TATOU 13



PENDRAGON
STORMBRINGER
RUNEQUEST
CYBERPUNK

SPÉCIAL • RÉSURRECTION • TATOU 13

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM 40F TATOU 13 MAI - JUIN 1993 ISSN 1155-2573

SOMMAIRE

PENDRAGON

4 *La Guérison dans Pendragon*

Paix et repos du corps après la bataille

Auteur : Pierre Henri Pevel

Illustrateur : Bernard Bittler

8 *Le Roi Toujours Mourant*

Rancoeurs et haines pourrissent le coeur de l'homme

Auteur : Pierre Henri Pevel

Illustrateur : Bernard Bittler

STORMBRINGER

16 *Blessures et Guérisons dans les Jeunes Royaumes*

Comment ? Vous n'appréciez pas votre nouvelle jambe de bois ?

Auteur : Philip Benz

Illustrateur : Bruno Martin

23 *Borgne, Manchot et Eclopé*

Tout a un prix, il suffit de payer

Auteur : Philip Benz

Illustrateurs : Bruno Martin, Giorgia Ponticelli, Angelo Montanini

RUNEQUEST

29 *Le Culte de Chalana Arroy*

"Elle a soigné le monde, faisant renaître la vie."

Auteur : Greg Stafford

Traducteur : Marc Gazo

Illustrateur : Bernard Bittler

CYBERPUNK

36 *Post Mortem*

"En direct de Nignt City, avec l'équipe 96 de Trauma Team."

Auteur : Jean Michel Ringuet

Illustrateur : Matteo Resinanti

38 *Revenir d'entre les Morts*

"Comment ? Vous n'êtes jamais mort ! Vous êtes hyper décevant !"

Auteur : Jean Michel Ringuet

Illustrateur : Matteo Resinanti

41 *Résurrection Inc*

Sexe, mensonges et revenants.

Auteur : Jean Michel Ringuet

Illustrateurs : Riccardo Crosa, Angelo Montanini, Paolo Parente



TATOU N° 13. Bimestriel - Mai-Juin 1993. Publié par ORIFLAM. SARL au capital de 160 000 F, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. ORIFLAM : 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Couverture : "Résurrection" Giovanni Bellini. Rédacteur en chef : Eric Simon. Maquette : Studio Perspectives. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573

E D I T O

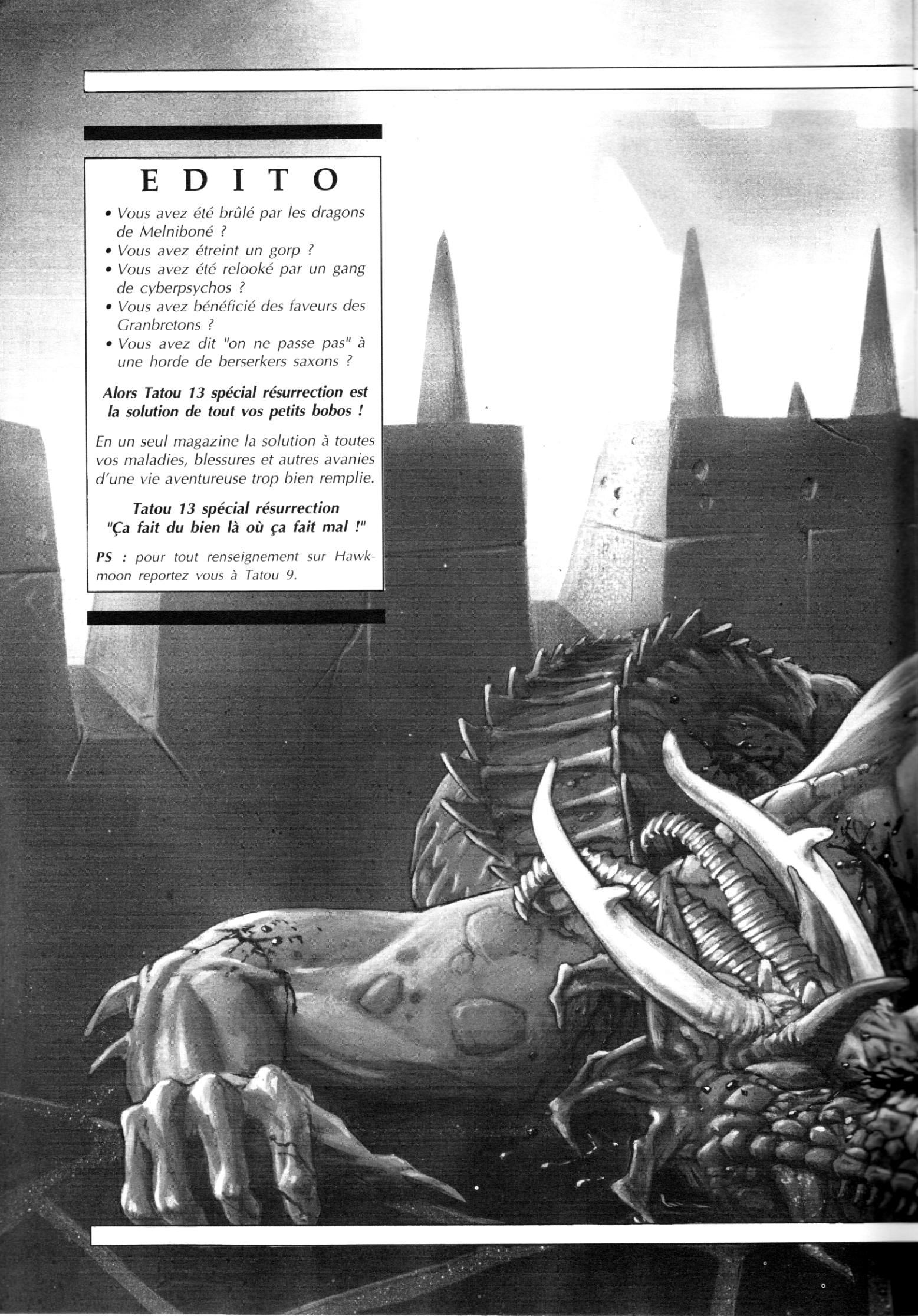
- *Vous avez été brûlé par les dragons de Melniboné ?*
- *Vous avez étreint un gorp ?*
- *Vous avez été relooké par un gang de cyberpsychos ?*
- *Vous avez bénéficié des faveurs des Granbretons ?*
- *Vous avez dit "on ne passe pas" à une horde de berserkers saxons ?*

Alors Tatou 13 spécial résurrection est la solution de tout vos petits bobos !

En un seul magazine la solution à toutes vos maladies, blessures et autres avanies d'une vie aventureuse trop bien remplie.

Tatou 13 spécial résurrection
"Ça fait du bien là où ça fait mal !"

PS : *pour tout renseignement sur Hawkmoon reportez vous à Tatou 9.*





Elric, prince de Melniboné extrayant le nanorion du démon. Illustrateur : Jean-Luc Sala

Paix et repos du corps après la bataille
par Pierre Henri Pevel



La Guérison dans Pendragon

La vie aventureuse des chevaliers rend les occasions de prendre un mauvais coup nombreuses et fréquentes. "A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". Les combats les plus glorieux sont donc les plus dangereux. Qui s'étonnera maintenant que des chevaliers en quête de gloire s'en retournent rarement sans blessure ? Reste ensuite à guérir toutes ces plaies et bosses. Pendragon propose plusieurs méthodes, dont nous vous présentons un inventaire commenté.

Guérison Naturelle

La plus simple des méthodes de guérison est encore de laisser faire la nature. Dans Pendragon, cela s'illustre par le Rythme de Guérison qui permet à un personnage blessé de récupérer chaque semaine quelques points de vie. (le Rythme de Guérison d'un personnage est égal à (FOR+CON)/2)

Par ce biais, les points de vie sont récupérés le dimanche à midi. Il peut paraître illogique qu'un chevalier blessé un dimanche avant la messe recouvre ses points de vie quelques heures plus tard, tandis qu'un autre blessé un lundi devra attendre une semaine. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une convention que le maître de jeu n'est pas obligé de respecter. S'il le souhaite, libre à lui de compter une semaine à partir de la première blessure reçue par chaque chevalier. La logique est au prix d'une comptabilité un peu lourde que les règles de *Pendragon* voulaient éviter.

Premiers Soins

Les premiers soins sont les soins les plus couramment pratiqués par les chevaliers. Il s'agit en fait d'une première assistance aux blessés fort utile sur les champs de bataille. Un jet de Premiers soins permet de récupérer 1D3 points de vie (1D3+3 sur une réussite critique).

La première fonction des premiers soins est de réduire, si ce n'est guérir les blessures légères. Une blessure légère correspond à des dégâts inférieurs à la CON de la victime. Les premiers soins s'appliquent blessure par blessure. C'est à dire que si un chevalier a reçu plusieurs blessures légères lors d'un combat, chacune peut faire l'objet de premiers soins. Pour ce faire, il est nécessaire que les joueurs tiennent scrupuleusement le compte de toutes leurs blessures.

La seconde fonction des premiers soins est d'éviter le pire lorsqu'un personnage a perdu la totalité ou plus de ses points de vie. Pour avoir une chance de survivre, le blessé doit revenir à un nombre positif de points de vie actuels.

Chirurgie

La chirurgie n'est jamais pratiquée par les chevaliers. Elle entre plutôt dans le domaine de compétence des femmes et des hommes d'église. La chirurgie de Pendragon est à des lieues de la chirurgie actuelle. La chirurgie dont bénéficient les personnages est un savant mélange de médecine sommaire, de prière et de superstition.

La chirurgie doit être administrée dans les cas les plus graves, lorsque des blessures majeures ou mortelles sont infligées et que la case "Chirurgie Nécessaire" est cochée sur la feuille de personnage.

Les blessures légères ne requièrent pas la chirurgie. La chirurgie ne restaure pas véritablement des points de vie, comme les premiers soins. Si elle est entreprise avec succès, elle permet juste au processus naturel de guérison de s'effectuer (cf la guérison naturelle) malgré un état de santé critique.

Tel est l'arsenal conventionnel des méthodes de guérison. Heureusement pour les personnages, la magie a une place dans Pendragon et propose d'autres remèdes.

Potions

Certaines femmes exceptionnelles ont le pouvoir de concocter des potions (cf Les dons féminins, Chevaliers Aventureux, p 89). Trois d'entre elles ont un pouvoir de guérison : la Caresse de Rhiannon, le Baiser de Dona et les 72 herbes.

Dans *Pendragon*, la nature de ces potions est ambigües. S'agit-il de magie ou d'herboristerie ? Les vertus médicinales de certaines plantes sont totalement reconnues de nos jours. Mais leurs effets naturels sont-ils vraiment aussi efficaces que *Pendragon* pourrait le laisser croire ? Qu'on en juge.

Les 72 herbes

Cette potion, administrée quotidiennement, équivaut à un jet de Chirurgie réussi.

La plupart du temps, la chirurgie de Pendragon évite simplement l'infection et des plantes aux vertus antiseptiques (menthe, thym, lavande) peuvent y suffire. Mais la chirurgie est également employée pour guérir un membre brisé, par exemple. Quelle plante est assez efficace pour, sans aide extérieure d'aucune sorte, entraîner la réduction d'une fracture ?

Le Baiser de Dona

Lorsqu'elle est imprégnée dans des bandages, cette potion augmente le rythme de guérison naturelle du blessé. C'est sans doute la potion la plus crédible. Ses effets ne sont ni immédiats, ni spectaculaires. En outre, elle est totalement inutile dans les cas les plus graves (blessures majeures ou mortelles) sans une réussite en Chirurgie.

La Caresse de Rhiannon

Il s'agit d'un baume aux effets presque immédiats : dans le round qui suit son





application, ce baume rend 1D6 points de vie au blessé. Les limites des plantes médicinales sont dépassées sans aucun doute. Avec un peu de chance, cette potion permet à une blessure de 5 points de vie de se refermer, comme par miracle. On pourra répondre qu'une Caresse de Rhiannon est moins efficace, en moyenne, qu'une réussite critique en Premiers Soins. Notez cependant que cette potion reste performante même lorsque les premiers soins ont rendu leur office et qu'elle a les mêmes vertus qu'une bonne semaine de repos complet.

Malgré leurs surprenants effets, les potions de guérison restent le produit de femmes exceptionnelles, certes, mais en aucun cas magiciennes. Dès lors, que penser ? Un élément de réponse nous vient du fait que ces potions coûtent très cher à celles qui les concoctent. Pour chaque potion réalisée, les femmes doivent faire un jet sur la Table de Vieillissement, avec tous les effets probables que cela suppose. Seules les véritables magiciennes échappent à cette règle.

En définitive, les potions relèvent de la magie mineure (cf *Chevaliers Aventureux,* p 147), cette petite magie accessible à certains mortels. Pendragon considère en fait les potions comme le font ses contemporains. Il existe bien des plantes médicinales mais, aux yeux du monde arthurien, leurs vertus relèvent de la magie.

Dans *Pendragon*, l'homme juge magique ce qu'il ne comprend pas.

Animaux Fabuleux

Certains animaux possèdent de grands pouvoirs de guérison. Ainsi, une licorne peut guérir toutes les blessures par le simple contact de sa corne. Il est cependant indispensable que la licorne désire le faire ; elle ne peut y être forcée. Normalement la corne d'une licorne perd tout pouvoir lorsque l'animal est tué.

Des vertus curatives sont prêtées à d'autres monstres ou à certains de leurs organes. Il faut cependant faire la part de la superstition et de la réalité. On raconte par exemple que la corne de licorne pilée constitue un puissant antidote, ce dont nous laissons le maître de jeu seul juge. En général, un monstre provoque plus de désagréments qu'il ne résout de problèmes.

Magie Païenne

La magie païenne est celle des druides et des enchanteurs. Merlin, le plus grand des enchanteurs, était également le plus grand des druides.

Les personnes versées dans l'art de la magie païenne disposent de grands pouvoirs ; grâce à leurs sortilèges et rituels, elles peuvent modifier le monde réel temporairement ou indéfiniment. La magie païenne peut ainsi être curative.

Les druides et enchanteurs peuvent d'abord concocter toutes sortes de potions, dont celles de guérison citées plus haut. Leur parfaite connaissance de la magie leur évite de faire un jet sur la Table de Vieillissement. Autant dire que concocter des potions ne leur coûte que du temps, pourvu qu'ils possèdent les ingrédients nécessaires.

Mais le plus puissant des sortilèges païens reste sans doute celui permettant de ramener un mort à la vie. Rares sont ceux qui possèdent ce pouvoir : il suppose une profonde et parfaite connaissance des secrets essentiels du monde. Le rituel de résurrection est long et difficile à réaliser. Il laisse le ressuscité muet à jamais.

Même si la résurrection païenne est une réalité de la légende arthurienne, nous décourageons fortement le maître de jeu de l'intégrer dans sa campagne. Tout d'abord parce que ce rituel n'est évoqué que dans quelques rares textes. Mais surtout parce que ce serait le moyen de dédramatiser la mort. Rendre la mort des personnages anodine reviendrait à gravement trahir l'esprit du jeu.

Pour finir, le maître de jeu doit songer à la cohérence de son univers. S'il existe un quelconque moyen d'échapper à la mort, est-il logique que de grands personnages (Lancelot, Gauvain, etc.) périssent?

Miracles

La magie chrétienne est une magie miraculeuse. Les miracles sont le reflet de la volonté et de la toute-puissance divine.

Il n'existe pas (exception faite des chrétiens celtes condamnés par l'Eglise) de magiciens chrétiens. Les chrétiens pratiquent peu de rituels (baptèmes, bénédictions, exorcismes) mais prient et espèrent que Dieu leur accordera ce qu'ils désirent. Les prières sont exaucées au gré de la volonté divine. Il n'y a rien qu'un chrétien puisse faire et qui l'assure de voir ses prières couronnées de succès.
Il arrive en outre que Dieu fasse un miracle sans que cela Lui ait été demandé.

Dieu étant tout-puissant, Il peut bien sûr guérir ceux qu'Il aime. On parlera alors de guérison miraculeuse. Le maître de jeu peut seul décider si Dieu vient au secours d'un personnage. De nombreux facteurs tels que la foi du personnage et la justesse de sa cause devront être pris en considération.

Dans le domaine de la guérison, Dieu peut intervenir de différentes manières. Il peut soigner une maladie, hâter le rythme de guérison d'un personnage, le dispenser d'un jet de Chirurgie normalement nécessaire, effacer les effets secondaires d'une blessure majeure, ou tout simplement guérir toutes les blessures infligées.

En général, le secours divin doit être aussi exceptionnel qu'efficace. Certains saints, en outre, ont le pouvoir de guérir des maladies ; lorsqu'un lieu est consacré à l'un de ces saints, les pèlerins qui s'y rendent peuvent espérer guérir de la maladie associée au saint homme. Ce type de miracles est plus anodin. Un jet réussi d'Amour (Dieu) suffit sans doute à provoquer la guérison à l'issue du pèlerinage.

Le Graal

Le Graal est un symbole païen autant que chrétien ; il évoque aussi bien le Chaudron des divinités celtes que la coupe ayant permis à Joseph d'Arimathie pour recueillir le sang du Christ.

Il est cependant plus couramment associé à un miracle, le monde arthurien étant plutôt d'obédience chrétienne.

Le Graal peut prendre plusieurs formes (coupe, plat, bijou) et ses pouvoirs sont immenses. Il vient parfois au secours de preux chevaliers pour les nourrir ou les guérir de leurs blessures.

Encore une fois, le maître de jeu est seul juge. Le Graal vient-il au secours des personnages ? Cela n'arrive normalement qu'une seule fois dans la vie d'un chevalier, quand cela arrive. Si tel est le cas, la guérison est instantanée et totale.

Evitez de transformer le Graal en une potion de guérison ambulante et intarissable.

Pierre Henri Pevel

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 : disponible dans tous les Magasins de Jeux de Rôles

Rancoeurs et haines pourrissent le coeur de l'homme
par Pierre Henri Pevel

Le Roi Toujours Mourant



Blessé, le chevalier avançait péniblement dans le sous-bois inondé par les dernières pluies d'automne. Le dos voûté, les deux mains crispées sur son épée qu'il tenait dressée devant lui, il tentait d'oublier la douleur et marchait lentement, tous ses sens en éveil. Sous son heaume, son propre souffle lui semblait aussi rauque que celui d'un sanglier mourant.

Des images de chasses et de chevauchées heureuses lui vinrent à l'esprit. Il tenta de les repousser : la moindre distraction pouvait être fatale. Son adversaire, il le savait, ne se trouvait pas bien loin. Blessé comme lui, il se tenait certainement embusqué quelque part, derrière un arbre, un taillis...

Un royaume. Tel était l'enjeu de leur lutte à mort. Un royaume minuscule, perdu dans les montagnes cambriennes. Une terre ingrate. Des sujets incultes et païens. Des voisins sauvages et agressifs. Mais un royaume, un titre, un trône...

Les lances s'étaient brisées dès le premier choc et le combat, pour un temps se poursuivit à l'épée. Les boucliers bientôt cédèrent et pendirent, inutiles, aux bras des adversaires. Et puis ces deux blessures, infligées au même instant. Les chevaux qui se cabrèrent, la chute, quelques secondes d'étourdissement.

Le flanc inondé par son sang, le chevalier voulu reprendre son souffle. Il s'adossa à un arbre, soupira profondément et baissa les paupières. En définitive, l'errance ne serait-elle pas préférable à la mort ?

Un simple craquement le ramena à la réalité. Instinctivement, il plongea sur le côté. L'épée de son ennemi frappa l'écorce. Hurlant de rage, l'autre frappa à nouveau, et encore, et encore. A terre, le chevalier ne faisait que se défendre. Chaque coup affaiblissait l'épée qu'il interposait, engourdissait son bras. Un instant, il se demanda qui, de son arme ou de son poignet, le trahirait en premier. Il décida de ne pas attendre pour le savoir. Réunissant ses dernières forces, il roula sur le côté. Déséquilibré, son adversaire manqua de tomber en avant. Les quelques secondes nécessaires à son rétablissement lui furent fatales : il n'eut que le temps de voir arriver le coup désespéré qui le tua.

Victorieux mais épuisé, le chevalier resta de longues minutes immobile. Il trouva enfin le courage de se mettre à genoux et de retirer ce heaume qui l'étouffait. Soupirant d'aise et bénissant le ciel, il ouvrit les yeux et la vit.

Elle se tenait devant lui, figée, les yeux fixés sur le cadavre de son amant. Elle portait une robe grise et, accrochée sur son sein, cette fameuse broche d'argent figurant une chauve-souris. Elle était belle et digne, malgré sa douleur. C'était la première fois qu'il la voyait. Il reconnut pourtant l'envoûtante Maudène, la sorcière qui régnait jusqu'à ce jour aux côtés du roi vaincu.

"Maudit ! Maudit sois-tu pour ce crime !"

"Le duel était loyal. Le royaume en était l'enjeu. J'ai vaincu. Je suis roi."

Maudène tourna enfin ses regards sur le chevalier. Un sourire démoniaque aux lèvres.

"Roi ? Certes tu l'es à présent. Mais un roi que l'on nommera le Roi Toujours Mourant. Ecoute bien quel sera le prix véritable de ton royaume..."

Avertissement au Maître de Jeu

D'ordinaire dans Pendragon, la période hivernale est simulée hors-scénario. Ce scénario, cependant, commence avec les premières neiges et se conclue, au pire, au solstice de printemps.

Si cette "irrégularité" vous déplaît, un léger aménagement de ce scénario vous permettra de le faire se dérouler en été.

Au prix d'une ré-évaluation des dangers rencontrés, ce scénario peut devenir un solo. Si un personnage n'a pu

participer à l'aventure de l'année qui s'achève, faîtes lui jouer "Le Roi Toujours Mourant" afin qu'il ne soit pas en reste d'une aventure. Sinon, ce scénario peut être l'occasion pour des personnages débutants de gagner un surcroît d'expérience et de Gloire cette année.

Le maître de jeu est libre de décider si les personnages participant à cette aventure auront le temps de se consacrer au traditionnel entraînement hivernal (*Pendragon*, p 133). Tout dépend en fait du temps qu'ils consacreront à sauver le Roi Toujours Mourant. Un bon compromis serait que, pour cet hiver, les personnages soient autorisés à augmenter une passion ou un trait de personnalité mais que l'amélioration des compétences par le biais de l'entraînement leur soit refusée.

Synopsis

Le hasard va mettre Maudène sur la route des personnages. Celle-ci se rend chez Gameret, le dernier chevalier ayant sauvé le Roi Toujours Mourant afin d'accomplir sa malédiction. Les personnages vont ainsi être les témoins de la terrible blessure infligée au malheureux chevalier. Sur les prières de l'épouse de Gameret, ils vont partir en quête pour tenter de guérir le chevalier blessé.

Chemin faisant, les personnages vont porter secours à un étrange personnage, un barde, lequel va les conduire jusqu'au royaume cambrien du Roi Toujours Mourant. Ils comprendront alors quelle malédiction frappe le roi et Gameret.

Commencer ce scénario

Le cadre géographique de la première partie de ce scénario n'est pas indiqué. Grâce à Chevaliers Aventureux, c'est toute l'Angleterre arthurienne qui ouvre ses portes à l'aventure. Les personnages peuvent par conséquent se trouver n'importe où en Bretagne et ailleurs au début de l'hiver. Plutôt que d'obliger les personnages à se rendre sans raison véritable quelque part, autant situer les terres de Gameret sur le chemin qu'ils empruntent spontanément.

Le maître de jeu n'est tenu qu'à une seule obligation : les personnages doivent rencontrer Maudène au tout début de l'hiver et avoir matériellement le temps de gagner la Cambrie avant l'équinoxe de printemps (qui marque la fin de l'hiver). Sans cela, ils arriveraient trop tard pour sauver le Roi Toujours Mourant.

La Malédiction de Maudène

Il y a dix ans, un chevalier en aventure dans les montagnes cambriennes découvrit un royaume dirigé par un roi païen et une sorcière appelée Maudène. Au nom du Christ, le chevalier contesta le royaume. Il affronta le roi païen en duel et le tua. Folle de rage et de douleur, la sorcière lança sur le chevalier une malédiction dont les termes sont les suivants :

Chaque hiver, aux premières neiges, le nouveau roi serait frappé d'une flèche magique en plein coeur. La flèche entraînerait sa mort à moins qu'un chevalier étranger au royaume se présente aux portes du château pour sauver le roi. Ce chevalier devrait alors trouver une caverne isolée, affronter les dangers qui s'y rencontrent, tremper un linge dans un calice magique, et revenir pour poser le linge encore humide sur les lèvres du roi mourant. Si cela n'était pas fait, le roi périrait au solstice de printemps. Mais la malédiction prenait toute la dimension de sa cruauté dans le fait que le chevalier qui sauverait le roi une année, serait frappé lui aussi d'une flèche l'hiver suivant et ne pourrait être sauvé qu'à la condition qu'un autre preux sauve à nouveau le roi dans les mêmes circonstances. Chaque chevalier jurant le secret, il ne devrait son salut qu'à l'héroïsme de l'un de ses pairs.

La quête des personnages sera rendue plus difficile par Maudène qui, cet hiver, est parvenue à unir les tribus sauvages des collines contre le Roi Toujours Mourant. Le scénario se conclue sur un combat acharné entre les personnages et Maudène. Le sort du royaume dépend de l'issue de ce dernier combat.

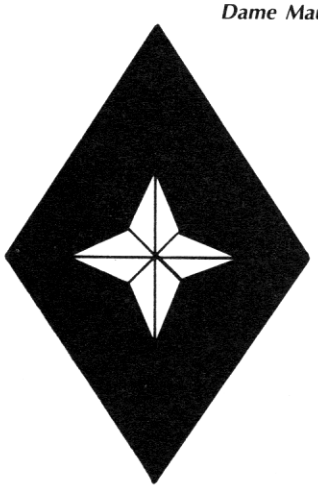
La Flèche Noire

La Rencontre

Tout commence pour les personnages à l'approche de l'hiver. Alors qu'ils traversent une épaisse forêt, ils rencontrent à la tombée de la nuit un petit groupe de voyageurs formé d'une dame et des quelques hommes d'armes qui l'accompagnent. Les soldats sont correctement équipés. Ils montent des chevaux en bonne santé et portent tous le même uniforme gris. La dame est fort belle, élégante. Elle porte une robe grise et un long manteau noir la protège du froid. Elle chevauche un superbe palefroi gris. La dame se présente. Elle s'appelle Maudène et, interrogée, déclare qu'elle se rend chez l'un de ses cousins, dont les terres se trouvent encore à quelques jours de marche. Elle compte faire étape cette nuit chez le seigneur des terres alentours. Le hasard veut que la demeure de ce seigneur soit sur la route des personnages.

Les personnages et Maudène vont ainsi chevaucher de concert pendant une petite heure. Durant le trajet, Maudène répond poliment aux questions des personnages. Elle se dit célibataire et héritière d'une jolie fortune. Elle se rend d'ailleurs chez son cousin pour lui demander conseil : les prétendants au mariage sont en effet nombreux. Tous les mensonges que Maudène invente ne lui coûtent rien. En fait, elle raconte ce que les personnages ont envie d'entendre : s'ils se décident à la courtiser, ils la prendront plus difficilement en défaut. Les soldats, eux, ne disent mot.

Dame Maudène



De sable au diamant d'argent

Le chemin que suit la petite troupe finit par quitter la forêt. Un vent froid, que les arbres ne retiennent plus et soufflant par rafales, surprend les cavaliers. Le manteau de Maudène s'ouvre alors un bref instant. Demandez un jet de Vigilance aux personnages. Une réussite leur permet de remarquer que Maudène porte sur la poitrine une broche figurant sans doute un oiseau. Une réussite critique indique qu'il s'agit en fait d'une broche d'argent représentant une chauve-souris. Le motif du bijou est curieux, surtout pour une femme (la chauve-souris passe pour un animal plutôt néfaste). Si on l'interroge à ce sujet, Maudène hésitera un peu avant de prétendre que cette broche lui vient de sa mère décédée et changera aussitôt de sujet de conversation.

Chez Sire Gameret

Il fait nuit noire lorsque Maudène et ses compagnons arrivent en vue d'une modeste tour de pierre, haute de trois étages et flanquée de quelques bâtiments de bois. Une simple palissade de rondins entoure l'ensemble, qui s'élève sur une petite colline et semble garder la plaine.

Les portes étant closes depuis la tombée du jour, les voyageurs doivent se présenter au guet et attendre dehors que l'hospitalité leur soit accordée. C'est l'occasion pour les personnages de remarquer que tous souffrent du froid, à l'exception de Maudène que le vent glacial ne semble pas atteindre. L'ordre d'ouvrir les portes ne tarde cependant pas à être donné et la petite troupe grelottante passe l'enceinte, alors que la première neige de l'année commence à tomber.

En dépit du froid, sire Gameret attend ses visiteurs à l'extérieur, sur les quelques marches qui mènent à la tour. Après s'être présenté et leur avoir souhaité la bienvenue, le jeune seigneur invite Maudène et les personnages à venir se réchauffer au plus vite pendant que ses serviteurs s'occupent des chevaux et trouvent des quartiers aux hommes d'armes. Demandez un jet de Vigilance aux personnages lorsque Gameret ferme la porte derrière eux. Une réussite permet de surprendre le regard inquiet de Gameret vers le ciel et la neige qui tombe. Une réussite critique fait voir la peur dans les yeux du châtelain...

FOR 14 **CON** 16
TAI 14 **DEX** 12
APP 14

Gameret

Points de Vie : 30
Vitesse 3 **Dégâts** 5D6
Armure 12+écu
Attaques : Epée 20, Lance 15, Bataille 15, Equitation 20.
Traits significatifs : Généreux 17, Valeureux 16.
Compétences significatives : Vigilance 13, Courtoisie 16.

Gameret est un chevalier de 25 ans environ. Vigoureux et élégant, il est sans doute promis à un bel avenir. Très au fait des usages, il pourrait être un hôte excellent si l'idée qu'il ne survivra peut être pas à l'hiver ne le tourmentait pas.

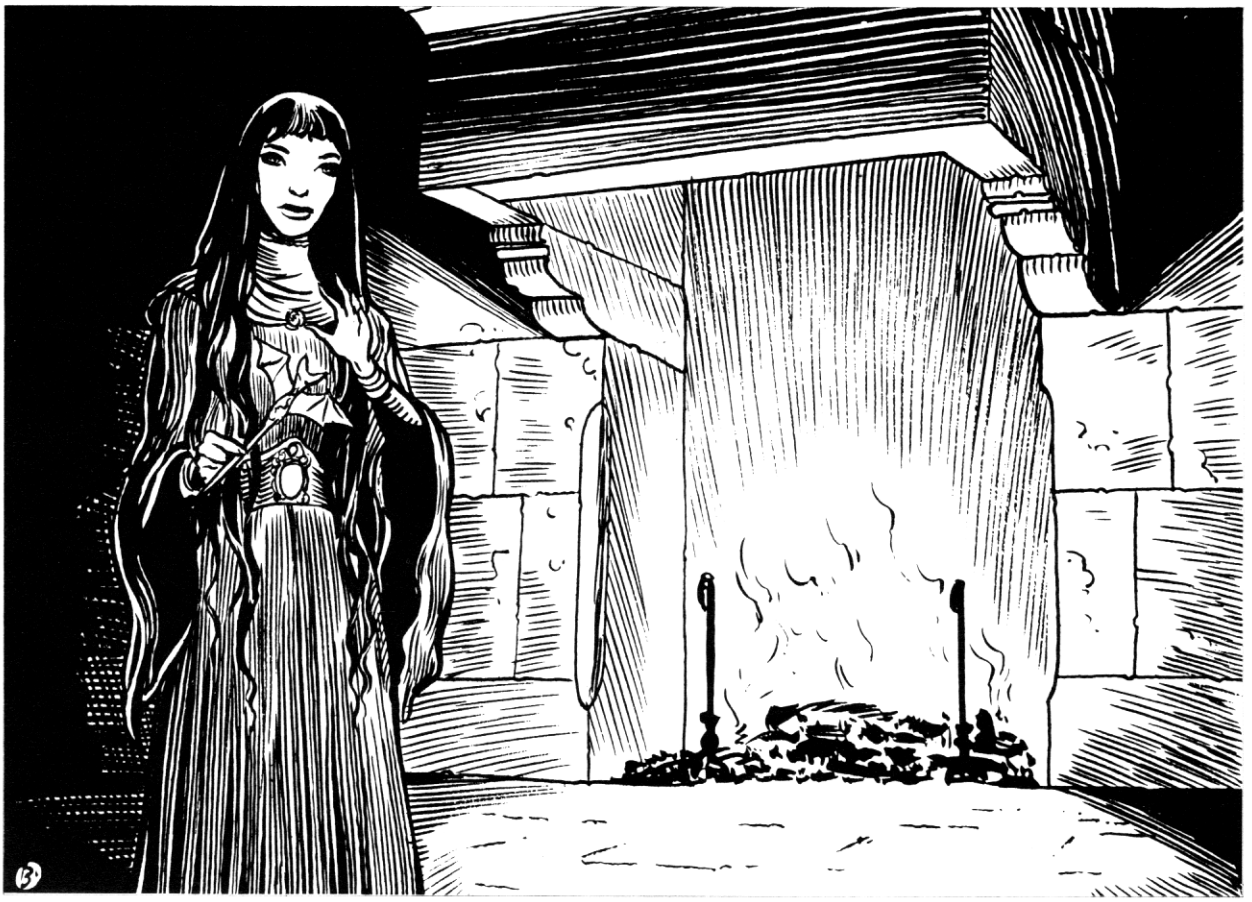
Un grand feu brûle dans la cheminée du hall, dispensant chaleur et lumière. Faisant son possible pour être un hôte agréable, Gameret propose des sièges et du vin en attendant le dîner et prie ses invités de quitter leurs manteaux (ce que Maudène refuse en expliquant qu'elle préfère se réchauffer complètement avant de se dévêtir). Puis il se retire, prétextant des ordres à donner.

Malgré ses efforts, Gameret n'a pu cacher que des noires pensées le hantent. Sa mine souriante et sa politesse ne suffisaient pas à faire oublier ses traits tirés et son regard soucieux, comme si un deuil proche occupait son esprit. Si les personnages font part de leurs remarques à Maudène, celle-ci prétendra n'avoir rien remarqué. Des serviteurs interrogés pourront révéler que, depuis l'automne, l'humeur de leur maître n'a cessé de s'assombrir sans raison apparente.

Le Dîner

Au moment de passer à table, Gameret revient avec son épouse à son bras. La jeune et ravissante Florie paraît également frappée d'une profonde tristesse. Elle a peine à sourire, à parler. Ses yeux rougis indiquent qu'elle a beaucoup pleuré. Comme on le ferait d'une malade, Gameret conduit sa femme jusqu'à sa chaise avec énormément de précautions. Puis, avant de lui-même s'asseoir, il prie ses invités de bien vouloir excuser sa femme, laquelle "se remet lentement d'une grave maladie".

Si les personnages ne s'appliquent pas à entretenir la conversation, le dîner se passera dans un presque silence. Florie ne dit mot, ne mange pas. Elle retient avec peine ses larmes et éclatera en sanglots à la première question qui lui sera faite sur son état. Toujours enveloppée dans son manteau noir, Maudène est



tout autant silencieuse, dans les limites de la bienséance. Seul Gameret veut bien parler. Mais il est clair que ses préoccupations sont à des lieues de la conversation et qu'il n'y participe qu'au prix d'un grand effort.

Au grand soulagement de tous, le dîner va s'achever. C'est le moment que choisit Maudène pour enfin enlever son manteau. Elle apparaît alors, superbe, vêtue de sa robe grise et portant sur la poitrine une broche d'argent figurant une chauve-souris. Tous les convives sont soudain frappés par l'étonnante beauté de Maudène : ses longs cheveux noirs, ses traits fiers mais délicats, son port soigné. Pour les personnages, c'est un peu comme s'ils la voyaient pour la première fois.

La surprise passée, Gameret remarque la broche. Craignant de comprendre qui est Maudène, il lui demande d'une voix tremblante quel est cet étrange bijou. Une lueur assassine dans les yeux, la femme répond qu'elle est venue lui offrir la broche "en souvenir d'une bonne action passée". Maudène décroche alors la broche et la jette en l'air

(Demandez des jets de Vigilance aux personnages pour savoir s'ils surprennent ce regard.) Sous le regard éberlué de chacun, la broche se transforme en une chauve-souris. Dépassée par les événements, Florie perd connaissance pendant que l'animal virevolte dans les airs.

Laissez les personnages se ressaisir puis, au moment où ils vont tenter quoique ce soit, Maudène hurle : "Maintenant !". Au même instant, la chauve-souris se transforme en une flèche noire qui va se planter profondément dans la poitrine de Gameret et les hommes d'armes de la sorcière se ruent dans le hall, attaquant les personnages. Profitant du combat, Maudène disparaît dans les ténèbres du soir...

FOR 10 **CON** 13
TAI 10 **DEX** 10

Soldat de Maudène

Points de Vie : 23
Vitesse 2 (+1) **Dégâts** 3D6
Armure 4+bouclier
Attaques : Lance de Fantassin 10, Epée 10
Traits significatifs : Valeureux 10.

Le nombre de soldats accompagnant Maudène dépend du nombre de personnages. Prévoyez deux à trois soldats par personnage. Les soldats de Maudène combattent jusqu'à la mort.

Le combat contre les hommes d'armes doit être bref. Normalement, il ne présente pas un bien grand risque pour des chevaliers entraînés. Songez cependant qu'il est très peu probable que les personnages aient dîné en armure. Si par extraordinaire les choses tournaient mal pour les personnages, le maître de jeu ne devra pas hésiter à faire intervenir les serviteurs de Gameret.

La Veillée

A l'issue du combat, on découvre Florie penchée sur le corps de son époux (elle le croit mort) et pleurant tout ce qui lui reste de larmes. Les personnages devront la calmer et l'emmener à l'écart s'ils veulent examiner Gameret qui gît inanimé à côté de sa chaise renversée. Contre toute attente, le châtelain n'est pas mort. Malgré la flèche qui lui transperce certainement le coeur, celui-ci respire encore. Curieusement, la blessure ne saigne pas mais les chairs qui l'entourent sont noircies. La flèche est peut-être empoisonnée mais un jet de Chirurgie réussi serait nécessaire pour la retirer sans tuer le blessé.

Alerté par les serviteurs de Gameret, le curé du village proche ne tarde pas à arriver. Après un salut rapide destiné aux personnages et à Florie, l'homme d'église se penche sur Gameret. Visiblement très inquiet, il demande peu après que le blessé soit porté dans sa chambre et qu'on les y laisse seuls.

Les personnages retrouvent ainsi Florie, seule dans le hall, assise près de la cheminée. Elle ne pleure plus et semble suffisamment calme pour parler. C'est l'occasion pour les personnages d'en apprendre enfin un peu plus sur leurs hôtes.

Après quelques minutes de conversation, un cri de terreur retentit dans la chambre de Gameret. Les personnages y trouve le curé agenouillé et priant. Sur le lit, Gameret vit encore mais la flèche noire a disparu. Encore sous le choc, le prêtre révèle qu'il s'apprêtait à extraire la flèche lorsqu'elle se transforma en une chauve-souris dès qu'il l'eut touchée. Le volatile fit quelques tours dans la chambre avant de trouver la fenêtre et de s'échapper.

Le prêtre révèle alors qu'en l'état actuel, Gameret devrait être mort. La flèche, en effet, lui a percé le coeur de part en part. Malgré cela, la plaie ne saigne pas et Gameret est toujours de ce monde. La sorcellerie explique sans doute la chose. Paradoxalement, cela donne bon espoir à l'homme d'église car il n'y a pas de sortilège qui ne puisse être vaincu. Pour l'instant, Gameret est "en bonne santé". Rien ne permet pourtant de dire si cela durera.

Ce que raconte Florie

L'année passée, mon époux me quitta au début de l'été pour chercher aventure. Les mois passèrent sans qu'aucune nouvelle ne me parvienne. L'été et l'automne s'achevèrent sans qu'il s'en retourne. J'appris alors d'un chevalier de passage que mon époux se trouvait en Cambrie. J'en étais venue à imaginer le pire lorsqu'enfin il revint, au plus fort de l'hiver. Dès le premier regard, je compris que quelque chose de terrible lui était arrivé. Il semblait triste, triste d'une peine qu'il cherchait à me cacher. Des jours passèrent avant que j'ose m'inquiéter de son état auprès de lui. Il ne me dit rien, si ce n'est qu'il avait juré le secret et que je ne me devais faire nul souci.
Il voulut me rassurer, mais ses yeux et ses silences le trahissaient Au fur et à mesure que cette année s'écoulait, il retrouva quelque peu sa joie de vivre. Il souriait, plaisantait parfois. Je crus sa mélancolie passagère et repris espoir. Mais je faisais erreur. A l'approche des mauvais jours, sa tristesse revint, encore plus forte. Il ne trouvait plus sommeil, mangeait peu, et je l'imitais bientôt.
Je suis certaine maintenant que mon époux savait quel sort terrible l'attendait. C'est une épreuve terrible que de savoir le jour de sa mort..."

A cette nouvelle, Florie supplie les personnages de partir en quête au plus tôt pour sauver son époux. Elle est certaine qu'une solution peut être trouvée en Cambrie. "Par pitié, seigneurs, trouvez quelle malédiction frappe mon époux. Je ne pourrai lui survivre. M'abandonnerez-vous à ma détresse et ferez-vous de moi une veuve ?"

Au Coeur de l'Hiver

Voyage jusqu'en Cambrie

S'ils ont accepté la quête, les personnages partent dès le lendemain à l'aube. Florie, qui n'a pas fermé l'oeil de la nuit, les attend. Tremblante d'inquiétude et de froid, elle les accompagne jusque dans la cour pour les remercier encore et leur remettre une potion qu'elle concocta et destine d'ordinaire à son mari. Il s'agit d'une potion des 72 Herbes (cf *Chevaliers Aventureux,* p 89). Et vient le moment du départ.

La durée du voyage qui attend les personnages dépend bien évidemment de leur point de départ (laissé à l'appréciation du maître de jeu). Malgré les rudes conditions climatiques (neige, vent glacial), il s'agira pour l'essentiel d'une route sans histoire à moins que le maître de jeu n'en décide autrement. Le seul événement prévu par ce scénario et venant rompre la monotonie frileuse du voyage est la rencontre avec Bandelaine.

Alors qu'ils traversent un bois ou une forêt quelconque, demandez aux personnages un jet de Vigilance. Une réussite permet d'entendre les hurlements et les grognements d'une meute de loups en chasse ; une réussite critique permet d'entendre une voix humaine parmi les cris.

Non loin de là, en effet, quelques loups entourent et harcèlent un lion dont une patte est retenue par une lourde chaîne fixée à un arbre. Aucun être humain n'est présent. Et pour cause, c'est le lion qui parle et défie ses adversaires ! Agressifs mais prudents, les loups paraissent hésiter à passer à l'attaque. Ce ne sont pour l'instant que menaces et intimidations.

Le lion interpelle les personnages dès leur arrivée : "Holà ! Doux sires. Me viendrez-vous en aide ? Je suis dans une bien fâcheuse posture tel que vous me voyiez. La patte ainsi prise, je crains ne pouvoir longtemps faire bonne figure devant tant d'adversaires et je puis vous assurer que je ne mérite pas la triste fin qu'ils semblent vouloir me réserver."

FOR 12 **CON** 12
TAI 04 **DEX** 22

Loup

Guérison : 2 **Points de Vie :** 16
Vitesse : 8 **Dégâts** : 2d6
Blessure grave : 12
Inconscience : 4 **Esquive :** 10
Modificateur en Valeureux : 0
Gloire pour le tuer : 5
Attaque : Morsure 20

Si les personnages hésitent à intervenir, demandez des jets de Généreux et insistez sur le caractère symbolique du lion. Un lion est un animal fabuleux, assez rare en Bretagne ; on lui associe les valeurs de courage, de fierté, de noblesse. Celui-ci, en outre, parle...

Une fois sauvé, le lion se transforme en un jeune homme qui se libère sans mal de la chaîne dont le bracelet est désormais trop large. Agé d'à peine quinze ans (c'est presque un enfant), il porte des vêtements de voyage aux couleurs autrefois voyantes mais passées. Avec une comique révérence, il salue les chevaliers (comme il se doit) et se présente. Il se nomme Bandelaine, est barde de profession. Il doit sa précédente infortune à la Cour Bénéfique. En effet, les dames et seigneurs faëriques n'apprécièrent pas l'ironie d'une de ses chansons et le condamnèrent à périr dévoré par les loups à moins que des preux le libèrent. Heureusement, cela arriva.

Demandez aux personnages un jet en connaissance des Faës et expliquez leur au besoin ce qu'est la Cour Bénéfique (Cf *Chevaliers Aventureux*, p 150).

En guise de remerciement, Bandelaine propose aux personnages de les accompagner où qu'ils aillent et de les distraire de ses contes et chansons. Il ajoute qu'il a beaucoup voyagé et pourra peut être s'avérer utile. Renseigné sur la quête des personnages, Bandelaine dira connaître un royaume en Cambrie dont le roi subit chaque hiver le même sort que Gameret.

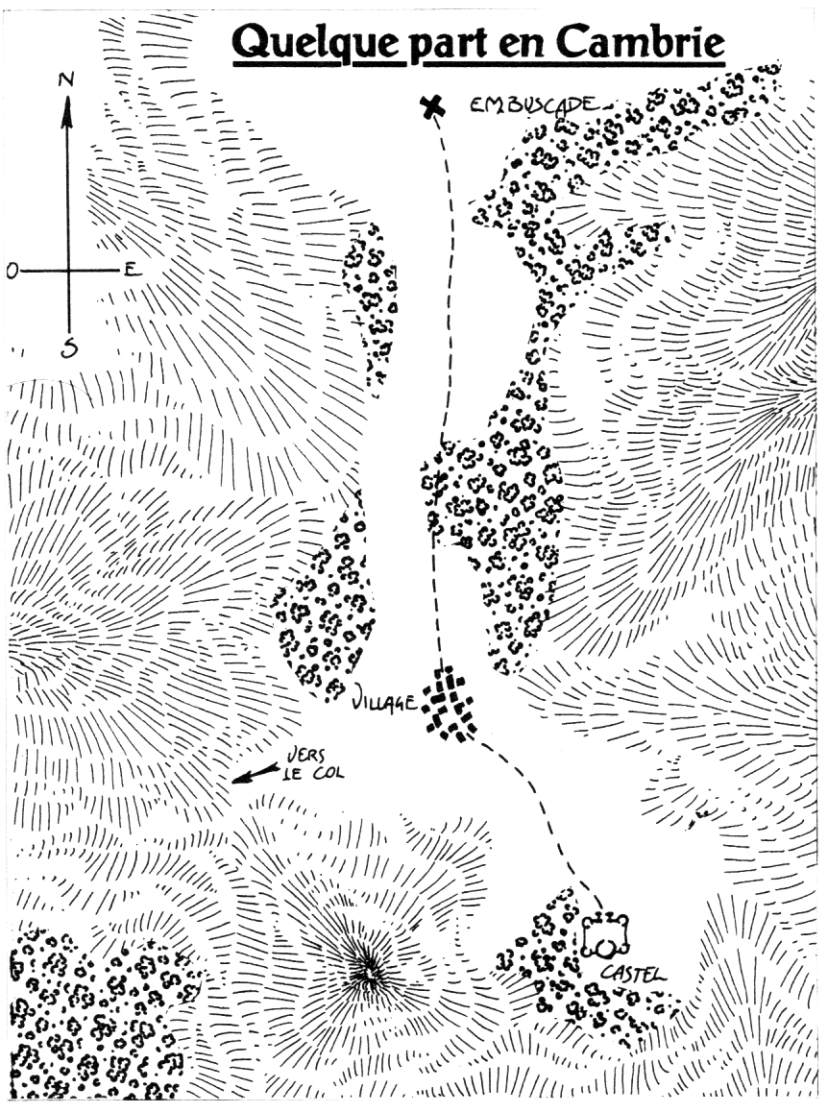
S'il n'en sait pas plus sur ce royaume, il peut en revanche les y conduire.

Mais qui est Bandelaine?

Bandelaine est un personnage étrange que le maître de jeu est libre d'interpréter comme il le veut. Bandelaine peut, indifféremment, être un barde malchanceux que le hasard met sur la route des personnages, ou bien être le produit d'un enchantement (les faëes désirant aider les personnages dans leur quête). Afin de laisser libre cours à l'imagination du maître de jeu, nous ne donnons pas d'informations précises et chiffrées sur Bandelaine. Si Bandelaine est un esprit faërique, il peut changer de forme à son gré et même disposer d'autres pouvoirs (dont celui de réduire la durée des trajets)

En Cambrie

Les terres du Roi Toujours Mourant s'étendent le long d'une petite vallée perdue dans les montagnes cambriennes. Il s'agit en fait d'un royaume absent de toute carte, comme il en existe des cen-



taines dans la Bretagne arthurienne. Sa localisation précise importe peu, tant la Cambrie est une région anarchique et sauvage. Pour plus de renseignements sur la Cambrie, référez-vous à *Chevaliers Aventureux*.

Lorsque les personnages arrivent enfin à la vallée du Roi Toujours Mourant, les tribus cambriennes réunies par Maudène sont déjà sur le pied de guerre. La sorcière, profitant de l'inévitable faiblesse du roi, compte bien s'approprier le royaume pendant l'hiver.

Dès leur arrivée, les personnages vont être attaqués par une bande de guerriers surveillant l'entrée de la vallée. Il s'agit bien sûr de guerriers des collines cambriennes. Leur nombre doit être assez important pour poser problème aux personnages et justifier le secours qui va leur être apporté. Ils montent des chevaux petits mais robustes adaptés au relief accidenté de la Cambrie.

FOR 13 **CON** 15
TAI 13 **DEX :** 10

Guerrier primitif des collines cambriennes

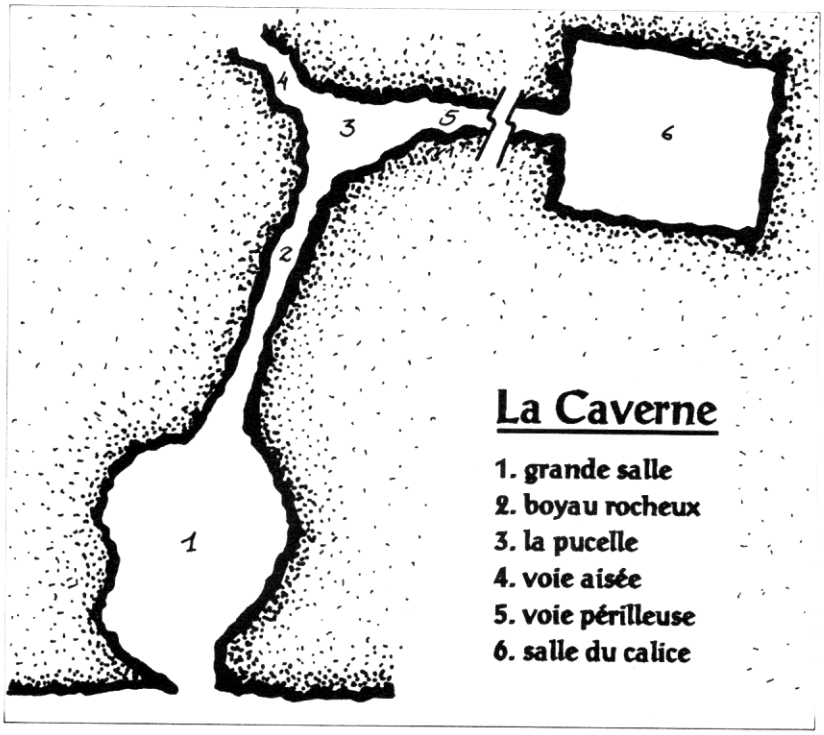
Vitesse : 2
Points de Vie : 28
Dégâts : 4D6
Armure : 6+bouclier
Attaques : Lance 10 (Cheval = 5d6), Lance de fantassin et bouclier 13

***Note :** certains guerriers primitifs combattent sans armure mais leurs tatouages magiques leur procurent une protection.*

Au moment choisi par le maître de jeu, une troupe de chevaliers avertie par des paysans arrivent à la rescousse des personnages. Le combat tourne alors rapidement au désavantage des guerriers primitifs.

Les premiers secours administrés et les présentations faites, les personnages sont ensuite conduits jusqu'au château du Roi Toujours Mourant. Ils s'enfoncent ainsi dans la vallée (voir carte), traversent un village en deuil et découvrent un castel solide mais primitif. Chemin faisant, les chevaliers pourront avoir appris aux personnages que le roi a bien été frappé d'une flèche noire dès les premières neiges. Comme chaque hiver, on attend donc le preux qui acceptera de le sauver. Cette année, pourtant, les choses sont encore plus graves car il semble que les tribus primitives se soient associées pour attaquer le royaume.

A peine ont-ils franchis les portes du château que les personnages sont invités à rencontrer Gwdyon (prononcez "Guidòone"), le sénéchal du royaume.



Celui-ci les reçoit dans la grande salle du trône. C'est un vieil homme, compagnon des premières batailles du roi. Très soucieux quant à l'avenir du roi et du royaume, il oublie le protocole pour aller à l'essentiel.

Gwdyon apprend ainsi aux personnages l'origine et les termes exacts de la malédiction qui frappe le Roi Toujours Mourant. Il révèle que Gameret sauva le roi l'an passé et partage donc son sort pour un hiver. Cependant, les personnages peuvent sauver l'un et l'autre s'ils le désirent. Pour ce faire, ils doivent se rendre seuls dans une caverne située au-delà de la vallée. Là-bas, ils trouveront un calice rempli d'une eau miraculeuse. Ils devront y tremper un linge et revenir pour le poser encore humide sur les lèvres du roi. Si les personnages acceptent cette nouvelle quête, le sénéchal leur fait jurer qu'ils ne révèleront rien de cette aventure à quiconque et leur indique la route à suivre.

Bien sûr, les personnages trop blessés pour poursuivre l'aventure pourront rester au château et prendre un peu de repos. Les autres devront partir dès le lendemain car les tribus se font de plus en plus menaçantes et, sans le roi pour les guider, les troupes du royaume ne résisteront pas longtemps.

Le Trajet

Le lendemain à l'aube, les personnages découvrent la vallée obscurcie par d'épais nuages. Un vent violent s'est levé et il tombe un véritable déluge de neige. Protégé par un lourd manteau, Gwdyon accompagne les personnages jusqu'à la porte du château et, hurlant pour se faire entendre malgré les plaintes des rafales neigeuses, leur indique la direction du col qu'ils devront franchir pour arriver à la caverne. Qu'ils fassent vite, dans moins de deux jours le col sera fermé par la neige

Il ne faudra pas moins d'une pleine journée de progression pour arriver à la caverne. Normalement, les personnages ne devront pas rencontrer d'autres difficultés que celles posées par la montagne et les éléments déchaînés. Le maître de jeu est libre d'imaginer une embuscade tendue par quelques guerriers des collines, à l'initiative de Maudène. Mais la neige et le vent peuvent suffire si le maître de jeu les décrit avec assez d'éloquence. Au besoin, forcez les personnages à mettre pied à terre sur des sentiers glissants, demandez-leur des jets d'Energique pour ne pas craquer et tout abandonner. Souvenez-vous cependant que, quelle que soit la rigueur de l'hiver, les personnages traversent les montagnes cambriennes et non les Alpes.

La Caverne

A la nuit tombée, les personnages glacés jusqu'aux os parviennent enfin à la caverne. Demandez des jets de Vigilance pour trouver son entrée derrière le mur de neige qui l'obstrue

Les personnages découvrent alors une salle naturelle (**1**) assez vaste pour y abriter les chevaux. Curieusement, il y règne une température agréable. Le fond de la caverne donne naissance à un étroit boyau rocheux (**2**).

Après trente mètres environ de couloir, on découvre une fourche (**3**) où une demoiselle attend, assise sur une



grosse pierre. La pucelle est vêtue d'une légère robe blanche. Aussi ravissante que polie, elle salue les personnages d'une profonde révérence puis elle leur pose cette question : "Quelle voie choisirez-vous, messires ? La voie aisée ou la voie périlleuse ? Chacun d'entre vous doit me dire son choix à l'oreille."

Sans se concerter, les joueurs doivent indiquer leurs choix au maître de jeu en secret. Les joueurs qui le souhaitent peuvent s'aider de jets de Réfléchi et de Valeureux en opposition.

A ceux qui choisissent la voie aisée, la demoiselle indique le couloir de gauche. Aux autres, le couloir de droite. A partir de ce moment, un personnage ne peut faire autre chose qu'emprunter le couloir désigné. De même, aucun des deux couloirs n'est accessible à celui qui refuserait de confier son choix à la pucelle. Celle-ci disparaît dès que tous ont choisi.

La voie aisée ne mène nulle part. Au bout de quelques mètres, ceux qui l'empruntent se trouvent transportés à l'extérieur, devant la caverne et ne peuvent y entrer à nouveau. Ils devront attendre dehors le retour de leurs compagnons. Le froid est terrible à la nuit tombée. Pour chaque heure passée à l'extérieur, ils devront faire un jet sur la Table de Vieillissement (*Pendragon*, p 130).

Telle est la punition infligée aux chevaliers que la pucelle aura jugé couards. La voie périlleuse conduit à un long couloir naturel à l'issue duquel se trouve une vaste salle rectangulaire éclairée par des flambeaux muraux. Cette salle est presque nue. Le calice est posé sur un simple autel de pierre taillée mais les personnages devront vaincre le Petit Géant qui le garde avant de l'atteindre.

■ Petit Géant

cf Pendragon (p 233) pour ses caractéristiques et compétences

***Note :** ce géant est le gardien du calice. Tous ceux qui veulent profiter de l'eau miraculeuse doivent l'affronter. Tué chaque hiver par de preux chevaliers, le géant retrouve vie aux premières neiges par la magie du calice.*

Le calice est une coupe d'or finement ciselée et décorée de motifs celtes. Il contient un liquide semblable à de l'eau. Ceux qui en boivent sont intégralement guéris de leurs blessures quelles qu'elles soient. Le calice ne peut cependant pas ramener un mort à la vie. Les chevaliers qui penseraient emporter du liquide miraculeux dans une outre perdraient un point dans tous les traits de personnalité courtois (Energique, Généreux, Juste, Miséricordieux, Modeste et Valeureux) et découvriront plus tard qu'ils ne transportent que de l'eau pure. Quelles que soient les doses qu'on en prélève, le calice n'est jamais vide.

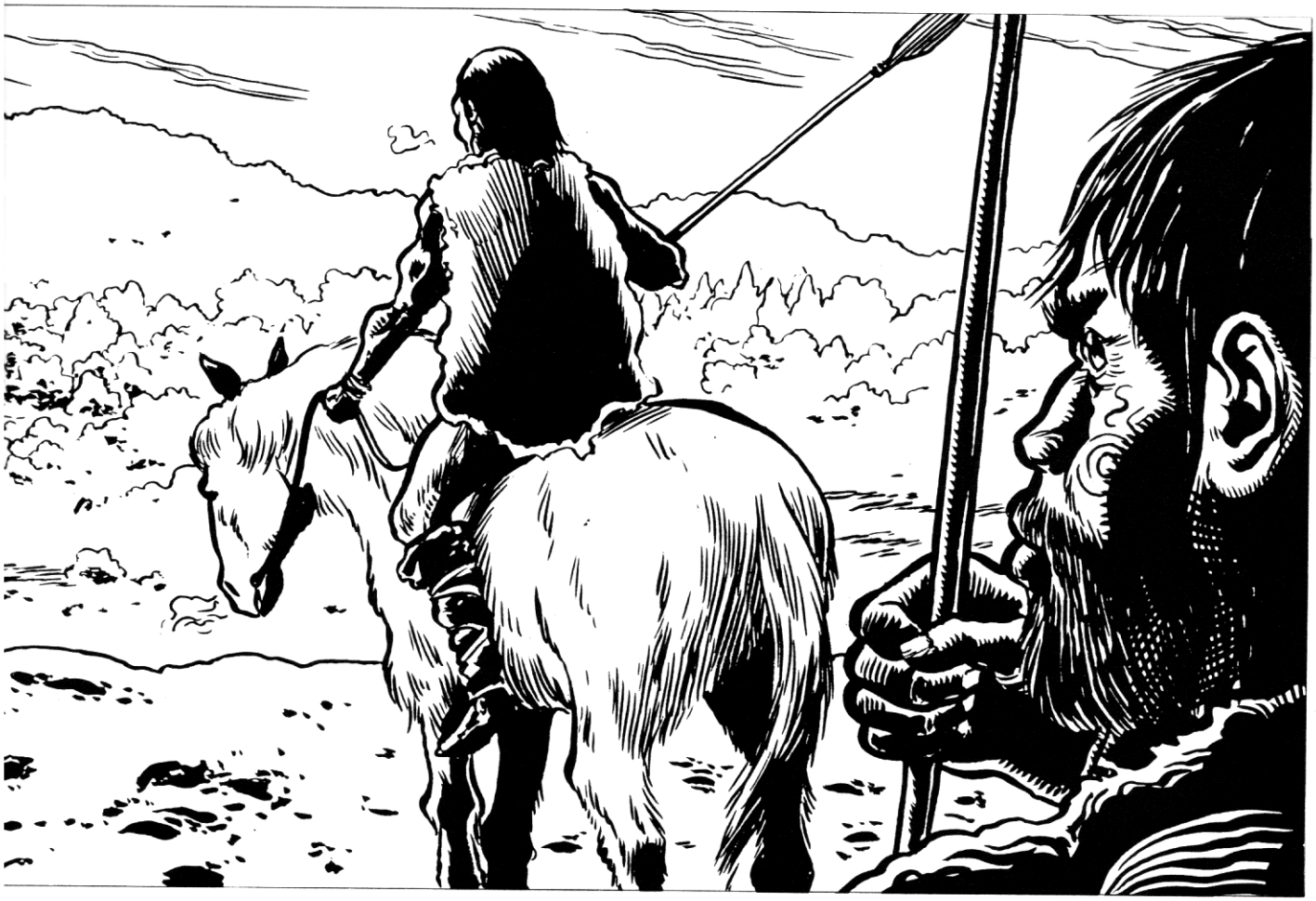
Le Retour

Comme il serait suicidaire de repartir de nuit et que le trajet est aussi long à l'aller qu'au retour, les personnages arrivent à la vallée du Roi Toujours Mourant à la nuit tombée.

Ils découvrent alors le château assiégé par une centaine de guerriers des collines. Fait extraordinaire : il ne neige que sur le castel, alors que toute la vallée est couverte par d'épais nuages noirs.

Tout laisse croire que le siège dure depuis le départ des personnages. Quelques cadavres d'hommes d'armes et de chevaliers gisent au pied des murailles ; les guerriers cambriens, eux, ont déjà trouvé une sépulture. Les assiégeants ne possèdent pas de machines de guerre. Ils comptent sans doute prendre le château par la faim et se contentent de cribler de flèches ceux qui ont l'imprudence de se montrer en haut des murs.

Les personnages, cependant, ne peuvent se permettre d'attendre le dégel. Dès lors, deux stratégies s'offrent à eux : franchir les lignes ennemies en catimini



ou tenter le passage en force. La première solution est sans doute la plus prudente. La seconde, en revanche, est la plus spectaculaire et la plus héroïque. Si les joueurs optent pour cette dernière, soyez indulgent : quelques jets d'Equitation et d'Epée réussis devront suffire à culbuter des adversaires surpris.

Reste ensuite à entrer dans le château. Les murailles étant infranchissables (si des guerriers des collines n'y parviennent pas, des chevaliers peuvent-ils vraiment réussir ?), il est indispensable de se faire reconnaître de l'intérieur et d'attendre l'ouverture des portes. Si les personnages ont opté pour le passage en force, on est averti de leur venue d'un côté comme de l'autre. S'ils ont réussi à s'infiltrer, comment avertir les uns sans se faire remarquer des autres ?

Combattre dos aux portes en attendant les secours est donc un passage obligé. Au bout de quelques minutes d'un combat acharné, la voie est enfin libre et les personnages pénètrent dans les murs pendant que les gens du château tentent de retenir la masse des assaillants. Sans pouvoir jeter un regard en arrière, les personnages sont conduits jusqu'à la chambre du roi. Pendant qu'ils courent dans les couloirs, des bruits de combat arrivent de la cour : les guerriers des collines sont maintenant dans la place...

Le Réveil du Roi

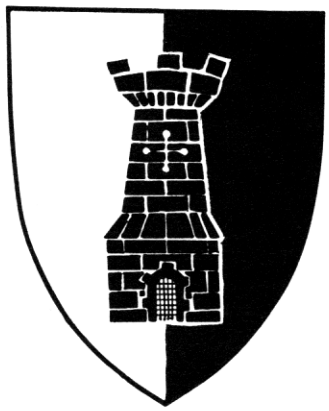
Grâce aux personnages, le Roi Toujours Mourant retrouve bientôt vie et toutes ses forces. Informé de la situation, il décide de prendre aussitôt les armes et descend rejoindre ceux qui combattent pour lui. Le combat qui s'ensuit n'est plus qu'une formalité. Transporté par le retour de leur chef, les gens du château repoussent sans mal des assaillants effrayés par la vue d'un roi qu'ils croyaient perdu. Les personnages peuvent bien sûr prendre part à ce dernier combat et participer à la victoire finale. Quelques heures plus tard, tous les guerriers des collines ont quitté la vallée.

Pour tous leurs exploits, les personnages gagnent 200 points de Gloire (seuls ceux qui ont choisi la voie aisée dans la caverne ne gagnent que 150 points). Ils sont bien sûr grandement remerciés et se voient offrir, au cours d'un dîner donné en leur honneur, un chargeur chacun. Ils bénéficient désormais de la reconnaissance d'un roi.

Mais quelle que soit leur envie de retrouver leurs terres, les personnages devront passer l'hiver en Cambrie : un temps particulièrement rigoureux coupe la vallée du reste du monde. Maudène, en effet, n'a pas dit son dernier mot...

A suivre...

Le Roi Toujours Mourant



En partie d'un au premier de gueules, au second de sable à la tour d'or.

C'est ainsi que s'achève cette aventure.Si vous désirez que vos joueurs participent à celle qui lui fait suite, il est nécessaire qu'ils passent l'hiver au château du Roi Toujours Mourant. Les personnages peuvent y être forcée par la neige qui ferme l'accès à la vallée. Sinon, les personnages sont libres de retourner chez eux. Mais n'oubliez pas qu'ils seront à leur tour frappés par la malédiction de Maudène l'hiver prochain.

Pierre Henri Pevel

Comment ?
Vous n'appréciez pas votre nouvelle jambe de bois ?
par Philip Benz



BLESSURES ET GUERISONS DANS LES JEUNES ROYAUMES

La vie d'un guerrier n'est pas de tout repos. Certes, le bruissement des armures en mouvement, le fracas des armes sur les boucliers et les râles des mourants s'unissent en une musique aussi agréable que le plus doux des chants des trouvères. Mais un jour cette symphonie s'arrête d'un coup sec, car même le plus valeureux des guerriers sait qu'il faut, tôt ou tard, payer le prix du sang versé...

... Encore que la mort ne soit pas le pire des sorts que le métier des armes nous réserve. Au moins, en mourant nous retrouvons notre dieu et nous combattons à ses côtés. Mais il arrive que l'on soit mis hors de combat et qu'un manant s'avise de nous sauver la vie malgré la gravité de nos blessures. C'est ce qui m'est arrivé à la bataille de la Plaine Fleurie, et longtemps ai-je maudit le soi-disant guérisseur qui m'a ramené au campement borgne et manchot alors que ma dépouille aurait dû finir sur le bûcher dédié à Kakatal.
Certes, il m'a sauvé la vie, mais sans mon oeil gauche et ma main droite, je ne peux plus prétendre au statut de guerrier. Après deux mois de guérison, je me suis retrouvé dans les rues de Gromoorva sans bronze et sans espoir. Je suis devenu un mendiant.

- Propos de Moult le Nargessite, guerrier du Chaos, recueillis par le Père Pilli, prêtre de Grome.

Les Blessures et la Guérison

Le combat avec des armes tranchantes ou contondantes doit être dangereux et meurtrier. Si les joueurs ne ressentent pas ce danger, cette angoisse, le jeu perd une bonne partie de son intérêt et de son suspense.

Bien trop souvent dans les jeux de rôle on rencontre des personnages "pleins à craquer" de Points de Vie et pour qui les blessures ne sont qu'une question de mathématiques. Pourvu qu'il leur reste un ou deux Points de Vie à la fin de la bataille, ils s'en moquent carrément. Dans les jeux du Champion Eternel, les personnages n'ont pas des douzaines voire des centaines de Points de Vie ; une petite vingtaine, tout au plus, sans la possibilité de les augmenter de façon durable. Qui plus est, ils subissent assez souvent des blessures majeures qui sont autant de séquelles dévastatrices et permanentes. Le combat dans ces univers est vraiment dangereux.

Ce système a-t-il pour but la création perpétuelle de nouveaux personnages ? Point du tout, quoique cela risque de se produire si les joueurs se comportent comme dans d'autres jeux. La raison de ce réalisme est de les obliger à peser chaque fois la décision d'entrer en combat et à chercher, si possible, d'autres moyens pour résoudre leurs problèmes. Un jeu de rôle n'est pas un wargame et la seule façon de le faire comprendre à certains joueurs est de les laisser faire, quitte à appliquer les conséquences de leur témérité.

Comment alors des guerriers tels qu'Elric et Tristelune ont traversé maintes batailles sans être définitivement estropiés ? C'est leur compétence Parade qui permet aux guerriers expérimentés d'éviter les blessures. Sans doute, dans le cas d'Elric, le fait d'être un mignon d'un Duc de Chaos y est aussi pour quelque chose...

Le Système des Blessures

Lors des combats, il y a deux types de coups possibles : les coups "normaux" et les coups "critiques".

Si la Parade ou l'Esquive de l'adversaire échoue, on compare les dégâts infligés par l'arme (doublés pour les coups critiques) aux points de protection de l'armure portée par l'adversaire (fixes pour les armures magiques, variables pour les



autres armures). L'adversaire subit les dégâts excédants, ce qui peut entraîner la mort, une blessure majeure ou une blessure mineure.

La Mort

Les dégâts subis dépassent les Points de Vie du personnage. La mort n'est pas forcément instantanée ; moyennant un jet de CON x 3 % le personnage agonise au sol pendant 1d6 rounds, le temps de prononcer ses dernières volontés. Seule l'intervention d'un Seigneur des Plans Supérieurs peut le sauver pendant ce temps, et au-delà, seul le pouvoir mythique d'un Nanorion peut le ressusciter du royaume des morts.

Les Blessures Majeures

Tout coup critique et tous les coups normaux dont les dégâts dépassent la moitié des Points de Vie du personnage entraînent une blessure majeure. Le personnage blessé peut continuer à se battre pendant un nombre de rounds égal aux Points de Vie qui lui restent avant de s'évanouir. Mais sa DEX est diminuée de moitié et il subit un effet néfaste permanent sur le Tableau des Blessures Majeures. Son maximum de CON est diminué de 1D6 points. (Le personnage ne perd pas des points de vie supplémentaires, son maximum est diminué et non ses points de vie actuels).

Les Blessures Mineures

Pour les coups normaux qui n'atteignent pas la moitié des Points de Vie du personnage, le seul effet spécial est la réduction de la DEX de un point pour chaque tranche de quatre points de dégâts encaissés. Certes, une suite de blessures mineures peut entraîner la mort du personnage, dès qu'il ne lui reste plus de Points de Vie. Mais dans le cas contraire il sortira vivant de la bataille et pourra même espérer guérir de ses blessures moyennant une aide adéquate.

Localisation des Blessures Majeures et Mineures

Le seul désavantage de ce système est un certain manque de précision quant à la localisation des blessures. Toutefois, il est relativement facile de combler cette lacune, sans avoir à répartir les Points de Vie ni à procéder à des opérations mathématiques fastidieuses. Car le jet (D100) sur le Tableau des Blessures Majeures permet une localisation aisée à la seule condition de redistribuer convenablement les résultats.

Sur le tableau qui suit, vous lirez les jets de deux D10 employés pour remplacer le D100 : le premier D10 permettra la localisation de l'endroit du corps touché et le deuxième la nature de la blessure. Comme sur le tableau standard du jeu Stormbringer, la moitié des blessures majeures n'aura pour séquelle qu'une cicatrice impressionnante, mais vous saurez tout de même sur quelle partie du corps cette cicatrice se trouve.

Ce système permettra par ailleurs de satisfaire les joueurs qui réclament le droit de porter une armure disparate, par exemple un heaume complet avec la poitrine à l'air, une armure de demi-plaques avec un pantalon en cuir ou toute autre combinaison imaginable. Pour les joueurs qui portent des prothèses démoniaques ou des armures magiques partielles, cette détermination s'avérera essentielle. Car il est difficile d'admettre qu'un personnage portant un surcot démoniaque puisse réclamer une protection absolue contre les coups portés sur sa tête, ses bras ou ses jambes. C'est d'autant plus important s'il s'agit d'un heaume ou de gants démoniaques. Vous pouvez aussi utiliser le tableau ci-contre pour localiser une Blessure Mineure.

■ Description des Résultats

Cicatrice : Vous aurez une cicatrice impressionnante mais aucun autre effet secondaire.

Oeil : Perte d'un oeil. Vous perdez 2 points de CHA et de DEX.

Oreille : Perte d'une oreille, ouïe affaiblie. Vous perdez 1 point de CHA et 10 % en Ecouter.

Nez : Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 10 % en Sentir.

Mâchoire : Mâchoire cassée, perte de



plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.

Contusion : Jetez un d10 :

1-7 : Contusion légère à la tête, vous perdez 1 pt de CHA et 1 pnt d'INT.

8-10 : Contusion importante, vous perdez 3 pts de CHA et 3 pts d'INT.

Vertèbres : Blessure grave aux vertèbres. Capacité à se déplacer et à porter des poids importants sérieusement diminuée. Vous réduisez la FOR et la DEX de moitié.

Organes : Dégâts aux organes ou aux vaisseaux sanguins. Vous perdez 1d6+2 points de CON et de Points de Vie.

Côtes : Côtes brisés. Vous perdez 1d4 points de CON et de Points de Vie.

Jambe cassée : Vous avez une jambe brisée qui se rétablira mal. Vous perdez 2 points de DEX.

Tendon : Vous avez le tendon d'une jambe sectionné. Vous perdez 4 points de DEX.

Amputation : Vous avez une partie de la jambe ou du bras amputée. Vous perdez 3 points de DEX pour une jambe ou 4 points de DEX pour un bras amputé.

Bras cassé : Vous avez un bras brisé qui se rétablira mal. Vous perdez 2 points de DEX.

Doigt(s) : Vous avez 1d5 doigts (1d10/2) amputés. Vous perdez le même nombre de points de DEX (maximum de 4 points).

Types Traditionnels de Guérison

Une fois que votre personnage est blessé, la guérison n'est pas automatique.

D'un combat à l'autre il ne faut pas oublier de tenir compte des dégâts encaissés, car les opportunités de guérison peuvent se faire plus ou moins rares selon les capacités des personnages et les types d'aide auxquels ils peuvent recourir.

Sans Soins Quelconques

Le personnage doit réussir un jet de CON x 5 % pour que son état s'améliore. Si le jet est réussi, les blessures (majeures et mineures) se stabilisent et commencent à guérir lentement au rythme de un Point de Vie par mois.
Si le jet est raté pour une blessure mineure, la blessure demeure vive et le personnage ne récupère pas de points de vie.

Si le jet (CON x 5 %) se solde par un échec les personnages qui ont subi une blessure majeure meurent inéluctablement, dans les 1d6 heures qui suivent, d'un traumatisme ou d'une hémorragie.

Les Premiers Soins

Une réussite en Premiers Soins permet d'éviter tous ces effets secondaires et de regagner 1d3 Points de Vie dans l'heure qui suit. Une réussite critique permet de regagner 1d3+3 Points de Vie ou (au choix du soigneur) d'éviter les pertes de CON dues aux blessures majeures.

Dans tous ces cas la guérison normale peut commencer, c'est-à-dire au rythme de 1 point de vie par semaine majoré d'un bonus égal à la moitié du bonus de CON. Ainsi, par exemple, une CON de 17 permettra de regagner 4 Points de Vie par semaine.

Table de Guérison Normale

CON	PdV récupéré/semaine
8 ou moins	1
9-12	1
13-14	2
15-16	3
17-18	4
19-20	5
21-22	6
23-24	7

Un échec en Premiers Soins ne permet pas de regagner tout de suite des Points de Vie. Les blessures majeures seront traitées comme si aucun soin n'avait été effectué ...

Les blessures mineures commenceront quand même à guérir au rythme de 1 point/mois.

Dans le cas d'une maladresse en Premiers Soins, le malheureux personnage perdra un total de Points de Vie supplémentaire égal à la moitié de ceux qu'il a déjà perdus. S'il est toujours en vie après une telle bavure, il sera traité comme si aucun soin n'avait été effectué, à moins qu'un autre soigneur ne s'avise de rectifier le tir.

La Connaissance des Plantes

Cette connaissance permet une guérison presque miraculeuse, bien au-delà des résultats limités des Premiers Soins. Si vos personnages n'ont pas cette connaissance, ils pourront peut-être trouver un apothicaire capable de leur vendre le médicament nécessaire. Ces préparations sont de plusieurs types :

☐ **1. Les cataplasmes de guérison** (classe 5) permettent de regagner 1d6 Points de Vie après 1d6 heures de traitement. S'ils sont préparés à l'avance, ils conserveront leurs propriétés spéciales pendant 2d10 jours avant de devenir inefficaces.

☐ **2. Les potions de guérison** (classe 6) permettent de regagner 2d6 Points de Vie 2d6 heures après l'absorption. Ils conservent mieux leurs propriétés curatives, soit 1d10 mois après la préparation.

☐ **3. Les herbes qui soignent les infections** (classe 7) arrêtent toute les infections et permettent d'entamer une guérison normale. Ce genre de traitement nécessite 1d6 jours, et les herbes restent en générale efficaces pendant 1d10 mois.

☐ **4. Les drogues qui agissent sur la CON ou la TAI** (classe 8) ont l'effet secondaire d'accroître les Points de Vie. Prises avant une bataille, elles permettent d'encaisser des blessures

Tableau des Blessures Majeures et de Localisation

		Deuxième D10			
Premier D10	**Localisation**	**1-5**	**6-7**	**8-9**	**10**
1	Tête	cicatrice	oeil/oreille	nez/mâchoire	contusion
2	Cou	cicatrice	vertèbres	organes	système nerveux
3	Poitrine	cicatrice	côtes	organes	vertèbres
4	Ventre	cicatrice	côtes	organes	vertèbres
5	Jambe G	cicatrice	jambe cassé	tendon	amputation
6	Jambe D	cicatrice	jambe cassé	tendon	amputation
7	Epaule G	cicatrice	bras cassé	organes	amputation
8	Epaule D	cicatrice	bras cassé	organes	amputation
9	Main G	cicatrice	bras cassé	doigts	amputation
10	Main D	cicatrice	bras cassé	doigts	amputation

J'ai cherché partout le remède à mes infirmités. Les prêtres de Kakatal ne voulaient plus de moi car ils me trouvaient indigne ; ceux des autres cultes élémentaires m'ont chassé car je portais la marque du feu. Je suis allé au grand temple d'Arkyn à Dhakos, mais ses prêtres demandaient des sommes énormes pour des soins qui, selon les marins-pêcheurs du port, ne feraient qu'adoucir le mal que mes blessures me donnaient encore. Il ne restait que le Chaos, et c'était avec le coeur lourd d'appréhension que j'ai dû me résigner à rentrer dans mon pays pour chercher cette aide ténébreuse.

Dans une taverne grouillante de monde on m'a fait rencontrer mon sauveur : Grynn Rouge-Dents, un prêtre d'Arioch. Il n'avait pas de temple, mais à la différence des autres prêtres il ne demandait pas de contribution. Il ne voulait qu'une chose : ma parole d'honneur de le servir gratis pendant un jour au moment où il me le demanderait. Ce me semblait bien peu de chose, vu la récompense qu'il avait à m'offrir.

Il m'a conduit dans une petite pièce en-dessous du sous-sol de la taverne. Là il y avait un autel, quelques statues hideuses et tout l'attirail pour l'adoration des Ducs du Chaos. Il m'a fait asseoir au fond de la salle pendant au moins dix heures et lui, il s'est mis à pratiquer ses arts ténébreux. J'ai fait de mon mieux pour de ne pas le regarder ni l'écouter. Chaque fois que j'y pense, je suis saisi par un profond frisson d'effroi. Quand enfin ce Grynn s'est retourné vers moi il tenait en ses mains maculées de sang frais une perle noire et la moitié d'un bras de statue. J'ai compris que ça, c'était la guérison qu'il m'avait proposée plus tôt dans la taverne.

Je ne pouvais bouger. Je suppose qu'il y avait quelque chose de narcotique dans les herbes qui brûlaient encore dans son brasero. Grynn s'est approché de moi et avec un sourire maniaque il a pris la dague qui pendait à sa ceinture et a taillé à vif dans le côté gauche de mon visage. Ensuite c'était sur ce qui me restait du bras droit qu'il a porté sa lame, et puis j'ai perdu connaissance.

S'il m'avait expliqué à l'avance ce qu'il allait faire, je ne sais pas si j'aurais été d'accord. Mais je me réjouis du résultat, car je peux de nouveau manier une épée, tirer à l'arc et faire face au plus valeureux des guerriers. Cet oeil et ce bras fonctionnent encore mieux que les miens jadis. Je suis désormais craint et respecté. Je suis redevenu un homme.

- Propos de Moult le Nargessite, guerrier du Chaos, recueillis par le Père Pilli, prêtre de Grome.

***(Annexe du Père Pilli :** Un jour Moult le Nargessite disparut, personne ne sut où. Mais moi, j'eus le malheur de poser la question à l'Esprit qui dort dans ma bague. Moult avait répondu à l'appel de son prêtre Grynn et fini dans l'enfer rouge où le soleil est toujours au zénith.)*

qui disparaîtront comme si rien n'était. Ces drogues n'empêchent pas les effets néfastes des blessures majeures, et ne sont d'aucune utilité contre les blessures précédemment encaissées. Mais elles donnent suffisamment de forces à un personnage blessé pour qu'il puisse se relever, soit afin de se battre, soit pour chercher les secours nécessaires à sa survie.

☐ **5. Préparations spéciales avec la Connaissance des Plantes :**
On dit que les Melnibonéens et leurs ennemis les Dharzis possédaient jadis le secret de bien d'autres drogues et médicaments, ainsi que celui de leur conservation indéfinie. Pour le meilleur ou le pire, la plupart de ces secrets sont aujourd'hui disparus. Vous pouvez organiser des aventures sur ce sujet, permettant à vos joueurs de découvrir des soins miraculeux.



Persistance des Infirmités

Comme vous pouvez le constater, aucun de ces moyens ne permet de rattacher une jambe amputée ou de remplacer un oeil crevé. Et même le plus habile des soigneurs a peu de chance de contrecarrer les effets dévastateurs des blessures majeures. Dans la plupart des cas vos personnages devront se contenter de vivre avec leurs infirmités, quitte à prendre leur retraite lorsqu'elles deviendront trop importantes. A moins de recourir à la magie ...

Guérison Magique

La présence de la Loi dans les Jeunes Royaumes permet la guérison traditionnelle, puisque la rencontre de la chair tendre et fragile avec l'acier tranchant et impitoyable ne peut avoir qu'une issue : l'effroyable réalité des blessures.

Mais la présence du Chaos rend tout possible. Le pire des coups mortels peut s'évaporer comme la rosée du matin et la moindre des égratignures peut s'enfoncer jusqu'au coeur. Ces deux principes se côtoient et se bousculent inlassablement, de sorte que l'un ou l'autre peut à n'importe quel moment prendre le dessus. La sorcellerie offre donc de nombreuses possibilités au guérisseur hardi.

La Guérison Démoniaque

En invoquant des êtres étrangers aux Jeunes Royaumes, un sorcier peut traiter les plus graves des blessures. Plusieurs pouvoirs démoniaques permettent des degrés divers de guérison.

■ Guérisseur

Ce pouvoir permet non seulement de guérir en une heure autant de Points de Vie que le démon possède de CON, mais aussi d'éliminer la perte de CON suite aux blessures majeures.

■ Dons du Chaos

Ce pouvoir permet de doter un personnage de n'importe quel pouvoir démoniaque, y compris notamment des membres et des organes de perception. Hélas, une perte considérable en SAN accompagne irrémédiablement ce genre de don, et les nouvelles parties du corps sont rarement subtiles.

■ Nanorion

Sans doute le plus fabuleux de tous les pouvoirs démoniaques, le nanorion est aussi le plus inaccessible. Il est peu probable qu'un sorcier-guérisseur puisse l'invoquer sans l'aide directe d'un Seigneur du Chaos. Par ailleurs, le fait même de s'en servir pour ressusciter un mort risque de s'attirer les courroux du Seigneur chez qui l'âme du défunt reposait déjà...

■ Les prothèses démoniaques

Plus efficaces et plus intéressantes pour les joueurs sont les prothèses démoniaques qui permettent d'éviter les inconvénients des Dons du Chaos tout en palliant aux mêmes déficiences. Il s'agit de lier un démon très spécial à un objet conçu pour remplacer le membre ou l'organe manquant. Un tel démon doit satisfaire à certaines exigences particulières pour remplir effectivement son rôle de prothèse :

☐ **1.** Le démon sera conçu sous une forme inanimée, mais possédera néanmoins un et un seul pouvoir qui relève normalement des démons liés sous une forme animée (Main Dextre, Griffe, Coursier ou Oeil Perçant) pour remplacer la fonction liée à partie manquante de l'être humain. Le démon peut posséder d'autres pouvoirs au gré du sorcier.

☐ **2.** Les Caractéristiques du démon sont très importantes. Le démon aura d'une part ses propres Points de Vie selon sa TAI et sa CON. Il faudra d'autre part le doter de FOR et de DEX (s'il s'agit d'un membre) ou d'INT (s'il s'agit d'un organe de perception) au moins égale à celui du personnage, sinon les compétences qui dépendent de la prothèse souffriront en conséquence. En cas d'insuffisance des caractéristiques du démon, pénalisez d'autant les bonus du personnage (dégâts et compétences). Le CHA du démon peut s'avérer aussi important, car s'il est faible son origine infernale sera de plus en plus évidente.

☐ **3.** Le démon doit avoir un moyen de communiquer directement avec le personnage. Les commandes vocales sont de loin insuffisantes pour coordonner les mouvements du démon avec ceux du personnage, celui-ci ressemblerait au mieux à un pantin mal articulé. Il faut donc ou bien le pouvoir Empathie, ou bien le pouvoir Télépathie.

☐ **4.** Le démon n'a pas à avoir de compétences, celles du personnage suffisent. Dans le cas d'une main démoniaque par exemple, celle-ci peut manier une arme avec les compétences d'Attaque et de Parade du personnage. Attention, si la main n'est plus en contact avec son porteur, elle perd alors l'usage de ces compétences.

☐ **5.** La greffe d'un démon n'est pas sans danger, car il faut le mettre en contact direct avec la chair du personnage. L'opération cause la perte d'1D3 PdV pour la personne recevant le démon. La greffe mettra aussi la SAN du personnage à l'épreuve, selon le niveau de puissance du démon. Employez pour cela le tableau [7.4.6.1] à la page 5 du Livre du Maître. Vous y trouverez par exemple qu'un démon de puissance moyenne (3d8 POU) occasionnera une perte de 1d6 points de SAN. La perte est automatique. Etre en osmose avec une créature infernale trouble plutôt le psychisme humain. On ne peut traiter avec les démons sans risque. Qui plus est le personnage perd automatiquement 1D4 points de SAN par an.

☐ **6.** Il faut que le démon soit lié de la façon habituelle, en employant le Tableau de Résistance. Si jamais il arrive que le lien de la prothèse-démon soit brisé au cours du jeu (suite par exemple à un voyage sur un plan chaotique qui augmente le POU du démon) les conséquences peuvent être catastrophiques. Le démon peut essayer de tuer le personnage, voire de s'emparer de son corps entier. Il vaut mieux laisser au maître de jeu le soin de détailler un tel événement.

Exemples :
Variad Kariff, le pirate de Pan Tang a perdu un oeil et une main dans un combat face à une frégate melnibonéenne. Mais il a de la chance dans son malheur, l'église du Chaos sait se souvenir de ses pieux enfants. Elle lui fait cadeau de Gazyx et Chtauga.





FOR 03 **CON** 10
TAI 05 **INT** 04
POU 16
DEX 07
CHA 03
VC 51

Gazyx
oeil démon

Points de Vie : 10
Pouvoirs : Oeil Perçant, Empathie
Description : Gazyx est un oeil immense, son diamètre dépasse 20 cm. Il cache toute la face gauche de Variad Kariff. Son apparence est repoussante : jaune bileux traversé de veinules vertes et une pupille rougeoyante. Une paupière squameuse le recouvre de temps à autre.

FOR 17 **CON** 13
TAI 03 **INT** 05
POU 15
DEX 16
CHA 02
VC 93

Chtauga
main démon

Points de Vie : 13
Armure : 10
Pouvoirs : Main Dextre, Télépathie, Cuirasse
Description : Chtauga ressemble à des entrelacs de lianes tourmentées et noueuses.

La Guérison Vertueuse

Aucune des Vertus invoqués par les prêtres de la Loi ne permet une guérison magique. Les prêtres de la Loi préfèrent la guérison traditionnelle ; rare est celui qui transgresse les règles de son culte en invoquant des démons. Ceci dit, il n'est pas impossible qu'une Vertu de Savoir puisse augmenter de façon ponctuelle le jet des Premiers Soins ou de la Connaissance des Plantes d'un prêtre désespéré. Si le jet de INT x 5 % de la Vertu est réussi, le niveau de la compétence est temporairement augmenté au niveau du Vertu (INT x 5 %). Le niveau est augmenté quand même de 5 % si le prêtre a déjà cette compétence à un niveau égal ou supérieur au niveau de la Vertu. Les prêtres de la Loi ont également quelques recettes de préparations spéciales avec la Connaissance des Plantes. Ils les ont pour la plupart relevées dans les pages proscrites des grimoires melnibonéens. Certaines, comme la Cure d'Arsus (guérison de 2d6 Points de Vie en autant d'heures), sont bien connues car les prêtres de divers cultes les ont recopiées à maintes reprises. D'autres, comme le Cataplasme de Bevus (guérison complète après 1d6 jours, hormis les blessures majeures), ne sont connues que d'une seule confrérie qui garde jalousement son secret. Ces potions, ainsi que certaines autres drogues intéressantes, sont décrites dans Le Chant des Enfers.

La Guérison Elémentaire

Comme leurs confrères de la Loi, les prêtres des quatre cultes élémentaires n'ont pas leurs propres moyens pour effectuer une guérison magique. Cependant, selon leur penchant personnel, certains hésitent moins à recourir à la guérison démoniaque. Chacun des quatre cultes présente quelques particularités quant à leur attitude vis-à-vis de la guérison en général, donc leurs fidèles respectifs auront plus ou moins tendance à employer certaines méthodes.

■ Le Feu

Les cultes de Kakatal ont deux attitudes contradictoires. D'une part, les corps et les âmes des fidèles doivent revenir à leur dieu par l'entremise du feu. Les estropiés sont donc parfois jetés sur les brasiers, après les batailles, en même temps que les morts. D'autre part, Kakatal est le dieu-protecteur des "médecins" et ce culte favorise l'acquisition de la compétence Premiers Soins. Ses fidèles ont tendance à mépriser la Connaissance des Plantes et font appel plus volontiers aux sorciers qui sont souvent eux aussi des adorateurs du dieu ardent.

■ La Terre

Grome réclame l'ensevelissement des morts, mais ses prêtres ne s'empressent pas d'y expédier les fidèles blessés, même grièvement. Ses fidèles apprécient tous les moyens traditionnels de guérison, mais plutôt que de chercher un remède aux blessures majeures, leur philosophie conseille le stoïcisme face aux aléas du destin. Néanmoins les prêtres de Grome conservent certaines recettes fort anciennes, dont les suivantes :

☐ **Le Fortifiant de Nij** (classe 7)
Cette potion renforce les os, permettant une guérison rapide des fractures et membres brisés. Après 1d6 jours la victime regagne la moitié des Points de Vie perdus ; qui plus est, un jet en Premiers Soins (pour bien remettre en place les os brisés) permet de regagner les pertes en DEX, FOR ou CON. Le restant des Points de Vie perdus peut guérir normalement.

☐ **La poudre magique d'Itric XVI** (classe 9)
Cette poudre, mélangée avec du vin, permet d'accélérer la guérison naturelle du corps. Au lieu de regagner 1+1/2(bonus de CON) Points de Vie par semaine, celui qui la boit regagne ce montant chaque jour pendant toute une semaine.

■ L'Eau

Les cultes de Straasha pratiquent surtout la guérison à base d'herbes, d'algues et de sels marins et permettent la guérison complète de diverses maladies (classe 7) et des empoisonnements (classe 6). On trouve dans leurs archives les recettes de nombreuses potions exotiques, dont quelques-unes qui ont un rapport avec la guérison :

☐ **Le Sang de Straasha** (classe 9)
Cette potion fortifie le sang de façon extraordinaire, provoquant la fermeture rapide des blessures. Elle guérit 1d6+1 Points de Vie à raison de 1 point par minute.

☐ **Le Breuvage Somnifère de Nargool Harkh** (classe 8)
Cette potion amère entraîne rapidement un sommeil profond qui dure entre 20 et 40 heures. Elle soigne les contusions et réduit de 1 point les pertes d'INT qui en découlent. Si le personnage réussit un jet de POU x 3 % son INT se rétablira complètement après quelques semaines.

■ L'Air

Le culte de Laassa n'a pas souvent besoin de s'occuper de la guérison des blessures, car ses fidèles ont tendance à éviter les batailles. Ils s'occupent bien davantage de l'esthétique que de la guerre. Ils pratiquent néanmoins les moyens traditionnels de guérison afin de traiter les maladies et les accidents, surtout les chutes auxquelles ces adorateurs des hauteurs sont un peu trop enclins. Comme ils sont très émus par la beauté, ils ont au moins une recette spéciale destinée à traiter les cicatrices :

☐ **La Boue de l'Enfer Bleu** (classe 7)
Ce cataplasme, étalé sur le visage ou toute autre partie du corps pendant 2d6 heures, referme les blessures en sorte qu'il ne reste aucune cicatrice. La victime d'une blessure regagne aussi 1d3 Points de Vie mais risque tout de même l'infection si sa blessure n'a reçu aucun autre traitement avant l'application de ce cataplasme. Autre effet de ce cataplasme, il remodèle les parties mutilées et les rend plus gracieuses. Si les parties manquantes ne sont pas restaurées, la perte de CHA est supprimée.

Les Rituels Runiques

Les Melnibonéens connaissaient jadis tartes ces formules et bien davantage. A l'époque d'Elric, beaucoup de ces secrets étaient tombés dans l'oubli en raison de la lassitude et de l'oisiveté de la noblesse melnibonéenne. Quelques rares sorciers ont toutefois conservé l'énigme des rituels

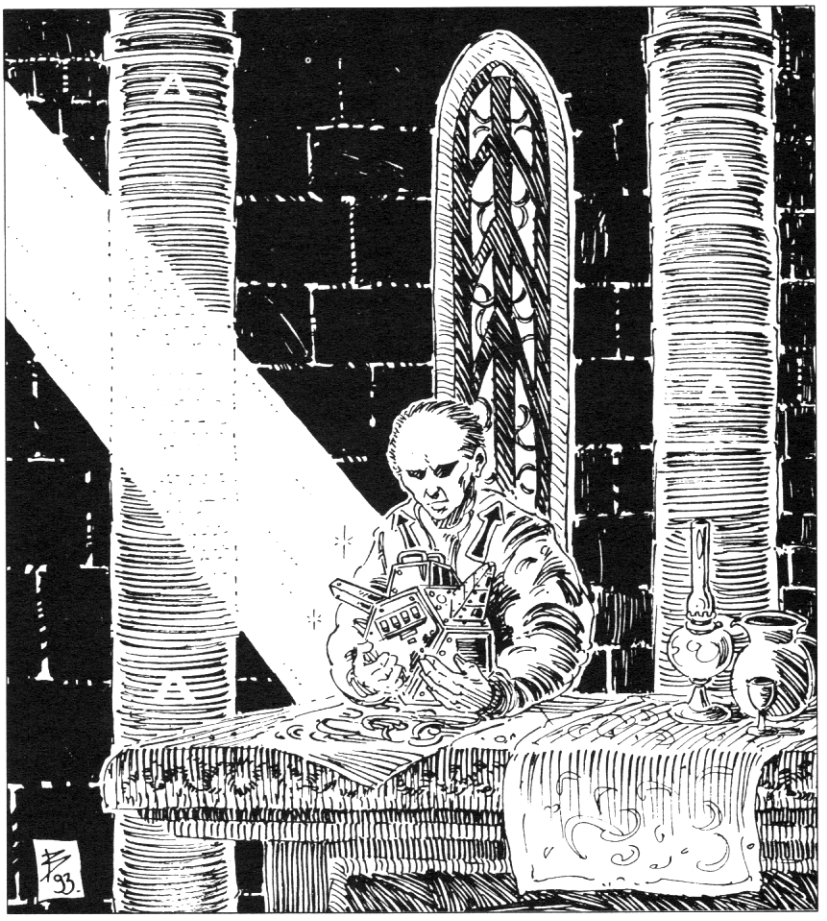
runiques, qui permettent une guérison totale et absolue en faisant appel directement aux Seigneurs du Chaos. Il s'agit d'une invocation formelle (décrite à la page 34 du *Livre de Magie*) qui exige du sorcier un total minimum en INT et en POU de 48 et un jet réussi de POU x 1 %. Ensuite il faut souffrir une perte de SAN qui peut aller jusqu'à 30 points (page 5 du *Livre du Maître*) et conclure un marché avec le Seigneur du Chaos. Selon l'humeur de celui-ci, la guérison peut être accompagnée d'une infirmité ou d'une "modification" qui ne plaira pas forcément au joueur. N'oubliez pas que les Seigneurs du Chaos sont arbitraires, mesquins et rancuniers ; ceux qui osent traiter avec eux doivent s'attendre à commettre les pires infamies en leur service.

Les Rituels Dharzis

Le peuple condamné se servait certes de "démons", mais surtout des liens qu'il avait établis avec les Seigneurs des Bêtes. Quoique ces anciens alliés aient fini par se retourner contre les Dharzis, les rites employés jadis n'ont pas perdu toute leur efficacité. Quelques sorciers ont su retrouver et se servir de ces arcanes, dont les rites de la guérison bestiale.

Ces rites permettent de soigner tous les effets d'une Blessure Majeure. En fait il s'agit d'une transformation du personnage en animal, suivi d'un retour à sa forme d'origine, un peu à la manière des loup-garous. Cette transformation n'est pas sans risque, le plus important étant la colère du Seigneur des Bêtes invoqué. Mais si un sorcier puissant (total en INT et en POU de 44 au minimum) parvient à invoquer l'un d'entre eux avec un jet réussi de POU x 1 % et à lui plaire avec ses paroles ou ses actions, à ce moment-là il est possible d'effectuer les rites de la guérison bestiale.

Nbre d'Echec	Effet
1	Le personnage conserve quelques traits animaliers (pelage, plaque d'écailles, yeux de chat ...)
2	Un membre (bras ou jambe) se transforme en son équivalent animal.
3	Un membre (bras ou jambe) se transforme en son équivalent animal.
4	Un membre (bras ou jambe) se transforme en son équivalent animal.
5	La tête du personnage se transforme en son équivalent animal.
6	La psyché du personnage est atteinte. Il perd 1D4 point d'INT et de POU. A chaque échec de tests de SAN il se prend pour un animal durant 1D6 heures.
7	Le personnage se transforme complètement (physique et mental) en animal et ceci à jamais.



Exemple :
Borim le cruel, mercenaire sans remords et sans pitié a laissé son bras gauche dans la gueule d'un démon. Celui-ci, glouton de nature l'a avalé avant de recracher violemment les os dans le visage de Borim. Ceci lui a crevé son oeil droit. Déçu de ne plus manier sa belle hache lormyrienne et son arc du désert, Borim a fini par trouver un vieux sorcier-rebouteux au fin fond du pays de Oin. Menacé de finir rôti, le malheureux a accepté de soigner Borim. Le sorcier Oin a invoqué et a réussi à convaincre Merclaw de lui venir en aide. Malheureusement au cours du rituel de guérison, le Oin a échoué trois fois avant de réussir son jet de POU X 1. Au réveil de Borim, le sorcier était déjà loin et heureusement pour lui. Un pelage brun soyeux recouvrait le dos et la nuque de Borim, et ses deux bras étaient remplacés par ... des pattes de chat angora ! Dommage pour la hache et l'arc.
N'oubliez pas les pertes de SAN qui accompagnent la vision de l'un des Seigneurs des Bêtes (1d8+1/1d4-1).

Le sorcier doit alors tester son POU X 1 avec 1D100. Il doit tester plusieurs fois jusqu'à obtenir une réussite. Plus les échecs sont nombreux plus la personne risque de conserver des caractères animaliers, voir se transformer définitivement en animal. La nature de l'animal est bien sûr en relation avec l'identité du seigneur des bêtes appelé. Utilisez le tableau ci-contre pour déterminer ces changements. Tous ces effets sont cumulatifs. N'oubliez pas que les membres antérieurs des animaux sont dépourvus de mains. Ne comptez pas utiliser une épée avec des sabots ou des griffes.

Conclusion

Le combat mène aux blessures et les blessures sont meurtrières. Que dire de plus ? Si vos personnages n'aiment pas se mêler à la magie et donc au Chaos, limitez-vous à la "magie" relativement bénigne de la Connaissance des Plantes.

Si vous avez recours au Chaos, résignez-vous à la perte d'une partie de votre santé mentale, car dans les univers du Champion Eternel, nul acte n'est sans conséquences. Alors de quel côté vous pencherez-vous ? Celui de la Loi ?

Philip Benz

**Tout a un prix,
il suffit de payer**
par Philip Benz



BORGNE, MANCHOT ET ECLOPÉ

Un jour, tôt ou tard, tous les guerriers se retrouvent avec une blessure importante, à moins de jouir d'une chance hors du commun. Sans doute certains préféreraient mourir, tandis que d'autres se plaignent de leur piteux état et se résignent à se retirer de la vie d'aventurier.

Un jour viendra, hélas, où ce sort néfaste vous arrivera, à vous-même, eh oui. Vous perdrez un oeil, un bras, une jambe. Vous vous plaindrez soit des Dieux de la Loi, soit de ceux du Chaos, soit de l'humour mal-intentionné de la Balance Cosmique.

Ce scénario s'adresse aux joueurs déçus de la destinée écourtée de leurs personnages favoris. Car il y a certainement des moyens de renverser le mauvais sort qui semble s'être abattu sur eux... s'ils sont prêts à en payer le prix.

Histoire

Ce que les vieux marins racontent au coin d'un bon feu.

"Le Capitaine Ghorvin fût pendant trente ans le plus terrible pirate à voguer sur les cinq mers des Jeunes Royaumes. Sa galère "L'Etreinte de Pyaray" envoyait par le fond les plus riches navires marchands. Mais un jour, un guerrier lormyrien infligea d'affreuses blessures à Ghorvin avant d'être pris, pendu et écorché vif. Ce fût de justesse que Ghorvin échappa à la mort, mais il était désormais horriblement estropié."

"Malgré ses blessures, son équipage était resté tout dévoué à son acharnement diabolique. Ensemble, ils continuèrent à écumer les mers, à la recherche d'un sorcier puissant qui sache mettre fin à ses infirmités. Il finit par en trouver un, un Pan-Tangien révolté ayant fui les courroux du Théocrate. Ghorvin le couvrit d'or et de joyaux fabuleux. En échange le sorcier lui donna des jambes, des bras et un oeil démoniaques qui firent pâlir les plus hardis de ses pirates. Ghorvin était maintenant aussi homme que démon."

"Naturellement, la première idée de Ghorvin fut de tuer son guérisseur, pour que personne ne puisse croire que l'on pouvait être plus malin que lui. Ce fut peine perdu, car le Pan-Tangien avait spécialement conçu l'oeil de façon à dominer celui qui le porterait en son crâne. Ghorvin devint son laquais, et le sorcier s'installa sur la Côte Jaune grâce au trésor du bon Capitaine. Il devint le plus célèbre des guérisseurs et s'attira des clients de tous les royaumes en raison de la guérison spectaculaire de Ghorvin."

"Ce sorcier continue d'exercer son métier ténébreux sous le sobriquet du "Guérisseur du Capitaine Ghorvin", sans doute seule le Théocrate connaît son vrai nom, et nul n'irait le lui demander."

"Ce sorcier pourrait aider votre ami mal-fortuné."

Diront les vieux marins du quartier portuaire.

"Si vous avez des montagnes d'or à lui offrir !"

Au Maître de Jeu

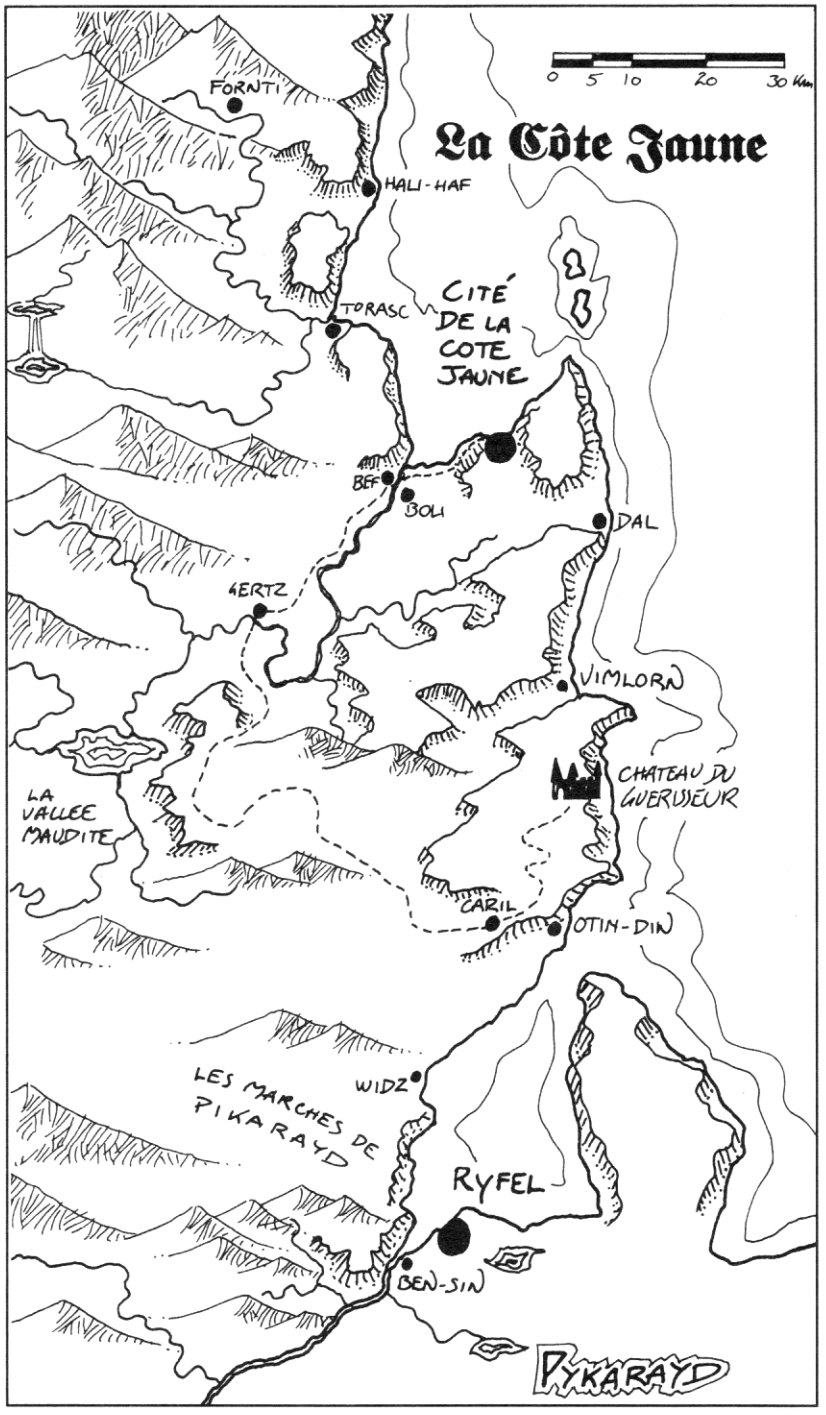
L'un des personnages de vos joueurs a reçu une blessure majeure très grave, mais a survécu. Il s'attache à ce qu'indique le Livre du Joueur, à savoir que "la magie peut guérir n'importe quelle blessure".

Seulement il ne soupçonne pas encore de quel genre de magie il s'agit. Il est déçu et ne comprend pas que le petit démon "guérisseur" d'un de ses copains ne fait plus l'affaire. C'est le moment d'entendre les paroles des vieux marins, un soir où tout espoir semble perdu.

Où sont ils ?

Dans n'importe quel port des Jeunes Royaumes, de préférence dans un pays dominé par les temples de la Loi.

Pour une fois les récits des vieux radoteurs sont plus ou moins exacts : ce sorcier habite bel et bien un château sur la Côte Jaune, où résident de temps en temps le Capitaine Ghorvin et ses pirates. A d'autres moments il n'y a que



quelques vieux serviteurs... et des démons, bien sûr.

Le sorcier a une fortune considérable, ce qui pourrait bien sûr attiser les convoitises, mais nous supposons que vos joueurs ont une bien meilleure raison pour chercher son repaire. Pour sa part, le Guérisseur du Capitaine Ghorvin n'est pas aussi avare d'or que le croyaient les vieux radoteurs. Certes, il n'en refuserait pas, mais il a besoin d'une denrée bien différente : des âmes. Celles des joueurs, celles de leurs victimes, peu lui importe. Mais il lui faut accroître son pouvoir si un jour il peut espérer rentrer à Hwamgaarl de façon triomphante pour renverser le Théocrate.

A la Recherche d'un Guérisseur

Les personnages-joueurs se tourneront sans doute en premier lieu vers les prêtres de la Loi ou des élémentaires. Sans succès. Faites-leur dépenser une bonne partie de leurs GB en consultations inutiles.

Il doivent comprendre qu'ils perdent leur temps et que tout au plus ils peuvent obtenir une jambe de bois bien sculpté ou un crochet bien aiguisé !

Le récit des vieux marins rallumera leur espoir éteint. Sans doute voudront-ils partir de suite, sur le premier bateau qui largue les amarres. Auront-ils la perspicacité de remarquer qu'ils n'étaient pas les seuls à écouter attentivement ce récit ?

En effet, un autre "marin" était attablé pas loin de là. Sa tête affaissé sur une table, une bouteille presque vide de vin lormyrien dans sa main, il semblait ivre mort. Mais oui, il écoutait, et bien sournoisement car il était là sous un déguisement habile, à la recherche justement de ce "guérisseur" endiablé. C'était un chasseur de sorciers (voir TATOU 9) qui a peut-être suivi les personnages depuis leur visite au temple de Donblas. Ce qui est certain, c'est qu'il veut éradiquer le Guérisseur du Capitaine Ghorvin et il entend se servir des personnages pour l'approcher.

Ce chasseur prétextera à l'occasion des raisons personnelles pour rencontrer le guérisseur, il est manchot et borgne lui-même.

Mais pour l'instant, les personnages ignorent sa véritable motivation et ils s'embarquent pour la Côte Jaune avec leur camarade infirme sur le premier navire en partance.

Le Voyage

Même s'il n'arrive pas d'événements malencontreux lors du voyage (intempérie, attaque de pirates ...) le voyage ne se déroulera pas sans péripéties.

En premier lieu, il y a le chasseur qui s'est fait embauché comme matelot et qui surveille les personnages de près. D'abord méfiant, surtout s'ils portent des armes, des armures ou d'autres objets démons en évidence, il suivra les personnages en essayant d'avoir l'air de s'occuper des cordages, afin de surprendre quelques paroles et de vérifier s'il s'agit d'authentiques séides de Chaos ou non.

Moyennant quelques jets en Voir, les personnages pourront s'apercevoir que le marin manchot est bien trop souvent à leurs côtés. Un jet en Mémoriser ou de INT x 3 % permet de se rappeler de sa présence à la taverne du port. Une fois découvert, il essayera de se lier d'amitié avec les personnages en prétextant que lui aussi veut se faire guérir de ses infirmités. En aucun cas il ne leur parlera ni de sa mission ni de son métier véritable.



Si, lors de jets en Voir il y a eu un résultat critique, les personnages ont pu entrevoir un autre marin d'occasion, l'un des quatre assassins envoyés pour en finir avec ce chasseur importun. Pour leur part, ils ont été engagé par un sorcier ayant gravement souffert des actes du chasseur. Qu'ils soient passés inaperçus ou non, les assassins essayeront à plusieurs reprises de monter un "accident" meurtrier contre le chasseur, mais l'intervention des personnages permettra de le sauver à chaque fois.
Ces "accidents" peuvent consister en :

- On le bouscule par-dessus bord mais il s'accroche à la coque du navire grâce à son crochet assez longtemps pour être secouru par les personnages qui entendent ses cris.
- Des cordages se cassent "tout seuls" et quelques lourds tonneaux risquent de l'écraser.
- Un gui tombe des gréements avec le même résultat.
- Ou enfin une dague lancée, dégoulinante de poison, se plantera dans un mât à deux centimètres de la tête d'un personnage qui lui parle.

Bien sûr ces attentats prendront fin dès que les quatre assassins auront été éliminés. Il ne faut certes pas qu'ils réussissent leur mission, ni que ce soit trop facile de les en empêcher. Arrivés à la Cité de la Côte Jaune, les personnages auront certainement placé une certaine confiance en ce marin infortuné et seront d'autant plus surpris quand il les trahira dans le château du Guérisseur.

Sur la Côte Jaune

La Cité de la Côte Jaune se dresse telle une forteresse sur une falaise qui surplombe la baie et le port lui même.

C'est une ville ouvert aux étrangers et plein d'intérêt, où les temples de tous les cultes se côtoient bruyamment. Toutefois il faudra attendre une autre occasion pour la visiter puisque, si près du but, les personnages ont sans doute hâte d'y toucher.

Dans le quartier portuaire de la Cité de la Côte Jaune, les personnages trouveront sans trop de difficultés (et pour seulement quelques dizaines de pièces de Bronze) un guide qui connaît la route vers le château du Guérisseur. Ce château n'est qu'à une trentaine de kilomètres au sud de la ville, mais la route s'enfonce dans les terres pour éviter le terrain accidenté de la côte, ce qui en fait un voyage de 90 kilomètres en tout. A cheval on mettra deux journées entières à parcourir cette distance, à pied cela prendra quatre jours. A vous de pimenter ce parcours d'événements, comme l'attaque d'une bande de brigands pikaraydiens, si cela vous chante.

Au Château du Guérisseur

D'une distance de dix kilomètres on verra briller une étincelle rougeâtre sur les hauteurs de la côte. C'est le château du Guérisseur, entièrement construit de cuivre, et manifestement étranger aux Jeunes Royaumes.



Des rougissements infernales s'élèvent du château à mesure que le soleil, en parcourant le ciel, réchauffe telle ou telle partie des murailles métalliques ou au contraire les plonge dans la fraîcheur de l'ombre.

Après que les personnages aient frappé à la porte gigantesque du château, un vieillard courbé paraîtra dans une petite poterne à côté et leur demandera pour quelle raison ils sont venus troubler le repos du châtelain. S'ils répondent en toute franchise, le vieillard les fera entrer et leur montrera des chambres austères où ils pourront passer la nuit en attendant le bon plaisir du guérisseur. Toute autre réponse entraînera la fermeture assourdissante de la porte jusqu'au surlendemain. Les personnages n'auront alors d'autre recours que l'attente.

Trahis !

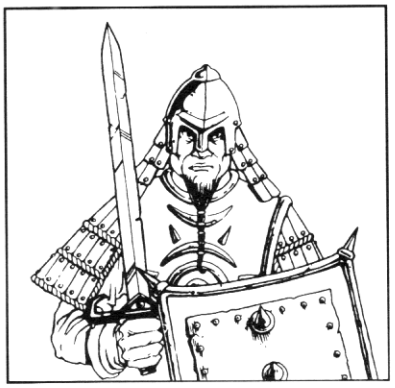
Tout se passera comme prévu jusqu'au moment où les personnages se trouvent dans la grande salle du château pour le repas de midi le lendemain.

Ils sont attablés en face de leur hôte, le Guérisseur du Capitaine Ghorvin, entouré de deux hommes tordus à la peau basanée. Le Guérisseur leur souhaitera la bienvenu et les fera asseoir, mais au moment où l'on s'y attend le moins le chasseur de sorciers poussera violemment les couverts et les plats qui se trouvent devant lui sur la table et y posera un petit tapis qu'il cachait jusque là dans la doublure de sa cape.

"Va rejoindre tes victimes en enfer," hurlera le chasseur. "Ta dernière heure est venue !"

Du coup le tapis se mettra à vibrer (c'est une Vertu de Portail relié à un temple de la Loi à Banarva) et des guerriers fanatiques armés jusqu'aux dents se mettront à sauter du tapis, un par round de combat. Certes, les deux "hommes" près du Guérisseur sont en effet des démons, mais le chasseur a l'avantage de la surprise et dans un premier temps celui-ci semblera avoir le dessus.

Tout dépend maintenant de ce que font les personnages. S'ils se rangent immédiatement du côté du Guérisseur, et surtout s'ils ont la bonne idée de refermer le tapis magique pour empêcher l'arrivée d'autres fanatiques de la Loi, ils auront vite fait d'en finir avec le chasseur de sorciers. Dans ce cas le Guérisseur leur sera très reconnaissant.



S'ils hésitent, le Guérisseur supposera qu'ils sont de mèche avec le chasseur et déploiera une partie de sa magie pour les attaquer. S'ils finissent par l'attaquer à leur tour, ou s'ils décident tout de suite de se ranger du côté du chasseur, ils l'emporteront assez rapidement mais le Guérisseur tentera de s'échapper par une trappe qui se trouve quelques mètres derrière sa chaise. Là un passage s'enfonce sous le château pour rejoindre une anse au bord de mer où une petite embarcation l'attend. Avec l'aide de ses Sylphes le Guérisseur prendra rapidement le large et les personnages auront acquis un ennemi juré de plus.

N'oubliez pas que les personnages sont à table et donc sans armure, sauf éventuellement une armure de cuir. Ils porteront peut-être une épée ou une dague à leurs côtés, mais tous leurs autres équipements se trouvent en haut dans leur chambre.

Mais la véritable question qui se pose est de savoir de quel côté les personnages vont se ranger : celui de la Loi ou celui du Chaos ? Si vos joueurs ont un penchant bien précis, essayer de les pousser tout doucement vers le côté contraire, afin de voir s'ils tiendront davantage à leurs principes ou à leur intérêt propre.

Au cas où ils se rangent du côté du Guérisseur, celui-ci tentera par tous les moyens de prendre le chasseur de sorciers vivant. Si les personnages désirent toujours la guérison de leur camarade, il leur faudra en premier lieu sacrifier l'infortuné chasseur sur l'autel de Chardhros. N'oubliez pas de leur infliger une perte de SAN de 1d6 points, surtout s'il n'ont jamais sacrifié d'être humain auparavant. Selon l'humeur du Guérisseur, il faudra de surcroît que le personnage guéri jure de dédier les âmes de ses prochains victimes à Chardhros. Il lui suffira de hurler quelques chose comme :

"Sang et Ames pour mon Seigneur Chardhros !"

Certes, une telle démarche oblige les personnages-joueurs à des bassesses horribles, mais c'est le prix à payer pour pactiser avec le Chaos. Espérons qu'ils sachent s'en détourner à temps, ou au moins que leur conscience leur fasse regretter leurs actes vils et infâmes.

Annexes

FOR 13 **CON** 14
TAI 16 **INT** 13
POU 17 **DEX** 13
CHA 12

Vavrin Ool l'infortuné chasseur de sorciers

Points de Vie : 18
Armure : 0

Armes	Att.	Dég.	Par.
Dague	72 %	1d4+2+1d6	79 %
Crochet	58 %	1d4+1d6	56 %

Compétences : Equitation 56 % ; Connaissance des Poisons 54 % ; Embuscade 86 %.

■ Note

Le chasseur est prêt à tout pour parvenir à ses fins. Sa reconnaissance envers autrui s'arrête où commence son devoir. Une fois le Guérisseur éliminé, il s'occupera à sa façon des personnages pour peu qu'ils se servent d'objets démoniaques ou qu'ils pratiquent la sorcellerie. C'est un ami dangereux car il refuse le moindre compromis avec le Chaos. Par contre s'il s'aperçoit que l'un des personnages partage son penchant absolutiste, il fera tout pour l'aider aux dépens, si nécessaire, de ses camarades.

Le chasseur dispose de trois doses de poisons de classe 3. Ce poison est caché dans son crochet et peut être utilisé lors du combat par une petite canule.

Afin de ne pas éveiller la méfiance du guérisseur, le chasseur n'a rien emporté de son attirail habituel.

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

Guerriers Fanatiques de la Loi

Points de Vie : 18
Armure : 1D10+2

Armes	Att.	Dég.	Par.
Epée Vertueuse	75 %	9+1d6	73 %
Bouclier	-	-	68 %

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

Les Assassins

Points de Vie : 12
Armure : 0

Armes	Att.	Dég.	Par.
Dague empoisonnée	50 %	1d4+2+1d20	50 %

Compétences : Embuscade 54 % ; Se Cacher 47 % ; Déplacement Silencieux 45 % ; Connaissance des Poisons 37 % ; Ecouter 53 %.

FOR 9 **CON** 21*
TAI 12 **INT** 24
POU 23 **DEX** 15
CHA 17

Le Guérisseur du Capitaine Ghorvin

Points de Vie : 21
SAN : 23
Armure : 40/40 (Cape démon : Cuirasse/Points de Vie)

Armes	Att.	Dég.	Par.
Dague démon	65 %	1d4+2+5d6	95 %
Poings (gants démons)	54 %	1d3+2d6	45 %

Compétences : Premiers Soins 125 %, Naviguer 61 %, Connaissance des Plantes 89 %, Connaissance des Poisons 105 %, Voir 74 %, Persuader 83 %, Eviter 44 %, Culbuter 67 %, Embuscade 49 %, Se Cacher 42 %, Invocation 88 %.

Autres objets et entités magiques :
6 Bagues (6 salamandres) ; 4 Boucles d'Oreille (4 sylphes).
Une meute de Chiens chasseurs des Dharzis (sur le toit).

Apparence : Le sourire franc, les yeux perçants, la barbe délicatement tressée, il a tout l'air d'un hôte parfait.

* Sa CON est augmentée de 10 points par une drogue (classe 9).

■ Note

Le Guérisseur gardera rancune s'il est trahi, mais aidera ceux qui semblent partager son penchant pour le Chaos. Son château est un cadeau de Chardhros qui risque de se "réveiller" dans les 48 heures suivant sa mort ou son départ. Dans ma campagne, qui s'est déroulé pendant la jeunesse d'Elric, il s'est trouvé que le Guérisseur était Jagreen Lern avant son avènement. Mais même si cela ne cadre pas avec la vôtre, ce sorcier pourrait se montrer un allié ou un adversaire intéressant pour vos joueurs.

FOR 24 **POU** 17
V.C. 244

Fargon
garde du corps démon

Points de Vie : 19
Armure : 5 pts de peau épaisse

Armes	Att.	Dég.	Par.
Griffes x 2	60 %	2d6	-
Haleine glaciale	50 %	4d6	30m

Pouvoirs : Pacte contre les épées, Régénération (3 pts/r).
Apparence : Humain, membres tordus, peau foncée, vêtements amples.

POU 17
V.C. 230

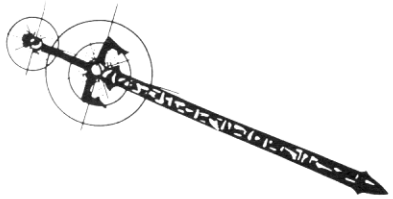
Gargon
2ème garde du corps démon

Points de Vie : 39
Armure : 15 pts de peau métallique

Armes	Att.	Dég.	Par.
Griffes x 2	60 %	1d6	-
Morsure	64 %	2d10	-

Pouvoirs : Attracteur d'acier (2d6 VIR à 5m), Régénération (3 pts/r).
Apparence : Identique à son frère, sauf quand il ouvre la bouche. Ses mâchoires se déplient d'une drôle de façon. Son pouvoir d'Attracteur lui permet de faire légèrement dévier les flèches dans un rayon de 30m.

Grimoire Gris du Guérisseur
Auteur : Le Guérisseur
Entités : trois prothèses démoniaques
Niv/Invocation : 75 %
Autre Contenu : explication des principaux types de guérison démoniaque.
Langue : Bas Melnibonéen



Philip Benz

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

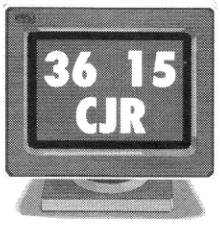
(Possibilité de vente par correspondance)

- 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.



Oserez-vous pénétrer dans l'Univers du CERCLE DE STRATEGIE ?

LE JOURNAL DU STRATEGE

Le trimestriel du belliludiste !

* Nombreux scénarios pour :
  - Air Force, Amirauté, SL/ASL.
  - Cry Havoc/Siège, Flight Leader.
* Un cahier consacré au JPC.
* L'analyse de nombreux jeux et stratégie éprouvées.
* Les dossiers historiques :
  - La guerre à l'Est.
  - La France au Tchad.
  - La guerre de Sécession.
  - Le débarquement du 6 juin 44.
* 36 à 54 pages ou plus.

120 FF pour 6 numéros au 1er janvier 1993 sur abonnement ou en boutique.

LA LETTRE DU STRATEGE

C'est la petite soeur du premier. Opuscule de format A5 auquel ont accès les abonnés du Journal du Stratège et les membres du Cercle de Stratégie, la lettre vous donne 10 fois par an toutes les informations utiles sur votre hobby : date des Conventions et Rendez-Vous, bonnes adresses, clubs, projets fous, grandes et petites occases, ventes et échanges de jeux, dénonciations diverses concernant les champions JPCistes, infos...

5 FF le numéro dans votre boite aux lettres.

Jouez sauvage !

Frappez

36 15 AKELA

La Jungle

Le rendez-vous des joueurs sur toute la France

Jeux de rôles / Wargames / Jeux de simulation / Grandeurs natures / Jeux sur micro / Jeux sur plateau / Jeux par correspondance / Messagerie - b.a.l. / Dialogue entre joueurs

Possibilité d'abonnement : jusqu'à 8 fois moins cher sur le 36 14 195150660

LES SEMAINES DE L'HEXAGONE

(les séjours d'été)

Depuis plus de 10 ans !

- sorte de super Convention.
- entre le 15 juillet et le 15 août.
- jeux de rôles, wargames.
- plus de 300 jeux disponibles.
- ouvert à tout joueur de plus de 16 ans.

Venez, Jouez et ne Pensez qu'à cela.

et depuis 1992...

LE CONGRES DES JPCISTES

- fin juillet / début août.
- ouvert à tous.
- tous les grands JPC y sont présents - et gratuits !
- 1, 2 voire 3 tours par jour.
- les gagnants des parties nationales y sont invités.

Venez et Musclez votre Expérience.

POUR TOUT RENSEIGNEMENT : Cercle de Stratégie, 37 rte nationale, 55200 LEROUVILLE. Tél : 29 91 34 88 (Xavier). Sur AKELA : b.a.l. Noir Solitaire.

"Elle a soigné le monde,
faisant renaître la vie."
Par Greg Stafford

LE CULTE DE CHALANA ARROY

En avant première de la "Rivière des Berceaux", voici pour le spécial Résurrection la nouvelle version du culte tant aimé des aventuriers malheureux : Chalana Arroy.

Mythe et Histoire

Chalana Arroy est la fille de Glorantha elle-même. Son père demeure inconnu. Dès les premiers mythes, sa nature est définie, ce qui montre sa profondeur de caractère. Remarquée pour sa gentillesse et sa pureté, elle vint à l'aide d'Orlanth, de Yelm, d'Hykim, d'Ernalda, et d'autres encore.

De nombreux contes relatent ces interventions. C'est l'un de ces dieux qui lui donna un fils : Arroïn, lequel suscite l'amour du monde entier. L'identité exacte du père varie d'un mythe à l'autre.

Lorsque les Ténèbres s'établirent et que l'Aiguille explosa, Chalana Arroy et son fils se retrouvèrent au centre du monde. Là, ils découvrirent un être qu'ils ne pouvaient soigner, car la mort l'avait frappé. Chalana Arroy décida qu'il ne convenait plus de rester passif, mais son fils l'exhorta à garder sa pureté pour le bien du cosmos. Comme ils examinaient la question, l'Homme de Chair vint à leur rencontre. Il avait perdu ses esprits pour avoir vu le monde mourir avant son heure.

Arroïn tenta de soigner le fugitif en s'aidant d'une magie salutaire. Pourtant, l'Homme de Chair continua de fuir. Chalana Arroy se défit de sa passivité et passa aux actes. Elle quitta son fils et suivit l'Homme de Chair afin de trouver, puis de guérir, la Blessure du cosmos. Lors de cette recherche, elle devint l'un des sept Porteurs de Lumière et gagna les Enfers afin de rendre sa puissance à Yelm.

Arroïn resta en arrière, laissant toute chose vivante l'assister et le protéger, secourant tous ceux qu'il pouvait aider. Malgré tout, son sort fut misérable, car il attirait la vacuité du Chaos, et chaque fois qu'il tentait de soigner ce dernier, ses pouvoirs magiques se brisaient. Il reçut blessure sur blessure, au point d'atteindre le seuil de la mort. Lorsque Chalana Arroy s'en revint en compagnie de Yelm et d'Orlanth pour bâtir un monde nouveau, elle trouva et soigna son fils. Les pouvoirs d'Arroïn, néanmoins, ne redevinrent jamais ce qu'ils avaient été.

Les guérisseuses de Chalana Arroy savent que, après leur mort, elles poursuivront leur existence sous forme d'esprits de guérison voués au réconfort des âmes battues et déchirées. Leur cadavre est porté en terre. Il n'est pas rare qu'une plante de guérison éclose spontanément sur la tombe d'un membre du culte ou d'une prêtresse sanctifiés. C'est pourquoi ces individus particuliers sont souvent enterrés dans les jardins des temples. Chalana Arroy est la source principale de la Rune de l'Harmonie ; elle est également souvent associée à celle de la Fertilité.

Ecologie du Culte

En tant que déesse des soins et du réconfort, Chalana Arroy verra son culte prendre fin lorsqu'il ne restera plus personne à soigner. Le culte refuse le favoritisme avec force démonstrations, promettant de soigner tous ceux qui en auront besoin.

Yelm et ses compagnons porteurs de lumière eux-mêmes durent se plier à ce principe. En pratique, il appartient aux guérisseuses de décider qui doit être soigné avant qui, quelles blessures nécessitent le recours à la magie divine, et ainsi de suite.

Chalana Arroy est révérée par des chirurgiens, des infirmières, et des guérisseuses de tous bords. Si certaines guérisseuses ne la vénèrent pas, toutes, ou presque, respectent ses adoratrices.

La théorie est simple et innocente. Les guérisseuses espèrent qu'en traitant tout un chacun avec quiétude elles pousseront tout un chacun à les traiter, elles, avec quiétude. Bien sûr, cette atti-



tude s'avère naïve, car certains êtres se moquent éperdument d'une telle générosité. Ainsi les broos et quelques cultes trolls ne souhaitent-ils point avoir affaire à la religion de Chalana Arroy et ne réservent-ils aucune faveur aux guérisseuses de la déesse. En conséquence, les guérisseuses se montrent souvent effrayées en présence du chaos ou de trolls. Bien que cette réaction soit fort commune, elle ne constitue en rien une croyance du culte.

Le Jour Sauvage de chaque semaine de la Fertilité fait office de jour sacré pour ce culte. Le jour très saint se caractérise par un festival d'une semaine, lequel se déroule lors de la deuxième semaine du Temps Sacré. Il commémore le retour des enfers de la déesse, accompagnée de Yelm et des Porteurs de Lumière.

Le Culte dans le Monde

L'adoration de Chalana Arroy se révèle extrêmement rude et prohibitive. C'est un luxe que peu de gens peuvent se permettre en période de troubles.

Aussi cette religion est-elle réservée aux individus les plus dévots et aux civilisations les plus avancées.

Chalana Arroy étend son culte dans tout Péloria et la Ceinture Barbare. Sa popularité atteint les jungles elfes de Pamaltela, ainsi qu'Enkloso et Vralos. Son temple le plus grand porte le nom de Grand Hôpital et se trouve au Pays Saint.

Les temples de grande taille ou importance sont rares et situés dans des endroits particulièrement sacrés ou traditionnels. Les lieux saints sont abrités par les cités. Certaines grandes cités recèlent de petits temples ou des sites de vénération un peu plus grands. Certains lieux saints sont nichés en pleine nature ou sur des terres rurales, entretenus par un acolyte solitaire, et financés par des personnalités locales et reconnaissantes. Le sort qui est enseigné dans les lieux saints de Chalana Arroy varie en fonction de la culture et des besoins de la région.

L'organisation de ses temples est lâche. Chaque temple accueille une grande prêtresse, laquelle est servie par une compagnie de guérisseuses qui disposent généralement elles-mêmes du service de plusieurs initiées. En dehors de cette disposition, il n'existe pas d'organisation formelle, si bien que les guérisseuses vont souvent de temple en temple.

Initiées

Toutes celles dont le désir de soigner est sincère peuvent rejoindre le culte. Cette sincérité est vérifiée par Divination.

Les seuls requis existants consistent à embrasser les voeux restrictifs du culte et à sacrifier un point de POU. On a déjà vu des créatures du chaos rallier cette religion. D'ailleurs, le Grand Guérisseur des Bois de Pierre est un broo.

Une initiée doit faire serment de ne jamais blesser de créatures douées d'intelligence, et de ne point faire souffrir des entités vivantes inutilement. Elle doit devenir végétarienne et n'a le droit d'apprendre qu'Esquive pour seule compétence martiale. Une initiée doit donner 50 % de ses revenus à une grande guérisseuse de Chalana Arroy.

Tout ennemi réduit à l'impuissance par une initiée de Chalana Arroy (c'est-à-dire, par le biais d'un sort de "Confusion" ou de "Sommeil") entre sous la protection de la déesse. Celle-ci ne permettra point qu'il lui soit fait quelque mal que ce soit, mais acceptera qu'il soit désarmé ou capturé. Les ennemis chaotiques sont exempts de cette protection. Les initiées de Chalana Arroy pourront devenir cha-

mans ou même sorcières, du moment qu'elles respectent les voeux du culte. Une initiée bénéficie de soins gratuits dans son propre temple, soins qui incluent le recours à la magie. Elle reçoit chambre et pension dans n'importe quel temple de Chalana Arroy. En tant que guérisseuse, elle est la bienvenue un peu partout.

Une initiée peut jouir de 600 heures d'entraînement gratuit et annuel dans son temple. Les compétences enseignées sont "Raffiner Remède", "Premiers Soins", "Traiter Maladie", et "Traiter Poison".

Chalana Arroy n'enseigne pas la sorcellerie. Cependant, les initiées sont autorisées à apprendre cette dernière, certains sorts mis à part. Les sorts spirituels et de sorcellerie suivants sont interdits. Les candidats à l'initiation doivent oublier chacun des sorts prohibés qu'ils ont appris avant de rejoindre le culte.

- ☐ **Magie de l'Esprit Interdite :** Vivelame, Laminer, Contrôler (espèce), Démoralisation, Disruption, Fanatisme, Flèche de Feu, Lame de feu, Main de Fer, Multi Missile, Daredart.

- ☐ **Sorcellerie Interdite :** Animer (substance), Boomerang, Créer Sorts, Renforcer les Dégâts, Diminuer (caractéristique), Dominer (espèce), Drainer, Paralysie, (Sens) Fantomatique, Métamorphose (espèce), Suffocation, Stupéfaction, Vampirisme (caractéristique), Venin.

Une initiée peut faire des sacrifices pour obtenir des sorts à utilisation unique. Dans le culte de Chalana Arroy, de même que dans tous ses sous-cultes, le rang d'acolyte n'existe pas.

Le sort de magie spirituelle spécial de Chalana Arroy "Sommeil" ne peut en aucun cas être enseigné à un étranger au culte. Autrefois, le sort de "Confusion" était également un sort de culte spécial, mais son enseignement malavisé à l'extérieur du culte a perverti son origine bienveillante pour en faire un sort d'attaque. Cette erreur ne s'est jamais reproduite.

- ☐ **Magie de l'Esprit :** Confusion, Mortelame, Endurance, Soins, Lumière, Miroir, Sommeil.

Les Grandes Guérisseuses

Les dirigeantes des sous-cultes de Chalana Arroy portent le nom de Guérisseuses.

D'ordinaire, les membres féminins reçoivent le titre de Femmes Blanches. Leur formidable devoir consiste à faire connaître les bénéfices offerts par leur déesse à ceux qui sont dans le besoin. Leur habileté doit être grande dans de nombreux arts curatifs.

Une guérisseuse potentielle doit avoir un score de 90 % dans l'une des quatre compétences du culte, et 50 % ou plus dans deux autres plus Cérémonie. Elle doit au minimum maîtriser Soins 6 et n'avoir jamais violé les voeux du culte depuis son initiation. Elle doit posséder 10 points de magie divine de culte et réussir l'Epreuve de Sainteté (symbolisée par un jet sous 3 x POU ou moins sur 1D100).

Si le temple local n'offre aucun poste libre, elle pourra tout de même être consacrée mais devra quitter le temple afin de fonder le sien, devenir une guérisseuse itinérante, ou travailler pour le compte d'un employeur pour le moins chanceux.

Les guérisseuses subissent les restrictions de la prêtrise comme tout un chacun. Même les indépendantes se voient contraintes de verser 90 % de leurs revenus au culte de Chalana Arroy. Elles doivent respecter les voeux du culte aussi rigoureusement qu'auparavant.

Une guérisseuse établie dans un temple doit consacrer 200 heures à la formation des initiées sans pour autant recevoir de formation pour elle-même.

La plupart des gens considèrent les guérisseuses de Chalana Arroy comme sacrées. Tous ceux qui blessent une guérisseuse, ou presque, deviennent des parias. Les guérisseuses sont toujours les bienvenues lors des festins et des festivals, et sont grandement honorées. Nombre des temples qui ne relèvent pas du culte de Chalana Arroy entretiennent une Chambre de la Guérisseuse, laquelle est réservée à l'usage des guérisseuses itinérantes qui ont besoin d'un toit pour la nuit.

Les guérisseuses suscitent l'amour des pauvres et des impotents.

- ☐ **Magie Divine Commune :** Tout sauf Sauvegarde. De plus, les seuls enchantements de lien qu'une guérisseuse pourra apprendre devront lier des Esprits de Guérison, d'Intelligence, ou de Pouvoir.

- ☐ **Magie Divine Spéciale :** Chant du Réconfort, Commander aux Esprits de Guérison, Guérir Blessure du Chaos, Guérison Totale, Régénérer un Membre, Restaurer la Santé (tous types), Résurrection.

Compétences Spéciales

Raffiner Remède (compétence de Connaissance 00 %) : Cette compétence ne peut s'utiliser qu'avec des matières premières spécifiques et obtenues par le recours à la compétence Connaissance des Animaux, des Plantes, ou des Minéraux.

Les temples de Chalana Arroy disposent de telles substances, qu'elles vendent à leurs initiées au prix de 50L par point de virulence potentiel.

Un jet de Raffiner Remède réussi transforme les matières premières en un remède à la virulence appropriée. Une réussite spéciale au jet de compétence ajoute 1 point à la VIR. Un succès critique augmente la VIR de moitié (arrondissez au chiffre supérieur). Un échec signifie que le produit est perdu et les matières premières gâchées. Un échec absolu indique que la potion obtenue est inutile, voire même toxique, ce que le créateur ignore.

Les potions de soins, les antidotes aux poisons, et les remèdes (ceux qui soignent les maladies) peuvent tous être concoctés grâce à cette compétence. Il faut une heure pour réaliser un baume ou une potion de soins, lesquels guériront un point de dégâts par point de VIR.

Chaque point de VIR d'un antidote contrecarrera un point de VIR de poison. Chaque antidote est spécifique à un type de poison.

- ☐ **Types de Poison :** Basilic, Fourmi Géante, venin de Goule, gaz d'Epaulard, Essaim d'Insectes, Manticore, Pieuvre, Homme Scorpion, Serpent, gaz de Vers des Marais, gaz de Vomieuvre, Wouivres.

Le type du remède est spécifique à la maladie qu'il guérit. Les remèdes agissent en opposant leur VIR à la résistance de la maladie. Si celle-ci est vaincue, le patient est guéri.

Table de Résistance des Maladie

Type	*Résistance au Remède*
Doux	2
Aigu	6
Grave	12
Terminal	20



Si la maladie a été infligée par un esprit de maladie, le remède devra opposer sa VIR au POU de l'esprit. Si celui-ci est vaincu, sa victime pourra lui livrer un combat spirituel. Si la victime réduit l'esprit à 0 PM, ce dernier est expulsé.

☐ **Traiter Maladie** (compétence de Connaissance 05 %) : L'utilisation réussie de cette compétence double les chances de succès d'une victime lors de son prochain jet de récupération de CON. Ceux qui sont atteints d'une maladie aiguë, grave, ou terminale doivent faire l'objet de soins constants s'ils veulent bénéficier de ce bonus. Ceux dont la maladie est de type bénin n'ont besoin de soins qu'un jour par semaine. Un jet critique signifie que les chances de guérison de la victime sont triplées. Un jet spécial n'apporte rien. Un échec absolu indique que la maladie de la victime atteint le stade suivant de son développement (c'est-à-dire qu'elle passe d'aiguë à grave, ou bien de grave à terminale ; un malade en phase terminale décède).

☐ **Traiter Poison** (compétence de Connaissance 05 %) : L'utilisation réussie de cette compétence permet à la victime d'éliminer 2D6 points de VIR de poison. Elle doit être appliquée avant que des dégâts ne soient essuyés. Une réussite spéciale épure la victime de 4D6 points de VIR tandis qu'une réussite critique neutralise complètement les effets du poison. Un échec absolu fait chuter de moitié les chances de résister au poison de la victime. Il n'est possible de pratiquer qu'une seule tentative de recours à cette compétence par empoisonnement.

Magie Spirituelle Spéciale

■ Sommeil 3 points

A distance, temporaire

Si le magicien triomphe des PM de la cible, celle-ci tombe dans un sommeil profond qui durera aussi longtemps que le sort lui-même. La cible ne se réveillera que si elle est blessée ou la proie d'un sort hostile.

Magie Runique Spéciale

■ Chant du Réconfort 1 point

A portée de voix, durée équivalente à celle du chant, non-cumulable, réutilisable

Ce sort permet à son utilisateur d'entonner un Chant de Pouvoir qui réprime les souffrances de tous ceux qui l'entendent. Dans les faits, il insensibilise le corps sans inhiber l'état de conscience. Il est souvent utilisé au cours des accouchements ou après la bataille. Les personnages qui, en temps normal, devraient être immobilisés pourront continuer d'agir, mais les dégâts encaissés n'auront pas été soignés.

■ Guérir Blessure du Chaos 1pt

A distance, instantané, non-cumulable, réutilisable

Ce sort en lui-même est inutile. Cependant, il peut être associé à n'importe quel sort de guérison des blessures et autres afflictions infligées par une créature chaotique. Il fournit tous les points de magie nécessaires au lancement dudit sort. De lui-même, il ne produit que peu d'effet sur la plupart des sorts runiques, quoiqu'il facilite "Guérir Blessure". Ainsi, s'il était adjoint à "Soins 6", ce sort soignerait six points de dégâts sans coûter le moindre point de magie au magicien.

■ Résurrection 3 points

Sort de Cérémonie rituelle, non-cumulable, réutilisable

Ce sort de résurrection est tout à fait semblable à celui décrit dans RuneQuest, si ce n'est qu'on peut le réutiliser (dans Glorantha uniquement).

Sous-cultes

Chalana Arroy fait l'objet de nombreux sous-cultes. Pour apprendre l'un des sorts de ces sous-cultes, une guérisseuse devra se rendre dans un temple où le sous-culte approprié est pratiqué.

Les sous-cultes de Chalana Arroy sont bien souvent sujets à des restrictions géographiques.

Esprit de Représailles : Infection

Les ennemis qui mettent au défi les préceptes pacifistes et curatifs du culte se voient interdire l'accès aux soins. Aucune guérisseuse ne guérira de tels individus en connaissance de cause.

Les membres qui trahissent les doctrines du culte peuvent constater une diminution de leur capacité à résister aux maladies. Lorsqu'ils sont exposés à une maladie, ils contractent au minimum une infection chronique. Cela dit, ils peuvent effectuer des jets de CON normalement afin d'enrayer la progression du mal.

Arroïn

Les services altruistes d'Arroïn lui ont valu l'amitié de personnes situées aux quatre coins du monde. Tout temple de Chalana Arroy dont la taille dépasse celle d'un lieu saint consacre un petit autel à Arroïn. Bien qu'aucun office ne lui soit rendu, le fait de sacrifier des points de POU à Arroïn est considéré comme un acte de grande piété.

En effet, le dieu ne peut rien offrir en échange car il fut brisé lors de la Guerre des Dieux.

Erissa

Erissa est une fille angélique du ciel qui vint sur terre pour soulager les blessures de son père. Elle est vénérée en Péloria solaire et dans l'Empire Lunar.

■ Rendre la Vue 1 point

Toucher, instantané, non-cumulable, utilisation unique

Ce sort rend sa vision normale à la cible et ce, même si son handicap est le résultat d'un sort temporaire tel qu'"Aveuglement". Si les yeux ont été endommagés, un sort de "Guérir Blessure" devra également être appliqué, à raison d'un sort par oeil.

Soeurs de la Miséricorde

Cette communauté est composée des filles de Chalana Arroy, qu'elles aient été adoptées ou autre. Malamse, Oronio, et Amprefesne sont les trois saintes Soeurs les plus invoquées.

Ce sous-culte date de l'Empire des Amis des Wyrms et est pratiqué en Prax, en Maniria, et dans le sud de Péloria. Les Soeurs de la Miséricorde possèdent le sort spécial "Guérir Constitution".

■ Guérir Constitution 2 points

Toucher, instantané, non-cumulable, réutilisable

Bien qu'il ne soigne pas les points de CON permanents (utilisez "Restaurer CON" pour cela), ce sort permet de récupérer les points de CON ou de vie collectifs temporairement détruits par le poison ou toute autre attaque du même type (l'utilisation ratée d'"Amputer l'Esprit", par exemple). Il redonne jusqu'à la moitié de sa CON originelle au personnage touché. Ainsi, si une personne de CON 16 perd 10 points du fait d'un poison alors qu'il lui en restait 15, elle en recouvrera 8 si un Guérisseur lui jette ce sort.

Zotulla

Zotulla était une nymphe, mais elle devint l'amante et la guérisseuse d'Arroïn. Son sous-culte peut être trouvé en Ralios, dans la zone barbare de Fronéla, et en Péloria Occidentale. Elle enseigne "Absorption".

Cultes Associés

Aldrya

Les elfes honorent Arroïn. Leur gratitude est telle qu'ils offrent leur sort de "Croissance Accélérée" à sa mère.

Issaries

Les marchands d'Issaries font toujours don d'herbes curatives aux initiées de Chalana Arroy. Les prêtres-marchands d'Issaries ont doté cette dernière du sort "Créer Marché", mais comme les guérisseuses ont modifié son application, elles l'ont renommé "Créer Sol Neutre". Cette version du sort ne coûte qu'un point et ne cause pas de dégâts réels. A la place, elle provoque une sensation de douleur dont le but est d'avertir le pêcheur.

Lhankor Mhy

Les initiées de Chalana Arroy apprennent à lire et à écrire dans les temples de Lhankor Mhy. Elles peuvent, de plus, étudier le sort "Analyser la Magie".

Orlanth

Les temples de Chalana Arroy entrent toujours sous la protection d'un temple d'Orlanth. Ce dernier procure "Bouclier" à la déesse, un sort de défense pour le moins pratique.

Taureau Tempête

Les adoratrices de Chalana Arroy ont la capacité de faire sortir un guerrier Taureau Tempête de sa rage meurtrière (Berserk). Les chances d'y parvenir sont égales à 5 x POU pour une grande guérisseuse, et 4 x POU pour une initiée.

Yelm

Chalana Arroy a toujours fait partie de la cour impériale de Yelm. Il est exigé de chaque notable de Yelm en exercice qu'il maintienne une guérisseuse de Chalana Arroy dans son entourage. Yelm donne son sort curatif de "Combattre Maladie" à la déesse.

Notes Diverses

Les Guérisseuses en tant qu'Aventurières

Les guérisseuses de Chalana Arroy ne devraient en aucun cas accompagner des groupes d'aventuriers dont le seul but est le pillage. Elles pourront même exécuter des rites de Divination afin de s'assurer des motifs d'un groupe donné. Cela dit, elles participent aux missions de secours et aident ceux de leur amis proches que des ennemis menacent. En général, elles se tiennent au centre de l'équipe et se vêtissent de façon distinctive afin que tous sachent qui elles sont. Il leur est interdit d'utiliser les sorts "Confusion" ou "Sommeil" sur des personnes qui ne les ont pas attaquées ou ne donnent pas l'impression de vouloir les attaquer en premier.

Tous ceux qui subissent les effets d'un sort de Chalana Arroy entrent dès lors officiellement sous la protection de la déesse, à moins qu'ils n'attaquent le groupe ou la guérisseuse par la suite. Pour les services qu'elles rendent, les guérisseuses s'attendent pour le moins à recevoir tout butin à même de les aider dans leur office.



Esprits de Guérison

Il arrive que les guérisseuses de Chalana Arroy réunissent un fort grand nombre d'esprits de guérison, surtout dans les environnements les plus primitifs. Certains temples de Chalana Arroy attirent ces esprits, si bien que, les jours saints, les prêtresses qui y habitent peuvent bénéficier de l'aide d'un ou plusieurs esprits. Tous les esprits de guérison ne dépendent pas de Chalana Arroy. Cependant, une prêtresse guérisseuse peut souvent lier ceux qui dépendent effectivement de la déesse de façon automatique. Cela permet à bien des guérisseuses d'avoir accès à des esprits de guérison extrêmement puissants.

Malheureusement, ces derniers ne peuvent être utilisés qu'une unique fois, après quoi ils s'estompent pour regagner le plan des esprits. C'est pour cette raison que les guérisseuses de Chalana Arroy font payer des frais supplémentaires qui recouvrent le temps et l'énergie consacrés à l'obtention d'un tel esprit.

Prix des Services

De nombreuses guérisseuses officient à la cour de nobles et de rois contre salaire. Toutefois, les autres demandent rarement à recevoir paiement pour l'accomplissement d'un acte de guérison spécifique.

D'après l'usage, les personnes ayant survécu à la maladie, au poison, aux mutilations, ou à la mort du fait des actions d'une guérisseuse doivent offrir au temple de cette dernière (ou encore, au temple le plus proche si celle-ci est une Guérisseuse non-affiliée) un présent approprié ou un pourcentage sur les revenus qu'elles percevront l'année suivante. Un roi pourra fonder un hôpital ou un poste de relais. Un fermier pourra faire don aux guérisseuses de la moitié du lait que ses vaches lui auront donné en un an. Plus le présent sera conséquent, et plus celui qui le propose sera honoré.

En conséquence, les guérisseuses n'en seront que plus heureuses la prochaine fois qu'elles devront administrer des soins au personnage. Cette coutume est fortement encouragée par le culte de Chalana Arroy tout entier, si bien que ceux qui paient une somme dérisoire et de mauvaise grâce se retrouvent au bas de la liste des priorités des guérisons à effectuer. Les prêtres et autres membres de cultes alliés dont le statut est élevé font généralement payer leur note à leur propre culte.

Les soins dont le caractère est plus prosaïque, mais qui nécessitent le recours à la magie spirituelle, font l'objet de tarifs semblables à ceux que les chamans font payer pour l'usage de leurs propres sorts de magie spirituelle.

Si un individu se rend chez les guérisseuses en quête de magie, celles-ci lui font payer les tarifs en vigueur pour le type de guérison exigé. Les prix augmentent pour les cultes non-associés.

Priorités

En théorie, les guérisseuses de Chalana Arroy chérissent toute vie de la même façon. En pratique, une hiérarchie est respectée : les plantes servent de nourriture, et un animal pourra être tué si cela s'avère nécessaire à la guérison d'une personne ou d'un animal d'importance supérieure. Il est également possible d'abattre un animal pour en obtenir les ingrédients indispensables à la création d'une potion curative, d'un antidote, ou d'un remède. Ce genre de tuerie ne doit être perpétré que le plus rarement possible, et avec la plus grande des miséricordes.

La mise à mort d'un être intelligent est inacceptable. S'il s'agit d'un individu en train de mourir dans les affres d'une maladie incurable, une guérisseuse pourra demander à un ami non-guérisseur de la victime de faire oeuvre de charité en abrégeant ses souffrances. Mais ce type de pratique est également interdit dans certaines cultures, et s'avère toujours traumatisante lorsqu'elle se produit.

Uniformes

Les membres du culte de Chalana Arroy portent des vêtements simples et distinctifs afin de se mettre à l'écart du monde. Dans la plupart des contrées, l'habillement consiste en une chemise ou un corsage blancs, ou encore une toge courte nouée sur l'épaule droite par une bandelette verte ou marron. Les initiées se contentent d'une écharpe blanche qu'elles passent sur n'importe quel type de tenue. Dans les jungles de Pamaltela, les adeptes du culte ne sont pas autorisés à mettre des toges ou des chemises. Cependant, les restrictions qui concernent les jambes leur sont inconnues. La plupart d'entre elles arborent des pantalons ou gardent les jambes dénudées, à la façon des elfes.

Greg Stafford

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.

CHALLENGE TATOU

Nous vous l'avions promis dans le dernier Tatou, voici le Challenge Tatou dévoilé dans toute sa nudité.

Tatou vous offre l'opportunité d'exprimer votre créativité. Choisissez votre jeu préféré, écrivez un article décrivant un lieu, un événement, une classe de personnage ... Bref un élément que vous jugez important pour votre jeu et qui n'a pas encore été traité. Puis illustrez votre article par un scénario. Celui-ci doit s'articuler autour de l'élément décrit dans l'article. Voila vous savez à peu prés tout.

Règlement

- Au plus tard, les oeuvres devront nous être envoyés le 15 Septembre 1993. Après, notre salamandre favorite en fera son déjeuner ...
- Seuls les textes saisis sur traitement de texte ou antique machine à écrire seront retenus. Sinon, direction la salamandre.
- Le texte doit se composer d'un article et d'un scénario mettant en application le sujet traité par l'article.
- Le volume global du texte doit être compris entre 30 000 signes minimum et 50 000 maximum. Sinon ...
- L'article et le scénario doivent prendre pour sujet l'un des jeux édités par Oriflam, soit :
  - Stormbringer
  - Runequest
  - Hawkmoon
  - Cyberpunk 2020
  - Pendragon
- Il est possible pour une même personne de concourir pour plusieurs jeux à la fois.
- Un jury composé de toute l'équipe d'Oriflam jugera alors les oeuvres envoyées. Il est inutile d'essayer d'apitoyer ou de corrompre les coeurs d'airain des membres du jury. Vous ne vous attirerez que leur courroux et l'envoi de notre salamandre de représailles.
- La meilleure oeuvre pour chaque jeux sera publiée dans les colonnes de Tatou et son auteur recevra le lot suivant :

☐ **Pour Stormbringer :** Stormbringer elle même. N'en parlez pas à Elric, on ne lui a pas encore demandé.

☐ **Pour Hawkmoon :** Une "grosse" surprise

☐ **Pour RuneQuest :** Le jeu, les suppléments déjà publiés et tout ceux à venir et ceci à vie ! Qui plus est chaque livre sera dédicacé par Greg stafford lui même.

☐ **Pour Cyberpunk :** un paint gun. Plus jamais vous ne vous laisserez traiter de "Wee Boy" par un cyberpsyco.

☐ **Pour Pendragon :** Excalibur, du moins si vous réussissez à l'extraire de l'enclume, n'est pas haut roi d'Angleterre qui veut.

Bon, pour les habitants de la Mongolie intérieure et autres créatures des abysses vous pouvez demander des explications complémentaires en écrivant à Oriflam :

Oriflam
Challenge Tatou
132 rue de Marly
57 158 Montigny Les Metz

Pour les autres, que le meilleur gagne et Vae Victis !

**"En direct de Night City,
avec l'équipe 96 de Trauma Team."
par Jean Michel Ringuet**

POST-MORTEM

18 : 17

Ivar Salomon, cadre exécutif à la Hoffmansthal A.G.. sort du restaurant Vicente, situé dans le centre de Tampa, Floride.

A son bras, Ariel Suarez, responsable du marketing direct H.A.G., cinquante kilos de chairs fiévreuses coulées dans un moule parfait. Salomon jubile. Il a le ventre plein, il vient de s'envoyer un shoot de phencyclidine modifiée, et avant peu il sera seul avec Ariel et son nouveau stimulateur sexuel Magram.

Ce qu'Ivar Salomon n'a pas prévu, c'est une grosse Cadillac dont la couleur hésite entre le noir et la rouille, qui enfile la rue à plus de 90 km/h. Mike Esperanza est au volant, ses deux frères à l'arrière. Tous les trois ivres de mauvais mescal et de black lace. Tous les trois armés d'AKR-20 piqués dans un entrepôt de la police.



Il y a du monde devant le restaurant, des gens riches ; les rafales partent aussitôt. L'une d'elle fauche Ivar avant qu'il ait même pu tourner la tête. Un bon corpo ne sort pas sans une protection minimum et Ivar ne faillit pas la règle. Son tee-shirt kevlar ralentit deux des projectiles, mais les trois autres lui hachent les jambes et le bras droit. 53 points de dommage au total.

Avant de toucher le sol, Salomon a déjà perdu connaissance et n'entend pas les cris d'effroi de sa compagne.

18 : 18

Ivar a 60 % de chances de mourir dans l'instant. Blessure mortelle de niveau 6. Mais il a de la chance : 10 au dé.

Il reste vautré sur le trottoir maculé de sang et de chairs éclatées.

La Cadillac s'éloigne, abandonnant trois cadavres derrière elle. Les frères Esperanza rigolent. Ariel a du sang-froid ; il en faut pour réussir dans son métier. Sitôt Ivar à terre elle fouille ses poches à la recherche d'une carte Trauma Team. Bingo ! Ivar paye régulièrement son abonnement. Elle casse la carte entre deux doigts, et recule pour ne pas que sa robe Ginza trempe dans le sang. Si Ivar ne lui avait pas fait écran, c'était elle qui prenait la rafale. Elle tremble encore.

Salomon a vraiment beaucoup de chance : un AV-4 déboule en rugissant. Sur ses flancs le logo Trauma Team. L'équipe 96 qui rentrait au QG a capté le signal 12 secondes auparavant. Quand le véhicule se pose, le corpo n'est pas encore mort. il a réussi cinq jets au-dessus de son niveau de blessure (mortelle 6). Coup de bol !

18 : 19

Sitôt les portes ouvertes, le sergent Jennifer Kowalski bondit, le FAL au creux du bras. Dans le rugissement des turbines elle gueule à Stanwick et à Rodriguez, son infirmier, de se bouger les fesses.



Trois carcasses sur le trottoir, mais un seul signal. Pas de traces des tueurs. Kowalski passe en amplification de lumière et balaye la rue.

Doc Stanwick, dit "Babe", fonce, plié en deux. Rodriguez est juste derrière avec la civière légère et le pack de premiers secours. Avec son détecteur logé dans la manche gauche de sa combinaison, il repère immédiatement son patient.

Une jolie brune en robe blanche vaporeuse souillée de sang lui fait des signes et crie quelque chose. "Ça va aller, ça va aller !" répond-il au hasard. Mais ça ne va pas : le type est très mal en point.

Dans dix secondes il sera peut-être mort. Stanwick fouille dans ses poches de poitrine pour trouver le tube codé selon la couleur des drogues. Il sort un rouge et le glisse dans son "McCoy" usé.

La seringue à la base du cou, un shoot, sifflement de l'air et le corps se raidit. Injection d'un tonicardiaque surpuissant, d'un anti-douleur, et d'un coagulant. Rodriguez à genoux près de lui, pose les premiers hémostatiques pour stopper les hémorragies. Doc l'aide à envelopper les membres les plus touchés dans des atelles rigides pour ne pas les abîmer dans le transport.

La voix de Kowalski crépite dans l'écouteur de son casque. "Ça marche Babe ?". "Ouais, pas encore mort. Mais c'est de la bouillie". "Magne, Babe. Je sens le piège". "Je t'emmerde, Kowa. Chuis un médecin. Laisse moi faire mon putain de boulot".

Ivar Salomon est sauvé... pour le moment. La première injection a stabilisé son état, et il n'a plus besoin de faire des jets sous sa constitution. Stanwick et Rodriguez le chargent sur la civière mobile et branchent les biomonitors intégrés. Kowalski, et Newton, son équipier, sont nerveux sans raisons.

18 : 21

Toute l'équipe 96 réintègre l'AV-4 et son pilote l'arrache du sol aussitôt.

Maintenant ils sont moins pressés : Stanwick est en train de placer le patient dans la cuve cryogénique, un long cercueil de carbone noir qui occupe la moitié de l'habitacle. Le corps de Salomon va être descendu à 5°C en quelques secondes.

A cette température toutes les hémorragies, même les plus petites, vont être stoppées : la stabilisation est dite "totale". Tout le monde s'assoit dans les sièges baquets étroits, durs comme des planches. Doc grille une cigarette. Rodriguez se contente de suçoter un bâton de caféine. Kowalsky retire son casque et dégrafe son lourd gilet pare-éclats ; elle a l'air crevé.

18 : 26

L'AV-4 se pose un peu rudement sur le toit du Memorial Hospital de Tampa. La plate-forme accueille déjà deux hélicos.

Il y a eu des accidents sur une Highway. Carambolage. le pilote annonce son arrivée dans son micro mastoïdien. Un patient, gravement blessé, état de mort, stabilisé totalement, hémorragies et blessures aux membres. Une équipe de l'hosto arrive avec une civière. le temps de signer tous les papiers et les décharges, et l'équipe 96 reprend son tour. Il y a du boulot du côté de l'autoroute.

18 : 28

En salle des urgences l'hôpital essaie d'établir l'identité d'Ivar. Grâce à son tatouage référence Petrochem sur la nuque, ce n'est pas difficile.

Une connexion avec le centre des assurances confirme que les soins de Salomon pourront être réglés. On le sort de sa couverture isotherme et on l'amène aussitôt en salle d'opérations. Il est riche, et tous les moyens dont dispose le Memorial seront mis en oeuvre pour le sauver : nouveaux appareillages, unités de chirurgie automatisées, anochirurgiens, drogues puissantes et restructurantes. Pendant toute l'opération son corps restera refroidi, pour ne pas interrompre la stabilisation.

3 : 04 le lendemain

Le corps d'Ivar a été reconstitué ; du moins temporairement.

Il est toujours branché sur un poumon et sur un coeur artificiels, ses jambes ont été amputées, mais il est vivant. on peut le ranimer. Ivar Salomon ressuscite ! Dans les jours qui viennent on pourra remplacer tous les organes endommagés par des nouveaux éléments clonés en cuves à partir de ses échantillons d'ADN gardés dans le coffre d'une banque médicale suisse. Ivar Salomon peut à nouveau sourire.

La mort, en 2021, n'est plus ce qu'elle était...

Jean Michel Ringuet

NEWS

Prochain supplément pour

CYBERPUNK

LES ENFANTS DE LA NUIT

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.

"Comment , Vous n'êtes jamais mort !
Vous êtes hyper décevant !"
par Jean Michel Ringuet

REVENIR D'ENTRE LES MORTS

Vie et Mort d'un Cyberpunk

CYBERPUNK

Cyberpunk est probablement l'un des jeux où il est le plus facile de mourir mais aussi de revenir d'entre les morts sans faire appel à une quelconque magie. En dehors de l'aspect purement médical de la mort et de la résurrection (si vous voulez en savoir plus lisez l'article "Post-Mortem"), le simple fait d'outrepasser les limites imposées par la nature pose de gros problèmes éthiques, moraux et même sociaux.

La Frontière de la Mort

A l'heure actuelle, des débats très vifs agitent les communautés religieuses. La question qui les préoccupe est la suivante : où se trouve la frontière de la mort ?

Pour les autorités médicales la réponse est claire : quand toute activité cérébrale a cessé. Mais pour une majorité de gens tout n'est pas aussi simple. En 2008 le télévangéliste polonais Pavel Kolowski se lança dans ce qu'il appelait la croisade contre les monstres en blanc. Il voulait dénoncer les abus de la médecine moderne, et en particulier les premières implantations de cyberware. Ses délires fanatiques ne rencontrèrent pas un énorme succès, mais sa dénonciation vigoureuse de la revivification prit soudain un autre sens, à la lumière de l'affaire Al-Mahdi.

Le cas Al-Mahdi

En 2010, cet homme d'état du Proche Orient fut victime d'un grave attentat qui le laissa pour mort. Immédiatement assisté par ses médecins personnels, il fut stabilisé et emmené à Genève où l'on procéda quelques heures plus tard à sa "résurrection". Al-Mahdi s'en tira à bon compte et put reprendre ses fonctions. Mais quelques mois plus tard il devint évident que sa santé n'était pas bonne. Il montra tous les signes de graves troubles cérébraux, et ses capacités mentales diminuèrent très rapidement. Il mourut en janvier 2011, réduit à l'état de légume.

Kolowski le premier dénonça l'abomination et le péché des médecins qui avaient voulu vaincre la mort. De nombreux fanatiques de toutes religions lui emboîtèrent le pas. Pour eux il était clair que ce qui était arrivé à Al-Mahdi était un avertissement de Dieu. Depuis, le débat ne s'est jamais éteint, et il revient sur le devant de la scène à chaque nouvel accident ou échec de la revivification. Tous les groupes religieux extrémistes la condamnent aujourd'hui comme un péché capital.

Tenter d'échapper à son destin et aux mains de son créateur est la pire des fautes. Ceux qui se sont fait ressusciter ne doivent plus être considérés comme des êtres humains, mais comme des démons. Ce discours virulent a provoqué nombre d'incidents : on ne compte plus les hôpitaux attaqués par des commandos d'intégristes ou les ressuscités récents lynchés par des fanatiques. Dans certains pays islamiques, en Israël, en Finlande et en Chine, la revivification est strictement interdite (même s'il existe des "dérogations" pour les gens haut placés). Un peu partout dans le monde, des groupes militent pour la prohibition totale de cette technique médicale.

Intolérance

Si religieusement la revivification pose un certain nombre de questions, elle crée aussi des problèmes sociaux importants.

La majorité des gens n'accepte pas le progrès ; surtout s'il est médical, car il touche directement leur corps.

Aujourd'hui encore, le cyberware est mal perçu, critiqué, et détesté par une grande part de la population (les

"exploits" réguliers des cyberpsychos dans les faits divers n'arrangent pas les choses), alors on comprend facilement que jouer avec la vie et la mort effraye le citoyen moyen.

Des Mortels

Cette peur se traduit d'abord par des rumeurs, qui ne cessent de se renouveler et qui sèment le trouble dans les esprits. La plus courante est celle du "zombie", du revivifié qui n'est plus lui-même, qui se met à agir comme un mort-vivant avant de pourrir sur pied (!) Ensuite, il y a un rejet naturel de ceux à qui "c'est arrivé".



On s'en méfie un peu comme des pestiférés, comme des gens bizarres, pas tout à fait humains. Bien sûr, s'il est difficile de savoir que quelqu'un a vraiment été ressuscité, il y a toujours une méfiance générale à l'égard de certains marginaux (oui, cela inclue les Solos, les Netrunners, et en général tous les personnages joueurs !).

Le terme de ressuscité est devenu une expression populaire pour désigner les individus dangereux ou fous. Mais la résurrection, en 2020, n'est pas seulement un objet de crainte. Si la majorité de la population s'en méfie, c'est souvent parce qu'elle n'a pas les moyens d'en profiter, et qu'elle jalouse ceux qui le peuvent.

Et des Immortels

Les nantis, eux, ne la détestent pas. Bien au contraire ils lui vouent une fascination totale. Aujourd'hui il n'existe plus un corpo de bon niveau qui n'est son abonnement à Trauma Team (ou à une organisation similaire), et certaines entreprises l'incluent même dans les services offerts à leurs employés.

Grâce aux capacités de la médecine moderne en matière de chirurgie de remplacement et de greffes, il est possible de guérir un patient, quelque soit son état. Tant que le cerveau n'est pas touché, il peut être passé sous un camion, ou avoir été entièrement brûlé dans un incendie, on pourra toujours le greffer, et le revivifier. Cette technique met à l'abri de tous les accidents, sauf de la vieillesse, et on comprend qu'elle soit aussi demandée par ceux qui peuvent se l'offrir.

Dans la très haute société, la résurrection est même devenue une sorte de mode : on créé des clubs de ressuscités, on organise des fêtes à chaque "mort", on se targue d'être allé dans l'Au-delà. Même si souvent ces comportements extravagants cachent une peur et une répugnance comparables à celles du citoyen, ils traduisent aussi un état d'esprit typiquement cyberpunk : par la technologie et la machine, l'humain peut triompher de tout, même de la mort.

Face à l'Au-Delà

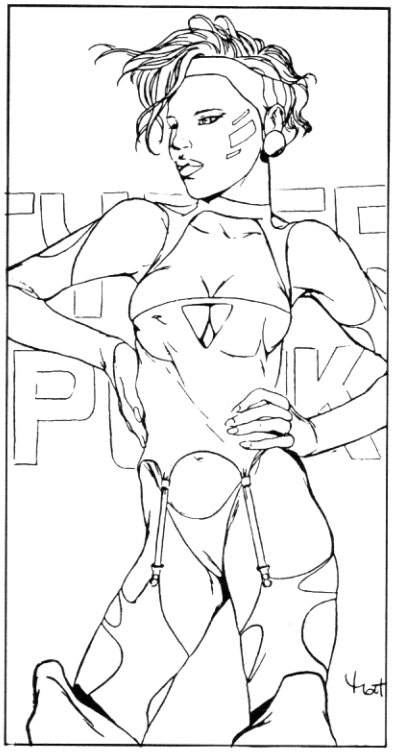
La résurrection n'est pas un problème d'éthique, de morale, ou de société ; elle touche avant tout l'individu. Au vingtième siècle, les personnes qui avaient fait l'expérience d'une mort clinique étaient très rares.

En 2020 elles représentent entre 20 et 30 % de la population, selon les pays et les classes d'âge. L'expérience de la mort, puis du retour à la vie, n'est pas facile à accepter.

Non seulement elle soulève des interrogations sur le sens de la vie, sur le destin, les croyances religieuses, mais elle remet aussi en cause l'identité et la perception des choses. Un ressuscité n'est plus jamais le même.

Psy et Sectes

Ce phénomène de résurrection a généré des mouvements inattendus. Il est notamment à l'origine d'une nouvelle branche de la psychanalyse qui se consacre entièrement à la thérapie "post-mortem", et de tous les problèmes connus par les patients après leur retour à la vie. Des spécialistes très savants y ont consacrés des études, et développent des formes d'analyse adaptées. Dans certains milieux, c'est un must que d'aller faire une préparation psy à la "mort", de façon à accepter la revivification si elle devait être effectuée, ou à "restructurer son moi" après une telle expérience.



Les religions qui ne bannissent pas cette pratique ont aussi imaginé de nouvelles liturgies en rapport avec la résurrection. Certaines sectes chrétiennes, en particulier, la voit comme celle qui avait été annoncée dans les évangiles, et en viennent à idolâtrer une médecine guidée par Dieu qui conduira à la vie éternelle. Si ces croyances sont assez anecdotiques, il en est de beaucoup plus répandues : celles des expériences post-mortem.

Au vingtième siècle tout le monde était familier de ces histoires racontées après une mort clinique, par des gens qui avaient quitté leur corps et vu une grande lumière blanche. Aujourd'hui, alors que ce type de "décès" est presque banale, ces expériences sont nombreuses et abondamment décrites. Des sectes se sont créées à partir de ces témoignages et ont pris une énorme importance.



Celle des "Enfants de l'Autre Vie", compte plusieurs dizaines de milliers de membres dans de nombreux pays. Elles ont imaginé tout un ensemble de croyances, de rituels et de prières uniquement axés sur l'existence d'une autre vie après la mort.

Elles pratiquent notamment les "morts volontaires" : l'adepte est tué pendant quelques instants avant d'être ramené à la vie par un médecin. Cette pratique est strictement interdite, et dénoncée par les autorités des grandes religions.

Mais elle devient chaque jour plus populaire et plus recherchée, à la fois par des mystiques et par des aventuriers amateurs de sensation fortes. Ainsi certains riches désoeuvrés se livrent à des Death Parties pour tromper leur ennui.

Cette pratique est encore récente, non exempte de dangers et insuffisamment explorée. Mais il est clair également qu'elle est appelée à un bel avenir.

La Mort a un Avenir

Il est évident que le vingt et unième siècle vit les premiers moments du phénomène de la résurrection.

Si une démocratisation de la revivification intervenait, elle pourrait bien transformer complètement l'humanité en quelques années, dans ses croyances, dans ces philosophies, dans ses cultures et dans sa façon d'appréhender ce que l'on nomme la vie.

Jean Michel Ringuet

Abonnez vous à

TATOU

6 N° pour 225F

Découpez ou recopiez ce bulletin et envoyez-le

ORIFLAM
132, rue de Marly
57158 Montigny-lès-Metz

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Code Postal _____
Ville _____

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

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

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

TAT 1 : épuisé **TAT 7 :** _____
TAT 2 : _____ **TAT 8 :** _____
TAT 3 : _____ **TAT 9 :** _____
TAT 4 : épuisé **TAT 10 :** _____
TAT 5 : épuisé **TAT 11 :** _____
TAT 6 : _____ **TAT 12 :** _____



De mieux en mieux sur CNN : après les soap opéra, voici venu le temps des soupes opéra avec "Waco minute soupe" !



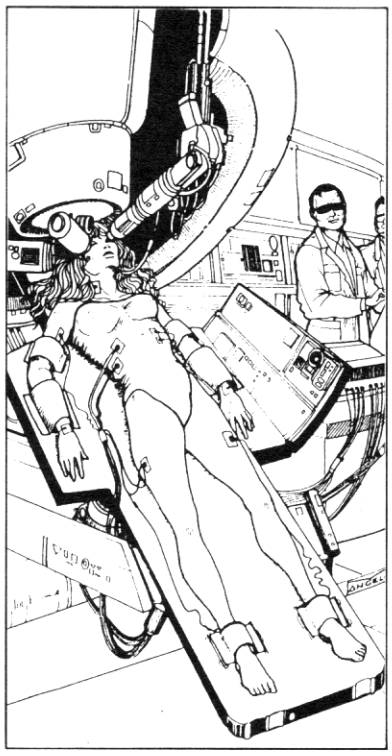
Sexe, mensonges et revenants
par Jean Michel Ringuet

RESURRECTION INC.

Ce scénario Cyberpunk est prévu pour une équipe de deux à trois joueurs ayant des personnages expérimentés et capables d'un minimum de subtilité.

Il se compose de plusieurs *modules*. Vous pouvez les jouer comme de mini-aventures distinctes trouvant une conclusion unique dans l'épilogue de ce scénario, comme une seule aventure fragmentée dans le temps et mêlée à d'autres aventures sans rapport, ou bien comme un seul et même scénario joué dans l'ordre chronologique.

Aucun repère géographique précis n'est donné dans les modules : vous pouvez les placer dans n'importe quelle grande ville du monde (n'hésitez pas à les modifier légèrement pour qu'ils s'adaptent à votre cadre de jeu habituel).



Il serait souhaitable qu'au moins un des PJ ait déjà trouvé la mort dans un scénario antérieur et se soit fait "revivifié" dans un hôpital. A côté de ces modules, vous trouverez des textes courts (intitulés *CyberZone*) vous fournissant divers renseignements sur le monde cyberpunk en relation avec les évènements que vos joueurs auront à connaître. Certains de ces textes sont aussi liés à des articles que vous pourrez découvrir dans ce même numéro de *Tatou*.

CYBERZONE 1

Il y a deux ans de cela CAREY Vanguard était une parfaite inconnue. Elle avait alors treize ans, et vivait dans une ferme corpo de pisciculture, dans la banlieue d'Helsinki. De père américain et de mère balte, Carey aurait pu y rester toute sa vie si le destin n'avait voulu qu'elle rencontre un photographe de mode lors d'un voyage de vacances à Oslo. Les choses sont allées très vite à partir de ce moment là : quelques photos, une couverture pour NewVogue, un défilé à Paris, des contacts avec les milieux de la presse et du showbiz, une entrevue providentielle avec Werner Poznyak (le pape de la mode) ...
Moins d'un an plus tard, Carey Vanguard était considérée comme un des mannequins les mieux payés d'Europe. L'agence Magna qui s'occupait alors de ses affaires avait pour grand projet de la lancer aux USA où depuis des années les babytoys japonaises faisaient la pluie et le beau temps dans le monde des top-models et des cover-girls. Mais Carey ne l'entendait pas de cette oreille là et, à la surprise de tous, elle annonça qu'elle abandonnait sa carrière de mannequin à quatorze ans pour se tourner vers la chanson et le cinéma. En quelques mois elle tourna deux films, une série pour la télévision et enregistra un disque qualifié de "pop symphonique" par le magazine Rolling Stones, connaissant en tout un succès mérité.
Certains n'hésitent pas à parler d'elle comme de la star majeure des dix prochaines années.

Nous n'avons pas donné les caractéristiques et équipement des PNJ, ceci pour pouvoir vous proposer plus de texte et vous permettre d'adapter les adversaires à vos PJ.



Module 1 : Crash

8 Mars

Enzo Calfieri, bien que très riche, n'est pas un homme à faire parler de lui. marchand d'art, collectionneur, il a amassé une confortable fortune entre Rome, Hong Kong et Sydney sans avoir droit aux honneurs de la presse. Cultivé, charmant, séducteur, il aime à s'entourer d'amis soigneusement choisis pour des soirées élégantes et intellectuelles ou l'on parle de philosophie en consommant des drogues rares et exotiques.

En ces rares occasions, Calfieri loue les services de professionnels pour assurer à ses invités célèbres le maximum de sécurité. Les Solos et les Netrunners sont chargés de la surveillance, Les Fixers fournissent certains *éléments* plus ou moins illégaux mais indispensables à une bonne fête. C'est donc en tant qu'employés (ou en tant qu'invités) que les PJ se retrouvent le 8 mars au soir dans la luxueuse villa de verre d'Enzo, au milieu d'un parc écologique. Ce n'est d'ailleurs pas forcément la première fois qu'ils viennent ici.

Intrusion !

Vers 21h50, un Netrunner de niveau moyen tente de s'introduire dans le système domotique perfectionné de la villa. Son but : abaisser les alarmes et les défenses automatiques pour préparer le terrain à une équipe de reporters. Si aucun Netrunner n'est en défense, il atteint son but sans problèmes. Quelques détails peuvent néanmoins laisser penser aux PJ qu'il se passe quelque chose avec l'ordinateur central.

A 22h35, trois médias casse-cou s'introduisent dans le parc. Ce sont des free-lances, suréquipés en matériel de prise de vue et d'écoute (y compris Cyberware) et très décidés. Selon certaines rumeurs, il y aurait ce soir chez Calfieri un homme politique très en vue accompagné de sa maîtresse. Ils sont venus s'en rendre compte par eux mêmes. Si les sytèmes de sécurité sont toujours en place, ils déclencheront des alarmes. Ils ne sont pas armés, mais ils sont rusés et ne tiennent pas à faciliter la tâche à d'éventuels gardes du corps. Ils risquent d'occuper les PJ pendant un moment.

Urgence

A 22h53, un autre incident éclate : une jeune fille, qui était restée jusqu'alors discrète et plutôt mélancolique, est soudain prise de convulsions violentes. Les PJ les plus observateurs peuvent reconnaître en elle l'exquise Carey Vanguard, accompagnée de son manager Gert Simmons. La crise est très grave ; s'il y a un docteur sur place il détecte les effets d'une drogue qui lui est inconnue mais à laquelle Carey semble allergique. Elle risque l'hémorragie cérébrale. Si les reporters n'ont toujours pas été écartés à ce moment la panique risque d'être mémorable. Calfieri, complètement dépassé par les évènements, demande aux PJ d'emmener Carey jusqu'à l'hôpital le plus proche (une cinquante de kilomètres). Pour cela il leur confie son hélicoptère, un appareil léger et maniable. Simmons les accompagne.

Si aucun des PJ ne sait piloter c'est le manager qui prendra les commandes (total pilotage : 16). Carey semble très mal : malgré l'injection myorelaxante que lui a fait Calfieri, elle est inconsciente et secouée de spasmes. Faites sentir aux PJ toute la tension de la situation : la vie de la délicieuse et célèbre Carey Vanguard est entre leurs mains !

Traqués

Juste après le décollage de l'hélico, un, puis deux échos apparaissent sur le radar de vol de l'appareil. Deux autres hélicoptères le prennent en chasse. Une poursuite très intense va s'engager entre les trois hélicos. Celui des PJ n'est pas armé, mais il dispose de systèmes de navigation performant, et il est très agile. Ceux de leurs adversaires sont plus lourd mais ils sont armés chacun d'un canon de 20 mm (type Barret-Arasaka) et de quatre missiles Scorpion 16. A bord de chacun se trouve trois Solos allemands de bon niveau avec armes automatiques. Leur but devient vite évident : abattre l'appareil des PJ.

Faites de cette chasse un moment de bravoure digne des meilleurs films d'action : la nuit, le paysage désert et vallonné en dessous, les traçantes et le panache de feu des missiles qui rayent l'obscurité, Carey qui gémit et s'agite... Au mieux vos PJ peuvent espérer descendre l'un des hélicos en tirant par la porte ouverte avec les armes qu'ils ont emporté. Quoiqu'il en soit l'issue *doit* être celle-ci : leur hélico, légèrement touché par un missile perd très rapidement de l'altitude. Il faut se poser, au hasard, dans les collines. Malgré tous les efforts du pilote, il est impossible de faire un atterrissage en douceur (difficulté de la tâche : 30). Au mieux les passagers ne seront pas trop blessés. Dès que l'hélico touche le sol il éclate en morceaux et les PJ sont tous éjectés : ils subissent un nombre de points de dommages, localisés au hasard, égal à la marge d'échec du pilote divisée par deux plus 1D10. Un jet de Constitution à 15 est nécessaire pour qu'ils ne perdent pas connaissance 1D5 tours.

Juste après le crash l'hélico s'embrase. Carey, inconsciente, est restée prisonnière de l'épave. Les PJ peuvent héroïquement tenter de la sauver mais les flammes, et leurs adversaires venus voir s'il sont bien tous morts, les empêcheront d'y parvenir. Elle périra brûlée vive dans la carcasse de l'appareil. Logiquement tous les PJ devraient s'en sortir en plus ou moins bon état. Si par chance ils parvenaient à capturer un des mercenaires allemands ils apprendraient ceci : il a été engagé voici une semaine à Berlin, via une BAL du Net, par un américain du nom de Chesterfield. Leur mission était simple : se rendre sur un aérodrome proche pour y prendre deux hélicos qu'ils devaient équiper avec les

CYBERZONE 2

Le 26 septembre 2018 un commando terroriste pris possession de la plate-forme offshore Fenrir en Mer du Nord. Cette installation, appartenant à la Petrochem, testait de nouveaux modes d'exploitations de carburants fossiles en grande profondeur. Ce commando, constitué de huit hommes et femmes très bien armés, se réclamait des nationalistes de Bohême et exigeait la libération d'un certain nombre de leurs camarades prisonniers en Italie. Leur chef était un ancien Eurosolo bien connu des services antiterroristes : Vante Escobar. Deux jours après l'attaque, des unités spéciales d'Europol furent largués par un sous-marin à quelque distance de la plate-forme et la rejoignirent discrètement. Avant même qu'elles aient pu prendre pied, une gigantesque explosion détruisit entièrement l'installation, tuant terroristes, otages et policiers.

La perte de Fenrir fut un coup très dur pour Petrochen qui mena une enquête serrée sur sa destruction. Europol avait tout d'abord conclu à l'explosion accidentelle d'un des engins placé par les assaillants, mais il devint vite évident que ces fameux terroristes étaient en fait des Solos engagés par une organisation mystérieuse. Toutes leurs revendications étaient destinées à détourner l'attention de leur véritable tâche : le sabotage de la plateforme. Il est probable que ce sont leurs employeurs qui ont déclenché l'explosion à distance, les tuant du même coup pour ne pas laisser de témoins. Divers corpos concurrentes de Petrochem furent vivement suspectées de cette opération, mais rien ne pu jamais être établi avec certitude.

armes qu'ils avaient emmenés, puis survoler une zone précise. A un signal donné par radio ils devaient se mettre en chasse de l'hélico qu'ils verraient et l'abattre.

Bien sûr il est quasi-impossible de remettre la main sur Chesterfield, et les deux hélicos ont été volés deux semaines auparavant à leur sortie d'usine, par une équipe de Solos australiens. Il est clair que le signal de l'attaque a été donné depuis la villa, par un des invités, mais le temps que les PJ reviennent ils seront déjà tous partis. Carey Vanguard est définitivement morte.

Aucun média ne relatera ces évènements, et la disparition de la jeune fille ne sera annoncée nulle part. Gert Simmons, assez gravement blessé dans l'accident mourra à l'hôpital quelques heures après le crash (discrètement supprimé par un homme de Chesterfield).

Module 2 : Je Reviendrais

13 Juin

Il est capital pour ce module que l'un des PJ ait connu Vance Escobar dans le passé, soit dans une de vos aventures (si vous en avez la possibilité, faites en le PNJ principal d'un scénario avant de jouer ce module), soit en tant qu'ennemi/ami dans son background. Il est nécessaire qu'il sache qu'Escobar est mort et qu'il connaisse les conditions de sa disparition.

Au début du mois de Juin, le Fixer habituel des PJ les a contacté et réunis pour leur confier une affaire importante. Ils sont payés 5 000 Eurodollars chacun, plus les frais d'équipement, pour retrouver un homme qui a disparu.

William Laporte

William Laporte était un jeune corpo brillant, avec le génie des affaires et un sens inné de l'argent. Il avait fait ses débuts au sein de Corex Inc, puis était devenu un des plus jeunes directeurs de département en entrant au service de Pharmacom, une corpo pharmaceutique de pointe. Trente ans plus tard, il en était le PDG. Et puis à 56 ans, Laporte semble avoir craqué : il a démissionné de son poste et a disparu peu après. On a tout de suite pensé qu'il avait changé d'entreprise, mais personne n'a pu remettre la main sur lui.

Laporte a été victime du "stress de la retraite". Mentalement épuisé par des années de lutte pour le pouvoir, il a eu une sévère dépression quand il s'est mis à penser un peu trop à la retraite, à son âge, et à la perte définitive de tout ce qu'il avait mis tant d'années à gagner. Après sa démission il s'est enfui de chez lui, et pendant plusieurs semaines il s'est enfermé dans des hôtels à cercueils pour y boire et se droguer à mort. En quelques mois, il est devenu une véritable épave, sans plus de souvenirs de sa vie passée, et a échoué dans une banlieue sordide, seulement peuplée de clochards et de boostergangs.

C'est sa fille Lina qui a contacté le Fixer : son père ayant disparu, c'est sa mère qu'elle déteste, qui dispose de toute sa fortune (impressionnante). Si on peut remettre la main sur son père, elle espère pouvoir lui faire établir un testament en sa faveur avant de l'éliminer discrètement. Récemment, au cours d'un reportage média sur les émeutes dans une *combat zone*, elle a cru apercevoir le visage d'un homme qui ressemblait à celui de son père. C'est la seule piste dont les PJ disposent au départ.

Enquête Sans Espoir

L'enquête au sein de cette zone ne sera pas facile, surtout si l'on sent que les PJ sont des étrangers. Il faudra vous attacher à en faire un véritable univers, replié sur lui-même, avec ses codes, ses lois, ses personnalités. Attachez vous à rendre tout le sordide, toute la bizarrerie de ce lieu qui ressemble plus à une enclave barbare de la nuit des temps, qu'à un quartier d'une mégapole ultra moderne. Les PJ devront s'y infiltrer pour finalement retrouver la trace de Laporte. Celui-ci est connu sous le nom de Willy Zombie, et tout le monde sait qu'il est au service du Boucher, une des figures remarquables de l'endroit. Willy est complètement camé, et il exécute tous les ordres de son maître pour une dose de plus.

Celui qu'on appelle le Boucher est un charcudoc qui vit dans un ancien abattoir au centre de la zone. Comme il opère souvent les boostergansters des environs, on le considère avec respect. Quelques clochards, comme Willy Zombie, le servent en échange de petites choses. Le boucher n'est pas un mauvais bougre, et il peut aider les PJ s'il y voit un intérêt particulier. Malheureusement il ne pourra pas leur rendre Willy car il a disparu voici près d'une semaine... En fait Willy a mis le nez dans les affaires des autres : depuis quelques mois, le gang des Apaches se livre à un curieux trafic. Les gangsters assassinent des malheureux pour prélever leurs organes et ils enlèvent également des clochards ou des gens des quartiers alentours. Tout ça (prisonniers y compris) est revendu très cher à de mystérieux commanditaires qui, toutes les semaines, arrivent en bateau sur la rivière qui marque la frontière nord de la zone. Ils chargent organes et captifs dans leurs cales et repartent vers une destination inconnue. Ces hommes, toujours au nombre de cinq, sont dirigés par Vance Escobar ! Le Solo est bien mort en 2018, mais celui qui se trouve là est vraiment lui... ou presque (pour plus de détails, voir module 4). Le PJ qui le connaît le reconnaîtra parfaitement, à l'exception d'un détail : Escobar, tueur professionnel et froid, est devenu un vrai psychopathe, cruel et sadique. C'est lui en personne qui s'est débarrassé de Willy Zombie parce qu'il avait vu son visage.

Escobar II ...

A la fin de leur enquête les PJ seront forcément confrontés à Escobar et à ses hommes, des truands bien entraînés et très bien armés (mélange de Fixers et de Solos), et il est fort probable (voire préférable) que l'Eurosolo *mort-vivant* y perdra la vie une seconde et (peut-être) dernière fois. Ce dernier affrontement devra être haut en couleurs : n'hésitez pas à utiliser tous les éléments nécessaires pour installer une ambiance particulièrement tendue : la nuit, les bâtiments sombres de la zone, la brume verdâtre sur la rivière polluée, un AV-4 de la police qui passe en altitude, s'approche du bateau... Il y a là de quoi faire une atmosphère de fin du monde.



Remonter la piste des organes et des prisonniers sera quasi-impossible : seul Escobar savait où les emmener et à qui les "livrer" et il changeait ses complices à chaque voyage.

Les PJ ne ramèneront pas Laporte à sa "chère" fille, mais ils toucheront quand même la somme prévue. Il demeurera pourtant un mystère non élucidé : comment cet homme prétendu mort pouvait-il se trouver là ?



CYBERZONE 3

La médecine, au vingt et unième siècle, a énormément progressé technologiquement mais elle s'est aussi "démocratisée". Les pratiques chirurgicales devenant de plus en plus faciles et sûres grâce à l'assistance de systèmes perfectionnés, il est devenu aisé d'installer un bloc opératoire complet dans sa cave. Les Ripperdocs, aussi appelés Charcudocs ont fait rapidement leur apparition avec la mode du cyberware. Ces chirurgiens interdits d'exercer, ces étudiants un peu bricoleurs, ces parfaits charlatans, ont compris l'intérêt qu'il y avait de travailler pour une certaine clientèle de l'ombre. A vil prix ils peuvent soigner vos blessures sans jamais le déclarer aux autorités, ou vous greffer ce modèle japonais prototype de cyberarm. Et même s'ils tuent autant qu'ils sauvent, leur officines clandestines de désemplissent pas. Dans certains pays ils sont même beaucoup plus fiables que la médecine "officielle".

Mais parallèlement à cette activité hautement illégale s'est développé un trafic monstrueux : celui de la viande morte. Une énorme demande pour des organes et des membres à greffer a obligé de nombreux hôpitaux à acheter les pièces dont ils avaient besoin. Les modifications de la loi régissant le don d'organes a institutionnalisé ce trafic de cadavres. Tout cadavre portant une carte de donneur peut être maintenant immédiatement revendu dans un centre agrée.

Les Ripperdocs, ne pouvant passer par ces circuits officiels, sont obligés de se fournir en viande froide là où ils le peuvent. Ils achètent n'importe quelle pièce à n'importe quel revendeur à des tarifs plus ou moins variables. Ces fournisseurs, souvent appelés Marchands de chair, s'approvisionnent directement "à la source", c'est à dire qu'en général ils tuent eux-même ceux dont ils vont revendre les morceaux. On ne compte plus aujourd'hui les organisations de ce genre qui font des razzias dans les morgues et les cimetières, ou parcourent les ruelles à la recherche de la pièce. Les coeurs, les poumons, les yeux, les oreilles sont les plus recherchés. Certains revendeurs, spécialisés dans "l'esthétique" fournissent sur commande le bras, le torse, le sexe ou le visage désiré. En ce domaine il ne semble pas y avoir de limites à l'horreur ... Aujourd'hui les autorités se préoccupent sérieusement de ce problème et ont créé des unités de police spécialisées dans le démantèlement des réseaux. Ce trafic a pris des proportions peu communes et, dans certaines villes ou dans certains pays, il est devenu l'une des premières causes de mortalité des jeunes.

Module 3 : Viande Froide

4 Septembre

Les PJ sont tous contactés par le Fixer qui les avaient employé dans le premier module : il a eu par hasard des renseignements sur le dénommé Chesterfield. Un Netrunner qui travaille pour lui a piraté certains dossiers d'une compagnie de transports, et en les épluchant pour y trouver des informations intéressantes, il y a vu plusieurs fois ce même nom. Il semble que Chesterfield ait travaillé régulièrement mais secrètement pour la Tranco International ces derniers mois. Aucun détail sur ses activités réelles.

La Transco

Vous pouvez placer le siège de la Transco dans la ville de votre choix. C'est une petite entreprise discrète, employant une cinquantaine de personnes. Elle dispose d'une trentaine de gros camions et fait du transport régional. La Transco appartient au géant du transport Grahams Corporation, mais sa gestion est laissée libre à son PDG, Paul Bregovic.

En fait sous cette apparence de calme et de discrétion, la Transco se livre à un trafic juteux. Bregovic, épaulé par son supérieur au sein de la Grahams, Michael Hiroji, utilise ses camions pour des transports illégaux. Il s'est fait une spécialité des produits toxiques, des déchets industriels et des produits chimiques interdits (notamment certains dérivés biologiques). Mais Bregovic ne se contente pas de ça : il double aussi Hiroji en travaillant pour le compte d'un laboratoire privé, DynLab. Il alimente DynLab en médicaments et en produits biologiques (sang, extraits sanguins et glandulaires, sérum) revendus à prix d'or. Il se fournit auprès de nombreux Fixers dans plusieurs grandes villes. Chesterfield est un homme qui lui a été détaché par DynLab pour coordonner des transports ou des achats importants. Les PJ voudront à coup sûr se venger de Chesterfield s'ils ont joué le premier module. Dans le cas contraire, trouvez une bonne raison pour qu'ils s'intéressent à lui. Ils commenceront probablement leur enquête à la Transco et découvriront peu à peu des choses bizarres. Orientez les d'abord sur l'affaire Bregovic/Hiroji. Quand ils auront compris que Chesterfield n'a rien à voir là-dedans, ils mettront le doigt sur la deuxième affaire Bregovic/DynLab et retrouveront la trace du Fixer américain.

La Dynlab

DynLab n'est absolument pas un laboratoire "de recherche et d'analyses médicales" comme il est précisé dans leur raison sociale. C'est en fait un antre de l'horreur. Perdu au milieu de nulle part, isolé de tout, le laboratoire consiste en plusieurs bâtiments bas entourés d'un triple rang de barbelés. La sécurité est assuré par des vigiles musclés, anciens taulards, ex-militaires et casseurs patentés. De l'extérieur DynLab ressemble plus à une prison soviétique qu'à un labo médical.

Cet établissement est le premier fournisseur de viande froide pour tous les Charcudocs dans un rayon de deux cent kilomètres, mais aussi pour certaines cliniques privées et hôpitaux peu regardant sur la provenance du "matériel humain". La combine a été montée il y a un peu plus de trois ans et elle est parfaitement au point : des équipes de Fixers de DynLab recrutent le "matériel" dans les grandes villes, Bregovic le fait transporter dans ses camions jusqu'au laboratoire, où il est "traité" avant d'être revendu. Le matériel est constitué d'immigrés clandestins, de clochards, de paumés, de fugueurs, d'enfants ramassés dans les coins les plus sordides. Les





CYBERZONE 4

La vie éternelle est depuis toujours un grand rêve de l'humanité. Ne pas mourir, ne pas vieillir, beaucoup serait prêt à tout sacrifier pour échapper à l'inéluctable conclusion. Et aujourd'hui, au vingt et unième siècle, l'immortalité est à portée de la main. Grâce aux techniques médicales avancées il est possible de vous greffer n'importe quel organe, n'importe quel membre sans risque de rejet. Votre coeur fatigue ? On peut vous le remplacer. Vos jambes sont flasques et percluses de rhumatismes ? On peut vous les changer. Tout est possible excepté une chose : on ne peut pas encore toucher à votre cerveau et empêcher la destruction progressive de vos neurones (même si on peut la ralentir).
La chirurgie de remplacement, comme on la nomme, connaît une grande vogue. Bien qu'elle soit excessivement chère, tous les gens suffisamment fortunés n'hésitent plus maintenant à se faire remplacer un organe ou un membre déficient. Mieux encore, c'est le remplacement esthétique qui est le plus prisé ; on peut se faire changer les yeux, pour avoir la couleur désirée, se faire greffer des bras plus musclés, des seins plus galbés, des jambes plus longues et plus fines... Virtuellement tout est possible, et certains ne sont pas privés d'exploiter les limites en ce domaine. On dit, mais sans preuve véritable, que certaines personnes ont eu le corps entièrement refait et qu'il ne reste rien d'eux que leur cerveau. Le corps de cette brune splendide que vous croisez dans la rue abrite peut-être le cerveau d'un homme de soixante quinze ans... et cette star de cinéma qui semble rajeunir à chacun de ses films utilise peut-être autre chose que des crèmes anti-rides.
Comme le dit si bien le slogan d'une célèbre clinique de chirurgie de remplacement esthétique : "Chaque opération est une résurrection !"

Fixers de Dynlab ont des techniques efficaces ; ils savent où trouver ce qu'ils cherchent, ils ont des réseaux, des planques, des centres de regroupement et de détention. Chaque semaine c'est entre 100 et 300 personnes qui arrivent au labo.

L'intérieur de DynLab est une antichambre de l'enfer. Là, une dizaine de "chirurgiens", secondés par une quarantaine d'assistants, taillent en pièce les malheureux qui leur sont emmenés, conditionnent organes et membres, les emballent et les renvoient aux acheteurs. Dès leur arrivée les prisonniers sont emmenés dans des cellules et drogués. Ils sont ensuite examinés pour voir ce qui est "récupérable" chez eux.

Selon leur état physique, on les "traite" aussitôt, où on les garde plusieurs jour en les nourrissant de force en les remettant en forme avant l'opération. Aucun n'en ressort jamais vivant. Dans des blocs opératoires qui tiennent de l'abattoir, les chirurgiens tuent, coupent, découpent, prélèvent. Tout ce qui peut être utilisable est revendu ; le reste est détruit dans les fours crématoires du sous-sol. Le DynLab est la plus parfaite des usines à tuer.

Un adulte dans un état général satisfaisant rapporte environ 7 600 euros ; jusqu'à 15 000 euros s'il est parfait. Cela porte les bénéfices hebdomadaires de DynLab après de 1 500 000 euros, soit plus de six millions par mois ! On comprend l'intérêt d'une telle installation. 3 000 personnes y disparaissent chaque année, mais dans un monde Cyberpunk c'est le chiffre des morts sur la route en une semaine, ou celui des victimes de Boostergangs d'une mégapole en six mois. DynLab est dirigé par un ancien Fixer qui a toujours eu des ambitions médicales : Ephrem Langhurst. Contrairement à la plupart de ses employés, qui ne sont que des brutes et des sadiques, c'est un homme intelligent, brillant, mais cynique, rusé, et totalement dépravé. L'important pour lui est d'avoir une affaire qui tourne et accumule des bénéfices. Peu lui importe l'activité. Il a suffisamment "arrosé" la police locale et les autorités pour être sûr de sa tranquillité. Il dispose non seulement d'une trentaine de gardiens, menés par un Solo du nom de Takeaki Yagyu, mais la plupart des flics des environs sont aussi à sa botte.

Les PJ risquent d'avoir de gros problèmes pour s'infiltrer dans DynLab et découvrir le pot aux roses. S'ils emploient la manière forte, il y a de fortes chances pour qu'ils y laissent la peau ou finissent dans une cellule pour un motif inventé de toutes pièces. Leur plus dangereux adversaire risque d'être Yagyu : ancien chef de la sécurité d'une filiale Arasaka, le Solo japonais est un vrai tueur, suréquipé en cybernétique mortelle. Il est très fidèle à Langhurst mais pas incorruptible. Chesterfield ne vient que de temps en temps au labo. C'est un employé occasionnel de DynLab, mais aussi un ami de Langhurst. C'est effectivement lui qui a monté l'opération visant Carey Vanguard sur la demande d'un de ses anciens clients, Alexander Brujo, directeur artistique de la maison de disques TotalRec. Chesterfield a disposé d'un budget de 250 000 euros, et de tous les renseignements nécessaires. Il a monté l'opération sans se poser de questions, et Carey est bien morte.

DynLab travaille aussi en sous-traitance pour diverses entreprises un peu partout dans le monde ; notamment la Résurrection Inc dont on reparlera dans le module n4.

La conclusion de ce module peut être très variable, selon les actions et la "mortalité" de vos joueurs. L'important est qu'ils aient découverts les dessous de la médecine clandestine et les horreurs qu'elle peut engendrer, et le véritable commanditaire du meurtre de Carey. Si vous le désirez vous pouvez aussi connecter le module 2 à celui-ci : et si Escobar avait travaillé pour DynLab ?

Module 4 : Frankenstein

6 Octobre

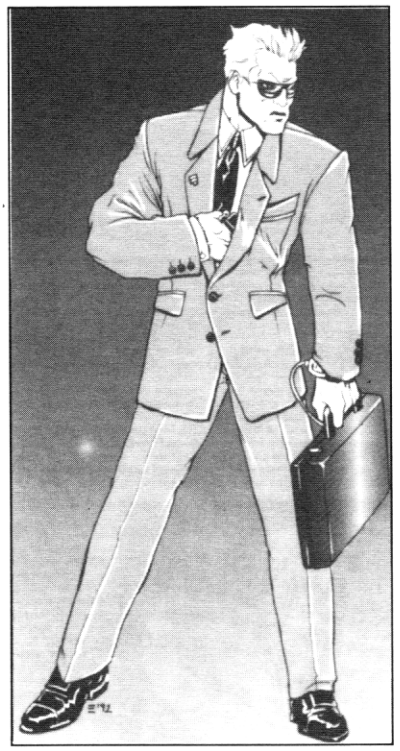
Après l'affaire de DynLab, il est fort probable que les PJ auront quelque envie de s'intéresser au commanditaire du meurtre de Carey Vanguard. S'ils n'ont pas joué le premier module, vous pouvez les faire engager par les parents de Carey ou par une de ses amies pour enquêter sur l'étrange Alex Brujo.
TotalRec est une petite maison de disques, spécialisée dans les jeunes artistes, tendance pop ou rock mélodique, filiale de la tentaculaire mégacorp Network News 54. Son PDG est Sherryl O'Neill, et son directeur artistique (chargé de débusquer les jeunes talents) Alex Brujo. Evidemment Carey Vanguard a enregistré ses deux albums chez TotalRec et elle a apporté un sang neuf pour ce label en perte de vitesse que NN 54 se proposât de saborder. Grâce à elle, et à ce que l'on a appelé le *Renouveau Symphonique,* TotalRec s'est remise sur les rails.

Alex Brujo

Brujo est un homme d'une quarantaine d'années, élégant, suave, intelligent et riche. Mais sous ses apparences agréables et tranquilles, il dissimule une âme torturée. Alex est atteint de paranoïa aiguë. Soumis au stress permanent de la vie de cadre exec, il a craqué complètement (sans montrer de signes extérieurs) depuis déjà cinq ans. Il est sujet à des crises d'angoisse et des accès de violence imprévisibles en rapport avec son obsession principale : il est menacé, on veut lui prendre sa place, on le jalouse, *son* entourage complote pour l'écarter, on veut *le* remplacer. Il interprète tous les évènements de sa vie selon ce schéma.

Un Vieil Ami

Alex Brujo a un bon ami qu'il a connu sur les bancs de l'Université : Thomas Mazowieski, directeur de la Résurrection Incorporated. La RI est une petite société de grand luxe qui se consacre entièrement au tout nouveau marché de la chirurgie esthétique de remplacement. Elle n'a qu'une clientèle limitée, de gens ex-



trêmement riches obsédés par leur apparence ou leur jeunesse. Brujo est un de ceux-là, et ses quarante ans ne sont qu'apparents (il en a presque soixante dix). La RI ne se contente pas de cela pour faire fortune ; à ses meilleurs clients, elle propose en plus un service bien particulier. Elle crée, sur mesure, des êtres humains !

N'imaginez pas des répliquants ou des clones : tout le matériel de la RI est humain à la base. Elle fait enlever des gens (ou les achètent) comme le Dyn-Lab, et les *transforme* physiquement selon les désirs du client. Ensuite elle efface la personnalité du cobaye avec un programme Braindance fort semblable au programme noir *Liche,* et y réinscrit une autre personnalité. Au départ ce procédé était utilisé surtout pour créer des esclaves sexuels idéals pour des clients riches, mais Mazowieski s'est aperçu que l'on pouvait l'utiliser autrement : en enregistrant le *schéma* psychique d'un individu donné, on peut le réinjecter dans un autre et lui donner ainsi une personnalité semblable (pas vraiment semblable en fait, mais copiée). Si on s'arrange pour reproduire son corps grâce à la chirurgie, on peut créer un double parfait (du moins ce que crois Mazowieski). LA RI a déjà fait plusieurs expériences de ce genre, toutes plus ou moins couronnées de succès. La plus réussie a été celle d'Escobar.

Quelques mois avant sa mort, le Solo était venu dans la clinique de la Résurrection Inc pour se refaire une apparence décente après plusieurs blessures. Mazowieski, voyant les avantages qu'il y aurait à copier un Solo de cette classe, a pris son empreinte génétique et un schéma de son cerveau. Un clochard suffisamment ressemblant a été trouvé, opéré, et on lui a implanté le schéma psychologique d'Escobar. La réussite a été parfaite, excepté que le Solo copié était beaucoup plus sadique que son modèle. Mazowieski le cache à la clinique mais l'utilise parfois pour lui trouver des nouveaux "corps" à transformer (voir Module n°2).

Le Retour de Carey

Au début de l'année, Alex Brujo a décidé de faire appel à Mazowieski. Plusieurs fois Alex avait tenté d'attirer Carey Vanguard, sa nouvelle vedette, dans son lit, mais sans succès et sa folie l'avait emmené à soupçonner de sombres motifs à ce refus. Quand la jeune chanteuse lui a annoncé qu'elle comptait en plus changer de label pour son troisième album, Brujo est devenu fou. Carey devenait son obsession du moment, le fruit qu'on lui avait offert et qu'on lui retirait. Que cela ne tienne : il pouvait la remplacer par quelqu'un de plus docile. Sous le prétexte d'un check-up médical, il l'envoya à la clinique de RI, où l'on pris un modèle physique complet de son corps, et une empreinte psychique. Il demanda à Mazowieski de créer une copie, pour "servir de doublure à Miss Vanguard". Dès que la copie fut prête, il fit assassiner l'original par Chesterfield (Module n°1), et son manager avec elle pour ne pas qu'il puisse s'apercevoir du "remplacement".

La mort de Carey n'a été annoncée nulle part, et normalement seuls Brujo et les PJ sont au courant. Officiellement elle a simplement disparue (les journaux à sensation parlent d'une cure de désintoxication en Norvège). En fait Alex compte mettre son double à sa place, et lui faire continuer sa carrière sans jamais rien dire à personne. Pour l'instant Carey 2 est gardée à la clinique de Mazowieski, car la personnalité introduite dans le corps transformé d'une jeune fugueuse sans famille n'est pas encore stable. En fait si Carey 2 ressemble énormément à Carey (physiquement c'est parfait), elle a une psychologie beaucoup plus primaire et schématique, et elle se montre souvent violente.

Un Si Bel Amour

Au moment où les PJ s'intéressent à cette histoire, Brujo vient d'aller chercher Carey 2 et lui a fait faire une petite interview sur NN 54, où elle a déclaré en cherchant ses mots qu'elle avait pris quelques semaines de vacances dans un endroit tranquille avant de revenir pour enregistrer son nouvel album. Il est possible que les PJ voit la jeune fille à la TV, et commencent à se poser des questions : est-elle toujours vivante ? est-ce une interview truquée ? Un enregistrement fait avant sa mort ? Tout cela devrait les emmener à remonter la piste de Brujo, ce qui n'est pas très difficile. L'approcher le sera un peu plus car il ne se déplace jamais sans deux gardes du corps costauds, ex-agents de la police secrète brésilienne. Alex habite pour l'instant un somptueux appartement au sommet d'une tour d'affaires du centre ville. Il y vit avec Carey 2. Pour son plus grand plaisir la jeune fille se révèle beaucoup plus soumise à ses désirs que son modèle, mais aussi beaucoup plus perverse. En fait elle semble avoir un goût particulier pour le vice, et même si Alex se réjouit de certaines de ses audaces, il en a un peu peur.

Carey 2, comme Escobar 2, ne sont que des simulacres d'humains. Ayant perdu tout sens de leur identité propre, toute intelligence véritable, ils se révèlent incapables de la moindre pensée créatrice. Ils se conforment uniquement à des schémas de comportement. L'introduction des nouvelles personnalités dans ces corps a été très superficielles ; ce que le programme braindance peut enregistrer ce sont des émotions basiques, des réflexes, des attitudes. Quand ce schéma est introduit dans un cerveau vide, il ne crée pas un double, mais une mauvaise copie. En fait ce qui ressort dans les copies c'est tout ce qu'il y a de plus brutal chez le modèle. Ainsi Escobar 2 est devenu cruel, psychopathe, sadique, et Carey 2 est devenue perverse, vicieuse, vulgaire et auto-destructrice.

Au moment où les PJ vont réussir à approcher Brujo il sera déjà trop tard : à la suite d'une séance sado-maso un peu agitée, Carey 2 a tué son amant (à vous d'imaginer la scène). Evidement les PJ ne savent pas que Carey n'est pas l'authentique, et ils peuvent penser que son état actuel est dû à des troubles mentaux. Ne les détrompez pas : l'idéal est qu'ils prennent soin de Carey sans savoir ce qu'elle est vraiment. Après cela, ce sera à eux de remonter la piste jusqu'à la Résurrection Inc. C'est à vous de placer des éléments et des indices leur permettant de remonter vers la RI ou Mazowieski, mais ce ne devrait pas être trop difficile avec les éléments glanés dans le module n°3, ou en se rensei-



gnant auprès des relations de Brujo (du moins si les PJ peuvent avoir des rapports pacifiques avec des corpos).

The End

Tôt ou tard, ils tomberont de toutes façons sur la Résurrection Inc, ne serait-ce que parce que Mazowieski risque de s'intéresser à ces fouineurs et de leur envoyer quelques Solos pour les décourager. La petite corpo emploie une cinquantaine de personnes, en majorité des médecins spécialisés et des chirurgiens de classe internationale. Elle a son siège social dans le centre ville, dans un petit immeuble de cinq étages qui lui appartient. On y reçoit les clients, et on procède dans les sous-sol à quelques opérations chirurgicales simples. Mazowieski y a ses bureaux. En plus de cela la RI dispose d'une petite clinique logée dans un complexe médical du centre des affaires : elle sert à toutes les interventions importantes. Elle peut accueillir vingt personnes en même temps. Enfin, une deuxième clinique, privée et secrète, à l'extérieur de la ville, est utilisé pour toutes les opérations de grande ampleur. C'est là qu'on fabrique les Copies, et qu'on les garde à l'abri le temps nécessaire à leur "stabilisation".

Tous ces bâtiments sont sévèrement gardés à la fois par des Solos de la RI, et par les agents de la Sword Security, une entreprise privée qui dispose d'AV-4 et de véhicules blindés. La clinique secrète est encore mieux protégée par des systèmes automatiques et des robots de défense gérés par ordinateur (du travail pour un Netrunner, mais avec des défenses solides à passer).

Il est difficile de prévoir les actions des PJ à l'avance pour ce module, car il est très ouvert ; il dépend notamment de leurs actions dans les précédents modules. Leur but est de découvrir que la Résurrection Inc fabrique des copies, et que si elle s'est cantonnée pour l'instant à quelques expériences, elle pourrait utiliser ce procédé à plus grande échelle. Carey 2 est un élément important de cette intrigue : elle peut nuire aux PJ au moment le plus important. Elle est là pour monter tout ce que peuvent avoir d'abominable et d'inhumain les pratiques de la RI. Peut-on espérer une rédemption pour elle ? Sûrement pas, (vous jouez à Cyberpunk, ne l'oubliez pas), mais c'est à vous de décider ... Plusieurs moyens peuvent être utilisés pour renverser la RI : tout révéler aux médias (efficace mais on imagine la paranoïa qui peut s'en suivre), détruire leurs installations et se débarrasser de Mazowieski (brutal et pas forcément sûr), faire pression sur la RI ou sur certaines de ses concurrentes pour qu'elle cesse ses activités (très intelligent mais très dur à mettre en place).

Enfin, reste un détail très intéressant : si un PJ a déjà été tué et ressuscité, arrangez vous pour que son nom figure dans les listes de RI. L'a-t-on soigné ici à un moment ou à un autre ? A-t-on pris une empreinte de son psychisme à un moment ou à un autre ? A-t-on fabriqué une copie de lui-même ? N'est-il lui même qu'une copie et pas l'original ?

Conclusion

Il est évident que cette aventure peut être jouée de plusieurs façons différentes selon le cadre choisi pour votre campagne de Cyberpunk.

L'important est qu'elle s'y intègre facilement et logiquement. Elle se prête bien à des improvisations et des rajouts, mais aussi à de nombreuses suites. N'hésitez pas à faire le maximum pour l'adapter aux goûts de vos joueurs, et à impliquer leurs PJ le plus complètement possible. Dernière recommandation : n'expliquez pas tout à vos joueurs, laissez les zones d'ombres, et jouez sur le "fantastique" de certaines situations.

Jean Michel Ringuet

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**

INTERVIEW

Voici cher lecteur du plus cher des magazines de jeu de rôle une nouvelle rubrique rien que pour vous. Nous allons l'inaugurer comme faire ce doit par nous mêmes. Voici donc une interview à chaud d'Eric Simon, notre directeur de production. C'est à lui que vous devez, l'Ile brisée, La France et bien sûr ce journal que vous lisez actuellement. Je plante l'ambiance : Début de semaine à Oriflam, entre deux coups de téléphone à l'étranger (HUM !), Eric m'accorde cinq minutes de son précieux temps. Bureau enfumé, l'interview commence...

En quoi consiste ta fonction ?

Je joue à Civilisation, je fume des cigares, je bouquine beaucoup, je joue avec la mascotte d'Oriflam, Buck le labrador du Chaos. Bref une foule d'activités très diverses et nécessitant un investissement intellectuel intense. Plus sérieusement, je m'occupe de la production et de la réalisation des jeux et suppléments. Ce boulot consiste à superviser toute une équipe de personnes aux compétences diverses : traducteurs, illustrateurs, maquettistes, imprimeurs etc... Il s'agit également d'un travail de création puisque j'écris des articles dans Tatou, des suppléments pour Hawkmoon et actuellement un nouveau jeu de rôle.

C'est donc toi qui t'occupe du choix des jeux ?

Oui et non. Toute l'équipe décide de ce que l'on va sortir ou pas mais il est sûr que mon avis revêt une certaine importance. Maintenant en ce qui concerne les critères de choix, ils sont nombreux. Evidemment, il faut que le jeu ou supplément nous plaise que ce soit un produit américain ou une création française. Ensuite, il vaut mieux que le contenu plaise aussi aux joueurs si on ne veut pas courir à la gamelle. Suivez mon regard... Pour terminer, il y a des critères purement techniques comme la longueur du texte, la difficulté des règles ou de la réalisation, le travail de remise en forme. En effet, plus on consacrera de temps à un jeu ou un supplément, moins nous pourrons en publier dans l'année.

Pourquoi avoir choisi Stormbringer comme premier jeu ?

Je n'y suis pour rien mon bon monsieur. Ou si peu. En fait, à l'époque j'étais maître à Stormbringer et ce jeu a rencontré une grande popularité dans les clubs de Nancy. Les gens d'Oriflam n'avaient pas encore décidé de ce que serait leur premier jeu. Je leur ai donc conseillé Stormbringer. Apparemment, l'avis n'était pas trop mauvais.

En général, et en particulier pour Hawkmoon, comment se passe la création d'un supplément, c'est à dire le thème de base, les scénarios...

Là encore j'écris d'abord pour moi et je fais jouer le scénario à mes amis. Si cela plaît, on envisage alors l'écriture complète et la publication. En fait, ma démarche n'est pas très différente de celle de n'importe quel maître de jeu. En ce qui concerne, les suppléments de background, comme la France, la démarche est très différente. Il faut au départ concevoir un plan détaillé qui va te permettre de conserver une certaine cohérence, même sur 200 pages. Ensuite, je rédige l'ensemble. Dans le cas où le travail est vraiment trop important, je remet une partie des plans à d'autres rédacteurs et nous travaillons en équipe sur le supplément. Le gros problème, c'est que ces suppléments, notamment pour Hawkmoon, sont très longs à écrire. Par exemple, pour la France il nous a fallu quasiment un an d'écriture et de documentation. Aussi la valeur économique et commerciale de la chose, vous me la montrerez. Mais néanmoins, nous on aime bien.La preuve, on est assez taré pour recommencer.

Parlons à présent de Tatou, tu en est le rédacteur en chef alors pourquoi ce nom ?

Ca faisait un mois que l'on se prenait la tête pour déterminer le nom de la revue. Et puis un beau jour, Philippe (Great Lord of Nazgul lui même) est arrivé en lançant le nom de Tatou pour avoir entendu la chanson d'Etienne Daho le matin dans son bain. Après réflexion, on s'est dit pourquoi pas ? Après tout, cela faisait "T'as tout sur les jeux Oriflam" Et puis c'est le Great Lord of Nazgul qui en avait eu l'idée alors... Faut mieux pas le contrarier et camembert les tracteurs.

En ce qui concerne les articles, ils sont écrits par des rédacteurs exclusifs ?

Que nenni, que nenni. Tout le monde peut écrire dans Tatou. Il suffit de nous envoyer un papier suffisamment intéressant et écrit en français et non en moldovalaque inférieur. Malheureusement, peu de joueurs franchissent le pas et beaucoup préfèrent se lamenter sur l'air du "Pourquoi si peu de création française".

Y a-t-il de nouvelles rubriques prévues dans Tatou ?

Vu la place et le peu d'entrain que manifestent les joueurs lorsqu'on leur propose une augmentation en vue de rajouter des pages, ta question revient à "comment en faire plus dans le même nombre de pages". Difficile, mais c'est là que le boulot de rédacteur en chef confine au génie. Je pense que nous allons rajouter des pages sur le wargame fantastique et historique que nous comptons développer dans la décennie à venir et essayer de nous rapprocher encore des joueurs notamment en matière de manifestations ou de clubs. Mais pour de grandes refontes, il faudrait d'importantes rallonges budgétaires. Adressez vous au Great Lord of Nazgul, il adore ce genre de requête.

A part cela Eric des projets pour 93 ?

Bien sûr, un nouveau jeu de rôle pour novembre avec la traduction de la seconde édition de Chill et probablement un nouveau wargame. Rien n'ayant encore été conclu, je me tais là dessus en attendant.

Heu Chill, un choix déroutant alors peux-tu expliquer ?

Cette nouvelle édition a beaucoup de bons points pour elle. Tout d'abord, le contexte est résolument actuel. La Save passe à l'arrière plan, ce qui permet aux joueurs une plus grande liberté de jeu. Le système a été rajeuni et tourne très facilement, faisant la part bonne à l'ambiance et au rôle play. De plus, il n'y a pas de théorisation globale de l'horreur qui enferme les personnages dans un cadre figé. Par exemple, dans une aventure, tu peux te heurter à un fou psychopathe style Shining, dans une autre à des loups garous comme dans Hurlements ou enfin partir à la recherche de trésors perdus comme dans Indiana Jones. Tu peux même monter une vaste campagne qui emmènera les joueurs sur tous les continents à la recherche d'un vampire.

Chaque maître de jeu est donc libre d'utiliser le jeu selon ses propres désirs et sa propre vision du fantastique et de l'horreur. D'ailleurs, une part importante du jeu consiste à présenter tous les types de fantastique comme l'Horreur Gothique, Psychologique ou tout simplement Action comme dans Aliens. Pour moi, et sans pub excessive, c'est mon jeu d'horreur préféré et sans doute celui qui possède le plus de richesse. C'est pour cela qu'Oriflam va le publier. Si certains pensent qu'il n'y a plus rien à faire dans ce domaine, libre à eux de se tromper et je pense que tous les joueurs qui préfèrent un univers à un bête système de règles y trouveront leur compte.

Hé bien merci Mr le directeur, Heu Eric et bonne continuation. Une nouvelle interview dans notre prochain numéro.

Interview menée au mépris du danger par Christophe notre envoyé spécial à Oriflam pour Oriflam.

Hawkmoon

LES PORTES DU PARADIS



ORIFLAM