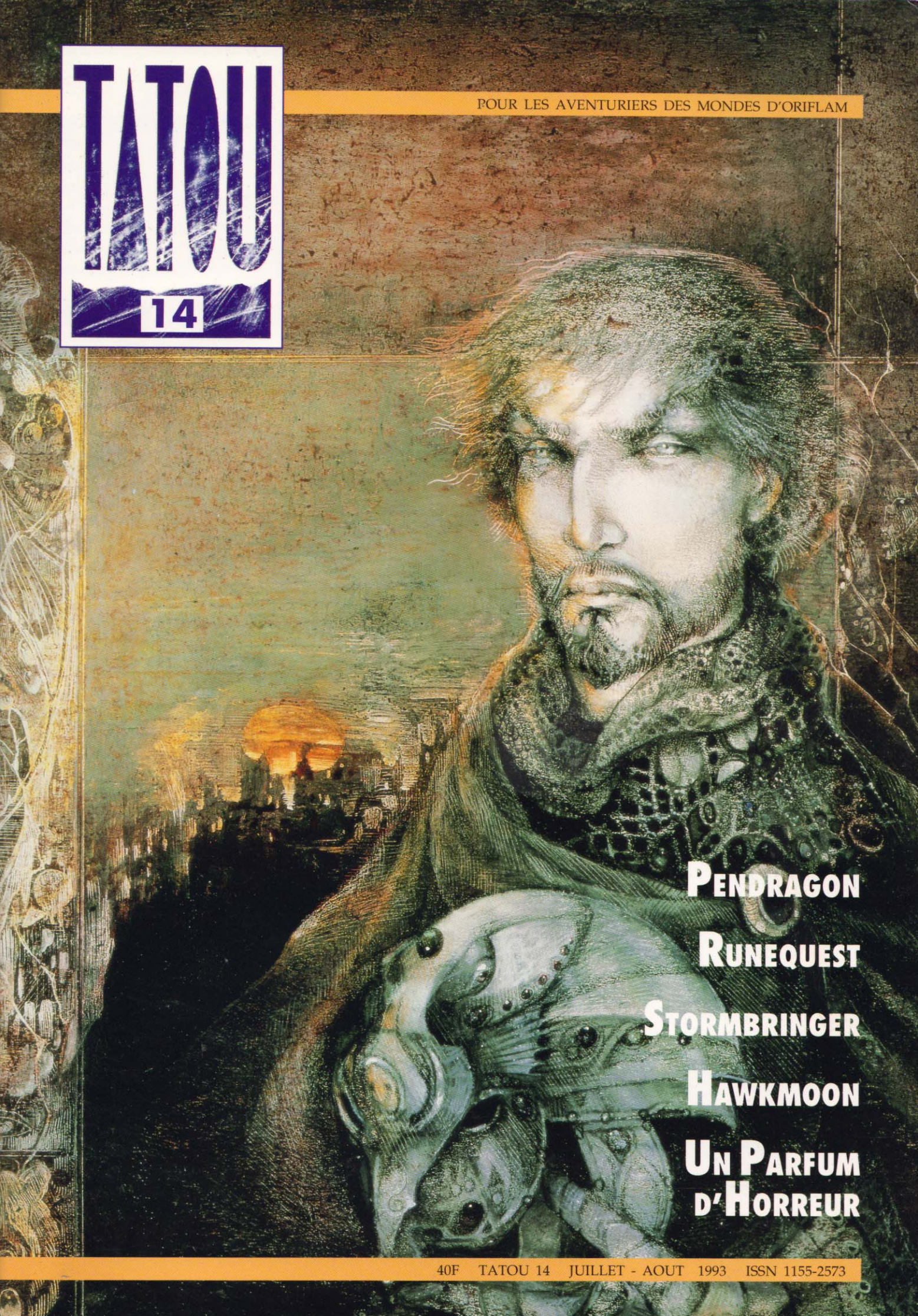
TATOU 14

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



PENDRAGON

RUNEQUEST

STORMBRINGER

HAWKMOON

UN PARFUM D'HORREUR

40F TATOU 14 JUILLET - AOUT 1993 ISSN 1155-2573

SOMMAIRE

PENDRAGON

4 *La Dernière Flèche*

Fin d'une Longue Malédiction

Auteur : Pierre Henri Pevel

Illustrateur : Bernard Bittler

RUNEQUEST

14 *Ulforg*

Maître de la Dévotion

Auteurs : Michael O'Brien et Jon Quaife

Traducteur : Stan

Illustrateur : Bernard Bittler

15 *Atterrissage Forcé*

Déboires d'un Orlanthi lors du Temps Sacré

Auteur : Michael O'Brien

Traducteur : Marc Gazo

17 *Les Os de Pierre*

Les Broos passent à l'attaque dans le Comté du Soleil

Auteur : Michael O'Brien

Traducteur : Stan

Illustrateur : Bernard Bittler

22 *Les Quêtes Héroïques*

Tout sur la Quête Héroïque

Traducteur : Marc Gazo

Illustrateur : Bernard Bittler

26 *Fragment 1645*

La Quête de Eringulf

Auteur : Greg Stafford

Traducteur : Marc Gazo

Illustrateur : Alain Gassner

STORMBRINGER

30 *Cadsandria*

Naissance d'une Cité des Jeunes Royaumes

Auteur : Fred Lobkowitz

Illustrateur : Bruno Martin

35 *Lieux ordinaires et extraordinaires de Cadsandria*

Suivez le Guide

Auteur : Fred Lobkowitz

Illustrateur : Bruno Martin

UN PARFUM D'HORREUR

41 *En Avant-Première*

Tout sur le prochain Jeu de Rôle publié par Oriflam

Auteur : Christophe Begey

Illustrateurs : Joe DeVelasco, Daniel Gelon

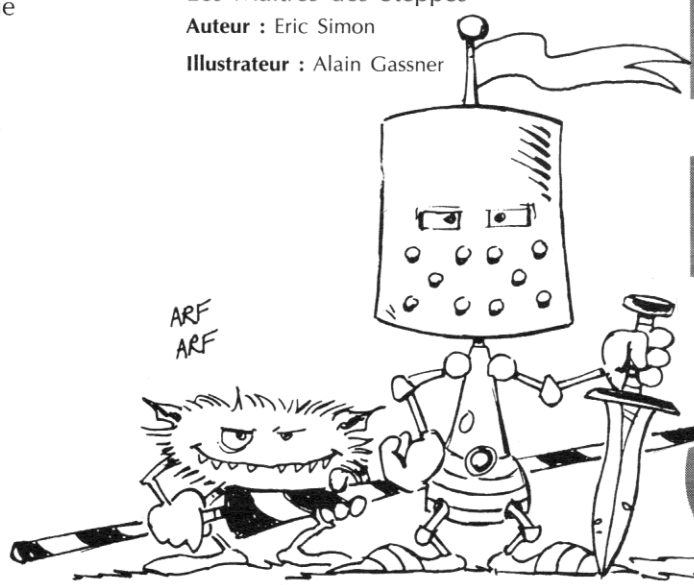
HAWKMOON

44 *Les Loups de l'Est*

Les Maîtres des Steppes

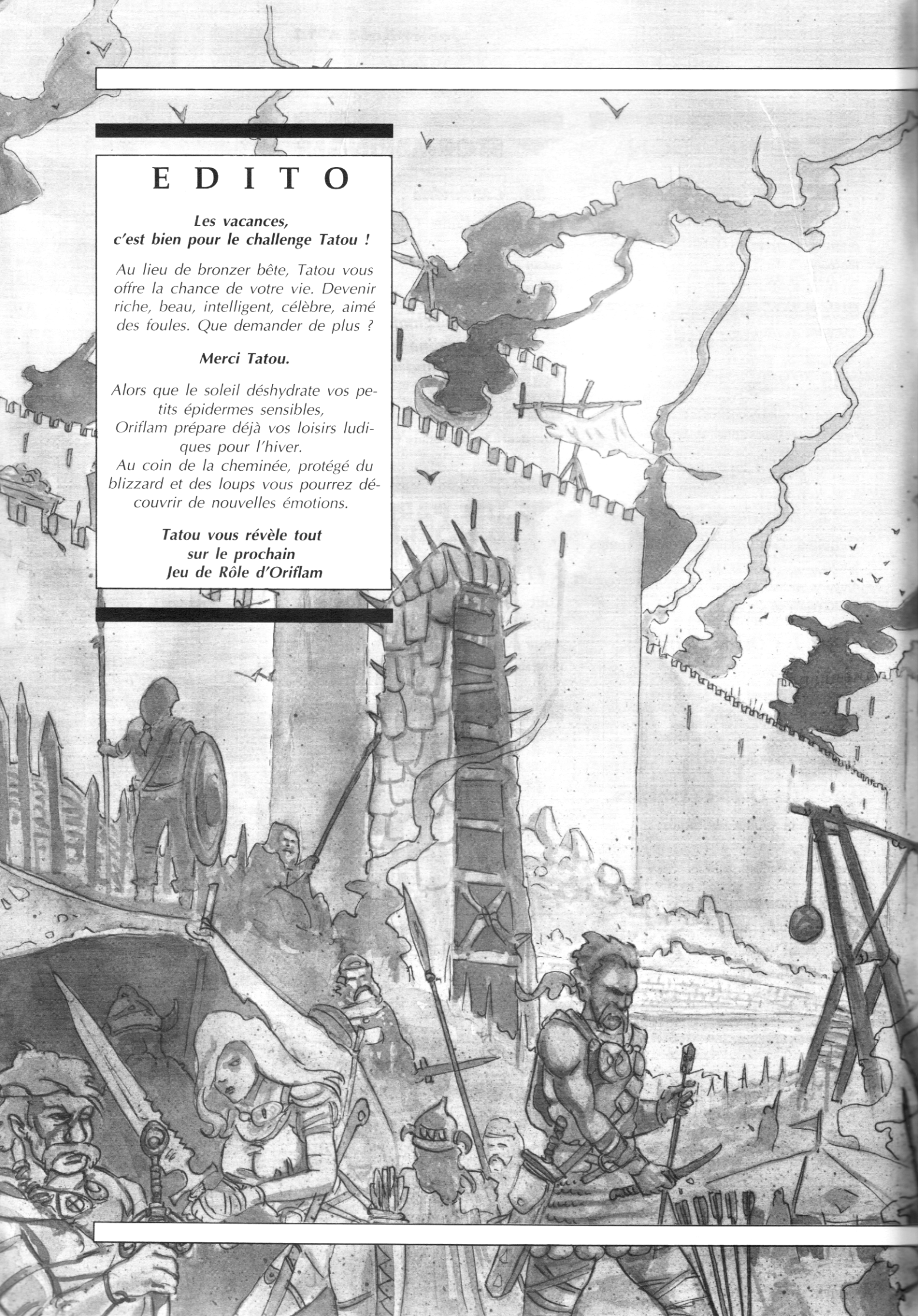
Auteur : Eric Simon

Illustrateur : Alain Gassner



SIRE TATOU

TATOU N° 14. Bimestriel - Juillet-Août 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 publiée avec l'accord de Chaosium. 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

Les vacances,
c'est bien pour le challenge Tatou !

Au lieu de bronzer bête, Tatou vous offre la chance de votre vie. Devenir riche, beau, intelligent, célèbre, aimé des foules. Que demander de plus ?

Merci Tatou.

Alors que le soleil déshydrate vos petits épidermes sensibles,
Oriflam prépare déjà vos loisirs ludiques pour l'hiver.
Au coin de la cheminée, protégé du blizzard et des loups vous pourrez découvrir de nouvelles émotions.

Tatou vous révèle tout
sur le prochain
Jeu de Rôle d'Oriflam



L'attaque de Pavis, tenue par une garnison lunar, menée par Argrath et Harrek le Berserker. Illustrateur : Franck Cappeli

Fin d'une Longue Malédiction
par Pierre Henri Pevel

La Dernière Flèche

Ce scénario fait normalement suite au scénario paru dans le précédent numéro de Tatou et intitulé : "Le Roi Toujours Mourant". Il est cependant possible que vos personnages n'aient pas participé à la première partie de cette aventure, ou qu'ils aient vécu d'autres aventures entre temps. Dans ce cas, reportez-vous à la section "Commencer ce Scénario".

Résumé de l'Episode Précédent

Au cours de l'aventure du Roi Toujours Mourant, les chevaliers-joueurs se portent au secours d'un petit roi de Cambrie victime d'une étrange malédiction. Chaque hiver, en effet, une flèche magique le frappait en pleine poitrine pour le laisser agonisant.

Si aucun preux ne se présentait aux portes du royaume pour accomplir la quête qui sauverait le souverain, celui-ci mourrait de sa blessure au premier jour du printemps. Afin de décourager les candidats, la malédiction veut que celui qui sauve le roi une année partage son sort l'hiver suivant.

L'hiver où les chevaliers-joueurs secoururent le Roi Toujours Mourant, les choses étaient encore plus compliquées que d'ordinaire. Car Maudène, la sorcière à l'origine de la malédiction, avait réuni quelques tribus des montagnes cambriennes derrière elle et, profitant de l'agonie du Roi Toujours Mourant, s'apprêtait à faire un mauvais sort au petit royaume. Heureusement, les chevaliers parvinrent à rendre vie à temps au roi et les tribus sauvages furent repoussées.

L'aventure s'achevait alors que l'hiver coupait les terres du Roi Toujours Mourant du reste du monde et que les personnages savaient que l'un d'entre eux serait à son tour frappé de la malédiction l'hiver suivant...

Commencer ce Scénario

Cette aventure est conçue pour faire suite à celle parue dans le précédent Tatou.

Pour que la transition se fasse sans problème, une seule condition est à remplir : les personnages doivent avoir passé tout l'hiver sur les terres du Roi Toujours Mourant.

Dans le cas contraire, vous devez faire en sorte que vos personnages arrivent sur les lieux du scénario une ou deux semaines avant le printemps.

Si les personnages n'ont pas participé à l'aventure du Roi Toujours Mourant, il est encore temps de prendre le train en marche. La Maître de Jeu devra simplement trouver un prétexte pour que les chevaliers-joueurs s'aventurent en Cambrie durant les derniers jours de l'hiver.

Au cours de leur périple, les personnages découvriront par hasard les ruines du convoi attaqué et seront ainsi dirigés vers le domaine du Roi Toujours Mourant. Si les personnages ont participé à l'aventure du Roi Toujours Mourant mais ont quitté la Cambrie entre temps pour accomplir d'autres exploits, le Maître de Jeu pourra inventer un rêve prémonitoire où les chevaliers-joueurs découvrent le château du Roi Toujours Mourant attaqué une nouvelle fois. Des chevaliers dignes de ce nom n'hésiteront pas à se porter au secours de celui qu'ils ont déjà sauvé l'hiver dernier. Ainsi découvriront-ils le convoi attaqué et rejoindront sans encombre le fil de ce scénario.

Synopsis

Sur les derniers jours de l'hiver, les personnages prennent enfin congé du Roi Toujours Mourant.

Chemin faisant, ils affrontent quelques natifs des montagnes cambriennes et découvrent les ruines fumantes d'une caravane. Un survivant leur apprend que la caravane accompagnait Myriam, la fille du Roi Toujours Mourant, que celle-ci a été enlevée. Sans plus attendre, les chevaliers-joueurs rebroussent chemin pour apporter la nouvelle. Aussitôt, le Roi Toujours Mourant s'apprête à tout mettre en oeuvre pour retrouver sa fille mais on apprend bientôt que les tribus alentours sont sur le pied de guerre et menacent à nouveau le royaume. Dans l'impossibilité de dégarnir les frontières, le Roi Toujours Mourant demande aux personnages de se charger de retrouver la princesse.

Chronologie

Nous vous donnons ici les détails d'une chronologie nécessaire au bon déroulement de ce scénario. Il est en effet impératif que l'aventure de La Dernière Flèche se conclue à minuit, le jour de l'équinoxe de printemps.

16 Mars : *début de l'aventure.* *Le convoi attaqué est découvert. On apprend que le royaume est menacé...*
17 Mars : *les personnages partent à la recherche de la princesse.*
18 Mars : *au soir, les personnages combattent des éclaireurs des tribus.*
19 Mars : *fin de journée, les personnages rejoignent les pillards. Episode du duel. Conversation avec Carrigan.*
20 Mars : *retour au royaume.*
21 Mars *(équinoxe de printemps) :* *la bataille.*
21 Mars *(minuit):* *mort de Maudène.*

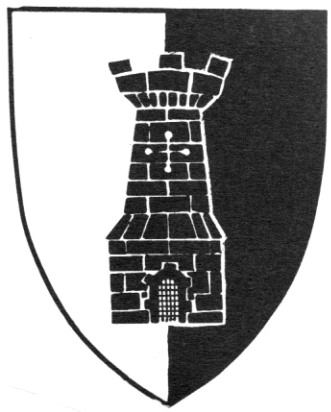
Accompagné de Bandelaine le barde, les personnages se mettent en route dès le lendemain. Après quelques jours de recherche, les chevaliers-joueurs affrontent les éclaireurs d'une tribu sauvage et obtiennent d'eux de précieux renseignements (dont le chemin emprunté par les pillards). Les personnages, enfin, rattrapent les pillards. Les pillards en question sont nombreux et particulièrement attentifs à leur captive. Afin de ne pas mettre les jours de la princesse en danger, Bandelaine propose de nommer un champion qui ira défier Ruhfon, le chef des pillards : Myriam sera l'enjeu du duel. Le combat a lieu et (espérons-le) tourne à l'avantage des chevaliers-joueurs. Furieux, Ruhfon tente d'assassiner traîtreusement son vainqueur, mais il est abattu à temps par Carrigan, son lieutenant, au nom de la parole donnée. Pour se faire pardonner le geste de son chef, Carrigan propose l'hospitalité aux personnages au nom de la tribu. Il leur apprend ainsi que Maudène, prépare le combat décisif contre le Roi Toujours Mourant avec les tribus sauvages, ce qui clôt ce scénario. Ouf.

L'Enlèvement

Départ. Pour les personnages qui ont passé l'hiver sur les terres du Roi Toujours Mourant, l'aventure reprend environ une semaine avant le printemps.

En effet, avec le retour des beaux jours, quelques cols environnants se sont dégagés de sorte qu'il est enfin possible de les emprunter. Le moment tant attendu du départ est donc arrivé. Bien sûr, les personnages n'ont pas eu à se plaindre de l'hospitalité du Roi Toujours Mourant et, considérés à juste titre comme les sauveurs du royaume, ils ont pu faire tout ce qu'un chevalier peut espérer en hiver. Les activités chevaleresque hivernales restent néanmoins limitées. Malgré les contes et chansons de Bandelaine (voir l'Aventure du Roi Toujours Mourant), l'ennui s'installe vite entre les chasses épisodiques et les longues discussions au coin du feu. Les chevaliers-joueurs doivent en outre penser à donner signe de vie : cela fait au moins trois mois que ni leurs familles, ni leur seigneur n'ont reçu de nouvelles d'eux. C'est ainsi que, le 15 Mars, les personnages prennent la route tôt le matin. Bandelaine, qui les avait accompagnés à l'aller, préfère rester encore quelques semaines en Cambrie.

Le Roi Toujours Mourant



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

Le Convoi

Les personnages font route depuis déjà plusieurs heures (l'après-midi est bien entamée) dans un paysage vallonné et chaotique lorsqu'il leur semble entendre les rumeurs d'une discussion animée. Un jet de Vigilance réussi leur permet de reconnaître la langue des sauvages des collines ; une réussite critique permet de distinguer au moins quatre voix.

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

Guerrier primitif des collines cambriennes

Points de Vie : 28
Vitesse 2 **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.*

En effet, non loin de là, derrière une crête rocheuse, six guerriers se disputent le partage d'un butin. Pourvu que les chevaux soient laissés en arrière, il est aisé d'escalader la crête discrètement

Ce que les personnages ont fait pendant l'hiver

Au cours de l'hiver écoulé, le royaume du Roi Toujours Mourant n'a pas offert aux personnages plus de distraction et d'occupation que n'importe quelle terre de Bretagne. Chasses, causeries, entraînements, telles ont été les activités des chevaliers-joueurs. D'un point de vue technique, cela autorise a priori les joueurs à accomplir tous les jets requis par la Phase Hivernale (Pendragon, p 129), y compris le jet sur la Table de Naissance (partant du principe qu'un enfant né en hiver a logiquement été conçu neuf mois auparavant). Par contre, le maître de jeu est libre de refuser à un joueur de faire un jet sur la Table de Naissance l'hiver suivant si le personnage n'a pas vu sa femme avant les neufs mois précédant la Phase Hivernale.



et d'observer la scène sans être vu des guerriers. Les personnages découvrent ainsi ce qui reste d'une caravane attaquée quelques heures plus tôt : deux chariots détruits et dételés, et de nombreux cadavres dont une vingtaine d'hommes d'armes portant les couleurs du Roi Toujours Mourant. Sans prendre garde à ce qui les entourent, les guerriers discutent à l'écart autour d'un petit coffre (contenant 5£ en étoffes et bijoux divers).

Les chevaliers-joueurs peuvent décider de passer leur chemin. Le plus plausible reste encore qu'ils désirent venger les morts tombés ici. Si néanmoins ils préfèrent partir sur la pointe des pieds, demandez-leur des jets de Vigilance : il leur semble entendre les gémissements d'un survivant. Logiquement, les guerriers primitifs partent perdants. Totalement surpris, ils ont à peine le temps de prendre leurs armes avant que les personnages ne soient sur eux.

Après un rapide combat, les personnages peuvent tout à loisir s'attacher à chercher des survivants parmi les membres de la caravane. Il n'en reste en fait qu'un : un homme d'armes, cloué par un épieu à un chariot. Quoi qu'on fasse, le soldat n'a plus que quelques minutes à vivre. Avant de mourir, il n'a que le temps de murmurer ces quelques mots : "La princesse... La princesse a été... enlevée... Vite... Prévenez le roi. Vite, messires...".

Avant qu'ils ne partent, demandez un jet de Vigilance aux chevaliers. Ils peuvent en effet remarquer à quelques traces que le convoi comptait un troisième chariot. Cependant, les sentiers caillouteux ne permettent pas d'en suivre les marques très longtemps. Ceci fait, les personnages n'ont plus qu'à retourner à bride abattue auprès du Roi Toujours Mourant...

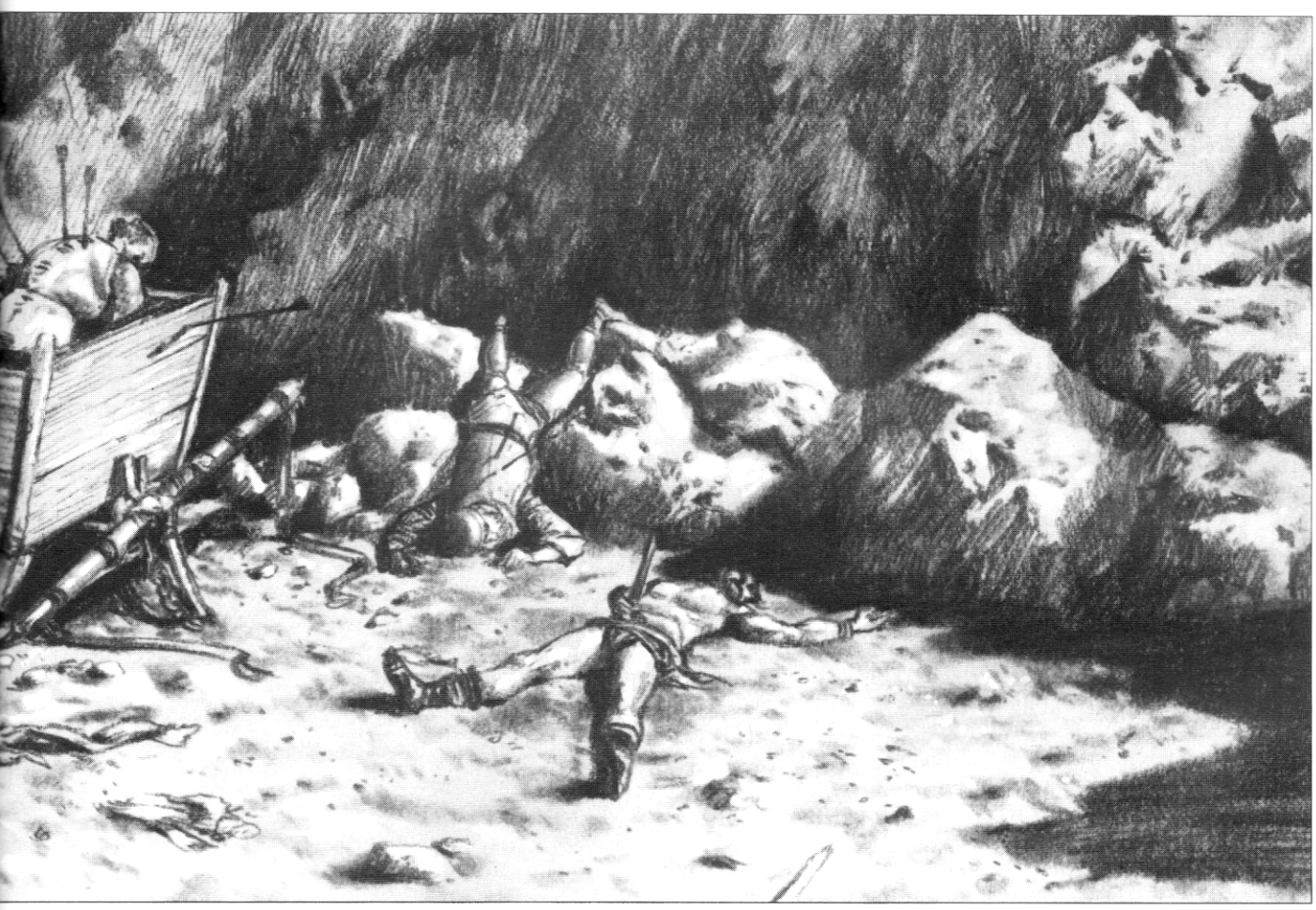
Ce Qui S'est Passé

Chaque année, le Roi Toujours Mourant envoie sa fille Myriam sous bonne escorte loin de la Cambrie pour tout l'hiver. il espère ainsi la préserver des dangers qu'elle pourrait courir au royaume et veut surtout lui éviter le spectacle de son père mortellement blessé par la flèche noire.
Malheureusement, un chef d'une tribu sauvage a eu vent de cette coutume et a organisé une embuscade sur le chemin de la princesse. L'opération fut un succès et la princesse fut enlevée. Pour transporter la captive et les richesses de sa suite, il fut décidé qu'un chariot serait conservé. D'ici quelques jours, le chef des pillards comptent offrir Myriam à Maudène. Car la sorcière n'est pas au courant de l'affaire.

Mauvaises Nouvelles

De retour au château, les chevaliers-joueurs sont d'abord accueillis par Gwdyon (voir l'Aventure du Roi Toujours Mourant).

Surpris, le sénéchal leur demande les raisons de leur venue et organise immédiatement une entrevue avec le Roi Toujours Mourant. Renseigné, le Roi Toujours Mourant balance entre la tristesse et la colère. D'abord, il assomme les chevaliers de questions auxquelles ils ne peuvent pas répondre : Où eut lieu l'attaque ? La princesse a-t-elle été blessée ? Est-on sûr qu'elle est bien vivante ? Combien étaient les attaquants ? Est-ce encore une manoeuvre de Maudène ? Enfin, le monarque décide d'agir.



Pour commencer, il ordonne à son sénéchal d'envoyer les hommes nécessaires chercher les cadavres afin de leur offrir une sépulture décente. Puis il réunit ses capitaines et meilleurs chevaliers pour un conseil de guerre auquel les personnages sont invités à participer. Après que les chevaliers-joueurs aient à nouveau raconté ce qu'ils savaient, il est décidé de commencer la poursuite dès le lendemain (on irait pas bien loin avant la nuit). Le Roi Toujours Mourant y affectera tous ses hommes. Par chance, l'essentiel des cols est encore bloqué par la neige, de sorte que l'on peut à peu près prédire le chemin emprunté par les pillards, prédiction rendue encore plus facile par le fait que la troupe traîne un chariot. De plus, les populations locales auront sans doute des renseignements à transmettre (on saura les en persuader).

Le conseil achevé, chacun retourne à ses préparatifs. On propose aux personnages de prendre quelque repos. Le soir, le dîner est près de s'achever lorsque plusieurs éclaireurs et messagers demandent audience en même temps. Ils sont aussitôt admis et écoutés. Tous apportent la même nouvelle, de différentes sources : les tribus barbares des environs sont à nouveau réunies derrière Maudène et menacent le royaume. La nouvelle est consternante et plonge l'assemblée dans un silence gêné car dès lors, le Roi Toujours Mourant ne peut plus se permettre d'envoyer ses troupes à la recherche de sa fille...

Après quelques instants de réflexion, le Roi Toujours Mourant se lève et prend la parole : "Messires, vous avez compris comme moi quels dangers court le royaume. Dans ces conditions, il ne m'est plus possible d'envoyer mon armée au loin à la recherche de ma fille Myriam. Un roi se doit à son royaume avant tout, ses proches, aussi chéris soient-ils, viennent ensuite... (Il se tourne vers les personnages) Chevaliers, je vais vous demander une dernière faveur : sauvez ma fille. Vous avez déjà préservé ma vie. Accepterez-vous de sauver celle de mon enfant ?" Chacun alors attend la réponse des chevaliers-joueurs... D'un point de vue moral, il serait mal venu de refuser : quel chevalier digne de ce nom refusera son aide à une demoiselle en détresse ? Mais un refus serait encore plus préjudiciable d'un point de vue ludique car il mettrait fin à la partie. Ne doutant pas de la noblesse d'âme des personnages, considérons qu'ils acceptent...

Après les déclarations des chevaliers-joueurs et les remerciements du Roi Toujours Mourant à leurs égards, Bandelaine à son tour prend la parole. Louant le courage des personnages, il leur propose son aide. Il pourra leur être utile, ne serait-ce que parce qu'il connaît la région et parle un peu la langue des tribus primitives. Les dîneurs se séparent peu après pour aller dormir.

La Traque

Première Journée

Et c'est ainsi que dès le lendemain à l'aube, les personnages quittent le château en compagnie de Bandelaine. Protégés de la fraîcheur matinale par de lourds manteaux, les cavaliers quittent d'abord la vallée du Roi Toujours Mourant et font route vers le sud. C'est en effet dans cette direction que se situe une région de vallons et de défilés profonds entrelacés que l'hiver ne bouche normalement pas. Selon toute prédiction, les pillards auront sans doute choisi ce chemin. La chevauchée est bien moins pénible qu'elle ne le serait sur les hauteurs : les sentiers sont aisément praticables et protégés du vent glacial. Cependant, le regard ne porte pas loin dans ce relief accidenté, de sorte qu'il y a peu de chance d'apercevoir les pillards au loin. Si les chevaliers font de leur mieux pour scruter le sol de peur de manquer une trace des poursuivis ; c'est peine perdue, les sentiers rocheux ne laissent rien voir.

Vers le milieu d'après-midi, les cavaliers empruntent un chemin à la droite duquel s'allonge une ravine étroite mais profonde d'une vingtaine de mètres. Demandez-leur alors un jet de Vigilance. Une réussite permet d'apercevoir au fond de la ravine un chariot désarticulé et visiblement tombé de l'endroit où se trouvent les personnages ; une réussite critique permet de se rendre compte que le chariot est en tout point identique à ceux trouvés la veille. Les chevaliers peuvent vérifier qu'il s'agit bien d'un des chariots de la caravane de la princesse en descendant voir (jet de DEX modifié par l'armure).

Le chariot est vide d'occupant mais recèle encore les effets personnels de dame Myriam. Le chariot a probablement été abandonné parce que trop encombrant : s'il était tombé par accident, on aurait probablement pas eu le temps de le dételer...

En fin de journée, alors qu'il faut songer à trouver un campement pour la nuit, les personnages aperçoivent au loin une mince colonne de fumée. Une demie heure plus tard, ils sont non loin du lieu présumé du feu et peuvent entendre (jet de Vigilance) la conversation de quelques barbares des collines. Il s'agit un fait d'un petit groupe de chasseurs d'une tribu dont le village se situe à quelques lieues de là. L'avis de Bandelaine est de faire au moins un prisonnier qu'il pourra interroger : "Il y a fort à parier, messires, que ces hommes ont vu ceux que nous poursuivons...".

FOR 13 **CON** 15
TAI 12 **DEX** 14

Chasseur Primitif

Points de Vie : 27
Vitesse 3 **Dégâts** 4D6
Armure 6+Bouclier
Attaques : Lance 10 (Cheval=5D6), Javelot 16, Lance de Fantassin et Bouclier 12.

Le Maître de jeu est libre d'évaluer le nombre des éclaireurs. Les chevaliers devront tous réussir un jet de Vigilance pour surprendre leurs adversaires. Dans le cas contraire, ceux-ci auront le temps de lancer leurs javelots avant la mêlée. Par précaution, Bandelaine se mêle au combat et, d'un coup de bûche ramassée par terre, il prend soin d'assommer un chasseur. A l'issue du combat, Bandelaine propose aux personnages de faire office d'interprète pour interroger le prisonnier. Les questions devront cependant être formulées simplement car le barde ne parle pas parfaitement la langue des tribus des collines cambriennes. L'homme ne fait aucune difficulté pour révéler ce qu'il sait.

Ce Que Raconte le Chasseur

Le groupe que les personnages viennent d'attaquer était un groupe de chasseurs d'une tribu des environs. Aux alentours de midi, ils ont rencontré une troupe de trente guerriers dirigés par un homme nommé Ruhfon, un chef de guerre célèbre chez les barbares pour son courage et sa fierté. Il y avait une prisonnière avec eux. Ruhfon a déclaré qu'il allait l'offrir à Maudène dans l'espoir de devenir le capitaine de la sorcière et peut être même partager sa couche. Les pillards ont demandé aux chasseurs s'ils voulaient les rejoindre pour combattre. Ruhfon et ses hommes sont en effet en route pour le grand rassemblement de guerriers que Maudène organise avant d'attaquer les terres du Roi Toujours Mourant. Ruhfon comptait rejoindre la sorcière après-demain.

Grâce aux révélations du barbare, les chevaliers-joueurs savent désormais que la princesse n'est pas encore dans les mains de Maudène. De même, ils savent également avec précision où se dirigent les pillards. En faisant vite, ils pourront les rejoindre demain, à la nuit tombée.

Le Duel

Le lendemain au soir, après une rude journée de chevauchée, les personnages arrivent enfin au terme de leur poursuite. Ruhfon a établi son campement près d'un ruisseau, non loin d'un bois offrant une bonne protection contre le vent. Plusieurs tentes ont déjà été montées, une dizaine environ. Les chevaux des guerriers sont parqués plus loin, attachés par la bride à une corde tendue entre deux piquets. Quelques feux éclairent la scène. Comme l'avait dit le chasseur, on compte bien une trentaine de guerriers. Des sentinelles veillent alentours. Chaque homme porte au moins une arme. De prime abord, il paraît impossible au petit groupe des chevaliers de prendre le camp d'assaut. Quant à s'y introduire discrètement : les sentinelles sont attentives, les feux laissent peu de zones d'ombre et un chevalier n'a pas les talents d'un espion.

Au bout de quelques minutes d'observation, demandez un jet de Vigilance aux personnages. Ceux qui réussissent remarquent une tente gardée par quatre hommes en armes. Un homme de haute taille et qui semble donner des ordres y entre et en sort de temps en temps. L'homme est sans doute Ruhfon. Et c'est probablement dans sa tente que la princesse est retenue prisonnière. Reste qu'il faut trouver un moyen de délivrer dame Myriam. Si les personnages n'y songent pas, Bandelaine proposera que l'un des chevaliers aille défier Ruhfon en combat singulier. La princesse sera l'enjeu du duel. Bandelaine se souvient en effet de ce qu'a dit le chasseur, la veille : Ruhfon est connu pour son orgueil et son courage. Il lui sera d'autant plus difficile de refuser que la tradition du défi lancé au chef est dans les moeurs des barbares... Quelques insultes bien senties devraient suffire à convaincre Ruhfon de se battre. Les bardes jouissant d'une certaine immunité, Bandelaine acceptera volontiers d'aller lancer le défi.

Il est possible que les chevaliers n'acceptent pas ce plan. le maître de jeu est seul juge de la crédibilité de l'entreprise imaginée par les joueurs. Qu'il sache juste que :

- il est nécessaire d'agir ce soir. Dès le lendemain, Ruhfon aura rejoint l'armée de Maudène et aucune tentative d'évasion ne pourra être envisagée.
- il paraît impossible à des chevaliers de s'introduire sans se faire remarquer dans un camp parfaitement surveillé.
- une charge surprendrait sans aucun doute les barbares mais ferait sans doute office, passés les premiers instants d'effarement, de scène finale.
- Ruhfon a donné l'ordre à ses hommes de tuer la princesse plutôt que de la laisser s'échapper. Si les personnages ne tentent rien, dame Myriam sera remise à Maudène. Plus tard, la sorcière menacera le Roi Toujours Mourant de tuer sa fille s'il n'ordonne pas l'ouverture des portes du château. Pour sauvegarder son royaume, le roi refusera et la princesse sera tuée. Si les personnages échouent dans leur tentative d'évasion, la princesse sera tuée par ses gardiens. Dans les deux cas, cette aventure est un échec. Les chevaliers ne gagnent aucune gloire, même si le royaume est préservé et que Maudène périt.

Quelle que soit la manière dont les chevaliers procèdent, Ruhfon, défié devant ses hommes, acceptera le duel.



Le combat aura lieu au camp. Les chevaliers et le barde peuvent venir en toute confiance, Ruhfon donne sa parole que rien ne sera tenté contre eux. Selon Bandelaine, les personnages-joueurs n'ont à craindre aucune traîtrise car l'honneur de toute la tribu est engagé avec la parole de son chef. Le maître de jeu devra tout de même veiller à installer une ambiance lourde de menaces quand les chevaliers entreront dans le camp barbare : après tout, les personnages sont entourés par leurs pires ennemis du moment...

FOR 13 **CON** 13
TAI 17 **DEX** 10

Ruhfon

Vitesse : 2 **Dégâts :** 5D6
Points de Vie : 30
Armure : aucune pour le combat, sinon : 6+Bouclier
Attaques : Javelot 15, Lance de Fantassin 10, Hache 14.

Défié, Ruhfon entend fixer les conditions du duel. Il aura lieu à la mode barbare : à pied et sans armure. Chaque adversaire aura l'arme de son choix en main. Il pourra en changer au cours du combat mais l'adversaire n'est pas tenu de le laisser faire. Tous les coups sont permis. Ceci dit, que les chevaliers désignent leur champion ! Pour le spectacle, tous les guerriers sont réunis en cercle. La princesse a même été admise à l'extérieur de la tente pour jouir du combat. L'endroit choisi est éclairé par deux gigantesques feux entre lesquels s'affronteront les combattants. Et le combat commence.

Sûr de sa victoire, Ruhfon laisse venir son adversaire et se moque de lui. S'il gagne trop facilement, il laissera éclater sa joie et défiera immédiatement un autre chevalier. S'il le peut, il affrontera tous les chevaliers pour affirmer sa supériorité. Espérons qu'un des personnages parviendra à mettre à mal Ruhfon, il gagnera alors 50 points de Gloire. Passé un instant de stupeur chez les barbares, la princesse est libérée en silence et conduite aux chevaliers. Les barbares s'acquittent de cette tâche de mauvaise grâce mais ils sont tenus par la parole donnée de leur chef.

***Ruhfon** est un colosse aux muscles saillants. Ses longs cheveux noirs et sa barbe en broussaille contribuent à donner de lui une image de sauvagerie et de brutalité. Ruhfon parle fort, souvent pour se venter ou se moquer de ses adversaires. Son orgueil ne lui permet pas de supporter une défaite.*
Note : *pour le duel, Ruhfon utilise la hache ; il utilisera la technique de combat Saisie s'il est désarmé.*

FOR 08 **CON** 14
TAI 10 **DEX** 11
APP 17

Dame Myriam

Points de Vie : 24
Vitesse : 2 **Dégâts** : 3D6 (2D6 à la dague)
Armure : 1 (vêtement)
Attaque : Dague 10
Traits significatifs : Chaste 18, Pieuse 14, Valeureuse 10
Passions significatives : Hospitalité 15, Honneur 17
Compétences Significatives : Premiers Soins 15, Chirurgie 14, Industrie 10, Gestion 14, Bataille 12.

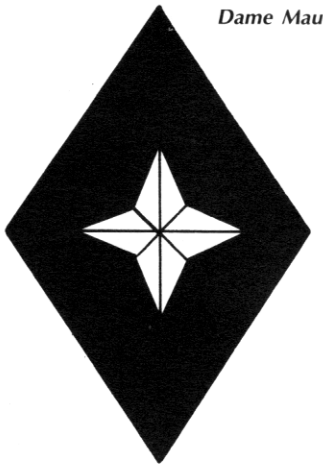
***Dame Myriam** est une charmante pucelle aux longs cheveux noirs et à la bouche vermillonne. Sa beauté n'a pas eu à souffrir de la captivité. Elle a toutes les manières d'une princesse dont la reconnaissance. Le Maître de jeu devra éventuellement songer à faire naître une intrigue amoureuse entre elle et le chevalier qui a vaincu Ruhfon, par exemple.*

Carrigan

Soudain, quand les personnages se préparent à partir, un hurlement de guerre retentit... Ruhfon, ivre de rage, s'est relevé malgré ses blessures et fonce un épieu à la main sur son vainqueur désarmé. Avant que les personnages puissent tenter quoique ce soit, une dague siffle dans l'air et vient se planter entre les omoplates du chef. Incrédule, celui-ci s'effondre pour toujours. L'ambiance dans le camp devient alors électrique. La plupart des guerriers pensent que les chevaliers ont assassiné leur chef. Tous prennent les armes et se préparent au massacre. Demandez un jet de Bataille aux chevaliers pour estimer la position de chacun dans la foule (isolé, dos à un arbre, près des compagnons, etc...).

Heureusement, une voix parvient à se faire entendre. Grâce à Bandelaine qui traduit aussi bien qu'il le peut, les personnages apprennent que l'homme explique ce qui s'est passé : Ruhfon, en voulant abattre son vainqueur a déshonoré la tribu et méritait la mort ; c'est lui qui a frappé Ruhfon. Peu à peu les guerriers retrouvent leur calme. L'homme qui a tué Ruhfon s'avance alors et, dans un mauvais Kymri, dit aux chevaliers : "Je me nomme Carrigan. J'étais le second de Ruhfon. Maintenant, je suis le chef. Par ma bouche, toute la tribu vous demande d'oublier le geste de Ruhfon. En signe de dédommagement et de respect, acceptez notre hospitalité cette nuit. Je me porte garant de votre sécurité, à vous et à la dame."

Dame Maudène



De sable au diamant d'argent

L'avis de Bandelaine est qu'il serait plutôt malvenu de refuser... Carrigan accueille les personnages dans la tente qui fut celle de Ruhfon. Si besoin est, il ordonne que des soins soient appliqués à ceux qui le désirent. puis le dîner est apporté. Le repas va se dérouler en toute quiétude. Carrigan est plutôt amical, même courtois avec dame Myriam. Les personnages vont ainsi avoir l'occasion d'apprendre que Carrigan n'aime pas Maudène et que celle-ci ne dispose plus que de quelques heures pour retrouver son trône.

A la fin du dîner, Carrigan se retire, laissant la jouissance de sa tente à ses invités. La nuit passe sans problème. Dès le lendemain matin, les barbares lèveront le camp et rejoindront leurs villages. Carrigan, avant de les saluer, offre un cheval aux personnages afin que dame Myriam ait une monture.

Le Diner

Au cours du repas, Carrigan va se confier volontiers à ses invités. S'il leur a proposé son hospitalité, c'est non seulement pour tenter d'excuser le geste criminel de Rufhon, mais surtout pour montrer aux chevaliers qu'il ne veut pas les traîter en ennemis. Carrigan, en effet, n'aime pas Maudène. Et il n'approuvait pas son Chef lorsqu'il mettait son bras et ceux de ses hommes au service de la sorcière. Cela fait maintenant dix ans qu'elle fait la guerre au Roi Toujours Mourant : dix ans au long desquels de nombreux guerriers des tribus sont tombés. Ça suffit maintenant, trop d'hommes sont morts en servant les intérêts personnels de Maudène. Carrigan estime en particulier que l'assaut qui se prépare contre le château est une folie. Après la cuisante défaite de l'hiver passé (voir l'Aventure du Roi Toujours Mourant), la sorcière jette ses dernières forces dans la bataille. La plupart de ses guerriers sont novices ou trop vieux. Carrigan craint un massacre pour son peuple.

Le bruit court que Maudène n'a pas le choix. On raconte que les puissances infernales qu'elle a invoquées pour retrouver son royaume ne lui aurait donné que dix hivers pour l'équinoxe de printemps. Si la sorcière n'a pas regagné son trône à cette date, elle aura à craindre la colère de ceux qu'elle sert. C'est pour cette raison que Carrigan ne permettra pas à ses hommes de rejoindre l'armée de Maudène. Il ne veut pas risquer la vie de ses guerriers dans une guerre qui ne les concerne pas. Dès demain, ils lèveront le camp et retrouveront leurs familles. Carrigan ne veut pas plus combattre la sorcière que l'aider car il devrait pour cela affronter ses frères de sang.

La Dernière Bataille

Le Retour

Sauf avis contraire du Maître de jeu, le retour se déroule sans encombre. En partant tôt le matin et en faisant bon train, les chevaliers peuvent espérer rejoindre le château du Roi Toujours Mourant avant la nuit. Au cours de cette dernière journée de voyage, la petite troupe a plusieurs fois l'occasion d'apercevoir au loin des cavaliers solitaires sur les lignes de crête. Un jet de Vigilance réussi permet de les identifier comme étant des barbares, sans doute les éclaireurs de l'armée de Maudène désormais en marche. Grâce aux sentinelles du royaume, le groupe est annoncé bien avant son arrivée devant les murailles du château. Comme il se doit, les chevaliers-joueurs sont à nouveau accueillis en héros. Malgré la bataille prochaine, chacun se réjouit de voir la princesse saine et sauve. Bien sûr, la nouvelle enchante le Roi Toujours Mourant plus qu'un autre et les chevaliers ont encore une fois droit à ses remerciements.

Le château est bondé, envahi par tous les hommes d'armes du royaume et la population civile des environs. Sur les remparts, les sentinelles veillent pendant que tous se préparent au siège. Le soir, malgré de bien sombres perspectives, un dîner frugal est donné en l'honneur de la princesse et de ses sauveurs. On sait que dès le lendemain, l'armée de Maudène sera aux portes du château.

La Bataille

Le lendemain, les guetteurs postés à la frontière arrivent au grand galop pour annoncer que l'armée de Maudène vient de pénétrer dans le royaume. La sorcière est là, à la tête de ses troupes. A midi, l'armée barbare est visible. Lentement, elle avance en silence. Seul le cliquetis des armes est perceptible. Chose étonnante, les soldats de Maudène ne traînent aucune arme de siège. Il s'agît pour la plupart d'hommes jeunes ou vieux. Certains semblent même encore souffrir de blessures reçues au cours du précédent siège. Néanmoins, l'armée de la sorcière est forte de 500 hommes, chiffre considérable comparé aux trente chevaliers et la centaine d'hommes d'armes qui défendent le château. Au lieu de s'étendre tout autour du castel, les barbares restent groupés, hors de portée de flèches, de part et d'autre du chemin. Une tente pourpre et noir, portant le sigle d'une chauve-souris immense est alors montée. On voit Maudène y entrer.

Tout autour, les hommes s'installent pour un camp de fortune. Et les heures vont passer, pendant qu'augmente la nervosité des assiégés...

A la nuit tombée, enfin, il semble se passer quelque chose. En effet, Maudène sort de sa tente en même temps que son armée se met sur le pied de guerre. Les bras levés vers le ciel, la sorcière hurle des mots incompréhensibles pendant quelques minutes. Une vague de crainte s'abat sur les hommes du castel. Lentement, à mi-chemin entre la sorcière et le château, un énorme tourbillon de neige, de vent et de glace apparaît dans un vacarme assourdissant. Puis le tourbillon, maintenant aussi haut que les murailles, commence à avancer vers les portes du château. Peu à peu sa vitesse et le bruit qu'il fait naître augmentent. Pour le suivre, les barbares sont bientôt obligés de courir. Aux créneaux, les hommes du Roi Toujours Mourant s'affolent. Certains archers tentent de tirer sur les assaillants mais le tourbillon dévie les flèches. Dans un craquement terrible, les portes du castel volent en éclats et l'armée barbare déferle dans la cour en même temps que disparaît le tourbillon...

La bataille acharnée qui s'ensuit va durer 6 round, soit environ jusqu'à minuit. L'armée de Maudène (Bataille 13) compte 500 hommes, ce qui équivaut à 100 valeurs-chevaliers. L'armée du Roi Toujours Mourant (Bataille 17) compte 30 chevaliers et 100 hommes d'armes, ce qui équivaut à environ 60 valeurs-chevaliers. L'armée du Roi Toujours Mourant est donc inférieure en nombre mais pas suffisamment au début pour accorder un bonus au jet de Bataille de Maudène (du moins au début du premier round). Le Maître de jeu peut soit prévoir le déroulement de la bataille à l'avance, soit s'en remettre aux dés.

Utilisez les règles de Pendragon concernant les batailles (Pendragon, p186) en n'omettant pas d'y apporter les aménagements nécessaires :

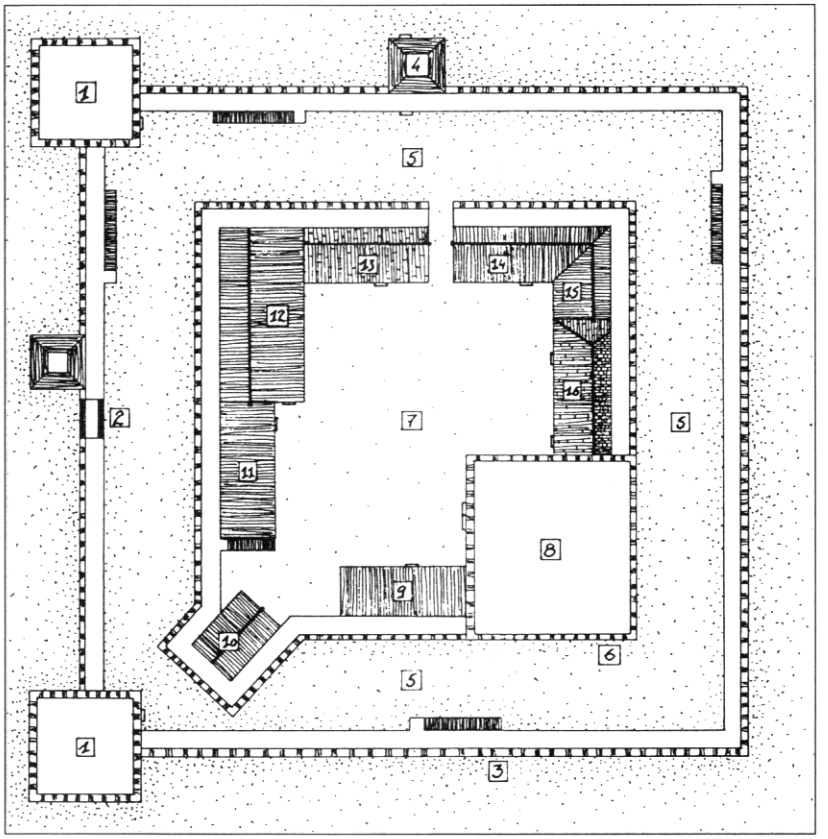
- Par exemple, les chevaliers-joueurs ne peuvent en aucun cas combattre à cheval.

- Au début du premier round, les troupes de Maudène sont déjà dans la place. Il lui suffit de gagner un round de bataille pour envahir totalement la cour extérieure ; elle ne pourra pas en être chassée avant la fin du combat. Par la suite, deux rounds de batailles gagnés successivement lui permettent de gagner la cour inférieure. A partir de cet instant, il n'est plus permis aux personnages de reculer pour recevoir des soins.

- Seul le sixième et dernier round de bataille est préalablement défini par ce scénario.



Peu avant minuit, les troupes de Maudène pénètrent dans la cour intérieure. Tout semble perdu. Le Roi Toujours Mourant est blessé mais combat vaillamment. L'essentiel de ses troupes est hors de combat. Ce qu'il en reste commence à refluer vers le donjon, pour une dernière résistance. Demandez alors un jet de Vigilance aux personnages pour remarquer un étrange individu qui vient d'apparaître sur le second rempart. Il s'agit d'un homme de taille moyenne, vêtu d'une longue cape noire. Des plis de sa cape, l'homme tire un grand arc sombre. Il encoche une flèche et semble chercher sa cible. Faites alors croire aux joueurs que c'est le Roi Toujours Mourant qui est visé et attendez leur réaction. Juste avant qu'ils ne soient en mesure de prévenir le roi ou de joindre l'homme en noir, ce dernier décoche sa flèche. Celle-ci traverse la cour et... vient se planter dans le coeur de Maudène. Minuit sonne au clocher du village à cet instant et l'homme disparaît. La bataille est pour ainsi dire gagnée.



Plan du Château Royal

1 Tours
2 Portail
3 Remparts
4 Poterne
5 Cour Intérieure
6 Enceinte Intérieure
7 Cour Intérieure
8 Donjon
9 Ecuries
10 Forge
11 Préau
12 Quartiers des Troupes
13 Grande Salle
14 Boulangerie
15 Réserve
16 Cuisine

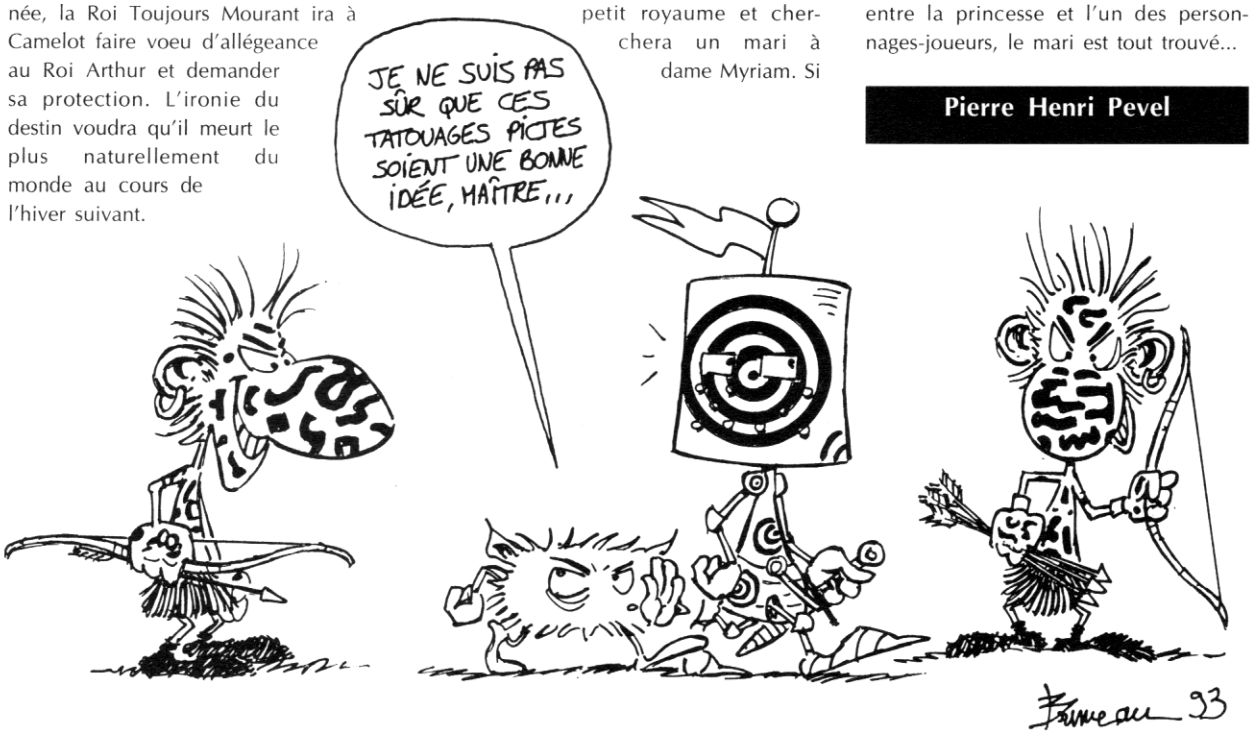
Epilogue

C'est sur la mort de Maudène, tuée par les puissances qu'elle avait invoquées dix ans plus tôt, que s'achève cette aventure en deux parties.

Pour l'avoir menée à son terme, chaque personnage gagne 250 points de Gloire et un équipement complet (cheval compris), cadeau du Roi Toujours Mourant. Dans le courant de la même année, la Roi Toujours Mourant ira à Camelot faire voeu d'allégeance au Roi Arthur et demander sa protection. L'ironie du destin voudra qu'il meurt le plus naturellement du monde au cours de l'hiver suivant.

Le Roi Arthur fera alors une baronnie du petit royaume et cherchera un mari à dame Myriam. Si une intrigue amoureuse s'est développée entre la princesse et l'un des personnages-joueurs, le mari est tout trouvé...

Pierre Henri Pevel



INTERVIEW

Eh oui comme promis cher lecteur voici la deuxième interview dont le thème est : "Ces Gens Etranges du Jeu de Rôle". Je me rend cette fois hors de ma province pour affronter la jungle parisienne. Après une demi-heure de barque dans les marais (laissez tomber un délire personnel), j'arrive dans les locaux de The SIROZ DREAM TEAM.

Accueil chaleureux !
Je montre ma carte d'envoyé spécial d'Oriflam.
Je suis dès lors pris en charge par Marc le Big Boss.

L'interview commence ...

■ *Bonjour Marc j'aimerais te poser quelques questions pour nos lecteurs de Tatou.*

OK je t'écoute.

■ *Marc comment as tu connu le jeu de rôle ?*

Par hasard ! Un jour alors que j'étais lycéen dans les années 82 environ on a vu débarquer un ricain qui venait faire ses études en France avec sous le bras la mythique boîte de D & D. Et c'est comme ça que le virus a commencé.

■ *Tu joues souvent au Jeu de Rôle ?*

Une fois tous les deux mois à peu près.

■ *Ok parlons boulot à présent. Dis moi être le chef de THE SIROZ DREAM TEAM c'est pas trop difficile ?*

Non surtout que maintenant ils sont propres.

■ *En quoi consiste exactement ton job à Siroz ?*

Je me charge de vider les poubelles, les cendriers et d'arroser les plantes ainsi que jouer sur l'ordinateur. Autrement à mes temps perdus je m'occupe de la gestion et du suivi de la société, de la commercialisation des produits, de la communication et enfin de la gestion des pigistes et illustrateurs.

■ *Pour les jeux ça se passe comment pour le choix, les thèmes et autres... ?*

On se réunit avec CROC et Philippe, on voit le thème que l'on veut développer, ce qui nous fait rire. On voit ensuite si l'idée peut s'adapter au besoin des joueurs et si c'est le cas alors CROC commence à développer le jeu.
Nous lui apportons les idées que nous avons et ensuite on fait une partie d'essai.

En fait ce qu'il faut savoir c'est que l'on veut donner un certain esprit SIROZ à nos jeux. On fait ce que l'on a envie de faire. Contrairement à ce que l'on peut croire, nos jeux sont pour des adultes, il est nécessaire de les prendre au deuxième degré.

On ne supprime pas ou on ne rajoute pas des textes en se disant que ce sera plus vendeur.
Je suis d'ailleurs surpris que ce soit Scripterium Veritas qui ait gagné le trophée Casus, il est en effet indispensable pour jouer mais ne vaut pas INCH'ALLAH ou certains suppléments de Bloodlust en terme de création.

■ *Toute la partie création est donc réservée à CROC ?*

Ca passe par Croc et G.E. Ranne en particulier.

■ *Beaucoup de mauvaises langues vous accusent de faire du fric que leur réponds-tu ?*

Je répond que si c'était pour gagner du fric, j'aurais pas fait du jeu de rôle et encore moins de la création française. Je me serais contenté de faire de la traduction bête et conne.

■ *C'est sympa pour nous !*

Non, vous, vous apportez de la qualité dans les produits et vous faites également pas mal de création française en particulier sur Hawkmoon.

■ *Pour en revenir au fric c'est pour cela que tu roules en golf GTI 16 S ?*

C'était une GTI seulement mais je viens de m'acheter une nouvelle Nissan décapotable et je t'emmerde. Et sur ce sujet j'aimerai dire que je méprise les gens qui pensent qu'il faut être pauvre pour avoir du talent.

■ *Pourquoi SIROZ la "boite de création française " avez-vous décidé de traduire GURPS ?*

Pour plusieurs raisons : d'abord c'est le jeu préféré de CROC et parce que nous on adore Steve Jackson. Ensuite c'est parce que la règle avait déjà été traduite en français, au début on voulait pas se lancer mais là... On a donc décidé de s'y attaquer.

■ *OK à part ça des nouveautés en prévision ?*

Une par mois, mais surtout le nouveau jeu de CROC pour le mois de novembre.

■ *C'est à dire ?*

SCALE

■ *Un peu plus de précisions en avant première pour TATOU ?*

Un jeu sur des marins pêcheurs bretons aux prises avec des pieuvres géantes dans le golfe du Finistère.

■ *D'accord !!!*

■ *Eh bien merci Marc un petit mot pour la fin*

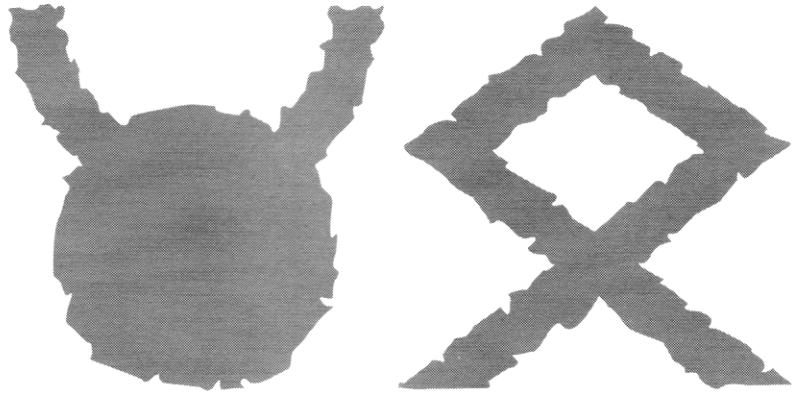
(Après hésitation)
C'est con comme question !

Voilà encore une interview à chaud de votre journaliste de choc Christophe,
envoyé spécial d'Oriflam à SIROZ PRODUCTION.

P.S C'était sympa j'ai même ramené une petite grenouille.

Maître de Dévotion
par Michael O'Brien et Jon Quaife

ULFORG



RUNEQUEST

Mythe et Histoire

Ulforg, Disciple de Ragnaglar

On pense qu'Ulforg était originellement un broo, même si personne n'en a la preuve. Dans son service pour son maître Ragnaglar, il s'engagea corps et âme dans les voies du Chaos.

Ragnaglar, avec l'aide de son épouse Thed, la Mère des Broos, et de son amante Malia, la Maîtresse des Maladies, découvrit un domaine de pouvoir : le Chaos. Le Chaos existe tout autour de Glorantha et tend à s'auto-alimenter. L'arrivée de cette force au sein du monde provoqua la Grande Obscurité, une ère de terreur et de destruction.

Quand Ragnaglar fut détruit par le Taureau-Tempête et que le Démon fut cloué sous le Bloc, les armées chaotiques s'éparpillèrent, ayant perdu leurs chefs. Surgissant de l'obscurité, Ulforg lâcha ses suivants sur les faibles et les sans-défense. Mais un mortel s'interposa : Revenant.

Ulforg contre Le Revenant

La bataille entre Ulforg et Le Revenant est la seule légende faisant mention de cette déité, et seulement parce que Le Revenant aurait été un quêteur héroïque du Second Age. La défaite d'Ulforg aurait même pu être provoquée par le Temps lui-même, Le Revenant ayant peut-être appris quelques secrets Jrusteli pendant le Deuxième Age, lui permettant ainsi de déplacer cette entité depuis l'Autre Monde.

La légende veut qu'Ulforg et ses mignons étaient cachés du dieu troll Zorak Zoran dans le Château de Verre Noir quand ils aperçurent Le Revenant s'avancer seul. Ils fondirent sur lui et lui infligèrent de profondes blessures d'où s'échappèrent les pouvoirs magiques du Héros. En désespoir de cause, Le Revenant appela Zorak Zoran à son secours. Le dieu troll repoussa les assaillants, finissant par boire les pouvoirs du mortel.

Ulforg s'était caché à proximité et, au départ de Zorak Zoran, il bondit de nouveau sur le mourant. Dans un élan de colère et de vengeance, Le Revenant réussit à repartir à l'attaque. Celle-ci fut si forte qu'il faillit détruire Ulforg et envoya son esprit en exil dans le Monde intérieur.

Depuis lors, Ulforg n'est plus qu'un esprit malin rôdant autour de la Marelle du Diable dans la Grande Ruine, là où se terrent de nombreuses créatures chaotiques. Ulforg est lié aux runes de l'Air, du Chaos et du Désordre, tout comme son maître Ragnaglar. Pour l'instant, Ulforg ne possède qu'une infime partie de ses pouvoirs.

Contacter et Invoquer Ulforg

Ulforg peut être invoqué dans quelques endroits, même si les gens n'en connaissent généralement qu'un : la Marelle du Diable dans la Grande Ruine. Il y existe également une chapelle cachée dans les plaines au milieu des ruines et un endroit connu comme le Fouillis du Pays des Vautours. Seuls quelques esprits chaotiques connaissent ces lieux.

Afin d'invoquer Ulforg, le Chaman doit connaître le sort de Magie de l'Esprit Invoquer Ulforg. Ce sort peut être appris d'un chaman broo appelé Kaba Dee qui erre dans la Désolation de Genert à l'est du Gué du Taureau, d'un esprit appelé le Dissimulé (qui peut être découvert par un chaman puissant dans les Ruines de l'Hiver), ou encore à l'aide d'un esprit de sort envoyé par Malia à un de ses chamans après un jeûne de 40 jours sans manger ni boire.

Une fois le sort appris, le rituel d'invocation peut commencer. La procédure de cérémonie décrite dans Runequest doit être observée, sauf que le chaman n'a pas à dépenser de points de magie de la manière habituelle. Le rituel dure 9 heures et tous les suivants du chaman doivent être présents.

Ulforg apparaît généralement sous la forme d'un monstrueux humanoïde obèse, à la peau luisante et nacrée, avec des crocs saillants, d'énormes parties génitales et de longues cornes pointues. Il porte une toge souillée, et exsude du sang ou du mucus.

A ses côtés se trouvent les esprits de ceux qui ont subi le rituel de Dévotion sans être encore passés dans l'après-vie.

Conditions et Bénéfices

A cet instant, le chaman et ses suivants doivent sacrifier un point de POU à Ulforg, établissant ainsi un lien entre eux et lui. Tous les initiés doivent alors suivre le rituel de Dévotion, à l'exception du chaman qui peut choisir de rester à l'écart. La nature du rituel fait que le chaman peut initier un grand nombre de suivants, même si les initiés vivent rarement très longtemps.

A la fin du rituel, les participants finissent souvent avec un POU de 1. Ils sont reconnaissables à leur regard vide, leur élocution difficile et leurs mouvements gauches. Toutes les compétences basées sur le POU doivent être revues.

Comme marque distinctive de leur dévotion, les participants sont mutilés de manière visible par le chaman. Souvent, il leur arrache une oreille. Il est interdit de soigner cette blessure à l'aide de moyens magiques.

Le Rituel de Dévotion

Rituel, Non Cumulable, Réutilisable

Participer au Rituel de Dévotion

Ce rituel permet aux initiés d'Ulforg de recevoir d'importants pouvoirs magiques en échange de leurs âmes pour une durée limitée.

Tout d'abord, le MJ doit déterminer combien d'âmes sont actuellement au service d'Ulforg (2d20+15). Ce sont les esprits qui se manifestent avec Ulforg quand il est invoqué. Ils sont la source de sa magie.

Une fois que chaque initié a créé un lien en sacrifiant un point de POU à Ulforg, celui-ci lui envoie un esprit. L'esprit engage un combat spirituel avec l'initié. Pour chaque round gagné par l'initié, il doit sacrifier un point de POU à Ulforg et gagne en retour un point dans le sort que l'esprit lance sur lui pour une durée de 48 heures.

L'initié peut continuer à gagner des points dans ce sort, ou rompre le combat pour appeler un autre esprit en sacrifiant un nouveau point de POU à Ulforg et engager un nouveau combat.

Les esprits engageront le combat passivement et ne réduiront pas les points de magie de l'initié. Ils possèdent 1d8 points de POU. Un esprit ne peut affronter un initié qu'une seule fois. Après quoi, il est libéré de l'emprise d'Ul-

Table des Sorts de Dévotion

d100	Sorts Appris
01-04	Absorption ***(a)***
05-09	Confusion ***(b)***
10-15	Coordination
16-20	Contre Magie
21-22	Déflagration ***(c)***
23-31	Démoralisation
32-36	Endurance ***(d)***
37-41	Force
42-44	Lame de Feu ***(e)***
45	Lumière ***(f)***
46-52	Main de Fer
53-57	Mobilité
58-66	Protection
67-72	Ralentissement
73-77	Réflexion ***(g)***
78-82	Régénération ***(h)***
83-86	Séduction
87-90	Vigueur
91-100	Vivelame

Atterrissage Forcé

Une nouvelle pour Runequest
Par Michael O'Brien

"Allez, Murph, vieux pote, 'faut que tu soutiennes ma candidature. Je sais manier une lame aussi bien qu'un autre, et j'ai toujours voulu être un Humakti... ...Pourquoi je suis resté un Orlanthi pendant toutes ces années ? M'ont bien eu avec leur "appel de l'aventure", hein ? Ecoute, j'sais bien que j'suis sacrement laid en ce moment, mais personne s'est encore fait blackboulé des Humakti parce qu'il avait des boutons ! Et puis, ils pensent que l'éruption aura disparu d'ici le prochain Jour du Vent... Comment j'sais ça ? Ces foutus prêtres m'ont encore envoyé les Diablotins, tu sais. C'est pour ça que j'veux quitter les Orlanthi. Amène un banc, Murph, et j'vais t'raconter toute l'histoire... Nan, j'peux pas m'asseoir, y m'ont aussi r'filé des hémorroïdes.

"Tu sais que nous autres Orlanthi devons passer six semaines par an à travailler pour les prêtres. Eh bien, l'année dernière je m'suis retrouvé à combattre des broos thanatari. Résultat, j'suis resté allongé en compagnie des Guérisseuses jusqu'au Temps Sacré pour m'défaire d'ma Crève. Et l'année d'avant, m'ont envoyé sur la frontière pour faire entrer des vivres et d'autres trucs en douce dans Citadelle Blanche. Tu t'rappelles, à c't'époque y disaient qu'la Chauve-Souris Pourpre allait venir achever les rebelles volsaxi. C'est les six semaines les plus terrifiantes qu'j'aie jamais vécues, Chauve-Souris ou pas Chauve-Souris. Bref, les rebelles sont toujours là, et comme les prêtres ont toujours des broos à tuer que'que part, c't'année je m'dis : dois bien y avoir moyen d'trouver un service de culte où j'aurais pas à m'exposer au danger.

"Alors je m'porte volontaire pour ce poste qui consiste à monter la garde dans la Salle d'Atterrissage du temple. 'Quoi d'plus facile ?' que j'me dis. Y a qu'à rester là toute la journée pour voir si l'étrange Voix des Tempêtes ou l'Seigneur des Vents vont pas arriver par téléportation. Six s'maines à passer en compagnie d'la p'tite noblesse, sans risquer de m'retrouver du mauvais côté d'un broo, ça va être sacrement tranquille !

"Ç'a plutôt bien commencé, hein ? Comme c'était la semaine sainte et



forg et peut reprendre son voyage vers une nouvelle vie. Ces esprits sont les âmes de ceux ayant déjà subi le rituel.

Si l'esprit tombe à 0 de POU, il ne peut plus rien apprendre à l'initié. Chaque esprit connaît un sort tiré sur le table ci-contre. La nature du rituel est suicidaire et chaque initié aura tendance à tomber à 1 point de POU pour en tirer le maximum d'avantages.

Atterrissage Forcé

tout ça, tous les Seigneurs et les prêtres étaient trop occupés à faire souffler les vents pour s'attirer des ennuis. Alors j'faisais qu'rester là toute la journée à r'garder les peintures murales.

Et elles z-étaient sacrement belles, en plus. Et puis v'là qu'le Jour du Gel, tous les runiques décampent. C'est à ce moment-là qu'j'réalise qu'un prêtre ou un seigneur s'matérialisera dans c'te salle que s'il est pas capable d'surmonter ses problèmes. Alors je m'dis qu'si lui y peut pas surmonter ses problèmes, c'est sûrement pas moi qui vais y arriver !

"Le premier à r'venir c'est l'Voix des Vents Aléous, ouais çui-là même qui z-ont incinéré le Jour du Vent dernier. Enfin, c'qu'il en restait. C't'imbécile est allé conclure un marché avec le Roi Inhumain. S'est matérialisé tout noir et tout ratatiné. Y semblerait que c'te vieille face de serpent l'a pas obtenu tout c'qu'il voulait, alors il a carbonisé l'Voix des Vents. Evidemment, j'ai braillé pour qu'les docs viennent, mais même Chalana Arroy y pouvait plus grand chose.

"J'suis là à racler les restes d'Aleous sur le sol (ouais, j'ai oublié d'te dire, j'comprends alors que c'est moi qui doit nettoyer), quand tout à coup VLAM ! J'vois une grande pile de fer, d'étain, d'argent et autre qui s'écrase à côté d'moi, aplatie contre le sol. J'dois m'y r'prendre à deux fois avant d'comprendre qu'y a un type à l'intérieur ! Alors j'fais encore venir les brancardiers, y arrivent en courant, l'balancent sur la civière, et l'emmènent dare-dare.

"Un peu plus tard, y a un doc qui m'raconte toute l'histoire. Y semblerait qu'Ignatius Orvost essayait d'améliorer son quota d'elfes saisonnier quand l'un d'eux a descendu le sylphe sur lequel il était monté. L'problème, c'est que c't'idiot, y s'trouvait à huit cents mètres d'altitude quand c'est arrivé. 'Pas d'problème' se dit Orvost avant d'heurter l'sol. 'J'ai qu'à m'téléporter loin de là.' L'avait oublié qu'avec le poids, il descendait sacrement vite ! Bon sang, l'a percuté le sol sacrement violemment ! Mon pote le doc, y m'a dit qu'il avait fallu deux heures aux Guérisseuses et à un orfèvre pour le sortir de son armure. Un peu plus tard dans la s'maine, y s'est passé un truc du même style quand Pandarus 'Gueule de Cheval' s'est matérialisé à toute blinde sur son cheval de guerre. C'est comme ça

Notes

***(a)** - Fonctionne comme le sort de Magie Divine, sauf que 2 points sont nécessaires pour contrer un point de Magie Divine et un seul pour les points de Sorcellerie ou de Magie de l'Esprit.*

***(b)** - Compte pour un point lors de l'apprentissage en rituel. L'initié peut lancer ce sort une fois par tour. Le sort fonctionne automatiquement et utilise le POU du lanceur contre celui de la victime. Le POU utilisé par l'initié est celui qu'il possédait avant le rituel.*

***(c)** - Cause l'explosion du corps de la victime lorsque celle-ci atteint 0 point de vie. Chaque point entraîne 1d6 points de dégâts sur un rayon de 1d4 mètres.*

***(d)** - Augmente le nombre de points de fatigue de l'initié pour les 48 heures, au lieu de régénérer les points perdus.*

***(e)** - Compte pour un point lors de l'apprentissage en rituel. Le sort est lancé sur une seule arme pour les 48 heures.*

***(f)** - Le sort est lancé sur n'importe quelle partie du corps de l'initié (voire même à l'intérieur) pour les 48 heures.*

***(g)** - Fonctionne comme le sort de Magie Divine, sauf qu'un point compte pour un point de Magie de l'Esprit ou de Sorcellerie.*

***(h)** - Chaque point de ce sort permet de régénérer 1d3 points de vie par blessure par round de combat pour les 48 heures. Ce sort ne peut pas être annulé, sauf par Intervention Divine.*

Effets du Rituel de Dévotion

Le rituel a trois effets. Tout d'abord, chaque participant tombe sous l'effet d'un sort de Fanatisme pour les 48 heures. Ensuite, les initiés ne peuvent pas dormir pendant cette durée. Enfin, l'initié meurt généralement à la fin du sort. Une fois le sort terminé, il doit faire un jet sous son POU x 1 ou mourir. S'il s'agit d'un chaman, le POU de son esprit intérieur n'est pas pris en compte. L'âme de la victime passe alors au service d'Ulforg jusqu'à ce qu'elle soit libérée en donnant un sort ou un don chaotique qu'elle possédait dans sa vie antérieure à un nouvel initié. Les victimes qui ne possédaient ni Magie de l'Esprit ni trait chaotique peuvent quand même transmettre un don dû à leur association avec Ulforg.

Michael O'Brien et Jon Quaife

Les Broos passent à l'attaque dans le Comté du Soleil
par Michael O'Brien

LES OS DE PIERRE



Depuis quelques jours, les fermiers des grandes étendues à l'est du Comté du Soleil et du Comté de Pavis vivent dans la peur : des broos pénètrent un à un au coeur des zones habitées et commettent les pires atrocités, tuant et mutilant sans pitié jusqu'à ce qu'eux mêmes soient détruits.

A la différence des broos sauvages qui fuient généralement le combat frontal, ceux-ci marchent sans hésitation à la mort. De plus, leur équipement est de loin supérieur à celui d'un broo "normal". Autre mystère, tous ces broos ont été amputés de leur oreille droite.

Introduction des Personnages

Les personnages sont soit une bande d'aventuriers ennemis du chaos, soit des mercenaires engagés par le Comte Solanthos (Comté du Soleil, voir les Guerriers du Soleil) ou le Gouverneur Sor-eel (Pavis) pour tirer au clair ce mystère et éliminer le danger.

On leur montre le corps de quelques broos déjà tués, avant que ceux-ci ne soient brûlés. Ils ont chacun une grande tache sanglante à la place de l'oreille droite. On leur explique que l'un des broos a été pris vivant, mais qu'il est mort mystérieusement avant qu'on ait pu l'interroger.

Des Broos Audacieux ...

Les personnages sont alors conduits au lieu des dernières atrocités, une petite ferme aux limites de la zone civilisée. Là, un fermier a été tué en essayant de faire fuir un broo qui massacrait systématiquement son troupeau. Comme l'expliquent les voisins effrayés, il suffit normalement de quelques cris et d'un coup de semonce pour faire fuir un broo rôdant près du bétail. Le corps du broo gît au milieu du pré : il s'agit d'un jeune, petit et râblé, avec une tête d'impala et des rayures de zèbre. Il a une patte de bouc et un pied humain avec trois orteils. Le côté droit de sa tête est couverte de sang séché et son oreille manque. Le corps empeste et devrait être brûlé rapidement.

La Chasse Est Ouverte

La Traque

Remonter les traces du broo ne pose aucune difficulté. Contrairement à ceux de sa race qui progressent toujours à couvert et effacent leur piste, il s'est avancé droit vers ses victimes à travers la plaine. Les traces de pas et de sang mènent aux plaines desséchées du Pays des Vautours.

Après huit heures de marche pénible, les aventuriers devraient tomber sur une colline creusée de cavités et parsemée de rochers. Les Praxiens l'appellent le Fouillis et la considèrent comme un lieu maléfique. Le chaman broo Mundigak s'y trouve.

La Triste Fin d'un Chaman Broo

Mundigak est mourant et il le sait. Comme apothéose à sa très longue vie, il a invoqué Ulforg et force ses compagnons à suivre un par un le rituel de Dévotion. Ensuite, il les envoie contre les habitants des fermes qui l'ont chassé lui et les siens depuis toujours.
Au moment où les joueurs quittent la ferme, Mundigak a encore 24 compagnons auprès de lui. Il pratique le rituel une fois par heure. L'"élu" se fait alors arracher l'oreille droite, puis prend ses armes et part vers la vallée.



Pendant le trajet vers le Fouillis, les aventuriers rencontrent un suivant de Mundigak toutes les 2 heures (tous les broos ne partent pas dans la même direction). Les caractéristiques de deux de ces broos sont fournies, le MJ doit générer les autres comme prévu dans le rituel de Dévotion.

Atterrissage Forcé

qu'les peintures murales du mur ouest ont été massacrées.
"Bon, j'ai l'plus grand des respects pour les Guérisseuses (m'ont bien retapé après mon altercation avec c'te broo d'l'année dernière), mais j'aimerais pas en faire partie. T'as entendu parler d'ce groupe qu'est parti détruire le chaos du Creux du Serpent Pipe ? ....
Ouais, ceux dont j'aurais fait partie si j'm'étais pas porté volontaire pour le poste de la Salle d'Atterrissage. Eh bien, apparemment, z'ont pas eu l'temps de s'enfoncer trop profondément dans l'Creux. Y sont tombés sur un Vomieuvre tout puant. Y s'souviennent tous de retenir leur souffle, tous sauf leur chef Caspian Vur. Alors c'te Canard des Vents Vur y s'prend une bouffée d'gaz dans l'bec et décide de s'tirer en emmenant le reste du groupe avec lui. Ça m'paraît correct, à part qu'un d'ses potes taureau tempête est déjà dev'nu Berserk et rapplique dans la Salle d'Atterrissage à la recherche de la moindre excuse pour se battre. L'a fallu six Guérisseuses pour l'calmer et encore, pas avant qu'il ait découpé la moitié d'ses potes en rondelles, qu'y m'ait cassé mon bouclier en deux, et arraché tout l'plâtre du mur est. Une autre Guérisseuse s'est fait avoir quand elle a voulu ressusciter Vur en lui f'sant du bouche à bec : elle s'est pris une bouffée d'gaz de vomieuvre qu'était restée coincée.
"Bien sûr, c'boulot avait aussi des bons côtés, d'temps à autres. Comme cette fois où, alors qu'j'étais de garde de nuit, c'te vieil obsédé d'Malcom Front-de-Foudre apparaît, son pantalon à carreaux sur les chevilles et le cul nu au clair de lune. Là, y m'fait jurer d'garder l'silence et m'raconte qu'il "était en train d'aider une jeune initiée à comprendre les mystères les plus profonds du culte orlanthi" quand l'mari d'la donzelle s'est ram'né et a déclaré qu'il préférait pas qu'y continue son enseignement. Y'en a qui disent qu'la seule raison pour laquelle l'gros Mal l'est devenu acolyte, c'est qu'le sort de Téléportation Guidée est certainement plus efficace que l'fait d'se cacher sous le lit ou d'fuir par la porte des cabinets.
"C'la dit, c'est vers la fin d'la s'maine d'la vérité, alors qu'j'avais fait la moitié d'mon service de culte, qu'j'ai vraiment fait l'idiot. Plus rien n's'était passé pendant près d'une semaine d'affilée et j'm'ennuyais ferme à m'dire qu'après tout, combattre les broos chasseurs de têtes c'était p't'être

Le Fouillis

Quand les joueurs arrivent en vie du Fouillis, ils aperçoivent une colonne de fumée montant de quelque part au centre. Il s'agit du feu de Mundigak, son Axis Mundi.

Le Fouillis porte bien son nom : les mouvement s'y font à demi-vitesse et il est impossible d'y progresser à dos de cheval. Les chevaux (ou autres bêtes similaires) doivent être menés à la bride ou laissés derrière.

Les suivants de Mundigak vivent parmi les rochers, et ceux qui n'ont pas encore subi le rituel utilisent au mieux leurs capacités de discrétion. Ces broos ont encore leurs deux oreilles. En voyant les joueurs approcher, ils essaieront de les repousser, de préférence avec des armes de jet. Pendant ce temps, l'un d'eux ira prévenir Mundigak, qui enverra le plus récent converti à l'attaque et accélérera le processus. Au lieu de convertir ses suivants un par un, il va essayer d'en transformer 6 d'un coup (caractéristiques à déterminer). C'est moins agréable pour tout le monde (surtout pour Ulforg), mais le temps presse.

FOR 17 **CON** 15 **TAI** 17 **INT** 13
POU 01* **DEX** 10 **APP** 10
*POU originel 17

KOSH TAPA

Déplacement 4
Points de Vie 16
Points de Fatigue 20

Localisation	Armure/Points
Tête	4/5
Bras G	2/5
Bras D	9/5
Poitrine	2/8
Abdomen	8/6
Jambe G	6/6
Jambe D	8/6

Armes	RA	A %	Dégâts	P %	Points
Front	7	69	1d6+1+1d6	-	Tête
Lance	5	81	1d10+3+3d6	-	10

Ses armes sont porteuses de maladies.

- ☐ **Traits chaotiques :** aucun, à sa grande honte. Né sans trait chaotique ni cornes, et méprisé pour cela par ses pairs, il recherche une fin glorieuse pour retrouver leur estime.
- ☐ **Maladies :** pour compenser l'absence de traits chaotiques, Kosh Tapa s'est laissé infecter volontairement par des maladies. Son contact expose ses victimes à la Grelotte, au Sang Mauvais, à la Maladie de Langueur, aux Pustules de Malia et la Pourriture des Articulations.
- ☐ **Possessions :** deux mains coupées sont attachées autour de son cou, venant de sa dernière victime. La main droite porte un anneau d'étain autour d'un doigt. L'anneau est orné d'un cristal de stockage de 7 points.
- ☐ **Armure :** Kosh Tapa porte les restes de jambières d'écaille sur le ventre et les jambes, et le bras droit et couvert d'une manche de brigantine. Le reste de son corps est recouvert de vieilles peaux mal tannées. Kosh Tapa a une tête de bouc, mais sans cornes.
- ☐ **Notes :** Kosh Tapa a le regard vide de tous les initiés. Son oreille droite a été déchirée, et tout son coté droit est recouvert de sang séché. Il rêve de tuer un Taureau-Tempête.
- ☐ **Magie** (durée 48 heures, ne peut être dissipée que par une intervention divine) :
  * Vivelame - 2 sur la lance.
  * Main de Fer - 1 sur le front.

Ulforg

Finalement, les joueurs devraient arriver à Mundigak. Le chaman est assis en tailleur dans une petite zone dégagée au milieu du Fouillis. Devant lui, un feu de camp brûle d'une flamme d'un vert dérangeant. Près de lui se trouve une petite mare noirâtre : le point d'eau des broos. A côté, il y a un tas d'armes et d'armures que Mundigak a accumulé pendant des années pour cet événement. Mundigak reste aussi immobile qu'une statue durant le combat, étant donné qu'il est incapable de tout mouvement. Par contre, son esprit intérieur (qui a l'apparence d'une tache d'obscurité vibrante) flotte au dessus des têtes des aventuriers et dirige la magie de son maître. L'ultime défense de Mundigak est assurée par le fidèle Ranah Gundai.

Au milieu des flammes, une terrible vision : une forme obèse drapée dans une toge rudimentaire, un visage bouffi et cornu dégoulinant de mucus, entouré d'une incroyable ménagerie d'esprits chaotiques. Il s'agit d'Ulforg et de ses mignons, rendus visibles par l'Axis Mundi de Mundigak. Fort heureusement, Ulforg est incapable de toute interaction avec le monde physique, si ce n'est à travers le rituel. Sa vue reste quand même insoutenable. Pendant la bataille, les suivants spirituels d'Ulforg se joindront à leur alliés terrestres dans un chant lancinant : "Ulforg, Mundigak, Ulforg, Mundigak, Ulforg, Mundigak, Ulforg, Ulforg, Ulforg, ULFORG !"

Epilogue

A *la mort de Mundigak, Ulforg sera banni dans le plan des esprits jusqu'à ce qu'un autre chaman désaxé le rappelle.*

Si, de retour à la civilisation, les personnages décrivent la forme dans le feu, ils seront un jour approchés par un petit homme furtif, habillé de noir. Il se présentera comme étant Niall de la Vraie Cité, un prêtre de Revenant. Il dit qu'il en sait long sur Ulforg, l'ennemi juré du dieu Revenant. Il refusera d'en dire plus sauf si les aventuriers acceptent de le suivre à la légendaire Vraie Cité dans les ruines de Pavis et laissera entendre qu'il pourrait bien y avoir de nouvelles récompenses pour de tels ennemis du chaos...

■ KOSH TAPA

Jeune broo mâle, Initié de Thed et Adepte d'Ulforg.

- ☐ **Compétences :** Esquiver 07 % ; Grimper 56 % ; Légendes Broos 13 % ; Sauter 48 % ; Se Cacher 50 %.

Atterrissage Forcé

pas si mal que ça, quand tout à coup y a c'Lunar qui apparaît par téléportation, un cimeterre dans une main et une tête tranchée dans l'autre. Bon, pas b'soin d'avoir beaucoup d'bon sens pour comprendre qu'ce gars est p't'être un Thanatar ou un truc du genre, qu'il a détaché la tête d'un pauvre bougre de Voix des Tempêtes, et qu'y s'sert de ses sorts pour s'déplacer. Alors, avant qu'il ait le temps de faire 'ouf', j'lui tape dessus, vraiment fort, et puis j'recommence, encore et encore, jusqu'à c'qu'y bouge plus. Alors j'appelle la garde. Qu'est-ce que j'pouvais faire d'autre ?
"Et puis là j'découvre que l'gars que j'viens juste d'tabasser, c'est un agent secret orlanthi qu'avait réussi à s'introduire sous un déguisement dans le campement des Lunars pour tuer leur chef. C'était la tête du commandant lunar que j'avais vue.
"Alors le grand prêtre Léonidas, il a pas très bien pris l'fait qu'j'aie tué un d'ses meilleurs agents, surtout quand y s'est avéré qu'les Guérisseuses pouvaient pas ramener l'type. Pourtant, mes intentions étaient honnêtes (on m'a dit que c't'enfoiré était si soupçonneux qu'il a demandé au devin d'vérifier ma bonne foi), alors Léonidas pouvait pas m'balancer les Poings Venteux dessus, Dame Chance en soit remerciée ! Mais même comme ça, y m'a envoyé les Diablotins... ...Ouais, j'sais bien que c'est pas poli de s'gratter l'cul en public, Murph, mais j'l'ai tellement gratté c'te s'maine qu'il est à vif maintenant... ...Et j'ai encore six jours de service de culte à tirer à la mine d'étain.
"Enfin, j'veux m'tirer du culte d'Orlanth dès le prochain Jour du Vent. Pourquoi dev'nir un Seigneur des Vents si c'est pour surveiller la Salle d'Atterrissage ?
..."Alors comme ça, tu penses qu'tu pourras m'faire entrer chez les Humakti ? Génial !... ..Si j'ai entendu parler de vos Epées Runiques et de leurs duels ? Nan, Murph, vas-y, raconte..." ■

DABAR KOT

FOR 18 **CON** 16 **TAI** 16 **INT** 08
POU 01* **DEX** 07 **APP** 03
*POU originel 08
Déplacement 4
Points de Vie 16
Points de Fatigue 32

Localisation	Armure/Points
Tête	10/5
Bras G	10/5
Bras D	10/5
Poitrine	10/8
Abdomen	10/6
Jambe G	10/6
Jambe D	10/6

Armes	RA	A %	Dégâts	P %	Points
Cornes	8	106	1d6+1d6	-	Tête
Lance à 2 mains	6	114	3d6+1d6	-	10

Les armes sont infectées par la Grelotte

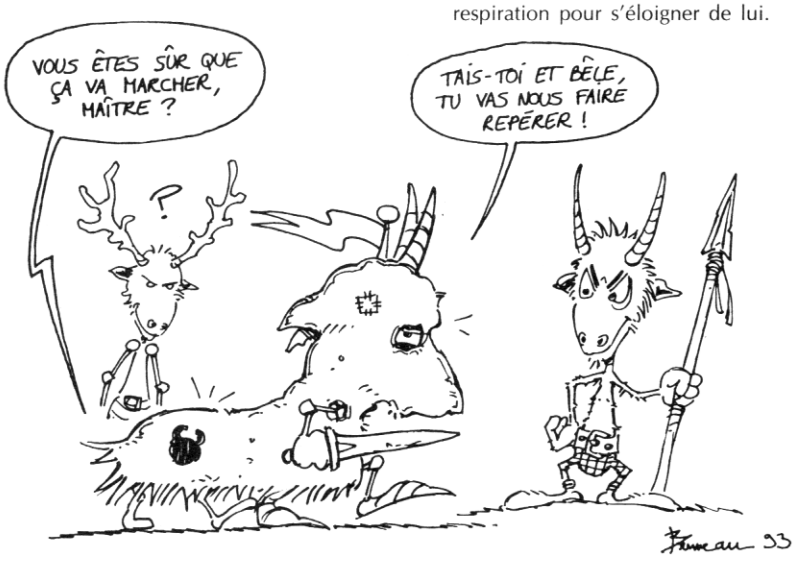
* Déflagration - 3 (explosion causant 3d6 points de dégâts dans un rayon de 3d4 mètres autour du corps).
* Absorption - 3 (les Points de Magie gagnés peuvent être utilisés pour relancer le sort de Confusion).
* Confusion - 2 (Kosh Tapa peut lancer Confusion 2 fois par tour s'il a 17 Points de Magie).
* Coordination - 1 (monte la DEX originelle de 9 à 10).
* Régénération - 2 (régénère 2d3 Pnts de Vie par blessure par rnd de combat).
* Ralentissement - 1
* Séduction - 1
* Protection - 1

■ DABAR KOT

Vieux broo mâle, Initié de Thed et Adepte d'Ulforg

☐ **Compétences :** Dissimuler : 26 % ; Esquiver : 43 % ; Grimper : 96 % ; Nager : 68 % ; Légendes Broo : 16 % ; Sauter : 85 % ; Se Cacher : 88 %.

☐ **Traits chaotiques :** le corps de Dabar Kot est une masse purulente de verrues et il dégage une odeur épouvantable. Toute personne à 10 mètres de lui doit tirer sous sa CON x 10 ou s'écrouler pour 20 - CON rounds. Toute personne à 9 mètres doit tirer sous sa CON x 9, et ainsi de suite... Il est possible d'essayer de retenir sa respiration pour s'éloigner de lui.



☐ **Maladies :** Dabar Kot est porteur de la Grelotte.

☐ **Possessions :** Dabar Kot porte le coeur d'une de ses victimes sur son bras gauche.

☐ **Notes :** Dabar Kot est nu et ne porte aucune armure. Sa dévotion à Ulforg n'a en rien diminué ses ardeurs lubriques et il met un point d'honneur à féconder le plus de victimes possibles pour la gloire de Thed. Il se moque de savoir si ses victimes survivent à ses ardeurs : les petits broos se développent dans un organisme aussi bien mort que vivant.

☐ **Magie** (durée 48 heures, ne peut être dissipée que par une intervention divine) :
* Lame de Feu sur la lance.
* Réflexion - 6

■ RANAH GHUNDAI

Ancien humain mâle, Acolyte de Thed et Adepte d'Ulforg

☐ **Compétences :** Connaissance des Plantes 76 % ; Dissimuler 108 % ; Esquiver 36 % ; Grimper 76 % ; Légendes Broo 56 % ; Sauter 64 % ; Se Cacher 98 %.

☐ **Magie Divine :** Adorer Thed I ; Maladresse III ; Engeance du Chaos I (une seule utilisation).

☐ **Traits chaotiques :** Ranah Ghundai était humain quand, à 56 ans, il fut à la fois bénit et maudit par le Chaos. Il gagna les traits bénéfiques suivants : CON et POU augmentés, et peau blindée. La Malédiction de Thed l'a aussi affecté : TAI réduite, et toute blessure à l'abdomen le tuera instantanément. Il possède en outre 23 orteils, un troisième bras rudimentaire qui l'aide à recharger son arbalète et des dents sortent de ses genoux.

RANAH GHUNDAI

FOR 10 **CON** 24 **TAI** 07 **INT** 16
POU 01* **DEX** 15 **APP** 08
*POU originel 23
Déplacement 4
Points de Vie 16
Points de Fatigue 28

Localisation	Armure/Points
Tête	13/6
Bras G	11/5
Bras D	15/5
Poitrine	10/8
Abdomen	07/#
Jambe G	14/6
Jambe D	16/6

Armes	RA	A %	Dégâts	P %	Points
Cornes	9	75	1d6	-	Tête
Coutelas	7	95	3d6+6	-	10
Arbalète Moyenne	2	75	2d4+2	-	8

Toutes les armes sont infectées par la Grelotte, et sont imprégnées par un poison de POT 10.

☐ **Maladies :** aucune, mais toutes ses armes sont imprégnées d'un poison de sa composition.

☐ **Possessions :** un pot de terre cuite contenant 37 doses de son poison.

☐ **Notes :** Ranah Ghundai ne porte par d'armure, et est nu à l'exception d'un pagne rudimentaire. Il a 7 cornes de taille et de forme variables. Il rêve de tuer un guérisseur, ou toute autre personne sans défense.

☐ **Magie** (durée 48 heures, ne peut être dissipée que par une intervention divine) :
* Vivelame - 6 et Lame de Feu sur le coutelas (c'est le Chaos, Ulforg en est capable).
* Régénération - 4 (régénère 4d3 points de vie par blessure par round).
* Ralentissement - 3
* Contre Magie - 7
* Lumière (dans la bouche !)

■ MUNDIGAK

Broo mâle, Chaman de Thed et Initié de Malia

☐ **Compétences :** Cérémonie 155 % ; Enchanter 101 % ; Invoquer 127 % ; Légendes Broo 96 %.

☐ **Magie Divine :** Adorer Thed IV ; Axis Mundi I ; Invoquer Ulforg I ; Sanctification I ; Blocage Spirituel VI ; Inverser Chaos.

☐ **Esprit Intérieur :** INT 18 POU 36 (apparaît comme une tache noire et informe tournant et pulsant).

☐ **Esprits :** Mundigak a lentement donné ses esprits captifs en pâture au feu comme offrande à Ulforg. Quand ils seront tous partis, et qu'il n'y aura plus d'adeptes, Ulforg devra partir et Mundigak mourra. Les esprits restants comptent trois Esprits Ancestraux (à déterminer au hasard), un esprit de Peur de POU 18 et un grand élémentaire de terre avec le trait chaotique : pousse des hurlements d'agonie à chacun de ses déplacements. Ces esprits peuvent être invoqués si nécessaire.

FOR - **CON** - **TAI** 09 **INT** 20
POU 21 **DEX** - **APP** 01
Déplacement 0
Points de Vie non applicable
Points de Fatigue n.a.

MUNDIGAK

Localisation	Armure/Points
Tête	09/-
Bras G	09/-
Bras D	09/-
Poitrine	09/-
Abdomen	09/-
Jambe G	09/-
Jambe D	09/-

☐ **Possessions :** Mundigak possède de nombreux objets magiques : des charmes, des matrices, des amulettes... La plupart d'entre eux font maintenant partie de son corps. Dans tous les cas, ces objets seront détruits si Mundigak périt.

☐ **Traits chaotiques :** Mundigak n'a qu'un trait : il peut immobiliser sa victime et la pétrifier.

☐ **Maladies :** aucune, mais à la destruction d'un zone vitale, le corps de Mundigak explosera. Sous la carapace, il n'y a qu'une masse informe de chairs putréfiées. Toute personne dans un rayon de 6 mètres autour de l'explosion est exposée à la Peste !

Michael O'Brien

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

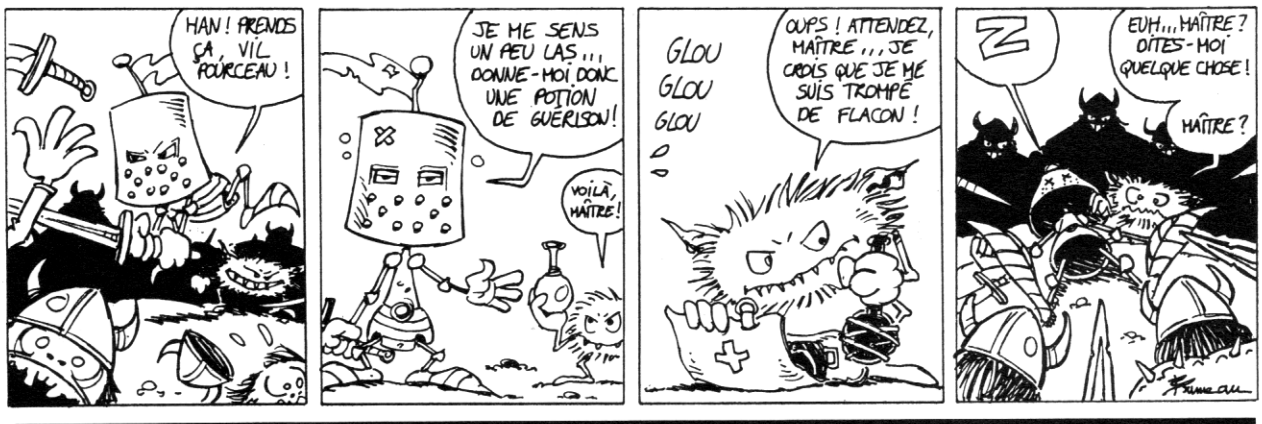
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Code Postal _____
Ville _____

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

TAT 1 : épuisé
TAT 2 : _____
TAT 3 : _____
TAT 4 : épuisé
TAT 5 : épuisé
TAT 6 : _____
TAT 7 : _____
TAT 8 : _____
TAT 9 : _____
TAT 10 : _____
TAT 11 : _____
TAT 12 : _____
TAT 13 : _____

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



LES QUETES HEROIQUES



RUNEQUEST

La Quête Héroïque en 10 questions... Mythes et légendes ...

Qu'est-ce qu'une Quête Héroïque?

Il s'agit d'une histoire au cours de laquelle une personne s'immisce dans le monde mythologique.
C'est un acte magique par lequel la personne met son individualité à contribution pour obtenir une transformation affectant la personne en question, son monde et ses dieux. Pour cela, elle intervient au niveau de l'individu, de la société et du cosmos, qu'elle modifie par l'affirmation de sa personnalité et de ses désirs (quand ce n'est pas le contraire qui se produit).

Qui peut entreprendre une Quête Héroïque?

Tout le monde, du moment qu'il s'agit d'une décision consciente.
Une fois cette prise de conscience réalisée, elle ne peut plus s'altérer.

Qu'est-ce qu'un Héros?

Une personne qui a réussi à s'intégrer aux trois royaumes, qui érige l'une des aspirations de sa société en idéal et rencontre une large adhésion à son mouvement.

Qu'est-ce qu'un Superhéros?

[Un pion, dans le jeu la Guerre des Héros...]
Du temps où je pensais différemment, il s'agissait d'un héros extrêmement puissant (dans ce jeu, le signe "infini" constitue une mesure liée aux règles et non un secret cosmique). En ce qui concerne ma vision actuelle de ce que représente une Quête Héroïque, cette définition n'a aucun intérêt.

Qu'est-ce que le Plan des Héros?

C'est cette partie du monde mythologique qui est sujette à des interactions de type beaucoup plus humain ou surhumain que divin.
En d'autres termes, c'est le moment où, dans cette contrée, un quêteur héroïque rencontre des êtres humains légendaires et leurs adversaires, et non les dieux les plus puissants. La puissance de ces immortels est considérablement inférieure à celle des dieux, aussi ces régions semblent-elles relativement moins "difficiles" que certaines autres. D'une certaine manière, il s'agit du Monde Invisible du mésocosme.

Qu'est que le Plan des Dieux?

C'est cette partie du monde mythologique qui est sujette à des interactions de type beaucoup plus divin qu'humain ou surhumain.
En d'autres termes, c'est le moment où, dans cette contrée, un quêteur héroïque rencontre des dieux, et non des héros, des saints ou des esprits mineurs. D'une certaine manière, il s'agit du Monde Invisible du macrocosme.

Qu'est que le Plan des Esprits?

C'est un royaume où vivent des entités désincarnées.
Il n'a pas d'existence dans le monde des Quêtes Héroïques, où toutes les séparations sont unifiées. Dans le royaume des humains et des mortels, esprit et matière sont dissociables, ce qui se révèle inexact dans le royaume des immortels. D'une certaine manière, il s'agit du Monde Invisible du microcosme.

Qu'est-ce que la VOLONTE?

Le contraire de ce qu'elle n'est pas. Bon, d'accord...
A une époque, elle représentait une composante essentielle des plans des Quêtes Héroïques. Elle figurait plus un postulat du genre "cela finira par exister, à force de volonté" que la Volonté en tant que principe actif. Quel que soit le nom qu'on lui donne, elle constitue une commodité d'échange du monde mythologique. C'est une chose que possèdent les mortels et qui manque aux immortels.

Quelles sont les différentes formes de Quête Héroïque?

■ Passive

Celle-ci se manifeste surtout au niveau des Cultes. Lors d'un acte de vénération, l'initié prend part aux actes de création de nature anciens ou primitifs qui ont modelé le monde tel qu'il se présente. Le non-initié ne perçoit que le monde terrestre, aussi il considère que les adorateurs ne font que reproduire des contes touchant à la création et dont le contenu global s'avère connu de n'importe quel enfant, le tout sous forme de cérémonie.

Celle-ci sera probablement d'aspect théâtral et comprendra des rituels à base de symboles. Ces derniers servent à dévoiler quelque information de type ésotérique que l'étranger n'est pas à même de comprendre correctement et qui, partant, introduit un élément de mystère. Pour leur part, les initiés entrent complètement dans la mythologie et participent, en leur qualité d'êtres vivants, aux actions qui furent à l'origine du monde. Ce ne sont pas les symboles qui les intéressent, mais la réalité factuelle de la chose représentée, si bien qu'ils en retirent un bénéfice direct. En général, ces cérémonies suivent des scénarios préétablis, lesquels peuvent s'avérer fort différents dans certaines cultures (orlanthi) ou presque identiques dans quelques autres (dara happan). Leur rôle consiste à préserver le statu quo qui régit le monde.

■ Active

Depuis Arkat et Harmast, il est devenu possible de participer au monde mythologique de façon active, et même de le transformer de manière intentionnelle. Ces deux héros sont parvenus à modifier la fin d'une cérémonie commencée dans les règles afin de remplir leurs objectifs personnels. Harmast Pied Nu, un membre d'une tribu orlanthi, eut la tâche facile, car les mythes de départ auxquels il recourut s'avérèrent de nature préparatoire et aventureuse. Grâce à la sélection minutieuse de fragments issus de nombreux mythes, il put reconstituer une Quête des Porteurs de Lumière à même d'assurer le succès de ses compagnons et le sien propre. Arkat était plus solitaire, car privé du soutien de sa société. Mais comme il se souciait peu du regard de cette dernière, il sut se frayer un chemin bien plus innovateur, quoique bien plus difficile, que celui d'Harmast. De temps à autres, il rencontrait les restes épars de gens qui, bien avant lui, avaient tenté de devenir des héros. A leur instar, cette tentative aurait tout coûté à Arkat, y compris son âme, s'il n'avait bénéficié de l'assistance d'Harmast et d'autres personnes du même type, lesquelles avaient fondé une nouvelle organisation capable de soutenir les quêteurs héroïques solitaires.

A quoi ressemble une Quête Héroïque ?

Les personnes intéressées par l'élaboration d'une séquence de quête mythique devraient consulter le livre de Joseph Campbell intitulé The Hero with a Thousand Faces * (Voir fin de l'article).

Une Quête Héroïque se compose de 5 phases :

1. *Préparation*
2. *Invocation*
3. *Périple*
4. *Affrontement et Transformation*
5. *Retour et Intégration*

Je vais essayer d'illustrer chacune de ces phases en m'appuyant sur une partie du Fragment 1645. Celle-ci relate le périple qui conduisit Eringulf de la Lance Vanak dans les Fosses des Ginijji.

■ 1. Préparation

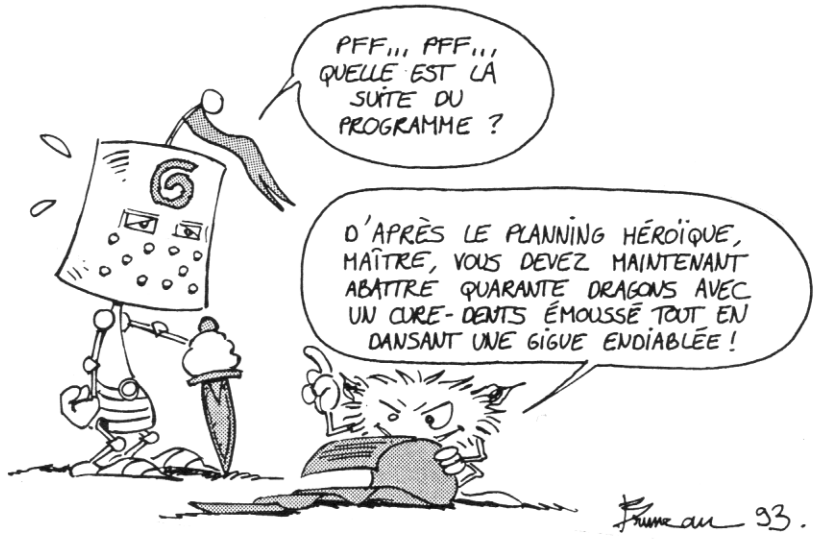
Les préparations se font à l'avance. L'histoire narrée ci-après n'en dresse aucune liste, mais il est possible d'en dégager quelques éléments en étudiant le style condensé du récit proprement dit.

Au début, Eringulf est accompagné de sa mystérieuse lance, laquelle fait elle-même l'objet d'une quête héroïque. Six alliés le suivent également. De plus, des prêtres lui préparent la voie en "psalmodiant leurs prières les meilleures" tandis qu'il descend dans la fosse. La préparation consiste en partie à exprimer l'indispensable histoire qui se trouve sur le point de se dérouler. C'est un narrateur qui s'en occupe (il s'agit généralement du conteur habituel). Le Fragment 1645 montre le début du conte comme correspondant au défi de la fille : "Dans les Ginijji se trouvent les Rochers Monstrueux ; ils sont placés en cercle, tout autour d'une fosse dépourvue de lumière. Celle-ci contient sept tunnels et l'un d'eux voit son extrémité donner naissance à la piste qui conduit à l'Abondance Ténébreuse. Dans l'Abondance Ténébreuse se trouve la Hutte d'Asrélia.

Dans la Hutte d'Asrélia se trouve la Jarre Dansante. Dans la Jarre Dansante se trouvent les douze Trésors Opulents et les Sept Gardiens Fatals." D'autres histoires non rapportées en ces lignes nous donnent des renseignements supplémentaires concernant les Ginijji, Asrélia, et la façon dont la Jarre Dansante cède diverses récompenses aux autres héros. En fait, la fille a ni plus ni moins demandé un soupirant, lequel est descendu aux enfers avant de s'en retourner.

■ 2. Invocation

Pour commencer la cérémonie, il faut invoquer ou évoquer les pouvoirs qui vont être utilisés et ce, en présence du quêteur. Il pourra s'agir d'esprits issus d'un autre monde, d'êtres vivants se portant volontaires pour jouer le rôle d'assistants, de l'allocation d'artefacts magiques, ou de l'engagement que prennent certaines organisations d'apporter une aide proportionnelle à leur statut. Chez les Orlanthi, ce genre d'amalgame débute par une scène durant laquelle "Orlanth Prend les Armes", séquence dont les détails varient d'histoire en histoire. Cette activité pourra s'être déroulée dans un temple orlanthi ou sur une colline sacrée. Ensuite, les Orlanthi gagnent en masse les lieux du rituel. Parfois, ils se rendent aux Ginijji, où ils entament cette invocation.





■ 3. Périple

Le périple représente la partie la plus flexible de la quête, que ce soit au niveau de la longueur, de la nature des épisodes subis ou autre. La séquence ci-dessous montre un périple relativement aisé et menant au Monde Inférieur. Vous y rencontrerez certains des habitants et des problèmes qui errent fréquemment en cet endroit.

Phase 1 : Les Ginijji, une région qui préfigure le mal, sont mieux connus sous le nom de Creux du Serpent-Pipe. Les Orlanthi font preuve d'un euphémisme typique lorsqu'ils mentionnent cette contrée "en passant", comme si de rien n'était. En effet, à l'époque, les Ginijji grouillaient d'émanations chaotiques.

Phase 2 : La Fosse des Mâchoires. C'est ici que les prêtres "psalmodient leurs prières les meilleures", ce qui nous indique qu'il s'agit en fait du site même de la cérémonie. Là, les prêtres jettent un pont par-dessus le dernier précipice séparant les mondes afin qu'Eringulf puisse atteindre le paysage mythique. S'ils avaient échoué, Eringulf aurait fort bien pu se faire dévorer par le fourmi-lion qui occupe le fond de la fosse. Concrètement, il a du choisir entre les sept portes pour trouver la bonne entrée. L'aptitude qu'il démontra lors de cette épreuve figure probablement la seule qu'il possédait. Soit, il savait de quelle porte il s'agissait, soit il pouvait la distinguer des autres.

Phase 3 : L'Abondance Ténébreuse. C'est l'un des noms que l'on donne aux ténèbres infinies du Monde Inférieur, celui-ci s'avérant parfois dépourvu de toute dimension. L'apparente facilité que connut Eringulf pour traverser cette région constitue un nouvel euphémisme et ce, même s'il bénéficia de l'aide de la Lance Vanak. Comme nous l'explique un autre document, cette arme "pointe toujours vers la poitrine de l'ennemi". Les six alliés dont il est fait mention dans cette séquence reçurent probablement le pouvoir de représenter les six directions, ce qui devait s'ajouter à leur fonction combattante telle qu'elle est exprimée un peu plus loin. Enfin, Eringulf dispose d'une "capacité à voir dans le noir durement acquise" qu'il met en jeu un peu plus tard.

Phase 4 : Maran Gor. Entre autres choses, Maran Gor incarne la gardienne combattante des enfers. D'habitude, les chiens porcins dont il est ici question n'apparaissent pas à ses côtés mais dans le Monde Inférieur proprement dit. Selon toute évidence, le combat qui eut lieu fut âpre, car Eringulf perdit chacun de ses six alliés. Cependant, il obtint également l'un des chiens porcins, qu'il "attacha avec une corde métallique et ramena avec lui". Cette créature, qui prend la forme d'un chien à l'apparence porcine dans le monde terrestre, figurait le Gardien Fatal nécessaire à l'accomplissement de la quête, si bien que sa capture évita à Eringulf de plonger une nouvelle fois la main dans la Jarre Dansante. Le combat qui opposa Eringulf à Maran Gor (et que le premier dut remporter) n'est mentionné nulle part mais posé comme certain par tout le monde. Une fois qu'il eût passé cette gardienne, Eringulf entra dans la Hutte d'Asrélia.

■ 4. Affrontement et Transformation

"Dans la Hutte d'Asrélia, Eringulf de la Lance Vanak paria son bras gauche et sa capacité à lancer le javelot qu'il pouvait se saisir de la Jarre Dansante. Il gagna son pari. Au même moment, il en fit deux autres. Le premier consista à mettre en jeu sa capacité à se déplacer dans les forêts contre le droit de plonger une nouvelle fois la main dans la Jarre. Le deuxième revenait à gager sa capacité à voir dans le noir durement acquise contre la possibilité d'une chance supplémentaire. Asrélia choisit ses adversaires et, comme à l'accoutumée, ils jouèrent en silence une fois la cérémonie usuelle effectuée." Nous sommes ici,

au point culminant du rituel, en présence d'un jeu bizarre et d'une puissance étrange, la Jarre Dansante. Il s'agit en fait d'un concours pendant lequel Eringulf met diverses parties de son propre être en jeu contre le droit de plonger la main dans les grandes richesses qui jonchent le royaume d'Asrélia, la Mère des Trésors, la Gardienne de Vie. Eringulf dispute ce concours contre certains habitants de la Hutte d'Asrélia dont le nom n'est pas mentionné, mais qui représentent vraisemblablement diverses puissances du Monde Inférieur.

Si ces dernières l'avaient emporté, elle auraient gagné le bénéfice des matières pariées par Eringulf. En conséquence des efforts qu'il consent, Eringulf tire profit du contenu de la Jarre. Il ne peut nullement choisir. Il obtient d'abord la Bénédiction des Graines et des Heureux Cochons, une bénédiction de fertilité qui augmente le nombre de chacun des deux éléments en question. Le Bouclier Contre les Grêlons figure également une bénédiction des récoltes qui protège ces dernières contre ce fléau particulier. La bénédiction Créer des Chevaux Supérieurs permit plus tard à Eringulf d'engendrer les meilleurs chevaux alentour. Toutes ces choses s'avèrent normales dans la Hutte d'Asrélia.

5. Retour et Intégration

Le retour en ce monde d'Eringulf se révèle quelque peu brutal. Notez qu'il offre deux des trois dons conquis à la famille de sa femme (laquelle est exterminée peu après, gâchant ainsi en grande partie son effort de générosité). Il garde le troisième pour son usage personnel. Le destin du chien porcin n'est pas mentionné dans cette séquence. Normalement, le périple d'Eringulf devrait cependant procurer une grande richesse au clan bénéficiaire, dont les membres devraient voir leur force se décupler. Ils seront ainsi plus à même d'aider Eringulf à l'avenir, entretenant par conséquent la réciprocité de leur relation.

** **N.D.T.** : Livre de chevet de bon nombre d'écrivains d'Héroic Fantasy américains. Publié chez Princeton University Press en 1968.*

Greg Stafford

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 87 28 83

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

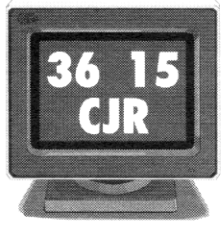
(Possibilité de vente par correspondance)

- 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.



La Quête de Eringulf
par Greg Stafford

FRAGMENT 1645



Lokaymadon

En Aggar vivait le Grand Roi Valarastans. Il eut un grand nombre de fils, dont le quatrième se nommait Swenith.

Celui-ci eut aussi un fils, Jothitorang, surnommé Rongeos, qui eut lui-même un fils, Ingkarthor le Fortuné, l'époux d'Eralasinna, la fille de Borthjord le Poète. Ces derniers eurent trois enfants, dont l'aîné s'appelait Lokaymadon.

Un jour qu'il pataugeait près des rives du Lac Carimbisor, Lokaymadon surprit une flotte de vaisseaux minuscules tirés à sec sur la berge. Il se rapprocha et vit deux armées alignées de guerriers minuscules, prêtes à livrer bataille. Lokaymadon pouvait percevoir les grands esprits de chaque armée. Positionnés auprès de leurs adorateurs, ils étaient avides de se battre. Il regarda les troupes charger et se ruer au combat avec force clameurs.

Lokaymadon adressa une prière au Roi Orlanth et à son frère, Guerre, afin qu'ils accordent leurs bonnes grâces au vainqueur. Puis il contempla de nouveau la scène. L'une des armées avait épousé la formation du Poignard, demeurée inconnue jusqu'alors. L'autre avait choisi la formation du Bison, connue jusqu'alors des seuls nomades de Prax. L'Armée du Poignard l'emporta. Cependant, avant que l'Armée du Bison ne fût exterminée, Lokaymadon tendit la main et ramassa trois poignées d'hommes qu'il plaça dans sa gibecière. Il se servit alors de sa pèlerine pour balayer la majeure partie de l'Armée du Poignard à l'aide de sa magie. Puis il en cacha les soldats dans une malle en bois sculptée. Il mit plusieurs vaisseaux minuscules dans son paquetage et les offrit au temple de Lhankor Mhy à fin d'analyse. Il ne mentionna jamais l'existence des petites armées auprès de quiconque.

Lokaymadon conquit ses plus belles lettres de noblesse lorsqu'il délibéra avec Arstor de Varstolar, la Langue Dorée de Brolia. Ils s'exprimèrent d'abord par des mots, puis ils recoururent aux idées et aux esprits, pour finir par l'usage de leur puissance. Arstor demeura inconscient pendant treize saisons.

Ainsi Lokaymadon devint le chef de tous les Orlanthi habitant l'Empire Doré d'Osentalka.

Lokaymadon devint l'un des grands quêteurs héroïques d'Orlanth et il obtint une magie que nul mortel n'avait encore jamais vue. Lokaymadon utilisa les Trois Eclairs pour accomplir deux actions honteuses. La première accompagna la reddition des Toranski ; la deuxième lui permit de conquérir la plus célèbre de ses femmes, Erilindia de Phandara.

Lokaymadon usa du Vent Caché en trois occasions honteuses. La première lui obtint la plus célèbre de ses femmes, Erilindia de Phandara.

Lokaymadon eut recours au Vent Interdit du Chien Noir à treize reprises, toutes honteuses. La quatrième le vit attaquer le Faisceau de Barntar.

Eringulf de la Lance Vanak

Généalogie de Eringulf

Près de la cité du Faisceau de Barntar vivait un homme. Il se nommait Eringulf de la Lance Vanak. Son père, Brolarulf du Grand Bond, était le fils du Chef Rastalulf Fils-d'Harang. Il devint le premier à se saisir de la Lance Vanak, qu'il déroba à un ennemi sur la Colline d'Or, lors des Batailles Haradangiennes. Le Chef Rastalulf figurait l'un des proches conseillers du Roi Haradangian, mais la querelle qui éclata à cause de la dot de la seconde fille de Rastalulf conduisit sa famille à la misère. La "Chanson de Mort de Brolarulf" fut composée au cours du conflit qui opposa la garde personnelle du roi aux fils de Rastalulf ; elle contient tous les indices nécessaires pour que son fils puisse recouvrer la Lance Vanak.



Les Filles d'Ariflingor

Un jour, Eringulf de la Lance Vanak rendit visite à Arifingor le généreux, car il désirait trouver épouse. Les filles d'Arifingor jouissaient d'une réputation de beauté, de piété, et d'une dot élevée. Arifingor n'avait pas de fils, aussi ses terres seraient-elles transmises au clan afin d'être redistribuées. Puisque ses filles prenaient soin de ses champs et pâturages, ceux-ci leur reviendraient probablement, comme le voulait la coutume du clan.

Arifingor faisait toujours subir des épreuves aux prétendants à la main de ses filles. Il s'assit sur son grand siège, partageant le trône en forme de dragon avec sa femme, la fille d'Alysyndra Yanktori, de la lignée de Vingolf. Leur cinquième fille, Caranistrata la Rousse, avait conçu sa propre épreuve, mais son père la modifiait quelque peu lorsqu'il la présentait aux soupirants.

"Dans les Ginijji se trouvent les Rochers Monstrueux ; ils sont placés en cercle, tout autour d'une fosse dépourvue de lumière. Celle-ci contient sept tunnels, et l'un d'eux voit son extrémité donner naissance à la piste qui conduit à l'Abondance Ténébreuse. Dans l'Abondance Ténébreuse se trouve la Hutte d'Asrélia. Dans la Hutte d'Asrélia se trouve la Jarre Dansante. Dans la Jarre Dansante se trouvent les douze Trésors Opulents et les Sept Gardiens Fatals. Ramène-moi trois Trésors Opulents et un Gardien Fatal. Je les veux vivants et sous ton contrôle. Alors tu pourras t'unir à ma fille Caranistrata. Tu auras ma bénédiction en même temps que la sienne et nous organiserons le Mariage Concubin de la Femme."

La Quête de Caranistrata

Eringulf de la Lance Vanak s'en réjouit. Ses biens s'avéraient si maigres qu'il se flattait à juste titre de ce qu'un Mariage Concubin de la Femme puisse honorer la maison d'Arifingor.

La quête de Caranistrata avait découragé plus d'un homme. Les gens du commun refusaient de pénétrer dans les Ginijji, un endroit aussi dense que sauvage et où certaines choses issues des Guerres Chaotiques continuaient de rôder. Les prêtres d'Orlanth psalmodièrent leurs prières les meilleures comme Eringulf descendit dans la fosse. Au bas de celle-ci se trouvait la Fosse des Mâchoires, aussi Eringulf de la Lance Vanak dut-il longuement réfléchir ; il choisit la bonne fosse. Il se perdit dans l'Abondance Ténébreuse (et nul ne manque jamais de s'y perdre), mais n'eut pas de tourment car il possédait la Lance Vanak et l'aide de six alliés. Il rencontra Maran Gor avant d'atteindre Asrélia, et si les chiens porcins qui la protègent éliminèrent ses six alliés, ceux-ci et Eringulf parvinrent à en capturer un, qu'ils attachèrent avec une corde métallique et ramenèrent avec eux.

Dans la Hutte d'Asrélia, Eringulf de la Lance Vanak paria son bras gauche et sa capacité à lancer le javelot qu'il pouvait se saisir de la Jarre Dansante. Il gagna son pari. Au même moment, il en fit deux autres. Le premier consista à mettre en jeu sa capacité à se déplacer dans les forêts contre le droit de plonger une nouvelle fois la main dans la Jarre. Le deuxième revenait à gager sa capacité à voir dans le noir durement acquise contre la possibilité d'une chance supplémentaire. Asrélia choisit ses adversaires et, comme à l'accoutumée, ils jouèrent en silence.

Une fois la cérémonie usuelle effectuée, Eringulf de la Lance Vanak s'en retourna, emportant avec lui la Bénédiction des Graines et des Heureux Cochons ainsi que le Bouclier Contre les Grêlons. Il en fit ses cadeaux de mariage et se réserva l'usage du Créateur de Chevaux Supérieurs. A son retour, il couvrit ses six alliés d'or.

La Guerre des Fils d'Or Ailés

Lorsque Eringulf regagna la propriété d'Arifingor, tous se préparaient à la guerre. La femme du chef accepta les cadeaux de mariage et lui promit sa fille

à la hâte. Son époux déclara à Eringulf : "Tu peux te considérer comme marié et si nous parvenons à repousser les Fils d'Or ailés, tu pourras célébrer tes noces quand bon te semblera."

Aussi Eringulf de la Lance Vanak prit les armes et se tint prêt à livrer bataille. Ses six alliés l'entourèrent et ils se rendirent dans un bosquet de chênes où le Chef avait posté quelques hommes. Tous possédaient des arcs, tous avaient bénéficié de charmes et d'armes en vue de l'assaut. Une femme répondant au nom de Varanassi lui demanda si ses lances se révéleraient aussi efficaces pour ce combat.

"Nous verrons bien", dit Eringulf de la Lance Vanak.

Les splendides oiseaux des Fils d'Or ailés constituèrent une proie facile pour la Lance Vanak enchantée. Leurs pilotes se virent rapidement jeter au sol par les groupes de guerriers. Ils eurent beau essayer d'incendier les granges et la maison commune, seules quelques remises furent touchées.

En effet, les femmes se trouvant à l'intérieur des bâtisses étouffaient les feux avec force magie et litres d'eau. Nul ne s'attendait à la venue d'un Oiseau de Feu et pourtant il vint.

Alors, tous les membres de la garde personnelle d'Arifingor hésitèrent et prièrent pour leur salut et celui du clan. Eringulf de la Lance Vanak fut le premier à passer à l'action. Par magie, il transforma sa Lance Vanak en Lance Echelle, puis il y grimpa, escaladant le ciel, et bondit sur la créature de feu. A grands coups d'épée, Eringulf perça de gros trous dans l'oiseau, si bien que les fragments brûlants churent au sol telles les larmes du soleil.

En ce lieu, Arifingor le Généreux affronta une nouvelle fois le Chien Noir. Cette fois, ce dernier avait les yeux rouges et bénéficiait de l'aide d'une meute de trolls. Quand il vit les trolls arriver, le chef sut que son heure était venue. Il maudit la sorcière qui l'avait trahi et entonna son chant funèbre. En ce lieu, Arifingor le Généreux tua une nouvelle fois le Chien Noir, mais les trolls lui infligèrent deux blessures mortelles avant de périr jusqu'au dernier. Arifingor, sa garde personnelle et ses alliés perdirent tous la vie.

Eringulf de la Lance Vanak s'en revint de sa lutte sur le dos de l'Oiseau de Feu pour trouver le champ de bataille aux mains des fières troupes des basses terres. Celles-ci brandissaient une haute bannière sur laquelle figurait un griffon doré. Les têtes des ennemis vaincus pendaient à l'étendard. Les guerriers avaient pillé les maisons et mettaient le feu aux bâtiments. Déjà, ils emmenaient le bétail. Déjà, les champs flambaient.

Eringulf de la Lance Vanak trouva son chef mourant et recueillit ses dernières paroles. Puis, comme de coutume, Eringulf trancha la tête de son seigneur et l'emporta dans les bois. Ainsi les conquérants se virent priver du trophée qu'ils convoitaient plus que tout autre. Ainsi le chef fut sauvé d'un sort affreux avant de connaître sa mort ultime.

Eringulf de la Lance Vanak jura alors d'incarner l'ennemi du tueur de son beau-père. Ensuite, il découvrit quelques parents, dont sa superbe femme Caranistrata la Rousse et partit vivre dans la Ferme de la Lance Vanak, aux abords des Ginijji. Là, nul ne put les retrouver avant longtemps.

Greg Stafford

La Guerre des Héros

Incarnez des êtres d'exception et commandez leurs armées.
Soyez Argrath, réveillez les dragons et alliez vous aux dragonewts, aux trolls ou aux nains.
Jouez l'Empereur Rouge, lancez la Chauve Souris Pourpre dans les rangs orlanthi, ralliez vous les clans barbares ainsi que Delecti le Nécromancien et ses effroyables hordes de zombies.
Etendez l'Empire Lunar sur tout le continent de Genertela ou au contraire boutez-le du monde de Glorantha.
Toutes ces batailles vous pourrez les réaliser à la tête de l'une ou l'autre des armées.

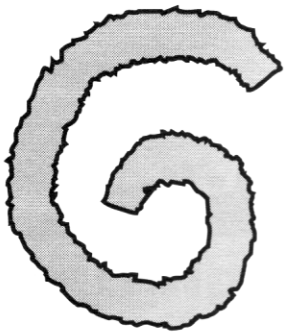
Avec LA GUERRE DES HEROS, l'avenir de Glorantha est entre vos mains. Haut les coeurs et que Orlanth ou la Déesse Rouge soit avec vous.

La GUERRE DES HEROS va vous permettre de réaliser toutes les batailles décisives de Glorantha. Clef de voûte de l'univers RuneQuestien, ce jeu fut à l'origine du monde de Glorantha. Vous y découvrirez une carte détaillée de la Passe du Dragon ainsi que tous les peuples qui y vivent. Ceux-ci participeront bien sûr à la guerre d'un côté ou de l'autre. Il s'agit :

des nains, des trolls, des barbares, des chevaliers, des géants,
Delecti et ses zombis, des dragonewts, des dragons, des dinosaures,
et bien sûr des Lunars et des Sartarites.

Ce jeu de plateau fantastique bénéficiera des améliorations Oriflam : nouveaux pions, nouvelle carte et bien sûr nouvelle boîte.

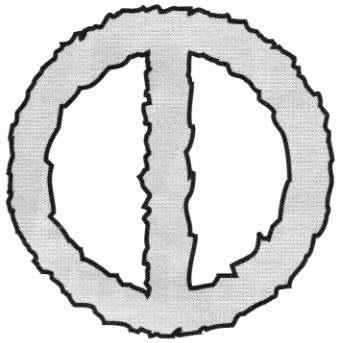
La Guerre des Héros sera disponible en magasin pour novembre 1993



*"**Argrath** désirait délivrer son peuple et sa terre natale du joug des Lunars. Cependant, leur magie lunaire (et maléfique) leur conférait une très grande puissance. Argrath savait qu'il lui fallait avoir recours à quelque extraordinaire ressource pour vaincre l'oppresseur.*

Lui, Orlaront Homme-Dragon (le fils d'Ingolf) et le prophète Rouge méditèrent ; puis ils réveillèrent un formidable dragon qui dormait près du quartier général des Lunars. Le monstre assaillit ceux qui s'y trouvaient, puis dévora les chefs et les magiciens de l'armée impériale. (...)

Le Roi Boyan et son armée envahirent le royaume de Sartar. Les Lunars, dans leur couardise, n'osèrent point les affronter, essayant de résister à Boldhome. Mais les citoyens de cette ville se rebellèrent lorsque l'armée d'Argrath en atteignit les murs, si bien que les libérateurs ne purent être contenus. Les soldats de la garnison lunar furent tous occis lors de la bataille et tous les sympathisants lunars furent pendus haut et court le lendemain"



Le Roi de SARTAR

Un roman de Greg Stafford

Le Roi de Sartar est Le roman de Greg Stafford (le créateur de RuneQuest et Pendragon). C'est le meilleur moyen de s'initier à cet univers mythique et très riche du jeu de rôle. Quant aux connaisseurs vous y découvrirez les ultimes secrets de Glorantha, et de la Guerre des Héros, ainsi que toute l'histoire de la Passe du Dragon, une vision détaillée de la culture orlanthi ainsi que l'étude de leur mythologie.

De plus, vous découvrirez toutes les péripéties d'Argrath le Quêteur Héroïque et de son compagnon Harrek le Berserker.

Libre à vous alors d'introduire et de faire intervenir vos personnages dans cette saga.

Ce livre de 300 pages bénéficiera de toute la qualité d'Oriflam. En effet, il sera présenté sous couverture simili cuir avec impression en métal à chaud. Doré sur tranche, vous aurez le premier livre d'une collection qui se poursuivra avec l'Empire Lunar, actuellement en écriture.

Si cette lecture vous inspire l'âme d'un Quêteur Héroïque, alors essayez la Guerre des Héros.

Le Roi de Sartar sera disponible pour septembre 1993

Naissance d'une Cité des Jeunes Royaumes par Fred Lobkowitz

CADSANDRIA



Capitale du Royaume d'Argimiliar

STORMBRINGER

Chroniques Royales de Sermentes le sage De l'histoire du Royaume d'Argimiliar et de sa capitale Cadsandria.

Je suis heureux de présenter à sa majesté la conclusion des travaux qu'elle m'a confiés concernant l'histoire de ses provinces et de sa capitale. Je remercie encore le glorieux souverain d'Argimiliar de m'avoir choisi pour mener à bien cette oeuvre qui fera date dans les chroniques de notre royaume. Puissent les divinités veiller à la prospérité de votre règne éclairé.

L'Age des Elémentaires

Si la prime époque ne vit pas une seule pierre dressée par l'homme et encore moins sa présence en ce lieu, deux êtres y vivaient qui influencent encore la vie des habitants de Cadsandria.

C'est pourquoi je commence ma chronique par les faits et gestes de ces deux êtres. L'un était enfant de Grome, son nom était Garken. Garken ressemblait à un géant aux traits grossiers. Sa voix grondait comme un tremblement de terre et aucun animal, même ceux des temps perdus, ne l'emportait sur lui en force. Garken ne brillait pas par l'intelligence. Il passait ses journées à creuser la terre pour chercher l'or et les pierres de lumière. L'autre était fille de Straasha, une ondine à la peau nacrée et aux cheveux d'écume. Son nom était Naïa. Elle vivait dans un palais de corail et de perles dans la baie et avait pour amis de grands dauphins argentés.

L'un des plaisirs de Naïa était de regarder Garken, sa démarche lourde et sa bêtise la faisant rire des journées entières. Quand à Garken il rêvait de s'emparer de Naïa comme l'un de ses trésors innombrables.

L'Age des Deux Temples

Ce temps pris fin avec l'arrivée des premiers "hommes". Il s'agissait alors plus de sauvages à l'esprit mal dégrossi et animés de pulsions violentes.

Deux tribus rivales arrivèrent autour de la baie. Leur rencontre avec Naïa et Garken donna naissance à un culte. L'une des tribus vénéra le géant, l'autre l'ondine. Les deux tribus élevèrent un temple à leurs dieux.

Le temple de Garken s'éleva sur et sous la colline où le géant accueillit ses prêtres. L'ondine amena ses adorateurs sur l'île. Des siècles durant la vie se déroula paisiblement autour de la baie, jusqu'à l'arrivée des princes dragons.

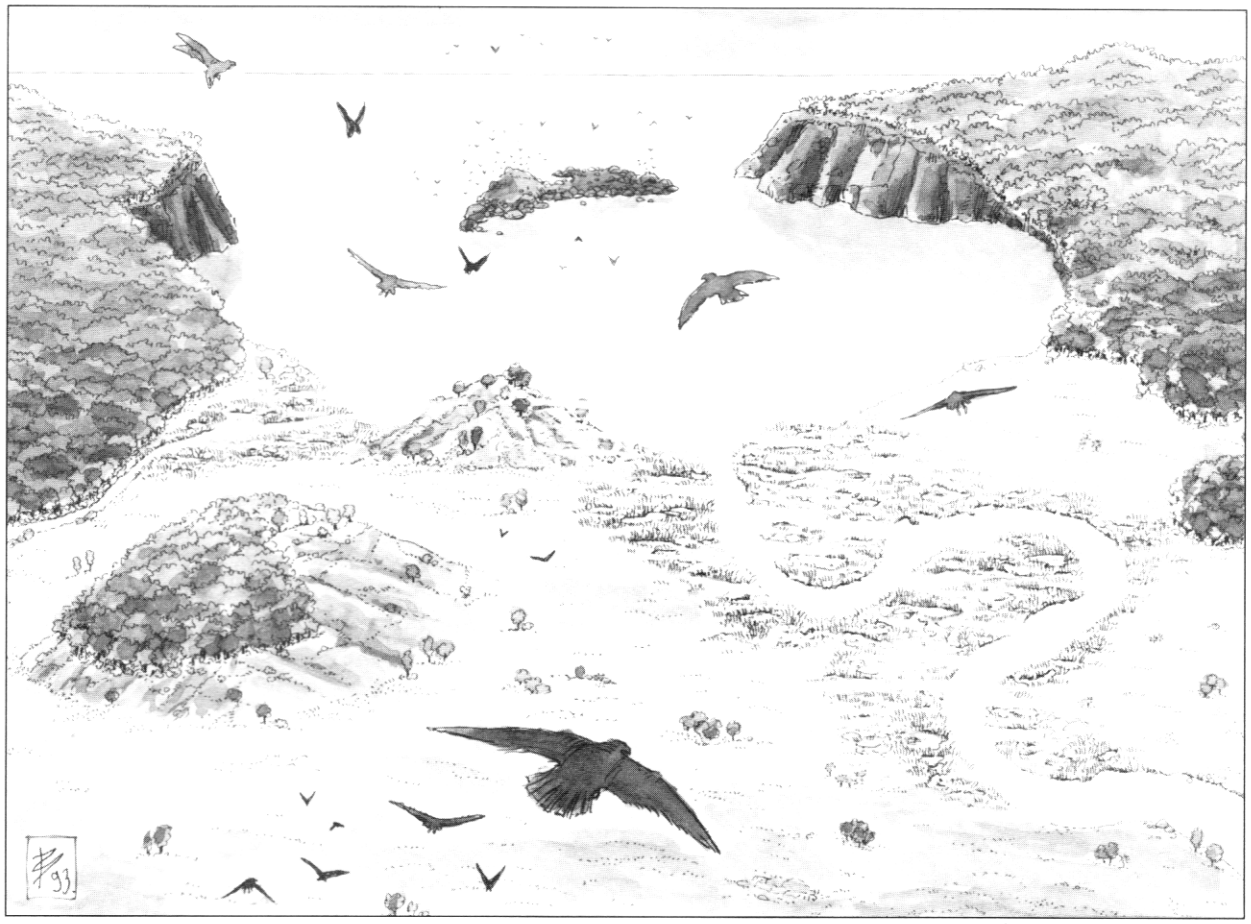
L'Age des Melnibonéens

Par le Fer et par le Feu

Cet âge commença dans le sang. D'après les mémoires du temple de Garken, un beau matin deux grandes nefs arrivèrent dans la baie. Leur splendeur attira tous les habitants sur le rivage. Nul n'avait jamais vu pareil spectacle. Des hommes grands et élancés en descendirent. Ils étaient couverts de métal et de vêtements aux couleurs vives. Les prêtres des temples de Grome et de Straasha vinrent à leur rencontre chargés de présents pour ces majestueux étrangers.

Les navigateurs acceptèrent ces présents et donnèrent en retour de grosses billes noires scintillantes. Alors que les prêtres regardaient avec étonnement ces sphères, elles se changèrent en araignées aux yeux de braise et plongèrent leurs crocs dans le cou des prêtres.

Au même moment les Melnibonéens saisirent leurs arcs et décochèrent des volées de flèches sur la foule amassée. Les hommes d'alors ne connaissaient pas encore l'arc et il leur fallut plusieurs minutes pour comprendre ce qui leur arrivait. Ces quelques minutes permirent aux Melnibonéens de mener un véritable carnage. Comprenant leur malheur, les hommes prirent la fuite pour se réfugier dans les temples. Des



Le site à l'époque des élémentaires

boules de feu quittèrent les nefs pour venir s'écraser parmi la foule apeurée. Telle une bande de loups gris, les Melnibonéens couraient derrière les hommes, poussant des cris sauvages et les fauchant de leurs grandes épées. Leur soif de sang semblait intarissable et leurs bras insensibles à la fatigue. Plusieurs milliers de personnes périrent ce jour là.

A la nuit tombée, les Melnibonéens campèrent sur la plage et, pour se nourrir, firent rôtir quelques prisonniers qu'ils avaient faits à dessein. Les survivants éplorés se réfugièrent dans les temples et implorèrent leurs dieux Garken et Naïa. Tous deux apparurent bien tristes à leurs dévoués adorateurs. Ils déclamèrent le même message, leurs pères Straasha et Grome avaient conclu des pactes avec les étrangers. Les humains devaient les servir et leur obéir, tel était leur destin et tel était la volonté des dieux des Mers et des Terres. S'ils se soumettaient, ils auraient la vie sauve. La grande majorité désespérée et sans autre recours se rangea en pleurant à la décision divine. Une poignée d'hommes refusa ce sort injuste et partit dans les lointaines collines à la recherche d'un nouveau destin.

A l'aube, les hommes éplorés et gémissant vinrent en un misérable troupeau se présenter à leurs maîtres sanguinaires. Ceux-ci acceptèrent leur soumission. Tous furent marqués comme du bétail du signe des étrangers, un dragon sur le front. Pour fêter cet événement et remercier les Duc du Chaos, un humain sur huit fut immolé.

Les années suivantes, tout le pays aux alentours connut pareil sort. Chaque tribu tomba sous le joug de l'Empire des Dragons. Les quelques résistances ne firent qu'apporter un peu de plaisir aux Melnibonéens. Cette race apprécie le gibier qui fait face et tente de tuer le chasseur.

L'Exploitation

Après la conquête, vint le temps de la construction. Toutes les terres revinrent à un prince melnibonéen, Mardek Serkynn. Génération après génération, les Melnibonéens aménagèrent le pays selon leur plaisir. Mardek choisit l'endroit où il avait touché terre pour bâtir son lieu de résidence. Il fit élever une haute tour peinte de couleurs chatoyantes telles celles qui se dressent encore à Melniboné. Tout autour, de vastes jardins furent aussi créés.

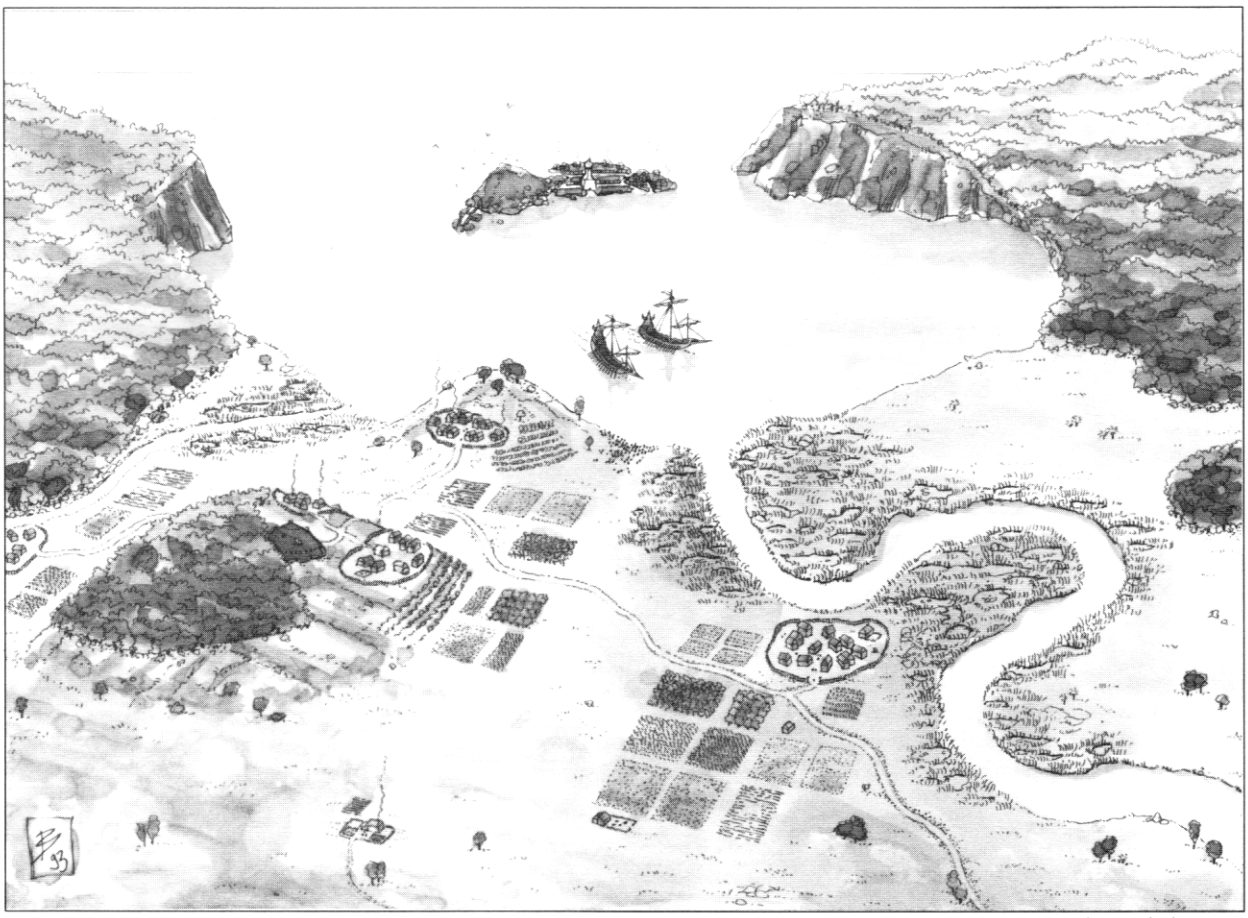
A l'entrée de la baie, Mardek fit élever un phare colossal destiné à guider la navigation des nefs melnibonéennes dans les mers du Sud. Ce phare fut bâti à l'image de Mabelrode, protecteur de Mardek, et coulé entièrement en bronze. La baie fut aussi aménagée en une rade pouvant accueillir plusieurs dizaines de grandes nefs. L'un après l'autre, les descendants de Mardek ajoutèrent des bâtiments à la tour originelle, faisant de la sorte un palais s'étendant sur plusieurs hectares.

C'est aussi durant cette époque que nombre de Melnibonéens firent construire des domaines dans la campagne environnante. Ceux-ci combinaient les fonctions de palais, de forteresses et de grandes fermes agricoles. Lentement, les Melnibonéens façonnaient le pays en un grand jardin.

En ce temps, les Melnibonéens ne connaissaient pas encore la langueur qui en fit un peuple décadent. Ils vivaient activement, passant leurs jours à chasser les bêtes fauves, les hommes insoumis, et leurs nuits à étudier la sorcellerie, discourant paisiblement avec les démons des abysses en se délectant des râles des sacrifiés.

En ce temps, les hommes étaient traités comme du bétail. Cependant certains bénéficièrent du sort d'animaux de compagnie. Ceux-ci adoptèrent au fil des siècles la culture de leurs maîtres et en vinrent à adorer le Chaos, d'une manière grotesque aux yeux des Melnibonéens eux mêmes.

Cet âge prit fin lorsque la guerre éclata entre l'empire des Melnibonéens



L'arrivée des Melnibonéens

et celui des Dharzis afin de déterminer qui serait le maître du monde et qui en serait chassé.

La Guerre des Anciens

Les Premières Escarmouches

Longtemps, la province des Mardek resta à l'écart des grandes batailles où Melnibonéens et Dharzis mouraient par dizaines de milliers. De temps à autres, quelques vaisseaux de guerre dharzi venaient harceler les côtes. Ils brûlaient les domaines près des côtes et en massacraient les habitants, hommes et Melnibonéens confondus. Ces raids conduisirent à l'abandon des domaines côtiers et à l'édification de fortifications le long de la baie. Celle-ci se rangeait parmi les meilleurs havres du continent sud. C'est de cette époque que date la digue muraille qui se dresse encore au nord de la baie.

La Griffe du Lion Rouge

La paix prit fin lorsque Shernakis le Lion Rouge, le meilleur chef de guerre dharzi, débarqua sur le continent sud à la tête d'une armée forte de cent mille combattants. Tous les efforts contre l'Ile des Dragons ayant été vains, le Lion Rouge appliquait une nouvelle stratégie. Puisque le coeur de l'empire melnibonéen était si bien cuirassé, pourquoi ne pas ravager l'une après les autres ses provinces. Sans secours de l'armée impériale, chacune d'elles tomberait comme un fruit mûr et renforcerait encore la puissance des Dharzis. Par contre, si l'empereur de Melniboné désirait les secourir, il serait obligé de quitter son île inexpugnable, et à ce moment, le Lion Rouge comptait bien exterminer les Princes Dragons.

L'armée dharzi s'enfonça telle une colonne de feu dans l'arrière pays. La plupart des domaines furent en cette occasion pillés et détruits. Les propriétaires qui le purent prirent la fuite et se réfugièrent auprès du prince Mardek dans son palais.

L'histoire et les légendes s'emmèlent alors pour expliquer la construction de la Forteresse du Désespoir. Alors que le Lion Rouge approchait de la baie à la tête de son armée, Mardek refusa de fuir pour se réfugier à Melniboné, non qu'il tenait à cette terre, mais sa fierté était telle qu'il ne pouvait accepter de fuir devant un ennemi. Acculé entre la mort et la honte, Mardek en appela au duc Mabelrode, le protecteur ancestral de sa lignée. Le Melnibonéen conclue alors un nouveau pacte avec le duc du Chaos. Contre la vie de ses femmes et de ses enfants, Mabelrode promettait à Mardek d'édifier en une nuit une forteresse où viendrait périr l'armée des Dharzis.

Au coucher du soleil, Mardek mit fin aux jours de ses quatre vingt femmes, concubines et de ses deux cent treize enfants. Les murs de jade et les dalles d'ivoire se virent maculés à jamais par ce sang innocent. Gorgé de ces âmes, Mabelrode tint promesse. Il édifia la forteresse promise. A l'aube, la population apeurée se réfugia en ses murs.

Trois jours après ce prodige, le Lion Rouge arriva devant la forteresse et se lança à l'assaut. Après quelques heures de lutte, le Lion Rouge et tous les combattants de son armée tombèrent au sol et demeurèrent prostrés empli d'un désespoir sans fin. La plaine entière retentissait de leurs cris et gémissements. Pris d'une étrange pitié devant une souffrance si délicate, les Melnibonéens fatigués sortirent de leurs murs et égorgèrent comme des agneaux ces terribles guerriers. Plus tard, leurs corps furent jetés dans une grande fosse, la Fosse de la Pestilence. Le lendemain, Mardek se suicidait, mettant fin à sa lignée et payant le prix de son crime.

Le Prix de la Victoire

Cet âge sombre vit aussi la création des Cavernes Nacrées et du Labyrinthe. Devant la menace dharzi, les Melnibonéens se soucièrent d'eux et de leurs plus proches esclaves, abandonnant la masse des humains à leur triste sort. Certains s'enfuirent par milliers dans les terres sauvages, d'autres se tournèrent vers Naïa et Garken. Apitoyés par la détresse de leurs fidèles, les deux Grands Elémentaires les protégèrent. Garken creusa dans la terre des cavernes accessibles par un labyrinthe. Très complexe et ensorcelé, seul Garken en connaissait le bon itinéraire. Ces grandes galeries s'étendaient sur des hectares sous terre et sur plusieurs niveaux. Une fois ces galeries excavées, Garken guida son peuple dans les cavernes loin de tout danger.

Naïa construisit dans les profondeurs des flots, non loin de la côte, les Cavernes Nacrées et y emmena aussi ses fidèles. Ce lieu resplendissait comme un palais. Des dizaines de grandes sphères et coupoles de nacre étaient posées à même le fond marin ou flottaient parmi les hautes algues et les naïades.

Dans ces deux refuges, des milliers de personnes vécurent en paix ces siècles de souffrance et de malheur.

La guerre continua encore des siècles, mais le continent sud ne vit plus jamais de grands héros et de grandes armées. Les Dharzis fuyaient cette terre maudite. Les escarmouches et les raids continuèrent leur oeuvre de lente érosion et firent de cette riche province une terre de cendres et de pleurs.

Lorsque la guerre prit fin, plus aucun Melnibonéen n'y vivait. Toutes les tâches étaient assurées par des intendants, serviteurs, gardes humains ou métis.

Une longue cohabitation et la mort de milliers de Melnibonéens à la guerre avaient provoqué cet état de fait. Des tâches de plus en plus importantes avaient du être confiées à des humains, les Melnibonéens disparaissant comme neige au soleil. La guerre finie, les Melnibonéens n'étaient plus que quelques milliers et les maîtres d'un empire ruiné. Parmi les survivants, beaucoup étaient las et aspiraient à un long repos. Les Melnibonéens commencèrent alors à sombrer dans la torpeur.

L'Age de la Révolte

Un Trône Ebranlé

La nouvelle aristocratie humaine pastichant ses anciens maîtres melnibonéens ne fût guère heureuse de voir des Melnibonéens revenir dans ces lointaines provinces. Ces Melnibonéens considéraient toujours les hommes comme du bétail et refusaient de voir l'évidence. Sans l'aide de tous ses soldats, intendants, artisans humains l'empire ne pouvait plus survivre. Là fût l'erreur qui perdit à jamais l'empire de Melniboné.

Une dizaine de Melnibonéens vint prendre "possession" des provinces correspondant à l'actuel Argimiliar. Ils entamèrent leur règne en sacrifiant quelques intendants et guerriers humains dévoués à la cause de l'empire. Ce fut un traumatisme révélateur pour les survivants. Pourquoi s'être battus seuls pour des maîtres sans reconnaissance ? Ces nouveaux venus n'avaient ni la volonté, ni l'énergie de leurs ancêtres. Ils se contentèrent de se prélasser dans le palais, châtiant leurs meilleurs serviteurs et ordonnant que les provinces soient remises en état au plus vite.

La situation était d'autant plus confuse que les anciens esclaves avaient fui par dizaines de milliers dans l'arrière pays et s'étaient organisés en petits clans, puis en tribus et enfin en nations. Aucun d'eux, après plusieurs siècles de liberté ne désirait retomber sous le joug des Melnibonéens. Les expéditions ordonnées par les Melnibonéens contre ces bandes d'esclaves rebelles finissaient plutôt mal.

Qui plus est, l'image de puissance et d'invulnérabilité des Melnibonéens était morte. Les hommes avaient constaté que leurs maîtres n'étaient pas des dieux invincibles et tout puissants. Une autre race leur avait infligé d'humiliantes défaites et avait presque réussi à les anéantir. L'heure de la révolte était venue.

La Fin

Le signal fût donné par les armées de la Loi qui boutaient les Melnibonéens de leurs provinces sans que l'Ile des Dragons ne manifeste une réaction digne d'un Melnibonéen. Les palais provinciaux épargnés par les Dharzis étaient enlevés par des armées de "sauvages" rassemblés sous l'étendard de la Flèche de la Loi. Un nouvel âge semblait naître à l'ombre de cette flèche rougie par le sang des Melnibonéens. L'âge des démons et des huit flèches sombrait doucement.

Les anciens serviteurs des Melnibonéens n'attendirent pas que des armées étrangères viennent les libérer. Ils prirent contact avec les rebelles des terres sauvages. Un pacte fût conclu avec eux. Une fois les Melnibonéens éliminés, les serviteurs et les rebelles formeraient un royaume où chaque homme serait libre de penser et d'agir comme bon lui semblerait. Nul n'aurait le droit de réduire en esclavage un autre homme. Chacun pourrait aussi adorer le dieu de son choix. Ces principes sont toujours en vigueur.

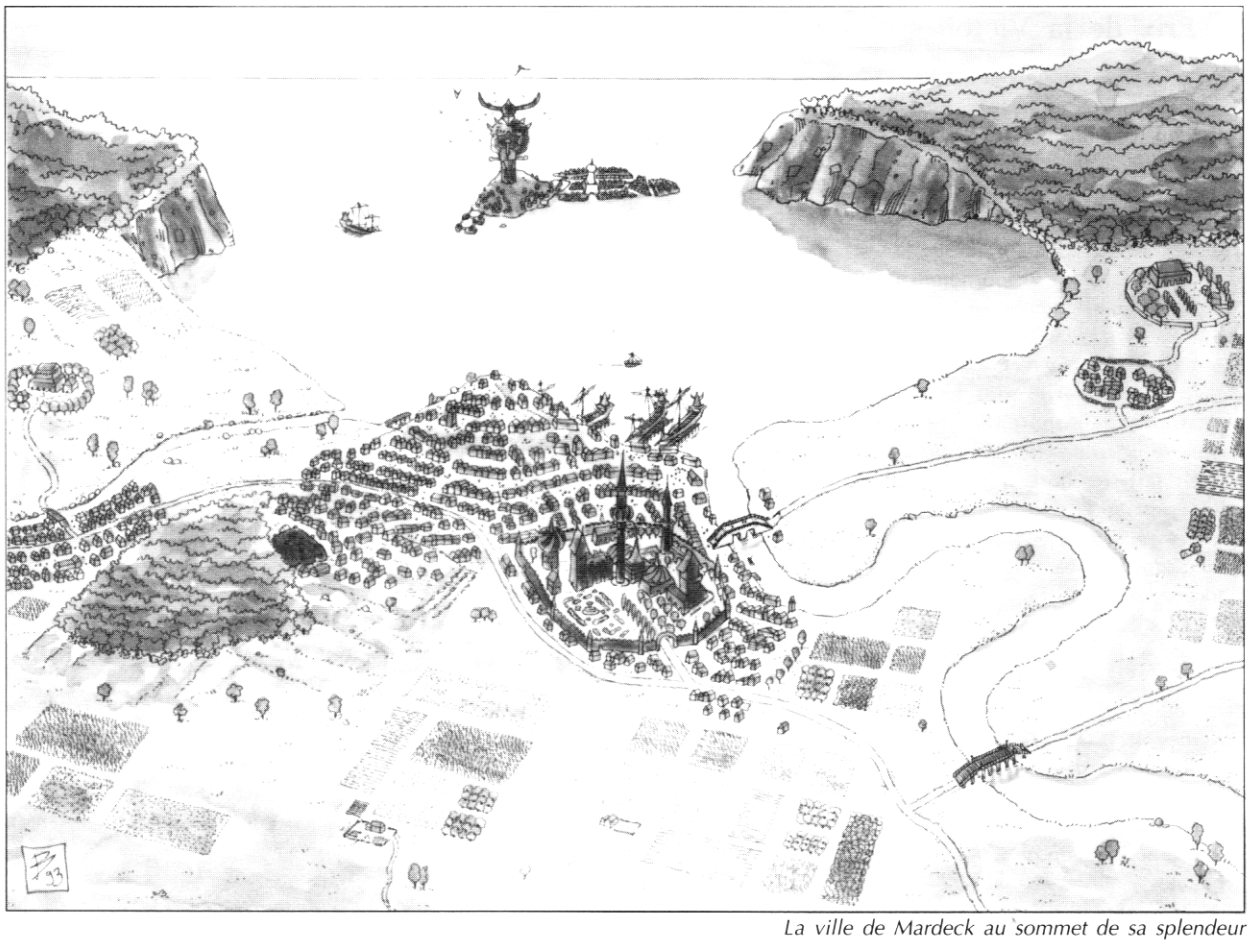
Le sort des Melnibonéens résidant en Argimiliar, une petite dizaine, fût réglé en une nuit. Tous furent égorgés dans leur sommeil et aucun n'y réchappa. Ainsi prenait fin en cette nuit des assassins la longue domination de Melniboné sur notre terre.



Le Royaume d'Argimiliar

Aryen-Levaï, le Premier Roi

Quelques jours plus tard, les chefs des tribus rebelles, les principaux parmi les anciens serviteurs et les prêtres de Garken et Naïa, tenaient conseil. L'assemblée choisit alors le premier roi d'Argimiliar. Ce fut Aryen-Levaï, ancien intendant de l'empire. Il fut choisi car



La ville de Mardeck au sommet de sa splendeur

c'était lui qui avait prêché et organisé la révolte parmi les serviteurs. A lui revenait aussi l'idée d'intégrer les tribus sauvages dans le nouveau royaume.

Une épreuve devait rapidement sceller l'alliance entre ces hommes si différents.

Les serviteurs avaient adopté la culture, la pensée, la langue, les dieux de leurs anciens maîtres. Les rebelles haïssaient tout ce qui leur rappelait le règne melnibonéen. Cependant les deux groupes avaient en commun le désir de vivre libre. Cette liberté ne rentrait pas dans la vision du monde des fervents libérateurs de la Loi. Une armée se présenta bientôt aux frontières du nouveau royaume.

La rencontre fut d'abord heureuse mais le ton monta lorsque les nouveaux venus exigèrent que tous les adorateurs du Chaos soient brûlés ainsi que leurs sanctuaires. Ils exigeaient aussi que le culte des élémentaires soit abrogé et ses lieux sacrés abandonnés. Refusant un tel diktat, les hommes libres durent subir l'assaut des "libérateurs". La bataille eut lieu non loin de Cadsandria sur le fleuve Naïa et l'armée de la Loi fut écrasée, ses champions tués ou faits prisonniers.

Cette victoire fut la consécration du royaume. Tous savaient désormais qu'une nouvelle puissance existait au Sud, le royaume d'Argimiliar.

A ce propos, nulle part je n'ai trouvé l'origine du nom d'Argimiliar et de Cadsandria. Tout ce que peut l'on dire c'est que ces noms se rattachent au sabir parlé par les serviteurs des Melnibonéens. Il s'agit probablement de la déformation de noms donnés par les Melnibonéens à cette terre.

Mais quels noms ? Nous n'en avons trouvé aucun de concluant.

A la fin du règne d'Arven-Levaï, des pactes furent signés avec les puissances de la Loi et celles-ci s'installèrent en Argimiliar, mais avec le devoir de respecter les lois du royaume.

Arven-Levaï et le conseil décidèrent aussi de l'emplacement de la capitale. La grande baie fut retenue pour de nombreuses raisons : un bon port naturel, le lieu de convergence des routes construites par l'Empire, la tradition et la présence de grandes fortifications. Arven-Levaï organisa la restauration du palais des anciens seigneurs et en fit le centre du pouvoir royal.

Ce fut lui aussi qui divisa la ville en quartiers, chacun abritant un peuple du royaume.

Ainsi existe-t-il depuis son Ordonnance, un quartier pour les fidèles de Garken, un autre pour ceux de Naïa, un pour les adorateurs de la Loi, un pour les anciens serviteurs et un pour les tribus rebelles.

Le Règne d'Athémys

Le quatrième roi d'Argimiliar (Athémys, le Fléau de Pykaraid) fixa notre capitale telle qu'elle se présente aujourd'hui. Il fit élever la grande muraille lors de la deuxième guerre des couronnes. Après ses victoires sur l'alliance de Pykarayd, il fit paver de marbre toutes les rues de la cité et fit dresser le grand temple de Mabelrode avec le tribut versé par Pykaraid. Ce fut lui aussi qui ramena de ces terres barbares les deux grands lions de pierre qui gardent les portes du Palais.

La longue époque de paix et de prospérité qui suivit vit la construction du Temple de Goldar, hommage à notre commerce florissant, et l'édification de nombreux palais où résident les membres du conseil et les grands du royaume.

Depuis lors, chaque roi a apporté sa touche à l'harmonie générale. Tel Garssen le Grand qui remplaça les portes de la ville par de nouvelles couvertes de bronze et qui fit peindre les tours de chimères et autres créatures fantastiques. Remercions aussi Valèro le sage qui fit construire la bibliothèque royale. Cadsandria, pour celui qui sait la regarder, montre les différents aspects de chaque âge.

Fred Lobkowitz



Suivez le Guide
par Fred Lobkowitz

CADSANDRIA



Lieux ordinaires et extraordinaires

Extrait des mémoires de Goulden le Bon, marchand des Cités Pourpres :

J'ai toujours béni les occasions qui m'amenèrent à Cadsandria. La cité y est plaisante, les habitants paisibles et tolérants, ils ne s'embarrassent guère de convictions religieuses dans leurs rapports avec leurs prochains et c'est tant mieux pour les affaires. Les auberges sont particulièrement confortables, le personnel serviable, la table riche et bonne et la compagnie joviale et dénuée de toute peur à l'encontre des étrangers ...

Il y en a aussi pour tous les goûts et toutes les bourses. Que vous soyez marin à la bourse flottante, mercenaire fortuné pour un temps ou marchand écrasé de responsabilités et travaillant dur pour faire des petits à vos GB, vous trouverez toit à votre convenance.

Ordonnancement de la Cité

Depuis le premier roi d'Argimiliar, Cadsandria a été découpée en quartiers. Chacun d'eux a gardé sa spécificité au fil des siècles.

Le meilleur moyen de présenter la cité à l'étranger est de la regarder facette par facette, quartier par quartier. Certains disent même que Cadsandria ressemble plus à l'agglomération de cités diverses tant les quartiers diffèrent les uns des autres. A vrai dire ces divisions ne sont pas seulement géographiques. Chaque quartier abrite une population homogène et différente.

Ainsi les marchands et artisans du quartier de Goldar vénérant les préceptes de ce dieu ont peu en commun avec les gens du palais élevés dans la continuation de la culture melnibonéenne.

Cependant ces différences n'aboutissent pas à une guerre civile. Chacun désire vivre libre et reconnait à l'autre ce droit. Qui plus est, il n'y a pas une majorité et une minorité, Cadsandria ne compte que des minorités ! Le régime d'un roi élu et d'un conseil où siègent les représentants de tous les quartiers permet de gérer cet assemblage hétéroclite. Il y a peu d'autres lieux dans les Jeunes royaumes où le Chaos cohabite avec la Loi en si bonne intelligence. Il semblerait que chacun perçoive la différence de l'autre comme un complément, un avantage à sa personnalité propre. Si cet état d'esprit était général dans les Jeunes Royaumes, beaucoup de sang et d'énergie seraient épargnés.

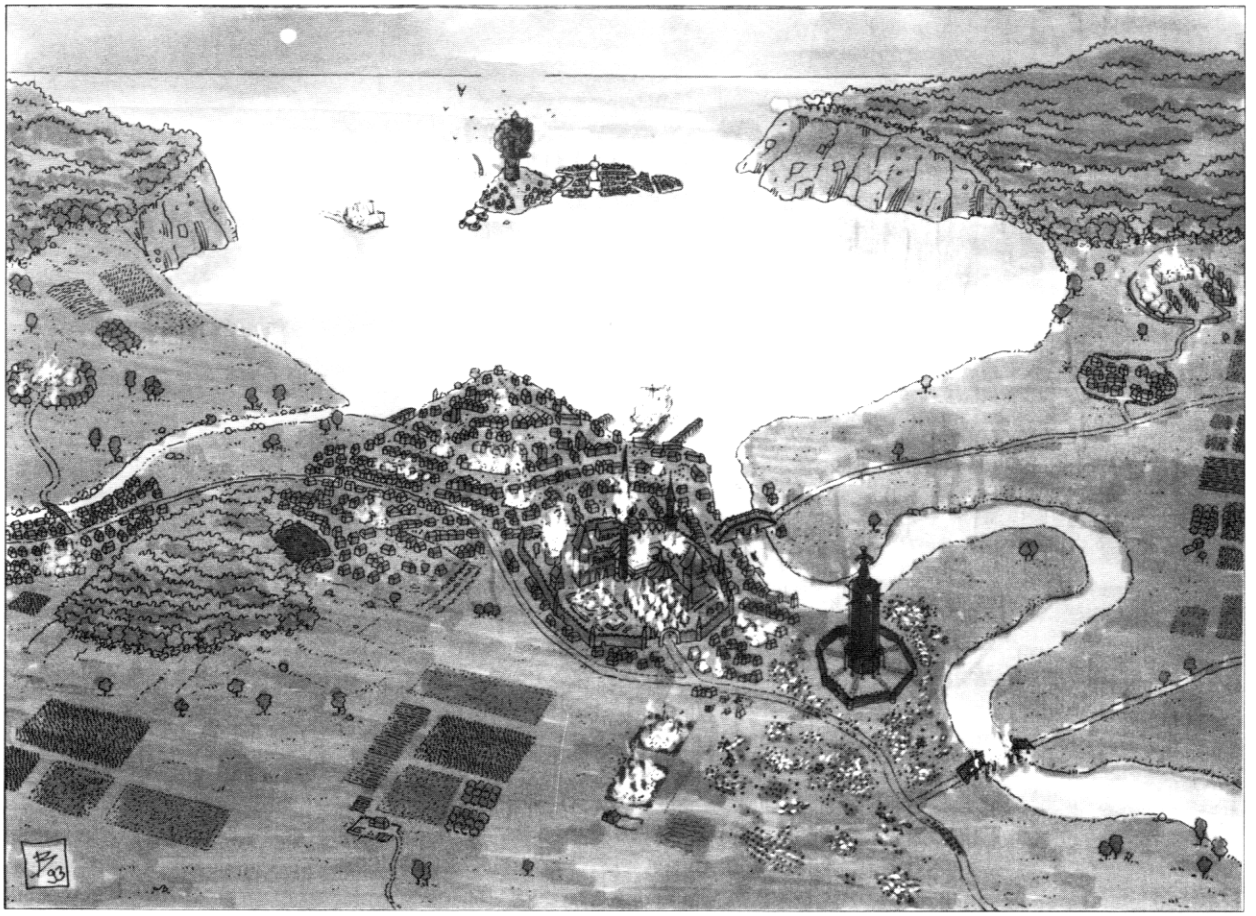
Quartier du Palais

Ce quartier tire évidemment son nom du palais royal et de ses dépendances qui en occupent la plus grande surface.

Who's Who de Cadsandria

Jaren	*Roi d'Argimiliar et Seigneur des Mers**
Sdamark	*Capitaine de l'Armée Royale **
Guertrakh	*Amiral de la Flotte et Agent de Naïa**
Bucyac	*Intendant du Royaume **
Verlin	*Sénéchal et Grand Prêtre de Goldar **
Hormalf	*Grand Prêtre de Grome **
Golyam le Vermillon	*Grand Prêtre de Mabelrode **
Syriam	*Grand Prêtre de Straasha*
Lycias de Swall	*Prince Marchand*
Gerden	*Prince Marchand*
Doroyne	*Doyen du Collège Royal*
Epyméríac	*Maître de l'Ecole de Sorcellerie*
Urdan	*Prêtre Guerrier d'Eshmir*
Sardon	*Noble Sorcier de Myrrhyn*
Tet Nephos	*Prêtre Sorcier de Pan Tang*
Uryal	*Noble Sorcier de Jharkor*

** : appartient au Conseil Royal*



L'attaque de l'armée du Lion Rouge

Il contient encore quantité de bâtiments, dont le palais lui même, datant de l'ère melnibonéenne. Certaines constructions sont ainsi millénaires. Les nouvelles demeures sont elles aussi construites dans un style similaire, pour le moins inspiré de l'architecture melnibonéenne. Pour un peu, le promeneur pourrait se croire des millénaires en arrière ou encore à Imrryr. Mais la seule présence d'humains en ces lieux et l'absence d'esclaves le ramènent bien vite à la réalité.

Le quartier du palais, pour des raisons de prestige, est richement décoré, maintenu propre et sûr. Toutes les façades sont décorées de statues et peintes de fresques. Les dalles de marbre sont nettoyées chaque semaine et remplacées dès usure. De jour comme de nuit des patrouilles de gardes royaux veillent sur l'ordre public. La nuit, des lanternes sont allumées à chaque carrefour.

Le Palais

Le palais forme un ensemble complexe couvrant plusieurs hectares. Certaines parties sont ouvertes à la circulation tandis que d'autres sont sévèrement gardés.

■ La Demeure Royale

Le roi demeure dans un ensemble d'appartements prestigieux, ceux où vivaient les princes melnibonéens. Certains objets ont disparu du fait de l'usure du temps ou des pillages ayant suivi l'assassinat des Melnibonéens. Une compagnie de gardes spéciale veille à la vie du souverain et de ses proches.

■ La Cour Royale

Cet endroit abrite les délibérations du conseil et les lieux officiels du royaume. C'est ici que le roi tient sa cour, reçoit les ambassades et organise les grandes fêtes.

■ Les Intendances

Les intendances regroupent toutes les offices du royaume, les impôts et taxes, l'armée royale, la flotte de guerre et les ambassades. Ces bâtiments sont plutôt discrets et abritent plusieurs centaines de scribes, conseillers, fonctionnaires et "ministres". L'influence de la Loi est ici très manifeste. L'organisation est poussée et porte ses fruits. Argimiliar par ce travail est un royaume bien géré et grand producteur de richesses. Cet endroit est bien gardé et son accès est restreint au personnel du palais.

■ Les Jardins

Les jardins représentent plus de la moitié du palais. Les plus anciens datent des Melnibonéens eux-mêmes et ont conservé leur splendeur. Ils sont aménagés en terrasses où coulent des ruisseaux et abritent des centaines d'essences reconstituant des forêts, des jungles, des prairies, des montagnes ... Plus de la moitié d'entre eux sont ouverts à tout venant. Les jardins restent l'endroit le plus agréable de tout Cadsandria.

■ La Tour

Cette tour est le vestige qui rappelle le plus la présence des Melnibonéens. Elle est quasiment intacte. Elle s'élève à plus de cent mètres et demeure la plus haute construction de la cité au grand dépit des prêtres de Goldar et de Mabelrode

■ Le Vieux Palais

Il correspond à une petite partie de l'ancien palais des princes melnibonéens. Elle a été murée depuis des siècles et nul ne s'y rend. C'est en ce lieu que le dernier prince Mardek a assassiné ses femmes et enfants. Depuis, leurs fantômes hantent l'endroit et ont rendu fous tous ceux qui ont osé y pénétrer. Certaines nuits calmes, on peut même entendre les cris et gémissements des âmes en peine. Certaines légendes, très populaires dans les milieux de voleurs, affirment que cet endroit recèle des trésors fabuleux. Les prêtres de la Loi ont essayé à plusieurs reprises de purifier le lieu mais en vain.

■ Le Jardin Clos

Le jardin clos constitue le deuxième endroit hérité des guerres contre les Dharzis. C'est ici qu'a été jetée dans une

vaste fosse l'armée défaite du Lion Rouge. Celle-ci comptait nombre de créatures magiques et ensorcelées qui ont provoqué un étrange phénomène. Leur pourrissement a corrompu la terre et les créatures y vivant. D'étranges plantes souvent toxiques y poussent et la terre abrite des êtres plutôt monstrueux. Tout ceci a fait de l'endroit un jardin étrange et dangereux entouré aujourd'hui d'un haut mur. De tant à autre quelques guerriers sont envoyés nettoyer le jardin. En effet, certaines créatures sont capables de grimper et de franchir le mur. Ces bêtes sont souvent petites et guère dangereuses pour un groupe de guerriers expérimentés. Là encore la Loi a été impuissante à juguler ce phénomène.

■ Le Cimetière

C'est en ce lieu que sont enterrés les rois d'Argimiliar, leur famille et les grands du royaume. L'endroit est un grand parc où poussent de hauts chênes. Les tombes sont discrètes et se limitent à des pierres tombales blanches. L'endroit est considéré intouchable même par les voleurs de la cité. En une seule occasion des pilleurs étrangers se sont attaqués à une tombe, mais ils n'ont pas été loin.

La Forteresse du Désespoir

La Forteresse du Désespoir, créée par Mabelrode lui même, existe toujours. Les rois d'Argimiliar s'en servent comme arsenal où sont entreposées leurs machines de siège et les armes et armures utilisées lors des grandes guerres. Cette forteresse sert aussi de cachots pour la justice royale. C'est là que sont envoyés voleurs, meurtriers, espions et autres ennemis de la couronne. Les geôles se situent dans les souterrains de la forteresse. S'en évader est possible mais requiert beaucoup d'imagination. Les exécutions capitales ont lieu dans la cour de la Forteresse du Désespoir, ce qui renforce encore son nom. La forteresse sert aussi de coffre fort, inviolé et inviolable, pour le trésor royal.

Trois compagnies de gardes occupent la Forteresse du Désespoir. Les geôliers et bourreaux forment une confrérie d'une centaine de personnes, tous vénèrent Mabelrode. La plupart sont dévoués à la couronne et incorruptibles.

La seconde compagnie compte également une centaine d'hommes qui veillent sur le trésor. Elle se compose de vétérans dont le dévouement au royaume a été confirmé. Bénéficiant d'avantages conséquents, ils sont incorruptibles.

La dernière compagnie veille sur l'arsenal et la forteresse elle même. Elle compte cinq cents hommes qui doivent aussi patrouiller les rues du quartier du palais.

L'Avenue des Rois

L'avenue des rois mène du palais à la porte royale. Les rois d'Argimiliar utilisent cette voie lors des grandes occasions. C'est aussi par ce chemin que rentrent les ambassades dans la cité. Tout a été fait pour donner un sentiment de puissance et de majesté. Les façades sont toutes ornées de hautes colonnades à portiques. Des fresques décorent les façades et narrent les hauts faits des rois d'Argimiliar. De jour comme de nuit, une compagnie de gardes en tenue d'apparat se tient de part et d'autre de la voie.

Quartier des Sages

Ce quartier s'est créé lentement autour de la bibliothèque et du Collège Royal.

Des scribes, des sages, des sorciers et autres personnes avides de connaissance se sont installés en ces lieux.

Aujourd'hui ce quartier abrite une véritable élite intellectuelle et on y trouve beaucoup de sorciers. Ceux-ci sont attirés par la tolérance qui règne en ce lieu. On trouve ainsi plusieurs étrangers. Toutes les nationalités y sont représentées à l'exception des Melnibonéens qui ne sont pas accueillis à bras ouvert.

L'étude de la sorcellerie est autorisée à Cadsandria ainsi que sa pratique si elle ne s'accompagne pas de sacrifice humain. Certains emportés par leur passion franchissent le pas mais à leur plus grand risque. La loi royale est sans pitié pour de tels assassins ; la peine de mort, telle est la sanction.



Ce quartier est certainement le plus calme, le moins agité de la capitale. Il inspire aussi une certaine frayeur aux habitants. Les histoires narrant les malheurs de pauvres hères enlevés à la nuit tombée pour être sacrifiés aux puissances infernales sont fréquentes. Si la majorité des habitants n'y prête pas crédit le jour, la nuit ils sont peu nombreux à oser traverser ce quartier.

Le quartier des sages compte aussi une majorité de bâtiments datant de l'époque melnibonéenne. Ceux-ci ont été soigneusement entretenus. A l'origine, c'est ici que vivaient les serviteurs proches des Melnibonéens.

Le Collège Royal

Le Collège Royal de Cadsandria est destiné à former les scribes devant servir la couronne. La sorcellerie et les cultes ne sont pas au programme en ce lieu. Cependant bon nombre d'étudiants portent un intérêt certain pour la magie. Ils forment aussi des recrues de choix pour des sorciers à la recherche d'apprentis pour les aider. Les étudiants ont formé quantité de sociétés secrètes au fil des ans. La plupart sont destinées à amuser les futurs scribes aux dépends des habitants de Cadsandria. Certains dérapages de ces sociétés secrètes ont déjà fini dans le sang. C'est pourquoi les maîtres du Collège Royal veillent sur leurs activités. Les habitants de la ville affirment que certains élèves scribes se vouent à des cultes sanguinaires, ce qui semble étonnant.

L'Ecole de Sorcellerie

Ce lieu a pour but l'étude de la sorcellerie et non son utilisation. Les premiers rois de Cadsandria ont jugé bon de créer une organisation chargée de collecter savoirs et renseignements sur ce sujet épineux. Son but premier est de contrer toute utilisation intempestive de la sorcellerie dans le royaume. En effet, il s'agirait d'une menace contre l'autorité royale et l'ordre public.

Cette école étant placée sous l'autorité directe du roi, elle est décriée par les divers cultes qui n'apprécient pas que des profanes se "mêlent" de leurs affaires. L'avis de la population et du roi sont différents puisqu'à plusieurs reprises les membres de l'Ecole de Sorcellerie ont déjoué les plans retors de sorciers sans scrupules en Argimiliar.

La Bibliothèque

Les premiers rois d'Argimiliar ont créé une bibliothèque en réunissant tous les documents melnibonéens ayant survécu à la révolte des esclaves. Au fil des siècles, d'autres livres et grimoires ont été ajoutés. Certains rois versés dans la sorcellerie ont investi des millions de GB pour acheter des grimoires uniques. Mal-



heureusement pour les petits malins, l'accès à tous ces documents précieux est surveillé par l'Ecole de Sorcellerie.

Quartier de Garken

Ce quartier se situe sur et aux alentours d'une colline. Le temple de Grome trône à son sommet.

On a souvent comparé cette partie de la ville à une termitière ce qui est judicieux. Les adeptes de Garken ont creusé depuis des millénaires des galeries en tous sens et sur plusieurs niveaux. Elles ont été creusées comme catacombes, prolongements du temple dans son élément naturel, habitations, réserves ou refuges tel le Grand Labyrinthe. En fait ce réseau de galeries souterraines s'étend quasiment sous toute la surface de Cadsandria. S'il est utilisé depuis peu comme égouts, il sert aussi de cache aux voleurs et délinquants de tout poil. Bien malin celui qui peut les prendre.

Le Temple

Le temple de Garken présente une forme massive et basse. Le temple compte peu de pièces hors du sol, seulement celles destinées à accueillir les visiteurs et adeptes. Tous les endroits vitaux du temple sont enfouis profondément dans le sol. Les galeries et les pièces présentent toujours l'aspect de la roche et de la terre dans laquelle elles ont été excavées Aucun revêtement ne vient cacher la roche. Par contre de nombreuses décorations embellissent ces lieux souterrains. La lumière fait souvent défaut et ceci volontairement. Les prêtres de la Terre préfèrent l'obscurité aux lueurs du soleil. Les galeries et les salles communes bénéficient d'un éclairage satisfaisant, mais les quartiers des prêtres sont plongés dans une obscurité complète et permanente.

Le recueillement, le silence, les ténèbres de ce temple tranchent singulièrement avec le temple de Naïa. Très peu de gardes veillent sur le temple. En fait les labyrinthes suffisent à déjouer les intrus. Plusieurs gnomes placés à des carrefours sont aussi chargés de se saisir et de maintenir les intrus.

Le premier niveau du temple comporte des petites chapelles pour les prières des fidèles. Les niveaux inférieurs servent de résidences et de lieux d'enseignement aux adeptes. Les galeries les plus profondes sont réservées aux prêtres. Ceux-ci appréciant la solitude, ils vivent chacun dans des lieux déserts.

Le Labyrinthe

Le Labyrinthe se situe profondément en dessous du temple. Sa profondeur s'étage entre cinquante et deux cents mètres, et sa surface couvre plusieurs milliers d'hectares, dépassant de loin les limites de Cadsandria. L'ensemble forme des centaines de kilomètres de galeries se croisant sans cesse. La magie de la Terre empêche l'utilisation de toute sorcellerie pour se guider. Cette magie a aussi lié de grands élémentaires de la Terre au Labyrinthe. Ceux-ci ont le pouvoir de boucher des galeries, d'en ouvrir d'autres. Comme ils travaillent en permanence, la structure du labyrinthe change quotidiennement. Seul le Grand Prêtre connaît le chemin permettant de traverser le Labyrinthe. Des intrus pour réussir pareil exploit devront réussir huit jets de suite sous INT X 1. La magie de Grome maudit tous ceux qui veulent violer le Labyrinthe. S'ils se perdent à jamais, ils sont transformés après leur mort en une sorte de goules qui errent pour l'éternité.

Le Labyrinthe est la seule voie d'accès aux cavernes de Garken.

Les Galeries

Les galeries se situent entre moins cinq et moins quarante mètres. Elles ont été creusées au fil des millénaires comme catacombes. La plupart d'entre elles ne sont pas entretenues et les éboulements sont donc choses communes. Le repos des morts interdit aussi la présence des vivants et de leurs activités. Seuls les voleurs s'y aventurent pour commettre leurs forfaits et se cacher. Le culte de Garken tolère ces agissements du moment que les sépultures ne sont pas violées. Dans le passé, certains mécréants avaient commencé à piller systématiquement les tombes. Ce viol de sépultures avait amené une réponse violente du culte de la Terre. Des hordes de gnomes noirs s'étaient saisies des impies et les avaient démembrés et dévorés vifs.

Dernièrement de vieilles galeries ont été utilisées pour créer un réseau d'égouts. Le culte de Garken a accepté mais toutes les dépouilles des galeries utilisées ont été transportées dans d'autres galeries.

La Demeure de Garken

La demeure de Garken se situe dans les abysses de la terre et sa seule voie d'accès passe par le Grand Labyrinthe. Seuls les Grands Prêtres connaissent l'itinéraire ainsi que certains agents particulièrement vénérables. Selon les légendes des prêtres, la demeure de Garken est une grande caverne tapissée d'or, d'argent, de bronze et de pierres précieuses. Ce récit est en deçà de la vérité. Garken dort dans un océan de métaux précieux et de gemmes. Ces cavernes sont aussi l'endroit où les adeptes ont vécu lors des guerres des Dharzis. Elles forment un cadre enchanteur ; des arbres, des fougères, des espèces en tout genre y vivent ainsi que des gnomes par centaines.

Les Rues des Artisans

Toute la colline du temple et ses alentours accueillent les guildes d'artisans, même celles patronnées par Kakatal comme les forgerons. Chaque guilde se concentre dans une rue, voir plusieurs. Ces rues sont parmi les plus actives et laborieuses de Cadsandria. Chaque artisan peut vendre directement sa propre production. Tout ce qui se fabrique dans les Jeunes Royaumes se fabrique aussi à Cadsandria. Les voleurs ne sont pas appréciés en cet endroit et les artisans ont l'habitude de châtier eux mêmes les maladroits qui se font prendre.

Quartier de Naïa

Le quartier de Cadsandria consacré à Naïa comporte l'île, la baie et le promontoire. C'est la partie de la ville qui est tournée vers l'océan.

L'Ile

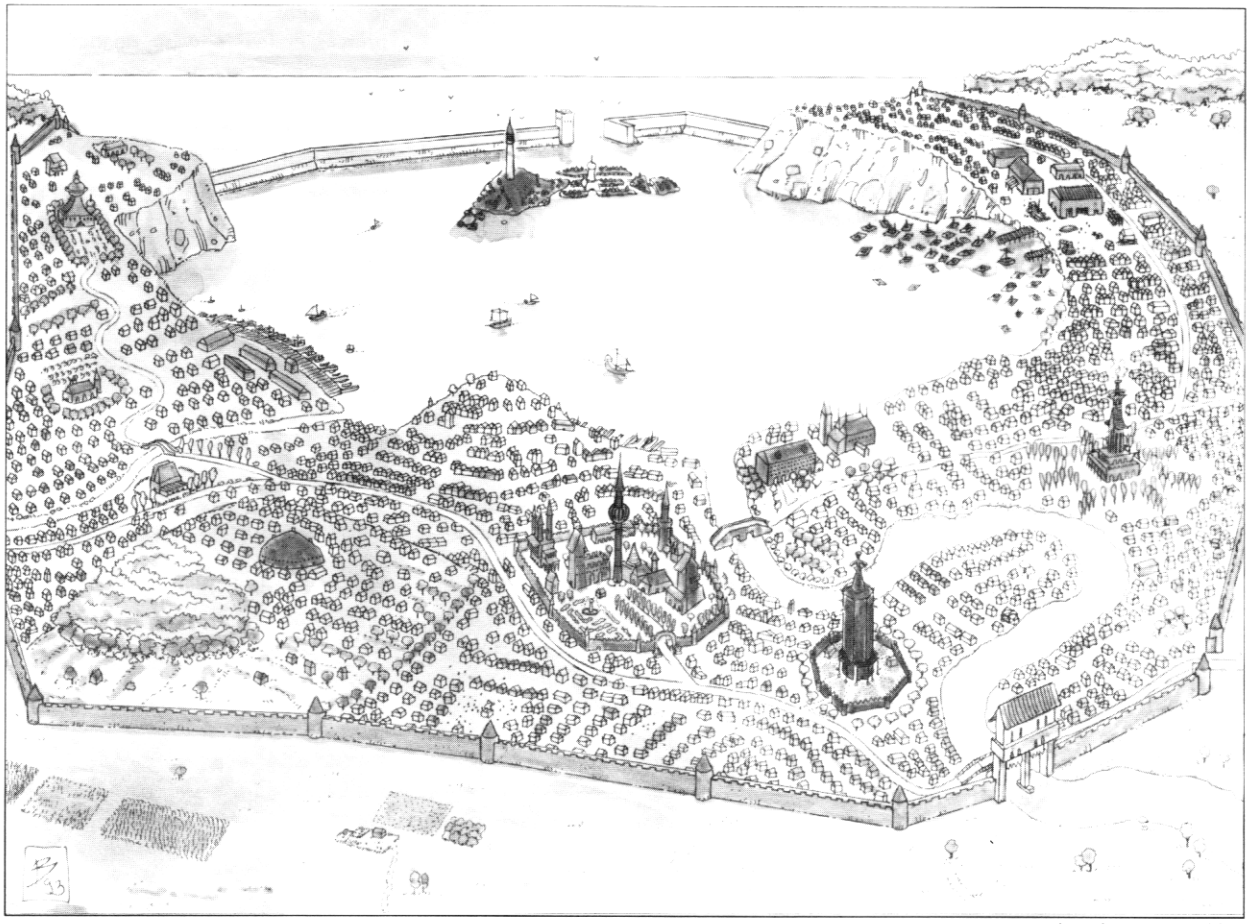
L'île qui clôt à moitié la passe de la rade est consacrée à Straasha et à Naïa. Essentiellement rocheuse, cela n'a pas empêché les adorateurs de l'Eau de creuser des canaux dans tous les sens, ceux-ci servant de voies de passage. Des maisons et des édifices religieux couvrent intégralement le reste de la surface rocheuse. Toutes les constructions sont peintes en blanc ou bleu. Le symbole de l'eau et des représentations d'ondines constituent l'essentiel de la décoration.

De petites barques fines et rapides permettent de se déplacer dans cette cité marine. Les poissons et dauphins abondent dans ces canaux. Ils sont considérés comme intouchables.

Les habitants de l'ile sont les prêtres de Naïa, leurs familles et les adeptes. Les étrangers au culte ont tout de même droit d'accès à l'île mais non à résidence.

■ Le Temple de Naïa

Ce temple se situe sur la façade de l'île donnant sur la baie. Ses fondations, vingt colonnes, plongent dans l'eau de



Cadsandria Aujourd'hui

la rade. Toutes les salles se situent à quelques centimètres en dessous du niveau de l'eau, ce qui fait qu'une fine couche d'eau vive recouvre les sols du temple. Des pompes montent l'eau dans les étages supérieurs et alimentent des cascades qui traversent les trois étages du temple.

Le temple est richement décoré et ce depuis des millénaires. Il n'a jamais été pillé ou détruit et c'est l'une des merveilles de Cadsandria. Le centre du temple est une pièce circulaire dépourvue de sol. On dit que cet endroit domine une fosse profonde où se situent les cavernes nacrées et où vit encore Naïa. Depuis des temps immémoriaux la coutume est d'y jeter des sacrifices, habituellement des objets précieux. De grands dauphins argentés y vivent et veillent à la protection du lieu sacré. On dit que ces dauphins sont les réincarnations des prêtres morts de Naïa.

■ Les Cavernes Nacrées

Ces cavernes se situent au pied de l'île, au fond d'une fosse profonde de mille brasses. Seuls les prêtres, prêtresses et agents de Naïa peuvent y accéder. L'endroit est charmeur. Le sol de corail rougeoyant est couvert d'objets précieux en tout genre. Des dizaines d'ondines s'y prélassent en compagnie de dauphins argentés. Quant aux cavernes elles mêmes, elles ressemblent plutôt à de gigantesques perles brillantes. Naïa y vit toujours, gardant une certaine distance envers la race humaine.

Il est dangereux de vouloir accéder à ce domaine si l'on n'appartient pas au culte. Naïa n'apprécie pas les intrus en qui elle voit des voleurs de ses trésors. En effet plusieurs sorciers ont tenté par le passé de dérober ses richesses. Les ondines et les dauphins ont alors pour devoir de les repousser et s'ils insistent de les tuer.

Plusieurs fois Straasha a rendu visite à sa fille, accompagné de toute sa cour des profondeurs. Ses venues se sont toujours accompagnées de formidables tempêtes mais aussi de pêches miraculeuses.

La Baie

La grande baie de Cadsandria offre un spectacle bien singulier. A côté des nefs encordées aux quais, une bonne partie est recouverte de pontons où vivent des milliers de gens. Il s'agit des familles de marins qui préfèrent vivre sur leur élément. Ces pontons ne sont pas un assemblage d'épaves miséreuses mais des bateaux à fond plat, bien aménagés, décorés et confortables. Des passerelles et des ponts de cordes relient toutes ces nefs en îlots. Pour celui qui en a l'habitude, on s'y déplace aussi facilement que dans une ville classique.

Huit mille personnes vivent ainsi sur la baie sous la protection de Naïa. Ces derniers temps, une ombre plane pourtant en ce lieu. Des émissaires de Pyaray sont venus et convertissent à leur culte des marins et leurs familles.

Le Promontoire

Le promontoire est le cap où sont installés les chantiers marins. Ceux-ci construisent une bonne trentaine de nefs marchandes et guerrières par an. La moitié de ces navires est vendue à Filkhar. La réputation de ces nefs n'est plus à faire. Elles sont solides et tiennent bien la mer.

Quartier de Mabelrode

Le quartier de Mabelrode est de loin l'endroit le plus animé et excentrique de Cadsandria.

Tous les originaux du royaume s'y sont donnés rendez-vous et mènent une vie "décousue". Ce quartier est aussi actif de jour que de nuit, toute une population préférant se lever au coucher du soleil. Ces habitants se comportent de manière

provocante mais ne sont guère plus dangereux que les autres habitants de Cadsandria. Chacun d'eux essaye de vivre en pratiquant l'esprit du Chaos au quotidien, ce qui donne des résultats souvent exotiques.

Le quartier de Mabelrode compte encore quelques demeures datant de l'époque melnibonéene. La plupart des bâtiments ont été élevés pour satisfaire le goût d'excentriques par des architectes audacieux. Le meilleur côtoie le pire.

Le Temple

Le temple de Mabelrode est au centre de cette activité désordonnée. Ce lieu de culte ne ressemble en rien au temple des Pan Tangiens. L'endroit est vide de tout symbole meurtrier ou de folie destructrice. Les prêtres de Mabelrode de Cadsandria sont avant tout des habitants de cette cité et ont des vues tolérantes. A leurs yeux le Chaos ne peut être réduit à une théorie, une foi comme l'ont fait les Pan Tangiens. Pour eux, la démarche de ces derniers réduit la portée du Chaos et en fait un instrument dépourvu de sens.

Le temple est un assemblage de salles, de coupoles, de galeries dépourvues de toute symétrie. Les couleurs sont choquantes de par une juxtaposition ignorant les lois des couleurs. Tout est fait pour frapper l'oeil habitué à contempler les règles classiques de l'art.

Les démons sont peu commun en ce lieu, les prêtres sorciers se limitent à des entités exotiques mais dépourvues d'agressivité. En fait la réputation d'un prêtre de Mabelrode à Cadsandria se construit sur ses talents à découvrir des démons à l'apparence ou à l'esprit extraordinaires, que ce soit en bien ou en mal. Ainsi un tournoi existe en permanence pour invoquer le démon le plus beau ou le plus laid.

Quartier de Goldar

Le quartier de Goldar est le siège du commerce de Cadsandria et de tout le royaume. Argimiliar se veut une puissance commerciale.

Son négoce avec Filkhar, les Cités Pourpres, Ilmiora et même l'Ile des Dragons est très développé. Les richesses qui y transitent et les demeures de marchands en ont fait le quartier favori des voleurs. Bizarrement aucune milice ne s'occupe de la surveillance générale. Chaque marchand doit engager ses propres gardes. Les grands marchands ont toujours bloqué les projets de milice collective. Les frais dus à l'entretien de gardes étant élevés, ils embarrassent ainsi les petits marchands qui pourraient les concurrencer. Les principaux bâtiments du quartier sont le temple de Goldar, les grands entrepôts et les palais des princes marchands.

Le Temple

Le temple de Goldar est l'une des constructions les plus luxueuses de Cadsandria. Les matériaux les plus chers ont été employés pour glorifier le dieu du commerce.

La fonction de ce temple est multiple. C'est là que tous les actes sont enregistrés, mais le temple sert aussi de banque et de bourse. Les prêtres se montrent plus assidus à ces tâches commerciales qu'au service du culte religieux. Mais selon leurs dires, ces travaux honorent Goldar.

Les Quais

Les quais peuvent abriter plusieurs dizaines de navires marchands. Le plus impressionnant demeure les grands entrepôts qui jouxtent les quais. Ceux-ci renferment toutes les matières et objets négociables. Les richesses s'y accumulent par millions de GB.
Les tavernes à marins amènent une vie turbulente en cet endroit, ce qui permet aux voleurs de s'y faufiler sans danger.

Le Marché

Le marché de Cadsandria est typique des grandes villes marchandes des Jeunes Royaumes. Une foule de gens de nations différentes y négocient animés d'une fièvre de l'or.

Les Palais des Princes Marchands

Quelques familles de Cadsandria ont bâti en plusieurs générations des fortunes gigantesques. Ces familles possèdent des navires, emploient des centaines de marins, négociants, gardes et autres serviteurs. Leur train de vie est celui de princes et leur pouvoir financier leur permet de tout acheter. Leurs palais tiennent même la comparaison avec celui du roi. Certains sont même plus riches que lui. Ils servent d'ailleurs de banquiers à la royauté.

Population de Cadsandria

Quartier du Palais	11 000
Quartier des Sages	9 000
quartier de Garken	45 000
Quartier de Naïa	43 000
Quartier de Mabelrode	17 000
Quartier de Goldar	36 000
Quartier des Tribus	51 000
Population Totale	**212 000**

Quartier des Tribus

C'est ici que vivent les descendants des tribus de rebelles qui avaient refusé de vivre sous le joug des Melnibonéens.

Cette partie de la ville est beaucoup plus simple que celle du palais ou de Mabelrode. Les habitants ont conservé comme valeurs celles de leurs ancêtres. Ils méprisent la sorcellerie, comme tout savoir, et considèrent le courage guerrier comme valeur suprême. Ce sont eux qui forment toujours l'essentiel de l'armée et des corsaires du royaume.

Tout ce quartier se compose de petites maisons assez semblables. Les seuls bâtiments d'exception sont des lieux destinés à la guerre.

Il est déconseillé à un Melnibonéen de s'aventurer en ces lieux. La haine pour cette race est toujours vivace chez les descendants des esclaves révoltés.

L'Arène

L'arène sert de lieu d'entraînement aux guerriers. Tout autour d'elle, des bâtiments abritent des équipements destinés aux exercices. Ceux-ci ont lieu tous les jours et sont très violents, ce qui garantit la force de l'armée royale.

Ces arènes servent aussi pour des spectacles lors des combats rituels entre les champions de la Loi et du Chaos.

Les Ecuries

L'armée d'Argimiliar se composant surtout de cavalerie, de grandes écuries ont été construites dans la capitale. Celles-ci abritent les chevaux de l'armée royale, mais aussi de nombreux chevaux de réserve et de jeunes poulains non encore dressés. Les chevaux trop vieux pour servir au combat y sont vendus. C'est un bon moyen pour acheter un cheval, certes un peu fatigué, mais très bien dressé.

Fred Lobkowitz



Tout sur le prochain Jeu de Rôle publié par Oriflam
par Christophe Begey

En Avant-Première

UN PARFUM D'HORREUR

J'ai traversé la jungle de Birmanie, marché à travers les déserts d'Egypte. J'ai escaladé la grande pyramide de Teotihuacan sur le grand plateau du Yucatan et je me suis assis dans le cercle de Stonehenge. J'ai bu dans des verres étranges offerts par des compatriotes et visité toutes les forêts à l'est du nouveau monde. J'ai participé aux rituels des aborigènes de Tasmanie et descendu en canoë les flots tumultueux de l'Amazone. J'ai chassé les éléphants au côté des Zoulous et visité la cité interdite de Pékin. Et pourtant, durant tous ces voyages, durant toutes ces années, jamais je ne me suis complètement senti libéré de l'influence exercée par les Ténèbres sur notre monde.

(Extrait du journal de Robert A. Davidson).

Un Parfum d'Horreur est le nouveau jeu de rôle que va éditer Oriflam. Il s'agit de la version française de CHILL deuxième édition.

Ce jeu vous permettra de découvrir tous les types d'horreur possibles dans notre civilisation moderne et technologique de cette fin du XX siècle.



Vous pourrez rencontrer aussi bien des Vampires que des Lycanthropes. Classique me direz vous. Non ! Car en plus de ces créatures vous pourrez rencontrer des Fantômes, des Poltergeists, des Golems, des Squelettes et autres Mort-Vivants, ainsi que bien sûr le Vaudou et la possession démoniaque. Dans "Un Parfum d'Horreur" vous pourrez très bien partir à la recherche du vrai monstre du Lockness, vous trouver nez à nez avec une panthère garou ayant ravagé plusieurs villages dans le sud de la France ou suivre les traces d'un objet maudit entraînant la mort de tous ses propriétaires.

" Depuis que je travaillais sur cette affaire, je ne parvenais pas à établir le lien entre cette maison et les différents meurtres. J'ai donc pianoté sur son ordinateur afin de trouver des informations complémentaires qui m'auraient fait avancer. Mes connaissances en informatique m'avaient permis de forcer la protection et de découvrir le mot de passe "ETERNITE".

En quelques secondes, j'ai découvert toute l'histoire de cet "homme". J'ai pâli en lisant son journal car il était né il y a plus cinq siècles. Cet "homme" est un vampire. La nuit est déjà tombée depuis longtemps. J'ai pris la peine de vous téléphoner immédiatement. J'entends des bruits venant du grenier, je vous laisse." (dernier rapport téléphonique de Youri Gorvinsky).

Autre point fort, pour combattre tous ces phénomènes paranormaux, vous avez l'appui d'une organisation. Celle-ci a des agences dans le monde et pourra toujours vous renseigner et vous aider. Cette organisation s'appelle la S.A.V.E (Societas Argenti Viae Eternitata) ou la Société Eternelle de la Voie d'Argent dont le siège mondial se situe à Paris.

Les Règles

Le système de jeu de "Un Parfum d'Horreur " est très complet et simple.

Création de Personnage

Elle se passe de la manière suivante. Vous pouvez choisir soit un métier prédéfini (grand reporter, journaliste, pom-

pier, cascadeur, archéologue, artiste au total plus de cinquante occupation différentes) ou encore inventer un métier et utiliser les talents correspondants.



Une fois ce choix effectué vous allez déterminer le degré de maîtrise de votre profession ou de votre talent. Il y a trois niveaux Etudiant, Professeur, Maître.

On peut alors établir les valeurs de ses caractéristiques (agilité, dexterité, chance, perception, personnalité, endurance, force et volonté) ainsi que choisir certains avantages ou inconvénients qui vous permettront de développer votre personnage. On peut citer la Concentration, l'Empathie avec les Animaux, la Résistance aux Maladies. A l'inverse on trouve une trop grande Curiosité, des Phobies, des Sens Diminués.

" Dans le feu de l'action le lycanthrope s'enfonça dans un souterrain humide. Heureusement je l'avais blessé, je n'aurais donc aucun mal à le rattraper. Mon Dieu, le souterrain est plein de rats, j'ai... j'ai peur des rats. Je ne peux pas le suivre... C'est impossible. Envoyez du renfort par pitié ou il nous échappera encore."
(Rapport confidentiel SAVE professeur H. Davidson)

Une fois les caractéristiques établies, on peut désirer étudier la Voie Blanche dont les pouvoirs mentaux pourront s'avérer très utiles dans votre combat contre les Ténèbres. Il existe quatre grandes familles dans les disciplines de l'Art (protection, communication, incorporel, restauration), chacune d'entre-elles reposant sur certaines caractéristiques. Il ne s'agit nullement de super-pouvoirs ou de sorts, simplement ce que peut réaliser un humain lorsqu'il a découvert la Voie. On peut citer la Médiumnie, le Rêve Prémonitoire, le Voyage Astral, la Récupération et la Guérison Accélérée. Bref, voilà de quoi apporter à votre personnage une touche d'étrange et de surnaturel sans pour autant verser dans le ridicule et l'inconcevable.

Le Système de Jeu

Celui-ci est très simple et présente un excellent réalisme. Il est basé sur un système de réussite. Il y a donc quatre niveaux de réussite Critique, Grande, Moyenne et Faible. Chacune de ces réussites correspondent à des résultats plus ou moins importants et donc, à des effets plus ou moins forts.

Par exemple, une réussite Faible en Archéologie vous permettra d'identifier un objet comme d'origine égyptienne. Une réussite Moyenne qu'il remonte à l'époque Pré-Pharaonique, Grande que sa nature est religieuse mais inconnue, Critique qu'il servait lors des cérémonies sacrificielles menées par une secte particulièrement sanguinaire. Si vous avez trouvé cet objet en plein Caire, vous serez vite en droit de vous demander si cette secte n'a pas traversé les siècles pour se retrouver aujourd'hui à vos trousses.

Bien évidemment, ce système fonctionne tout aussi bien en Combat, chaque degré de réussite infligeant des dégâts plus ou moins importants.

Dans ces règles de base vous découvrirez également toutes les créatures du mal que vous devrez affontrer. Tout le monde connait le Vampire ou le Loup Garou, mais qu'en est-t-il de l'Onaqui qui pourrait perturber vos vacances au Mexique ou du Rakshasa qui trouve son plaisir à répandre la peur, la confusion, le chaos et la destruction dans les communautés ou familles humaines. Bien sûr, ces sbires des Ténèbres ont parfois recours à des agents terrestres. C'est pourquoi, vous trouverez également un bestiaire complet décrivant les animaux dont peuvent se servir les forces du mal. Il y a le loup ou le serpent, mais l'innocent dauphin cache parfois une âme bien noire.

Vous saurez tout aussi de la S.A.V.E, toute son histoire ainsi que la localisation de toutes ses agences dans le monde.





Les Suppléments

Les suppléments déjà publiés à cette date sont nombreux. La particularité de ceux-ci est qu'ils sont spécialisés dans une des multiples dimensions de l'horreur.

■ L'ECRAN

Il reprend les tables de réussite ainsi qu'un scénario dans un parc d'attractions à l'abandon.

■ VAMPIRES

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un supplément consacré aux vampires. A l'intérieur sont détaillés la mentalité des vampires ainsi que la vie des plus puissants. Le tout est raconté par des membres de la S.A.V.E qui ont monté un dossier pour chaque vampire découvert. Bien sûr il est agrémenté de scénarios.

■ LYCANTHROPES

Là aussi comme son nom l'indique il s'agit d'un supplément sur les lycan-



thropes et en particulier sur les loups-garous. Comme dans Vampires vous trouverez tout l'historique des garous, leurs différentes races.
Tous ces renseignements seront fournis par des rapports de la S.A.V.E. Des scénarios permettront aux joueurs de faire connaissance de ces créatures.

■ HORRORS OF NORTH AMERICA (Horreurs d'Amérique du Nord)

Il s'agit d'un supplément qui contient un certain nombre de renseignements sur l'Amérique du nord, les lieux étranges ainsi que les créatures que l'on peut y rencontrer.

■ VODOO (Vaudou)

Avec Vaudou vous saurez tout sur cette secte étrange, son fameux pouvoir et les créatures invoquées par ce culte. Vous connaitrez les rituels d'ensorcellement et les objets servant aux envoûtements.

■ UNDEAD & BURIED (NON Morts et Enterrés)

Est un supplément de scénarios dans lequel vous rencontrerez un Maitre Zombi ainsi que des cannibales.

■ APPARITIONS

Apparitions est formé sur le même principe que les deux premiers suppléments, c'est à dire que vous saurez tout sur les esprits et autres fantômes.

■ COMPAGNON

Il donne les règles avancées de la création de personnage. C'est le livre du joueur.

"Le cimetière était complètement dissimulé par la brume environnante, cette maudite brume écossaise. Je savais qu'il était là tout près. En entrant dans la grange nous avions décidé de rester ensemble... Au cas ou... C'est alors que j'ai senti son attaque mentale. Ma volonté me permit de la bloquer d'extrême justesse. Ce ne fut pas le cas de tous mes compagnons qui s'écroulèrent, le sang coulant de leurs oreilles. Je me retrouvais seul avec lui..." (Rapport confidentiel SAVE groupe d'intervention Ecosse)

■ VEIL OF FLESH (Voile de Chair)

Il s'agit là encore d'un supplément de scénario dans lequel les joueurs rencontreront des créatures qui changent de forme (shapechanger).

■ CHILLED TO THE BONE

Ce supplément est une série de quinze nouvelles qui pourront vous servir de base pour de futures aventures.

Avec "**UN PARFUM D'HORREUR**" vous pourrez enfin laisser libre cours à votre imagination. Affrontez les plus grandes créatures du mal ou enfoncez vous dans les jungles d'Amérique du Sud à la recherche de temples mystérieux. Vous découvrirez ainsi la véritable dimension du jeu d'épouvante, l'horreur bien sûr mais aussi le frisson de la Grande Aventure.



" UN PARFUM D'HORREUR " sera disponible à partir de janvier 1994.

Christophe Begey

Les Maîtres des Steppes
par Eric Simon

LES LOUPS DE L'EST

C'est en traversant la Moscovie que j'entendis parler pour la première fois des Loups des Steppes...

Chroniques d'Erlan de Parye

Les habitants de Gelhka, où je faisais étape, se montraient inquiets, s'agitaient avec véhémence et discutaient fiévreusement entre eux.

Arrivé au relais, j'en sus en peu plus sur la cause de cet émoi.

Le maître de la Moscovie envoyait en garnison à Gelhka une stania de Loups. Une seconde durant, je crus que l'empire de Moscovie avait engagé comme tant d'autres états des mercenaires granbretons. Le tenancier du relais dissipa mon inquiétude naissante. Ces Loups n'étaient pas des séides de l'Empire Ténébreux mais des mutants sauvages provenant des confins de la Moscovie. Le Czar les utilisait comme gardiens de ses lointaines frontières avec l'Asiacommunista.

Selon mon hôte, ou plutôt selon les dires de son aieul, ces créatures provenaient elles mêmes de l'Asiacommunista. Ce vénérable vieillard avait participé aux guerres de l'Est contre ces Loups alors serviteurs de l'Asiacommunista. Celles-ci avaient du être suffisamment violentes pour se graver dans sa mémoire. Ce qu'il me raconta me fit comprendre l'inquiétude des habitants du bourg. Si les Loups s'étaient ensuite alliés à la Moscovie, ils étaient toujours aussi sauvages.

N'ayant pas le diable aux trousses, je décidais de passer quelques jours à Gelhka et d'attendre la venue de ces inconnus tant craints. Ils arrivèrent le troisième jour au soir. De ma fenêtre au premier étage du relais, je contemplais leur entrée sur la place de la ville. A vrai dire, ils formaient une horde dépenaillée, sans uniforme, sans ordre, embarrassée de bisons et de chevaux écrasés par de lourds fardeaux. Cette apparence barbare était encore renforcée par les tambours et les trompes de la troupe qui criaient à qui mieux mieux. L'aspect physique de ces mutants n'était pas à leur avantage. Leur tête était celle d'un loup, et un pelage recouvrait leurs bras et le haut du torse. Chez certains, il s'étendait sur tout l'individu. Ils n'utilisaient que du cuir cru pour vêtements. La plupart portait de longues tuniques, des bracelets de force et des braies très lâches, comme flottantes. Rares étaient ceux qui chaussaient des bottes ou tout autres chaussures. Les griffes qui ornaient leurs pieds et leur mains n'invitaient pas au port de gants ou de chaussures.

Leur vocation guerrière était manifeste. Chacun d'eux portait un arsenal :



épées, haches, javelots, arbalètes, griffoirs, boucliers. Le poids de tout ceci témoignait d'une force et une endurance supérieures à celles de l'homme. Je commençais à comprendre le Czar. De tels mutants devaient se montrer de rudes combattants à affronter. Plusieurs portaient aussi à la ceinture des têtes momifiées d'ennemis que je pris d'abord pour des breloques. C'étaient des têtes d'habitants d'Asiacommunista ! Cela me coûta plus tard une fortune pour que l'un d'eux me cède deux de ses trophées tant prisés.

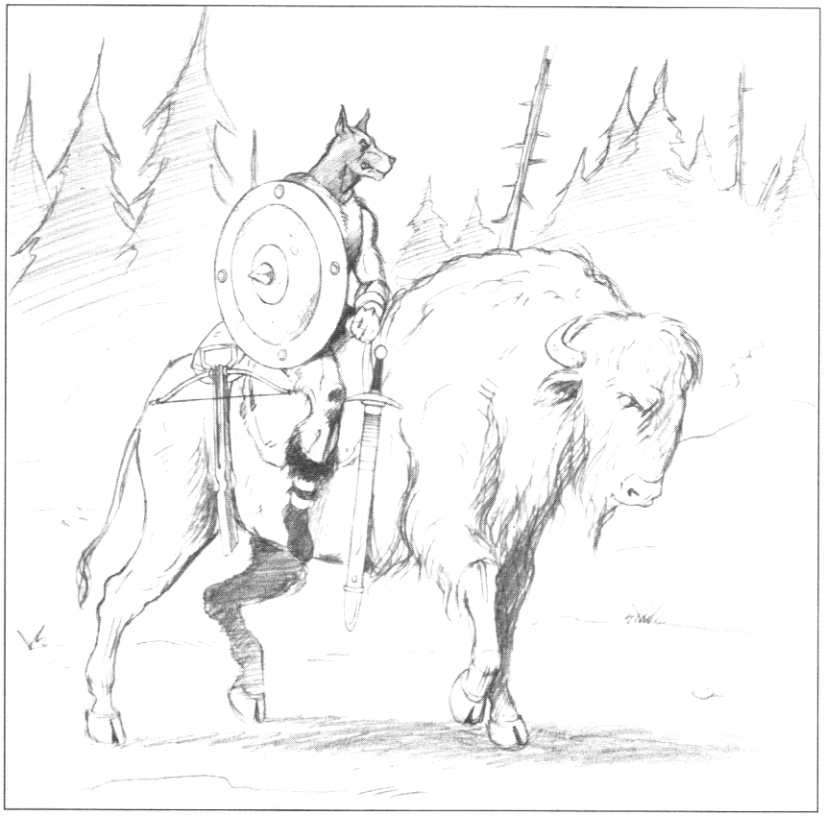
Une fois rassemblés sur la place je comptais deux bonnes centaines de Loups, mâles et femelles. Ces dernières ne montraient guère de caractères spécifiques. Le Burgmeister s'avança vers la horde et s'adressa à elle. Leur chef, Zangia le Gris lui répondit dans un moscovite parfait. Apparemment ces mutants possédaient des facultés mentales comparables à l'homme. Leur origine devait plutôt se chercher parmi les humains que les loups. Aucun d'eux ne se déplaçait à quatre pattes. Après quelques propos typiques chez le commandant d'une force armée prenant garnison, la horde partit prendre possession de la vieille forteresse qui dominait la ville.

L'Asisacommunista

Création et Premières Batailles

Les récits des Loups permettent de découvrir quelques aspects de l'Asiacommunista, ce pays inconnu. Les Loups sont une création de la Science de ce pays. Il semblerait que cette pratique soit courante dans cet empire. Seuls les dirigeants et les sorciers-savants échapperaient à cet usage. Les Loups ont été créés dans les temples laboratoires comme bêtes de guerre. Le nombre produit dépasserait plusieurs centaines de milliers de Loups. Ce travail s'échelonna sur plus de cinquante ans et occupa tous les savants du pays. L'Asiacommunista connaissait à cette époque des désirs expansionnistes, et les Loups devaient en être l'instrument. De grandes guerres conclues par des conquêtes victorieuses eurent lieu au Sud de l'Asiacommunista. Puis les hordes de Loups furent dirigées vers l'ouest, vers la Moscovie.

La Moscovie sut résister à cette invasion et une longue guerre commença à ses frontières de l'Est. Le nombre des envahisseurs et leur valeur firent perdre plusieurs provinces à la Moscovie. Quelques années après l'invasion, l'attaque était contenue et le Czar rassemblait une grande armée pour récupérer ses provinces perdues.



La Révolte

Lorsque cette armée entra en terre ennemie, l'ennemi avait disparu ! Seuls quelques milliers de Loups occupaient la frontière. En quelques mois, les Moscovites furent aux frontières de l'Asiacommunista. Cette absence de combattants était due à un complot des Loups contre leurs dirigeants. En quelques années, ils avaient découvert qu'ils représentaient la plus grande force de l'Asiacommunista et pouvaient à ce titre prendre le pouvoir. Le complot organisé échappa à l'attention des agents de la Famille Impériale et faillit réussir.

Les Loups s'emparèrent de plusieurs princes, gouverneurs, cités et provinces. Mais ils échouèrent à capturer le Château Céleste, demeure de la Famille Impériale, et les grands temples laboratoires. Deux ans suffirent aux savants pour produire, rassemblant toute leur énergie, un nouveau monstre, un grand serpent couvert d'une carapace et muni de plusieurs paires d'ailes. Des milliers de ces "volatiles" quittèrent leurs nids et attaquèrent les Loups. Ces monstres ailés en firent un massacre. Les savants les avaient conçus dans le seul but de tuer les Loups et leurs travaux se révélaient un succès.

La Fuite

Les Loups, animés de leur esprit combattif, décidèrent de résister. Tous ceux présents en Moscovie furent rappelés pour cette lutte décisive contre l'Asiacommunista. Malheureusement pour les Loups, ils connurent défaite sur défaite, et leurs hordes furent décimées. Les guerriers de la Garde Céleste reprirent les villes et les provinces occupées par les Loups, refoulant ceux-ci vers la Moscovie.

Après moultes défaites, les Loups ne comptaient plus dans leurs rangs que quelques dizaines de milliers de combattants. En pleine déroute, fuyant le territoire de l'Asiacommunista, ils rencontrèrent la grande armée du Czar. Certains Loups extrémistes proposèrent alors un dernier combat, mais la majorité fatiguée décida de négocier.

Le Czar reçut des émissaires et accepta leur soumission. Les volontaires étaient plutôt rares en Moscovie pour tenir garnison aux confins est de l'empire. Ces mutants ne connaissaient que cette terre, avaient inquiété l'Asiacommunista et étaient pour le moins de terribles guerriers. Le pacte conclu entre le Czar de Moscovie et les Loups fut le suivant. Le Czar accordait aux Loups les provinces de Tchernikov et de Haïdan, en échange les Loups devaient veiller à la défense de ces provinces et promettre allégeance au Czar.

Au Service du Czar

Depuis l'alliance conclue avec le Czar en 5124, les Loups ont tenu parole.

Ils ont repoussé les rares incursions de l'Asiacommunista et les étranges créatures venant des étendues glacées de l'est.

En quelques décennies leur nombre s'est multiplié et aujourd'hui ils sont plus de cinq cent mille. Ils forment le contingent de "mercenaires" le plus nombreux de la Moscovie. Certains proches du Czar craignent même qu'ils se révoltent.

Les Loups sont toujours divisés en hordes, souvent rivales. Chacune d'elles occupe un vaste territoire. Les hordes pratiquent un mode de vie semi nomade. Elles vivent dans des villages de tentes et se réfugient dans des cavernes pour résister à l'hiver. L'hiver dans les provinces de Tchernikov et de Haïdan est très rigoureux. Le blizzard y souffle constamment et la température chute à moins cinquante. Les deux provinces demeurent une steppe sauvage traversée par de grands fleuves. Seules quelques pistes existent, utilisées par les marchands moscovites.

La principale activité des hordes consiste à organiser des razzias en Asiacommunista. Plusieurs hordes mettent alors leurs guerriers en commun. Cette troupe, forte de 10 000 Loups généralement, traverse alors rapidement les provinces ouest de l'Asiacommunista, brûlant et pillant toutes les villes et villages qu'elle rencontre. Ces raids durent environ quelques mois lors de la belle saison. Les produits du pillage sont revendus à des marchands moscovites. C'est ainsi que des objets d'Asiacommunista arrivent en Europe. Les Loups pratiquent aussi la chasse sur une grande échelle et vendent quantité de fourrures aux Moscovites eux mêmes.

De temps à autre, des envoyés du Czar ou de hardis explorateurs viennent dans les provinces des Loups à la recherche de guides pour s'infiltrer en Asiacommunista. Les Loups sont les meilleurs guides que l'on puisse trouver en Europe pour ce type de voyage.

Les Mercenaires de Germanie

Depuis peu le Czar a trouvé une nouvelle utilité aux Loups. Leur surnombre devenant inquiétant, il leur a offert de guerroyer à l'ouest en Germanie dans un pays fertile et riche.

Ceux-ci las de leur steppe froide et déserte ont accepté. Ainsi plusieurs dizaines de milliers de Loups sont entrés avec armes et bagages en Germanie. Le Czar leur verse une petite solde et comme ils sont généralement au service de duchés proches de la Moscovie, ils reçoivent une deuxième solde payée par les princes germains.

Les Loups permettent ainsi au Czar d'entretenir la division en Germanie, ce qui sécurise sa frontière ouest. Le Czar s'allie toujours contre la puissance dominante de Germanie. Ses forces alliées à celles des autres princes germains suffisent à affaiblir le prétendant au pouvoir suprême en Germanie.

FOR 3D6+3 **CON** 4D6
TAI 3D6-1 **INT** 3D6
POU 3D6 **DEX** 4D6
CHA 1D6

Loup Type

Armure type : 1D6-1 pour les Loups vivant dans les steppes ; 1D8-1 pour ceux engagés comme mercenaires en Germanie.

Armes blanches favorites :
Lance : 2D6
Epée longue : 1D10+1
Sabre : 1D6+2
Dague : 1D4+2
Griffoir : 1D8+2

Armes de jet favorites :
Arc simple : 1D6+1
Arbalète : 3D6

Compétences :
Attaque/Parade à 50 % ; 40 % ; 30 %.
Sentir : 60 % Pister : 60 %
Eviter : 50 % Nager : 40 %
Embuscade : 40 %
Mouvement Silencieux : 30 %

Equipement type :
Deux armes de mêlée, une arme de jet, une armure ; des ustensiles de campements ; bracelets, pièces pour une valeur globale de 5D100 A.

Mutations :
Adaptabilité : grande résistance au froid.
Modification de Caractéristiques.
Hybride : croisement apparent entre homme et loup.

Plus tard, lorsque les Granbretons incluront la Germanie à leur empire, les Loups seront utiles et feront régner le désordre sur la frontière.

La présence des Loups en Germanie les a fait connaître du reste de l'Europe.

Leur efficacité ayant été rapidement reconnue, des propositions leur ont été envoyées des quatre coins de l'Europe. Certains sont ainsi partis servir les sultans de Turkia, d'autres ont servi de gardes exotiques aux princes d'Italia. Quelques uns ont même servi un temps dans la garde personnelle du baron Méliadus. Les érudits et les savants ont été aussi intéressés par ces créatures originaires d'Asiacommunista, ce pays si mystérieux.

Jouer un Homme Loup

Comportement

Les Loups ont un comportement et une mentalité de guerrier. Leur bravoure est à toute épreuve. Cependant ils n'agissent pas comme des berserkers écervelés. Ils étudient leur adversaire avec soin et ont recours à la ruse dès que possible. Même si l'ennemi est moins nombreux, moins bien armé, ils ruseront pour augmenter encore leur avantage. Leur tactique favorite est celle de l'embuscade. Quelques Loups attirent ainsi l'adversaire dans un piège préparé à l'avance. Dans ces situations, ils criblent leur ennemi de flèches avant d'attaquer. Etant d'une robustesse supérieure à celle de l'homme, ils tentent souvent de fatiguer leur adversaire avant de combattre. Une autre tactique courante consiste à simuler la fuite et faire ainsi courir leur opposant sur une longue distance. Dès que celui-ci se montre fatigué, ils font demi tour et livrent bataille. Malheureusement pour eux, cette ruse est de peu de valeur face à des ennemis montés, les Loups se battant de préférence à pied. Ils ne mettent pas leur honneur dans la témérité mais dans le nombre d'ennemis tués, quel que soit le moyen employé.

Les Loups font peu de cas des étrangers, ils sont à vrai dire totalement xénophobes. Selon leurs principes, on peut mentir, voler, assassiner un étranger. Du moment que la personne n'est pas liée à la horde par un pacte, c'est une proie. La laisser passer sans l'exploiter est une erreur pour un Loup. Par contre dès qu'une horde considère un étranger comme un ami, celui-ci peut compter sur leur aide. En effet, du moment qu'un Loup ou un ami de la horde n'a pas violé ses lois, celle-ci fera tout pour lui venir en secours.

Griffes et Crocs

Les Loups n'utilisent plus depuis longtemps leurs crocs et leurs griffes. Ils ont vite découvert que les armes d'acier sont bien plus efficaces. De plus les muscles de leur mâchoire n'ont pas la puissance de ceux d'un vrai loup. Leur crâne beaucoup plus volumineux ne comporte

plus les solides arêtes où pourraient se fixer des muscles puissants.

Les Loups ont élaboré une arme sacrée à leurs yeux, le Griffoir. Il s'agit d'une arme de poing terminée par plusieurs lames d'acier forgées en forme de griffes. Une poignée et des lanières permettent une prise très forte.

Création d'un Personnage Loup

Utiliser pour cela les éléments donnés dans la partie caractéristiques.

Votre personnage est lié à sa horde. Cela signifie qu'il peut compter sur son aide en cas de problème mais cela implique aussi que le personnage vienne au secours de tout membre de sa horde ! Généralement pour un problème personnel majeur, 4D6 Loups viendront à son secours (par majeur entendez que sa vie est très menacée). Cette aide demande du temps. La horde doit apprendre qu'il connaît des problèmes, rassembler des volontaires et ceux-ci doivent retrouver le Loup en danger. Ce type d'aide n'est donc pas instantanée. La vengeance est aussi très appréciée par les Loups. Si un groupe a voyagé sur plusieurs centaines de milles et arrive trop tard, il essayera avant de repartir de venger le mort. Pour un problème mineur, 1D6 Loups viendront, certainement des amis proches.

Les Loups sont très résistants au froid, des vêtements leur sont nécessaires si la température descend en dessous de 0. Les adultes supportent les températures jusqu'à moins trente sans aucun problème.

Les Loups ne font aucune différence entre les hommes et les femmes de la horde. Celles-ci tiennent leur rôle de guerrières si elles n'ont pas d'enfants en bas âge. De même, les femmes peuvent commander une horde sans que cela ne provoque de contestations parmi les hommes. Les Loups peuvent s'unir avec des humains. La descendance est toujours un Loup ! Ceci a amené le Czar a publier un édit interdisant les unions entre humains et Loups. Sinon en quelques générations tout l'est de la Moscovie aurait été peuplé de Loups.

L'espérance de vie des Loups est plus courte que celle des humains. Rares sont les Loups qui dépassent soixante ans.

La Horde de la Vieille Dania

La horde de la Vieille Dania occupe une partie de la province de Haïdan. Son territoire est un vague carré de deux cents kilomètres de côté. Cet espace est une suite ininterrompue de forêts de sapins, de bouleaux, de lacs et de grandes prairies.

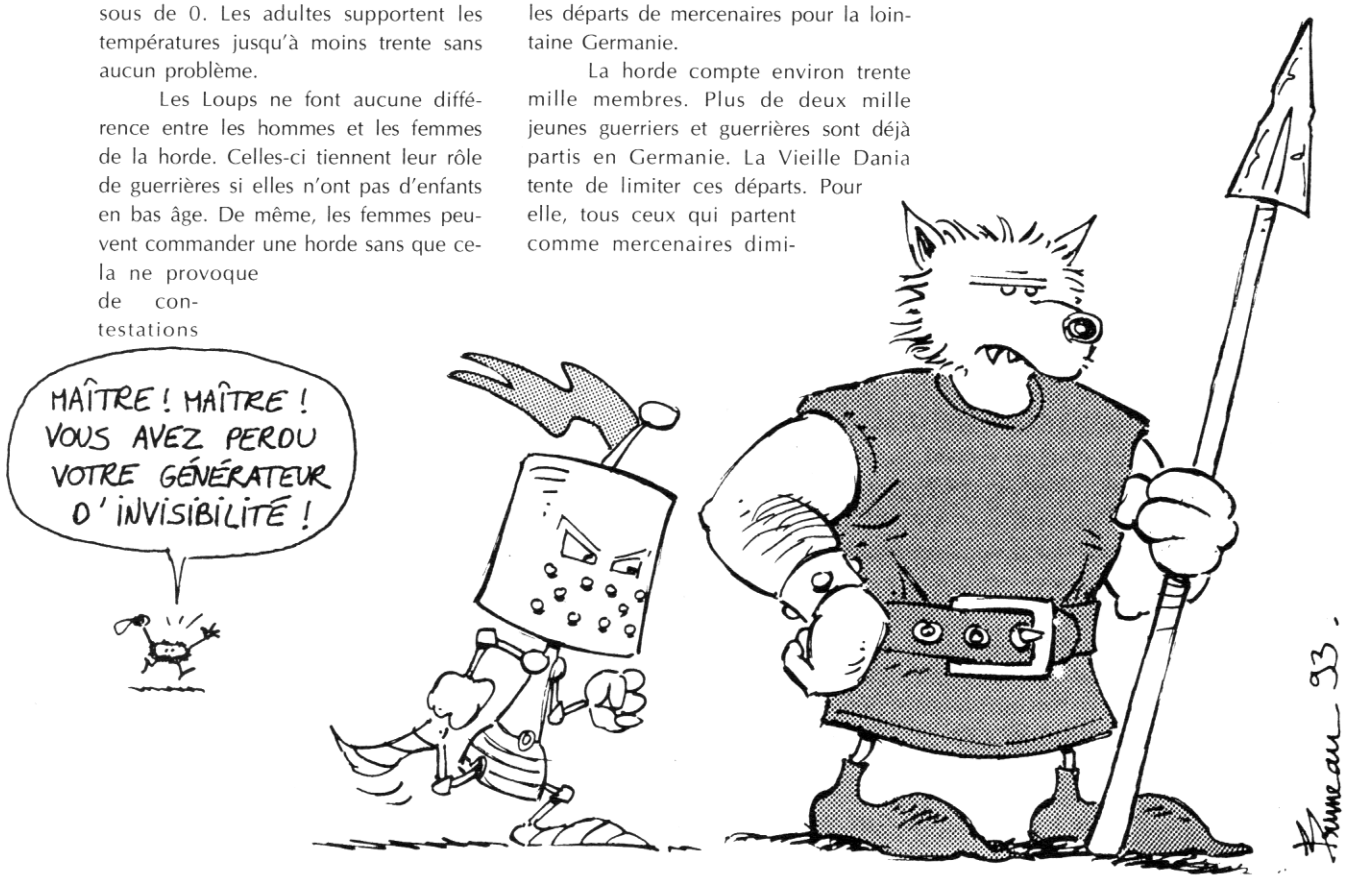
Des cavernes millénaires dans des collines rasées servent d'abris pour le plus dur de l'hiver. En dehors de ce moment, la horde se sépare en petits clans qui vivent de chasses durant la belle saison. C'est aussi durant l'hiver que sont décidés les raids contre l'Asiacommunista ou les départs de mercenaires pour la lointaine Germanie.

La horde compte environ trente mille membres. Plus de deux mille jeunes guerriers et guerrières sont déjà partis en Germanie. La Vieille Dania tente de limiter ces départs. Pour elle, tous ceux qui partent comme mercenaires diminuent d'autant la horde. Elle a deviné que le Czar veut affaiblir la puissance des hordes. Cette idée l'irrite et une révolte générale ne serait pas pour lui déplaire. Dania a hérité de ses ancêtres la haine de l'Asiacommunista et veille à organiser tous les ans un raid contre ce pays. Ces expéditions rassemblent environ entre mille et cinq mille participants suivant les années.

La horde de la Vieille Dania commerce beaucoup avec les marchands moscovites. Elle a accepté comme "amis" de la horde une famille de marchand de Kerninburg, les Remenski. Ceux-ci ont fait fortune grâce à cette alliance. Bon nombre de mâles Loups apprécient les femmes humaines et les Remenski leur en apportent secrètement. Les Loups versent pour cette "marchandise" des sommes très élevées, plusieurs milliers de A pour une seule femme.

Les Loups de la horde acceptent aussi de servir de guides à des étrangers voulant se rendre en Asiacommunista. Ils demandent pour cela 10 000 A ou deux femmes. Ils acceptent aussi que des humains se joignent à leurs raids en Asiacommunista.

Eric Simon



COURRIER

TATOU DIT

Stormbringer : A propos des Gros Bills

Pour en venir au grobillisme j'ai un avis un peu particulier. Je dois dire que Stormbringer est sans doute mon jeu préféré en Heroic Fantasy, résultat : j'y joue souvent...

...Je connais les combines des extensions et les trucs à faire pour grimper plus vite. C'est normal et c'est l'intérêt du jeu de devenir de plus en plus fort. Chacun a son perso fétiche souvent sorcier et même grugé ! J'ai mon Melnibo qui est évidement très puissant (grobill quoi !) et je le joue de temps en temps parce que c'est ce style de persos qui permettent le role playing le plus abouti, vous croyez pas. Je me complet au cynisme à l'esthétique baroque de mon personnage et au diable les dés. il faut avoir son grobill c'est vrai non ?
Moi avec mes potes on a banni du jeu classique les PJs Melnibos, Pan Tangiens, Myrrhyniens même et si le jet tombe dessus, on accorde à peine une batardise (10 % melnibonéen 90 % autre). Mais on se fait souvent du bien avec nos grosbills, agents de mort et tout et tout ...
Le mien est second agent d'EEQUOR sur terre voui c'est un méga grobill mais je l'adore !!! Je me plais à rédiger son grimoire de fond en comble sur du papier jauni et vieilli, son journal intime etc...
C'est pour moi le summun du plaisir que peut procurer un jeu de rôle , la puissance (...) C'est quant même vachement agréable de jouer le raffinement cruel du Melnibonéen moderne non !!!

REPONSE : C'est une approche intéressante du problème du grobill, mais il est vrai qu'après tout on fait ça pour s'amuser. Et si de plus le Role Playing est favorisé, ne nous plaignons pas... Au contraire.

Le Roi de Sartar ?

Le Roi de Sartar est-il un supplément pour RuneQuest ou un roman j'ai du mal à saisir exactement de quel produit il s'agit ? Est-il vrai que Greg Stafford compte sortir d'autres romans comme cela ?

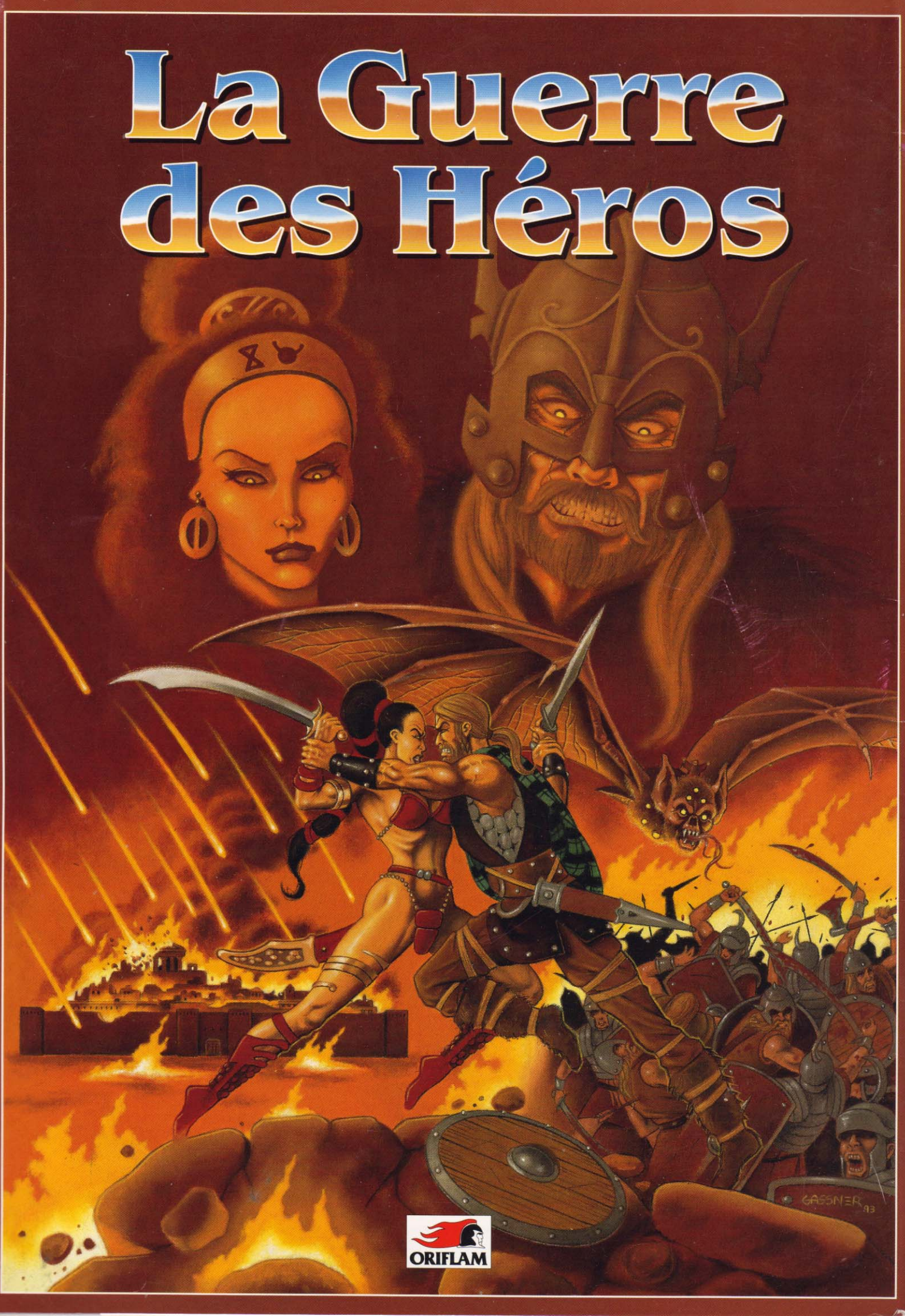
REPONSE : Le Roi de Sartar est en effet un roman sur la Guerre des Héros, mais il contient également l'histoire de la Passe du Dragon et de ses habitants. Tu y trouveras aussi l'histoire de Sartar et d'Argrath le fabuleux quêteur héroïque sartarite, plus une foultitude d'autres choses puisqu'il contient 300 pages.
Stafford nous a parlé en effet d'un second roman qui expliquera toute l'histoire de l'Empire Lunar ainsi que la formidable ascension de la Lune Rouge.

532 ?

Pourquoi faire débuter les aventures de Pendragon en 532, il serait plus intéressant de les faire démarrer vers 510 lorsque Arthur retire l'épée du rocher.

REPONSE : L'année de départ de Pendragon est en effet 530 mais le prochain supplément L'ENFANT ROI permettra de jouer à partir de 510 et même avant, puisqu'on y trouve un bref historique de la période d'Uther Pendragon, le père d'Arthur.
Il est même possible de jouer avant cette période. Il suffit d'en connaitre les événements.
Le fait de commencer plus tôt permet aussi à vos chevaliers de voir grandir leurs enfants et surtout de pouvoir les jouer à la mort de leur père.

La Guerre des Héros



ORIFLAM