

TATOU

15

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



CYBERPUNK

RUNEQUEST

PENDRAGON

STORMBRINGER

PENDRAGON

4 *Le Chevalier à la Teste Tranchée*

Ou comment ne pas confondre amour de la Gloire et orgueil.

Auteur : Pierre Henri Pevel
Illustrateur : Alain Gassner

CYBERPUNK

13 *Les Nouveaux Seigneurs*

Ils sont riches, puissants et impitoyables. Et Dallas les fait marrer !

Auteur : Jean Michel Ringuet
Illustrateur : Alain Gassner

17 *Je suis un Corpo*

Comment distribuer des pralines sans que le chocolat ne vous colle dans la main.

Auteur : Jean Michel Ringuet
Illustrateur : Alain Gassner

RUNEQUEST

24 *Revenant*

Ce héros est l'épée de la vengeance. Autrement dit, gare à ceux qui font les cons.

Auteurs : Michael O'Brien, Neil Todd, Jon Quaife.
Illustrateur : Bernard Bittler

28 *La Vengeance de Niall*

Et faut bien le dire, pour vous enfoncer, on fait difficilement mieux.

Auteur : Michael O'Brian
Illustrateur : Bernard Bittler

33 *Flora Chaotica*

Cela vous changera de l'habituel Verveine Menthe. Quoique ...

Auteurs : Paul Lee, Derek Prout, Andrew Brisbane
Illustrateur : Bernard Bittler

STORMBRINGER

37 *Le Tour de Marché*

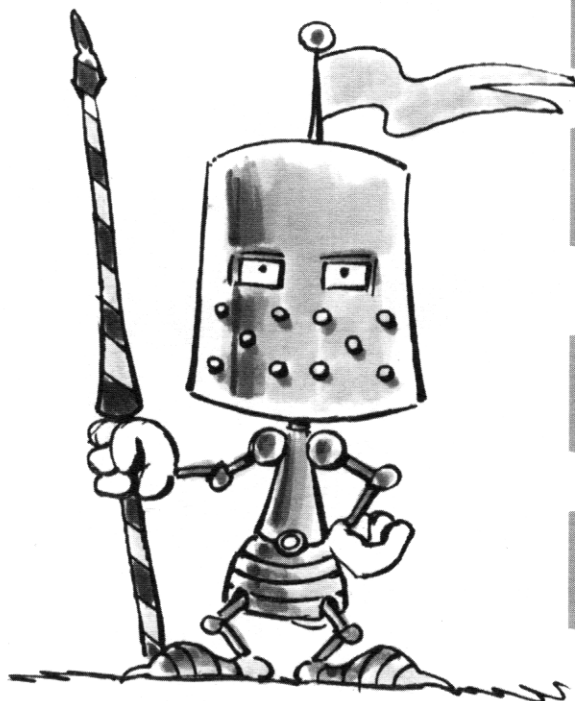
C'est fou ce que l'on peut trouver comme babioles quand on cherche bien.

Auteur : Ludovic Barraud
Illustrateur : Angelo

41 *Affaires de Famille*

Vous n'allez pas laisser dans la peine un pauvre père dont le fils est quelque peu caractériel.

Auteur : Frédéric Tornade
Illustrateur : Angelo, Paolo Parente



TATOU N°15. Bimestriel. Septembre - Octobre 1993. Publié par Oriflam. SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz.
Couverture de Nick Smith publiée avec l'accord de Chaosium. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Eric Simon. Responsable de publicité : Christophe Begey. Saisie et correction Catherine Gillet. Maquette Philippe Dohr. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.

SE
R
E
A
M
M
O
S

EDITO

Dong !

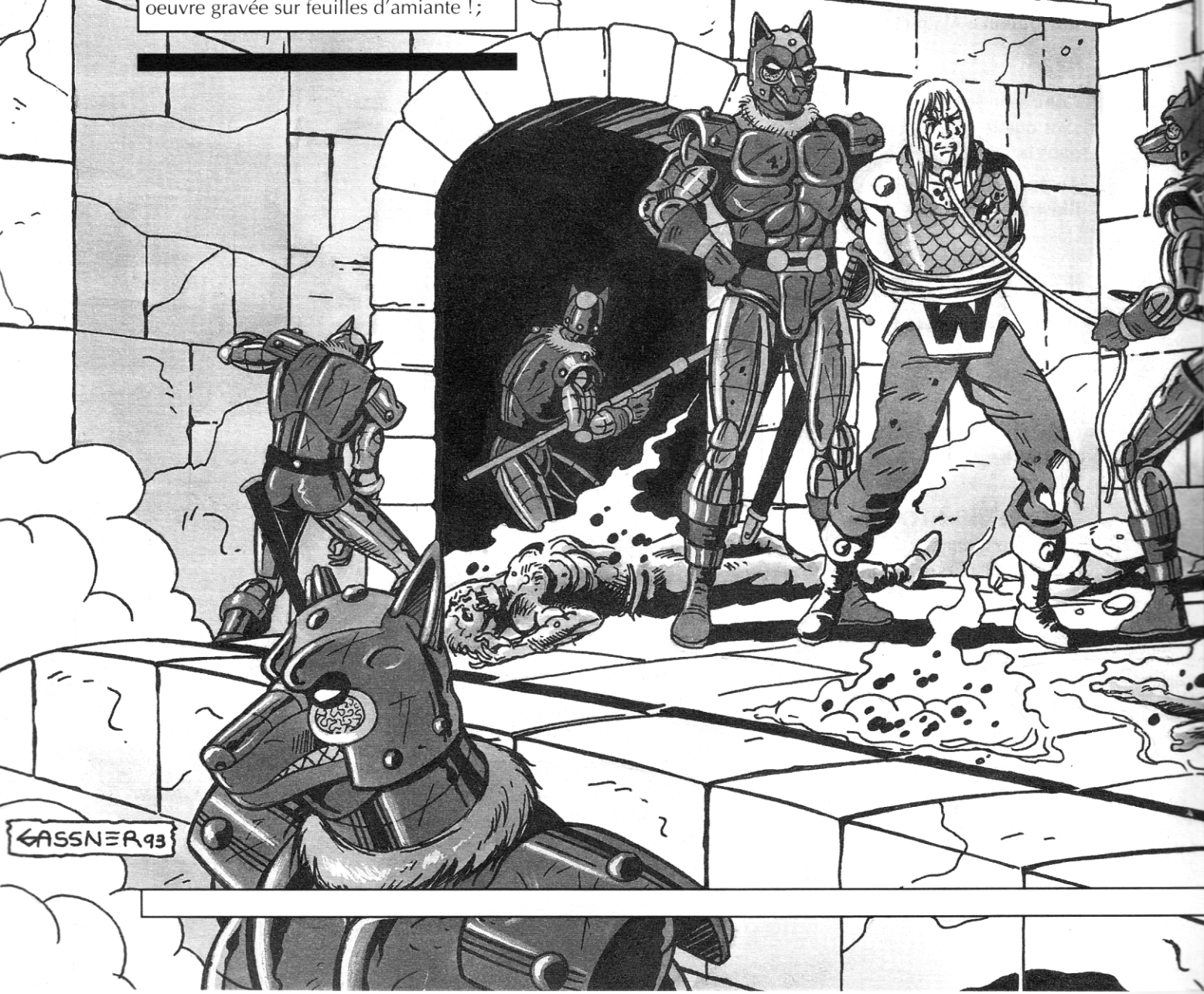
Hé oui, le challenge Tatou est fini. Clôturé, fermé, enregistré. Hop. Fini.

Vous connaîtrez l'issue de ce concours sans pitié dans le prochain Tatou.

Qui aura droit au projecteur de la célébrité ? Qui restera dans l'ombre ?

Trêve de plaisanteries. Félicitations pour tous les participants. Vous avez été nombreux et vos écrits sont de qualité. Le jury se dispute déjà sur vos mérites respectifs.

Quant à la salamandre, elle bougonne de dépit, certains malins ayant envoyé leur oeuvre gravée sur feuilles d'amiante !;





La capture de Hawkmoon par le Baron Méliadus lors de la prise de Kôln. Illustrateur : Alain Gassner

Le Chevalier à la Teste Tranchée

E_n proposant d'abord de capturer un chevalier félon commandant une bande de brigands, ce scénario commence comme une banale opération de maintien de l'ordre. Par la suite, les personnages devront lever la malédiction qui frappe un royaume inconnu situé dans la Forêt Perdue. Tout au long de cette aventure, les personnages feront route en compagnie d'un jeune chevalier avide de gloire : l'orgueilleux sire Melion.

L'histoire

Quelque part dans la Forêt Perdue se trouve un minuscule royaume ignoré de tous. En vertu d'un ancien pacte conclu jadis, ce royaume vécut pendant des générations en bénéficiant de la bienveillante neutralité des elfes. Pour simple qu'il fut, le pacte sombra dans l'oubli au fil des âges : jamais aucun elfe ne devait avoir à souffrir des agissements d'un homme.

Aujourd'hui, il ne reste de ce pacte qu'une peur superstitieuse qui interdit aux gens du royaume de pénétrer dans une région de la forêt connue sous le nom de Bois Doré.

Tout alla néanmoins pour le mieux pendant des décennies. Mais il y a peu, un chevalier félon trouva refuge avec sa bande de brigands dans Bois Doré et tua un elfe pour lui dérober son épée. La vengeance des elfes ne tarda pas. Chaque pleine lune qui suivit, les populations des villages alentours disparurent une à une sans que le roi du petit royaume ne put comprendre pourquoi ni comment. Bientôt, le roi n'eut plus pour sujets que les quelques habitants de son château.

Les elfes n'attendent en fait qu'une chose pour libérer les populations enlevées et mettre un terme à leur vengeance : que des hommes se présentent pour implorer leur pardon et bien sûr, livrer l'assassin de leur frère...

Synopsis

L'aventure du Charme de Bois Doré commence par une rencontre désagréable.

Alors qu'ils cheminent en quête d'aventure, les personnages sont

défiés par le jeune sire Melion qui, devant un pont, prétend jouter contre tous les chevaliers réclamant le passage. Inexpérimentés, sire Melion est facilement vaincu, ce que son orgueil supporte mal. Par chance sire Hubert, le père de Melion, arrive bientôt et calme ce dernier avant qu'il n'aille trop loin. Puis il prie les personnages de pardonner son fils et leur propose son hospitalité.

Au cours du dîner, un messager de Camelot se présente au château. Il vient pour annoncer que le Haut Roi propose à tous les chevaliers disponibles de pourchasser et capturer un chevalier félon qui, à la tête d'une bande de brigands, sévit dans la région de Staines. Les personnages partent dès le lendemain, accompagnés par le jeune Melion que l'aventure tente également.

Après une halte à Windsor Castle pour apprendre qu'un groupe de chevaliers les a déjà précédés, les personnages s'enfoncent dans la Forêt Perdue où le chevalier félon trouve régulièrement refuge. Au bout de quelques jours, les personnages rencontrent un chevalier blessé : c'est le seul survivant de la précédente expédition (laquelle fut victime d'une embuscade tendue par les brigands). Après avoir défait les quelques poursuivants du chevalier blessé, les personnages font dire à leurs prisonniers le lieu approximatif du repaire du chevalier félon.

Les personnages arrivent ainsi sur les terres désertes du roi Caulas. Au château, ils apprennent que le petit royaume est victime depuis quelques mois d'une étrange malédiction : chaque nuit de pleine lune, un village des environs est dépeuplé par enchantement de sorte qu'il ne reste plus que les habitants du château. A partir des informations données par les prisonniers, le roi Caulas pense que la cache du chevalier félon se trouve dans une partie de la forêt nommée Bois Doré : une ancienne superstition fait que nul ne s'y rend jamais.



Après quelques péripéties dans Bois Doré, les personnages vont rencontrer la cour des elfes du lieu. Le Roi des Elfes va révéler que l'un des siens fut tué et dépouillé par un homme mauvais (le chevalier félon) qui, ce faisant, a brisé un pacte passé jadis entre les elfes et les hommes. En représailles, les elfes dépeuplent le royaume. Le crime ne sera vengé qu'à la condition que les hommes livrent le meurtrier au peuple de sa victime.

Grâce aux indications des elfes, les personnages trouvent facilement le repaire des brigands. Le combat qui s'ensuit est rude mais, si tout va bien, doit s'achever sur la capture du chevalier félon. Les personnages ont alors le choix entre livrer leur prisonnier aux elfes ou au Haut Roi. Dans le premier cas, ils sauvent le petit royaume ; dans le second, ils s'attirent la reconnaissance d'Arthur. La suite de cette aventure dépend de ce choix...

Sire Melion est l'un des personnages-clés de ce scénario. Rencontré dès le début de l'aventure, il va accompagner les personnages tout au long de leur quête en poursuivant d'abord le même but qu'eux : capturer le chevalier félon pour le soumettre au jugement du Haut Roi.

Plus tard, néanmoins, il est possible que les personnages

décident de livrer leur prisonnier aux elfes plutôt qu'à la justice royale. Melion, lui, ne souffrira pas de sacrifier la chance d'être reconnu par Arthur à la sauvegarde du petit royaume de la Forêt Perdue. Aveuglé par son ambition, il deviendra alors plus un adversaire qu'un allié pour les personnages.

Sire Melion est un jeune homme grand et athlétique. Adoubé récemment par son père, il a les compétences et le courage d'un bon chevalier. Mais ses qualités chevaleresques s'arrêtent là : dévoré par une ambition et un orgueil démesurés, il est prêt à tout sacrifier dans sa quête de gloire. Cet être fier considère ses échecs comme des insultes et ne rêve que d'une seule chose : surpasser dans les honneurs les plus grands chevaliers du royaume. C'est, selon lui, la place qui lui revient de droit et il ne renoncera pas à la dissimulation et à la trahison pour y parvenir (si nécessaire). Sa conception de l'honneur est en effet toute personnelle. Tous les moyens sont bons pour accomplir une destinée qu'il s' imagine immanquablement glorieuse. Bref, sire Melion est un jeune chevalier antipathique au premier abord et qui ne gagne pas franchement à être connu.

pont, lance dressée. Et, dès que les personnages sont à votre portée de voix, il entendent :

"Moi, sire Melion, fils de sire Hubert sur les terres duquel vous vous apprêtez à pénétrer, engage tous les chevaliers et sires présents en ce lieu à m'affronter pour l'honneur selon les règles courtoises de la belle cour de Camelot".

TAI 14
FOR 12
APP 10

DEX 13
CON 14

Sire Melion

Vitesse : 2

Dégâts : 4D6

Points de vie : 28

Armure : 12 + écu

Attaques : Equitation 15, Epée 12, Lance 15

Gloire actuelle : 1 200

Traits significatifs : Rancunier 16, Egoïste 15, Trompeur 15, Fier 19, Valeureux 17

Passion significative : Honneur 16

Compétences significatives : Héraldique 12, Fauconnerie 11, Premiers soins 12, Tournoi 14, Vigilance 12

Cheval : Chargeur 6D6

Commencer ce scénario

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

La logique voudrait cependant que le domaine de sire Hubert se situe quelque part dans le Logres et, si possible, non loin de la Forêt Perdue. Dans le cas contraire, le Maître de Jeu devra apporter les modifications nécessaires à ce scénario. Après tout, n'importe quelle forêt bretonne partiellement inexplorée peut faire l'affaire...

Le Chevalier sur le Pont

Tout commence par un beau jour d'été. Les personnages, sans but véritable, cheminent au travers d'une campagne riche et paisible lorsqu'ils aperçoivent au loin un petit pont de pierre enjambant une rivière.

Bénéficiant de l'ombre d'un grand arbre, une tente est montée près du pont. Attachée par la bride à une branche basse, un chargeur de bonne race broute l'herbe poussant entre les racines sous l'oeil distrait d'un écuyer adossé au tronc.

Alors que les personnages s'avancent et sont bientôt en mesure de distinguer les trois lions d'or en repos sur fond d'azur frappant l'écu posé au pied de l'arbre, un chevalier en armure sort de la tente, enfourche le cheval, saisit les armes tendues par l'écuyer et va se placer au milieu du

Bien que n'ayant pas de raisons particulières de vouloir passer le pont, il ferait beau voir que les personnages refusent un duel qui, pour gratuit qu'il est, ne s'inscrit pas moins parfaitement dans la tradition chevaleresque. Dès lors, il leur faudra désigner celui qui, d'entre eux, combattrait le premier.

Sire Melion voudrait bien faire mordre la poussière à tous les personnages l'un après l'autre. Il est probable néanmoins qu'il n'a pas les moyens de ses ambitions (tout dépend en fait de la chance et des compétences de ses adversaires). Au premier échec, le jeune chevalier aura du mal à cacher sa rage. Au second, il la laissera éclater un bref instant et agonisera d'insultes son écuyer qui, selon lui, avait mal serré les sangles de sa selle. Calmé, il proposera à son vainqueur une nouvelle passe où... nous aurions, messire, les mêmes chances de vaincre". S'il est plusieurs fois battu par le même personnage, sire Melion finira par accepter sa défaite même s'il lui en coûte visiblement. Il n'en



évoquera pas moins un incompréhensible écart de sa monture ou un rayon de soleil qui l'aveugla comme autant d'explications à ses défaites. Par contre, s'il gagne ne serait-ce qu'une fois, le jeune orgueilleux se montrera plus triomphant que jamais : il se réjouira ouvertement d'avoir surpassé aussi facilement son adversaire et poussera même la provocation à demander l'avis de son écuyer, lequel semble rompu à l'art de vanter son maître.

Sire Melion



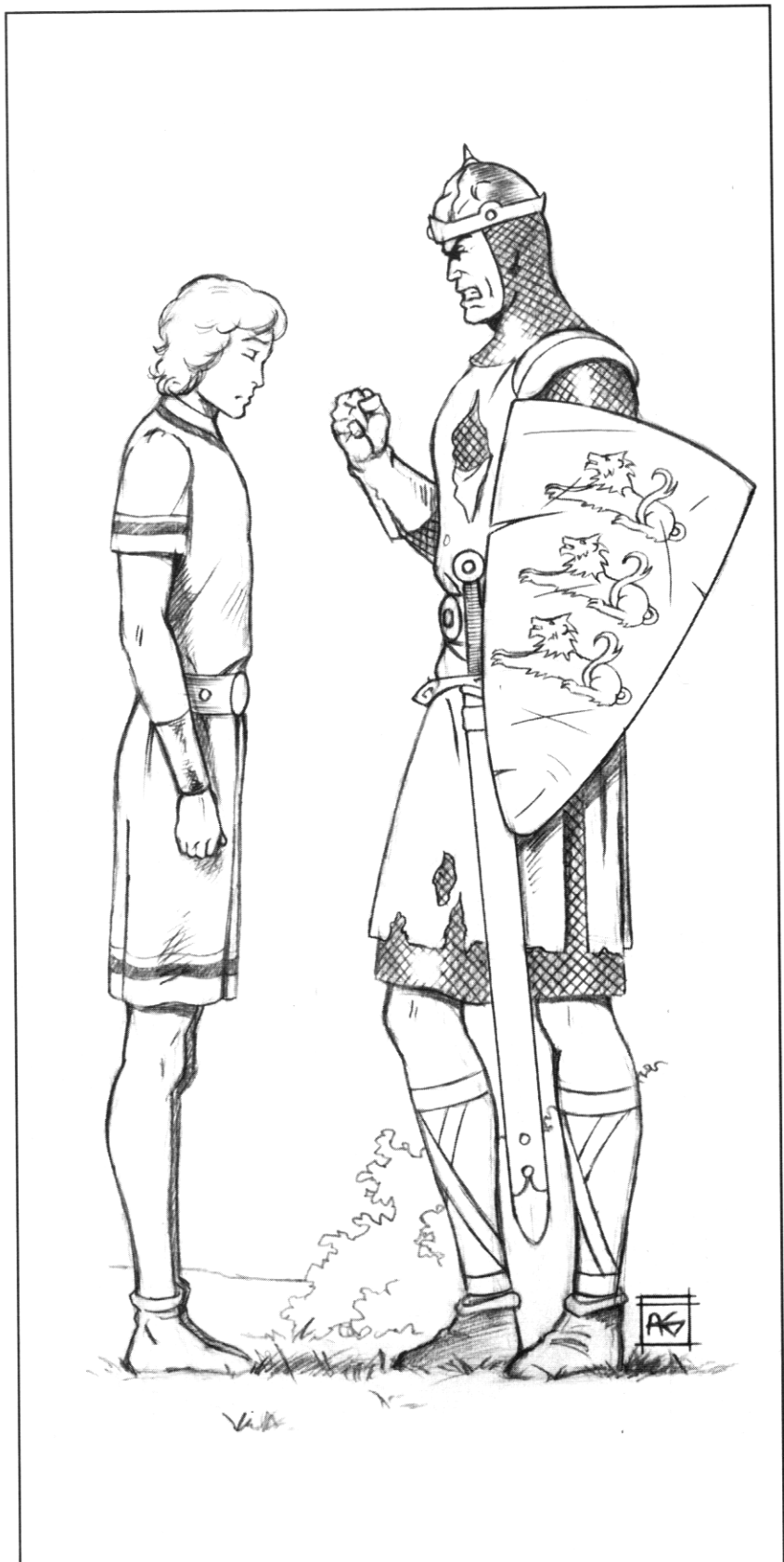
D'azur aux trois lions en repos d'or, (trois lions d'or couchés sur fond bleu)

Tôt ou tard, le comportement odieux de sire Melion finira bien par agacer les personnages jusqu'à les mettre hors d'eux. Demandez aux personnages quelques jets d'Indulgent pour voir dans quelle mesure les insultes déguisées et la mauvaise foi de Melion les touchent. Les personnages qui ne parviendront pas à garder leur calme devront néanmoins réussir des jets d'Impulsif avant de réagir violemment. Faites tout de même intervenir sire Hubert avant que les épées ne sortent du fourreau sans intention courtoise ou que les propos échangés ne puissent plus être lavés que dans le sang.

Le Dîner

Sire Hubert chevauche une monture fatiguée et porte des vêtements salis lorsque les personnages le rencontrent pour la première fois.

Après une longue journée de chasse, il eut l'heureuse idée d'aller voir son fils sur le chemin du retour et arrive



ainsi à temps pour éviter que les choses ne tournent au plus mal à cause de ce dernier. Sire Hubert est alors accompagné de sa suite (quelques chevaliers et leurs écuyers), laquelle transporte un sanglier de belle taille. De toute évidence, la chasse a été bonne.

Il ne faut pas longtemps au vieux chevalier pour appréhender la situation et calmer son fils : un seul regard et quelques mots bien sentis à l'égard de Melion suffisent. Par contre, sire Hubert use de beaucoup plus de courtoisie avec les personnages. Après s'être présenté, il



les prie respectueusement de bien vouloir pardonner les excès de son fils unique. Si nécessaire, il réitérera ses excuses en insistant sur la jeunesse de Melion avant de proposer l'hospitalité aux personnages pour tout le temps qu'ils voudront bien passer sous son toit.

TAI 15
FOR 15
APP 11

DEX 09
CON 15

Sire Hubert

Dégâts : 5D6

Points de Vie : 30

Armure : 12 + écu

Attaques : Épée 21, Lance 17, Dague 12, Bataille 15, Equitation 17

Gloire actuelle : 3 200

Compétences significatives : Chasse 16, Eloquence 15, Tournois 13

Traits significatifs : Juste 16, Réfléchi 17, Valeureux 16

Passion significative : Amour (famille) 17

Sire Hubert est le père de Melion. Après avoir fait plus que sa part dans la conquête du royaume, ce vétéran compte désormais une bonne quarantaine d'années et passe des jours paisibles sur ses terres. Les cheveux blanchis, sire Hubert n'a plus sa souplesse des années passées mais garde fière allure grâce à sa stature et sa mine autoritaire mais bienveillante.

Tous les espoirs de sire Hubert sont maintenant dirigés vers son fils unique. Cependant, le vieux chevalier est suffisamment lucide pour comprendre que Melion n'est pas à la hauteur de ses espérances. Le caractère emporté et vaniteux du jeune homme l'attriste d'autant plus que ce dernier a les autres qualités qui font un bon chevalier. Malgré tout, sire Hubert ne peut s'empêcher d'aimer son fils et d'espérer qu'il finira un jour par s'assagir.

Le soir même, les personnages sont invités à la table de sire Hubert. D'autres chevaliers, tous vassaux de sire Hubert, sont présents. Des notables du château, seul manque le jeune Melion : humilié par sa défaite face aux personnages et les rappels à l'ordre de son père, ce dernier refuse sans doute de s'asseoir à la même table que ces derniers. Sire Hubert

Et si les personnages refusent l'hospitalité de sire Hubert ?

Il est fort possible que les personnages refusent l'hospitalité de sire Hubert au titre du comportement scandaleux de son fils. Les personnages ont en effet tout à fait le droit de s'estimer trop insultés par le jeune Melion (à Windsor Castle, par exemple). Quelques jets d'Indulgent devraient les amener à faire "contre mauvaise fortune, bon coeur".

sauvera les apparences au début du repas en inventant une grande fatigue chez son fils et en demandant aux convives d'excuser cette absence. Pour l'occasion, un des personnages-joueurs sera assis à sa droite.

Si nécessaire, le dîner est pour les personnages l'occasion de découvrir que sire Hubert est loin d'avoir le caractère vaniteux de son héritier. Fort amical, il prie ses invités de bien vouloir raconter leurs aventures, s'inquiète de leurs projets, demande des nouvelles du monde. Sans aucune obséquiosité, il cherche simplement à faire honneur aux personnages comme doit le faire tout châtelain respectueux des règles de l'hospitalité, pour peu que les personnages y mettent du leur, la conversation peut être fort agréable.

La confiance aidant, sire Hubert abordera la sujet de son fils à la fin du repas. A cet instant de la soirée, les personnages sont seuls avec lui à déguster une dernière coupe de vin. D'emblée, sire Hubert expliquera qu'il est totalement conscient de l'orgueil démesuré de son fils. Ce défaut l'attriste profondément : avec plus de modestie, Melion ferait très certainement un excellent chevalier. Avec la logique des gens d'épée, ce vétéran des premières campagnes arthuriennes suppose qu'une "bonne guerre" mettrait du plomb dans la cervelle de son fils. "Si Dieu lui prête vie jusqu'à ce jour, tout du moins". Sire Hubert, en effet, craint que la vanité exacerbée de Melion finisse par lui être fatale...

Le Messager de Camelot

La nuit étant déjà tombée depuis quelques heures, chacun songe à aller se coucher

Soudain, un serviteur entre dans la pièce et annonce qu'un chevalier solitaire vient de se présenter aux portes du château.

Intrigué, sire Hubert décide d'aller lui-même s'enquérir de

l'identité du visiteur et propose aux personnages de le suivre jusqu'à la poterne. C'est un messager de Camelot qui attend de l'autre côté des douves. L'apprenant, sire Hubert commande aussitôt l'ouverture des portes et descend dans la cour accueillir personnellement le messager royal avec tout le respect dû à sa charge. L'homme paraît fatigué ; sa livrée est poussiéreuse ; sa monture avance tête basse. Le seul fait de mettre pied à terre le fait grimacer de douleur : le castel de sire Hubert est le cinquième qu'il visite aujourd'hui.

Les salutations d'usage échangées, sire Hubert propose au nouveau venu de le conduire immédiatement aux cuisines afin qu'un repas lui soit servi au plus vite. Mais le messager décline respectueusement l'offre. Il explique qu'il a dîné en début de soirée dans un château des environs et qu'il ne demande à son hôte qu'un endroit où dormir. Avant toute chose, néanmoins, il doit s'acquitter de sa tâche. Malgré l'heure tardive, il demande que les chevaliers présents en ces lieux soient appelés pour entendre le message dont il est porteur. Réunir les quelques personnes concernées est l'affaire d'un instant. Enfin, le messager de Camelot récite à voix haute et de mémoire le texte suivant :

"Par ma bouche, le Haut Roi prie tous les chevaliers en mesure de porter les armes que l'aventure ou le service de leurs seigneurs ne retiennent pas de pourchasser, combattre et capturer le chevalier félon connu sous le nom de Chevalier à la Teste (tête) Tranchée.

Le Chevalier à la Teste Tranchée est accusé des crimes de meurtre, pillage, félonie et parjure. Il devra être mené à Camelot afin que justice royale soit rendue.

Les gentils sires et chevaliers désireux d'accomplir cette aventure sont attendus au château de Windsor, sur les terres de Silchester, où le Chevalier à la Teste Tranchée accomplit nombre de ses méfaits".

Pour la plupart des chevaliers



présents, accomplir cette quête n'est qu'un beau rêve. En effet, le service de sire Hubert les retient ici.

Cette quête, pourtant, est bien séduisante : elle offre à celui ou celle qui la rempliront de découvrir Camelot et d'être reconnu par le roi Arthur en personne. Sire Melion ne résistera pas à la tentation. Et, si les personnages décident de partir à la recherche du Chevalier à la Teste Tranchée, ils trouveront le lendemain matin le fils de sire Hubert prêt à faire route avec eux...

Windsor Castle

Contre toute attente, sire Melion ne se révèle pas être un compagnon de voyage désagréable.

Tout entier absorbé par l'aventure qui s'offre à lui, le jeune chevalier semble avoir fait table rase de son différend avec les personnages. La vérité est qu'il est transporté d'une joie presque enfantine à l'idée de partir enfin en quête, à l'instar des chevaliers illustres qu'il rêve d'égaler.

Cette sorte de béatitude n'amène tout de même pas sire Melion à faire des excuses aux personnages pour son comportement passé. Son égoïsme est tel qu'il a du mal à concevoir qu'on puisse lui en

tenir encore rigueur alors que lui n'y pense déjà plus. Qu'on ne vienne cependant pas mettre en doute sa valeur ou dire quoi que ce soit qui pourrait froisser son orgueil : il réagirait aussitôt de la manière la plus odieuse qui soit.

Le château de Windsor fut construit au début du règne d'Arthur pour surveiller la vallée de la Tamise où vivent des tribus saxonnes désormais conquises. C'est un château de superficie modeste mais

Ce que raconte sire Gwrien

Sire Gwrien est sans doute une des personnes les mieux informées sur le Chevalier à la Teste Tranchée. Néanmoins, les sources de renseignements sont rares et le chevalier n'a pas toujours les moyens de distinguer la vérité et la rumeur. Ce qui suit constitue l'essentiel de ce que sire Gwrien dira en réponse aux questions des personnages. Lorsque c'est nécessaire, un texte en caractères normaux rétablit, à l'intention du Maître de Jeu uniquement, la réalité des faits.

- nul ne connaît le véritable nom du Chevalier à la Teste Tranchée ; il doit son surnom à son blason : une tête de femme sanguinolente

- on suppose que la bande du Chevalier à la Teste Tranchée compte une trentaine de brigands ; en fait, le Chevalier à la Teste Tranchée commande "seulement" une vingtaine d'hommes

- cela fait maintenant deux mois que le chevalier et sa bande attaquent régulièrement les caravanes marchandes empruntant la route de Staines à Silchester ; les brigands ne laissent en général aucun survivant ; une fois seulement une jeune fille est parvenue à s'échapper : elle est la seule personne à avoir décrit le Chevalier à la Teste Tranchée

- le Chevalier à la teste tranchée et sa bande trouvent refuge dans la Forêt Perdue, probablement dans sa partie la plus occidentale ; en fait, le repaire des brigands est beaucoup plus enfoncé dans la Forêt Perdue que l'on ne se l'imagine

- une troupe de 10 chevaliers, dirigés par un chevalier soudoier nommé Owain, a précédé les personnages ; elle est partie l'avant-veille du château de Windsor pour la Forêt Perdue

aux murailles imposantes qui portent les marques de nombreuses batailles passées. Depuis la pacification du royaume, le château de Windsor est un lieu de garnison. Cela fait plusieurs années qu'il est placé sous la responsabilité de sire Gwrien, un chevalier soudoier.

Cet homme grand et robuste a combattu longtemps sous les ordres d'Arthur. Sa force et son courage le distinguèrent et lui valurent une grave blessure qui ruina ses dons de cavalier et le fait encore boiter.

Longtemps avant son arrivée, le petit groupe des personnages est annoncé par les sentinelles toujours sur le qui-vive. Les chevaliers-joueurs sont ainsi accueillis par sire Gwrien dès leur entrée. Après leur avoir souhaité la bienvenue, le chevalier soudoier s'inquiète du motif de leur visite. Apprenant qu'ils répondent à l'appel du roi Arthur, sire Gwrien pourra leur révéler tout ce qu'il sait ou croit savoir autour d'un bon repas.

Les personnages sont libres de prendre tout le repos voulu au château de Windsor, sire Melion, cependant, se montre plutôt impatient : il est d'avis qu'il faut partir pour la Forêt Perdue dès le lendemain pour ne pas courir le risque de voir quelqu'un d'autre capturer le Chevalier à la Teste Tranchée. L'avenir lui donnera presque raison. Si les personnages tardent trop, ils seront bientôt rejoints





Sire Owain et ses Chevaliers

Précédant les personnages de peu, sire Owain et les chevaliers qui l'accompagnent se sont enfoncés sans plus attendre dans la Forêt Perdue à la recherche du Chevalier à la Teste Tranchée. Au bout de quelques jours, ils découvrirent une piste paraissant régulièrement empruntée par une troupe nombreuse. Convaincus d'être sur la bonne voie, ils suivirent les traces laissées par les brigands mais tombèrent bientôt dans une embuscade que ces derniers leur tendaient.

Des chevaliers, sire Owain survécu seul. Blessé dès le début du combat, il fut emporté par son cheval. Par prudence, le Chevalier à la Teste Tranchée envoya quelques uns de ces hommes à la poursuite du survivant. Heureusement, la nuit interrompit vite les recherches des brigands et sire Owain sera découvert par les personnages avant d'être rejoint par ses poursuivants.

par d'autres chevaliers poursuivant le même but qu'eux.

En vue de leur expédition, sire Gwrien est en mesure de fournir aux personnages tout ce dont ils pourraient avoir besoin : couvertures, tentes, provisions, etc...

Après quelques jours d'une recherche qui les attire toujours plus loin dans la Forêt Perdue, les personnages et sire Melion n'ont toujours rien trouvé qui pourrait les mettre sur la trace du Chevalier à la Teste Tranchée.

Le Survivant

Par chance, la Forêt Perdue est très giboyeuse : trouver de la nourriture n'est donc pas un problème. Au fil des jours, cependant, le bel enthousiasme de sire Melion s'amenuise peu à peu. De mauvaise humeur, il reproche aux personnages le peu de réussite dans leur entreprise commune. Les remarques deviennent de plus en plus acerbes. Le ton monte.

Sire Melion parle de plus en plus souvent de quitter le groupe lorsque le hasard va mettre sire Owain sur le chemin des personnages et de leur triste compagnon de voyage. Inconscient, le flanc percé d'une flèche, sire Owain est encore en selle lorsque les personnages le découvrent. A peine ont-ils étendu le blessé sur le sol que quelques brigands arrivent (jet de Vigilance pour ne pas être surpris).

Les brigands ne sont que cinq ou six. Grisés par leur victoire de la

veille, ils comptent néanmoins défaire les personnages aussi facilement que les compagnons de sire Owain. Ce dernier n'est bien sûr pas en mesure de combattre. Selon toute probabilité, le combat devrait vite tourner à l'avantage des chevaliers. Le Maître de Jeu devra veiller à ce que les personnages puissent faire quelques prisonniers.

Les brigands vaincus, les personnages peuvent enfin se consacrer à sire Owain. Le chevalier blessé a perdu beaucoup de sang mais il est robuste et un jet de Premiers soins réussit suffira à le réanimer. D'une voix pâteuse, il pourra alors raconter son histoire. Selon lui, sa troupe devait être fort proche du repaire des brigands au moment de l'embuscade. Les prisonniers pourront confirmer cette opinion. Plus loin au sud se trouve

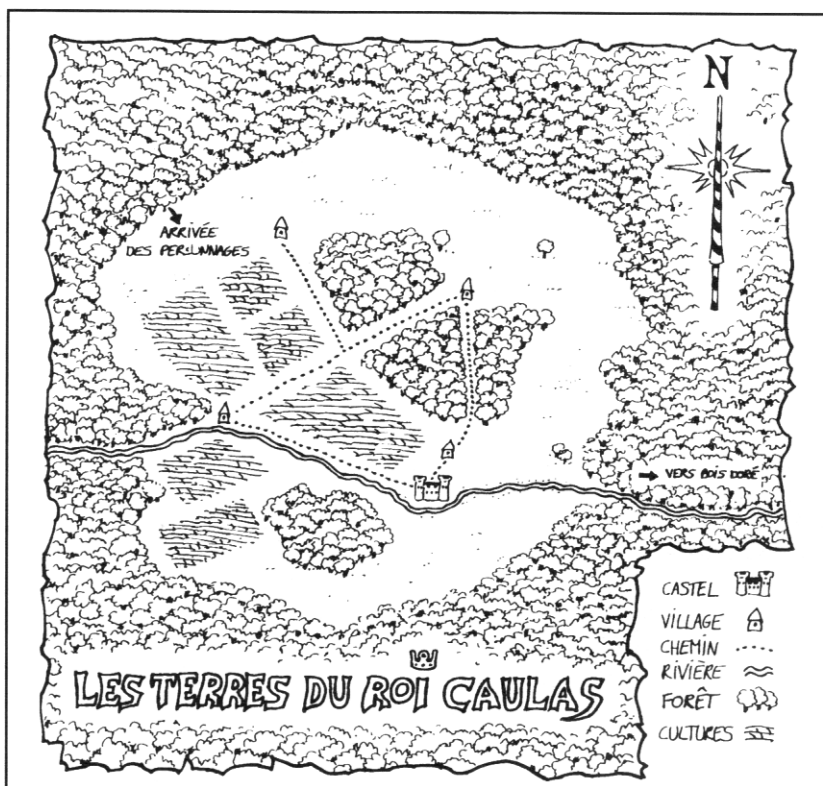
un petit royaume isolé : c'est dans ces parages, non loin d'un dolmen, que le Chevalier à la Teste Tranchée a établi son campement. Le manque de points de repère interdit aux brigands d'être plus précis. Laisant derrière eux sire Owain maintenant sorti d'affaire, les personnages et sire Melion peuvent reprendre leur route en direction de ce royaume inconnu.

Le Royaume de la Forêt Perdue

Deux ou trois jours plus tard, les personnages découvrent une terre cultivée cernée par la forêt : le domaine du roi Caulas.

Etrangement, certains champs sont laissés à l'abandon. Plus étrange encore, tous les villages traversés par les personnages sont entièrement déserts. En quatre mois, la malédiction des elfes a presque totalement dépeuplé le petit royaume. Seul le château a conservé ses habitants.

Les personnages et sire Melion sont les premiers étrangers que les sujets du roi Caulas rencontrent en plus de vingt ans. Certains les considèrent avec méfiance ; d'autres avec effroi. Dans la cour du château, les conversations cessent à l'approche des chevaliers pour





Le roi Caulas

Agé de plus de soixante ans, il est presque impotent et n'a plus toute sa tête. Ses heures de veille et de lucidité sont de plus en plus espacées au point qu'il lui arrive parfois de s'endormir en plein milieu d'une conversation. Les graves problèmes que connaît son royaume depuis quelques mois ont achevé de le briser. Comme la plupart des gens du château, le roi Caulas attend avec fatalisme de disparaître à son tour. Il ne viendra à personne de ce royaume l'idée de s'exiler : la crainte du monde extérieur est trop forte.

reprennent dans leur dos, à voix basse. Au bout du compte, les personnages ont bien du mal à apprendre où ils se trouvent et à demander audience au roi Caulas. Ils devront attendre plus d'une heure avant que le roi ne les reçoive dans la salle du trône. Sans préambule, le vieillard d'une voix chevrotante relate le récit de l'étrange malédiction qui frappe son royaume. Enfin, il paraît découvrir les personnages, leur demandera le motif de leur venue et répondra à leurs questions. Le roi Caulas n'en sait pas plus sur les disparitions que sur le Chevalier à la Teste Tranchée. Il n'a jamais entendu parler de lui. Par contre, il ne connaît qu'un dolmen dans la région. La table de pierre se trouve quelque part dans Bois Doré, une partie de la forêt où nul ne se rend en vertu d'une ancienne superstition. Si les souvenirs du roi sont exacts, il suffit de remonter la rivière pour parvenir au dolmen. L'entretien de durera pas plus d'un quart d'heure. Passé ce délai, le roi s'endormira profondément et ne pourra plus être réveillé jusqu'au lendemain. Les personnages seront alors livrés à eux-mêmes. Personne ne s'occupera d'eux à moins qu'ils ne l'exigent. Au château, la démobilisation est générale : chacun attend la prochaine pleine lune avec fatalisme...

Le Dolmen

Gâce au roi Caulas, les personnages savent qu'en remontant la rivière, ils arriveront tôt ou tard au dolmen.

Au bout d'une pleine journée de marche, en effet, les chevaliers

découvrent une belle clairière au centre de laquelle trône une massive table de pierre grise. L'endroit semble désert et procure un étrange sentiment de calme et de bien-être.

Sous le dolmen gît le cadavre de l'elfe tué par le Chevalier à la Teste Tranchée. Des runes inconnues des hommes sont gravées dans la pierre du dolmen. L'elfe semble seulement endormi. Il a l'apparence d'un beau jeune homme. Ses vêtements sont riches, semblables à ceux d'un jeune seigneur en promenade. Il porte des bottes de cavaliers et, au côté, un fourreau vide. Sa poitrine est transpercée d'un carreau d'arbalète. Sur son visage, on lit plus la tristesse que la douleur. Bien que l'elfe ait été tué des mois auparavant, son cadavre est intact.

Le premier chevalier à toucher le corps de l'elfe tombe d'un sommeil magique. Il fait alors un rêve dans lequel il vit les derniers instants de l'elfe. Il se voit, portant les vêtements du cadavre, chevauchant paisiblement dans la forêt. Il éprouve alors le désir d'aller se reposer quelques instants près du dolmen. Peu de temps après avoir mis pied à terre, il ressent une violente douleur à la poitrine : un carreau d'arbalète vient de le frapper. Avant de fermer les yeux à jamais, il a le temps de voir un chevalier portant les armoiries du Chevalier à la Teste Tranchée sortir du sous-bois...

Le chevalier victime de cet enchantement ne retrouvera ses esprits que quelques heures plus tard.

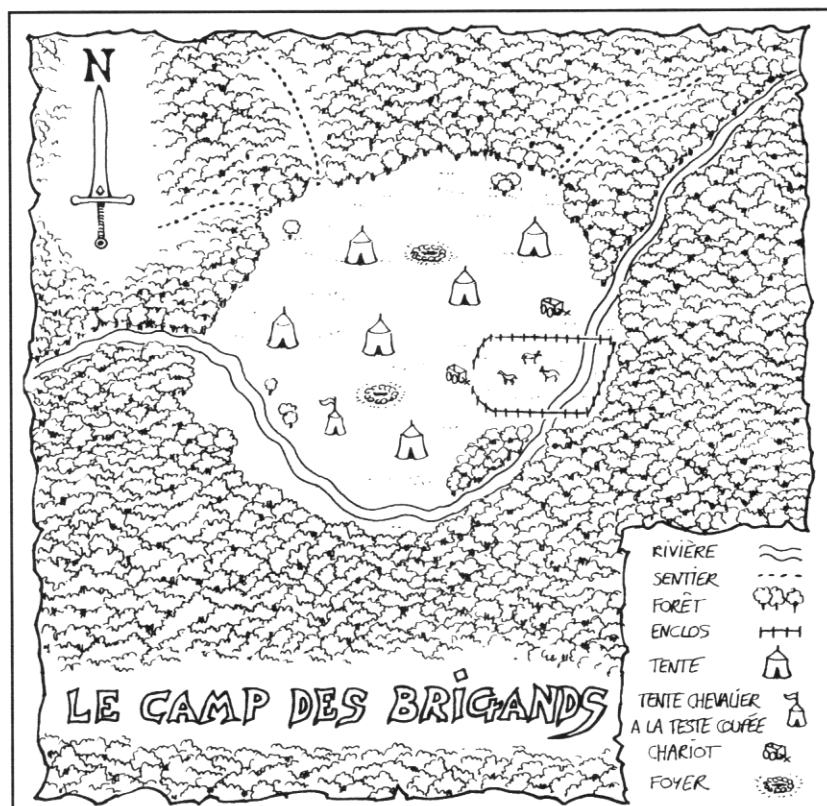
Le Roi des Elfes

À qu'ils se trouvent dans la Forêt Perdue, les personnages seront rejoints à la nuit tombée par les elfes de Bois Doré.

Peu de temps après le crépuscule, demandez des jets de Vigilance aux chevaliers-joueurs. Une réussite critique est nécessaire pour détecter l'arrivée des elfes. Sans cela, les personnages découvriront tout d'un coup qu'ils sont cernés par une dizaine de chevaliers elfes montés sur de magnifiques chevaux.

Sans être menaçants, les elfes restent sur leurs gardes. Ce n'est qu'après une ou deux minutes d'observation que l'un d'entre eux mettra pied à terre et fera quelques pas en direction des personnages. "Je vous salue, messires. Mon nom est Cynfann. Mon roi m'a chargé de vous conduire jusqu'à lui. Suivez-moi, je vous prie. Vous avez ma parole qu'il ne vous sera fait aucun mal."

La magie des elfes est telle qu'il suffit de faire quelques pas et de traverser un rideau de branchage pour découvrir une vaste clairière





éclairée par de nombreux flambeaux. Le roi des elfes est assis au milieu de la clairière, sur une souche d'arbre sculptée pour être un trône. Le roi a l'apparence d'un homme dans la force de l'âge. Comme tous ceux de son peuple, il est grand, mince, athlétique et d'une étonnante beauté. Son visage est calme mais grave.

D'un geste de la main, le roi des elfes invite les personnages à s'approcher. Puis il les remercie d'être venus et leur explique tout ce qui s'est passé ici. Sa voix est grave, reposante. Les personnages peuvent y décerner une pointe d'émotion lorsque le roi évoque le crime du Chevalier à la Teste Tranchée. Aux yeux des elfes, les hommes doivent faire amende honorable en leur livrant le criminel.

Ce n'est qu'à ce prix que les disparitions cesseront et que les villages retrouveront leurs populations que les elfes retiennent prisonnières. Sinon, les habitants du château du roi Caulas seront enlevés à leur tour à la prochaine pleine lune (dans quelques jours) et le petit royaume disparaîtra à jamais. Il n'y a rien que les personnages puissent faire contre ça. S'ils devaient tenter quoique ce soit contre le roi des elfes, des flèches tirées de la forêt les transperceraient de toutes parts. Par

contre, les personnages sont libres de refuser l'offre du roi des elfes et de laisser le royaume à son triste sort. Après tout, les elfes ne font qu'offrir aux humains une chance de se racheter.

Si, malgré les protestations de sire Melion, les personnages acceptent l'offre du roi des elfes, celui-ci leur promet qu'un guide les conduira dès le lendemain matin au repaire des brigands. A charge pour les personnages de ramener le Chevalier à la Teste Tranchée pieds et poings liés au dolmen. Ceci fait, les personnages et sire Melion se réveillent à leur campement : c'est l'aube...

L'Attaque

Au matin, les personnages sont incapables de dire s'ils ont rêvé ou non.

Naturellement, il leur est impossible de retrouver la clairière où le roi des elfes leur parla. Chacun d'entre eux, pourtant, à l'étrange conviction d'avoir bien vécu cette extraordinaire entrevue. Sire Melion, quant à lui, ne peut y croire. Rendre le Chevalier à la Teste Tranchée au roi des elfes, c'est ruiner l'espoir de se distinguer à

Camelot. Le jeune Melion préfère penser que tout cela ne fut qu'un rêve et que rien ne le détourne donc de sa quête. Les événements vont le contredire : un elfe, vêtu de cuir et portant un arc, sort des sous-bois. D'un signe de tête, il propose aux chevaliers de le suivre.

Après quelques heures de marche, le pisteur elfe conseille aux chevaliers de mettre pied à terre. Non loin de là, au détour d'une rivière, se trouve le camp des brigands. Sûrs de leur impunité, ces derniers n'ont même pas pris la précaution de placer des sentinelles. Les chevaliers pourront donc les surprendre sans difficulté. Même pour des chevaliers expérimentés, le combat qui s'annonce est dangereux. Les brigands sont encore une bonne quinzaine, sans compter le Chevalier à la Teste Tranchée. En chargeant comme un seul homme, les personnages pourront frapper deux rounds sans risquer d'être touchés. Par la suite, les brigands auront pris leurs armes et contre-attaqueront même si la plupart d'entre eux seront encore sans armure. Cela laissera le temps au Chevalier à la Teste Tranchée de sortir de sa tente en armes et de se mettre en selle pour combattre.

Le Chevalier à la Teste Tranchée





TAI 12
FOR 12

DEX 10
CON 12

Brigand

Vitesse : 2 (+1)

Dégâts : 4D6

Points de Vie : 24

Armure 4 + bouclier

Attaques : Grande Lance de Fantassin 8, Arbalète Légère 8 (1D6 + 10), Dague 8

Traits significatifs : Cruel 13, Méfiant 16, Valeureux 8

Passion significative : Loyauté (Chevalier à la teste tranchée) 15

Note : à cause de la surprise, chaque brigand n'a qu'une chance sur six d'être revêtu de son armure lorsque les personnages attaquent.

est le fils cadet d'un seigneur saxon d'Anglia. D'un naturel cruel et rancunier, il ne supporta pas d'être négligé par la femme qu'il aimait. Celle-ci en effet s'apprêtait à épouser son frère aîné. Plutôt que de la voir avec un autre, le jeune homme la tua et exposa sa tête à l'entrée de la chambre nuptiale avant de prendre la fuite. De là vient le motif morbide qui lui tient lieu de blason.

À l'issue de ce combat, les personnages devront prendre une grave décision : livreront-ils le Chevalier à la Teste Tranchée au roi des elfes ou au Haut Roi ? Le Maître de Jeu devra laisser aux joueurs tout le temps nécessaire à leur réflexion en précisant bien les enjeux. Remplir la quête initiale, c'est avoir une

TAI 16
FOR 14
APP 7

DEX 13
CON 15

Vitesse : **Le Chevalier à la Teste Tranchée**
3

Dégâts :
5D6

Points de vie 31

Armure : 12 + écu

Attaque : Hache 22 (+1D6 contre les adversaires portant un bouclier), Lance 18, Epée 16, Bataille 15, Equitation 17

Gloire actuelle : 5 000

Traits significatifs : Egoïste 16, Cruel 20, Complaisant 17, Valeureux 18

Compétences significatives : Vigilance 15, Chasse 17

Cheval : Chargeur (6D6)

Le Chevalier à la Teste Tranchée



Blason : d'argent à la tête de femme sanguinolente

entrée à Camelot ; calmer la colère des elfes, c'est sauver des centaines d'innocents. Les personnages devront en outre ne pas perdre de vue la priorité de la parole donnée : tout chevalier est aux ordres d'Arthur ; mais le Haut Roi ne donnerait-il pas d'autres ordres s'il connaissait tous les faits ? Pour diriger leur réflexion, les personnages qui le désirent pourront avoir recours à des jets sous les traits de personnalité concernés : Egoïste, Cruel, etc...

Le Maître de Jeu devra cependant veiller à ce que le débat ne s'éternise pas. Du point de vue de sire Melion, il n'y a pas à hésiter. Selon lui, l'honneur des chevaliers se trouve à obéir en toutes circonstances au Haut Roi.

Naturellement, ce jugement spécieux n'est que le cache-misère de l'ambition démesurée du jeune homme.. Sire Melion fera tout ce qu'il peut pour convaincre les personnages. Mais si la décision est contraire à ses intérêts, il fera semblant de s'y rendre.

Epilogue

C e scénario a donc deux fins possibles.

La première suppose que les personnages se sont rendus aux avis égoïstes de sire Melion.

La seconde imagine que les personnages décident au contraire de se sacrifier à l'intérêt commun.

Si les personnages décident de livrer le Chevalier à la Teste Tranchée au Haut Roi, l'elfe qui leur sert de guide conduira les personnages sans mot dire jusqu'aux environs de Staines. Après un trajet sans encombre, les chevaliers arriveront à Camelot.

Avant d'être reçus par le Roi Arthur, les personnages devront répondre aux questions très précises de sire Kay, le Sénéchal du royaume. Leur sort va alors dépendre de la manière dont ils vont raconter leur aventure.





Première hypothèse

Les personnages racontent la stricte vérité. Dans ce cas, sire Kay ne manquera pas de faire d'amers reproches aux chevaliers.

Certes, ils ont accompli à la lettre les ordres de leur roi. Cependant, en agissant ainsi, ils ont non seulement provoqué la disparition d'une centaine d'innocents mais, surtout, ils ont supposé que le Haut Roi apporterait sa caution à ce crime. En conséquence, les personnages devront cocher Arbitraire, Cruel et gagnent un point en Egoïste.

Cette aventure ne leur rapporte aucune Gloire et les personnages devront à nouveau faire leurs preuves avant de revenir à Camelot. Est-il nécessaire de préciser que le Haut Roi ne les reçoit pas ? Les personnages décident de passer sous silence tout ce qui concerne le petit royaume et la malédiction des elfes qu'ils ont laissée s'accomplir. Dans ce cas, le Chevalier à la Teste Tranchée se fera un plaisir de révéler le pot aux roses. Ce qui pouvait passer pour une erreur deviendra alors un véritable crime aux yeux de sire Kay. Car si les chevaliers ont voulu travestir la vérité, c'est sans doute parce qu'ils ont délibérément sacrifié une centaine d'innocents à leur intérêt personnel. Pour cela les personnages cochent Arbitraire et

Cruel ; ils gagnent un point en Egoïste et perdent deux points en Honneur. Inutile de dire que les personnages sont alors "grillés" pour longtemps à Camelot et que leur renommée aura à pâtir de ce mensonge.

Seconde hypothèse

Si les personnages décident de ne pas livrer le Chevalier à la Teste Tranchée au roi Arthur, leur guide les conduira aussitôt jusqu'au dolmen.

Ils y sont déjà attendus par le roi des elfes entouré de quelque uns de ses chevaliers. Solennellement, le roi demande que les chevaliers mettent pied à terre et que le prisonnier lui soit apporté. Mais au dernier moment, sire Melion refuse. Saisissant sa dague, il menace même de tuer le Chevalier à la Teste Tranchée. Presque fou, il hurle qu'il préférera tuer le félon plutôt que de le livrer à quelqu'un d'autre que son roi. Rapidement les elfes munis d'arcs sortent des fourrés et empêchent le jeune orgueilleux de gagner les chevaux. Dans l'impossibilité de fuir, sire Melion persiste. Il est impossible de le raisonner à moins de faire des prodiges d'éloquence (réussite critique en Eloquence nécessaire). Si personne n'y songe, le roi des elfes

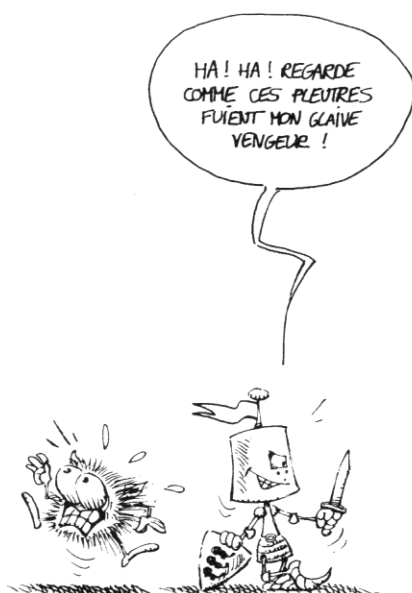
débloquera la situation en proposant un duel entre l'un des personnages et sire Melion. Ce dernier acceptera à condition qu'on le laisse partir avec le chevalier félon s'il est vainqueur. Le roi des elfes le lui promet et prie les personnages d'engager également leur parole en ce sens. Le duel aura lieu à pied, jusqu'à l'abandon d'un des participants. Sire Melion combatta jusqu'à la mort.

Si Melion est victorieux, il partira aussitôt pour Camelot, des rêves de gloire plein la tête. Sa déception sera immense (cf plus haut). Les personnages, quant à eux, cocheront Généreux, Miséricordieux et Réfléchi. Ils gagneront 100 points de Gloire chacun. Cette aventure est néanmoins un échec, le petit royaume ne sera pas sauvé. Si Melion est battu, les personnages gagneront 200 points de Gloire chacun.

Ils pourront cocher Miséricordieux et Réfléchi et gagneront un point en Généreux. Bien qu'ils n'aient personne à ramener à Camelot, leur générosité ne tardera pas à y être connue.

Un jour futur, un messenger de Camelot viendra leur annoncer que le Haut Roi souhaite les voir. Ils seront alors reçus en grande pompe. Ils apprendront que le roi Caulas est décédé ; sa terre est devenue une baronnie et elle sera donnée aux plus méritant des personnages.

Pierre Henri Povel



P. H. Povel

LES NOUVEAUX SEIGNEURS

Ils
sont riches,
puissants, impi-
toyables et indis-
pensables.

Méchants pas beaux

Le monde cyberpunk est
sombre, désespéré, cruel
jusqu'au paroxysme.

Pas de seconde chance, pas de place pour les perdants. Si on ne lutte pas, on meurt ; c'est aussi simple que brutal. Dans cet univers les grandes compagnies privées, héritières de celles de la fin du vingtième siècle, ne pouvaient évoluer que vers un ultra-capitalisme et une politique du "profit avant tout". L'éthique est une notion obsolète. Il faut manger pour ne pas être mangé.

A cause de leur pouvoir, de leur ostentation, de leur foncière immoralité, les corporations et ceux qu'elles emploient sont, en 2020, la cible de toutes les attaques. Les gens de la rue et les marginaux, stimulés par les médias, les accablent de tous les maux, oubliant souvent qu'ils leur sont redevables de quelque profit. Mépriser les corpos est chose facile (trop facile), les négliger est une erreur. Et parce qu'ils sont le "sang" du monde cyberpunk, il serait dommage de n'en faire que des croque-mitaines ou des employeurs comodes dans vos scénarios.

Le monde des corpos

Il ne faut pas se leurrer :
ce qui donne cohérence,
et même existence au
monde des années noires,
ce sont les grandes corpo-
rations.

Sans l'ordre tyrannique qu'elles imposent sur la population, ce serait le chaos, l'anarchie absolue. Savoir ce qui est préférable n'est pas notre propos ; la triste réalité est là. Si les corpos s'acharnent ainsi à maintenir en place des gouvernements plus ou moins fantoches, à faire respecter la

loi (leur loi), ce n'est pas dans un but humanitaire. Le commerce s'accommode mal du désordre, et les marchands préfèrent la paix (fut-elle totalitaire et dictatoriale) pour prospérer.

Le monde cyberpunk est, il faut le reconnaître, le monde des corporates, mais s'il est leur création (au moins pour une bonne part) il est loin de correspondre à l'image idéale qu'ils pouvaient en avoir. Il y a assez de rebelles pour mettre à mal les plans des messieurs en complet gris, et pour faire de leur Disneyland du bénéfice facile un vrai Lunapark pour dingues (tous les joueurs y ont déjà fait un tour de manège). En modernes Frankenstein, les corporates tentent de donner vie à une créature parfaite qui leur échappe inmanquablement pour semer le chaos et la destruction.

Ne crachez plus sur les corpos : vous leur êtes redevable de l'enfer dans lequel vous vivez.

Trêve de cynisme, sans les grands cartels internationaux, Cyberpunk ne serait pas ce qu'il est. Non seulement les corporations font régner l'ordre mais elles génèrent aussi richesse et progrès technologique. Ceci à leur bénéfice, bien entendu, mais tous en profitent forcément d'une façon ou d'une autre et par des voies plus ou moins détournées (le marché noir en est une). Le netrunner qui obtient par son fixer attiré un nouveau logiciel pirate ne pense pas un instant au laboratoire de la corpo où il a été conçu ; le solo qui achète un nouveau fusil d'assaut ou un missile auto-directeur ne se demande pas par qui il a été fabriqué. L'équipe de mercenaires engagés pour une extraction ou un sabotage ne sait que rarement d'où provient la rémunération. Tout cela a une seule source : les corporations. Leur rôle au sein de la société cyberpunk est vital.

Mais il ne faut pas seulement considérer les corporations comme des sortes d'ogres ou de géants inaccessible : leur force véritable, ce sont les gens qu'elles emploient.



Le corpo et son univers

Au sein de son entreprise, le corpo est exactement comme le cyberpunk dans la rue.

Il a lui aussi ses règles, ses codes, ses usages. Au siège de sa compagnie ce n'est pas grâce aux tags qu'il se repère mais aux numéros et aux codes de couleur des murs ; il ne juge pas la valeur d'un adversaire à ses scarifications ou à son blouson clouté mais au prix et à la marque de son complet ou de son tailleur ; il n'exhibe pas ses flingues dans ses holsters bien visibles mais il affiche avec ostentation le cyberware qu'il vient de se faire implanter à grand frais ; il ne parle pas le langage de la rue mais l'argot de sa profession ; il ne hurle pas des menaces ou des provocations mais il sait utiliser les mots qu'il faut pour faire du mal. Là où le punk est brutal, lui est subtil, là où il est violent, lui est ambitieux. Leur comportement est le même, leurs désirs sont les mêmes : seul l'esprit change. Considérer le corpo comme un employé timide et sans envergure, comme le rouage minuscule d'une grande machine, est une grossière

erreur. Il appartient certes à une communauté différente, étrange pour ceux qui ne la connaissent pas de l'intérieur, mais il est lui aussi un vrai cyberpunk. Si vous voulez vous en convaincre relisez le chapitre 1 des règles et essayez de l'appliquer à un corpo ; vous verrez que cela fonctionne parfaitement.

Une fois acceptée cette idée primordiale, on ne peut plus considérer les corporates comme des personnages de seconde zone. Eux aussi sont en lutte pour survivre, eux aussi ont des aspirations, des désirs, des projets. Ils acceptent explicitement des lois que les autres refusent (ou acceptent implicitement) mais ils ne sont pas pour cela des robots dociles. Trop souvent les corporates n'héritent que des rôles de figurants dans les scénarios de Cyberpunk, et leur comportement se résume à deux attitudes caricaturales : soit le corpo machiavélique qui veut manipuler les personnages pour servir les objectifs de sa compagnie, soit le corpo sadique qui veut manipuler les personnages pour servir ses propres intérêts. Les choses ne sont heureusement pas aussi simples ; le corporate est un personnage qui a une vraie richesse, une vraie complexité, et surtout une profondeur que vous ne soupçonnez peut-être pas. Un corpo

n'est pas forcément l'esclave du système, non plus qu'un arriviste complet. Le plus souvent il se trouve à mi-chemin entre ces deux extrêmes. Comme tout personnage Cyberpunk il pense d'abord à lui-même et à ses intérêts (l'égoïsme est une des marques de la société en 2020) mais il sait aussi qu'en utilisant le système en place, il sera plus puissant. S'il accepte la discipline de sa corporation, ce n'est pas par mollesse, et s'il joue la carte de la légalité ce n'est pas par facilité mais parce qu'il espère parvenir plus vite à ses buts en procédant ainsi. Il tempère sa révolte, son éventuel dégoût, il déguise son ambition derrière une façade "honnête et respectable". Pour lui il est suicidaire de se dresser contre un système aussi monolithique que celui de la société des années 2020 sans risquer d'être écrasé comme un insecte. Ceux qui ont le pouvoir n'apprécient pas qu'on les mette en doute, surtout en cette ère paranoïaque où ils préfèrent tuer toute tentative de rébellion dans l'oeuf plutôt que de voir vaciller leur autorité sur la masse. Mais si on ne peut abattre ceux qui dirigent, on peut en revanche prendre leur place. C'est précisément cela que beaucoup de corpos cherchent à faire : utiliser le système pour leur propre bénéfice ou



celui de leurs idées. Ils ont conscience que les corporations sont malsaines, pourries et fondamentalement néfastes, mais comme tout instrument on peut les utiliser de bien des manières différentes. C'est là que se creuse un fossé : celui qui sépare corporations et corporates.

Le monstre aveugle

Il ne faut surtout pas considérer la corporation comme une entité unique, vivante et pensante, dont les employés ne sont que des cellules lui permettant de satisfaire à ses fonctions.

La corporation n'est rien d'autre qu'une gigantesque machine, un système organisé destiné à gérer des actions dans un cadre précis (celui de ses domaines d'activité). Dans le monde cyberpunk où la vitesse prédomine (notamment dans la transmission de l'information), on vit dans l'instant présent, immédiat. Une corporation ne peut donc être définie par ses actes passés (tout change vite, y compris les actionnaires), ni par des dirigeants actuels (le seront-ils encore demain ?). Elle ne peut pas non plus être considérée en rapport de ses objectifs, car eux aussi sont sujets à de constantes modifications. Qu'est-ce qui peut alors la caractériser vraiment ? Son mode de fonctionnement interne.

Une corporation est une machine ; elle sert à divers "travaux", elle peut utiliser différents "carburants", mais son principe de fonctionnement ne change pas. Elle est un système, plus ou moins bien conçu, évoluant lentement vers plus de complexité et d'efficacité. Si l'on me permet une comparaison audacieuse on pourrait dire qu'une corporation ressemble fort à un écosystème (ce que l'on appelle plus couramment "la nature"), c'est-à-dire à une sorte de point d'équilibre, une harmonisation de plusieurs sous-systèmes fonctionnant les uns avec les autres dans un accord parfait et visant à un seul but : leur survie. Dans le cas d'une société cette survie passe forcément par une évolution constante car elle est menacée par des concurrentes. Cette lutte motive son agressivité. Pour elle, la position la plus stable serait d'être unique après l'élimination de

toutes les autres corporations. Sa nature même la pousse vers des désirs d'hégémonie et d'universalité. Tout la porte vers cet idéal.

Cela peut vous sembler bizarre mais une corporation n'est rien d'autre qu'un système doté d'une dynamique propre et d'un seul objectif : celui d'assurer sa propre pérennité. Ce système, cet outil, est utilisé par ceux qui le dirigent : les corporates. A chaque niveau ils influent sur la machinerie, redéfinissant ses orientations mais non son mode d'action. La plupart d'entre eux n'ont pas vraiment d'ambition ; ils se contentent d'agir comme des vigiles, veillant à ce que toutes les opérations se déroulent correctement pour la bonne santé de la machine. Les autres, les décideurs, forcément minoritaires mais puissants, utilisent l'outil pour parvenir à leurs buts. Plus la mécanique de la corporation est subtile et efficace, plus facile il leur sera de réussir, mais il leur faudra la connaître à fond. Leur action tendra donc à apprendre le fonctionnement de la machine dans ses moindres détails et à le perfectionner sans cesse. Quelque soit leur position au sein de la compagnie, ils sont éphémères. S'ils ne profitent pas de l'outil qu'on leur offre pendant un temps indéterminé (mais souvent court), ils en perdront tout le bénéfice. Ils doivent donc être prudents, mais rapides, avoir des idées claires.

Pour faire une analogie commode, on pourrait représenter une corporation comme un gigantesque ordinateur (dépourvu de toute intelligence) et ses employés comme les utilisateurs. Certains d'entre eux se contentent de surveiller l'ordinateur d'un oeil distrait, et de l'utiliser parfois pour des opérations très simples. D'autres, au contraire, en font un usage personnel, profitant de ses énormes capacités pour servir leurs desseins. S'ils se montrent discrets, et n'essayent pas de remettre en cause le mode de fonctionnement de l'ordinateur, celui-ci pourra fonctionner indéfiniment, même quand eux auront perdu l'accès privilégié à la machine. S'ils se sont bien débrouillés, ils en auront retiré d'immenses avantages (et ne pensez pas forcément à des avantages pécuniaires ou sociaux - les corpos peuvent avoir des idéaux humanitaires, philosophiques ou politiques). Un corporate sans envergure veut la survie de la corporation car elle lui apporte le confort et la sécurité. Un

corporate ambitieux veut la survie de sa corpo car elle est l'instrument le plus parfait pour accéder au pouvoir et à une certaine forme de liberté.

Etre corpo

J'e l'ai déjà dit, le corporate a un état d'esprit fondamentalement différent des autres cyberpunks car il croit à l'utilité (et à l'utilisation) des systèmes en place.

Comme nous l'avons vu, cela vaut pour sa corporation mais cela vaut aussi pour la société humaine. Le considérer comme un amoral est une erreur. Au contraire le corpo est moral car il aime tous les systèmes, qu'ils soient philosophiques, économiques, religieux, politiques, administratifs, législatifs. Il les aime parce qu'il sait les utiliser. Il apprécie les règles, les machines qui tournent parfaitement, il aime la netteté et la précision, non par faiblesse mais pour se définir un cadre d'action. Le vrai corporate n'est pas un instinctif : il préfère raisonner. Il veut des règles pour mieux les contourner et les plier à sa propre volonté. Avez vous déjà rencontré des joueurs de jeux de rôles obsédés par les règles et qui exploitent tel point obscur ou mal écrit pour en tirer avantage ? Le corpo leur est semblable ; là où certains trouvent les règles restrictives et gênantes, lui s'en sert pour gagner plus de puissance. C'est grâce à elles qu'il peut dominer. Et si on ne lui fournit pas de règles ou de système, il s'en inventera pour servir ses buts. Le corpo est un créateur de machine, quelqu'un qui n'est jamais satisfait des choses telles qu'elles sont vraiment mais qui veut les contrôler, les intégrer à un système. Il est aussi intolérant car dès qu'une règle est définie il veut que tout le monde s'y soumette, et il a du mal à comprendre qu'on puisse la refuser. Ceux d'entre vous qui trouvent quelque ressemblance entre le scientifique et le corporate ne se trompent pas vraiment, à la différence que le corpo ne se conforme pas à des lois naturelles mais à des lois inventées, abstraites, imposées et inutiles aux yeux de la plupart des gens. Un corporate c'est avant tout quelqu'un qui aime et a besoin des lois et des règles, mais à part peut-être les rockerboys, les fixers ou les nomades, ils sont beaucoup dans le cas.

JE SUIS UN CORPO

Beaucoup de joueurs se demandent pourquoi incarner un corporate à Cyberpunk. Pourquoi, en effet, jouer un de ces types déplaisants en complet sombre dont l'arme principale est le téléphone et le seul idéal à compte en banque fourni ? Pourquoi vouloir incarner un personnage qui se cache derrière un garde du corps et qui est incapable d'avoir la moindre utilité dans un scénario classique ? Pourquoi vouloir être un corporate ?

Réponse : parce qu'il a le pouvoir.

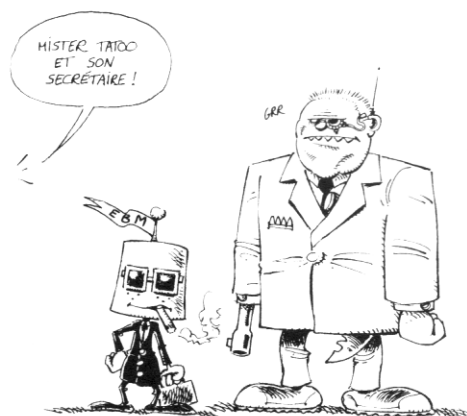
Jouer un corpo

Il est vrai qu'a priori choisir de jouer un corporate est une démarche plutôt bizarre.

Quand on pense à Cyberpunk on voit tout de suite (ou presque) le voyou au blouson de cuir et aux griffes cybernétiques, le solo monolithique verres miroirs et câblages, l'addict de la console agrippé à son modem qui joue avec sa vie dans un univers virtuel (et si vous ne me croyez pas, jetez donc un coup d'oeil sur les illustrations de couverture des suppléments cyberpunks ou lisez les chroniques des journalistes dans certaines revues de jeu de rôle). On s'identifie plus facilement à Schwarzenegger dans Terminator qu'à Michael Douglas dans Wall Street (mais si, mais si, réfléchissez bien).

C'est plutôt normal, c'est même compréhensible, mais on peut prendre beaucoup plus de plaisir au jeu subtil et complexe du corpo qu'à celui pittoresque mais simpliste des personnages au départ plus attirants (surtout pour les joueurs les plus machos). Si vous voulez vous en convaincre, lisez donc les lignes qui suivent.

L'attrait principal du corporate est qu'il est puissant, et que cette puissance n'est jamais brutale. Elle se manifeste sous des formes difficiles à contrôler. Ce qui confère sa force au corpo c'est sa position dans sa compagnie, et sa capacité à la conserver. En un instant il peut chuter et n'être plus rien. Mais s'il se montre astucieux, il peut disposer d'énormes moyens pour parvenir à ses buts. Il est en permanence sur le fil du rasoir, colosse aux pieds d'argile, souverain éphémère prêt à tomber. Mais c'est en cela qu'il est justement intéressant et attachant, parce qu'il oblige à relever le défi. Il faut essayer d'utiliser la gigantesque machine de la corporation sans être brisé par elle.



L'Esprit de Corp

Debout devant la fenêtre, tournant le dos à la ville embrumée de vapeurs et de lumières, Travis Duval observe les réactions de Taddeus Shima, responsable en charge du département R & D, et de Pamela Lynch, de la section marketing. Aucun des deux ne bouge ; ils attendent le regard perdu dans le vide, essayant probablement de deviner ce qui motive cette réunion informelle. Un peu plus loin, au-delà des flots lumineux que dessinent les lampes Viceli dans le vaste bureau, Stepanovich est silencieux. Il sait qu'il a un rôle à tenir dans le drame qui se joue, mais il ne hâte pas les choses. Il se contente de siroter un whisky Kirin au fond d'un verre carré.

Duval tripote négligemment son organisateur électronique à couverture de cuir véritable. Il y a réuni ses notes, mais il n'aura pas besoin du calepin à cristaux liquides pour se rafraîchir la mémoire. Comme toujours, il connaît parfaitement le dossier qu'on lui a demandé de traiter.

"Meier n'est pas mort", dit-il enfin.

Shima marque un temps d'arrêt, puis ajuste soigneusement sa veste noire et sa cravate, comme s'il y avait quelque chose à retoucher dans sa silhouette parfaite. Lynch passe nonchalamment la main dans ses boucles brunes, mais ses yeux trahissent sa peur.

Roman Stepanovich sourit imperceptiblement.

"Meier n'est pas mort. On l'a vu près de Milan. En parfaite santé, quoique physiquement changé. Il se cache."

"Comment pourrait-il avoir survécu ?" demande Shima, onctueux.

"Je ne le sais pas. Mais c'est pourtant arrivé. Un détective du nom de Mason a retrouvé sa trace."

"Êtes-vous sûr qu'on ne vous a pas abusé ? Ce pourrait être un piège... ce serait si facile."





J'ai le Pouvoir !

Le corporate n'est pas un cyberpunk comme les autres (du moins s'il n'est pas un petit employé au sein de sa compagnie), et ses motivations diffèrent légèrement de celles de ses compagnons.

Un corpo n'a pas besoin d'argent : on y pourvoit tant qu'il fait bien son travail ; un corpo n'a pas besoin de se battre : il peut avoir des gardes du corps et des solos à ses ordres ; un corpo ne recherche pas d'informations : sa compagnie se charge de lui en fournir ou met des netrunners à son service. Clairement un PJ corporate se doit d'avoir un but ou un idéal plus complexe que celui de la plupart des autres personnages. Comme cela a été démontré (du moins, il faut l'espérer) dans l'article sur le corpo en tant que PNJ (dans ce même Tatou), il est évident que celui-ci a une philosophie de la vie élaborée et ne se contente pas de profiter des avantages qu'on lui offre sans arrière pensée. S'il a choisi cette profession et qu'il est parvenu jusqu'à ce niveau (il est clair qu'un personnage corpo a un certain niveau), c'est qu'il a une véritable motivation. La corporation est un outil ; s'il a choisi de l'utiliser, ce n'est certes pas par hasard.

Si vous jouez un corporate creux, il perdra absolument tout intérêt, et même toute raison d'être. De même si vous le caricaturez, il vous lassera vite. Choisir d'incarner un corpo c'est se forcer à réfléchir, à approfondir un personnage, ce dont tous les joueurs n'ont pas l'habitude.

C'est aussi en cela que réside le défi.

La corporation est une machine puissante ; il faut savoir pourquoi on veut l'utiliser, mais il faut aussi savoir comment. Si on oublie le simple

risque d'un licenciement ou d'une punition en cas d'échec, on peut craindre les accidents et les débordements. Quand on a autant de pouvoir entre les mains, on peut être légitimement tenté d'en abuser ; par exemple envoyer une équipe de solos explorer un immeuble pour y retrouver quelqu'un que l'on cherche, en risquant une montagne de cadavres. Un corpo ne se préoccupe pas forcément de morale (ne s'embarrasse pas de morale diront certains) mais ce genre de ratage peut mettre un terme définitif à une carrière... et à un scénario. En général le MJ n'aime pas que l'on utilise un canon là où un tue-mouches aurait suffi, surtout quand cela met en péril le bel ordonnancement de son intrigue. Quand c'est le cas, il préfère priver le joueur de ses privilèges par une quelconque astuce (en général l'intervention du supérieur hiérarchique) plutôt que de le laisser continuer. Savoir utiliser les moyens qu'on lui offre sans tomber dans l'excès ni dans la passivité, c'est toute la difficulté de jouer un corporate.

Un corpo et un scénario

Souvent les MJ n'aiment pas les personnages corporates, non seulement pour les raisons énoncées précédemment, mais aussi parce qu'ils ont du mal à les intégrer à leurs scénarios.

Il est vrai que souvent un corpo est mal assorti à une équipe "classique" et que les autres joueurs ne l'acceptent pas forcément très bien. Son pouvoir mais aussi ses intérêts divergents en font un exclu. Dans ce genre de situation, soit le MJ le limite au maximum pour ne pas mettre en péril l'équilibre de son scénario et créer des dissensions chez ses joueurs (d'où frustration pour le corpo), soit il l'utilise dans des cas très spécifiques et se montre alors forcément directif. S'il n'y a pas d'adéquation entre le corporate, les autres PJ et le scénario, il est évident qu'il y aura des problèmes. Un corpo est trop subtil, trop difficile à jouer pour que l'on fasse des "arrangements" ou pour que l'on s'accommode seulement de sa présence. Pour qu'il puisse prendre sa véritable

"Facile, en effet", acquiesce Lynch.

"Monsieur Stepanovich, ici présent, se porte garant de cette information. C'est son métier, il sait de quoi il parle."

Roman fait un petit signe de tête. Duval, sans y prêter attention, continue son exposé de la situation.

"Cet accident, ou ce prétendu accident a détruit notre unité de recherche de Vancouver, mais il est absolument évident qu'il n'a pas eu les effets tragiques que vous nous aviez annoncés. Vous seriez-vous trompé Taddeus ?"

"Mon rapport reprenait les principales conclusions de l'enquête. Ni la police, ni nos experts ne pouvaient mettre en doute l'évidence : Meier est malheureusement mort. Son corps a pu être identifié par analyse de son ADN."

Curieusement, Shima semble extrêmement à l'aise. Duval est surpris ; il connaît l'aisance et la retenue du jeune cadre exec, mais il ne s'attendait pas à cette totale absence de réaction. Serait-il tout à fait innocent ?

"Pourtant il est bel et bien vivant, mon cher Taddeus. Ca ne peut donc impliquer que deux choses. Roman ?"

Les yeux toujours fixés au fond de son verre, Stepanovich répond d'une voix basse.

"Soit il y a eu falsification du cadavre, ce qui est très complexe dès qu'on touche au code génétique mais reste possible. Soit il y a eu mensonge."

Pamela s'agite dans son fauteuil de cuir.

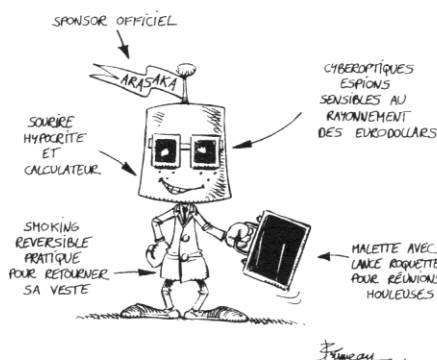
Elle est anormalement nerveuse, pense Duval. Se pourrait-il qu'elle soit impliquée ?

Un moment son oeil s'attarde sur ce corps un peu trop maigre, un peu trop frêle qu'il a serré dans ses bras. C'était il y a longtemps. Trop de bistouri, trop d'implants. Pas assez de chair.

"Mensonge ?" demande Shima d'une voix assurée. "Que voulez-vous dire, monsieur le fixer ?"

Roman s'approche. Il porte un blouson de cuir synthétique, ses cheveux sont trop longs. Il ne semble pas se soucier du regard méprisant que braque le jeune corpo vers lui.

"Oui, mensonge. Tricherie. Accord secret avec un concurrent peut-être."



ampleur, il lui faut un cadre adapté, un scénario où il a un vrai rôle à jouer.

Une question se pose : comment concevoir de tels scénarios ?

Il est évident que la Corporation à laquelle appartient le PJ se doit d'être impliquée dans l'aventure d'une façon ou d'une autre. Mais ce rôle ne doit pas forcément être positif. Ce n'est pas parce que le corpo est cette fois-ci un PJ (et non un PNJ, comme bien souvent) qu'il faut forcément lui réserver le beau rôle. Il faut seulement que sa société ait des intérêts qui l'emmènent plus ou moins directement à fréquenter les autres joueurs. Pour cela le MJ doit concevoir son scénario en fonction du corpo et en fonction du reste de l'équipe afin d'équilibrer les implications de chacun dans l'intrigue. Aucun intérêt personnel ne doit être dominant : tous doivent agir pour emmener à une conclusion unique qui satisfera tout le monde (ou personne - après tout, c'est le futur sombre !). La difficulté est de ne pas créer d'inimitiés trop marquées, et de ne pas fragmenter l'équipe (il ne faut pas que le corpo joue dans un coin, pendant que les autres sont occupés ailleurs). Tout cela se doit d'être pensé au moment de l'écriture du scénario ; les adaptations de dernière minute fonctionnent rarement. Il n'y

"N'allons pas trop loin", dit Travis Duval. "Les faits sont là. Inutile de tirer des conclusions pour l'instant".

Sans arrêter de parler il regagne son siège, et pose les mains devant lui, bien à plat sur le verre noir du bureau.

C'est un de ces gestes qu'on lui a appris, un de ces gestes qui expriment tout autant que ses mots.

"Shima, vous étiez en charge de ce projet. Pamela, vous assuriez la liaison et la gestion générale. Vous êtes tous les deux directement concernés par la réapparition miraculeuse de Meier. Je veux qu'ensemble nous prenions une décision."

"Je crois que la solution est simple," déclare Taddeus au bout d'un temps. Duval hausse les sourcils.

"Simple ?"

Shima sourit, semblant content de lui. "Il faut éliminer Meier. L'empêcher de livrer ses secrets, et remettre les choses dans l'ordre. Après tout, il est déjà mort..."

Pendant un moment, Duval ne répond rien. Il considère ses mains, ses doigts écartés, le regard lointain. Stepanovich le fixe avec intensité.

"Le tuer", murmure Lynch d'une voix fragile.

Finalement Travis Duval semble reprendre ses esprits, et quand il parle c'est d'une voix métallique, dure. "Où vous croyez vous, Shima ? Dans une mauvaise série braindance ? Dans le bureau d'un parrain de la Mafia ? Nous sommes des hommes d'affaires, je vous le rappelle, pas des personnages de roman à deux sous ! Quand je parle d'une décision à prendre, cela implique une étude et des solutions raisonnables. Raisonnables pour vous, pour moi, pour Meier et pour nos actionnaires."

"Ne vous emportez pas monsieur Duval. Je ne faisais qu'évoquer une solution pratique. Vous savez, elle est couramment utilisée par certaines corporations".

"Ne croyez pas tout ce que racontent les médias, mon pauvre Shima. A partir du moment où quelqu'un d'important trouve la mort, il faut absolument qu'ils découvrent un complot. S'il est certain que des corpos indécates, noyautées par le yazuka, n'hésitent pas à employer des techniques criminelles il n'y a pas autant de complots, de machinations, de manipulations qu'on ne veut bien le dire."





a pas de recette miracle. Tout est question d'équilibre.

La solution qui peut sembler idéale à priori est de faire engager toute l'équipe par une corporation à laquelle appartiendra, bien sûr le PJ corporate. Tout le monde se trouve ainsi impliqué à égalité. Mais c'est loin d'être une panacée ; cela marche une fois , peut-être deux. Continuer dans cette voie, c'est s'assurer le mécontentement des joueurs : après tout ils ne sont pas les employés d'une corpo attitrée (excepté le PJ qui nous intéresse) et ils voudront vite reprendre leur liberté.

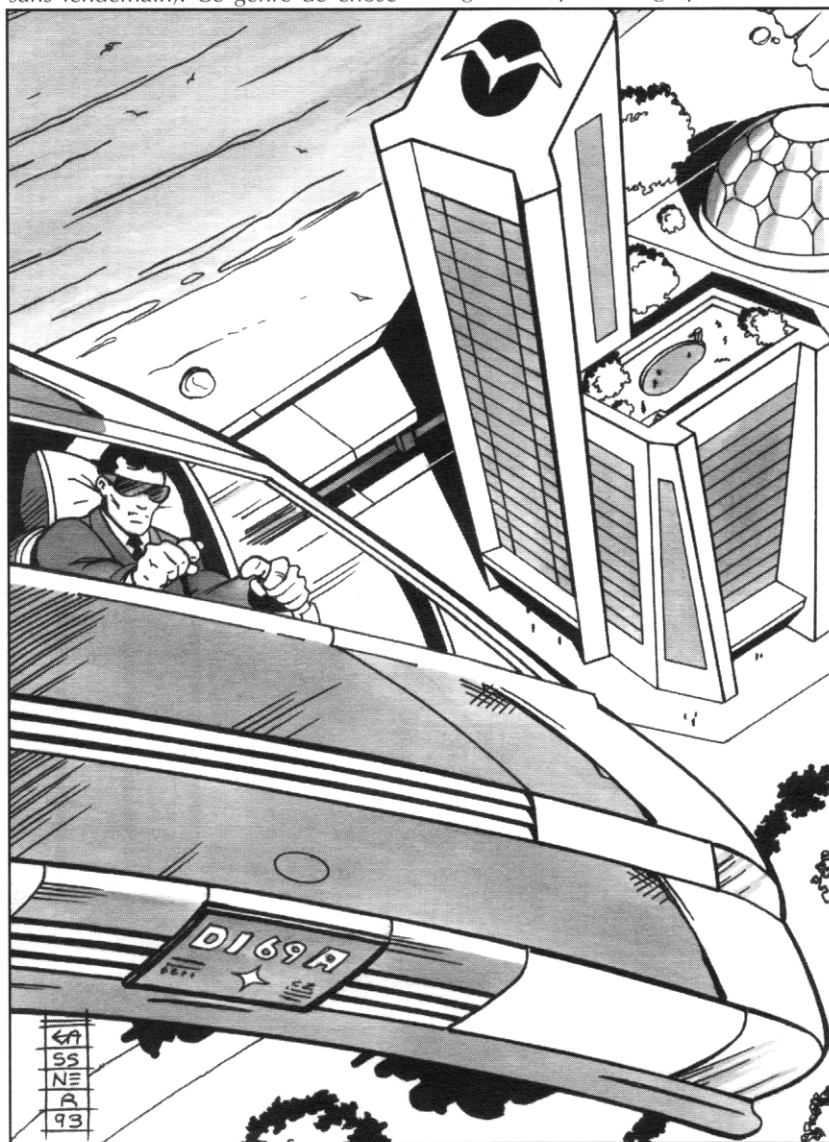
Une autre solution, plus intéressante mais compliquée à mettre en place, est de constituer une équipe de corporates travaillant pour la même compagnie. Sans sombrer dans le "Dallas" ou "La Loi de Los Angeles", on peut réellement développer des campagnes passionnantes uniquement dans le milieu corpo (mais il faut penser plus en termes de "campagne" que de petites aventures sans lendemain). Ce genre de chose

demande beaucoup de préparation, mais surtout une vision un peu différente de Cyberpunk et... des joueurs consentants.

Créer un corpo

Un corpo se crée comme tout autre personnage de Cyberpunk, mais avec une attention particulière portée sur certains points. Avant toutes choses, il faut absolument déterminer la personnalité, les motivations et la philosophie du PJ.

Partir à l'aventure dans ce domaine, c'est aller à la caricature ou au personnage plat et sans intérêt. Ce n'est qu'en fonction de ce "background" qu'on pourra choisir la corpo à laquelle il appartient. N'oublions pas que ce choix ne doit pas se faire à la légère : le personnage peut très bien



Si nous usions de telles pratiques avec autant de légèreté que vous voulez le laisser entendre, il y a bien longtemps que nous aurions disparu.

Nous ne voulons pas l'anarchie, Shima, nous ne voulons pas le chaos, et un meurtre est une chose grave."

Le jeune directeur R & D s'agite, dans son fauteuil, un peu mal à l'aise. Il glisse un regard vers Pamela. Elle semble lointaine, comme si tout cela ne la concernait pas.

"Meier est dangereux", reprend Shima, "vous le savez monsieur. Non seulement le projet qu'il traitait était tout à fait primordial, mais il connaissait certains des problèmes que nous avons rencontrés avec le nouveau réacteur.

Cela représente un risque. S'il travaillait maintenant pour la concurrence, il leur fournirait des armes contre nous." Duval considère Shima pendant un temps, sans rien dire. "Il faut s'assurer qu'il ne trahira pas ses anciens employeurs".

"Vous avez raison," dit Duval, "mais je ne veux qu'il soit brutalisé. Meier est un homme connu du grand public, et comme le soulignait Taddeus il a étudié les problèmes de ce réacteur que nous venons de mettre en route. Nous avons toutes les ligues écologiques sur le dos, et notre adversaire direct orchestre une campagne de presse contre nous.

Si Meier parlait, ce serait leur fournir des arguments vrais ou faux. Nous ne pouvons pas nous le permettre. Mais si l'on apprenait que nous le poursuivons, ou que nous essayions de le tuer, ce serait une véritable catastrophe. Le public est prêt à s'enflammer dès que l'on accuse une corporation d'attenter à la vie de ses employés. Non, ce serait par trop néfaste à notre image, aussi bien en interne qu'en externe".

"Alors que faire ?" demande soudain Lynch.

"C'est justement la question que je voulais vous poser à tous les deux. Vous connaissez le dossier, vous savez quel est le vrai problème. J'attends une analyse et une conclusion réaliste. Pas d'exécution, ou de brutalité inutiles. Inutile : j'insiste sur le mot".

"La situation est complexe", déclare Shima.



passer toute sa vie dans la même compagnie. C'est comme faire partie d'un clan, d'une société initiatique, d'une famille... Ce choix est donc capital. Si l'on se trompe on aura du mal à revenir en arrière, et le personnage perdra définitivement de son attrait.

Une fois que tout ceci est fixé, vous pouvez passer à la création proprement dite. Les caractéristiques les plus importantes pour un corporate sont l'intelligence (un corpo se doit d'être intelligent s'il veut parvenir à quelque chose) et l'empathie (le milieu corpo est essentiellement "humain", et sans comprendre ce que veulent ou ressentent les gens autour de lui, le personnage ne fera pas une longue carrière). Les autres caractéristiques à ne pas négliger sont le sang froid, capital dans certaines situations, et la beauté qui peut devenir un véritable atout pour sa carrière. Parmi les compétences, la capacité spéciale de ressources doit être considérée avec attention. En effet elle ne sert pas seulement à déterminer ce dont va disposer le PJ en matière d'argent, de revenus, ou de matériels ; elle sert surtout à connaître la position d'un corpo dans la hiérarchie de sa compagnie. C'est grâce à ce score que le joueur et le MJ pourront se faire une idée juste des rapports du personnage avec la "machine" et le pouvoir qu'il a d'influer sur son fonctionnement. La tentation peut être grande de forcer sur cette capacité pour être tout de suite au sommet de la pyramide, mais l'arme peut être à double tranchant. Trop de pouvoir entre les mains de quelqu'un qui ne sait pas l'utiliser peut provoquer des catastrophes (comme nous l'avons vu précédemment). Il vaut donc mieux que le joueur se place au "niveau" où il sera le plus à l'aise pour jouer. Et puis rien n'interdit de partir du plus bas pour parvenir au plus haut à force de persévérance.

Les compétences qu'il faut absolument choisir sont celles-ci : baratin et persuasion (ça ne prend pas forcément avec le supérieur hiérarchique mais le "bagout" est toujours utile), commandement (cela va de soi), perception humaine (dans votre travail vous aurez surtout affaire à des gens - mieux vaut les comprendre), social (rien de pire qu'un corpo mal élevé), bibliothèque, éducation et culture générale, gestion (vous demandez pourquoi ?), éloquence.

Il ne faut pas non plus négliger le look, interview, investissement, intimidation, et évidemment une compétence appropriée au domaine d'activité de la corporation choisie !

Voilà, fort de ces recommandations vous pouvez tenter maintenant la dangereuse mais passionnante aventure d'incarner un corporate dans le monde de Cyberpunk. Attendez vous à être surpris...

Dans la Cour des Grands

Voici la description de quelques corporates pouvant être utilisés comme PNJ (soit dans vos scénarios, soit comme relations d'un PJ corpo).

Vous pouvez les intégrer à n'importe quelle corporation sans problème, tant qu'elle est suffisamment importante. N'oubliez pas que tous ces personnages ont une psychologie et ne sont pas là comme faire-valoir.

KENTARO TAKEAKI

Chef du département RD

Après de brillantes études dans des universités japonaises et européennes où il a appris la biologie et l'économie, Takeaki s'est vu offrir de nombreux postes d'importance dans des corporations de rang mondial. En toute simplicité, il a choisi celle qui lui offrait le maximum d'avantages. Pour l'instant il n'a pas eu à se plaindre de son choix car, à trente deux ans, il est déjà directeur R & D. Son dévouement au travail, et les excellentes relations qu'il entretient avec ses supérieurs, ne sont pas étrangers à sa rapide promotion.

Kentaro Takeaki est un homme petit et mince, au visage anguleux et froid. Ses cheveux sont toujours coupés en une brosse stricte, et il n'accorde pas plus de fantaisie à ses vêtements, généralement noirs, mais coupés dans les plus beaux tissus par le célèbre couturier Katsu. Sa seule coquetterie est d'utiliser un stylo plume et de fumer des cigarettes à l'ancienne mode. Il n'est pas marié, et il semble que ses aventures amoureuses soient fort rares.

En fait Takeaki est un personnage assez compliqué : sa motivation principale dans son travail est son inextinguible besoin de revanche sociale. Son père, un petit entrepre-

"Etant donné que vous en êtes peut être à l'origine, vous ou Pamela, je pense que vous serez parfaitement capable de trouver une solution appropriée. Après tout, vous êtes à des postes où un minimum de créativité est requis. Sachez en faire preuve".

Il y a un silence glacé, puis Pamela Lynch demande : "Nous menacez-vous, monsieur ?"

"Vous menacer ? Je ne m'amuse pas à ce genre de jeu, Pamela. Je ne suis pas un petit exécutif manipulateur. Je ne joue pas un rôle. J'ai des problèmes à régler, et j'essaie de les régler au mieux possible avec les gens concernés. Si j'échoue, je le paierai cher. Je paierai cher la confiance que je vous fait. Ne vous méprenez pas".

"Vous nous rendez responsable", déclare Shima. Et il n'y a aucune nuance d'interrogation dans sa voix. Duval lui fait un sourire glacé.

"Que devons nous faire ?" demande Lynch avec lassitude.

"Je veux un rapport complet", répond Travis Duval. Je veux votre analyse de la situation. Et je veux aussi des propositions raisonnables, et j'insiste sur ce mot, sur la conduite à tenir vis à vis de Meier. Suis-je clair ?"

"Vous êtes la clarté même", répond Shima en tripotant sa cravate.

"Bien, bien".

Un moment Duval se tait et observe ses deux subordonnées. Shima semble avoir perdu un peu de son aisance, comme si les affirmations de son directeur avaient entamé sa belle assurance.

Pamela, en revanche, arbore un air calculateur et un peu lointain. Cela ne lui plaît pas, mais il sait aussi que tous les deux sont d'habiles comédiens, entraînés par des psychologues et des experts en contact humain à ne montrer aux autres que ce qu'ils veulent bien montrer.

A bien y réfléchir, peu lui importe ; il sait déjà comment il doit agir et cet entretien n'avait pour but que de les prévenir qu'il n'est ni aveugle, ni idiot.

"Je ne vais pas vous retenir plus longtemps".

Dès qu'ils sont sortis, Duval se tourne vers Stepanovich.

"Alors ?"

Le Fixer se tient près d'une fenêtre latérale, les bras croisés".



neur d'aquaculture est mort ruiné. Il a toujours voulu faire de son fils un homme brillant mais il a disparu très jeune. Pour une raison indéterminée, Takeaki se sent coupable de son décès, et son ambition repose en partie sur le fait qu'il veut prouver à son père et à lui-même, qu'il est capable d'aller toujours plus loin dans son ascension. Cette fringale de pouvoir s'accompagne d'une peur irraisonnée de l'échec : tout perdre signifierait qu'il a échoué à racheter la mort de son père. Il se reconnaît implicitement parricide. C'est avec ces idées en tête que Takeaki a franchi tous les échelons de sa corporation avec une obstination morbide. Avec ses collègues (et avec les PJ qu'il peut employer), Takeaki est exigeant jusqu'à l'excès, dur, peu sympathique. Il demande toujours le maximum, ne supporte aucune plainte. Il utilise volontiers la manipulation pour parvenir à ses fins, et espionne les gens avec qui il travaille pour découvrir leurs défauts et leurs secrets, pour s'en servir de leviers et de moyens de pression. Certains murmurent que ce sont ces méthodes spéciales qui lui ont valu son poste. Mais en même temps que cette obsession pour la promotion, Takeaki éprouve un certain remord ; certes, il se sent obligé d'effacer la dette qu'il croit avoir envers son père, il se sent forcé d'écraser les autres pour faciliter son ascension, mais il déteste cela. Il a une sorte de dégoût très profond pour ce que son honneur lui commande de faire. Takeaki n'est en rien un corpo japonais caricatural, mais le produit pervers d'une éducation rigide basée sur la morale et la réussite sociale, d'une culpabilité

"A mon avis", dit-il d'une voix basse, "Shima se reproche quelque chose, et Lynch voit un certain intérêt à cette situation".

"Comment expliquer le trouble de Pamela au début de la conversation ?"

"Je crois qu'elle craignait que vous ne lui disiez autre chose. Ce n'est pas Meier qu'elle redoute... c'est autre chose".

"Le nouveau réacteur. Probablement le réacteur".

"Que dois-je faire, monsieur ?"

"A leur sujet ? Rien. Je m'en occupe. Je ne crois pas ce sera grave. Je l'espère pour eux du moins. Mettez moi quand même quelqu'un pour surveiller Lynch. Je ne voudrais pas qu'elle aille faire des bêtises avec ce qu'elle sait maintenant".

"Bien, monsieur".

Le fixer se redresse et se dirige vers la porte, l'air pensif. Au moment de sortir il se retourne vers son employeur.

"Et pour Meier, monsieur ?"

"Meier ? Continuez la surveillance. Une surveillance étroite avec des gens externes à la Corporation. Elle durera tant que je n'aurais pas éclairci la situation".

Stepanovich est presque dans le couloir quand Duval le rappelle.

"Prévoyez aussi quelqu'un de confiance pour éliminer Meier, le cas échéant".

Le Fixer semble surpris.

"Éliminer Meier ?"

"Oui, Roman. L'éliminer. Vous m'avez bien compris".

"Est-ce tout, monsieur ?"

"Pour l'instant, oui. Merci, Roman".

La porte se ferme derrière lui sans bruit. Duval a déjà les yeux fixés sur son terminal. Il a deux autres dossiers urgents à régler avant demain.

inventée, et d'une insurmontable frustration. Tout cela fait de lui un individu perturbé, fragile et dangereux sous une cuirasse de froideur.

INT 7 REF 4 TECH 5 SF 8 BT 5 CH 3 MV 5 CON 6 EMP 4

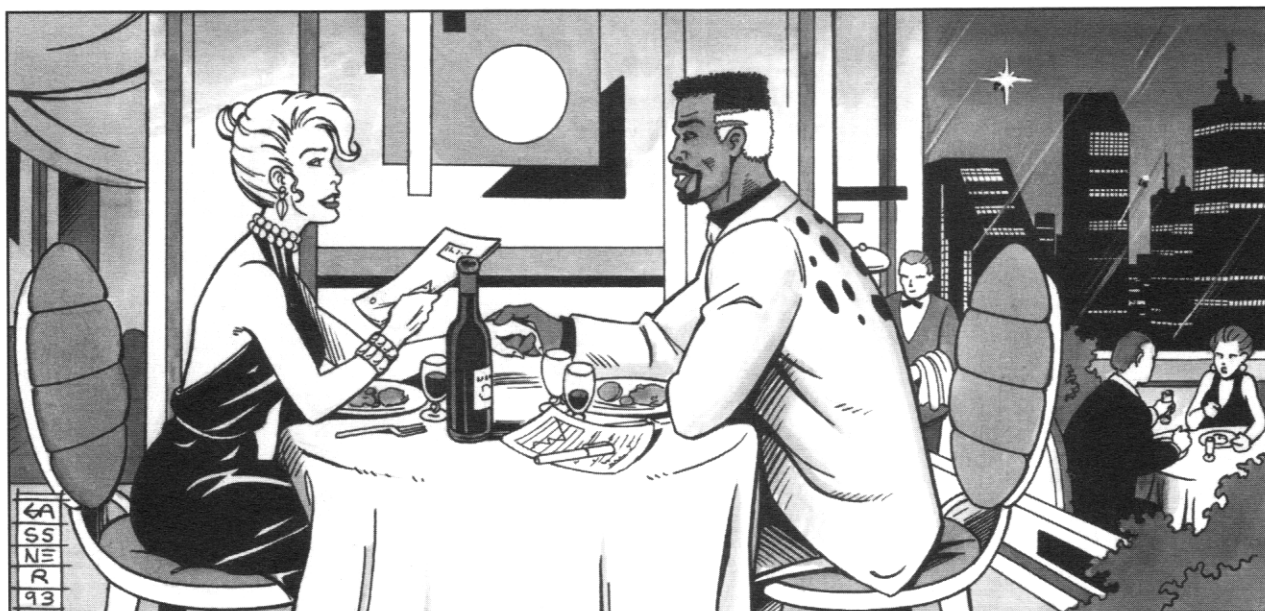
Compétences : Ressources 9, Habillement et Style 3, Baratin et Persuasion 3, Commandement 5, Perception humaine 5, Social 6, Biologie 7, Chimie 4, Education 7, Gestion 8, Investissement 4, Eloquence 4, Intimidation 4

Cyberware : biomoniteur, neuromat, connexion de banque de données, support de puces.

SHAWN EVERHORN

Directrice adjointe dpt. financier

Née en Colombie Britannique (Canada), il y a moins de vingt huit ans, son père, Gary, était le PDG d'une corporation de taille moyenne spécialisée dans l'extraction minière. Elle a pu ainsi rentrer dans une compagnie importante. Everhorn s'est vite montrée à la hauteur de la tâche qu'on lui avait confiée. Très habile avec les chiffres, elle a su s'imposer dans le département financier. Shawn. Son élégance, sa beauté racée et sa chaleur naturelle font d'elle une interlocutrice charmante.





Ses cheveux sont noirs coupés assez courts et ses yeux marrons et pleins de candeur. Elle aime les tailleurs simples de couleur claire et les vestes de cuir véritable. Célibataire, on ne lui prête pas beaucoup d'aventures. Elle attendrait le grand amour. D'autres murmurent qu'elle a des goûts excentriques. Everhorn n'est pas une fille-à-papa, ni une petite arriviste ou une de ces jeunes femmes un peu trop sexy qui hantent les couloirs des grandes compagnies. C'est une sorte d'"Alice au pays des corporations". Naïve (mais pas trop) dans un univers cruel, aimant le luxe sans honte, elle a tracé son chemin non par calcul mais par goût du travail. Everhorn souffre d'un défaut majeur : elle est en manque de quelque chose d'indéfinissable. Elle a besoin de remplir sa vie, de s'occu-

per en permanence et de se plonger dans le travail pour ne pas déprimer. Naturellement portée vers l'abstraction et la manipulation des chiffres, elle excelle dans les finances et la gestion. C'est grâce à cela, et à son charme candide, qu'elle a obtenu un poste envié. Malgré ses airs rêveurs, elle a la tête sur les épaules et une intuition très sûre en affaire. Sa franchise même en fait une corpo redoutable. Malgré son apparence innocente, ne prenez pas Everhorn pour ce qu'elle n'est pas. Elle est capable de lancer une opération en bourse pour couler une petite entreprise familiale, de débloquer des fonds pour une exécution ou de manipuler des comptes pour blanchir de l'argent sale. Elle fera tout cela avec application, sans la moindre honte ou regret : c'est juste son travail et

elle est perfectionniste. Ni amoral, ni inconsciente, elle ne porte pas de jugement de valeur sur les choses. Malgré son hyperactivité Shawn Everhorn a tendance à se laisser aller à la mélancolie. Si son travail occupe toute sa vie, il ne suffit pas à la combler. Pour oublier son chagrin elle abuse du Verre Bleu.

**INT 6 REF 6 TECH 2 SF 6
BT 8 CH 8 MV 5 CON 4 EMP 8**

Compétences : Ressources 8, Habillement et Style 7, Look 5, Baratin et Persuasion 6, Perception Humaine 3, Séduction 7, Social 5, Gestion 7, Investissement 8, Danse 5.

Cyberware : biomoniteur, support de puces, montre dermique.

J. Michel Ringuet

Argot Corpo

Les corpos, comme tous les cyberpunks, ont aussi leur jargon dérivant de leurs activités et destiné à tenir à distance ceux qui ne sont pas de leur milieu. En plus des quelques termes donnés ci-dessous, les corporates aiment aussi les expressions venant du vocabulaire boursier ou de marketing, les désignations militaires, et le langage de la rue (s'ils veulent être un peu vulgaires).

Activer : verbe - lancer une opération, une action. Familièrement : provoquer une réaction violente chez quelqu'un.

Périphériques : nom, familier - amis ou relations.

Salariman : nom - employé de bas échelon. Par extension : citoyen moyen.

Leg : nom, familier - cadre important.

S'interfacer : verbe, vulgaire - avoir des relations sexuelles.

Exec : nom - cadre exécutif.

K : nom - terme utilisé pour désigner le chiffre mille. On ne dit pas "dix mille" mais "dix K".

Accès : nom utilisé avec les verbes avoir ou être - relations, contacts. "C'est un bon accès" (c'est une bonne relation), "Il a des accès" (il a le bras long).

Plan : nom - projets, idées. S'utilise souvent avec le verbe "faire".

Cible : nom - personne ou objet visé par une action quelconque.

Part : nom - implication dans un projet ou une action. "J'ai une part dans l'affaire Meier".

Argu : nom - éloquence, discours, conversation. Par extension : bagou, charme, séduction. "Cette fille a un tel argu qu'en la voyant tu ne fais plus que des plans pour l'interfacer".

Extension : nom familier - petit(e) ami(e).

Aventurier : nom - se dit d'un corpo qui a de l'ambition et de la réussite.

Positif : nom familier - argent. "Il manque un peu de positif, tu ne peux pas lui prêter deux ou trois K ?".

Nonc : nom - gens de la rue, personne non affiliée à une corporation. Par extension dans le langage familier : personnage grossier.

Uncle : nom, vulgaire - même signification que nonc, en plus péjoratif.

Valeur : nom - position sociale. Par extension : élégance, classe, importance...

Clavier : nom - secrétaire, petit employé.

Franchir : verbe - s'élever dans l'entreprise. "Cet exec n'arrête pas de franchir !"

Boue : nom - la rue, le monde à l'extérieur de la corpo.

Affaire : nom - la corporation, l'entreprise.

Conquistador : nom - corpo arriviste et calculateur.

Traiter : verbe - s'occuper d'un projet, d'un dossier, d'une personne. "T'approche pas de mon extension, c'est moi qui la traite".

Esclave : nom, familier - les employés d'une autre corporation.

Pimp : nom, vulgaire - un corporate qui abuse de son autorité.

Voie : nom - la hiérarchie, la pyramide sociale. "Tout ça vient de la voie !"

Vagabond : nom, familier - corporate ayant changé plusieurs fois de corporations.

Zaibatsu : nom - la corporation, l'entreprise. Souvent écourté en "batsu" (prononcer batsou).

Zéro défaut : nom - la perfection, le nirvana du corporate, la réussite parfaite, l'apogée, le triomphe. "Mon cher ami, maintenant que l'équipe est activée, à vous de mener le projet au zéro défaut".

Tueur : nom - un corpo ambitieux qui ne fait pas de cadeau. Terme plutôt admiratif.

Concept : adjectif - bien, génial, cool, classe. Mot très utilisé. "Ton nouveau trois pièces est concept !", "Cette fille est fou-trement concept, mon pote".

REVENANT

UN HEROS DES TEMPS ANCIENS

Revenant fût un chef charismatique et ambitieux dans la cité de Pavis à une époque que l'on situe entre 1237 et 1376. En ce temps-là, Pavis était constituée de remparts cyclopéens enseignant une surface de 25 kilomètres carrés de ruines. La Grande Ruine de Pavis se trouvait alors sous la domination des envahisseurs trolls venus des terres du nord, de Dagori Inkarth. Aussi les humains menaient-ils une existence précaire, réfugiés dans des villages fortifiés disséminés dans les ruines. L'un des moments de cette histoire vit Revenant gouverner l'une de ces communautés, dont le nom continue de provoquer des disputes amères entre les clans de la Grande Ruine de Pavis.

Histoire de Revenant

A fin de combattre ses ennemis les trolls, Revenant chercha à apprendre leurs secrets.

Pour ce faire, il s'aventura sur les chemins de l'Outremonde. Nombre de ses merveilleux exploits l'ont rendu célèbre. Par exemple, la fois où il disputa un concours de gloutonnerie avec Argan Argar et l'emporta, obtenant ainsi des pouvoirs des Ténèbres. Où encore, le jour où il déroba un chaudron ayant appartenu aux Mostali du Palais de Marbre sur Glace. Empli d'eau magique du Styx, ce chaudron lui donna une des composantes nécessaire à son immortalité. Toutefois, son haut fait le plus notoire reste celui de sa mort.

Dans sa quête des pouvoirs ténébreux, Revenant se mit à la recherche de l'Unique Ancien, le Maître du Château de Verre Noir. En une occasion, l'Unique Ancien avait fait la preuve de son humanité aux Mostali, puis de sa trollité au peuple Uz. La connaissance de tels secrets se serait révélée utile pour Revenant.

Pourtant, avant même de franchir les portes du château, Revenant tomba dans une embuscade tendue par un groupe de déités chaotiques qui fuyaient Zorak Zoran. Leur chef, un des séides du défunt Ragnagnar, se nommait Ulforg. Revenant les combattit avec courage et désespoir, mais s'avéra surclassé. Il tomba, ses pouvoirs ténébreux s'écoulant avec son sang. Il invoqua alors Zorak Zoran, et celui-ci se hâta en cet endroit. En véritable troll, Zorak Zoran but le sang et les pouvoirs de Revenant et se mit en devoir d'abattre ses meurtriers. A l'insu du dieu de la Mort, Ulforg demeura tapi aux alentours. Aussi fut-il prompt à attaquer un Revenant resté sans défense lorsque le dieu troll eut quitté les lieux.

Revenant, dont les pouvoirs spirituels étaient demeurés intacts, vit Ulforg dévorer son corps. Aveuglé

par son désir de vengeance, il détruisit presque entièrement l'abject dieu du chaos. Il projeta l'âme damnée d'Ulforg sur le Terrain de Jeu du Diable, où elle continue d'errer. Ce faisant, Revenant trouva sa place dans l'univers : agent du châtimement divin, infligé aux impies et aux profanateurs de l'ordre cosmique.

D'aucun affirment que Revenant siège à présent à la droite de Daka Fal, défendant le droit à la vengeance pour ses fidèles.

Aucune religion ne s'organisa autour de Revenant avant le Troisième Age, lorsque Entin Kreeth, dirigeant de la vieille cité et ennemi notoire des pillards et des bandits, raviva le culte du héros des temps anciens. Kreeth fonda le premier site consacré à Revenant en un lieu à présent connu sous le nom de Cité Vraie, dans la Grande Ruine de Pavis. A ce jour, la Cité Vraie demeure le coeur de la faible influence dont jouit le culte. Revenant ne peut offrir la vie après la mort à ses adeptes. Ceux-ci embrassent souvent les préceptes des déités majeures afin d'obtenir cette vie après la mort. Le rituel du Châtiment de Revenant empêche la résurrection de ses adorateurs. Il leur évite aussi d'être ramenés à la "vie" sous forme de mort vivant, ce processus de création exigeant l'âme de la personne.

Revenant est associé aux runes de l'Esprit et de la Mort. Autrefois, il l'était à celle des ténèbres, mais ce lien est définitivement rompu.

Le Culte dans le Monde

Le culte existe surtout parce qu'il offre une protection contre le meurtre.

Ses membres proviennent de tous les groupes culturels existant dans la Grande Ruine et la Nouvelle Pavis, y compris les Orlanthi Theyalans et les Lunars Péloriens (ce culte s'est révélé tout particulièrement populaire



Sort Divin Spécial de Revenant

Châtiment

Variable

Enchantement rituel, cumulable, utilisation unique
(durée égale à la période d'initiation suivie)

Ce sort peut être appris par les initiés comme par les prêtres. L'utilisateur le jette sur lui-même. Chacun des points de ce sort permet à l'utilisateur, après sa mort, d'attaquer son assassin en combat spirituel pendant 1D6 rounds de mêlée, 1D10 si le défunt est un prêtre.

Cela ne peut se produire que pour les cas où la mort est assujettie à l'une des conditions suivantes :

** Le tueur est un initié de Revenant ou a procédé d'une façon contraire au code commun au tueur et à la victime (par exemple, un Humakti qui en tuerait un autre en le poignardant dans le dos).*

** Le tueur est un ennemi de longue date de la victime, ou encore l'un de ses agents.*

** Le tueur était embusqué lorsqu'il a porté son attaque.*

** Le tueur est en fait un assassin.*

** Le tueur possède un trait ou une tare chaotiques.*

** Le tueur est un Zorak Zorani ou un adorateur de l'esprit d'Ulforg.*

** Le tueur assassine la victime alors que celle-ci est sans défense (endormie, ligotée, droguée, mais non immobilisée des suites d'un combat livré contre le tueur).*

** Toute autre circonstance s'avérant aussi méprisable ou défavorable.*

Si l'adepte de Revenant remporte le combat spirituel avant d'avoir épuisé tous ses rounds de mêlée (en d'autres termes, s'il réduit les Points de Magie de son adversaire à 0), il peut continuer et s'attaquer aux Points de Vie de la victime comme s'il s'agissait de son total de Points de Magie. Le jet contre les Points de Vie doit être effectué même si la victime est inconsciente. Si ses Points de Vie tombent à 0, la victime décède. Si celle-ci possède une tare chaotique, elle meurt dès que ses Points de Magie atteignent 0.

Tous les rounds de mêlée donnant lieu à une attaque doivent être consécutifs. Ainsi un prêtre disposant de cinq points de Châtiment doit-il annoncer qu'il livre un combat spirituel, lancer 5D10, et attaquer pendant ce nombre de rounds de mêlée. Les initiés de Revenant peuvent attaquer à tout moment lors des 24 heures suivant leur mort. Pour les prêtres, cet intervalle est porté à 48 heures. Les membres du culte peuvent prolonger cette durée de 24 heures par point de magie qu'ils auront enchanté dans ce but particulier. Pendant ce temps, l'esprit du mort suit son assassin et est visible pour les personnes utilisant Vision Mystique ou un autre sort de ce type.

A la fin du combat spirituel, l'âme du Revenant commence sa vie post-mortem comme si elle venait juste de passer à trépas.

L'apprentissage de ce sort est interdit aux Humakti, aux membres de cultes tout aussi limités, et aux guérisseuses de Chalana Arroy.

Le culte n'étant pas vraiment désireux de donner la mort, il a dressé une liste des personnes ayant effectué des sacrifices consacrés au rituel du Châtiment. Celle-ci a été affichée sur les portes du temple de Cité Vraie et du lieu saint de Nouvelle Pavis. Le but de cette manœuvre est d'effrayer et de faire fuir les ennemis potentiels.

auprès des dévots des Sept Mères).

Le reste du monde connaît très mal le culte et perçoit ses adeptes les plus dévoués comme étant inutilement sinistres et paranoïaques. Revenant condamne les personnes qui s'attaquent aux êtres faibles ou encore utilisent les Morts Vivants à leurs propres fins. Le temple maintient également une surveillance régulière sur le Terrain de Jeu du Diable où il guette les créatures chaotiques susceptibles d'essayer d'adorer l'esprit d'Ulforg résidant en ces lieux. A ce jour, les membres du temple ont attrapé un unique adorateur, un broo. Ils l'ont promptement lynché, au grand dam des sages de Lhankor Mhy locaux. En effet, ceux-ci sont fortement intéressés par la nature de cette entité peu commune.

Revenant possède un unique temple, lequel est situé dans la Cité Vraie. Même s'il s'y trouve près de quatre-vingts prêtres et initiés, il s'agit d'un Temple Mineur. L'ensemble des sorts de magie divine

de Revenant peut y être appris et récupéré. Le culte dispose aussi d'un seul lieu saint, lequel est sis dans le temple de la Nouvelle Cité de Pavis. Ce lieu saint enseigne le sort spécial de Châtiment.

Le jour très saint est le Jour du Gel de la Semaine de Vérité, lors de la Saison de la Terre, soit la date du décès de Revenant. Le festival a lieu en privé, et les membres du culte demeurent invisibles jusqu'au lendemain. Les services hebdomadaires sont rendus le Jour Divin.

Eligibilité des Initiés

Les conditions requises pour entrer dans le culte sont standards.

Les adorateurs de Zorak Zoran ou des dieux du chaos ne peuvent rallier cette religion. Autrefois, les Orlanthi étaient acceptés, mais depuis peu, le

gouverneur lunar les a déclarés hors-la-loi. Il est nécessaire, afin de conserver sa position au sein du culte, de verser une contribution annuelle de cinquante guilders (ou bien l'équivalent en nature). Les initiés n'ont pas besoin d'être présents lors du jour très saint. Cependant, ils doivent assister à l'un des services religieux tenus au cours de l'année et y faire sacrifice de tous leurs Points de Magie sauf un. Les initiés ne peuvent pratiquer leur sacrifice en faveur du rituel du Châtiment que lors du seul jour très saint.



Sort Divin Spécial de Colère Noire

Sentir Assassin 2 points

A distance, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort doit être jeté en pensant à une personne pouvant être assassinée. Il occasionnera une sensation de malaise général, à l'instar de la Compétence Spéciale des Humakti, dans la direction générale de l'assassin potentiel. La victime doit être en vie lorsque ce sort est jeté, mais peut très bien mourir pendant sa durée. En fait, ce sort confère la compétence humakti "Sentir Assassin" au magicien et ce, pendant 15 minutes. Son pourcentage de réussite est alors égal à 5 fois le POU du mage.

Tous les adeptes doivent adopter un code de combat chevaleresque : ne jamais tuer un ennemi ligoté, drogué, ou pareillement sans défense, et ne jamais prendre part à un assassinat. Il est interdit aux adorateurs de Revenant de se battre entre eux, aussi doivent-ils résoudre leurs conflits de façon pacifique. Outrepasser ces interdits donne lieu à une excommunication et à la visite immédiate de Colère Noire, l'esprit de représailles

du culte. En outre, le contrevenant devient officiellement le gibier des autres adeptes du Héros, et tous les sorts de Châtiment dont il a pu bénéficier sont à jamais perdus, même s'il s'agissait d'enchantements.

Les compétences correspondant au culte sont les suivantes : Scruter, Chercher, Inventer, Connaissance des Humains, et Attaque à la Masse ou au Grand Marteau. Le culte ne possède pas les moyens de former ses initiés.

Ces derniers peuvent apprendre les sorts suivants auprès des esprits de sort du culte (coût habituel) : Ecran Spirituel, Détecter Ennemi, Détecter Mort Vivant, et Détecter Esprit.

On attend des initiés qu'ils observent le rituel du Châtiment. Cela n'est certes pas obligatoire, mais il s'agit du seul avantage ou presque offert par cette religion.

Prêtrise

Cela va sans dire, les prêtres du culte s'avèrent extrêmement rares.

Depuis 1620, il s'en trouve trois en tout à Pavis. Il s'agit là du chiffre le plus élevé depuis plusieurs siècles,

conséquence probable de la stabilité instaurée dans la région par les Lunars. Les prêtres servent essentiellement d'intermédiaires entre leur déité et leur congrégation. L'un d'eux, Enwin Kreetha, revendique un statut supérieur car il descend d'Enthin Kreeth. Les autres prêtres tolèrent cette assertion.

Les conditions d'adhésion à la prêtrise sont communes à une exception près : le postulant n'a pas besoin de connaître plus de 6 points de

Colère Noire

INT 20

POU 30

Magie de l'Esprit (170%) : Ecran Spirituel 10, Dissipation de la Magie 10

Magie Divine : Sentir Assassin x1

Nota : Pour ses sorts de magie spirituelle, Colère Noire peut utiliser jusqu'à 20 points de magie, ceux-ci ayant été stockés sur le Plan des Esprits.

Il n'hésite pas à utiliser son sort de Dissipation de la Magie afin d'annuler les sorts défensifs (tel Ecran Spirituel) utilisés contre lui.

Spécial : Colère Noire est insensible aux effets d'Ecran Spirituel si ce sort est jeté par des adeptes (ou des anciens adeptes) de Revenant.





Magie Divine obtenus auprès de Revenant, et doit avoir occupé le rang d'initié pendant dix ans. Il doit aussi jouir d'une compétence de cérémonie égale à 70 % minimum. Les prêtres ne sont aucunement obligés de consacrer plus de 50 % de leur temps au culte. Il leur faut par contre utiliser les armes des Ténèbres (masses, grands marteaux, frondes, et armes du même type). Ces mêmes armes doivent être détruites lors de rituels tenus pendant le jour très saint afin de symboliser la perte des pouvoirs ténébreux de Revenant. Il est possible d'obtenir les sorts de magie divine communs Adoration (Revenant), Excommunication, Invocation (Esprit de Culte), et Contrôler (Esprit de Culte), auxquels vient s'ajouter le sort spécial de Châtiment.

Esprits de Culte

Les prêtres du culte ont accès à deux esprits de sort du culte constituant les reliquats psychiques d'ennemis détruits et réduits en esclavage par Entin Kreeth.

Le premier, connu sous le nom de Baron Voleur, est un ancien bandit de la Grande ruine. Il dispose d'une INT égale à 5, d'un POU égal à 10, et enseigne le sort de magie spirituelle Ecran Spirituel 5. Le second n'a pas de nom, dispose d'une INT égale à 01, d'un POU égal à 06, et enseigne Détecter Ennemi, Détecter Mort Vivant, et Détecter Esprit. Les adorateurs rompant leurs vœux de culte reçoivent la visite de Colère Noire, dont le nom est censé représenter un pseudonyme d'Entin Kreeth, le fondateur du culte. Colère Noire apparaît aux apostats sous la forme d'un spectre terrifiant qui déchire ses victimes à coups de griffes spectrales. Cet esprit livre un combat spirituel aux initiés pendant un nombre de rounds égal à la connaissance en magie divine du contrevenant. Il attaque les prêtres jusqu'à l'emporter ou se voir repousser. Si Colère Noire parvient à prendre possession de sa victime, il pousse la victime au suicide dans des délais brefs et efficaces en la forçant à recourir au procédé le plus sûr. Les prêtres peuvent aussi invoquer Colère Noire dans un but différent, comme une forme de divination restreinte. Dans ce cas, il apparaît sous les traits d'un homme approchant la

cinquantaine, courtois et vêtu de vêtements à la conception antique. Il parle avec charme et esprit de la Pavis des temps anciens. Il utilise une langue pavique archaïque et connaît un unique sort divin qu'il pourra consentir à lancer si l'invocateur le lui demande. Ce sort ne peut être communiqué au culte de Revenant d'une façon normale.

Cultes Associés

Nombre des adorateurs de Revenant prennent part au culte des ancêtres et croient que leur dieu siège à la droite de Daka Fal, défendant le droit à une vengeance équitable.

Daka Fal a enseigné les sorts divins de Blocage Spirituel et Libérer Fantôme à Revenant. Le sort de Libérer Fantôme enseigné par Revenant est à utilisation unique et ne peut être jeté que dans le seul but de libérer des fantômes retrouvés dans cette situation contre leur gré.

**Michael O'Brien, Neil Todd
Jon Quaife**

Abonnez vous à
Tatou
6 N° pour 225 F

Découpez ou recopiez ce
bulletin et envoyez-le

ORIFLAM
132, rue de Marly
57 158 Montigny-lès-Metz

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____

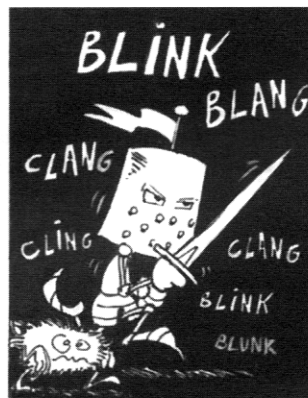
Code Postal _____
Ville _____

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

TAT 1 : épuisé	TAT 8 : _____
TAT 2 : _____	TAT 9 : _____
TAT 3 : _____	TAT 10 : _____
TAT 4 : épuisé	TAT 11 : _____
TAT 5 : épuisé	TAT 12 : _____
TAT 6 : épuisé	TAT 13 : _____
TAT 7 : _____	TAT 14 : _____

Ci joint mon règlement de 225 francs par
chèque bancaire ou postal à l'ordre
d'ORIFLAM

Ci joint mon règlement de 40 f.
par numéro + 11 f. de port.



LA VENGEANCE DE NIALL

Cette aventure fait suite au scénario "Les Os de Pierre", lequel accompagnait le culte d'Ulforg dans notre numéro 14.

Niall le Sombre

Lorsque se répand le récit des horreurs maléfiques et chaotiques auxquelles les personnages joueurs ont dû faire face dans le Fouillis de la Désolation, le dénommé Niall de Cité Vraie les aborde.

Cet homme austère, tout de noir vêtu, est l'un des prêtres du culte du héros Revenant. Il affirme en savoir long sur le maléfique esprit d'Ulforg et propose un travail aux tueurs de chaos aguerris que sont les aventuriers. Pour cela, ces derniers devront l'accompagner et s'enfoncer au plus profond de la Grande Ruine pour gagner la fabuleuse Cité Vraie (Voir Genertela, la cité de Pavis dans Prax). C'est là, explique-t-il, que se trouve le seul temple consacré à leur héros.

La Grande Ruine

Le culte de Revenant entretenant une relation cordiale avec les forces d'occupation lunars, les aventuriers franchissent l'une des portes officielles de la Grande Ruine sans rencontrer la moindre difficulté.

Ils sont accompagnés de Niall et de deux initiés. Le premier d'entre eux, Harko, s'avère aussi austère que son maître. Runall le Juste, le second initié, est un négociant né à Pavis et ayant rejoint le culte de Revenant pour se faire quelques sous supplémentaires. Celui-ci ne cesse de louer sa religion avec chaleur auprès des aventuriers tandis qu'ils traversent les périlleuses ruines pour rallier Cité Vraie : "Elle vous protège contre le meurtre, vous savez ? Sachant que vous reviendrez vous venger, qui

donc prendra le risque de vous buter, hein ?"

Ce genre de plaisanterie se poursuit jusqu'au moment où le groupe tombe dans une embuscade tendue par l'un des nombreux gangs chaotiques rôdant dans la Grande Ruine. (Assemblez un groupe bigarré de l'espèce des broos ou toutes autres créatures du chaos.)

Même si, au bout du compte, les pillards devraient être repoussés, Harko trouvera la mort et sera le premier à tomber, une flèche lui traversant la gorge. Comme le combat se poursuit autour de son cadavre, les Personnages peuvent voir le rituel du Châtiment entrer en action : l'esprit d'Harko s'élève et détruit son malheureux pourfendeur lors d'un combat spirituel. Runall commente la scène au fur et à mesure de son déroulement sur un ton mêlé de crainte et de révérence. A la fin du combat, le prêtre Niall dit aux aventuriers qu'ils ont eu le privilège d'être les témoins de la puissance de Revenant le Héros.

Cité Vraie

Transportant le cadavre d'Harko, l'équipe finit par arriver devant les portes massives de Cité Vraie, lesquelles furent taillées par les nains. Cette enclave fortifiée contient le temple originel de Pavis, celui-ci ayant mieux résisté aux assauts des trolls et des barbares que les autres parties de la Grande Ruine. Sur la porte figure une liste de noms. Runall explique qu'il s'agit là de personnes ayant fait les sacrifices nécessaires au rituel du Châtiment (il ajoute qu'une liste identique orne le lieu saint de Revenant dans le temple de Nouvelle Pavis, et que Niall engage fréquemment un crieur pour en hurler les noms les jours de marché). D'après Niall, cette liste met en garde les ennemis potentiels, et les joueurs auront peut-être la surprise de voir (s'ils sont assez chanceux pour parvenir à les lire) le nom d'un certain nombre de citoyens influents de Pavis, y compris celui de plusieurs membres de la hiérarchie des Lunars.



(Il appartient au maître du jeu de déterminer l'identité exacte de ces notables). Les personnages sont conduits à travers Cité Vraie jusqu'au temple de Revenant, lequel occupe à présent un vieil endroit à moitié en ruines et situé près du temple de Pavis. Là, les aventuriers sont menés à des chambres au confort fort surprenant : spacieuses, mais la plomberie ne fonctionne plus. Ils doivent rencontrer Enwin Kreetha, le prêtre supérieur du culte de Revenant, le matin suivant. Entre-temps, ils ont l'occasion de voir Cité Vraie de leurs propres yeux, une ville où les habitants résident dans les grandes bâtisses en ruines de leurs ancêtres. Le point culminant de leur visite se révèle le temple originel de Pavis : avec ses murs cristallins, il donne l'impression d'avoir été taillé dans un énorme bloc de pierre translucide. Une énorme fissure courant sur sa façade en gêne l'apparence, souvenir de la tentative de destruction la plus réussie des nomades. Runall le Juste se propose de servir de guide aux Personnages.

Colère Noire

Le lendemain, on amène les personnages devant les dirigeants du culte. Niall est présent, de même que

le prêtre supérieur Enwin Kreetha et un autre prêtre du culte appelé Brondrath le Silencieux. Les prêtres forment un groupe assez sinistre, mais un homme d'âge mûr, vêtu d'une façon quelque peu démodée, offre une allure charmante. Celui-ci fait l'essentiel de la conversation, s'exprimant avec un fort accent dans une langue pavique archaïque. Enwin traduit toute phrase dont la signification échapperait aux aventuriers. L'homme se révèle fort intéressé par la description que les aventuriers font de leur épisode des Os de Pierre, et plus particulièrement par leur rencontre finale avec le chaman broo, au Fouillis. Brondrath prend des notes.

A la fin de l'entrevue, les personnages (réussissant un jet de Scruter) peuvent se rendre compte qu'ils peuvent distinguer à travers sa main le bras du fauteuil très orné sur lequel l'homme à l'étrange accent est assis. En effet, il s'agit en vérité de Colère Noire, l'esprit de culte supposé représenter le pseudonyme d'Entin Kreeth, le fondateur du culte. Enwin l'a invoqué pour qu'il entende l'histoire des aventuriers et s'entretienne avec les prêtres afin de déterminer la meilleure façon d'agir. La discussion prend plusieurs heures, puis les personnages sont de nouveau convo-

qués. Lorsqu'ils regagnent la salle d'audience, Colère Noire n'est plus là, ayant rejoint le monde des esprits. Cette fois, c'est Niall qui prend la parole. Il explique la nature de la vieille inimitié opposant Revenant le Héros au démon Ulforg, et ajoute que le culte a juré d'empêcher Ulforg de réapparaître. Le culte a toujours su qu'Ulforg pouvait être invoqué au sein du Terrain de Jeu du Diable. Il semble à présent qu'il puisse être contacté depuis le Fouillis. Il souhaite voir les personnages guider l'enquête qu'il désire entreprendre en compagnie d'un petit groupe de Revenanti. En échange, le culte de Revenant leur propose 100 argents par personne, chaque pièce ayant récemment été battue dans le vieil Hôtel de la Monnaie de Pavis et valant 1,25 lunar. En plus, le culte leur offre leur amitié, ce qui implique de pouvoir librement entrer dans Cité Vraie et y trouver refuge si les aventuriers en ont besoin au cours de leurs aventures dans la Grande Ruine. Pour finir, Niall offre de les initier gratuitement à son culte si tel est leur désir. En outre, si le jour très saint s'avère prochain, il leur donnera la possibilité d'effectuer un sacrifice leur accordant le rituel du châtiment avant qu'ils ne se mettent en route.

En Route

L'équipe de Niall se compose de lui-même, de Runall le Juste, et de trois autres initiés : Attaboi et Corboi, deux jeunes hommes originaires de Cité Vraie, et Steivos le Roux, un Yelmalien de nature plutôt sinistre provenant du Quartier du Soleil de Pavis.

Tous disposent d'armes et d'armures de qualité suffisante. Niall, Runall, Corboi, et Attaboi portent une masse, un grand marteau, et une fronde. Steivos le Roux est armé dans le plus pur style des guerriers du Dôme Soleil. Tous ont effectué le sacrifice nécessaire au rituel du Châtiment, le prêtre Niall détenant le record maximum de 11 points et Attaboi le record minimum de 2 points. A l'exception de Steivos le Roux, tous montent des mulets. Les vivres qu'ils transportent sont assez conséquentes pour couvrir les voyages aller et retour du groupe. Peu après avoir commencé son périple le menant au Fouillis par la route de Pavis, l'équipe voit un groupe de cavaliers franchir la porte de Pavis derrière elle. Ceux-ci braillent la chanson "Hommes de Taureau Tempête" à tue-tête. Cette petite bande de jeunes se compose d'adeptes du culte de Taureau Tempête. Tous sont en quête de gloire. Ils ont entendu dire que les personnages se dirigeaient vers un nid chaotique et veulent prendre part à l'opération. Leur chef, Rogar Inrani, exige des personnages qu'ils le conduisent au site chaotique. Malheureusement, Niall refuse de se mêler à de tels chahuteurs, car ils risquent de perturber son enquête. Il demande aux aventuriers de faire partir les intrus. A moins de les mettre sur une fausse piste, les taureaux tempête tenteront de suivre l'équipe à bonne distance pour finalement la rattraper lorsqu'ils connaîtront leur destination finale. Ils créeront alors autant de difficultés aux aventuriers et aux adeptes de Revenant que le MJ jugera nécessaire.

Ulforg !!!

Une fois parvenu au Fouillis, Niall ordonne aux personnages de reconnaître les environs afin de

s'assurer de l'absence de danger.

Selon le temps écoulé depuis la destruction du chaman Mundigak et de ses broos, le Fouillis pourra se révéler dépeuplé, abriter une poignée de broos sauvages, ou s'être repeuplé d'horreurs chaotiques, lesquelles pourront même avoir été recrutées par les membres de la bande de Mundigak encore en vie.

Le Lieu Impie

Finalement, lorsqu'il se décide à entrer dans le Fouillis, Niall demande à être directement conduit à l'endroit où Mundigak a invoqué Ulforg avant d'être tué.

Le site est pratiquement resté dans l'état où les aventuriers l'ont laissé. Il est probablement jonché de cadavres de broos en décomposition. Niall demande aux personnages de lui décrire une nouvelle fois le combat en lui montrant où les esprits ont été invoqués, etc. Après avoir protégé leur bouche et leur nez d'un morceau d'étoffe, Niall et les autres Revenanti passent un petit moment à fouiller le carnage tandis que les aventuriers montent la garde. Une fois cette inspection terminée, les personnages pourront trouver intéressant de voir les Revenanti se déshabiller, incinérer leurs vêtements, et se laver de la tête aux pieds avant d'enfiler de nouveaux habits propres.

Usant de magie, Niall et ses acolytes en viennent rapidement à la conclusion que le Fouillis constitue un lieu saint dédié au chaos ayant récemment été le théâtre de l'invocation d'Ulforg. Le lien unissant le Fouillis au chaos est de nature intrinsèque et donc difficile à supprimer, mais Niall a l'intention d'effectuer un rituel de purification propre à Revenant. Le but en est de rendre fort difficile toute

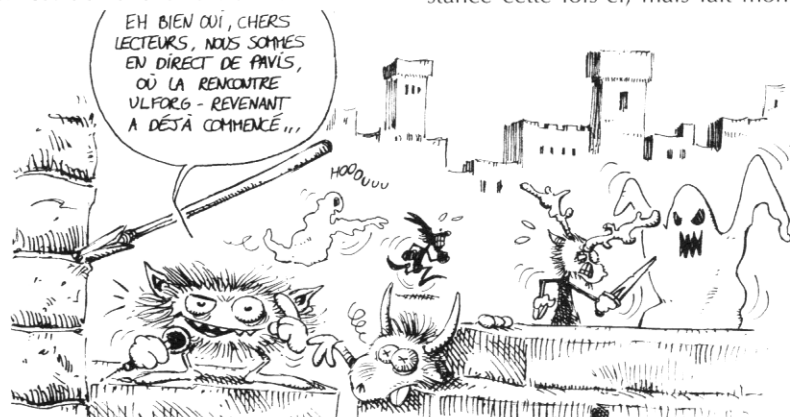
nouvelle tentative d'invoquer Ulforg en ces lieux. Le site est couvert de pierres et de rochers empreints de symboles du chaos, certains se révélant imprégnés d'un sang vieux de plusieurs siècles de sacrifices. Niall en indique un en particulier et l'identifie comme le cœur de l'invocation d'Ulforg. Il sort une feuille de parchemin toute neuve de son barda. Avant de quitter Cité Vraie, Niall a fait copier le rituel de purification qui figurait dans un vieux livre entreposé aux archives du temple.

Le rituel de purification doit être exécuté de nuit. Attendant de voir le soleil se coucher, les Revenanti se préparent au rituel et les personnages montent la garde. Comme Yelm chavire, on peut percevoir des mouvements furtifs au sein des rochers entourant le Fouillis, de même que des baragouinements et des glapissements.

Le rituel

Le rituel commence lorsque les dernières traces du soleil se sont dissimulées par-delà l'horizon. Steivos le Roux, Runall, et Corboi forment un cercle autour de la pierre. Debout, psalmodiant, Niall lit le rouleau de parchemin écrit dans un pavique archaïque. Attaboi se tient près du rocher, une lourde masse à la main, prêt à le fracasser le moment venu.

Malheureusement, d'une façon ou d'une autre, le rituel se passe mal. Niall a peut-être subi un échec critique lors de son jet de Cérémonie, ou bien le rituel a pu être mal copié. Quoi qu'il en soit, les runes gravées dans la pierre se mettent à luire, et au lieu de le bannir, Niall invoque une manifestation de Ulforg lui-même. Les aventuriers reconnaissent ce dernier en raison de leur dernière rencontre. Cependant, ils risquent d'être troublés par l'aspect corporel de l'apparition : le monstre cornu et bavant n'est pas un esprit sans substance cette fois-ci, mais fait montre





Manifestation Physique d'Ulforg, Démon du Chaos

FOR	34	Mouvement : égal au nombre de PM effectif
TAI	22	Points de Vie : 22
INT	11	Points de Magie : 44

POU	44
DEX	05

01-20 Corps 22*/22

**Nota : Les points d'armure sont égaux à la moitié des points de magie effectifs arrondie au chiffre supérieur.*

Arme	RA	Att/Par %	Dégâts	Enc/PA
1e Griffe	7	65/-	1D6+2+3D6*	-/-
2e Griffe	10	55/-	1D6+2+3D6	-/-
Vent Glacial	1	PM contre DEX	Voir ci-après**	-/-

** Ulforg donne deux coups de griffe par rounds, le second suivant le premier de 3 rangs d'action.*

*** Ulforg peut également porter une attaque magique contre la DEX de la victime de son choix. Cette attaque est perçue comme un souffle de vent glacial et réduit temporairement la DEX de la victime d'un nombre de points égal aux points de magie qu'Ulforg décide de dépenser. La DEX est ensuite récupérée à raison de 1D3-1 points par round de mêlée. La portée de l'attaque est de 6 mètres.*

Traits Chaotiques

- Absorbe les sorts spirituels et de sorcellerie dotés de 7 points de magie au maximum et ajoute ces derniers à lui-même (augmentant ainsi ses points d'armure). Ses points de magie ne peuvent jamais excéder 44.

- Peut convertir les points de magie en points de vie à raison d'un point par round de mêlée.

- Ulforg est couvert de dépôts visqueux et de sang imprégnés par le Désordre. Toute chose entrant en contact avec lui est lentement réduite à ses particules élémentaires. Chaque fois qu'Ulforg est touché, diminuez les PA de l'arme de 1D4-1 points. Les armes traversant la peau d'Ulforg subissent 1D6 points de dégâts.

- Pour rester sur le plan physique, Ulforg doit dépenser 1 point de magie par round. Lorsque ses points de magie tombent à zéro, il doit regagner le plan des esprits.

Ulforg est accompagné d'un minimum de 50 esprits disposant de 1D4+4 points de POU chacun. Ces derniers ont tous engagé leur âme au service d'Ulforg lors du rituel de Dévotion. Ulforg doit dépenser 1 PM pour ordonner à l'un d'eux d'attaquer un personnage en combat spirituel. Si l'esprit l'emporte contre le personnage en un seul round de combat spirituel, il ne réduit pas les PM de ce dernier mais lui inflige ses propres effets chaotiques. Il est alors libre de partir, ayant rempli son obligation envers Ulforg. Le sort "Ecran Spirituel" offre une protection contre ces esprits, et les aventuriers peuvent les affronter en combat spirituel.

1D100	Type d'Esprit d'Ulforg	1D100	Type d'Esprit d'Ulforg
01-04	Absorption (1)	54-60	Main de Fer (3)
05-09	Confusion (2)	61	Lumière (7)
10-19	Vivelame (3)	62-66	Mobilité (8)
20-28	Gourdin (3)	67-75	Protection
29-30	Incendie (4)	76-79	Réflexion (9)
31-36	Coordination (5)	80-84	Régénération (5)
37-41	Contre Magie (6)	85-89	Miroir (5)
42-46	Endurance (5)	90-94	Force (5)
47-49	Lame de feu (4)	95-97	Vigueur (5)
50-53	Séduction (5)	98-00	Points de Magie (5)

Notes concernant la Table des Esprits

Si l'esprit parvient à vaincre les PM de sa cible :

(1) La victime subit 1D3 points d'Absorption. Cela interdit de lancer Soins, Dissipation de la Magie, et autres sorts similaires sur la cible.

(2) La victime est frappée de Confusion pendant 25 rounds de mêlée.

(3) La victime reçoit une blessure de type entaille ou coup percutant en une localisation déterminée au hasard. Elle endure 1D4 points de dégâts sans tenir compte de son armure.

(4) La victime essuie 1D4 points de dégâts généraux dus au feu. Son armure ne la protège pas.

(5) La victime perd 1D4 points de magie. Ces esprits ne peuvent reporter leurs effets sur la victime et engagent donc un combat spirituel classique. Ils peuvent continuer à se battre jusqu'à prendre possession de la victime.

(6) La victime subit 1D6 points de Contre Magie.

(7) Une lumière vive se met à luire en un endroit du corps de la victime déterminé au hasard. Il ne provoque aucun effet négatif mais peut distraire l'aventurier et ses amis. Il dure 48 heures et ne peut être supprimé par Extinction.

(8) La victime gagne 1D6 points de Mobilité. Cela augmente la perte de ses points de Fatigue.

(9) La victime subit 1D3 points de Réflexion.



d'une présence physique. Cela ne devient que trop évident lorsqu'il abat son bras et déchire Attaboi en pièces d'un coup de ses immenses griffes. Ulforg est accompagné de son troupeau d'esprits chaotiques et les envoie livrer un combat spirituel peu habituel avec les aventuriers (voir plus loin). Niall hurle aux personnages de détruire les runes luisantes du rocher afin de bannir Ulforg. Il doit poursuivre ses psalmodies, dit-il en esquivant les griffes d'Ulforg. Les aventuriers préféreront peut-être s'enfuir mais n'en auront pas le temps : un groupe de broos les attaque soudainement ; à l'instar des broos de la précédente rencontre faite en ce lieu, ceux-ci ont tous eu l'oreille droite arrachée ! Cela fait un moment qu'ils surveillent l'équipe et l'apparition de leur maître démoniaque les a poussés à agir. Un jet de Scruter réussi permet aux aventuriers de remarquer que le sang entourant leur blessure est sec, et qu'ils sont tous en mauvaise santé : leurs yeux ont l'air terne, et s'ils parlent, ils articulent avec peine. Ces broo ont survécu au combat initial et se sont cachés en ce lieu depuis lors. Ils ont eu la chance (ou la malchance) de survivre au rituel de Dévotion, ce qui nécessite de réussir un jet sous 1 x POU ! Ils se battent à mort et font en sorte ne pas sortir vivants du combat. Il s'avère difficile de détruire les runes : d'une part, Ulforg se tient virtuellement au sommet de la pierre, et d'autre part, cette dernière a l'équivalent de 12 points d'armure. Seules des armes fracassantes (telle la masse de Corboi, sur laquelle le sort Gourdin 4 a été jeté) pourront endommager le

rocher, lequel perdra un point de vie chaque fois qu'il recevra plus de 12 points de dégâts. Un toucher spécial occasionne 2 points de dégâts et un toucher critique, 4 points. La pierre a 12 points de vie. Une fois ces derniers réduits à zéro, la lueur s'éteint et Ulforg et ses esprits sont de nouveau bannis. Ce combat doit se révéler désespéré et meurtrier, les personnages tentant furieusement de fracasser les runes tout en repoussant des broos rendus fous et une myriade d'esprits, sans oublier d'esquiver les coups de griffes d'Ulforg. Niall continue de psalmodier son rituel, protégé par les initiés restants. Si les aventuriers décident de fuir, Ulforg se met à leur poursuite après s'être occupé des Revenanti. Il se déplace très vite jusqu'à ce qu'il soit contraint de regagner le plan des esprits. Si l'un des broos tue l'un des Revenanti, les aventuriers assistent de nouveau à une démonstration du rituel du Châtiment. Les broos possédant tout juste 1 point de POU, il s'avère facile de les annihiler en combat spirituel. De plus, étant donné le caractère particulier de cet événement, les esprits des Revenanti sont tous autorisés à maintenir le combat jusqu'à ce qu'Ulforg soit détruit ou les détruise. Ayant trouvé la mort dès le début, Attaboi devrait parvenir à annihiler un grand nombre des esprits d'Ulforg.

Epilogue

Ce scénario pourrait très bien se finir alors que les personnages s'enfuient dans la Désolation, Ulforg à leurs trousses. Dans ce cas, ils perdront l'amitié et le respect du culte de

Revenant (s'ils survivent). Avec un peu de chance, ils resteront afin d'achever le démon du chaos et, en compagnie de Niall, feront un retour triomphal dans Cité Vraie. En guise de récompense supplémentaire, on leur offrira une nouvelle fois la possibilité de subir une initiation pour rejoindre les rangs des Revenanti. Qu'ils acceptent ou qu'ils refusent, ils quitteront Cité Vraie en ayant gagné le respect et l'amitié de ce petit culte du héros, lequel survit dans la Grande Ruine depuis si longtemps.

Note de l'auteur. En fait, le rituel ne se passe pas mal. Niall n'est pas parvenu à transcrire le livre de façon adéquate. Pour que le rituel réussisse, la manifestation divine d'Ulforg doit tuer Niall. Cela permettra à Revenant en personne de prendre possession de l'esprit de son adorateur et de reconduire son châtiment divin à l'encontre d'Ulforg.

Niall ne se rend pas compte de cette condition et essaie donc de rester en vie. Aussi les aventuriers devront-ils livrer un combat désespéré. Même si Niall est tué, et si Ulforg est banni par Revenant, les prêtres de ce dernier considéreront la mort de Niall comme une grande perte et un revers cinglant pour le culte (sauf si les aventuriers décrivent les événements de façon à les convaincre du contraire).

Le Fouillis ne sera complètement purifié de tout culte du Chaos que si Revenant bannit Ulforg.

Michael O'Brien

FLORA CHAOTICA

Nous
avons
retrouvé
quelques frag-
ments préservés
d'un texte trai-
tant de la flore
de Prax et de la
Désolation écrit
quelques années
avant la destruc-
tion de Pavis.

La Plante Fosse

Découverte de la Plante-Fosse

"Les sauvages parcourant cette région désolée sont évidemment ignorants des choses de la science ; cependant, leurs contes compliqués peuvent révéler des fragments de Vérité. Pour devenir chef ou Khan d'une tribu, un sauvage doit chasser et tuer un être du chaos dans les Marches du Démon. De cette région j'ai entendu parler d'une entité que j'assimile sans conteste à un phénomène botanique.

"Les sauvages parlent des "Trous Tombeurs". Y disparaissent depuis de petits animaux jusqu'à des animaux de monte avec leur cavaliers, tombant dans de sombres fosses aux parois glissantes (1). Faute de secours rapides, les infortunées victimes sont condamnées à une mort atroce. J'ai nommé cette plante étrange F. Desilio Chaos ou, en langage vulgaire, la "Plante-Fosse".

Ecologie de la Plante-Fosse

"Cette plante se développe seulement dans des sols très humides, où son tronc creux forme une grande cavité souterraine. L'entrée de cette cavité affleure à la surface, dissimulée par un couvercle formé d'une feuille modifiée. Le couvercle est camouflé par ce qui semble être de petites plantes, des herbes, des feuilles mortes et autres débris. En

réalité, ce sont des imitations provenant de la plante elle-même (2).

"Si l'on passe dessus, le couvercle cède et la victime est précipitée dans la cavité remplie d'un liquide corrosif sécrété par les parois internes du tronc (3). La profondeur d'acide dépend des conditions météorologiques : à la saison du Feu, les cavités sont asséchées et d'entrepreneurs sauvages les déterrent parfois pour en faire des réservoirs.

"Des épines recourbées vers le bas empêchent la proie de remonter (4). Celle-ci est alors lentement digérée par la plante (5). Quand la Plante-Fosse digère, on peut apparemment se tenir sans danger sur le couvercle ; des sauvages téméraires tentent parfois l'expérience comme preuve de leur bravoure (6).

"Un vieux nomade m'a parlé un jour d'un phénomène similaire dans le Marais Krjalki, dans la Désolation. Cette espèce possède de grands tentacules visqueux servant à attirer ses proies dans le tronc (7). Les deux espèces sont éminemment chaotiques et certaines variétés posséderaient de nombreux attributs exotiques (8). Ce nomade me parla notamment d'une plante insensible à sa Lame de Feu et d'une autre semblant crier quand ses tentacules vibraient dans le vent. Les Khans de Prax parlent également d'une espèce vivant au milieu du marais et dont le rubis de la taille d'un poing humain posé au milieu du couvercle, attire de nombreuses convoitises..."

Notes au Maître de Jeu

(1) La TAI de ces plantes varient énormément, allant de jeunes spécimens pouvant à peine avaler un rat jusqu'à de véritables monstres

Taille d'une Plante-Fosse

2d8	TAI	Capacité	Camouflage	Acide
2-3	Très petite	TAI 1 (rat)	90 %	VIR 1
4-5	Petite	TAI 3 (chiot)	75 %	1d2
6-9	Moyenne	TAI 7 (enfant)	60 %	1d4
10-13	Grande	TAI 13 (adulte)	45 %	1d6
14-15	Enorme	TAI 21 (troll)	30 %	1d8+1
16	Monstrueuse	TAI 50+ (cheval et cavalier)	15 %	2d10



capables d'engloutir un cheval et son cavalier. Tirez sur la table appropriée pour déterminer la TAI d'une Plante-Fosse.

Une victime tombant dans une plante d'une TAI inférieure à la sienne prendra quand même des dommages ; un adulte tombera jusqu'à la poitrine dans une plante de TAI 7.

(2) En règle générale, plus la plante est grande, moins le camouflage est efficace (voir table).

(3) Ce liquide est en fait un suc digestif. La profondeur et la VIR de l'acide dépendent de la saison. Pendant la saison du Feu, la plante demeure inactive, la cavité est vide et le couvercle restera fermé, même si l'on marche dessus. A la saison de la Terre, elle se réveille, remplie à 25 %. A la saison de l'Obscurité, elle est remplie à 50 %. A la saison des Tempêtes, à 75 %. Au Temps Sacré, les Plantes-Fosses débordent littéralement d'acide, en particulier si l'hiver a été humide. A la saison de la Mer la plante se vide graduellement, de 90 % au début de la saison jusqu'à l'aridité totale. A chaque round, l'acide cause sa VIR de dégâts à toutes les parties exposées. Une fois la totalité de l'armure corrodée, elle est détruite et n'offre plus aucune protection.

(4) Chaque plante a six épines

similaires ; les dommages occasionnés par chaque épine sont égaux à la VIR l'acide. Les épines peuvent empaler.

(5) Les os, le métal corrodé et autres objets durs (comme des cristaux magiques) peuvent parfois s'accumuler au fond de la plante.

(6) A moins d'avoir juste observé l'ingestion d'une proie, il est imprudent de marcher sur une Plante-Fosse. Il y a peu de chance pour qu'une plante soit en train de digérer une victime précédente.

(7) Cette espèce a des tentacules à la place des épines. Chaque tentacule a une taille et des points de vie équivalents à la VIR de l'acide : un tentacule d'une plante de taille énorme atteindra 1d8+1 mètres et aura 1d8+1 points de vie. Chaque tentacule a une chance de toucher de 25 %. De plus, les tentacules sécrètent une substance collante d'une FOR égale à la VIR de l'acide. L'effet de la colle est cumulatif si plusieurs tentacules touchent la même cible.

(8) Les Plantes-Fosses sont éminemment chaotiques. Chaque plante a 05 % de chance d'avoir 1d4-1 traits chaotiques (pair, un trait normal ; impair, un trait inversé). Le MJ doit déterminer comment un trait chaotique s'applique à la plante.



Les Graines de Wakboth

Un Etrange Phénomène

"Des fermiers, ainsi que des nomades, m'ont rapporté un phénomène curieux : des plantes, au sein d'une végétation par ailleurs normale, arbres, buissons ou herbes, qui germent subitement (1) pour atteindre parfois leur pleine maturité en moins d'une journée (2).

"Les origines de telles plantes restent mystérieuses, mais je pense pouvoir attribuer leur existence à la défaite de Wakboth le Diable. Avant son combat titanesque contre le Taureau-Tempête, le Diable s'abattit sur les Jardins de Genert et fit grand festin de dieux des plantes, d'esprits des plantes et de dryades, ainsi que d'arbres et plantes merveilleux qui y poussaient. Ainsi repu, Wakboth partit pour Prax où, à l'instant de sa victoire sur le Taureau-Tempête, il fut écrasé sous la Montagne Cosmique. Sous le choc, les graines enfermées dans le ventre du Diable furent projetées dans les airs et dispersées par les vents au dessus de Prax. De nos jours, une de ces graines peut encore retomber, prendre racine et germer (3).

Attention Danger !

"Malheureusement, si leur apparence est tout à fait normale, la nature physique de telles plantes est imprégnée du chaos (4). Les éventuels fruits de ces plantes attirent irrésistiblement les créatures du chaos. On dit que les broos sont capables de les sentir sur plusieurs miles (5). Les humains doivent s'abstenir de consommer ces fruits défendus et tenir leurs troupeaux loin des plantes (6). Celles-ci devraient être brûlées dès leur découverte."

Notes au Maître de Jeu

(1) Le type de plante qui apparaît est laissé à la discrétion du MJ : toute plante ayant existé a poussé dans les Jardins de Genert. Un délicat rosier peut très bien apparaître au milieu du désert de Prax ; un chêne peut faire de l'ombre aux palmiers d'une oasis. La plante peut aussi être totalement inconnue. En effet, de nombreuses espèces disparaurent lors de la destruction des Jardins.



(2) Grâce à leurs propriétés mythiques, les plantes poussent à une vitesse fantastique jusqu'à maturité, quelle que soit la nature du sol où elles se trouvent. Leur survie ultérieure dépend alors de leur adaptation au milieu : ainsi, le rosier se flétrira et mourra rapidement dans le désert.

(3) Les plantes nées des Graines de Wakboth peuvent posséder des traits chaotiques (10 % de chances d'avoir 1d10 traits ; pair, un trait normal ; impair, un trait inversé).

(4) Le corps du Diable se putréfie et se liquéfie sous le poids de la Montagne. Drainée par le canal creusé par Waha, sa substance forma les Marais du Diable.

(5) Les créatures chaotiques sont très attirées par ce qu'elles appellent les "Germes du Diable". S'il n'y a pas de fruit, un être chaotique est susceptible de manger toute la plante ou du moins ce qu'il peut avaler. Manger une telle plante rapproche la créature de son maître, mais peut aussi la tuer. Une créature chaotique ne peut bénéficier qu'une seule fois des effets d'une Graine de Wakboth.

(6) Ces plantes sont extrêmement toxiques pour une créature non-chaotique et agissent comme un poison de VIR 10+1d20. Si la créature survit, elle est marquée par le chaos et doit effectuer un jet sur la table ci-dessous.

Le Tackymat

Un Parfum Ensorcelant

"S'il ressemble à un amas important de déjections animales (chose courante dans les plaines riches en bétail de Prax et de la Désolation), le Tackymat est en fait un végétal semblable au gorp (1). Je lui ai donné le nom scientifique de "fèces du Chaos". Si l'on marche sur un Tackymat, sa fine paroi se déchire, révélant un réservoir d'acide et d'enzymes corrosives. Ces suc digestifs occasionnent des brûlures extrêmement graves (2). A l'instar du feu, la magie, comme Disruption, peut éliminer cette menace (3). Les trollinets sont souvent abusés par l'apparence des tackymats. En effet, ceux-ci survivent aux longues missions d'éclaireurs en se repaissant de

déjections animales. Des voyageurs de la Passe du Dragon auraient repéré dans cette région une espèce particulière dont les spores couvraient un vaste territoire et ressemblaient à des crottes de moutons ou de chèvres. Je suis incapable de confirmer cette rumeur.

"A chaque saison de la mer, chaque tackymat s'orne d'une seule fleur ovoïde, d'un blanc immaculé et d'une splendeur exceptionnelle. Malheureusement, la fleur exhale une puanteur effroyable qui attire les mouches et autres vermines (4). Si on les considère bien comme chaotiques, les tackymats n'affichent pas souvent les caractéristiques des autres êtres chaotiques (5)."

Notes au Maître de Jeu

(1) Les aventuriers ont droit à un jet sous Connaissance des Animaux pour déterminer qu'il ne s'agit pas d'un véritable excrément. L'absence d'odeur, sauf à la période de floraison peut constituer un précieux indice.

(2) Les créatures marchant sur un tackymat endurent 6 points de dégâts à la jambe et au pied. Une armure absorbe ces dégâts mais est détruite dans le processus. A moins d'être assisté, un individu doit réussir un jet sous DEXx3 ou continuer à endurer des dommages. Si le jet est réussi, la victime dégage du tackymat les restes de sa jambe.

(3) Les attaques physiques menées contre un tackymat sont totalement inefficaces. Un tackymat ne possède qu'une seule localisation, 1D6+1 points de vie et 1D6 points de POU.

(4) La puanteur est telle que tout individu à moins de 2 mètres doit réussir un jet sous CONx5 ou vomir. En cas de maladie, la personne s'évanouit.

(5) En fait, un tackymat possède le trait chaotique "apparaît inoffensif jusqu'à ce qu'il soit attaqué". Un tackymat peut posséder un trait chaotique supplémentaire sur un jet de POUx1.

Table des Effets des Graines de Wakboth

Tirer 2d6 :

2 - Poison (POT 1d20). Si la créature survit, elle peut continuer à manger et relancer les dés.

3 - Trait chaotique normal ; tirer sur la table dans Runequest

4 - Trait chaotique inversé ; tirer sur la table Malédiction de Thed dans les Dieux de Glorantha.

5 - Gain d'un sort divin (une seule utilisation) d'origine chaotique. Tirer un sort divin parmi ceux des cultes chaotiques. Lancer le sort coûte à la créature un nombre de points de POU égal au nombre de points du sort. Si le sort est cumulable, sa force est de 2d4-1.

6 - Un sort divin chaotique est lancé sur la créature. Si le sort est temporaire, la créature doit effectuer un jet sous POU x 3 toutes les 6 heures. En cas de succès, le sort continue à agir. Le sort coûte à la créature un nombre de points de POU égal au nombre de points du sort. Si le sort est cumulable, sa force est de 2d4-1.

7 - 1d6 traits chaotiques, chacun avec 50 % de chances d'être inversé.

8 - Une caractéristique au hasard est augmentée de 1d6, une autre est diminuée de 1d6. Ignorer les maxima de l'espèce. Si une caractéristique tombe à 0 ou moins, consulter le chapitre Créatures dans Runequest.

9 - Une caractéristique au hasard est augmentée de 3d6, toutes les autres sont diminuées de 1d8. Ignorer les maxima de l'espèce.

10 - La créature est transformée en une autre créature chaotique tout en gardant ses propres POU et INT.

11 - Un trait chaotique (50 % de chances d'être inversé) et relancer une fois. Si le poison est tiré, sa VIR est de 2d20.

12 - Un trait chaotique (50 % de chances d'être inversé) et relancer deux fois. Si le poison est tiré, sa VIR est de 3d20.

Noter que la table ci-dessus n'est qu'un exemple. Le MJ a autant de possibilités que le permet le Chaos.

Paul Lee, Derek Prout,
Andrew Brisbane



La Guerre des Héros



Ce fût une époque de feu et d'acier, où le sang des hommes se mêla à celui des dieux et de leurs héros. Nul ne fût épargné, nul n'échappa à son destin. Les faux dieux s'écroulèrent et entraînèrent dans leur chute les faibles, les fous et les usurpateurs. Cet âge incertain vit de grands héros forgés par les brasiers de la guerre. Mais seuls les plus grands survécurent. Argrath était l'un d'eux.



Argrath : seigneur runique d'Orlanth, recherché par toutes les forces de l'empire lunar. C'est lui qui initiera la grande rébellion qui causera la ruine de l'empire. Argrath est le seul héros qui réussit à commander aux fameux dragons de la Passe des dragons et à annihiler la magie maléfique de la Lune Rouge.



Harrek : compagnon d'Argrath, le plus barbare de tous les guerriers de cette guerre sauvage. Il fut l'assassin de l'esprit de son clan et devint par la même un demi dieu et s'attira la haine des siens. Il arracha le cœur de Jar-Eel et le porta en trophée.



Delecti : réfugié dans ses marais brumeux, Délecti le Nécromant, vieux de plusieurs millénaires et dernier survivant de l'épouvantable Empire des Amis des Wyrmes, attendait son heure. Lorsque ses hordes de morts vivants en sortirent bien des vies furent fauchées.



Jaldon : le guerrier mort vivant qui souleva toutes les tribus des steppes de Prax. Son retour du Styx fût acclamé par tout les nomades qui se réunirent sous sa férule.



Les Crocs des Dragons : ces guerriers enfantés par les crocs d'anciens dragons ont constitué la garde personnelle d'Argrath.



La Chauve Souris Pourpre : ce monstre gigantesque de plusieurs milliers de tonnes fût l'arme de représailles absolue pour l'empire pendant des siècles. Des centaines de seigneurs runiques orlanthi durent se sacrifier pour terrasser cette créature et la renvoyer vers son plan infernal..



Les Assassins : chaque camp dans cette lutte sans pitié eut recours aux assassins. Poison, embuscade, trahison, assassinat furent souvent la conclusion d'une vie pour bien des héros.



Les Dinosaures : les troupes des redoutables sauriens des anciens temps furent souvent utilisés comme armes de choc au cours des batailles. Les rebelles furent plusieurs fois écrasés par ces monstres, descendants dégénérés du peuple dragon..



Les Trolls : conduits par Araignée Roc leur grande prêtresse et redoutable magicienne du feu, les terribles guerriers des ténèbres écrasèrent bien des humains sous leur armes enchantés.



Les Nains : des armes inconnus sortirent de leurs profondes forteresses souterraines : les hommes de pierre, l'étrange canon et le chariot d'alchimie qui renforce la magie.



Jar-Eel : propre fille de la déesse rouge. C'est elle qui emmena à la guerre les légions d'élite de l'empire lunar. Ses pouvoirs magiques étaient parmi les plus puissants à cette époque.



L'Empereur Rouge : fils et maître suprême du grand empire lunar. Ses exploits cruels inspirés par le chaos en fit un des êtres les plus haïs de ce temps.



Le Roi Inhumain : le roi des dragonewts eut en cette guerre un comportement incompréhensible. Ses armées firent souvent basculer la balance d'un côté ou de l'autre. Qui peut comprendre l'esprit de ces créatures ? Qui pouvait vaincre des guerriers qui ressuscitaient dès leur mort ?



Sire Ethilrist : le plus grand capitaine de mercenaires de tout Genertela participa aussi à cette guerre. Celui qui faisait et défaisait les rois fit encore gronder la terre en conduisant les charges glorieuses de ses chevaliers carapacés d'acier.



La Légion Rouge : cette terrible légion lunar se composait uniquement de demi-dieux, tous enfantés par les accouplements de la déesse rouge et de ses empereurs. Leur combat contre les Crocs des Dragons est devenu une véritable légende.

Le choc est pour novembre

Le Tour du Marché

D^{es} marchands de tout pays viennent au célèbre marché de Cadsandria. Des voyageurs aussi, certains de trouver là une profusion de produits exotiques. Mais on y vient surtout pour les merveilles que renferme la mystérieuse tente d'Iris Irigadion. Que serait le marché de la capitale d'Argimiliar sans elle? Vous cherchez l'insolite, l'inconnu? Son nom fleurira alors sur toutes les lèvres chargées d'admiration et parfois de jalousie.

La Croisée des Etoiles

C'est le nom qui surplombe l'entrée de la tente d'Iris Irigadion, écrit en jade sur un panneau de velours noir.

Ce nom est pour le moins aussi étrange que l'origine des marchandises qui se vendent dans cette échoppe. Comment et d'où viennent-elles? Iris engage parfois des aventuriers prêt à tout pour lui procurer quelques raretés des Jeunes Royaumes.

Mais qu'en est-il pour toutes ces marchandises inconnues de tous? Nul ne le sait, les théories les plus folles courent pourtant sur le sujet. Cette tente renferme bien des curiosités, de l'araignée géante à la torche éternelle, en passant par la corde vivante ou le singe-perroquet, tout y est possible. Vous recherchez un objet qui ne figure pas sous sa tente, Iris s'engage alors à vous le fournir pour le prochain marché. Il faut tout de même savoir que ce grand marché ne dure que quinze jours, à la fin de l'été.

Les Tarifs

Comment fixer un prix à des objets uniques dans les Jeunes Royaumes? En général les prix fixés



sont exorbitants, mais Iris ne manque jamais de clients. Estimant que ses "efforts" méritent récompense, Iris ne descend jamais en-dessous de deux cent grandes bronzes. Mais les enchères débutent allègrement plus haut.

Les fermiers, les vagabonds et les mendiants repartent aussi quelquefois avec un article, du moins si ils acceptent le mystérieux marché qui leur est proposé. Quel est ce pacte? Qu'échange-t-on? Ceux qui ont signé ce pacte gardent la bouche close mais tremblent en sortant de la tente.

Iris Irigadion

Chauve, de haute taille, le teint mât, Iris Irigadion est un homme assez impressionnant qui, pourtant, vous met vite à l'aise par ses gestes posés, son langage simple, son sourire et sa politesse légendaire. Si ce n'étaient ses yeux verts sans pupille, son visage serait parfait.

Iris n'élève jamais la voix quelque soit la situation, on ne l'a jamais vu s'énerver. Seul un haussement de sourcils montre son impatience lors de longues discussions.

Marchand avant tout, Iris gère son affaire de main de maître, il n'a pas d'associé et n'en désire pas malgré les nombreuses propositions qui lui ont été faites. A part les ventes ou les achats Iris ne s'occupe de rien, toutes les autres tâches sont effectuées par Grumm, serviteur-gardien-

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	16	14	15	13	14
Point de Vie : 15			Age : 36		Iris Irigadion	
Armure : veste 1D4			San : 54			
Nationalité : inconnue						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Faucheur	63 %		2D6+2		54 %	
Dague	78 %		1D6+1D4+2		71 %	
Compétences : Eviter 71 %, Ecouter 99 %, Eloquence 63 %, Persuader 32 %, Parler Commun 87 %, Lire Commun 78 %, Parler Bas Melnibonéen 35 %, Parler 'pande 54 %, Evaluer Trésor 94 %; Déplacement Silencieux 76 %						
Possessions : Bague contenant un élémentaire du feu, bracelet contenant un élémentaire de la terre.						



garde du corps d'Iris. "La tente n'est jamais fermée, je n'ai pas à m'inquiéter.", répond Iris à ceux qui lui posent la question. La seule attache d'Iris est Makaril, son fils. Devant les différences physiques et de caractère, certaines mauvaises langues affirment qu'aucun lien de parenté ne lie les deux hommes. Ce sujet est encore une source de commérage. Pour quelles raisons un homme comme Iris se serait-il embarrassé d'un enfant ? La plupart du temps, Iris demeure dans une somptueuse résidence dans

le quartier du palais. Ce marchand "paisible" a su nouer de profitables relations avec les grands du royaume. Il ne compte pas d'ennemi à Cadsandria si ce n'est quelques envieux. Quant aux autres marchands, ses produits sont si exotiques qu'aucun ne désire vraiment le concurrencer. "Iris ? Mais c'est un épicier !" disent-ils à son propos. Iris ne pratique aucun culte et se garde de fréquenter les sorciers comme les philosophes aux idées saugrenues. Cette quiétude et son respect des lois

d'Argimiliar en fait un citoyen respectable.

Autre sujet d'intérêt pour les oisifs, que fait donc Iris de tous ses profits ? Là encore nul ne le sait vraiment bien que chacun ait son idée ...

Grumm

"L'armure", tel est le surnom de Grumm. Surnom mérité car on ne l'a jamais vu sans elle, de même que l'on a jamais entendu le son de sa voix. La rumeur le dirait démon, rumeur qu'Iris a toujours démenti, jurant qu'il s'agit bien d'un homme, "un peu timide". Il faut avouer que les dons que possède Grumm sont une source de question pour le commun des mortels. Grumm est en effet doté de trois pouvoirs, dont il use avec sagesse pour les deux premiers car ils lui coûtent un effort important.

FOR 16 CON 14 TAI 12 INT 10
POU 11 DEX 15 CHA 12

Points de vie : 14

Armure : Plaque (1D10+4)*

Grumm

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée	89 %	1D8+1+1D6	88 %
Eclair **	45 %	3D8+4	-

* Le métal de cette armure est plus résistant que ceux des Jeunes Royaumes.

** Voir texte.

Compétences : Eviter 85 % ; Voir 89 % ; Culbuter 56 % ; Chercher 88 % ; Pister 76 % ; Voler 58 %

Le vol de Grumm

Comme le peuple ailé de Myrrhyn, Grumm peut voler. Mais si ces premiers utilisent la force de leurs ailes, lui utilise la force de son esprit. Cela lui permet de voler sur de courtes distances. Ces déplacements exigent une concentration constante. Il se trouve donc très fatigué après un vol.

L'éclair

Ces éclairs ont surtout pour but de paralyser la cible par un choc important, plutôt que de blesser réellement. Grumm peut en produire deux par heure. Ils peuvent atteindre une cible jusqu'à dix mètres.

Servitude

Grumm connaît intuitivement les désirs de son maître. Il les exécute sans qu'Iris n'ait à prononcer la moindre syllabe. Ceci fait de lui le serviteur idéal.



Un coup d'oeil ?

Voici quelques articles qui ont fait la renommée de la Croisée des Etoiles, car que serait un marchand sans marchandises et Iris Irigadion sans ses objets baignés de mystère.

Les Araignées Géantes

Ces araignées n'ont de géantes que le nom. Certes leur taille est peu commune mais elles ne dépassent pas les vingt centimètres. Leur pelage varie du rose pâle au bleu noir et passe par toutes les nuances possibles. Leur venin peut paralyser un homme en 1D4 secondes et ce pendant 1D6 rounds. Ceci permet à leur maître de fuir ou d'appeler à l'aide. Cet "animal de compagnie" est très protecteur, c'est pour cette raison que certaines femmes les portent en collier.

FOR CON TAI INT POU DEX
1D4 1D4 1 1D6 1D6 4D6

Points de Vie : CON

Armure : 0

Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**
Morsure 35 % 1D4+venin -

Compétences : Eviter 33 % ; Grimper 90 % ; Déplacement silencieux 90 % ; Se Cacher 67 %.

Prix : 500 GB

Le Singe-Perroquet

Un pelage bleu clair, de grands yeux verts mélancoliques et une fausse fragilité, font de cet animal le petit préféré de la noblesse féminine des Jeunes Royaumes. Doué pour les langues, il faut pas longtemps pour qu'il parvienne à maîtriser celle de sa propriétaire. Certains d'entre eux réussissent à en parler jusqu'à six. Leur intelligence développée leur

FOR CON TAI INT POU DEX
2D4 1D8 1D6 3D4 2D6 3D6

Points de vie : CON

Armure : 0

Compétences : Eviter 70 % ; Grimper 87 % ; Commun 67 % ; Ecouter 56 % ; Autre langue 49 %.

Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**
Morsure 37 % 1D6+1 -

Prix : 700 GB



permet d'exécuter de nombreuses tâches telles que porter des messages ou espionner.

Les Pierres Vivantes d'Harphal

Ces pierres possèdent une forme de vie à l'état latent. Il s'agit de parasites minéraux, inoffensifs pour les races humanoïdes. On les fixe sur la peau où elles forment ainsi des bijoux splendides. Pour les ôter quelques gouttes de citron suffisent. Vivantes, ces pierres absorbent une faible part de l'énergie de l'être à laquelle elles sont fixées. Ceci leur permet de changer de forme, de taille et de couleur tout le long de leur vie. Les laisser plus d'un mois sans nourriture les tue, elles perdent alors leur éclat et deviennent opaques, devant de simple roche inerte. Porter une pierre vivante d'Harphal est sans danger pour un adulte en bonne santé.

Prix : 200 à 1 250 GB

Les Shamils

Pour les toxicomanes, cette énorme coquille violette est un don des dieux. Elle plonge les personnes qui s'y enferment dans une sorte de bonheur hypnotique, dont l'effet dure plusieurs jours. Le Shamil est interdit dans de nombreux royaumes. En Argimiliar ces coquilles sont à peine tolérées. Les seules à les utiliser à Cadsandria sont évidemment les habitants du quartier de Mabelrode. Les adeptes de cette drogue se sentent légers, vidés de leurs ennuis, plus beaux, mais perdent vite la notion du temps et de la réalité. Sur le plan physique, ils perdent leur force et leurs facultés intellectuelles, sombrant dans la folie en quelques années. Chaque "immersion" dans une coquille de Shamils coûte un point de SAN.

Prix : 3 000 GB

Les Torches de Verre d'Efghunds

On ne voit d'abord là qu'un tube de verre gris, de la taille d'un avant-bras et de la grosseur d'un manche de pioche. Puis on s'arrête sur les deux bouchons près d'une des extrémités, c'est alors que l'on s'aperçoit que le tube est creux et qu'il contient quelque chose.

Dès que les bouchons sont ôtés, une flamme verte surgit éclairant parfaitement les alentours d'une lueur dansante. On éteint la torche en remplaçant les bouchons.

Prix : 490 GB

Les Cordes du Royaume de Maître Ferdacty

Longue de dix mètres, cette corde est dotée à ses extrémités d'une bille d'un acier blanc sur lequel on a gravé un oeil, une aile et une oreille.

La corde obéit à la première personne qui la touche. L'ordre doit être précis et court pour que la corde l'exécute sans problème.

Prix : 600 GB

L'Eguille de Vérité

L'Eguille est un petit carré de métal orangé dont les quatre côtés sont façonnés de façon à former une vague ondulante perpétuellement.

On le porte comme un collier, mais un seul côté doit être tenu par la chaîne. Face à un mensonge, l'éguille ondule et pointe un de ses angles vers le menteur, dans quarante pour cent des cas. Généralement, plus le mensonge est "gros", plus l'éguille se met à l'horizontale.

Prix : 1700 GB



Les Mangeurs de Lumière d'Asparisses

Le diamant est une matière des plus rare, surtout lorsqu'il s'agit d'un diamant noir. Vendu dans un coffret de bois odorant, il repose sur un velours vert orné d'une rune d'or à la signification inconnue.

Dès l'ouverture du coffret, cette pierre absorbe la lumière sur six mètres carrés environ, et ceci en deux rounds. Toutes les sources, normales ou magiques de lumière sont ainsi englouties et ceci tant que le coffret reste ouvert.

Prix : 726 GB

Le Globe d'Iniamm

Sphère de dix centimètres de diamètre, cet objet se dévisse en son milieu, révélant un petit feu toujours en activité, quelque soit le temps. Pratique et peu encombrant il est idéal pour celui qui désire voyager léger.

Prix : 305 GB

Liqueur d'Erlinan

Cette liqueur sirupeuse est vendue par Iris dans des flacons opaques. L'exposition à la lumière lui enlève toutes ses propriétés.

L'absorption de ce breuvage insensibilise l'organisme à toutes les

souffrances possibles et ceci pendant un journée entière. Aucun effet secondaire ou néfaste n'est à craindre.

Prix : 400 GB la dose.

Et encore

Iris Irigadion possède encore bien d'autres objets dignes d'intérêt. Mais pour les connaître, le meilleur moyen est encore de se rendre à la Croisée des Etoiles.

Gageons que Iris saura vous faire bon accueil et fera tout pour vous satisfaire.

Ludovic Barraud

LE CLAN ORIFLAM



Cher lecteur sachez qu'il existe un clan Oriflam.

Qu'est ce 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 **ORICLAN**
- par courrier à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-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 poser.
- Deuxièmement, vous pourrez, sur la présentation de votre certificat du clan bénéficier de 5 % de réduction dans les magasins suivants :

L'OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

(possibilité de vente par correspondance)

LE TEMPLE DU JEU

62, rue du Pas St Georges
33000 BORDEAUX
TEL 56 44 61 22

LA LUNE NOIRE

3 rue de la boucherie
87000 LIMOGES
TEL 55 34 54 23

- 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 ORICLAN**, soit par courrier à nous adresser à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz

Affaires de Famille

Creusant les sépultures de mes vieux compagnons, j'entendis, j'en suis sûr, la mort hurler mon nom. Je tombais à genoux, laissant couler le sang, Car de penser à vous, allégeait mon tourment. Je vous cherchais des yeux, mon corps devenant froid. Faites aujourd'hui, je veux entendre votre voix. Ce scénario sera l'occasion pour 4 ou 5 personnages de rencontrer Iris Irigadion et de ramener un fils égaré à son père. Ils seront ainsi amenés à découvrir certains vestiges de l'ancien Empire de Lumière, et rencontreront deux jumelles de noble lignée, très attachées aux vieilles pierres...

Home sweet home

Plusieurs introductions sont possibles pour vos joueurs. Ils peuvent être des clients fidèles d'Iris ou encore avoir travaillé pour son compte.

L'essentiel est qu'une certaine confiance règne entre Iris et les personnages. Si vous le désirez, vous pouvez jouer comme prologue à ce scénario, une aventure où les joueurs sont recrutés par Iris pour lui chercher quelques objets rares et mystérieux des Jeunes Royaumes.

L'aventure commence quand "l'homme" de confiance d'Iris, Grumm, rencontre les personnages et leur fait savoir que son maître désire leur parler. La maison d'Iris est une villa cossue en pierre de taille, située dans le quartier du palais. Pour accéder au corps d'habitation principal, il faut traverser une vaste cour fermée. Sur le côté, une grande écurie abrite sept chevaux.

A peine auront-ils franchi le seuil, qu'ils sentiront une atmosphère lourde peser sur les lieux. D'ailleurs, le visage fermé de leur hôte les confortera dans cette sensation. Après quelques instants, Iris se tournera vers eux, l'air grave. "Mes amis, mon fils Makaril a disparu hier soir. Il a pris une épée, mon meilleur cheval et du matériel de voyage. Il n'a que 18 ans et c'est un jeune homme tumultueux. Je crains le pire..." Le marchand fait montre d'une extrême anxiété.

Après 5 minutes de silence, il demandera aux personnages de lui ramener son fils. Il proposera 1 000 GB plus un présent choisi parmi ses marchandises. La seule piste qu'il puisse donner est que Makaril fréquentait beaucoup un jeune novice du Temple de Mabelrode, nommé Sykhar Membroth. Ils se rendaient souvent ensemble à la taverne de l'Ours Noir.



Les voyages forment la jeunesse

Depuis deux ans, Sykhar Membroth étudie au Temple de Mabelrode.

Passionné d'archéologie, il s'est plongé dans les anciens grimoires de la bibliothèque pour se documenter sur le riche passé historique du pays. En effet, Argimiliar recèle de nombreux vestiges du Brillant Empire. Or, il y a deux jours, sont arrivées au Temple deux jumelles melnibonéennes. Ces créatures de rêve, Lyrana et Seelis, voyagent "discrètement", accompagnées d'un démon nommé Zekraal, assumant l'apparence d'un chat rouge, et de trois mercenaires. Sykhar a appris par un autre prêtre qu'elles étaient venues, à l'occasion de leurs 20 printemps, rendre un hommage posthume à un ancêtre, prince guerrier et poète, dont la dernière demeure se situerait à l'Est de Cadsandria, près d'un lac de montagne.

Immédiatement, le jeune novice s'est persuadé que la tombe devait abriter de nombreux trésors. Profitant du sommeil des deux jeunes filles, il leur a dérobé une carte et est allé trouver son ami Makaril à la "taverne de l'Ours Noir". Makaril se trouvait en compagnie de sa fiancée Altéa, fille de menuisier. Il a écouté son ami malgré les conseils de la jeune fille et a décidé de partir avec lui !

Au matin, Lyrana et Seelis, fort courroucées par le vol, ont alerté les autorités du Temple (pour qui la culpabilité de Membroth ne fait aucun doute) et sont parties sur la piste du novice. Elles sont passées à la taverne, mais n'ont pas trouvé Altéa, cachée chez une amie. Elles ont ensuite décidé de se diriger vers les montagnes, objectif probable des voleurs. Elles ont donc environ douze heures d'avance sur les personnages.

Avant de partir, les deux



jumelles ont laissé leurs trois mercenaires à Cadsandria avec pour mission de châtier d'éventuels complices et d'éliminer toute personne s'intéressant de trop près à leurs affaires.

What's new pussycat ?

Les personnages peuvent décider de partir immédiatement, après avoir pris un rapide repas.

Iris, très inquiet, insistera d'ailleurs dans ce sens. Nos amis ont alors plusieurs pistes pour commencer leur enquête.

La Taverne de l'Ours Noir

C'est une petite bâtisse en pierre, au toit de chaume, située en limite du quartier du port. L'intérieur est assez propre, avec une dizaine de tables et un petit coin à l'écart pour les joueurs de dés. La clientèle est visiblement aisée, mais plutôt jeune et en quête de sensations. Comme il

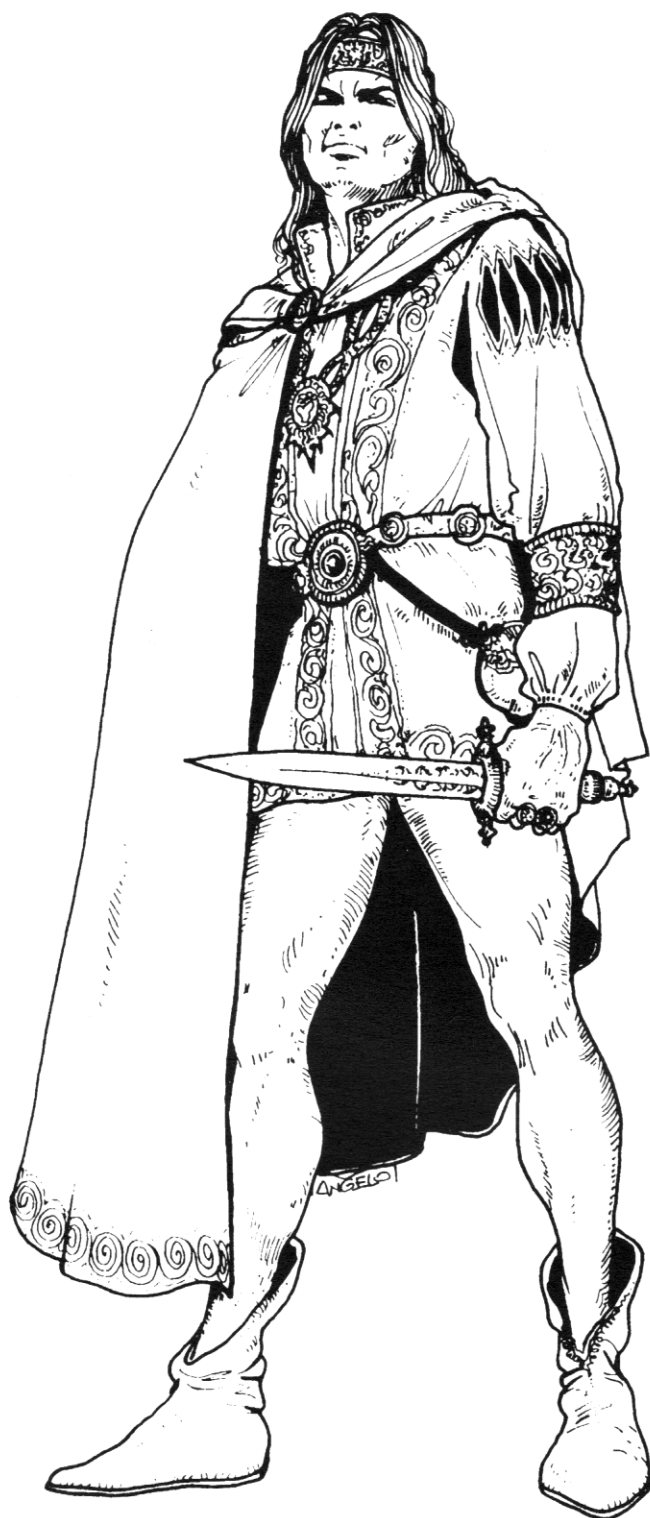
s'agit d'un bar d'habituez, il ne serait pas étonnant que les personnages soient pris à partie par un blanc bec voulant jouer les gros bras.

Le propriétaire des lieux, un quinquagénaire costaud qui semble avoir vécu, est quant à lui assez aimable. Pourtant, il semble avoir eu une journée difficile et on pourra remarquer sur sa joue des griffures purulentes assez récentes. Il faudra gagner son estime ou sa sympathie avant de pouvoir l'interroger à ce sujet. Il racontera alors son entrevue musclée du matin avec "deux jumelles à la beauté surhumaine, un rien ombrageuses, et un chat rouge sang, tout droit sorti de l'enfer". Il précisera qu'elles recherchaient un de ses clients, Sykhar Membroth, apparemment pas pour lui faire des politesses. Comme il ne veut pas d'ennuis, le patron a déclaré ne rien savoir. Il pourra cependant conseiller à des aventuriers sympathiques d'aller voir le père d'Altéa.

D'autres personnes dans la taverne ont également assisté à la scène et peuvent la raconter. Lucas Myhr, armurier, était là la veille au soir, quand Sykhar est venu trouver Makaril. Il dira que les jeunes gens avaient l'air très excité et qu'Altéa semblait terrorisée.

Les Mercenaires

Tôt ou tard, les mercenaires des jumelles finiront par remarquer le jeu des personnages. Choisissez de pré-



FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	12	13	11	10	16	9

Points de Vie : 13

Nationalité : Ilmiora

Armure : Demi Plaque (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	67 %	2D6+2	66 %
Dague	47 %	1D4+2+1D6	46 %

Compétences : Eviter 40 % ; Sauter 35 % ; Embuscade 50 % ; Se cacher 40 % ; Mouvement silencieux 50 %.

- **Premier assassin :** sa dague est enduite de poison de type 1 causant 1D10 points de dégâts supplémentaires.

- **Deuxième assassin :** il possède une bague contenant une salamandre.

- **Troisième assassin :** il a bu avant le combat une potion d'insensibilisation. Celle-ci lui permet de se battre même en ayant reçu une blessure majeure et lui ajoute 6 points de vie. Cette potion perdure pendant une heure.

Les trois assassins



férence une ruelle obscure ou une place déserte et laissez les gagner leur pain quotidien. Pris vivant, aucun des trois hommes ne donnera le nom de son commanditaire, même s'il est menacé ou torturé : la pire des morts est encore préférable à la vengeance d'une melnibonéenne ! Servez-vous de cet épisode pour effrayer les joueurs et leur faire comprendre qu'ils ont mis les pieds dans une sale histoire.

Le Temple de Mabelrode

Si les personnages se rendent au temple, ils seront reçus par Golyam en personne. Grand et maigre, c'est un homme au regard perçant et froid. Ses mains sont ornées de bagues gravées de l'octogone du Chaos et sa robe rouge ne cesse de changer de nuance, passant d'un écarlate à un rouge sombre. Il demandera aux visiteurs en quoi Membroth les intéresse et se contentera de déclarer que le novice n'est pas visible pour le moment.

On pourra deviner un certain agacement à l'évocation du jeune homme. Il sera impossible d'en savoir plus et toute question supplémentaire sera habilement éludée. Ensuite, les aventuriers seront invités à quitter les lieux.

Chez le Père d'Altéa

L'atelier de cet homme de quarante ans, habituellement souriant, est un véritable capharnaüm. Si on demande à voir Altéa, le menuisier se montrera très méfiant. Il mentira, en disant ne pas l'avoir vue de la journée. Pour en apprendre plus, il faudra lui faire comprendre que la vie de Makaril, son futur (et fortuné) gendre est en jeu. Altéa est cachée chez une amie. Elle a très peur pour son fiancé et en veut beaucoup à Membroth de l'avoir entraîné dans cette affaire. Heureusement, elle a vu la carte et est capable, si on lui demande, d'en redessiner une à peu près semblable de mémoire. Membroth a parlé du tombeau d'un melnibonéen, ayant accompli des prouesses contre les Seigneurs Dharzi, il y a des millénaires.

**Long is the road,
hard is the way...**

En possession de ces informations, les joueurs ne devraient pas tarder à quitter la ville.

La tombe est située à deux jours de cheval de Cadsandria. Le paysage de plaine bordant la capitale fait rapidement place à une région forestière. Si les joueurs décident de voyager de nuit, ils rattraperont un peu de leur retard sur les deux jumelles, qui se sont arrêtées pour dormir. Il est aisé de pister les deux groupes sur la petite route de terre. Un chasseur averti pourra même remarquer de petites traces semblant indiquer que le chat court à côté des chevaux.

Le Monstre du Passé

Vers la fin de la première matinée, alors que les personnages auront juste rencontré les premiers conifères, ils entendront un hurlement d'horreur provenant des sous-bois.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	16	18	04	08	13

La Créature du Passé

Points de vie : 22

Armure : Carapace 1D10

Arme Attaque Dégâts Parade

Morsure 35 % 2D8+1D6 -

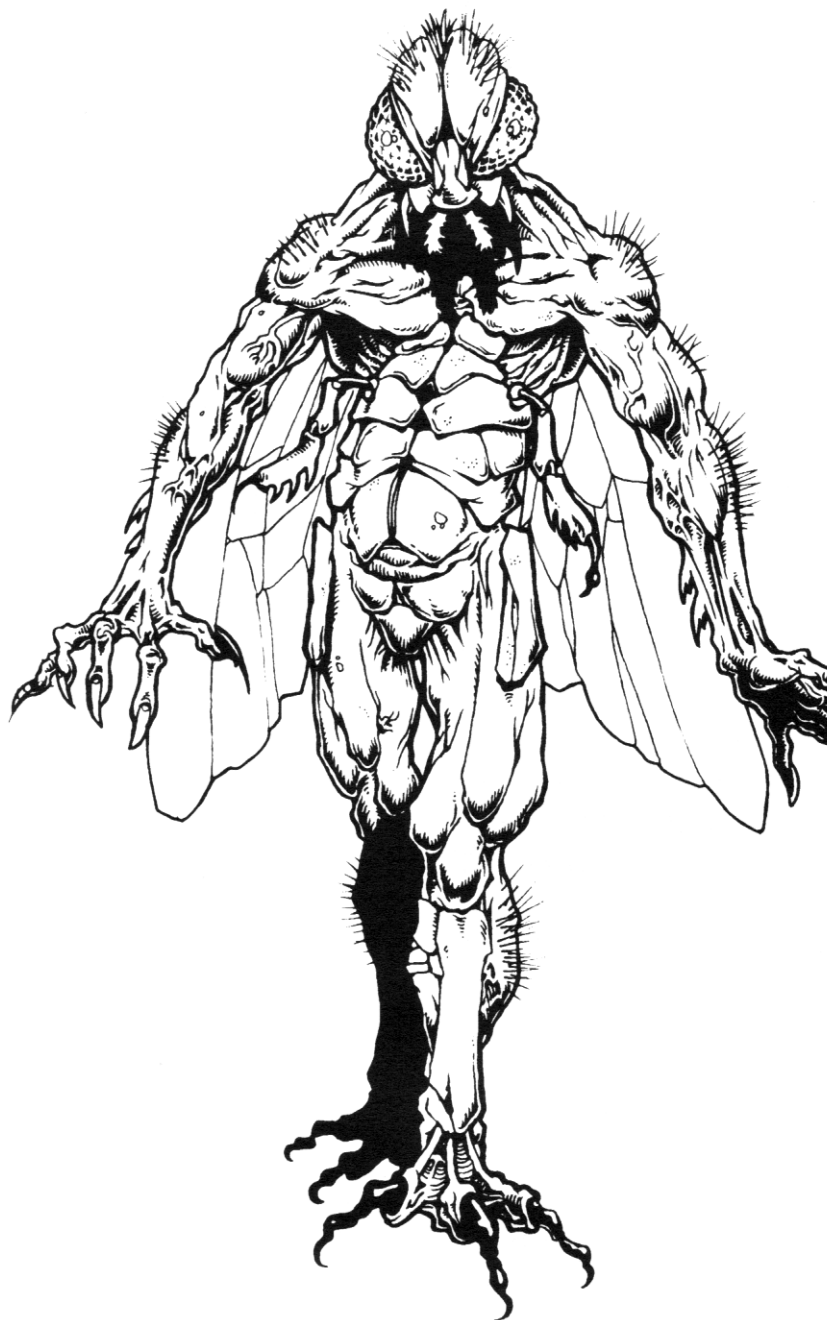
Griffure 40 % 1D6+3+1D6 20 %

Compétences : Embuscade 30 % ;

Se cacher 70 % ; Voir 90 % ;

Grimper 30 % ; Voler 90 %.

Près d'un campement, ils verront deux chasseurs, un homme et une femme, aux prises avec une abominable créature pestilentielle. La chose noirâtre possède un corps d'insecte, une tête grimaçante et une paire d'ailes.





Quelques créatures de ce type survivent encore dans la région. Elles furent invoquées il y a des millénaires par les Dharzis.

Si les aventuriers parviennent à terrasser la créature, celle-ci agonisera pendant de longues minutes avant de se liquéfier rapidement dans un sifflement strident.

Les Chasseurs

Arrangez-vous pour que la femme survive au combat, tout en ayant pris une part active à l'affaire. L'homme a perdu beaucoup de sang, mais il reste une chance de le sauver. Il faudra néanmoins plus que de simples premiers soins pour éviter une infection généralisée et sa compagne ignore tout de l'utilisation des plantes médicinales...

En guise de remerciements, les deux chasseurs inviteront les personnages à partager leur campement pour la nuit. Ce sera l'occasion pour les joueurs d'en apprendre un peu plus sur différents sujets. Tout d'abord, l'homme, Herl Kerriot, né à Cadsandria, leur parlera des origines de la créature dont ils l'ont sauvé et de ses liens avec le passé tourmenté de la région.

Kohana, son épouse, évoquera alors les nombreuses ruines melnibonéennes des Collines de Sang, dont il est plus prudent de se tenir éloigné. Questionnée à ce sujet, elle révélera avoir déjà entendu parler du tombeau d'un seigneur melnibonéen, sis au bord d'un lac. Ce noble aurait eu pour nom Chalmek Lycklar. Un érudit parlant le Haut Melnibonéen saura que ce nom signifie "Celui qui marche avec les chats". S'il fait cette remarque à voix haute, Herl dira avoir trouvé hier un ours égorgé par ce qui semblait être un petit félin...

Pourtant, que la montagne est belle...

Le lendemain à l'aube, les deux chasseurs repartiront travailler. Le marché de Cadsandria a en effet lieu dans deux jours et il leur faut un maximum de gibier avant cette date. Les personnages pourront se restaurer avec eux avant de repartir.

Les Collines de Sang

Assez rapidement, les aventuriers arriveront dans la région monta-

gneuse à proprement parler. Il leur sera alors nécessaire de s'orienter. S'ils possèdent la carte dessinée par Altéa, un jet de "Cartographie" réussi leur permettra de prendre le bon chemin. Sinon, ils ont une chance sur deux de se fourvoyer. En effet, la nature du sol rend toute tentative de pistage impossible.

Dans l'hypothèse où les personnages choisiraient une mauvaise direction, il leur faudra cheminer à pied pendant environ trois heures avant de tomber face à une paroi impraticable. Comme aucune autre piste ne semble contourner la difficulté, ils pourront se rendre compte de leur erreur et rebrousser chemin. Néanmoins, il leur faudra alors presser le pas pour rattraper le temps perdu. Ceci occasionnera une fatigue importante (-1 en FOR et DEX pour 3 heures et -1 Point de vie, à cause des chutes et égratignures diverses).

Après avoir suivi un petit col pendant plusieurs heures, nos amis arriveront au sommet d'une première montagne. Ils devront alors redescendre avant de pouvoir attaquer l'ascension du versant où se trouve la tombe. Entre les deux monts, il faudra traverser un bosquet de sapins. Là, les personnages découvriront un bien triste spectacle : deux chevaux, dont un superbe étalon, gisent sur le sol, baignant dans leur sang. Leurs corps sont recouverts de petites griffures. La situation est facile à deviner : Makaril et Membroth avaient abandonné leurs montures pour pouvoir continuer à pied (le chemin qui conduit à la tombe est en effet très escarpé) mais les deux jumelles ont décidé de leur rendre toute retraite impossible.

Si les joueurs sont malins, une chose leur viendra pourtant à l'esprit : les melnibonéennes ont forcément été obligées de laisser elles aussi leurs montures en bas de la pente ! Un jet de "Pister" est possible dans le bosquet, grâce à l'abondante végétation et permet de remarquer des traces qui sortent du bois par l'est. En suivant cette direction durant une centaine de mètres, les personnages arriveront près d'un immense rocher au pied duquel se tiennent deux magnifiques chevaux de guerre blancs, couverts d'or et de pierres précieuses (le mors, la selle, les fontes,...). Leur longe est solidement coincée dans une fissure de la rocaïlle. A la vue des étrangers, les deux animaux commenceront à s'agiter et à hennir. Si les aventuriers veulent examiner les bêtes, il leur

faudra réussir un jet sous "Equitation" afin de s'approcher sans risquer un coup de sabot (attaque : 30 % ; dégâts : 2D8+2D6).

Les fontes contiennent :

- Un peu de nourriture.
- Une fiole remplie d'un liquide vert pomme (Elixir de Guérison : 2D6 Points de vie en 2D6 heures).
- Une bague en or blanc (contenant une ondine nommée Xessana).
- Un petit grimoire relié en cuir, écrit en Bas Melnibonéen.

Le Grimoire (Extrait)

"Celui qui marche avec les chats", était venu dans ces contrées accompagné de quelques hommes et d'une dizaine de redoutables guerriers démons à l'apparence de chats. L'objet de son voyage était d'éliminer les guerriers Dharzis ayant élu domicile en ces lieux. La bataille fut homérique et le sang coula de l'aube au coucher du soleil, sans qu'aucun des combattants ne laisse échapper un cri de fatigue ou de souffrance. A la nuit tombée, les melnibonéens vainqueurs enterrèrent leurs morts. Ce n'est qu'après avoir participé aux inhumations que Chalmek Lycklar, grièvement blessé, rendit l'âme...

Durant cent jours et cent nuits, les survivants lui construisirent un tombeau digne de son courage et de son rang. Ils invoquèrent quelques démons pour garder la sépulture, puis s'en revinrent vers l'Ile aux Dragons."

Ce livre d'une vingtaine de pages raconte l'histoire de Chalmek Lycklar, un seigneur melnibonéen mort il y a plus d'un millénaire dans ces montagnes.

Avec ces découvertes, les personnages auront certainement réalisé qu'un minimum de doigté sera nécessaire pour sauver Makaril. Quoi qu'il en soit, le seul moyen d'atteindre la tombe située quelques 200 mètres plus haut est d'emprunter à pied le petit chemin escarpé. Tant pis pour la discrétion...

Sur le plateau, les aventuriers découvriront un paysage à l'inquiétante tranquillité. Un filet d'eau cristalline provenant du sommet s'écoule lentement vers un petit lac. Il n'y a aucun autre bruit, et aucune silhouette ne se détache sur les lieux parfaitement dégagés. Un jet de "Voir" permettra de repérer un amas de pierres à quelques mètres du bord de l'eau.

En s'approchant, on remarquera un petit conduit obscur mal dissimulé... un escalier grossier s'enfonce dans la montagne.

Dans la gueule... du chat

Les marches sont en partie recouvertes de lichen et de poussière mais un observateur attentif pourra deviner ci et là des traces d'un passage récent.

Après avoir descendu une trentaine de marches et s'être enfoncés d'environ dix mètres sous la montagne, les personnages se trouveront face à une lourde porte à deux battants en métal doré. Des scènes de batailles entre des personnages à la stature imposante et au port altier y sont sculptées. De nombreux chats participent à la scène. La porte est entrouverte et on devine un couloir juste derrière.

Le Gardien des Tombes

Ghork-tho, démon des sphères chatoyantes, est le garde de cette entrée. Il est lié au battant droit de la porte (on peut le deviner à l'octogone du Chaos présent sur le casque de l'une des figures sculptées). Dès que quelqu'un touchera à la porte, les battants sembleront s'embraser. Ensuite, le démon parlera d'une voix suraiguë et à peine audible :

*"Creusant les sépultures
De mes vieux compagnons
J'entendis j'en suis sûr
La mort hurler mon nom
Je tombais à genoux
Laisant couler le sang
Et de penser à vous
Allégeais mon tourment
Je vous cherchais des yeux
Mon corps devenant froid
Faites aujourd'hui, je veux
Entendre votre voix".*

Ce sont là les dernières paroles de Chalmek Lycklar, poète et guerrier. Ces mots sont adressés aux meilleurs amis du prince : ses chats. Pour passer Ghork-tho, il faudra donc imiter un miaulement, sinon le démon attaquera

CON	TAI	INT	POU
30	23	9	18

Armure : 10 points

Points de vie : 30

Pouvoir démoniaque : Fournaise 3D6, portée 10 m ; 50 %.

Ghork-Tho

Sykhar Membroth

Passée la porte, les aventuriers se retrouveront dans un couloir froid et obscur, taillé à même la roche. Pour avoir une idée globale des lieux, reportez-vous au plan fourni plus loin. Le corridor se poursuit sur vingt mètres avant de se diviser en deux. Sur le côté droit on peut entendre ("Ecouter"), un chant funèbre entonné par deux voix claires. En avançant dans cette direction on remarquera une porte sur la droite et une masse sombre gisant sur le sol. La porte du fond, d'où proviennent les sons, est fermée.

La "chose" sur le sol est un homme, vêtu d'une robe de prêtre de Mabelrode. Sa tête a été tranchée et il tient encore dans sa main gauche une dague brisée. Il s'agit de Sykhar Membroth, mort alors qu'il tentait de faire face à Lyrana et Seelis. D'autres taches de sang sont visibles jusqu'à la porte du fond.

Hyut-Faz

La première pièce, dans laquelle on peut pénétrer sans problème, est remplie de petites fresques, faites de sang et de boue. Au pied de chacune de ces fresques, un objet est posé. Chaque "tableau" représente l'un des vingt hommes d'armes qui

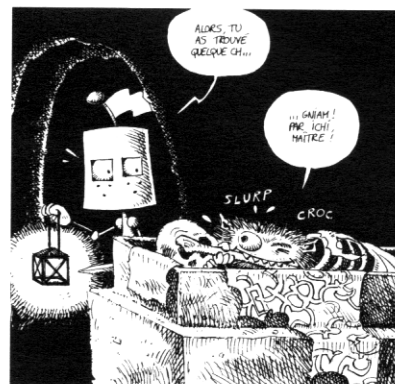
FOR CON TAI INT POU DEX CHA

20 10 1 2 12 10 9

**Hyut-Faz
Démon lié**

Pouvoirs :

- Arme : +2D6 aux dégâts
- Horde. Hyut-Faz a de nombreux frères démoniaques. Il est séparé d'eux depuis de longs siècles et se languit de leur joyeuse compagnie. Hyut-Faz pourrait invoquer ses frères mais cela demande l'accord de son maître. Hyut-Faz essaiera de passer un pacte avec son maître quand celui-ci sera en danger. Il lui proposera sa liberté contre une aide pouvant venir à bout de la menace. Si le maître accepte, les frères de Hyut-Faz se manifestent pendant un round sous leur vraie forme. Celle-ci ressemble à de grands corbeaux fantomatiques aux yeux rouges. 5D10 frères apparaissent et attaquent pendant un round (Attaque : 40 % ; Dégâts : 2D6). Dès que la menace sera tuée, tous les autres frères n'ayant pas encore porté leur attaque, le feront sur tout organisme vivant aux alentours, y compris le maître de Hyut-Faz et ses amis.



accompagnaient Chalmek Lycklar et l'objet est celui auquel cet homme tenait le plus. La plupart n'ont qu'une valeur sentimentale (fleur séchée, selle de cheval,...) mais tous sont de remarquable facture. Les personnages pourront néanmoins remarquer une épée large sur laquelle la poussière ne s'est pas déposée. Il s'agit de Hyut-Faz.

Les Ossements

La pièce située dans le couloir de gauche ne possède pas de porte, mais une grande arche. Une odeur pestilentielle se dégage de ces lieux. Trois petites niches ont été creusées dans la roche. Au fond de chacune d'elles, un octogone est gravé.

Un petit tunnel de 40 cm de diamètre part du sol et semble remonter en pente douce jusqu'à la surface. Une multitude de squelettes d'animaux (rongeurs, aigles,...) jonche le sol. Pourtant, la poussière accumulée sur l'ensemble de la pièce laisse supposer que rien ni personne n'est venu ici depuis très longtemps. En réalité, c'est dans ce lieu que les derniers compagnons de Lycklar ont laissé les 3 seuls chats-démons survivants. Deux ont disparu au cours des ans mais le dernier, Zekraal, est retourné jusqu'à Melniboné. C'est ce qui a décidé les deux jumelles à effectuer ce pèlerinage.

Hommage posthume

Lyrana et Seelis ayant prévu de prier sur la tombe de leur aïeul pendant trois jours, il y a fort à parier que les aventuriers finiront par perdre patience et se décideront à pousser la porte du fond. La pièce dans laquelle ils entreront est vaste et hémicirculaire, avec de grandes voûtes finement ciselées. En son centre, les deux jumelles seront agenouillées face à un gisant superbe de dignité. Leur beauté devrait couper le souffle à n'importe quel homme digne de ce nom (jet sous POU réussi ou perte de temps de 1 round). A quelques



mètres, Zekhraal sera en train de "jouer" avec Makaril, agonisant. En fait, les deux jumelles ont beaucoup de mal à contrôler le chat-démon, bien plus sanguinaire et violent qu'elles. Avant de pouvoir espérer discuter, il faudra donc de tout façon passer par un affrontement. En effet, dès que Zekhraal verra les intrus, il se précipitera sur eux, toutes griffes dehors. Ayant eu à subir la pression des récents événements, les deux soeurs se sentiront agressées et mettront la main à leur arme...

Cependant, si les personnages arrivent à se débarrasser du chat et à résister dans le même temps à leurs attaques, elles seront plus enclines à discuter et à cesser éventuellement le combat, après tout, elles sont jeunes et n'ont aucune raison de perdre stupidement la vie ! Un discours habile ("Persuader") pourra même les convaincre de laisser les aventuriers partir avec Makaril, contre un dédommagement quelconque. Par contre, si elles sentent que leurs adversaires leur sont inférieurs, elles n'hésiteront pas à les punir pour avoir osé pénétrer dans les lieux.

Quelle que soit la façon dont les aventuriers s'y prendront, ils ont donc une chance de sauver Makaril. Le jeune homme est dans un piteux état, et il faudra rapidement le soigner pour ne pas le voir mourir (lui rendre au moins 1 Point de Vie et bloquer les hémorragies est nécessaire).

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
13 14 14 20 22 16 18

Lyrana et Seelis

Points de vie : 16

Armures : Plaque sans heaume 1D10 -1

Arme Attaque Dégâts Parade
Epée 63 % 1D8+1+2D6 53 %

Compétences : Toutes connaissances 50 % ; Eloquence 40 % ; Persuader 60 % ; Chanter 60 % ; Eviter 35 % ; Equitation 75 % ; Se cacher 40 %.

Zekraal : Chat démon

FOR CON TAI INT POU DEX
20 6 6 5 30 20

Armure : 1 point de peau

Arme Attaque Dégâts Parade
Morsure 45 % 1D10+1D6 -
Griffe 45 % 1D6+1D6 -

Faculté spéciale : Puanteur, Virulence 15 (voir p. 18 Livre Magie)

Si les personnages ont sauvagement éliminé Lyrana, Seelis et Zekraal, ils voudront certainement récupérer les bijoux des jeunes filles (valeur totale 10 000 GB) et tenter d'ouvrir le tombeau de Chalmek Licklar... Ils risquent alors de comprendre combien la cupidité est un vilain défaut. En effet, le tombeau ne contient rien hormis les ossements du prince. Ses armes ont été brisées lors de la bataille qu'il dû finir à mains

nues et ses ornements offerts au Temple d'Arioch à Imrryr. En revanche, un démon nommé Heegzeeg est garant du repos éternel de la dépouille. Une phrase en Haut Melnibonéen, gravée sur la pierre, met en garde contre son courroux :

*"Sa vie fut exemplaire
Que soit cette valeur
Par l'esprit ou le fer
Protégée des voleurs".*

Si l'on passe outre l'avertissement, Heegzeeg frappera le psychisme des pillards pour rendre fou ses victimes

INT POU

15 21

Heegzeeg

Pouvoir démoniaque : Folie VIR 15, portée 5 mètres.

Partir, revenir...

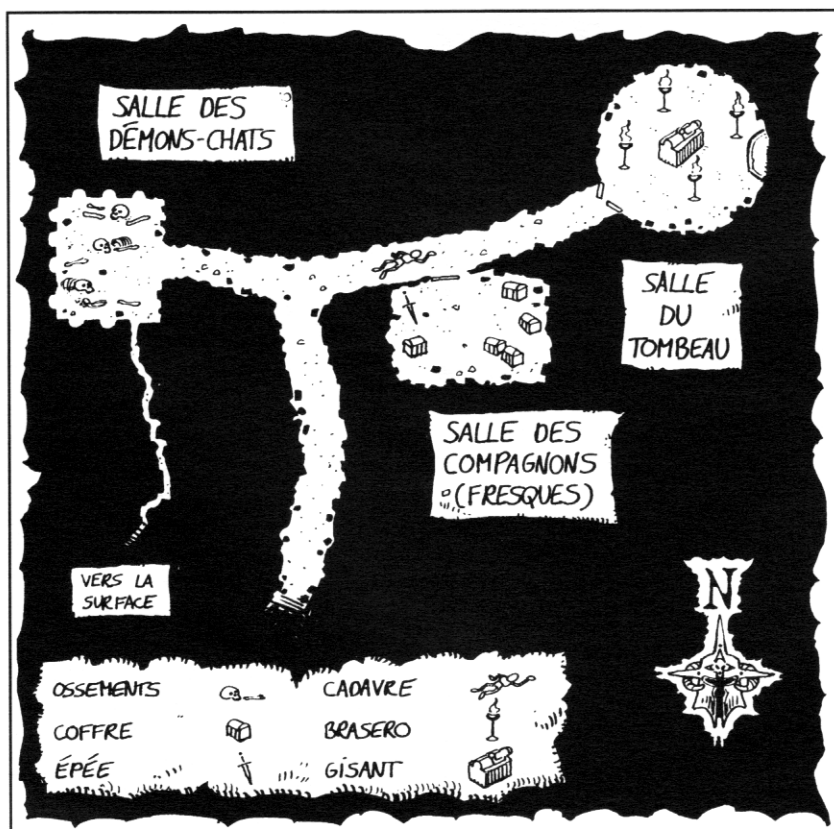
La faculté de Makaril à se déplacer sera fonction des soins qui lui auront été administrés. Si les personnages ont agi avec sagesse, en évitant un affrontement trop poussé avec les melnibonéennes, il serait préférable de quitter rapidement les lieux, car les relations entre les deux groupes resteront tout de même très tendues. Sinon, ils auront le temps de se reposer avant de reprendre la route. Le chemin du retour devrait se passer sans embûche.

Epilogue

Iris a passé les dernières heures seul, à se ronger les sangs dans ses appartements.

Quand il retrouvera son fils, il laissera exploser sa joie et se précipitera dans ses bras avant de le gifler. Il laissera alors l'enfant prodigue aux bons soins de Grumm et accompagnera chaleureusement les personnages vers la salle principale. Là, après les avoir amplement remerciés, il leur proposera l'hospitalité pour quelques jours et s'acquittera de ses dettes. Les aventuriers pourront alors profiter des plaisirs de Cadsandria. En revanche, s'ils ont eu l'imprudence de toucher aux cheveux des jumelles bien qu'ayant évité le combat avec elles, il serait judicieux de mettre rapidement les voiles. Et ce ne sera peut-être pas suffisant pour échapper à deux femmes aussi déterminées à laver un tel abus de confiance...

Frederic Tournade



En Avant Première

La Guerre des Héros

Publication : novembre

Jeu de plateau fantastique dans l'univers de RuneQuest

Ce jeu simule l'affrontement des grandes forces en présence dans Genertela.

Chaque joueur choisit un camp, l'Empire Lunar, les Sartarites ...

Le jeu prend en compte la diplomatie, la stratégie et la magie. Chaque joueur dispose de héros, d'armées, de sorciers, de prêtres, de monstres et doit vaincre ses adversaires. Plusieurs scénarios sont proposés.

La Guerre des Héros a été le jeu qui fût à l'origine de RuneQuest. C'est la première fois qu'il est publié en français. Avec maintenant le jeu de rôle, le roman et le jeu de plateau, voilà de quoi garder occuper tous les fans de RuneQuest.

Posters

Publication : décembre

OK. Depuis des années on nous dit : "dit Monsieur Oriflam tu peux les faire un peu plus grande tes couvertures ?"

OK. Des posters vous en aurez. Pour Noël.

On les a choisis parmi les illustrations de couvertures que vous préférez. Et pour le format prévoyez grand, style affiche de cinéma par exemple. Alors si votre chambre est trop petite, pensez à déménager avant, sinon on pourra rien pour vous..

Un Parfum d'Horreur

Publication : Janvier

Jeu d'horreur contemporaine

Pour ceux qui voudraient en savoir davantage, qu'ils se reportent à sa présentation complète dans TATOU 14. On va pas la refaire à chaque numéro, non mais !

Réimpression

Le retour de l'écran de Cyberpunk pour décembre ! J'entends un ouf de soulagement

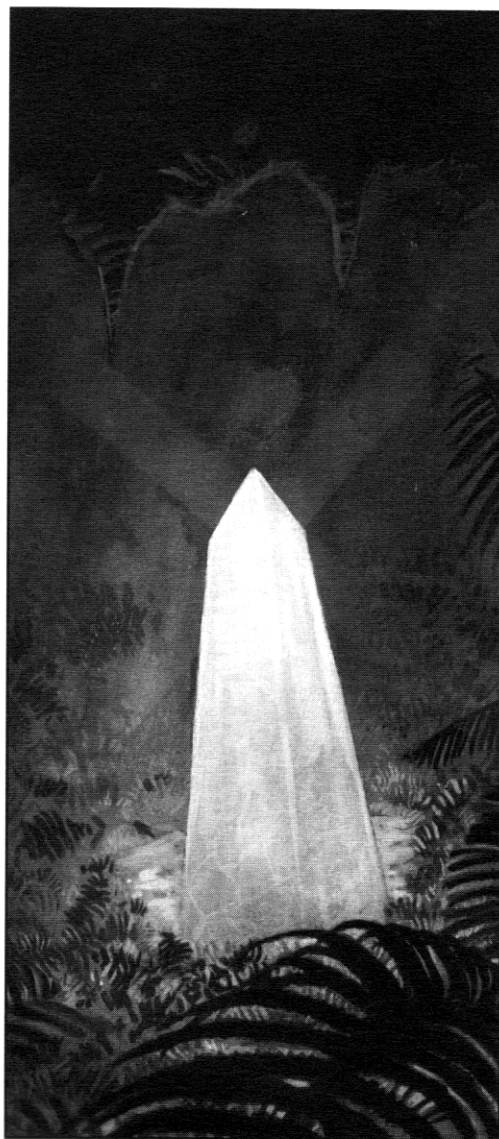
Les Portes du Paradis

Publication : décembre (est-ce bien raisonnable ?)

Supplément pour le jeu de rôle Hawkmoon

Contient deux scénarios et une campagne emmenant les personnages à travers la riante France du Tragique millénaire. Patience, plus que deux mois à attendre!

Et on vous offre en gâterie une petite illustration de ce qui vous attend et vous prouver que si on se la coule douce, on essaie quand même d'avancer un peu.



TATOU DIT

Pendragon

Vox Joueur : J'ai redécouvert Pendragon avec la nouvelle version éditée par Oriflam. Que de progrès depuis celle éditée par Gallimard. Cependant je trouve que tout l'intérêt du jeu réside dans une longue campagne où les joueurs peuvent incarner plusieurs générations. Organiser une telle campagne pour un maître de jeu n'est guère facile, surtout que mes joueurs connaissent aussi très bien le mythe arthurien. Il me semble que Boy King serait intéressant pour résoudre ces problèmes. Pensez vous le publier prochainement ? Quand est-il de la 4^e édition de Pendragon publiée dernièrement par Chaosium. Le jeu est-il remanié ?

Vox Oriflam : "L'Enfant Roi" (Boy King) sera le prochain supplément de Pendragon à être publié par Oriflam. Sa parution est prévue pour le premier trimestre 94. Comme tu le penses, ce supplément a été conçu pour gérer une grande campagne. Ainsi année par année il détaille tous les événements magiques, guerriers, politiques de l'Angleterre. Les grands tournois royaux y sont indiqués, ainsi que les faits et gestes du roi Arthur et de ses preux. La 4^e édition de Pendragon publiée par Chaosium est en fait une réimpression. Elle intègre des éléments de Chevaliers Aventureux. Le seul ajout est un système de magie. Celui-ci permet une approche plus concrète de la magie. Il permet aussi de jouer des enchanteurs et des magiciennes. Ce système sera publié séparément par Oriflam en 94.

Le Roi de Sartar

Vox Joueur : Waaa ! décidément RuneQuest a de la chance. Après les suppléments de luxe voici le roman de luxe. Une petite question : on découvre plein d'infos sur les sartarites et Argrath, mais on reste sur sa faim pour les autres.

L'empire lunar est peu décrit surtout son histoire. Devrais-je me contenter de ce splendide tome ou est-ce le prémice d'une saga révélant les secrets de Genertela ?

Vox Oriflam : bien. Greg Stafford, entre deux suppléments pour Pendragon, écrit un autre volume. Celui-ci doit prendre comme principal sujet l'empire lunar. D'autres devraient suivre.

Les Posters

Vox Joueur : A chaque salon du jeu et de réflexion, Oriflam décore son stand de grands posters. Quand allez vous offrir aux joueurs la chance d'obtenir ces merveilles. Vite, je veux une réponse.

Vox Oriflam : Il ne sera pas dit qu'Oriflam laissera les joueurs en proie aux tourments. Tu as été écouté et ton souhait sera exaucé.

Dès décembre, de GRANDS posters seront à ta disposition. Les thèmes retenus couvriront la plupart des jeux Oriflam : RuneQuest, Stormbringer, Cyberpunk.



La Guerre des Héros

