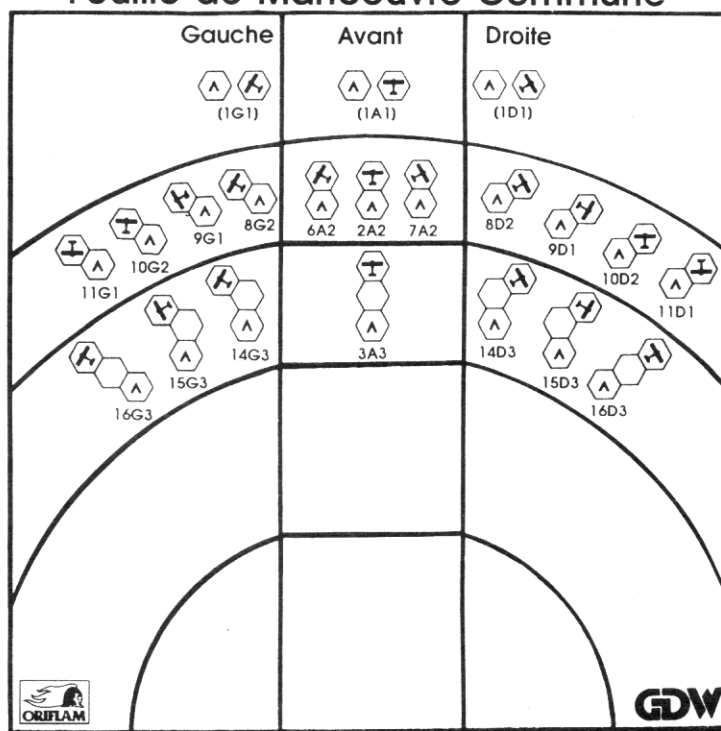
Cette phase est la première du tour de jeu. Un avion traqué doit indiquer la direction de sa future manœuvre à celui qui le traque (Droite, Avant ou Gauche sans lui indiquer la manœuvre elle-même).

- *Phase de réparation* : réparation des dommages dus au combat.



Les deux LMG08/15 "Spandaus" qui équipaient les avions allemands Albatros

Feuille de Manoeuvre Commune



Description des Différentes Phases

Les Manoeuvres

Dans ces règles simplifiées seule une feuille contenant 13 manœuvres vous est proposée. Les règles des Ailes de la Gloire vous donnent une feuille de manœuvre par type d'avion.

Pour les manœuvres il suffit d'inscrire le numéro correspondant sur la feuille de manœuvre.

Les Mouvements

Durant la phase de mouvement, chaque joueur bouge son avion comme indiqué sur la manœuvre choisie. La feuille de manœuvre montre le chemin entre les positions de départ et de fin de mouvement de l'avion et ce pour chacune d'elle

Pour certaines manœuvres comme (1D1, 1A1, 1G1), l'avion finit son mouvement dans le même HEX que celui où il a commencé. Dans la manœuvre 1A1 l'avion "reste" sur place.

Tous les mouvements sont effectués simultanément.

Le Combat

Durant la phase de combat, chaque avion peut tirer sur un avion ennemi placé dans son arc de tir. L'arc de tir d'un avion consiste en les trois HEX exactement devant l'avion (comme indiqué sur le schéma).

Un avion tire une fois par tour mais le pilote peut choisir sa cible même si plusieurs avions se trouvent dans le même HEX. Un avion ne peut tirer sur un autre se trouvant dans le même HEX.



Résolution des combats : Tous les tirs sont considérés comme simultanés et aucun dommage ne prend effet avant la phase suivante.

Chaque combat se déroule de la façon suivante :

- ☐ **1 Distance :** Déterminez la distance entre l'attaquant et sa cible et appliquez le Bonus/Malus à votre dé conformément au tableau suivant.

Distance/hex	1	2	3
Bonus/malus	+1	0	-1



- ☐ **2 Jet de dé :** Jetez un dé à six faces auquel vous ajoutez la compétence de tir du pilote et le Bonus/Malus de distance.

Si le résultat est 7 ou plus, la cible est touchée.

Les Dommages

Si la cible est touchée, le tireur lance à nouveau le dé et détermine les dommages d'après le tableau suivant.

Dommage/dé	Localisation
1	queue
2	aile gauche
3	aile droite
4	fuselage
5	moteur
6*	fuselage

(*si 5-6 pilote tué)

■ Description des dommages :

- ☐ **Queue :** la queue est endommagée, rayez une case de la queue, une fois que la moitié des dommages a été atteint, il sera impossible de tourner à droite (1-3) ou à gauche (4-6).
- ☐ **Ailes :** Une rafale vient de perforer votre aile, rayer une case de votre potentiel des ailes si votre adversaire se trouve à trois cases, deux s'il est à deux cases et ainsi de suite. Si tous les points d'une aile sont cochés, le crash est au rendez-vous.
- ☐ **Fuselage :** Votre adversaire vous cingle sur votre flanc. Utilisez le même principe que les ailes pour déterminer le nombre de cases à rayer. Si les dommages dépassent la moitié de votre total de fuselage, votre pilote devra effectuer un jet à chaque tour. Il devra faire 5 ou plus avec 1d6 ajouté de sa compétence

LES AILES DE LA GLOIRE

Feuille de Vol

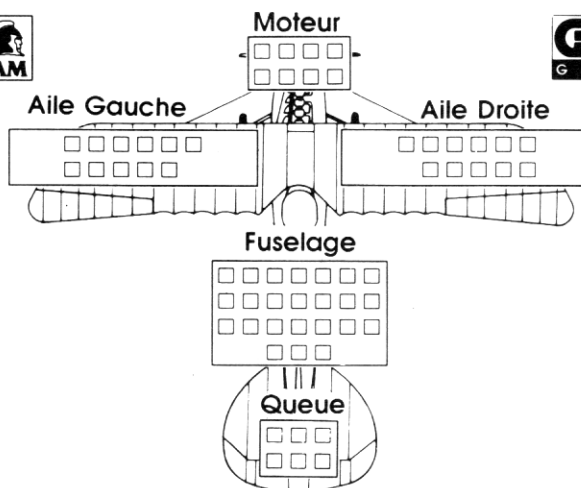
Type d'Avion :
Nom de l'Avion :
Nom du Pilote :
Date :

Tour Manoeuvre Notes

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____

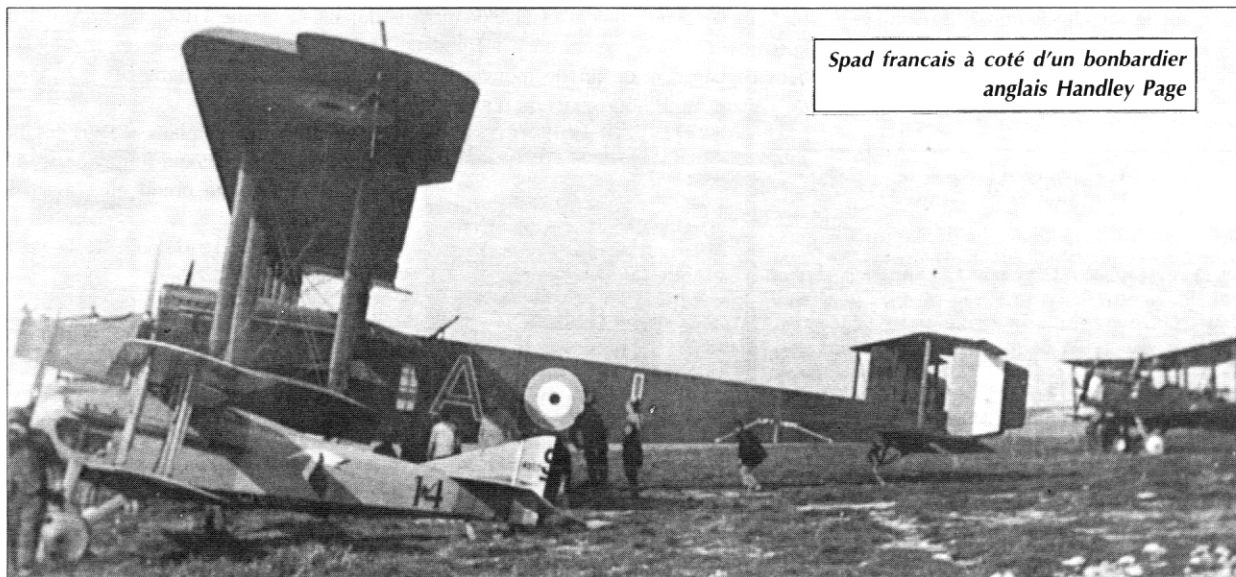
Tour Manoeuvre Notes

13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____



en pilotage pour ne pas s'écraser. Si toutes les cases du fuselage sont cochées, l'avion s'écrase au sol.

- ☐ **Moteur :** Votre moteur a été touché déduisez de un le nombre de vos cases moteurs. Si la moitié de vos



Spad français à coté d'un bombardier anglais Handley Page



Un équipage anglais abattu et prisonnier pose avec celui qui a détruit leur avion

cases moteurs sont utilisées votre vitesse devra être réduite. Vous ne pourrez plus utiliser les manoeuvres de vitesse 3 (16, 15, 14, 3). Si toutes les cases moteurs sont cochées l'avion s'écrase au sol.

- 6* Idem que le fuselage, rejetez en plus le dé, sur un 5 ou un 6, le pilote est tué. Votre pilote est mort pour la patrie, il sera porté en triomphe et décoré à titre posthume.

La Réparation

Chaque pilote dont l'avion est touché au moteur peut essayer de réparer. Ceci implique que le prochain mouvement s'effectuera en ligne droite et que le pilote ne pourra tirer. Ceci ne l'empêchera pas d'être lui visé. Pour la réparation il suffit de jeter le dé et ajouter la compétence en mécanique du pilote. La réparation

est réussie à partir de 6. Elle permet de regagner une case du moteur.

Les Caractéristiques

Vos pilotes vont acquérir de l'expérience au fur et à mesure qu'ils combattront et qu'ils remporteront des victoires.

Les Grades :

Novice	0 victoire
Pilote	1-5 victoires
Expert	5-15 victoires
As	plus de 15 victoires.

Ces règles ne sont qu'un aperçu du jeu les Ailes de la Gloire. Les règles supplémentaires permettent de donner plus de réalisme au jeu et vous permettent également de faire évoluer votre pilote,

Les Caractéristiques :

Grade\Comp.	pilotage	mécanique	tir
Novice	2	2	1
Pilote	3	3	1
Expert	3	3	2
As	4	4	3

tout au long de la première guerre mondiale de janvier 1917, jusque la fin de la guerre c'est à dire novembre 1918. Tu veux tout connaître sur les jeux historiques rejoins le cercle de stratégie 37 route nationale 55200 Lérrouville ou lis le Journal du Stratège bimestriel contenant tous les articles sur tes wargames préférés.

Vous êtes perdu ? Rejoignez les par le minitel 3615 AKELA, le serveur des rencontres ludiques.

Christophe Begey

Les Légendes des Plans de couverture				
3	Spad VII	Georges Guynemer	54 Victoires	Fr.
8	Nieuport 17	Charles Nungesser	45 Victoires	Fr.
13	Spad XIII	Maurice Boyau	35 Victoires	Fr.
17	Spad XIII	Reed Chambers	7 Victoires	U.S.
25	Sopwith Snipe	W.G. Barker	53 Victoires	G.B.
28	Sopwith Triplane	-	-	G.B.
32	Albatros D.III	-	-	All.
35	Fokker Dr.I	Manfred von Richthofen	80 Victoires	All.
43	Pfalz D.IIIa	Hecht	-	All.
49	Fokker D. VII	-	-	All.
50	Fokker D. VII	Rudolf Berthold	44 Victoires	All.
55	Siemens Schuckert D.III	Ernst Udet	62 Victoires	All.

NEWS

Vox Orlanth, Vox Déi...

Le Roi de SARTAR

Un roman de Greg Stafford

VOUS VOULEZ TOUT CONNAITRE SUR LA GUERRE DES HEROS ?

VOUS VOULEZ SAVOIR QUI SERA LE GRAND VAINQUEUR ?

Une seule solution : lisez LE ROI DE SARTAR.

Ce roman vous fera découvrir tout cela par l'intermédiaire d'ARGRATH le fabuleux Quêteur Héroïque Orlanthi. Vous découvrirez également la Mythologie Orlanthi, l'histoire de la Passe du Dragon et bien d'autres secrets de Glorantha.

Avec Le ROI DE SARTAR vous saurez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Glorantha.

Ce roman est le premier d'une série qui vous présentera les différentes légendes et civilisations de Glorantha à travers les quêtes de grands héros.

TATOU DIT

Pendragon for ever

Je raffole du mythe Arthurien et il était normal que j'achète la première édition du jeu Pendragon publiée par Gallimard. J'ai été très déçu par cette version. Pouvez vous me dire quelles sont les modifications que vous avez apportées à la deuxième édition.

(Ludovic Paris 10).

Cher Ludovic saches que l'édition que nous publions correspond à la deuxième édition américaine. Il s'agit cette fois d'une traduction intégrale. L'édition de Gallimard avait omis des parties entières du jeu ce qui lui a enlevé toute cohérence et intérêt. Cet excellent jeu a donc souffert de règles tronquées donc injouables mais également d'un suivi inexistant.

Pour notre part, nous avons poussé la précision jusqu'à traduire les textes de l'ancien anglais en ancien français. De même cette deuxième version développe les deux aspects du mythe arthurien : la valeur et la bravoure des chevaliers ainsi que le côté plus romantique de l'amour courtois. Enfin le suivi sera identique à celui de nos autres jeux. L'écran et Chevalier Aventureux ont déjà été publié à ce jour.

Et Runequest alors ?

Je trouve dommage qu'un jeu comme RuneQuest qui est absolument formidable ait si peu de scénarios. Je le regrette d'autant plus qu'étant en école d'ingénieur je n'ai plus le temps de faire ce genre de chose.

(Pascal Thonon)

Bonne nouvelle pour toi Pascal. Tu vas trouver une foison de scénarios pour RuneQuest, que ce soit dans "Les Guerriers du Soleil" qui en compte 4 ou

dans "La Rivière des Berceaux" (à paraître pour la fin de l'année) qui s'inspire des mythiques "Borderlands", "Pavis" et "Big Rubble". Ensuite Tatou 11 contient un scénario tout comme le 13 à paraître.

Et les Posters !

Cela fait déjà plusieurs mois que vous parlez de faire des posters, qu'en est il exactement ?

(Marc, Paris)

Ce projet est actuellement à l'étude et nous avons déjà reçu plusieurs propositions d'illustrations de la part d'Alain Gassner, de Hubert de Lartigue et de Thierry Monter. Nous sommes en train de faire une sélection. Je pense que vous aurez des nouvelles de tout ceci vers le mois de septembre 93.

Encore Runequest

Je trouve que les couvertures de Thierry Monter très peu Runequestienne, et ce même s'il a du talent. Celle de SUN COUNTY d'Avallion Hill est très bonne... En tout cas il serait temps de payer à Alain Gassner des séances chez le psy car il a à mon avis un problème certain avec les femmes.

(Arnaud Paris)

En ce qui concerne les couvertures, les goût et les couleurs ... Mais je te ferais remarquer que les gardes du Dôme du Soleil sur la couverture américaine portent la rune d'Orlanth, comme quoi la connaissance de Gloranthia n'est pas la chose la mieux partagée au monde.

Pour Alain Gassner je suis d'accord avec toi, d'ailleurs il paraît même que des jeunes gens se réunissent le soir autour de table avec des dé de formes étranges et qu'ils se prennent pour des guerriers ou des magiciens de mondes anciens et disparus ...

LES AILES DE LA GLOIRE

