

TATOU

16

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



STORMBRINGER

CYBERPUNK

RUNEQUEST

PENDRAGON

HAWKMOON

Pendragon

4 Les Animaux Mythiques

On ne sait jamais, vous pourriez vous retrouver nez à nez avec le chat de la Mère Michel ou le monstre du Loch Ness.

Auteur : Thierry Arnould

Illustrateur : Jean-Luc Sala

7 Les Cerfs Blancs

Une étude approfondie des différences entre Vikings et Saxons sur fond de promenade champêtre. En fait tout est question de nattes.

Auteur : Thierry Arnould

Illustrateur : Jean-Luc Sala

Hawkmoon

13 Laboratoires et Bibliothèques

C'est fou ce que l'on peut faire avec son vieux Meccano et son petit atelier de chimiste en culotte courte. Quant à votre vieille collection de la Bibliothèque Rose... C'est de l'or en barre !

Auteur : Olivier Saraja

Illustrateur : Bruno Martin

18 La Tour de Varna Zak

Pierre qui roule n'amasse pas mousse.
Presse qui coule me casse les couilles.
Ha les paroliers du Tragique Millénaire,
une grande perte pour la civilisation.

Auteur : Olivier Saraja

Illustrateur : Bruno Martin

Runequest

26 Les Malédiction

En voilà un article très utile !

Il permettra aux super méchants qui s'acharnent sans pitié contre les pauvres petits personnages de poursuivre leur oeuvre néfaste par delà le trépas.

Les maîtres de jeu vont pouvoir en remettre une tournée. Et nous qui pensions en avoir terminé (soupir !)

Auteur : Guillard Stéphane

Illustrateur : Bernard Bittler

Cyberpunk

30 Moskva 2020

Vous pouvez nous croire les charmes passées de l'ancienne Union Soviétique valent bien ceux de Nigh City.

En plus vous avez la neige et le froid.
Que demande le Peuple ?

Auteur : Gnjjidic Sébastien

Illustrateur : Alain Gassner

38 From Russia with Love

Quelques petites idées de scénarios bien glacés et frappés qui permettront à vos joueurs de découvrir la saveur toute exotique du cocktail Molotov.

Auteur : Gnjdjic Sébastien

Illustrateur : Alain Gassner

Stormbringer

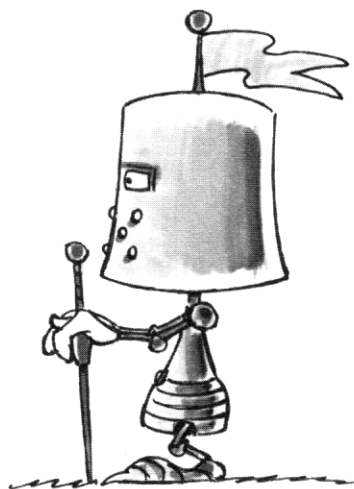
41 La Magie Loyale

Vous en avez marre de vous faire marcher dessus par une armada de sorciers bardés de démons plus féroces les uns que les autres.

Voici l'article qui vous permettra de leur rendre la monnaie de leur pièce. On vous laisse découvrir ces plaisirs inconnus.

Auteur : Montagne Serge

Illustrateur : Bruno Martin



TATOU N° 16. Bimestriel. Novembre-Décembre 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-les-Metz.

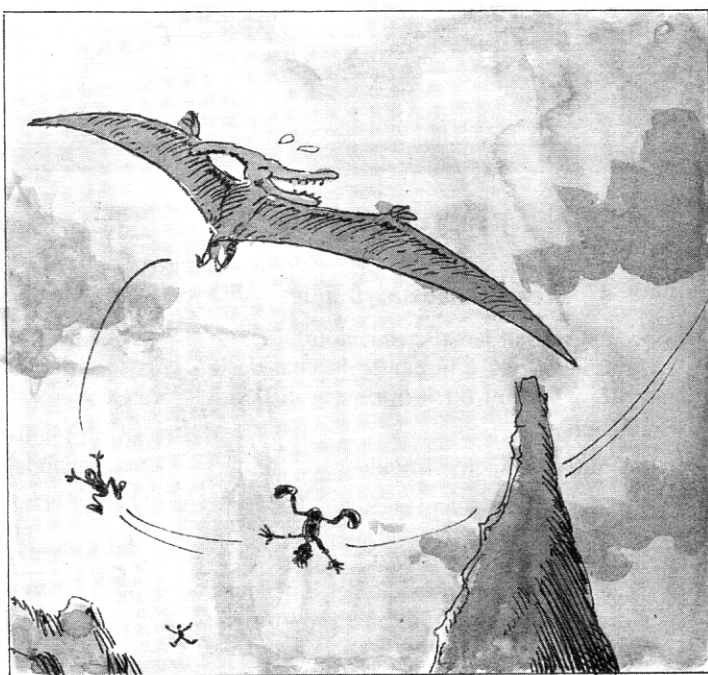
Couverture d'Alain Gassner. Rédacteur en chef : Eric Simon. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.

EDITO

Ouf ! Le jury a fini de débattre. Vous allez enfin connaître les heureux gagnants du Challenge Tatou et découvrir leurs oeuvres. Nous leur adressons toutes nos félicitations pour avoir franchi les multiples obstacles menant à la félicité.

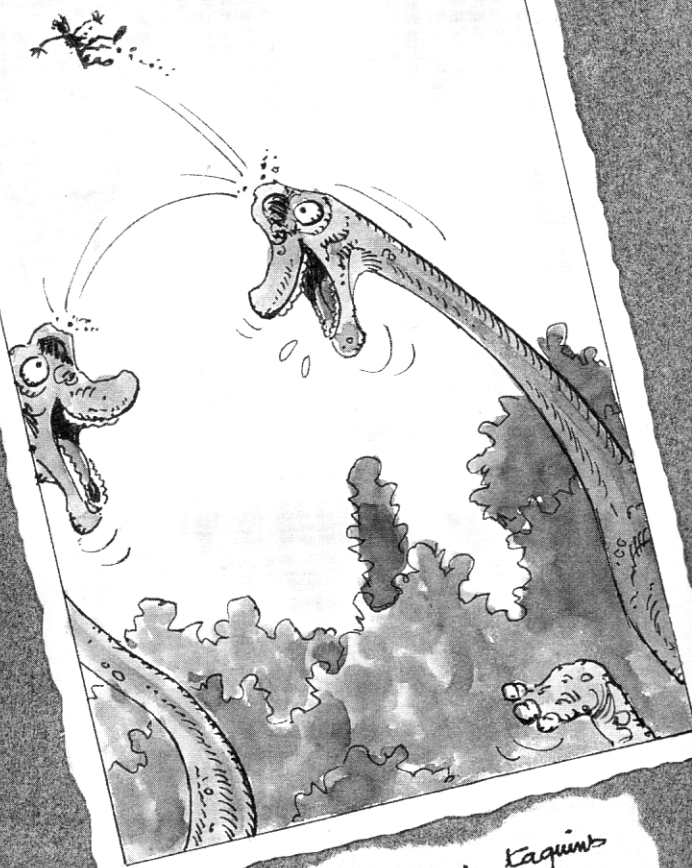
Pour le résultat détaillé du Challenge, consultez la dernière page.

En exclusivité, Sire Tatou vous rapporte ses premières impressions sur la ferme aux dinosaures.

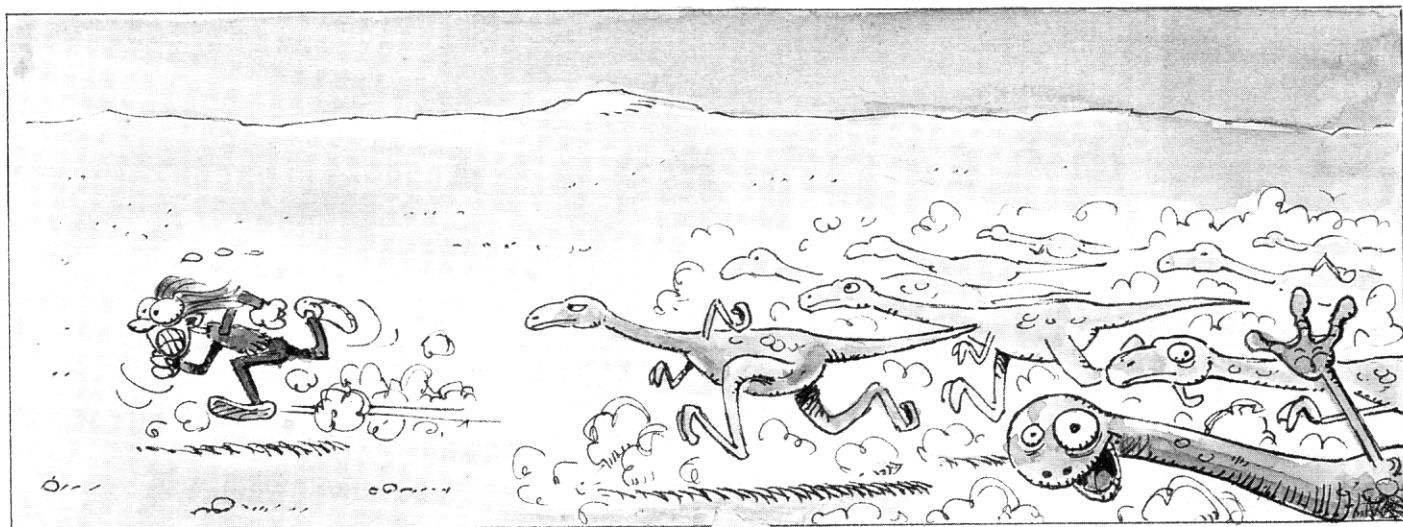


Une nouvelle attraction : Emotions garanties avec le baptême de l'air en ptéranodon.

Notre sympathique reporter pose avec le terrible T. Rex.



Des triceratops tagués jouent avec un visiteur.



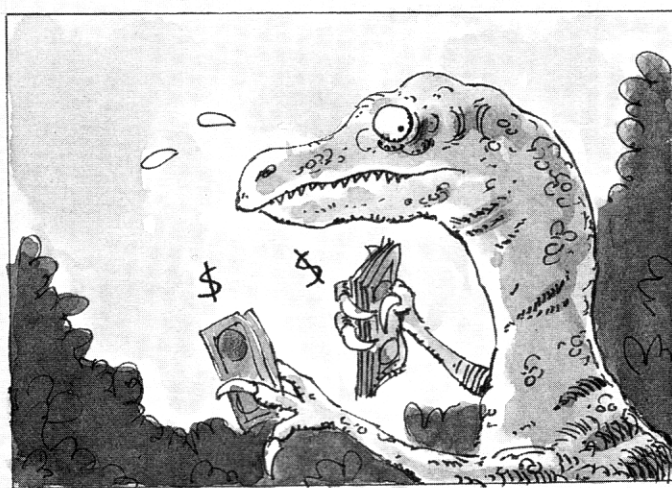
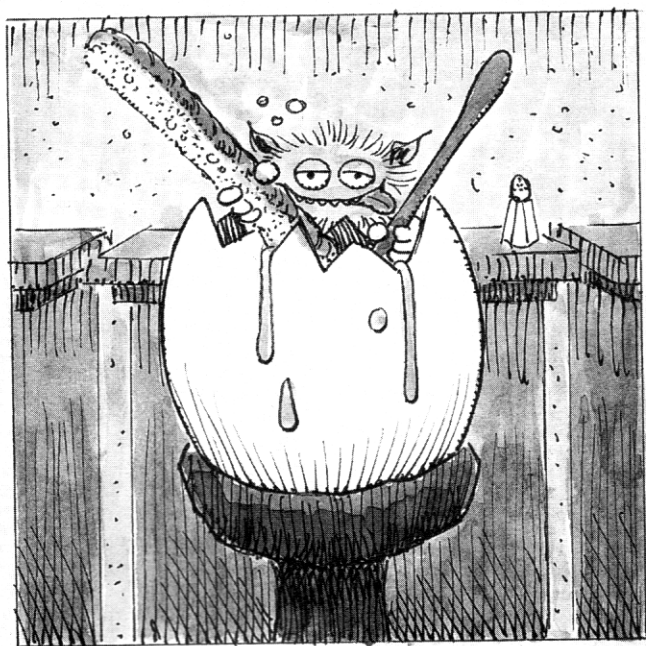
Un touriste sportif live une course palpitante contre des dinosaures.



Au restaurant du parc, notre collaborateur déguste un œuf de diplodocus à la coque.



Le médecin du parc s'apprête à administrer un traitement à un triceratops malade.



Un vélociraptor, après comptant sa part des recettes du jour (après négociations, il a obtenu un pourcentage sur les ventes de poupées Spielberg).

LES ANIMAUX MYTHIQUES

Messire Yvain cheminait pensif par une profonde forêt et soudain ouït un cri très fort et douloureux... Il vit un lion dans un essart et un serpent qui l'enserrait dedans sa queue et lui brûlait l'échine de cent flammes qu'il vomissait. Messire Yvain ne regarda pas longtemps cette merveille. En lui-même, il se demanda lequel des deux il aiderait. Il se décida pour le lion, pensant qu'on ne doit faire du mal qu'à bête venimeuse et félonne...

Yvain, le Chevalier
au Lion
Chrétien de Troyes

Généralités

Bien que rarement aperçus dans la geste Arthurienne, il existe au temps d'Arthur une foule d'animaux bizarres, ou d'animaux classiques dotés de particularités "magiques".

Vous pouvez trouver un petit exemple de ces animaux dans les règles de base de Pendragon (page 233 à 235).

Comme il est précisé en début de paragraphe, ces créatures sont symboliques, c'est-à-dire qu'elles sont "liées" à un ou plusieurs des traits de personnalité des joueurs, ou pour les monstres telles que la vouivre ou la manticoire, elles sont monstrueuses, et provoquent l'effroi chez les chevaliers les rencontrant, les obligeant à un jet de valeureux.

Mais il faut savoir qu'en général dans le mythe Arthurien, les créatures "monstrueuses" rencontrées sont la représentation physique de forces très puissantes, qui doivent en général échapper au commun des mortels.

Ces forces sont en fait au nombre de trois.

La première force représente la puissance de Dieu et de la foi, et les créatures "magiques" d'origine divines, auront toujours en commun la symbolique de la pureté, soit par la couleur du pelage (ou du plumage), en général le blanc ou l'or, soit par le type d'animal choisis (colombe, biche, etc..).

Ces animaux sont en général présents dans les histoires Arthuriennes pour un but précis, que ce soit pour aider les chevaliers, ou au contraire, pour les tester afin de punir les faibles, récompenser les forts, ou

ramener dans le troupeau les brebis égarées.

La deuxième force présente est en fait un ensemble de puissances que l'on appelle couramment "les forces démoniaques", et qui représentent la puissance de Satan, ou simplement celles de quelques Démons, qui à cette époque s'ils sont très puissants, n'ont pas possibilité d'agir sur le monde réel directement. C'est pour cela qu'en plus d'agir par le biais de personnes possédées, elles agissent aussi à travers des animaux monstrueux.

Comme les animaux d'essence divine, les animaux d'origine démoniaque ont une symbolique représentant le mal, là aussi par la couleur (en générale noir, ou rouge sang), soit par le type d'animal, qui devra soit inspirer la crainte (dragon, tigre ou lion, par exemple), soit symbolisera la perfidie, le mensonge ou la cruauté, comme le chat, le serpent ou le corbeau.

Ces animaux, là aussi, auront une mission particulière à remplir, comme dérouter des chevaliers de la voie qu'ils se sont tracée, aussi bien du point de vue physique, que du point de vue moral, ou les annihiler si leur quête peut porter atteinte à la propagation des forces démoniaques sur notre terre.

La troisième force est la magie des faées. Ces animaux "magiques", eux, ont la particularité de n'être pas toujours représentatifs de quelque chose de particulier, surtout du point de vue symbolique.

Les Faées sont avant tout des gens pratiques, et si elles utilisent la magie pour créer des animaux, c'est avant tout avec dans l'esprit, un but particulier, qui peut être des plus divers. Cela peut être un oiseau merveilleux, au chant très doux et aux couleurs de l'arc en ciel, créé uniquement pour sa beauté, ou un brochet gigantesque aux dents coupantes comme des rasoirs pour la protection d'un pont.



Création d'un Animal Mythique

Lorsque le maître de jeu décide de créer un animal mythique ou un animal monstrueux, il doit tout d'abord savoir pourquoi il s'agit d'un animal magique.

En effet, dans Pendragon, les animaux magiques ont une raison d'être, que ce soit un animal d'essence divine, démoniaque ou faërique, ce ne doit surtout jamais devenir simplement "un monstre errant assez puissant pour casser les chevaliers gros bills".

Il existe suffisamment d'animaux réels dangereux pour que l'on ne soit pas obligé d'en créer de nouveaux. En général, les animaux ainsi créés devront soit être l'élément important du scénario, soit être étroitement liés à la trame principale de l'histoire, et ne devront donc jamais n'être qu'un "acteur" de second plan.

Quel peut donc être cette bonne raison ? Selon le type "force" qui est

à l'origine de l'animal, il suffira de trouver, toujours en corrélation avec la trame principale, la mission que se verra confier l'animal.

Le Bien

Si l'animal est d'essence divine, les missions qui lui seront confiées sont en général les suivantes : guider, aider, juger ou protéger.

Guider : L'exemple le plus courant d'animal guide, est un renard blanc qui guida Lancelot enfant jusqu'à un chevalier blessé. C'est ici Dieu, qui jugeant que le chevalier méritait une autre chance, a agi et guidé des secours.

Aider : C'est le chien au pelage doré qui combat aux côtés du Chevalier d'Orgester, chevalier chrétien prônant la parole de Dieu, et qui tenta l'évangélisation de l'est de la France. Cela peut être aussi un animal qui lèche les blessures augmentant la rapidité de guérison, ou un cheval qui ne se fatigue jamais.

Juger : Souvent représenté comme un monstre, cet animal jaugera de la bravoure, de la piété, ou de la foi d'un chevalier, la sentence en cas d'échecs étant souvent la MORT !

Protéger : Cet animal très dange-

reux a été placé pour protéger un objet ou un lieu de culte très précieux, que ce soit du point de vue religieux ou pécunier, et ne doit laisser le passage qu'à des gens remplissant certaines conditions, tuant ou du moins attaquant tous ceux qui tenteraient de forcer le passage.

Le Mal

Un animal d'essence démoniaque sera créé et lâché sur terre, soit pour faire le mal, soit pour contrecarrer les plans de personnes au service de Dieu, soit encore dans le but de corrompre une personne pure, ou se croyant pure, vers le mal.

Faire le mal : Le cas le plus courant, cela va du loup noir qui attaque les gens d'un village, aux milliers de cancrelats qui infestent les greniers d'un château. Rarement intelligents ou subtils, ces animaux n'ont qu'un but, le mal, et ce jusqu'à ce qu'on les en empêche.

Contrecarrer le bien : Ce sont souvent des animaux plus intelligents, mais pas pour cela moins dangereux, bien au contraire, dont le but n'est pas de faire le mal, mais d'empêcher le bien. Cela peut être un sanglier qui empêche des chevaliers d'emprunter un pont, les mettant en retard pour une quête importante,





ou le chien qui semble guider et aider les joueurs mais qui en fait les conduit dans un piège.

Corrompre : La corruption de la part d'un animal est peut être la chose la plus dure à gérer pour le maître de jeu, car cela demande beaucoup de subtilité. Il faut en effet que le joueur puisse se reposer en partie sur l'animal en question, ce qui nécessite que l'animal soit domestiqué, ou de compagnie. Si le maître de jeu ne veut pas cacher le caractère "magique" de l'animal, il pourra le doter de la parole, ce qui lui permettra d'agir avec le joueur plus directement.

Au cas où il ne veut pas que le joueur puisse se douter de quelque chose, il faudra qu'il fasse agir l'animal comme si il était particulièrement doux, intelligent et affectueux. La trahison n'en sera que plus douloureuse.

Le but des animaux d'essence démoniaque peut sembler "simpliste", mais il ne faut pas oublier qu'à l'époque on ne portait au diable que des intentions simples, comme faire le mal, ou tenter de corrompre les humains.

Les Faëes

Les animaux faériques eux, sont créés pour la tâche à laquelle on les assigne, tâche qui peut être utilitaire, militaire, ou autre. Cela peut être un but décoratif, comme un magnifique oiseau bleu, cadeau d'une Faëe à son amoureux, militaire comme les formidables destriers des chevaliers Faériques, ou utilitaire comme des oiseaux gigantesques se déplaçant plus vite que le vent et pouvant transporter des personnes sur leur dos.

Il faut toutefois ici préciser qu'il existe en fait deux types d'animaux mythiques : Les animaux créés, soit par Dieu, Satan ou les Faëes, et les animaux mythiques existant depuis la création du monde, comme les dragons ou les vouivres, qui peuvent être assimilés à des animaux normaux quant à leurs motivations premières, mais avec des possibilités bien plus grandes.

Une fois le type d'animal choisi, selon son but et l'essence à laquelle il appartient, le maître de jeu voudra sûrement lui donner des caractéristiques. Là aussi, tout est question du type d'animal choisi. Un gardien devra avoir des caractéristiques qui lui permettront de se battre avec

toutes les chances de son côté en face de grands chevaliers, où un cheval infatigable devra avoir une grande constitution.

Il faut aussi, dans le cadre d'une plus grande facilité de jeu, ajouter une caractéristique qui n'existe pas dans les règles de base : l'INTELLIGENCE.

L'Intelligence

En effet, si pour les chevaliers on utilise l'intelligence du joueur, pour des animaux magiques, il faut avoir une base de valeur, qui sert à échelonner la capacité de raisonnement de l'animal. Comment savoir si le chien blanc qui accompagne votre chevalier est capable de comprendre lorsque vous lui demandez d'aller chercher des secours au château ? Et ce loup noir qui garde une grotte, va-t-il tomber dans le piège grossier imaginé par vos chevaliers ? C'est ici qu'intervient un jet sous l'intelligence, comme sous n'importe quelles autres caractéristiques (voir règles).

Le tableau ci-contre vous donnera une idée plus précise des différents niveaux et de leurs valeurs.

Je trouve personnellement que le mieux dans tous les cas est de décider uniquement des capacités à donner à l'animal, des attaques spéciales par exemple (cracher du feu pour un dragon), faire sa description, et à la rigueur décider de ses chances de base à l'attaque, son armure et ses dégâts au cas où...

Au cas où le maître de jeu voudrait vraiment donner des caractéristiques à son animal, il peut soit s'inspirer des exemples ci-dessous, soit prendre comme base les caractéristiques de l'animal réel (voir règles de bases pages 231 et suivantes), et majorer les moins importantes d'un point ou deux, et les plus importantes de dix points, ou bien augmenter les scores en attaque et autres de dix points aussi.

Conclusion

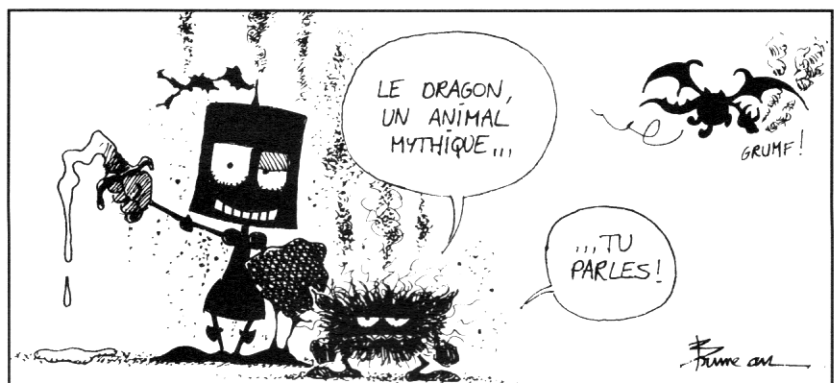
Je tiens tout de même à rappeler en guise de conclusion, que ces animaux "magiques" sont, et doivent rester rares, car ils sont le symbole général de l'importance de la quête dans laquelle vos chevaliers sont impliqués, et qu'ils mettent en jeu des forces très puissantes.

Il faut donc que les personnages soient assurés de se couvrir de gloire au terme de telles aventures.

Intelligence d'un Animal Mythique

Valeur	Equivalent
1-2	INT de base, équivalente à celle du lombric ou de l'amibe
3-5	équivalent à un animal classique peu futé comme la taupe ou le moineau
6-8	équivalent à un animal plus futé comme l'écureuil ou le corbeau
9-12	intelligent parmi les animaux, comme le chien, le cheval ou le renard
14-16	très intelligent, animaux doués ou magiques
17-18	uniquement magique ou mythique, raisonnement "humain"
19-20	très intelligent pour un animal, comme le dragon ou certains animaux "démons"
21	suprêmement intelligent, comme un sphinx par exemple (capacité à parler, raisonner, apprendre et instruire, poser des énigmes, etc...)

Thierry Arnould





LES CERFS BLANCS

Cette histoire se passe lors de la deuxième année de règne du Roi Arthur. A cette époque, un semblant de paix règne entre Arthur et Braan de Saxe, un roi saxon, qui fut à l'origine de nombreux raids les années précédentes. Par contre la côte est de l'Angleterre connaît des raids ponctuels de la part d'un clan Viking, conduit par un certain Ragnar ; qui a juré d'accrocher la barbe d'Arthur à sa ceinture.

Introduction

L'aventure va commencer pour les joueurs dans une maison d'hôtes de Banbury, près du château du seigneur de Coventry, chez qui Arthur a décidé de fêter la Noël.

Les personnages joueurs, qui font partie de l'escorte du Roi y sont logés avec d'autres chevaliers des escortes d'autres invités, car il est impossible de trouver encore une place disponible au château. On est encore à trois jours de la grande fête de la naissance du Christ. Pourtant, la maison est pleine de chevaliers de toutes les régions d'Angleterre, décidés à passer les fêtes le plus près possible du Roi. Ils espèrent, bien souvent en vain, s'attirer ses bonnes faveurs ou celles de l'un de ses proches, se faire remarquer parmi les nombreux chevaliers présents dans la ville, ou encore, pour certains, par obligation d'escorte de telle ou telle gente damoiselle invitée.

Nos joueurs, eux, sont ici afin d'amener au sénéchal Kay, un cadeau de leur seigneur pour le Roi. Cette remise officielle de cadeaux doit avoir lieu le matin du 24 décembre, et nos joueurs ayant quelques jours d'avance, ils profitent de l'invitation pour se remplir la panse avec les meilleurs mets et alcools de maître Georges, l'échanson de sire de Coventry, un petit bonhomme rondouillard et bon vivant.

Un soir, alors qu'ils se retrouvent tous dans la grande salle de la maison, occupés à se régaler d'un plat de volailles aux pommes, ils verront un groupe de chevaliers saxons rentrer dans l'auberge et s'installer à côté d'eux.

Les joueurs seront rapidement importunés par l'odeur forte émanant des peaux de loups mouillées par la neige que les saxons portent sur eux, ainsi que par les manières peu chevalresques dont ils font preuves, comme par exemple le lâcher de quelques rots bien sonores ou plus sûrement quelques mains un peu lestes dirigées vers les fesses des jeunes filles du village venues prêter main forte à maître Georges.

D'ailleurs l'alcool aidant, ces derniers ne vont pas tarder à chercher querelle auprès de nos chevaliers, qui s'ils ont un peu d'honneur, n'hésiteront pas à faire ravalier à ces barbares leurs plus désobligeantes réflexions. Il serait bon de la part du maître de jeu qu'il rappelle aux joueurs qu'il existe une tradition, la trêve de Noël, qui veut que l'épée ne soit point tirée, et que nul défi ne devra être lancé. Par contre, une petite bastonnade n'est pas exclue, et l'honneur des joueurs est en jeu. Si certains font mine de tirer l'épée, rappeler leur que les Saxons sont en armure eux (cela m'étonnerait que des chevaliers au repos mangent avec leur cotte de maille) et que de toutes façons ils ne semblent pas vouloir utiliser leurs armes.

La Bagarre de l'Auberge

La chance de toucher des chevaliers sera égale à leur DEX divisée par deux, avec un bonus de +5. En effet, à la différence des Saxons, les personnages ne sont pas en armure, mais les Saxons si. Les dégâts sont minorés de 2D6, et toute tentative de saisie ou d'immobilisation, se fait avec des jets sous la FOR. L'utilisation d'objets contondants (chaise, pichet,...) rajoute 1D6 de dégâts. Tous les coups portés seront considérés comme des blessures légères, et guériront en 48 h. !



De toutes façons, ils ne les sortiront jamais en premier. Il devrait normalement s'en suivre une bagarre mémorable (surtout pour le mobilier de la salle commune). Si vos joueurs font mine d'hésiter, ou mettent quelque temps à réagir, faites intervenir les autres chevaliers présents dans la salle commune, qui par leurs cris et leurs encouragements leur feront comprendre qu'ils sont (apparemment) dans leur bon droit pour châtier ces vils barbares. Pendant la bagarre personne d'autre ne s'en mêlera et aucune arme ne sera tirée. Lorsque vous en aurez assez de gérer la bagarre, faites intervenir le guet qui n'aura aucun problème pour calmer des gens NORMALEMENT mal en point (même si ils récupéreront vite), et qui de toutes façons hésiteront sûrement à défier la loi et l'ordre.

Devant le Roi !

Tout ce beau petit monde va être emmené devant le seigneur des lieux, qui est justement en train de dîner avec son hôte, le roi Arthur, dans la grande salle du château.

C'est donc directement au château, que le guet va les mener, puis dans une grande salle de banquet aux murs tendus de draperies chatoyantes et au sol couvert d'une fraîche jonchée.

Un jeune troubadour y est juste de conter la complainte du chevalier sans terres qui partit combattre les démons dans la forêt sombre devant les seigneurs et dames attablés.

Le sergent d'arme qui commande le guet attendra la fin de la prestation du troubadour, avant de s'avancer devant son seigneur et de lui conter à haute voix la bagarre qui a eu lieu dans l'auberge.

Après avoir écouté attentivement le sergent, Arthur chuchotera quelques mots à l'oreille du seigneur de Coventry, puis fera mander Sire Kay, avec qui il aura un court entretien. Si pendant ces discussions, et malgré le silence qui règne dans la salle, un des joueurs faisait mine de vouloir parler, faites le rappeler à l'ordre par le sergent, et s'il insiste



vraiment faites lui apercevoir (jet de vigilance à + 20) le regard noir que lui porte le Roi. Et s'il insiste vraiment, la hampe de la lance d'un de gardes viendra se blottir sans délicatesse dans ses côtes. Aucun ne devrait prendre le risque d'une bagarre ici. Après les délibérations du Roi et du sénéchal, Arthur prendra la parole.

"Moi Arthur, roi d'Angleterre, ne peut laisser passer une telle injure envers mon hôte, mon honneur et ma politique de paix envers les saxons. Aussi, j'ai décidé d'un châtiment exemplaire." A ce moment là, la reine Guenièvre se penche vers Arthur et prononce quelques mots à son oreille. Puis le grand Roi reprendra la parole.

"Comme me le fait remarquer la Reine, nous ne sommes qu'à quelques jours de la Noël, aussi en mémoire de la naissance du Christ, j'ai décidé de réduire votre peine. Vous devrez me prouver votre obéis-

sance et votre courage en accomplissant chacun une quête. Dans cette coupe, il y a deux papiers. Qu'un parmi chacun de vos deux groupes viennent tirer un de ces papiers et me le donne."

A ces mots, un jeune page se placera devant les joueurs et les saxons et tendra un hanap. Le "chef" des chevaliers saxons s'approchera et tirera un papier, puis se dirigera vers le roi, s'agenouillera, et le lui tendra. Après que l'un des joueurs ait fait de même, le Roi reprendra la parole.

"Vous, Dohor, représentant de la compagnie des chevaliers saxons, avez choisi la quête de la rescousse. Vous devrez secourir la fille du baron de Carduel, enlevée par les vikings de Ragnar il y a trois jours. Vous avez un mois pour accomplir cette quête. Allez !"

Sur ce, le groupe de chevaliers saxons se dirigera vers la sortie, regardant nos joueurs d'un air narquois. Si un des joueurs réussit un jet



de vigilance, il pourra même remarquer qu'ils sont franchement hilares.

"Quant à vous, vous avez choisi la quête de la diligence. On a aperçu à deux jours de marche du château, vers le nord, un couple de cerf blancs. Vous avez un mois pour me les ramener. Allez !"

Les chevaliers joueurs n'auront plus qu'à prendre congé, en évitant surtout d'adresser la parole au roi, ce qui risquerait d'augmenter son courroux. Il ne leur restera plus qu'à rentrer à la maison d'hôtes, préparer leurs affaires pour partir dès le lendemain. Ils retrouveront la maison presque comme ils l'ont laissée, c'est-à-dire avec une salle commune dévastée, mais maintenant vide de tous les chevaliers qu'elle contenait, ainsi qu'un maître Georges curieux de savoir ce qui s'est passé. Il jurera bien haut ne pas avoir prévenu le guet (ce qui est d'ailleurs vrai), et pour prouver sa bonne foi n'hésitera pas à fournir aux chevaliers couvertures et vivres pour leur voyage.

De plus, il a entendu parler de ces cerfs blancs par un marchand de Wroxleter qui les aurait aperçus. Cela remonterait à deux semaines maintenant.

Le Départ

Le lendemain, dès six heures du matin l'aubergiste préparera les montures des chevaliers, leur permettant d'assister à la première messe s'ils le désirent.

Il y a environ une semaine et demie de voyage de Banbury à Wroxleter en suivant la route des marchands. Si les trois premiers jours de voyage sont relativement calmes, l'avancée des chevaux dans la neige fraîche n'est pas des plus facile, et c'est pour la plupart des chevaliers la première fois qu'ils passeront Noël loin de chez eux, grelottant de froid dans des vêtements humides. (N'hésitez pas à leur rappeler à chaque occasion ! !).

En cette période, ils ne croiseront personne sur les routes, et les quelques paysans affamés en embuscade sur le bord de la route ne se risqueront jamais à attaquer un groupe de chevaliers. Le seul village que les

joueurs traverseront pendant ce court voyage sera plus ou moins abandonné par ses habitants, qui sont tous partis assister aux fêtes au village voisin, plus grand, où ils ont pu trouver une église, les quelques personnes restantes étant chargées de garder le village en compagnie des quelques habitants trop vieux ou trop jeunes pour voyager en cette saison. Ces villageois auront bien peu à offrir aux voyageurs, et il y a de fortes chances que les joueurs, s'ils ont un peu de coeur et de bonté d'âme se sentent plus ou moins obligés à aider ces pauvres paysans. Il y a du bois à couper, un toit à réparer, et les villageois ne sont malheureusement pas en état de le faire, ou pas assez nombreux. De plus, ils remarqueront que les vivres fournis par maître Georges (viande séchée et fromage) seront un vrai festin à côté de la soupe de céréales que les paysans ingurgitent comme festin de Noël. S'ils le veulent, ils pourront aussi chasser, mais il faudra leur rappeler qu'ils ne sont

pas sur leurs terres, et donc que théoriquement il n'en ont pas le droit. Pendant que les joueurs passeront ainsi tristement cette nuit de Noël, celui qui aura fait preuve du plus de bonté pendant cette journée sera réveillé par un bruit étrange. S'il écoute attentivement il lui semblera entendre un bruit de chasse à courre qui passerait au milieu du village. Le temps qu'il réveille ses compagnons, ou qu'il sorte dehors, le bruit se sera éloigné et il ne verra rien de particulier. Puis, le bruit disparaîtra complètement, laissant place à un silence inquiétant, ainsi qu'à la chute de nombreux flocons de neige.

Le lendemain, les PJ se lèveront dans une aube blême, au milieu d'un brouillard épais, alors qu'il neige toujours et qu'un vent du Nord froid commence à souffler. Après quelques heures de marche, ils pourront arriver à l'orée d'une forêt, sinistre avec ses arbres dénudés de toutes feuilles, la route semblant s'y enfoncer bien que le brouillard fausse considérable-





ment toutes possibilités pour savoir où elle mène. Après quelques instants de cheminement, un grand monticule de neige sur le côté de la route explosera, laissant le passage à cinq brigands armés d'épées courtes. Il s'agit d'une bande spécialisée dans l'attaque des convois de marchands, et qui trompée par le brouillard, a confondu nos chevaliers avec des commerçants.

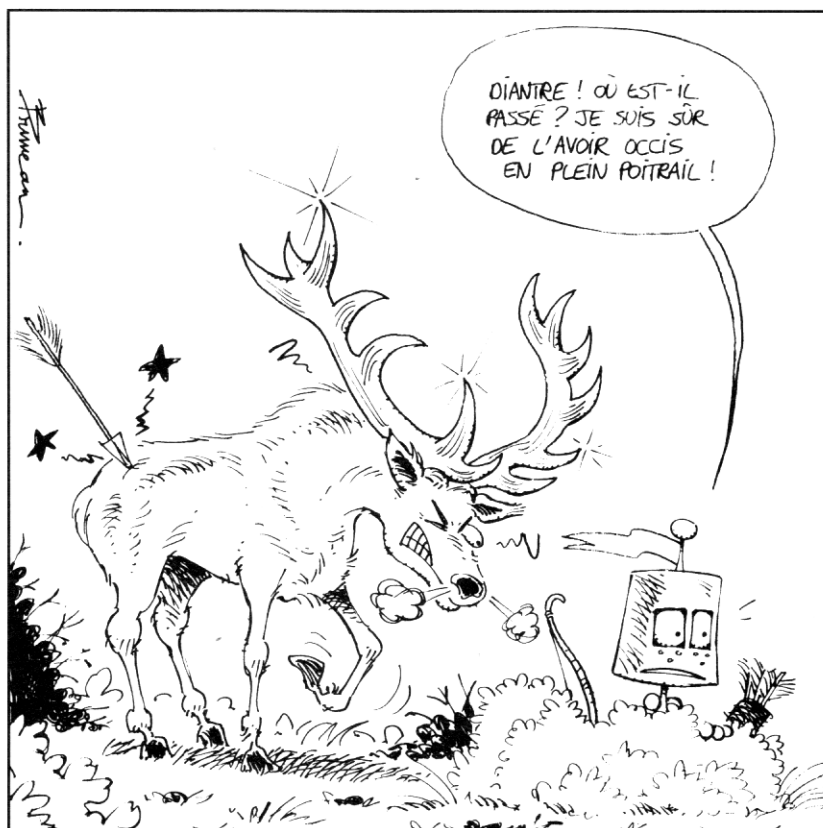
Dès qu'ils auront pris conscience de leur erreur, et d'autant plus vite qu'il y aura des blessés, ils fuiront dans la forêt, s'égaillant dans les arbres comme des poules surprises par un renard. Après avoir repris leur souffle, les joueurs pourront continuer leur voyage. Et à la sortie de la forêt, alors que le brouillard semble se dissoudre en longues écharpes brumeuses au dessus d'une plaine neigeuse, les chevaliers pourront apercevoir au milieu de la route, semblant les attendre, un magnifique cerf blanc, aux bois brillants comme de la glace.

Le Cerf

A partir de ce moment, chaque fois qu'un personnage voudra essayer de tuer l'animal à distance (bien que ce soit normalement peu chevaleresque), il se passera quelque chose qui gênera le joueur.

Un coup de tonnerre, un trou sous la neige qui fera trébucher son cheval, l'animal peu visible sur la neige, le cerf qui disparaît derrière un bosquet, enfin toute sorte de bonnes raisons, qui devront sembler logiques aux joueurs, mais qui devront leur mettre la puce à l'oreille. Si un joueur charge l'animal, ce dernier filera à la vitesse du vent, distançant rapidement le plus rapide des chevaux, son magnifique pelage blanc l'aidant à disparaître dans la neige environnante, pour ne réapparaître qu'aux abords du campement des joueurs le soir.

Par contre, si un joueur s'approche doucement de lui, sans faire mine de l'attaquer, le cerf se contentera de reculer de quelques pas comme si il voulait qu'on le suive. Si les PJ le poursuivent, ils ne



rencontreront aucun problème, le cerf semblant les attendre quand ils ralentissent pour passer un obstacle. Le maître de jeu pourra leur faire faire quelques jets en chasse histoire d'augmenter le suspens, les joueurs le perdant de vue quelques minutes, avant de le voir réapparaître plus loin, les attendant au sommet d'un promontoire.

Un jet de chasse réussi leur apprendra aussi qu'apparemment le cerf se dirige très vite vers l'Est. La chasse durera plusieurs jours, se déroulant à un train d'enfer le jour, le cerf ralentissant dès que les chevaux fatiguent, allant jusqu'à s'arrêter le soir afin de permettre aux chevaliers de monter un campement, puis disparaissant rapidement. Il sera impossible de le suivre, mais lorsque le premier chevalier ouvrira les yeux le lendemain, le cerf sera au rendez-vous.

Après quatre jours, le cerf accélérera subitement la cadence, obligeant les joueurs à pousser leurs chevaux au galop. Puis, au milieu de l'après-midi le cerf se dirigera vers un bois de sapins touffus, et s'enfoncera à toute vitesse entre les arbres. Les joueurs devront se rendre compte que le seul moyen de le suivre est de continuer à plein régime. De toutes façons, une fois les premiers arbres passés, ils atterriront au milieu d'un camp de tentes. Un camp viking.

Les Vikings

En effet, les joueurs viennent d'atterrir au beau milieu du campement d'un certain Ragnar, chef viking.

Ici, l'effet de surprise jouera en faveur des deux camps, et Ragnar sera tellement époustoufflé par le

Note au Maître de Jeu

Il me faut maintenant t'expliquer le pourquoi du comment. En fait les vikings sont innocents du kidnapping dont on les accuse. Ils sont bien responsables du pillage de villages côtiers, mais les vrais responsables de l'enlèvement sont des rebelles saxons, dont font d'ailleurs partis les Saxons du début, d'où leur sourire ironique. Ces rebelles désirent provoquer le courroux du roi envers les vikings, l'obligeant à mobiliser son armée contre eux, ce qui leur permettrait de s'approprier quelques terres situées à la frontière, ainsi que beaucoup d'otages, leur permettant de dicter leurs conditions au Roi Arthur.



courage de ces Anglais qu'il demandera à ses hommes de laisser leurs armes au fourreau, mais leur ordonnera de se placer de manière à empêcher toute fuite.

Le maître de jeu devra ici, faire bien comprendre que toute tentative de passage en force est certainement condamnée à l'échec, et qu'il vaut mieux discuter. Si vos joueurs chargent tout de même, soyez bon, mais pas trop, et placez quelques attaques gratuites dans leur dos, ainsi que quelques flèches, les Vikings utilisant l'arc court (dégâts : 3D6).

Puis, Ragnar se présentera dans un anglais approximatif et demandera aux joueurs ce qui les amène de cette manière ici. Il est loin d'être stupide, et se doute bien que ce petit groupe de chevaliers ne peut être en aucun cas une troupe envoyée pour se débarrasser de lui.

Par contre, ils peuvent être l'avant-garde d'une plus grosse troupe. Comme tous les "barbares", il sait reconnaître le courage, mais n'aime pas le mensonge et la stupidité, et si les chevaliers font montre de posséder l'un de ces deux traits, il pourrait leur en cuire. Si les PJ s'expliquent de façon satisfaisante, et demandent à Ragnar de libérer la fille du baron, il éclatera d'un rire tonitruant, et clamera bien haut qu'il n'a que faire d'une donzelle anglaise, et que seuls la nourriture et le pillage le motivent. De plus, lorsqu'une fille l'intéresse, il la prend de suite et ne s'en encombre pas longtemps, ayant déjà assez d'esclaves qui lui mènent la vie dure.

Ici, le maître de jeu devra bien faire comprendre à ses joueurs que toute tentative de passage en force n'aura aucune chance d'aboutir, vu le nombre d'hommes dont dispose Ragnar. D'ailleurs, ce dernier n'ayant que faire d'eux les laissera partir sans rien leur faire. Après quelques mètres, les joueurs pourront voir le cerf les attendre au milieu de la route.

Les Saxons

En suivant le cerf pendant encore trois jours, les personnages joueurs arriveront à la lisière d'une forêt, un peu après la tombée de la nuit. Mais peu après la disparition du cerf, un joueur ayant réussi son jet de vigilance remarquera la lueur d'un feu au loin.

S'ils s'en approchent discrètement, ils pourront voir et entendre les chevaliers saxons parler, et un jet en vigilance leur permettra d'entendre la conversation suivante :

- Mais si on ne ramène pas la fille du baron, le Roi va se demander pourquoi on est revenu.

- Justement, on restera avec la fille quelques jours avant de regagner le château, comme ça, le Roi croira qu'on a été tué par les Vikings, ce qui le rendra encore plus furieux, et en somme nous arrange bien, non ?

C'est à peu près tout ce que les joueurs pourront entendre. Si à ce moment ils se décidaient à attaquer, ou s'ils se sont rapprochés de manière voyante, il ne vous reste plus qu'à résoudre le combat. Les Saxons se battront jusqu'à la mort, et ils ne sont pas faciles à vaincre, alors n'hésitez pas à oublier quelques uns de vos critiques s'il le faut. Une fois tous les Saxons morts, faites leur remarquer qu'ils n'ont aucun moyen pour retrouver la fille du baron de Carduel maintenant que ceux qui pouvaient les renseigner sont morts.

Laissez-les chercher quelques indices qu'ils ne trouveront de toutes

façons pas, puis faites réapparaître le cerf au matin pour les guider.

Par contre s'ils se décident à suivre les Saxons à distance, ce qui ne posera aucun problème avec la neige, le cerf les suivra de loin.

La Tour

Après une semaine de voyage sans incidents particuliers, sauf peut être le passage d'une rivière presque gelée, ou la chute d'un des joueurs dans un fossé profond, les chevaliers arriveront au sommet d'une crête.

Celle-ci surplombe une grande plaine enneigée, avec, dressée en son centre, une grande tour d'où s'élève une fumée, et vers où semblent se diriger les traces des Saxons. Si les joueurs se décident à observer la tour avant toute action, ils ne pourront apercevoir qu'un seul personnage, un vieil homme vêtu de hardes, avec une longue barbe blanche (non, ce n'est pas Merlin).

Quand les joueurs se lanceront à l'attaque, ils devront défoncer rapidement la porte, car les Saxons n'hésiteront pas à lancer des moellons du haut de la tour s'ils traînent trop longtemps en bas. Il y a toujours un garde au sommet de la tour dans la journée, mais jamais la nuit (il fait trop froid, et de toutes façons on ne voit rien).

Dans la tour, ils ne trouveront que les cinq chevaliers saxons et le vieil homme apeuré qui dès le début du combat, se cachera sous une table en tremblant. Pour les caractéristiques des Saxons, utilisez celles du Guerrier Saxon à la page 222 du livre de règles. N'hésitez pas à les adapter au besoin, suivant la force de votre groupe.

Une fois les Saxons éliminés, ils pourront trouver la jeune fille du baron enfermée dans le sous-sol de la tour, enlaçant une biche toute blanche.

Une fois le combat terminé, la jeune fille pourra raconter son enlèvement par les Saxons que les cheva-

Note au Maître de Jeu

Le couple de cerf blanc a été "envoyé" sur terre par Dieu, afin d'éviter à Arthur de tomber dans le plan trop parfait des saxons, ce qui pourrait précipiter la fin du règne du Grand Roi. Le mâle est donc chargé de guider les chevaliers du Roi vers la solution, tandis que la biche, non contente de servir d'excuse logique à la volonté du cerf de rejoindre la tour, a surtout été envoyée afin de soutenir moralement et aider au besoin physiquement la jeune Damoiselle, à qui un grand destin est prévu. Mais ceci est une autre histoire...



liers ont occis, mais ne pourra pas dire pour qui ils travaillaient (mais cela est un autre scénario).

Elle leur expliquera aussi comment un beau jour le vieil homme ramena la biche blessée, et la lui laissa afin qu'elle la soigne et pour lui servir de compagnie.

Par contre, elle s'opposera au fait que l'on ramène la biche au Roi, préférant la laisser en liberté avec son compagnon. Comment les joueurs pourraient ils refuser quelque chose à une aussi charmante jeune fille ? Elle se portera néanmoins témoin de la réussite de leur quête devant Arthur, si le besoin s'en faisait sentir. Il n'est pas besoin de préciser que si les joueurs ramenaient de force la biche à la Cour, la demoiselle ne se gênerait pas pour demander publiquement à Arthur de la libérer, mettant les PJ dans un embarras dont ils auraient beaucoup de mal à sortir.

Une fois la bonne décision prise (c'est-à-dire leur laisser la liberté à tous deux), le couple de blancs animaux s'éloignera tout doucement, et après un dernier regard vers les joueurs, ils disparaîtront dans un mystérieux brouillard qui semble s'être levé dans la plaine.

Dorénavant, chaque fois que les chevaliers seront perdus dans une forêt, ou que quelque chose d'important risquera de leur passer sous le nez, un cerf blanc les ramènera sur la bonne voie. De même, pour la demoiselle qui bénéficiera désormais de la protection de la blanche biche. (pour plus de renseignements voir l'encart ci-dessous). De plus, les chevaliers sont aussi au courant de l'emplacement du campement de Ragnar, et ils sont donc normalement tenus de prévenir Arthur de sa présence. Mais d'un autre côté, le chef viking les a épargnés et ils lui sont donc redevables.

Si les chevaliers dénoncent Ragnar au Roi, ce dernier montera une compagnie de représailles, dont feront partie les chevaliers joueurs et qui partira dès le lendemain à la poursuite des Vikings, les prenant par surprise à leur campement dans la forêt. Vous pourrez simuler la bataille en utilisant les règles de bataille du livre de règles de Pendragon (voir les caractéristiques et le nombre de Vikings ci joint), et distribuer la gloire en conséquence.

Pendant la bataille, vous pourrez faire voir à vos joueurs Ragnar se battant comme un lion acculé avec

Arthur, qui leur jettera un regard haineux, avant qu'Excalibur ne s'enfonce dans son ventre. Les joueurs gagneront tous un point dans le trait Arbitraire. S'ils ne disent rien sur les Vikings, ces derniers continueront leurs rapines, vols et tueries pendant quelques mois, pour cesser leurs incursions au printemps, sans qu'ils n'aient été pris. Les personnages joueurs gagneront un point en Trompeur, et surtout perdront un point en Loyauté Arthur.

Une solution ménageant la chèvre et le chou est de tout raconter à Arthur, qui montera tout de même sa compagnie de représailles, mais dont les ordres seront de capturer un maximum de Vikings, et surtout leur chef, vivant, afin qu'ils subissent un jugement. Là aussi, vous pouvez faire jouer la bataille dans le campement selon les règles de bataille du livre.

Le jugement aura lieu après les fêtes, et en fait, une rançon sera demandée. Rançon qui sera versée au printemps, mais qui en fait conduira quelques mois plus tard à la mise en place d'une trêve entre Arthur et le clan viking.

Thierry Arnould

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 : _____
TAT 15 : _____

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.





LABORATOIRES

ET BIBLIOTHÈQUES

Dans sa description des Compétences de Connaissance, le Livre du Joueur exprime la nécessité du scientifique de posséder un laboratoire, dont les détails de la construction et de l'entretien sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Introduction

On apprend également dans ce même livre du joueur que ce type de matériel est extrêmement difficile à se procurer et qu'il nécessite beaucoup de temps et d'argent.

Les expériences ne peuvent commencer véritablement que lorsque le laboratoire est construit et équipé.

Ces remarques sont répétées pour chacune des connaissances dites techniques, mais aucune précision supplémentaire ne vient éclairer la lanterne du maître de jeu, contraint d'improviser sur des données qu'il ne maîtrise peu être pas toujours. En effet, tous les joueurs de Hawkmoon ne sont pas censés disposer de la culture technologique qui leur permettrait d'éluder les difficultés soulevées par ce manque d'information.

Si les maîtres et joueurs expérimentés auront déjà mis au point leur propre système de création de laboratoires technologiques, ils pourront se servir de cet article comme complément d'information, principalement destiné aux jeunes joueurs encore peu familiers avec l'univers de Hawkmoon. Par soucis de cohérence, un système analogue de description des bibliothèques (destiné aux érudits) est présenté en parallèle à la description des laboratoires. Souvent, le texte ne fait référence qu'aux laboratoires, mais les remarques générales s'appliquent également aux bibliothèques.

Enfin, une nouvelle approche de l'utilisation des compétences de connaissance est proposée, mais elle n'est pas fondamentalement différente de celle qui est proposée, dans les règles ou que, intuitivement, vous appliquez sûrement. Par contre, elle

prend cette fois en compte le matériel technologique dont dispose le scientifique pour mener à bien ses manipulations, et impose des bonus ou malus suivant la qualité et l'abondance du matériel possédé.

Ainsi, des modificateurs différents seront appliqués à la compétence du savant si celui-ci possède son attirail complet ou les simples outils vitaux à l'accomplissement de son art.

Mais dans un premier temps, nous conviendrons de faire plusieurs distinctions ou rappels. Les principales connaissances jusqu'à présent publiées se rangent sous les deux catégories suivantes :

Connaissances théoriques : Monde Ancien, Musique, Psychologie, Plantes, Médecine, Guerre. Les supports traditionnels de ces connaissances sont les bibliothèques.

Connaissances techniques : Mécanique, Electricité, Chimie, Biologie. Les supports traditionnels de ces connaissances sont les laboratoires.

Notre première étape consistera à déterminer la qualité des laboratoires et bibliothèques dont pourrait disposer un personnage débutant.

Personnages Débutants

Pour chacune des compétences qu'il possède, qu'elles soient techniques ou simplement théoriques, le personnage lancera un D100 sur la Table I.

Ce jet est modifié selon sa classe sociale, ceci afin de déterminer le matériel dont il dispose. Il aura auparavant fixé quelles seront ses compétences principales, secondaires et tertiaires.



Erudits

- * Aucune modification au jet de dés pour sa compétence principale,
- * - 10 % au jet pour chacune des trois autres compétences choisies,
- * + 20 % au jet pour chacune des compétences choisies qui soient théoriques.

Scientifique

- * + 5 % au jet de dés pour sa compétence principale,
- * Aucune modification au jet de dés pour la compétence secondaire choisie,
- * - 10 % à deux des autres compétences possédées par le personnage,
- * - 20 % au jet pour chacune des compétences choisies qui soient théoriques.

Noble

Un personnage noble choisit son orientation (Erudit ou Scientifique) avant de tirer sur la Table I,

Considérez tout jet strictement supérieur à 50 comme étant un résultat "simple",

Retranchez le prix des laboratoires et bibliothèques obtenus (voir Table III) aux possessions du noble.

On considère qu'aucun personnage débutant ne peut avoir plus de quatre (deux pour les nobles) laboratoires ou bibliothèques à ses débuts, quelle que soit la qualité.

Exemple : *Neymar de Rouen est un scientifique. Sa compétence principale est l'Electricité, sa secondaire la Mécanique. Son jet est de 46 pour sa compétence principale, auquel on rajoute 5 pour un total de 51, et de 72 pour sa compétence secondaire. Pour les autres compétences, nous obtenons : Monde Ancien 47 (77-10-20), et Chimie 52 (62 - 10).*

Neymar aura donc des laboratoires / bibliothèques des qualités suivantes : Simple en Electricité, Normal pour la Mécanique, Simple pour le Monde Ancien et Simple pour la Chimie.

Utiliser les Compétences avec les Laboratoires

Suivant le type de laboratoire dont dispose le personnage, il pourra utiliser ses compétences avec plus ou moins de succès (il est aisé de com-

Type	Erudit	Scientifique
Aucun	01-30	01-10
Rudimentaire	31-50	11-40
Simple	51-70	41-60
Normal	71-96	61-90
Important	97-99	91-99
Exceptionnel	00	00
Complet	-	-

prendre qu'un scientifique construira plus facilement sa propre lance feu s'il a le matériel nécessaire). La compétence du personnage se trouve donc modifiée par la qualité de son laboratoire ou de sa bibliothèque :

Exemple : *Neymar subira donc un malus de 5 % lorsqu'il utilisera les Connaissances de l'Electricité et de la Chimie.*

Laboratoire	Modificateur
Aucun	- 90 %
Rudimentaire	- 25 %
Simple	- 5 %
Normal	-
Important	+ 5 %
Exceptionnel	+ 10 %
Complet	+ 15 %

Les Laboratoires

A fin que les joueurs aient conscience de ce que contient leur laboratoire, voici une liste approximative du matériel que chacun peut englober.

Ils auront ainsi une idée de l'encombrement de tout leur matériel.

Laboratoire de Mécanique

Rudimentaire : outils de base et instruments pour travailler le bois,

Simple : petite forge et atelier de fonderie.

Normal : équivalent, au Tragique Millénaire, d'une machine à fraiser ou d'une machine à tourner. Le personnage est capable de réaliser une certaine précision mécanique. Pompe hydraulique ou pneumatique,

Important : machines à fraiser et à tourner. Consoles de distribution hydraulique ou pneumatique. Vérins, capteurs et composants séquentiels.

Exceptionnel : équivalent, au Tragique Millénaire, d'une machine à rectifier. Réalisation d'une bonne précision mécanique. Gros matériel hydraulique et pneumatique.

Complet : appareils fonctionnant sur le principe de l'électro-érosion ou de la découpe laser.

Notes : *seuls les instruments de la qualité rudimentaire du laboratoire sont aisément transportables.*

Laboratoires d'Electricité

Rudimentaire : instruments de base : testeurs de charge, tournevis, pinces coupantes, conducteurs non isolés.

Simple : conducteurs isolés, équivalent au Tragique Millénaire, d'un fer à souder, ampèremètre et volt-mètre, générateur à alcool.

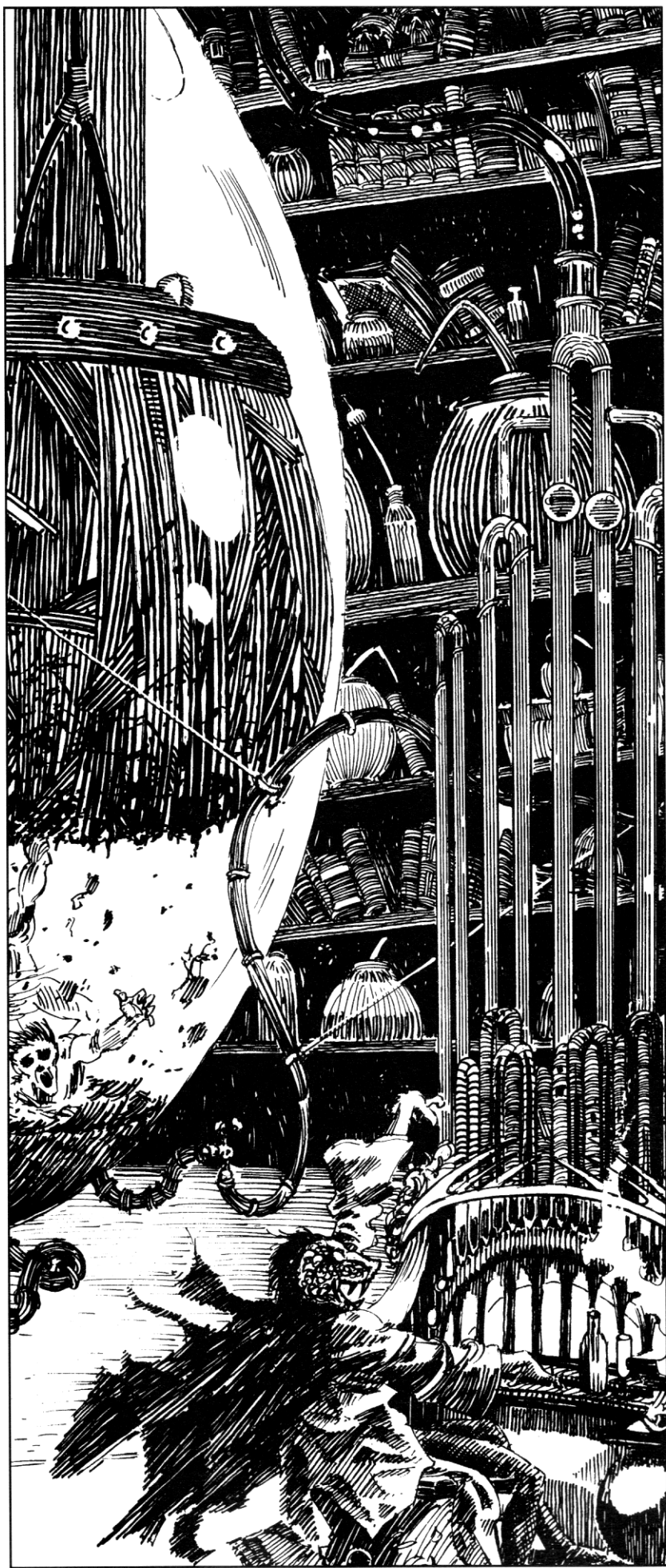
Normal : ohm-mètre, composants élémentaires (résistances, diodes...), batterie ou accumulateur. Fabrication des circuits imprimés possibles (une certaine connaissance de la chimie est appréciable).

Important : testeur universel, composants plus élaborés (circuits intégrés, diodes zener...).

Exceptionnel : oscilloscope.

Complet : générateur autonome, composants évolués : puces, micro-processeurs.

Notes : *tous les instruments jusqu'à la qualité normale du laboratoire sont aisément transportables, sauf le générateur à alcool, assez*



encombrant, et les appareils de fabrication des circuits imprimés, intransportables.

Laboratoire de Chimie

Rudimentaire : ph-mètre, casseroles aux formes spéciales.

Simple : quelques acides de bases et équivalent au Tragique Millénaire d'un bec de benzène.

Normal : cornues, alambics, filtres rudimentaires, analyseur (livre de la science page 19) et nombreux acides variés.

Important : cornues et alambics très évolués et en verre très résistants, filtres efficaces.

Exceptionnel : analyseur sophistiqué (+ 5 % en Chimie lors de l'utilisation).

Complet : laboratoire ventilé et à température constante, production autonome des produits de base, analyseur avancé (+ 10 % en Chimie lors de l'utilisation).

Notes : tous les éléments jusqu'à la qualité du laboratoire sont aisément transportables.

Laboratoire de Biologie

Rudimentaire : ciseaux, scies, scalpels, écarteurs, attelles, seringues, bandages et compresses, alcool pour stérilisation des outils.

Simple : table en bois et cuir orientable.

Normal : éclairage auxiliaire orientable, microscope grossier, nécessaire de prise de sang et de transfusion, analyseur sanguin (variante de l'analyseur du livre de la science page 19).

Important : équivalent au Tragique Millénaire d'un réfrigérateur contenant du sang et des tissus, bocal de conservation d'organes.

Exceptionnel : scanner (livre de la science page 19), encéphalogramme.

Complet : local aseptisé, caissons de survie.

Notes : seuls les instruments de la qualité rudimentaire du laboratoire sont aisément transportables. On peut cependant aisément improviser une table de travail pour obtenir une qualité simple.

La possession d'une qualité de laboratoire suppose la possession de toutes les qualités inférieures.



Utiliser les Compétences en Aventure

Lorsque le Maître de Jeu fera appel à l'une de ces connaissances pour identifier ou comprendre le fonctionnement d'un mécanisme, le modificateur dû à la qualité du laboratoire n'a pas à être pris en compte.

Par contre, si une intervention est nécessaire (court-circuiter le système, déclencher le mécanisme, etc...), le jet de compétence sera alors modifié par la qualité du laboratoire.

Exemple : Neymar et ses camarades se sont retrouvés enfermés dans un sas qui commence à se remplir de sable. Le Maître demande au joueur de Neymar un jet en Connaissance de l'Electricité pour comprendre le système d'ouverture du sas et un autre pour le déclencher.

Le premier jet se fait à ses chances normales, mais n'ayant avec lui que son laboratoire de qualité simple, il aura un malus de 5 % au second jet pour déclencher l'ouverture de la porte. L'histoire ne dit cependant pas s'il aura assez de temps pour mettre en oeuvre son matériel.

Les Bibliothèques

Celles-ci ne se rapportent généralement qu'aux compétences théoriques.

Les bibliothèques, étant des suppléments d'informations pour les personnages, n'apportent aucun malus. Aussi, remplacer chaque modificateur de compétence négatif par un nul dans la Table II.

Par contre, si le personnage passe le temps nécessaire à chercher dans sa bibliothèque des renseignements supplémentaires sur un sujet, il pourra rajouter le bonus de la qualité de ses recherches.

Les règles concernant l'utilisation des bibliothèques pour la création technologique, telles que présentées page 19 de l'Ile Brisée, sont bien évidemment toujours valables, autorisant un second jet au consultant.

Rudimentaire : 2 D4 livres traitant de thèmes généraux. Idéal pour apprendre à lire et à écrire tout en se cultivant un peu.

Rien d'extraordinaire. Tronc commun avec toutes les connaissances théoriques.

Simple : 10 + 1 D10 ouvrages de vulgarisation de la connaissance théorique explorée par la bibliothèque.

Normal : 20 + 1 D10 livres relativement spécialisés.

Important : 30 + 2 D10 livres, traitant de sujets très précis, apportant des bonus supplémentaires sur certains sujets. Les bonus vont de + 5 à + 25 %.

Exceptionnel : 50 + 2 D10 livres traitant de sujets peu connus, voire même secrets.

Complet : 70 + 2 D6 livres, dont certains traitant de sujets très pointus, apportant des bonus supplémentaires sur certains sujets. Les bonus vont de + 30 à + 50 %.

Le nombre déterminé aléatoirement est le nombre total d'ouvrages de la bibliothèque en rapport avec une compétence théorique.

Exemple : Neymar a une bibliothèque simple sur le Monde Ancien. Elle contient 17 (10 + 7) livres. Elle ne lui apporte ni aucun malus (il s'agit d'une bibliothèque), ni aucun bonus. Prenons maintenant le cas de Louis Théodore de Luneville qui a obtenu un 98 (78 + 20) pour sa bibliothèque concernant la Psychologie.

Comme il s'agit d'une bibliothèque importante, il a 5 % de bonus

en Psychologie s'il fait des recherches. De plus, sa bibliothèque contient un ouvrage rare en disant plus sur la psychologie granbretonne.

Le maître décide que lorsqu'il utilisera sa compétence sur un personnage de l'Empire, il recevra un bonus supplémentaire de 10 %.

Acquérir un laboratoire ou une bibliothèque

1 *Il existe deux possibilités pour acquérir un laboratoire de qualité supérieure.*

La première consiste à l'acheter. Cependant, il existe très peu d'endroits en Europe qui fasse commerce des connaissances qui ont provoqué le Tragique Millénaire.

C'est au Maître de Jeu de gérer de tels endroits. Sachez cependant qu'il en existe un, probablement unique dans son genre car dirigé par des mutants, sur Panteria, une île située au sud-ouest de la Sicile. Rejoindre un tel endroit peut d'ailleurs être l'objet d'une campagne.

L'autre possibilité, celle qui sera le plus souvent exploitée par les joueurs, consiste à se monter son propre laboratoire, avec un minimum d'objets récupérés ou achetés.

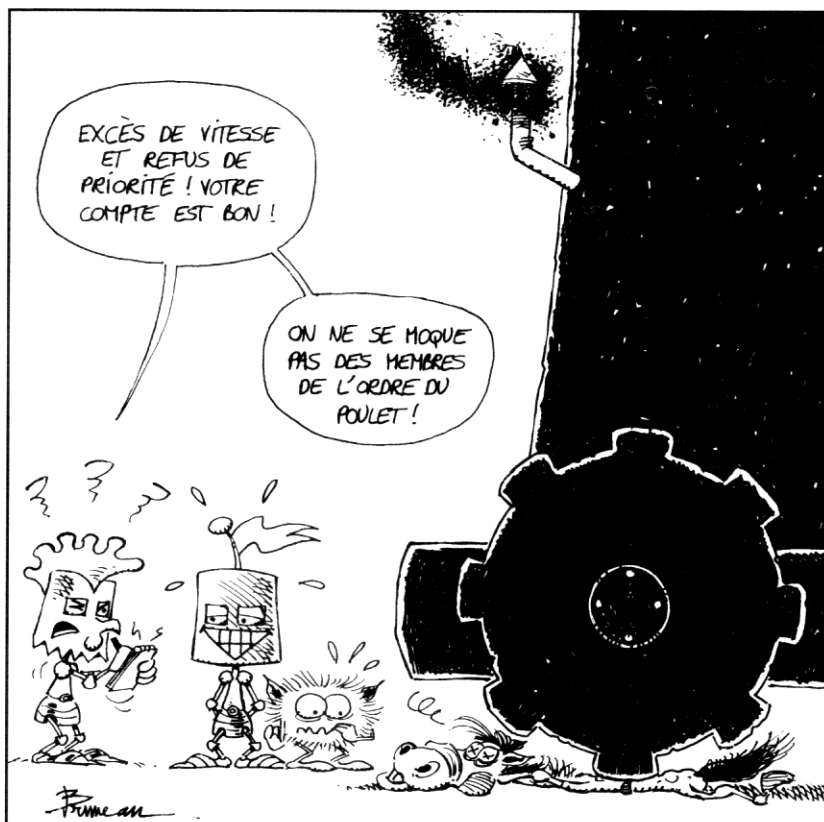




Table III - Prix et Disponibilité des Laboratoires

Type	Prix (en A)	Disponibilité
Rudimentaire	2 000	x 5
Simple	10 000	x 4
Normal	20 000	x 3
Important	30 000	x 2
Exceptionnel	45 000	x 1
Complet	55 000	x 0,5

C'est une épreuve de longue durée, mais qui sera finalement moins coûteuse en argent que la première solution.

Acheter un Laboratoire ou une Bibliothèque

Pour avoir la chance de trouver le laboratoire / bibliothèque de la qualité suivante, le personnage joue son POU ajusté par le modificateur de disponibilité sur 1 D 100. En cas d'échec, il ne trouvera pas les fournitures recherchées sur le marché. L'acquisition d'un laboratoire / bibliothèque d'une certaine qualité demande l'acquisition préalable des laboratoires / bibliothèques de qualités inférieures. Consulter le tableau suivant.

Exemple : Neymar est peu satisfait de son laboratoire d'Electricité. Il en voudrait un normal. Après avoir emprunté beaucoup d'argent à ses camarades d'aventure, il se rend à Panteria dans l'espoir d'acquiescer son laboratoire. Il a un POU de 16 et a donc 48 % de chances d'obtenir les articles désirés. Par malchance son joueur tire un 84. Il ne pourra pas acheter son laboratoire à Panteria.

Constituer son Laboratoire

Cette possibilité n'est ouverte qu'aux connaissances techniques. La réalisation est automatique (01-98 sur 1 D 100), mais n'est possible que si le personnage possède le minimum nécessaire dans la compétence. Des

investissements en argent sont néanmoins obligatoires. Retranchez 15 % aux tarifs mentionnés dans la Table III.

Cet argent est investi dans l'achat de matériel, de plans, d'éléments déjà existants.

Le personnage peut néanmoins décider de construire son laboratoire de A à Z. Dans ce cas, il peut retrancher 50 % aux tarifs indiqués, mais devra tripler le temps passé à l'élaboration.

A nouveau, pour obtenir un laboratoire d'une certaine qualité, il faut auparavant avoir obtenu toutes les qualités inférieures. Le temps nécessaire est compté à raison de 8 heures de travail par jour, sans aucun jour de repos dans la semaine.



Exemple : N'ayant pu acheter son laboratoire à Panteria, Neymar veut le créer. Il a 78 % en Connaissance de l'Electricité et peut sans problème construire un labo normal. Il lui faudrait normalement 4 semaines ainsi que 17 000 A (20 000 - 15 %).

Cependant, Neymar étant contraint de rembourser les sommes précédemment empruntées à ses compagnons, il n'a plus que 10 000 A à investir dans le laboratoire.

Il décide donc de passer 12 semaines à sa construction et de ne le payer plus que 10 000 A (20 000 - 50 %). Appréciable économie néanmoins payée en temps supplémentaire !

Autres compétences

Suivant le champ de spécialisation du personnage, il y a quelques compétences qui risquent de s'avérer fort utiles pour pouvoir pleinement exploiter ses talents. Ces compétences pourraient également être sollicitées par le Maître de Jeu lors de l'élaboration des laboratoires.

Connaissance de la Mécanique : artisanat : forgeron, charpentier et fondeur.

Connaissance de la Chimie : artisanat : souffleur de verre pour la réalisation de cornues et alambics indispensables à la pratique de cette Connaissance.

Connaissance de la Biologie ou de la Médecine : Connaissance de la Chimie pour la réalisation de médicaments ou de drogues anesthésiantes.

Connaissance de l'Electricité : Connaissance de la Chimie peut se révéler utile lors de la réalisation des circuits imprimés.

Olivier Saraja

Table IV - Elaboration des Laboratoires

Type de Laboratoire	Temps Nécessaire	Compétence Minimale
Rudimentaire	3 jours	20 %
Simple	2 semaines	40 %
Normal	4 semaines	60 %
Important	6 semaines	80 %
Exceptionnel	9 semaines	100 %
Complet	11 semaines	120 %

LA TOUR DE VARNA ZAK

Ce scénario ne nécessite pas un groupe d'aventuriers très puissants, par contre il fera appel au bon sens et aux talents d'adaptation de vos joueurs. Il illustre aussi ce que doit être la science dans Hawkmoon, à savoir quelque chose d'un peu fou et de baroque.

Introductions Possibles

Les personnages pourront être confrontés à la Tour Qui Roule de plusieurs différentes façons. En voici détaillées quelques unes.

Rencontre Fortuite

Lors de l'un de leurs nombreux déplacements, les personnages seront intrigués par un gigantesque nuage de poussière s'élevant à l'horizon. En se rapprochant, ils pourront s'apercevoir qu'il s'agit en fait d'une tour roulant dans leur direction. S'ils se rapprochent, ils tomberont dans une embuscade montée par les chasseurs porcins, au besoin appuyés par quelques laborieux. Ils sont destinés à être sacrifiés dans la Bouche du Démon Varna Zak.

Le Village Dévasté

Les personnages rencontrent ce qui reste d'un village dévasté par le passage de la Tour Qui Roule. Celle-ci a écrasé toutes les demeures et quelques uns des habitants. Il y a quelques survivants pour pleurer et enterrer les morts, et qui pourront leur raconter l'arrivée de la Tour en plein milieu de la nuit. Ils avaient d'abord cru au tonnerre mais ils ont par la suite entendu des bruits de galop. Certains sont sortis et se sont faits faucher par six cavaliers au visage de démons et aux masses gigantesques maculées de sang et de cervelles. Ceux qui ont pu ont fui, mais quelques uns ont été capturés. Suivre la trace de la Tour n'est pas difficile, ses roues ayant littéralement labouré le sol.

L'Egaré

Les personnages arrivent dans une plaine qui semble avoir été

dévastée par une nuée de sauterelles. En effet, plus aucun arbre, arbuste, buisson n'est intact ou debout. Plus étrange encore, deux sillons gigantesques ont été tracés dans le sol. Au bout de quelques heures passées dans cette plaine, les personnages pourront entendre des pleurs et des gémissements.

Ils sont émis par un petit homme difforme et court sur patte, assis sur un tronc, une hachette à la main et un fagot de bois à son côté. Il s'exprime dans un Commun très hésitant, mais pourra expliquer qu'il était parti chercher du bois pour nourrir son Dieu avec d'autres de ses frères.

Malheureusement, les siens et son Dieu sont repartis en l'oubliant ici, et il se désespère de jamais revoir les siens. Il essaiera d'apitoyer les personnages pour qu'ils le reconduisent jusqu'à la "Montagne qui Marche".

Origines de la Tour

Varna Zak était un savant qui exhuma la Tour dans une région désertique et dévastée de Syrie. Il passa la moitié de sa vie à la restaurer et à aménager les niveaux de la Tour pour pouvoir y vivre.

Son rêve était d'explorer l'Asie Communista et il lança sa machine dans cette direction, après avoir réuni un équipage de volontaires. La Tour remonta jusqu'en Moscovie et explora ses terres orientales dans l'espoir de trouver un passage vers l'Asie Communista, mais sans jamais y parvenir. Au fil des années, son équipage s'essaima, certains étant morts lors du périple, tandis que d'autres désertèrent, réalisant les dangers d'un tel voyage.



Varna Zak se retrouva donc presque seul, mis à part le Chercheur et le Maître des Esclaves. Il lui faudra prendre certaines mesures pour que son voyage survive, et il engagea les six chasseurs porcins, des mercenaires Turks. Ceux-ci recrutèrent plus ou moins de force dans une Tribu mutante ceux qui devinrent plus tard laborieux. Ils n'eurent aucun mal à les soumettre, car la Tour Qui Roule, ayant ravagé leurs lieux sacrés, leur inspirant une peur indicible.

Ayant depuis toujours vécu à l'état primitif et n'ayant jamais rencontré d'autres hommes, ils se mirent à idolâtrer le Maître de "La Montagne Qui Marche", et le divinisèrent. Avec cette main d'oeuvre inespérée et servile, le voyage de Varna Zak pouvait se poursuivre. Les années passants, l'étrange alchimie des moteurs de la Tour affecta ses occupants dont le vieillissement fut très ralenti. Episodiquement, d'autres mutants furent enrôlés pour participer au Grand Rêve du Maître. Celui-ci, de plus en plus vieux, nécessitait toujours plus de sommeil et s'enfermait pour de longues périodes dans sa chambre inexpugnable.

Le voyage durait depuis plus de 150 ans et nul dans l'équipage ne se rendit vraiment compte du temps

écoulé, et pour cause : les radiations qui leur accordaient longévité leur détruisaient progressivement les cellules du cerveau, dégénérant leurs facultés de raisonnement d'une année à l'autre. Dès que les lésions furent trop importantes, tous étaient persuadés de leur intemporalité et de l'essence divine du Maître. Ayant quitté leurs terres ancestrales, ils avaient la conviction de voyager sur le plan des esprits, si ce n'est celui des dieux.

Le cerveau de Varna Zak avait commencé sa longue dégénérescence dès le jour où il découvrit la Tour en ruine. Il finit par succomber à sa "malédiction" et périt, débile, dans son sommeil. L'absence du Maître passa inaperçue car nul ne devait le déranger durant ses longs sommeils et personne ne découvrit jamais sa mort. La Tour Qui Roule continua à chercher un passage vers l'Asia Communista.

Lorsque les personnages rencontrent sa Tour, Varna Zak est mort depuis plusieurs mois, et la Tour continue de quadriller les pays orientaux, dans l'espoir de trouver un passage. Ses fidèles, faute d'instructions récentes, improvisent et cherchent un passage plus à l'ouest du continent...

La Tour de l'Extérieur

Celle-ci se présente comme une gigantesque tour de 56 mètres de haut et de 20 mètres de côté à sa base.

Elle culmine une gigantesque plate-forme dotée de quatre puissantes roues dentées accrochant fermement toutes les aspérités sur le sol.

De nombreuses bêtes d'élevage (vaches, moutons, chevaux, etc...) sont attelées à l'arrière de la Tour, et progressent en même temps qu'elle. Des cheminées de métal aux formes torturées émergent de l'arrière de la plate-forme, dégageant une fumée noire, épaisse et malodorante.

Il s'agit des fumées d'échappement du moteur faisant avancer la Tour. Celle-ci atteint une vitesse de pointe de 4 km/h, mais des haltes de 1 heure sont effectuées toutes les 2 heures afin de laisser aux animaux attelés le temps de se reposer. Une vingtaine de formes humanoïdes avance autour de la Tour, ramassant branchages et bois mort, et cueillant fruits et baies sauvages.





La Tour est constituée de solides moellons de pierre. Des ouvertures sont pratiquées à intervalles réguliers, d'où s'échappent parfois des bruits, des odeurs, des lumières et des fumées diverses, témoignant de l'intense activité régnant à l'intérieur de la Tour. Il n'y a cependant aucune entrée apparente.

Les Habitants de la Tour

La population est essentiellement constituée de créatures humanoïdes mutantes et intelligentes, que Varna Zak a recueillis au long de ses voyages.

Les mutants craignent Varna Zak comme il s'agissait d'un démon, et se comportent en parfaits esclaves, serviles et obséquieux. Ils sont en outre persuadés de son invulnérabilité et en parlent à la troisième personne, sans jamais mentionner son nom.

Les Laborieux

Ces mutants sont les principaux habitants de la Tour. Ils sont de la même tribu primitive, croisée il y a déjà de nombreuses années, avec leur visage difforme et contrefait, et leur peau huileuse roulant par dessus leur graisse. Leurs membres sont courts et boudinés, et ne permettent qu'une manipulation grossière. Leur mode de déplacement peut apparaître assez comique car ils se balancent de gauche à droite tout en pivotant sur leurs petites jambes.

Les laborieux sont assignés à une tâche spécifique qu'ils effectuent

FOR 14 CON 10 TAI 9 INT 9
POU 11 DEX 8 CHA 4

Points de vie : 10

Armure : 3 points de graisse et de peau

Laborieux

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	44 %	1D6	43 %
Griffe	50 %	1D4 + 1	32 %

Compétences : une connaissance à 20 % et un artisanat à 35 %, Chercher 30 %, Sauter 50 %, Dialecte Shotanki 50 %, Commun 20 %.

toute leur vie : entretien de la Tour, maintenance des machines, préparation des repas, travaux de maintenance, cueillette des fruits sauvages ou du bois. Leur connaissance et leur artisanat sont toujours en rapport avec leur activité.

Le maître de la caste des laborieux est aussi mutant, mais est probablement une créature unique : son faciès est le croisement de ceux d'un cheval et d'un chien, et sa pilosité le recouvre entièrement d'une soyeuse fourrure marron. Il porte une armure de demi-plaques et des jambières, mais va nu-pieds en raison de ses griffes pédestres. Animal, cruel et tyrannique, il n'accorde pratiquement aucun répit à ceux qui sont sous sa responsabilité.

FOR 17 CON 15 TAI 18 INT 10
POU 10 DEX 15 CHA 6

Points de vie : 21

Armure : 1D8 - 1 (Demi-Plaques)

Le Maître des Laborieux

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet MD	78 %	1D3+1D6	-
EpéeMG	82 %	2D6+1	84 %
Poing	66 %	1D3+1D6	22 %

Compétences : Voir 63 %, Ecouter 84 %, Sentir 86 %, Eviter 35 %, Persuader 54 %, Mouvement silencieux 49 %, Grimper 81 %, Sauter 92 %, Nager 100 %, Commun 42 %.

Notes : le Maître des Laborieux utilise un fouet plombé pour accomplir sa sale besogne.

Les Esclaves

Ce sont pour le plupart des humains, bien qu'il y ait parmi eux quelques mutants. La plupart sont des hommes, les rares esclaves féminins étant réservés aux Maîtres des Castes.

Ils sont une vingtaine, fatigués mais surtout abrutis par la drogue contenue dans leur maigre pitance.

Le Maître des esclaves est un petit homme basané au visage dévoré par la petite vérole. Il porte pour uniques vêtements une tige d'un blanc plutôt sale, et une ceinture soutenant ses armes.

Les esclaves femelles attirent particulièrement son attention et il est possible qu'il fasse d'écoeuvrantes avances à tout personnage féminin.

FOR 12 CON 14 TAI 8 INT 10
POU 14 DEX 14 CHA 6

Points de vie : 13

Armure : 0 (aucune)

Le Maître des Esclaves

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet	82 %	1 D 3	-
Dague MG	64 %	1D6 + 1	62 %

Compétences : Voir 52 %, Premiers Soins 77 %, Persuader 61 %, Syrien 60 %, Commun 40 %.

Le Chercheur

En l'absence du Maître, c'est le Chercheur qui s'occupe de la gestion des laboratoires et des travaux en cours. En temps normal, il préfère s'occuper de l'entretien des machines permettant à la Tour d'avancer.

C'est un homme grand et fin généralement vêtu d'une tige blanche. Son visage basané et ridé est mangé par une barbe broussailleuse et de longs et fins cheveux blancs.

Si son intelligence a également été affectée par les radiations, ses connaissances ont été préservées par une constante pratique de tous les jours. De tous les habitants de la Tour, il est le plus ouvert et accueillera favorablement des visiteurs. Il est également le chef en second, après le Maître.

FOR 8 CON 9 TAI 12 INT 12
POU 14 DEX 10 CHA 12

Points de vie : 09

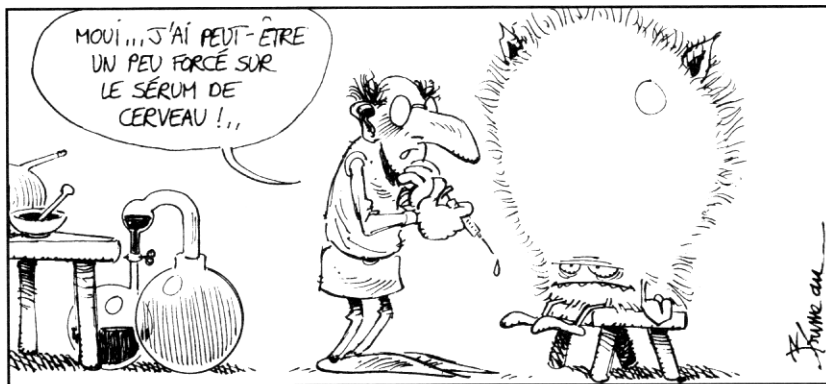
Armure : 0 (aucune)

Le Chercheur

Compétences : Connaissance de la Chimie 91 %, Connaissance de la Mécanique 92 %, Connaissance de l'Electricité 77 %, Connaissance de la Biologie 51 %, Navigation 75 %, Mémoriser 62 %, Premiers Soins 41 %, Chercher 39 %, Syrien 80 %, Commun 65 %.

Les Chasseurs

Ils sont six, avec des faciès porcins (en raison de leurs mutations), et sont d'excellents combattants et cavaliers. Leur rôle est de chasser la nourriture. A cet égard, tout gibier est convenable, même s'il est humain. Ils ne se posent aucune question d'ordre moral, surtout s'il est possible



de piller les victimes, à leur profit ou à celui des Maîtres des Castes.

Quand ils croisent des villages, ils pillent les réserves de grains et volent le bétail qu'ils attellent à l'arrière de la Tour. Tant qu'ils restent à cheval, les chasseurs conservent toujours l'avantage de la hauteur, à moins que leurs adversaires soient également montés. Ils possèdent chacun deux chevaux, dont l'un est de repos à l'écurie tandis qu'ils chassent avec l'autre.

FOR 15 CON 18 TAI 14 INT 8
POU 8 DEX 12 CHA 6

Points de vie : 20

Armure : 1D8 - 1 (Demi-plaques)

Chasseur Porcin

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse	68 %	1D8 + 1D6	41 %
Bouclier	-	-	64 %
Arc	55 %	1D10+2+1D4	-
Pied	80 %	3D6	-

Compétences : Equitation 90 %, Culbutter 72 %, Voir 64 %, Traquer 80 %, Embuscade 70 %, Dialecte Inconnu 60 %, Commun 25 %.

Vie Quotidienne

Tout au long de la journée, les habitants de la tour vaquent à leurs occupations habituelles.

La moitié des laborieux (24) est à l'extérieur de la tour et la suit à pied, ramassant branchages et fruits sauvages, abattant même des arbres pour alimenter le moteur de la Tour.

Les chasseurs s'occupent d'améliorer l'ordinaire de la Bouche du Démon en lui offrant d'occasionnels sacrifices humains.

Chaque demi-journée, ce brasier fournissant de la vapeur au moteur doit être alimenté en combustible. Quelques esclaves sont assignés au travail dans les chaleurs infernales de la salle des machines. Le Chercheur y passe généralement une partie de son temps de travail, afin d'ordonner les travaux de maintenance, mais aussi monotone que la précédente.

La plupart des laborieux travaillent dans un silence cérémonial, répondant à peine aux questions qui leurs sont posées. Une heure par jour, les laborieux forment un orchestre et jouent une musique étrange issue d'instruments à vent tels que personne n'en a jamais vu. Leur musique est très aigüe, au rythme chaotique et débridé. A la fin de l'heure musicale, ils reprennent leur travail normalement. Il s'agit d'une méthode anti-stress qu'ils pratiquaient lorsqu'ils vivaient en clan.

Description de la Tour

Il n'y a que trois façons d'accéder à l'intérieur de la Tour.

La première consiste à entrer par son toit, car une ouverture permet d'accéder à l'escalier en colimaçon desservant tous les étages. La seconde consiste à passer entre les roues de la Tour et à chercher une des ouvertures permettant de rentrer dans la salle des machines. La dernière consiste à emprunter le pont roulant. Il s'agit d'un pan de mur qui s'abaisse à la manière d'un pont-levis, mais dont l'extrémité est dotée de roues. Il est donc possible de monter dans la Tour en mouvement par l'intermédiaire de cette rampe improvisée. Un jet d'Equitation est nécessaire pour accomplir cette manoeuvre, ou un jet de Sauter si c'est un piéton qui veut l'effectuer.

La description va dans le sens croissant des niveaux.

La Salle des Machines

C'est l'endroit où se trouvent les moteurs faisant tourner les roues de la Tour. Leur entretien nécessite un jet réussi en Connaissance de la Mécanique par semaine. Il y a là en permanence quatre esclaves et deux laborieux. L'endroit fait également office de poste de pilotage, le Chercheur orientant la Tour selon des coordonnées qui relèvent du haut de la Tour.

Une grande bouche de combustion accueille les matériaux destinés à alimenter les moteurs. C'est bien sûr ici qu'ont lieu les occasionnels sacrifices destinés à apaiser le démon de flammes que l'on entend gronder.

A l'époque de la restauration de la Tour, Varna Zak ne sut pas comment réparer le moteur atomique original. Ne pouvant le démonter, il construisit un gigantesque moteur à vapeur autour de lui. Cependant, les radiations du moteur atomique s'écoulaient à son insu, tuant l'équipage à petit feu.

Ce niveau abrite également le laboratoire de mécanique et les machines convertissant l'énergie calorifique en énergie électrique, à l'usage du laboratoire d'électricité. L'accès à la salle des machines est interdit sauf à son personnel et lors des sacrifices, très populaires.

La Cour Intérieure

Elle est totalement cloisonnée, mais de gigantesques meurtrières permettent à l'air de circuler et à la lumière du jour d'éclairer les artisans. Le plafond est situé à 10 mètres de hauteur.

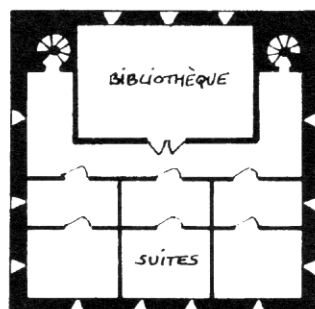
Il y règne une intense activité. C'est là que 15 des laborieux travaillent, confectionnant des outils, des meubles, des vêtements ou autre chose, selon leur spécialisation ou les besoins actuels. Une écurie abrite les chevaux des chasseurs. Un laborieux et le Maître des Esclaves seront probablement à ce niveau à investir violemment leurs hommes. Les niveaux suivants ont leur plafond à 4 mètres de hauteur.

Le Niveau des Esclaves

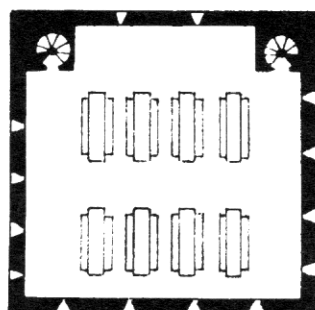
Celui-ci permet d'accueillir 20 personnes dans de petites cellules. Les esclaves étant drogués, celles-ci ne sont que rarement fermées à clef. Les six mercenaires habitent un des quartiers de ce niveau. Il est, à l'ins-



LA CHAMBRE DU MAÎTRE



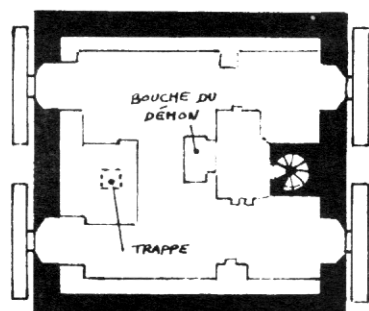
LES SUITES DES MAÎTRES



LE RÉFECTOIRE

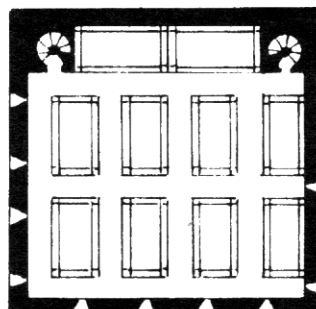


LE NIVEAU DES ESCLAVES

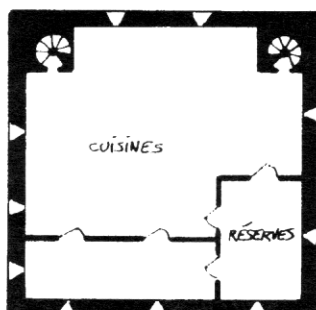


LA SALLE DES MACHINES

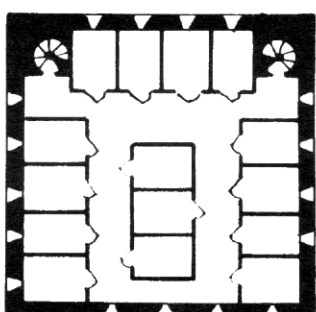
LA TOUR DE VARNA ZAK



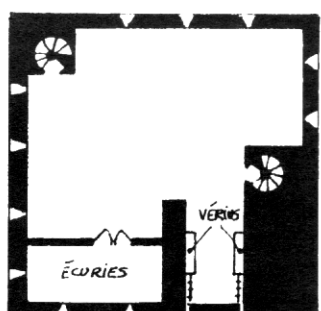
L'ÉTAGE DES MERVEILLES



LES CUISINES



LES NIVEAUX D'HABITATION



LA COUR INTÉRIEURE

tar de celui des Maîtres des Castes, richement décoré en plus d'un luxe tapageur souvent déplacé.

Les Niveaux d'Habitation

Il y a 4 étages seulement occupés par les laborieux. Chaque niveau peut abriter 15 personnes. Il y a donc au total de la place pour 60 laborieux, mais en fait il n'y en a que 48.

Ces quartiers sont de véritables porcheries d'où exhale une odeur répugnante. Manifestement, les laborieux ne sont jamais totalement adaptés à une vie communautaire civilisée : seules des paillasses sont posées à même le sol et quelques coffres contiennent leurs rares affaires personnelles.

Le Réfectoire

De gigantesques tables de bois permettent d'accueillir la population entière de la Tour. Les esclaves, eux, sont nourris dans la cour, dans des gamelles pleines de bouillie droguée.

Au delà de cet étage, l'accès est limité au personnel autorisé. Toute infraction est punie par immolation dans la Bouche du Démon.

Les Cuisines

Elles bouillonnent d'activité lors de la journée. Des odeurs diverses s'en échappent, ainsi qu'une chaleur infernale et une intenable cacophonie de casseroles et de couverts. Il n'y a là 4 laborieux qui font office de cuisiniers, mais aussi 6 esclaves investis de tâches diverses.

Les Laboratoires

Ils occupent chacun un niveau, et un laborieux (sauf précision contraire) s'occupe d'exécuter les expériences préparées par le Chercheur. Consultez l'article accompagnant ce scénario pour connaître leur contenu exact. Le maître de jeu est libre d'introduire quelques une de ses créations technologiques personnelles.

Chimie : il est rempli d'une multitude de cornues aux formes complexes et allongées. Les travaux actuels sont axés vers la recherche d'un concentré de carburant qui pourrait remplacer les combustibles actuellement employés. Il s'agit d'un laboratoire de Qualité "Importante".

Mécanique : il est en fait jumelé à la salle des machines. Le travail s'y effectue dans des conditions difficiles



en raison du bruit et de la chaleur intenable. Tous les travaux sont destinés à remplacer les pièces abîmées ou usées du moteur à vapeur. Il s'agit d'un laboratoire de Qualité "Exceptionnelle". Les laborieux s'occupant de ce laboratoire sont les deux mêmes qu'en salle des machines.

Electricité : il est relié à la salle des machines par des câbles véhiculant l'énergie nécessaire aux diverses expériences. Le maître de jeu peut introduire quelques unes de ses créations technologiques. Le laboratoire est de Qualité "Importante". **Biologie** : il n'est qu'occasionnellement employé car la Biologie est la spécialité du Maître, pas celle du Chercheur. Ce laboratoire, bien que de Qualité "Importante", n'est actuellement utilisé que comme infirmerie. Aucune expérience n'est en cours, et aucun laborieux n'y est attaché.

L'Étage des Maîtres des Castes

Celui-ci se découpe en trois suites et une bibliothèque. Le Chercheur, le Maître des Esclaves et celui des laborieux vivent dans le produit des pillages des mercenaires porcins, et ne manquent donc d'aucun confort. La bibliothèque n'est plus consultée que par le Chercheur, et contient environ 200 ouvrages, que le maître de jeu décrira selon les besoins de sa campagne.

L'Étage des Merveilles

C'est derrière des vitrines de verre que le Maître protège une fantastique collection d'objets des temps anciens, mais aussi de toutes les civilisations de l'Europe du Tragique Millénaire. Certains rares objets viennent même d'Afrique, selon les petits panneaux écrits en Commun accrochés à chaque vitrine. Seuls le Maître et le Chercheur aiment visiter ce petit musée.

La Chambre du Maître

L'accès à cet étage est protégé par une porte métallique forgée dans un matériau inconnu et impossible à forcer avec des moyens normaux (une lance feu ne parvient qu'à échauffer sa surface. Vous vous rappelez le métal Krell de Planète Interdite ? Armure : 25 points de vie : 50).

L'ouverture se commande en appliquant sa paume sur un écran de

contrôle. Si les empreintes sont celles du Maître, la porte s'ouvre. Sinon, il faut réussir un jet de Connaissance de l'Electricité à moins de 50 %, ou un jet de Crocheter à moins de 90 % pour forcer l'ouverture.

La chambre du Maître semble être taillée dans une masse cristalline semblable à de la glace, mais rappelant le matériau de la porte. Une puissante odeur de moisi plane dans la pièce. En effet, le corps momifié du Maître repose sereinement dans un grand lit aux draps de soie. Ses vêtements sont des vestiges d'un autre temps (Connaissance du Monde Ancien : la mode est vieille de deux siècles !).

De nombreuses cartes des pays orientaux sont accrochées au mur, et le sol lui-même est une mosaïque cristalline présentant une carte du monde (Connaissance du Monde Ancien : permet d'identifier chacun des continents sauf Australie et Antarctique). Cependant, la géographie présentée par cette carte est manifestement inexacte (de nombreux changements sont survenus depuis le Tragique Millénaire). Il est possible de la recopier en réussissant un jet en Cartographie. Sa valeur intrinsèque est inestimable pour tout historien, et une copie pourrait se vendre 5 000 pièces d'argent !

Le Toit

C'est une plate-forme suffisamment grande pour permettre à un ornithoptère ou à une créature ailée de s'y poser. Une trappe permet de gagner l'intérieur de la Tour.

Accueil des Personnages

Les personnages tomberont sûrement dans une embuscade dès qu'ils s'approcheront de la Tour Qui Roule.

Capturés, leur sort dépendra du bon vouloir du Maître, mais comme celui-ci dort, les personnages seront consignés à l'intérieur de la Tour jusqu'à son réveil. Chacun se verra demander ce qu'il sait faire et s'il mérite, selon lui, de rester en vie. Ceux qui sont inintéressants pour la communauté de la Tour (ou qui se rebellent) seront sacrifiés d'ici

quelques jours. Les autres rejoindront les rangs des esclaves ou des laborieux, mais ne seront jamais autorisés à quitter la Tour. Des personnages de noble lignage ou possédant des connaissances scientifiques seront bien accueillis, et auront peut-être même le droit de visiter l'intégralité de la Tour, s'ils parviennent à le négocier. Bien sûr, eux non plus ne seront pas autorisés à quitter la Tour avant le Réveil du Maître.

Il ne faudra pas longtemps aux visiteurs pour se rendre compte que les habitants de la Tour sont à court d'instructions, et qu'ils ont entrepris des voyages aléatoires, les poussant jusqu'en terres civilisées. Un jet de Navigation peut permettre de se rendre compte que la Tour va bientôt pénétrer dans une zone agricole avec de nombreux villages et plus loin encore, une ville. Devant les destructions qu'occasionne la Tour Qui Roule, le pays ne tardera pas à lever une armée pour détruire la Tour et tuer ses habitants (voir la première complication...).

Interactions entre les Acteurs

Les Laborieux

Ils ignorent les personnages, continuant leurs activités comme s'ils n'existaient pas. En les brusquant un peu, on arrivera à leur arracher quelques paroles. L'égaré pourrait être utile aux personnages, les renseignant sur le Maître, la Tour, et les Maîtres des Castes. Il est impossible de lui faire croire à une menace supérieure à celle du Maître.

Les Esclaves

De pauvres gens privés de toute volonté, aux yeux vides et aux traits figés. Leur sort n'est pas enviable.

Les Mercenaires

Les personnages ne sont pour eux que du gibier, de la viande. Un mot de travers et ils dégaineront leurs armes. Ils sont partisans de la destruction des personnages.

Le Maître des Esclaves

Il n'éprouvera que du mépris pour les personnages, sauf pour les éléments féminins. A ceux-ci, il proposera même de les inviter en haut de la Tour et de leur faire une visite complète. Il supervisera les autres



dans les travaux les plus dégradants possibles.

Le Maître des Laborieux

Si les personnages ne peuvent être d'aucune utilité, ils doivent périr. Il ne supporte pas les nobles ou les érudits qu'il considère comme des oisifs. Tempérament violent à ne pas négliger.

Le Chercheur

Un brave homme bien plus ouvert que ses camarades. Il plaidera le compromis et négociera un sursis jusqu'au réveil prochain du maître. A des confrères, il fera visiter la bibliothèque et le petit musée, mais également la salle des machines.

Le Maître

Il sera difficile d'obtenir une audience puisqu'il est mort. Les personnages devront négocier leur libération sans lui.

Quitter la Tour

I l faudra que les personnages déploient des trésors d'ingéniosité pour trouver une solution au dilemme qui les frappe.

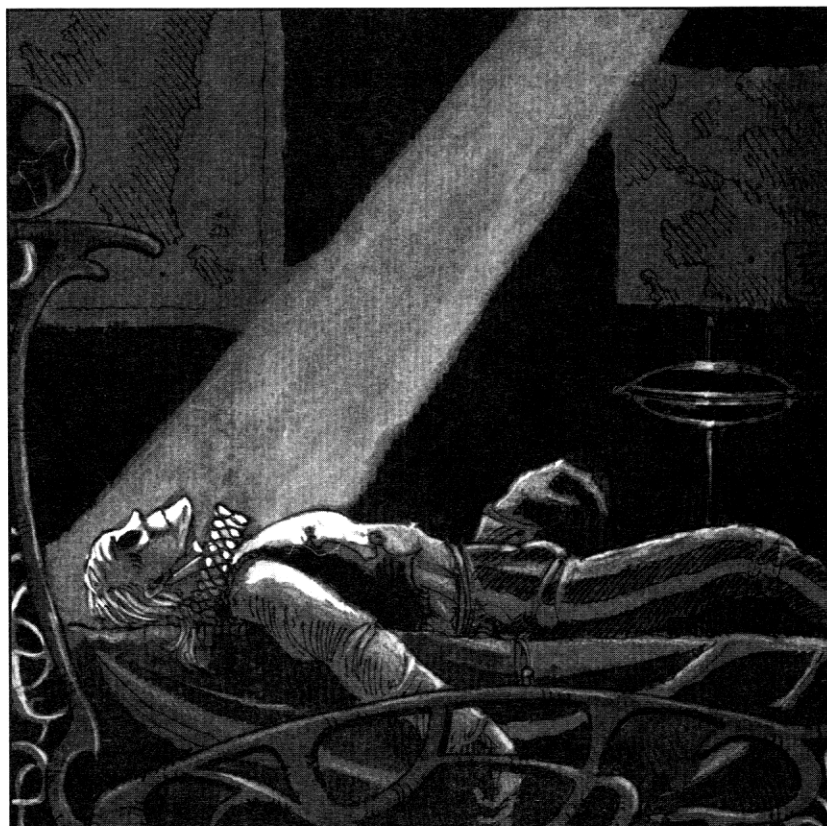
Leur meilleure chance serait de prouver que le Maître est mort (comme il ne devrait pas tarder à s'en douter), et donc de trouver un moyen de pénétrer dans sa Chambre.

Malheureusement, la porte est un sérieux obstacle que peut éventuellement s'effacer devant un bon acide (laboratoire de Chimie).

Une autre serait de gagner la confiance ou pourquoi pas, la gratitude du Chercheur, que ce soit par des prouesses de roleplay ou en résolvant l'une ou l'autre des complications possibles (voir plus bas).

Cependant, il n'y a pas de solution unique au dilemme. Les personnages inventeront sans doute une ruse efficace, comme empoisonner la nourriture ou s'évader de nuit par la salle des machines (il est peu probable qu'ils arrivent à activer silencieusement le pont roulant).

Toute solution censée doit avoir ses chances de réussite. Ne rejetez pas celles qui n'ont pas été prévues !



Complications Possibles

S'ils perdent trop de temps, le pays où se déroule l'aventure amassera une petite armée et des canons-feu pour éventrer la Tour. Dans le tumulte de la prise d'assaut, les personnages parviendront peut-être à s'échapper, ou à se poser en victimes prêtes à être libérées. De nombreuses tactiques sont possibles.

Suivant l'époque à laquelle se déroule l'aventure, l'Empire Ténébreux peut s'intéresser à la Tour.

Un émissaire granbreton demande à être accueilli dans la Tour afin de jauger son intérêt. D'intéressantes

**FOR 14 CON 12 TAI 14 INT 11
POU 12 DEX 13 CHA 10**

Soldat type

Points de vie : 14

Armure : 1 D 8-1 (Demi Plaques)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	53 %	2D6+1	20 %
Ecu	-	-	51 %
Epée	43 %	1D8+1+1D6	41 %
Dague	33 %	1D4+ 2+1D6	31 %

Compétences : Eviter 25 %, Sauter 33 %, Voir 38 %, Premiers Soins 15 %, Equitation 26 %, Culbuter 32 %, Langue étrangère 62 %, Commun 45 %.

interactions pourraient alors avoir lieu avec les personnages s'ils ne veulent pas laisser un tel potentiel tomber entre les mains de l'Empire.

L'émissaire a convenu d'un signal avec une petite garnison qui attend l'assaut. Un ornithoptère assurera son rapatriement et déposera des soldats sur le toit, tandis que des fantassins forceront le passage vers l'intérieur de l'édifice.

Ne pas oublier que les habitants de la Tour la croient invulnérable et qu'ils mépriseront les menaces gran-

**FOR 14 CON 13 TAI 15 INT 17
POU 18 DEX 13 CHA 15**

Points de vie : 16

Armure : 1D10-1 (Plaques sans heaume)

Hermatius, espion de l'Ordre du Chameau

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée	74 %	1D10+1+1D6	76 %
Dague	82 %	2D4+2	-

Compétences : Crédit 80 %, Persuader 72 %, Evaluer un Trésor 86 %, Connaissance du Monde Ancien 52 %, Toutes Connaissances Scientifiques à 25 %, Déplacement Silencieux 77 %, Se cacher 46 %, Ecouter 59 %, Chercher 66 %, Voir 82 %, Commun 90 %.



bretonnes. Aux personnages de les convaincre de leur erreur !

Un déluge de pluie s'abat sur la plaine, et transforme le terrain en patinoire boueuse. La Tour Qui Roule se trouve prise dans un torrent de boue, et s'échoue sur un banc de rochers. Avant de reprendre la route, il faudra la dégager et ceci demandera les efforts de tous, y compris des personnages qui auront une occasion de sortir.

Le travail prendra plusieurs heures, mais au moment où ils peuvent échapper à l'œil vigilant du Maître des Esclaves, une créature tentaculaire jaillit de la boue et entraîne plusieurs laborieux. Les personnages devront peut-être se défendre avec leurs pelles et pioches, coupant court les projets d'évasion. Au loin, d'autres des ces créatures poussent leur cri de chasse, dissuadant toute tentative de fuite...

Alors que les personnages sont de corvée de nettoyage sur le toit de la Tour, un ptéron fondra sur eux et emportera le Maître des Esclaves. Seuls les personnages pourront remarquer que le ptéron se dirige vers un pic lointain (jet en Voir).

Ces créatures ailées étant pour les mercenaires des animaux sacrés, nul ne se portera volontaire pour aller

FOR 21 CON 14 TAI 22 INT 4
POU 8 DEX 9

Points de vie : 24

Armure : 2 points de peau

Créature tentaculaire jaillie des boues

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules	42 %	1D3+2D6	25 %
Ecraser	auto	4D6	-
Morsure	35 %	1D10	-

Compétences : Embuscade 48 %, Nager dans la Boue 80 %

Notes : La créature peut attaquer avec 1D6 tentacules par round. Lorsqu'elle réussit un jet d'attaque avec au moins 2 de ses tentacules sur une même cible, la créature a le choix entre lui faire les dégâts normaux tout de suite, ou l'écraser ou la mordre le prochain round. Chaque tentacule a 6 points de vie et 2 points d'armure. Si les tentacules sont visés, les dégâts infligés ne sont pas à retrancher aux points de vie de la créature.

délivrer le Maître des Esclaves. Le Chercheur promettra aux personnages la liberté et un cadeau issu du musée (au choix du MJ) s'ils acceptent d'aller libérer le Maître des Esclaves.

FOR 19 CON 12 TAI 18 INT 4
POU 12 DEX 8

Points de vie : 18

Armure : 2 points de cuir

Les Ptérons Sauvages

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	1D8 + 4	-
Serres (2)	60 %	2D6	30 %
Aile (2)	70 %	1D4	30 %
Cri	auto	spécial	-

Compétences : Ecouter 72 %, Sentir 59 %

Notes : Au cours d'un combat, ils prennent la fuite s'ils reçoivent plusieurs blessures ou si l'adversaire se montre trop coriace. Voir le Livre du Maître pour plus de renseignements.

On accède au nid du ptéron après 2 jets de Grimper. Sa grotte s'enfonce un petit peu et est couverte de paille séchée. Il peut y avoir plusieurs ptérons, selon l'équipement et l'expérience des personnages.

Le Maître de Jeu peut multiplier les péripéties jusqu'à ce que les personnages méritent la liberté ou le respect du Chercheur. Cet infernal huis-clos est idéal pour initier de jeunes joueurs au monde de Hawkmoon.

NEWS

Les Portes du Paradis

Quel sage n'a rêvé de les contempler et les franchir ? Quel fou sanguinaire n'a désiré les renverser ? Existient-elles seulement ? Et ensuite ?

Au service d'un mystérieux personnage, les aventuriers vont entamer une longue quête qui les mènera à leur dernière extrémité. Pour cela, ils traverseront les ruelles de Parye, les forêts des Hautes Terres, navigueront dans les redoutables Iles de Feu et graviront les Montagnes d'Or.

Echec à la Reine

Au cœur du duché de Loreine, les intrigues se nouent autour du trône et de l'héritier, le jeune duc Jorn. Quand politique, religion, amour et meurtre dansent ensemble, le bal devient sanglant, et le moindre faux pas, fatal.

Un Danger Venu d'Ailleurs

Certains vestiges du Tragique millénaire ont beau dormir depuis des millénaires sous terre, ils éveillent toujours la curiosité et l'avidité des hommes. Alors quand il s'agit d'une "merveille" capable de rayer de la carte des pays entiers, certains se découvrent des vocations scientifiques. Les aventuriers parcourront le Vieux Royaume, la Normandia et une cité murée venue d'ailleurs.

Les Malédiction

L^e Vieil Homme accepta d'aider Humakt, désireux d'essayer son nouvel estramaçon. Le fils d'Umath libéra les terribles pouvoirs de l'Épée sur le Vieil Homme. Devant la Rune de la Mort qui l'enveloppait, Grand-Père Mortel ressentit une immense surprise et laissa échapper un juron avant que son esprit ne rejoigne les mondes inférieurs. Rien ne fut plus comme avant ; les races issues de Grand-père Mortel durent mourir mais purent également maudire.

Polythéiste

Introduction

Nul ne sait vraiment à quand remonte la première malédiction, mais nombre d'érudits considèrent la création du monde comme le premier anathème qui mit fin à l'univers primitif et condamna le monde au mouvement, à la vie et à l'entropie.

Mais la majeure partie des malédictions sont l'oeuvre des Dieux. Ainsi, les plus anciennes malédictions divines remontent à la Guerre des Dieux, bien que les plus puissantes datent de l'époque troublée de l'Âge des Ténèbres.

L'Homme, dans une moindre mesure, est capable de maudire et les sages attribuent la paternité de la première malédiction humaine à Grand-père Mortel. Certains considèrent que la dernière grande malédiction divine se nomme le Temps et date du Grand Compromis.

Même si l'instauration de Temps est jugée comme une bénédiction, les érudits ont gardé le titre générique de "malédiction".

On peut noter que les malédictions revêtent un caractère particulier dans les légendes, contes et recueils d'héroïc-fantasy. Elles sont souvent le point de départ d'une histoire ou en constituent un élément important.

De nombreux récits relatent l'histoire d'un aventurier poursuivi par la malédiction d'un ennemi séculaire, d'un anathème prophétique qui menace de se réaliser, ou d'un homme jetant une ultime imprécation vengeresse à l'encontre de ses assassins. La malédiction est incontestablement un événement porteur.

Les règles suivantes sont surtout destinées aux maîtres de jeu et tentent d'exposer le mécanisme général des malédictions pour pouvoir les intégrer facilement dans une aventure.

Ici ne sont envisagées que les malédictions humaines, mais, à quelques détails près, il est certain que les races aînées possèdent cette faculté. Les détails sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

Une malédiction ne peut être lancée qu'à l'article de la mort. De plus, les humakti, du fait de leur accointance avec la mort, ne peuvent absolument pas lancer de malédiction. Leur appartenance à ce culte les empêche de revenir dans le monde physique sous une forme ou une autre (résurrection ou mort vivante).

De plus, leurs compétences et leurs sorts runiques les mettent à l'abri d'une mort ignominieuse. De ce fait, les malédictions offrent un intérêt relatif aux PJ (c'est une bien maigre consolation que de savoir que la mort de son personnage sera vengée).

Néanmoins, la connaissance de telles règles peut s'avérer décisive pour conjurer une malédiction lors d'une aventure. Malgré tout, il peut être intéressant de jouer sa propre malédiction. Le maître de jeu devra faire preuve de "souplesse" lorsqu'un PJ veut lancer une malédiction car il est évident qu'on ne peut savoir à l'avance que le prochain coup reçu sera mortel !

On peut par exemple poser que les PJ ont droit à une malédiction par aventure et qu'ils leur faut annoncer avant un combat qu'ils "mettent en jeu" cette malédiction. Si l'issue du combat est fatale et que les conditions sont réunies, le PJ pourra tenter de lancer son imprécation. Mais s'il se sort de ce combat et meurt dans un combat ultérieur il ne pourra pas lancer de malédiction...



Lancer une Malédiction

Lancer une malédiction n'est pas chose aisée. Il faut tenir compte de plusieurs restrictions.

Première Etape

Le lanceur doit être sur le point de mourir, du fait d'un crime crapuleux méritant vengeance.

Le fait de mourir loyalement lors d'un combat singulier n'autorise pas de malédiction à l'encontre du vainqueur, mais cette notion de "mort méritant vengeance" est très subjective et la décision de permettre une malédiction reste à l'entière discrétion du maître de jeu.

Le joueur peut tenter de convaincre le maître de jeu que la mort de son personnage mérite vengeance, mais la décision finale n'appartient qu'au maître de jeu.

Celui-ci peut également décider d'appliquer un malus au jet de malédiction dans un cas litigieux.

Critique : Spectre + Malédiction

Spécial : Malédiction

Normal : Spectre

Echec : Rien

Le jet de malédiction s'effectue sous 1xPOU. Le niveau de réussite détermine la forme que va prendre la vengeance du lanceur.

En cas de succès, le personnage doit annoncer, juste avant de mourir, à son ou ses meurtriers qu'il va se venger par delà sa mort. Cette mise en garde est caractéristique des malédictions.

On peut noter que si un personnage meurt parce que son POU est à 0, alors celui-ci ne peut pas lancer de malédiction, même si les conditions de sa mort l'y autorise.

Spectre : Au moment de mourir, le personnage prononce un dramatique "Je me vengerai !", ou toute autre injonction mettant en garde son ou ses assassins.

Le lanceur reste sur le plan des vivants sous la forme d'un spectre lié aux lieux de sa mort.

Sa seule occupation sera de se venger de son ou ses meurtriers. Tant que cette tâche ne sera pas accomplie, le spectre ne connaîtra pas de repos.

Toute résurrection du personnage sera impossible tant que son spectre restera sur le plan des vivants, à moins de le contrôler.

Malédiction : Au moment de mourir, le personnage lance un "Je te maudits!", ou toute autre sentence tragique signifiant à son ou ses meurtriers qu'ils tombent sous le coup de sa malédiction.

L'étape suivante permet ensuite d'élaborer l'effet de cette malédiction.

Si les conditions nécessaires sont réunies, le personnage peut être ressuscité. Dans ce cas le maître de jeu peut décider (arbitrairement ou par un jet de dé) de mettre fin à la malédiction lancée par ce personnage. Néanmoins, il est possible à un personnage de revenir à la vie tout en ayant sa malédiction toujours active.

Spectre + Malédiction : Les effets de "Spectre" et "Malédiction" s'ajoutent. Le personnage jette son imprécation et reste sur le plan des vivants sous la forme d'un spectre pour hanter son ou ses assassins.

Comme la malédiction est active, le spectre peut également chercher à rejoindre le plan des esprits plutôt que d'errer inlassablement.

Deuxième Etape

Si le personnage réussit à lancer sa malédiction, il peut maintenant la former avec précision et décrire



quelles seront ses effets. Pour cela, le lanceur a à sa disposition des points de malédiction qui égalent la somme INT + POU + CHA.

Une malédiction possède la description générale suivante :

TANT QUE (Injonction Temporelle)

MAUDIRE (Injonction de cible)

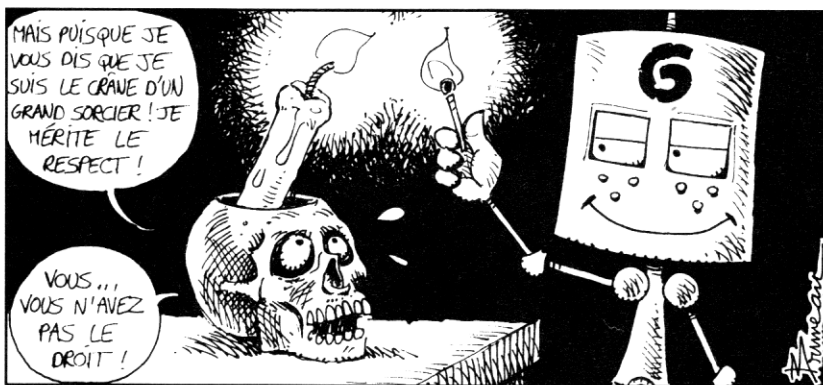
PAR (Injonction d'effet)

Les combinaisons sont possibles.

Injonction Temporelle : les malédictions humaines ne sont pas éternelles et ce paramètre définit la durée de vie de la malédiction. Une fois cette injonction réalisée, la malé-

- **nom** : 5 points de malédiction.
- **qualité** : 10 points.
- **cible élargie** : 10 points.

Si la cible initiale est "le marchand qui m'a vendu cette dague", la cible élargie peut être "tout marchand qui deviendra propriétaire de cette boutique" : la malédiction touchera le marchand désigné et tout marchand qui prendra sa succession, donnant l'impression que la boutique est maudite. Autre exemple, la cible initiale est "Jacob le fourbe" et la cible élargie est "tout enfant mâle



diction prend fin. Il existe deux possibilités pour ce paramètre. Ou bien on choisit un temps fini (50 ans, 3 siècles, 13 saisons...), ou bien un temps indéfini pour lequel on est sûr que l'événement peut se réaliser (la prochaine éclipse de lune, la naissance d'une fille dans une famille, la troisième fois qu'il pleuvra sur telle ville...).

Par exemple, on ne peut choisir l'événement suivant : "tant que les poules n'ont pas de dents".

- **temps fini** : 1 point de malédiction par décennie.
- **temps indéfini** : 10 points.

Injonction de Cible : Ce paramètre définit la ou les cibles de la malédiction. Il existe trois possibilités pour ce paramètre.

On peut spécifier le nom de la cible (s'il y en a plusieurs il faut donner tous les noms et payer le prix nécessaire) ou bien sa qualité (mon assassin, prêtre d'Orlanth,...).

On peut ensuite choisir une cible élargie ayant un rapport avec le nom ou la qualité de la cible initialement choisie.

ainé descendant de Jacob le fourbe". La malédiction portera sur Jacob le fourbe et tous les fils aînés de sa descendance jusqu'à ce que l'injonction temporelle soit réalisée.

Injonction d'Effet : Ce paramètre définit l'effet visible de la malédiction, son retentissement sur la vie de la cible de cette malédiction. Il existe six possibilités pour ce paramètre. On peut lancer un sort connu (c'est un sort connu par le personnage), un

- **sort connu** : 1 point de malédiction par type de sort.
- **sort inconnu** : 5 points de malédiction par type de sort.
- **sort inexistant** : 10 points de malédiction par type de sort.
- **renforcement** : donne 10 points de magie par point de malédiction.
- **composantes** : 5 points de malédiction par composante absente.
- **nouvel essai** : jusqu'à 10 points de malédiction (à soustraire au D 10 ans).

sort inconnu (c'est un sort qui existe sur Glorantha mais est inconnu du personnage) ou un sort inexistant (c'est un sort exotique, inconnu sur Glorantha).

L'effet de la malédiction peut être la conjugaison de plusieurs sorts. Dans ce cas, il faut payer le prix en conséquence par type de sort (dans ce cas, Bouclier 2 ne vaut pas plus cher que Bouclier 4).

Ces sorts doivent tenir compte des meilleures limites d'INT libre et de cumul de sa race (par exemple, si un personnage n'a que 14 en INT il pourra utiliser une INT libre de 18 même s'il avait des sorts en mémoire, idem pour la DEX dans le cas de cumuls de sorts divins) mais il n'y a pas de jet à faire pour les lancer ; la réussite est automatique. De même, les sorts sont automatiquement alimentés en points de magie et il est impossible de les dissiper.

Par contre toutes les autres restrictions de lancement de sorts sont appliquées. Pour cela on peut dépenser des points de malédiction en renforcement.

Chaque point dépensé renforce le sort (pour passer une éventuelle défense) de 10 points de magie ou donne un équivalent de 10 points de magie dans le cas d'opposition de PM.

Certains sorts réclament des éléments ou des composantes de lancement. Leur absence peut être contournée en dépensant 5 points de malédiction par élément.

Par exemple, on peut dépenser 5 points pour compenser l'absence de feu lors de l'invocation d'un salamandre ou pour créer un cercle d'accueil dans Pent Nord alors qu'on ne s'y trouve pas physiquement (il faut, dans ce cas là, connaître malgré tout le lieu pour l'avoir déjà visité).

Le dernier sous-paramètre de cette injonction permet de tenter un nouvel essai dans le cas où le sort ne prend pas effet sur la cible. Le sort est alors retenté 1 D 10 - (1 par point de malédiction dépensé) ans après l'échec. Mais si la malédiction prend fin avant, alors rien n'est retenté.

Une fois la malédiction décrite, il ne reste plus qu'à passer à l'étape trois.

Troisième Etape

Une malédiction peut être considérée comme une sorte d'enchan-



ment particulièrement puissant. A ce titre, tout comme un enchantement normal doit avoir une trace dans la matière du monde sous forme de gravures runiques, une malédiction doit laisser une trace sur le monde des vivants.

Cette trace revêt une forme particulière. Ainsi, une malédiction doit être connue des vivants au moyen d'un ou plusieurs supports de communication accessible dans la région où prend effet la malédiction.

Par exemple sous forme de chanson, de complainte, de gravure, de parchemin ou frise racontant le contenu de cette malédiction.

C'est l'aspect "poétique" de ces règles. Le lanceur doit ici traduire en prose, en rimes ou en vers le texte de la malédiction conçue à la deuxième étape.

Le texte résultant peut rester obscur sur certains points mais doit rendre suffisamment claire l'injonction temporelle.

Ce texte peut être caché ou visible et prendre la ou les formes que désire le lanceur. Par exemple, le texte peut prendre la forme d'une cantilène lugubre très connue ou d'une stèle gravée dans une forêt peu connue.

Si un des supports du texte est détruit ou disparaît, celui-ci réapparaît aussitôt sous une forme ou sous une autre, au choix du lanceur.

Conclusion

Lancer une malédiction reste un évènement rare et incertain, ce qui est heureux ; on ne peut vivre dans la crainte d'une malédiction chaque fois qu'on tue un ennemi.

Mais dans le cas où la procédure aboutie, la malédiction devient un instrument très puissant.

Néanmoins, il est souvent possible de la déjouer grâce à une lecture attentive de l'injonction temporelle et, dans une moindre mesure, de l'injonction de cible.

C'est au maître de jeu de décider si les ordres de la malédiction doivent être interprétés au pied de la lettre, d'une façon quasi asinienne ou, au contraire d'une façon plus souple.

On peut noter que la définition de "crime crapuleux" varie en fonction des cultes. Pour une créature chaotique, en effet, mourir dans un combat singulier peut représenter un crime crapuleux.

Pour limiter encore plus les malédiction, le maître de jeu peut tout à fait décider de les autoriser uniquement pour les personnages ayant un

grade élevé dans leur hiérarchie religieuse ou indispensables au culte.

Guillard Stéphane

Exemple

Un jeune sorcier a été tué par son épouse Léna, son corps jeté dans des marais. La jeune femme a ainsi pu épouser son amant de famille noble, prétextant l'abandon de son ex-mari. Avant de rendre l'âme, le sorcier a maudit son épouse et lui a promis qu'elle payerait cette forfaiture. Le sorcier possède $17 + 15 + 12 = 44$ points à dépenser. Voici sa malédiction :

TANT QUE (les restes de mon corps n'auront pas reçu de sépulture décente),

TANT QUE, (un homme de $CHA > 16$ et de famille noble n'embrasse pas la cible),

MAUDIRE (Léna Halgode et chaque fille adultère de sa descendance),

PAR (Métamorphose Humain-Grenouille),

Injonction temporelle 1 : 10 (temps indéfini) pts.

Injonction temporelle 2 : 10 (temps indéfini) pts.

Injonction de cible : 5 (nom de la cible) + 10 (cible élargie) pts.

Injonction d'effet : 1 (sort connu) + 1 (renforcé 10 points de magie) + 3 (équivalent 30 pts de magie pour opposition de points de magie) pts.

TOTAL : 40 points de malédiction :

TANT QUE (140 ans ne se seront pas écoulés)

TANT QUE (la cible n'est pas morte)

MAUDIRE (Jacob le fourbe et ses descendants âgés de 20 ans)

MAUDIRE (tout propriétaire du domaine de Loignes)

PAR (Invoquer Purulence de l'âme - Commander Purulence de l'âme)

Injonction temporelle 1 : 14 (temps fini) pts.

Injonction temporelle 2 : 10 (temps indéfini) pts.

Injonction de cible 1 et 2 : 5 (nom connu) + 10 (cible élargie) + 10 (cible élargie) pts.

Injonction d'effet : 1 (sort 1 connu) + 1 (sort 2 connu : "possède la cible jusqu'à ce qu'elle meurt") + 3 (équivalent 30 pm pour opposition) pts.

TOTAL : 54 pts.

Ici il y a plusieurs cibles pour un seul esprit de maladie. Ce dernier s'occupera de chaque cible, chacune à leur tour. De ce fait si l'esprit s'occupe du propriétaire actuel pendant qu'un des fils de Jacob atteint ses 21 ans, alors celui-ci échappera à la malédiction. Pour éviter cela il aurait fallu formuler l'injonction de cible comme suit :

MAUDIRE (Jacob le fourbe et tous ses descendants âgés d'au moins 20 ans)

Attention donc, la façon de formuler la malédiction est très importante.

MOSKVA 2020

Bienvenue dans un monde de paix, dans un monde propre. Bienvenue dans le paradis communiste.

Les Hypocrites associés et Cie.

Bons Baisers de Russie

Situation Politique

L'Union est toujours debout mais la corruption a gangrené tout le pays au point de devenir la seule "moralité". Ce qui appartient à l'état est vendu aux plus offrants et ainsi les deals profitent à tous. Toutefois certains freinent le processus par toutes sortes de moyens au nom d'idéaux auxquels personne ne comprend rien. Comme si cela ne suffisait pas, les peuples du Caucase se livrent des guerres larvées et les islamistes lancent des vagues de terrorisme dans les républiques d'Asie Centrale. Un espoir apparaît toutefois avec le Renouveau Russe.

Situation Economique

Elle est tout simplement catastrophique. Malgré un potentiel de production toujours énorme ce qui manque à la Russie et aux autres républiques sont les infrastructures. Ainsi il manque les machines, les routes sont souvent sans revêtement, les trains sont lents, il n'y a pas assez de pièces détachées pour les besoins considérables de l'économie. Les dirigeants locaux se sucent au passage, les mafias s'occupent d'alimenter le marché noir... On retrouve ici tout ce qui fait les charmes de la Russie. A noter que devant cette situation les pays baltes sont passés sous le contrôle quasi-total de l'Allemagne et des pays scandinaves (économiquement parlant). Seules les branches importantes sont en bonne forme (grâce aux euro-dollars) comme l'armement, la conquête spatiale, la cybernétique et la biotechnologie.

La rue : La situation est difficile à la campagne mais les gens y sont habitués. Dans les villes c'est encore pire parce qu'on y trouve tous les déchets humains. Que ce soient les gangs, les mafias, les cyberpsychos,

les forces spéciales ou les Sibériens l'homme de la rue ne connaît plus que la violence d'où qu'elle vienne. Tout ce qu'il cherche c'est de quoi manger par tous les moyens.

Les forces armées : L'Armée Rouge toute puissante vacille sous les guerres civiles, l'islamisme, la corruption... mais elle tient bon comme le pays grâce aux milliards d'euro-dollars injectés chaque année par son "allié" l'Europe. Le KGB fait toujours aussi bien son boulot officiellement mais ce n'est plus trop le cas. Il a été dépassé en efficacité mais pas en nombre par les Cyber-Soviets. Cette unité composée par de jeunes soviétiques lobotomisés depuis leur plus jeune âge et complètement endoctrinés travaillent sous les ordres directs d'hommes du Soviet Suprême. Ces hommes et ces femmes ne doutent pas de leur mission et sont souvent utilisés à leur insu par leurs chefs comme pointe capitale en cas de non coopération financière (si vous voyez ce que je veux dire).

Ainsi la tête de l'état rackette les corporations qui sont obligées de payer sous peine de voir débarquer le Service-Action.

L'OPNAZ (Troupes du Ministère de l'Intérieur) contrôle quant à elle les grandes agglomérations. Les plus riches et les mieux placés se servent des troupes d'élite comme de leurs propres forces, à la manière des polices corporatistes.

Moscou

Ce qui vous vient tout de suite à l'esprit semble être le plus souvent : le Kremlin, la Place Rouge, la Vodka... Bien que ce soit toujours le cas la ville est coupée en deux désormais. En effet, on y trouve le centre-ville historique, siège des corporations comme SOVOIL et VOYNATECH, les bâtiments hautement stratégiques et les quartiers de tout ceux qui ont une once de pouvoir. Mais au-delà de ce paradis aux limites



La neige d'une couleur douteuse descendait lentement du ciel, pour finir dans des rues grises, formées de bâtiments rectilignes sans expression. D'un pas assuré et lourd, IGOR se fraya un chemin à travers les files d'attente, formées juste avant l'arrivée du pain de 23 heures. Sur sa route, il croisa deux miliciens qui firent mine de ne pas voir le canon de sa Kalash-99 qui dépassait de son sac de "sport". Quel intérêt auraient-ils eu à perdre la vie pour une chose aussi banale ?

Pauvre Russie, disent les plus anciens. IGOR lui, n'a pas connu leur paradis communiste et il préfère de loin cette situation beaucoup plus amusante. Mais ce n'était pas le moment de penser à la nostalgie de ces vieux séniles. La mission devait être menée à bien. PIOTR l'attendait comme prévu dans le parc en face du MAGIC BAR. Un de ces nombreux endroits minables à souhait où l'on ne pouvait trouver que des emmerdes.

La neige fit place à un léger vent frais que d'autres auraient qualifié de blizzard glacial.

- Ye li vse gotovye ?

- Da.

- Idtimo za pyet minouta.

- Ladno.

Sa main droite passa sur son visage parfait, puis descendit sur sa poitrine dénudée en s'attardant sur le sein gauche, son préféré. Elle riait presque mécaniquement en lui faisant croire qu'il était le seul à pouvoir la mettre dans cet état là. Avant de continuer YELENA lui versa un alcool bizarre aux couleurs arc-en-ciel tout en caressant KATARINA, elle aussi. Il n'avalait qu'une infime partie du breuvage, car il fallait garder les idées claires, du moins pour le quart d'heure qui allait suivre. Tout en goûtant aux lèvres pulpeuses de KATY sa main s'aventura sous les replis de sa robe. Mais la limousine s'arrêta net devant un bâtiment illuminé. Les gardes se déployèrent, la porte s'ouvrit et il s'engouffra dans le MAGIC BAR suivi de ses deux pouliches et de la chair à canon habituelle.

- Bonjour Monsieur HAZARAV, puis-je prendre votre...

- Epargne-moi tes balivernes et conduit nous !

Le sourire aux lèvres et tout en pinçant YELENA, il ajouta :

- Je suis très pressé...

On ne plaisanta plus quand chacun s'assit autour de la table. L'homme à l'autre bout lui fit passer une valise. Son chimiste personnel testa la marchandise très professionnellement.

- Ouaouh ! Super qualité...

Un signe et la valise pleine d'eurobiffons parvint à son nouvel associé qui connaissant bien les azéries vérifia son contenu. La tension retomba. Ils se serrèrent la main, avalèrent cul-sec une mixture d'amphets et d'eau-de-vie puis HAZARAV retourna à la voiture. Il pensait à la nuit qui l'attendait. Elle serait digne d'un cosmo-rêve...

Que pourrait-il lui arriver maintenant ? Rien. Il n'y pensait même pas.

PIOTR avait discrètement placé le C6 sous la voiture grâce à une bouche d'égout. IGOR était fier de sa trouvaille. Pourquoi n'avait-il pas tout fait sauter tout-de-suite ? Patience. A l'abri d'un vieil arbre, d'un vrai, il actionna la télécommande.

Clic. Merde, qu'est-ce qui se passe ?!!

Des gardes se tournèrent dans sa direction.

Clic. Merde!!!!

Ils pointèrent leurs armes en cherchant une cible.

Clic. Le temps parut s'arrêter dans la tête de notre Solo.

L'explosion fut terrible. La voiture se souleva du sol et s'enflamma. Toute la façade du MAGIC fut soufflée.

- Putain de télécommande US !!!

La voiture était à peine retombée qu'il actionna sa Kalash. Ce qui restait de l'escorte était nettoyé par les impacts explosifs. Un garde du corps tenta de se jeter derrière un abri de fortune mais il ne put arriver à son but, ses jambes ayant été pulvérisées dans sa course par une rafale. C'est pour ce genre de spectacle grandiose que les solos russes ont été qualifiés de "Barbares" par les euro-tapettes.

La mission a pourtant été un succès et il ne pouvait en être autrement. Sinon comment ferait-il encore partie de l'élite : des SIBERIENS.

Plus tard dans la nuit, il compta l'argent de la valise. Quel superbe moyen de se débarrasser d'un paquet encombrant.

Les Sibériens n'ont jamais fait dans la dentelle, mais on oublie trop souvent qu'ils savent être très rusés, vraiment trop souvent.



incertaines s'étendent les banlieues livrées à elles-mêmes. L'anarchie y règne en maître.

A côté de la Place Rouge et du quartier touristique s'étend la zone corpo. Outre les deux mega-corpos une multitude d'autres gravitent autour d'elles. Ce ne sont souvent que des filiales totalement à leurs bottes. Les grands centres de décision comme les ministères et le QG suprême côtoient les grandes résidences des apparatchiks, des corpos et des mafieux ayant le mieux réussi. Toute cette élite est gardée par les sempiternelles polices corporatistes mais aussi par des solos et surtout par l'impressionnante unité de choc : les SPETSNAZ. Outre le matériel léger habituel on peut apercevoir de temps à autre des chars et des hélicoptères, ce qui est utile face à certains cyberpsychos russes.

Plus on s'éloigne du centre, plus la surveillance se fait lâche jusqu'à disparaître totalement dans les banlieues les plus reculées (donc les plus dangereuses).

L'OPNAZ peut toutefois intervenir grâce à ses forces armées nombreuses et souvent bien armées et bien entraînées. Celles-ci sont composées comme suit :

La Milice

C'est tout simplement la police qui est chargée de maintenir l'ordre, d'arrêter les trafics... Mais les moyens très faibles dont elle dispose font qu'elle est inefficace à endiguer la violence. La plupart de ses membres sont le plus souvent corrompus et arrondissent leur fin de mois en fermant les yeux sur le marché noir et toutes les activités illégales des mafias comme le racket par exemple.

Omon

Ce sont les forces anti-émeutes qui doivent bloquer puis disperser tout débordement de masse ou épauler la Milice en cas de coup d'État. Leur équipement reste toutefois assez médiocre. Le moral n'est d'ailleurs que très rarement au rendez-vous vu leur incapacité à remplir leur mission.

Division DZERZHINSKY

Force mécanisée bien armée qui est envoyée dans les rues pour calmer les ardeurs des plus violentes. Elle a toujours correctement rempli sa mission. Il est vrai qu'il est difficile d'aligner comme elle des dizaines de chars lourds. Elle a été utilisée lors des émeutes de la fin de l'hiver 2019.

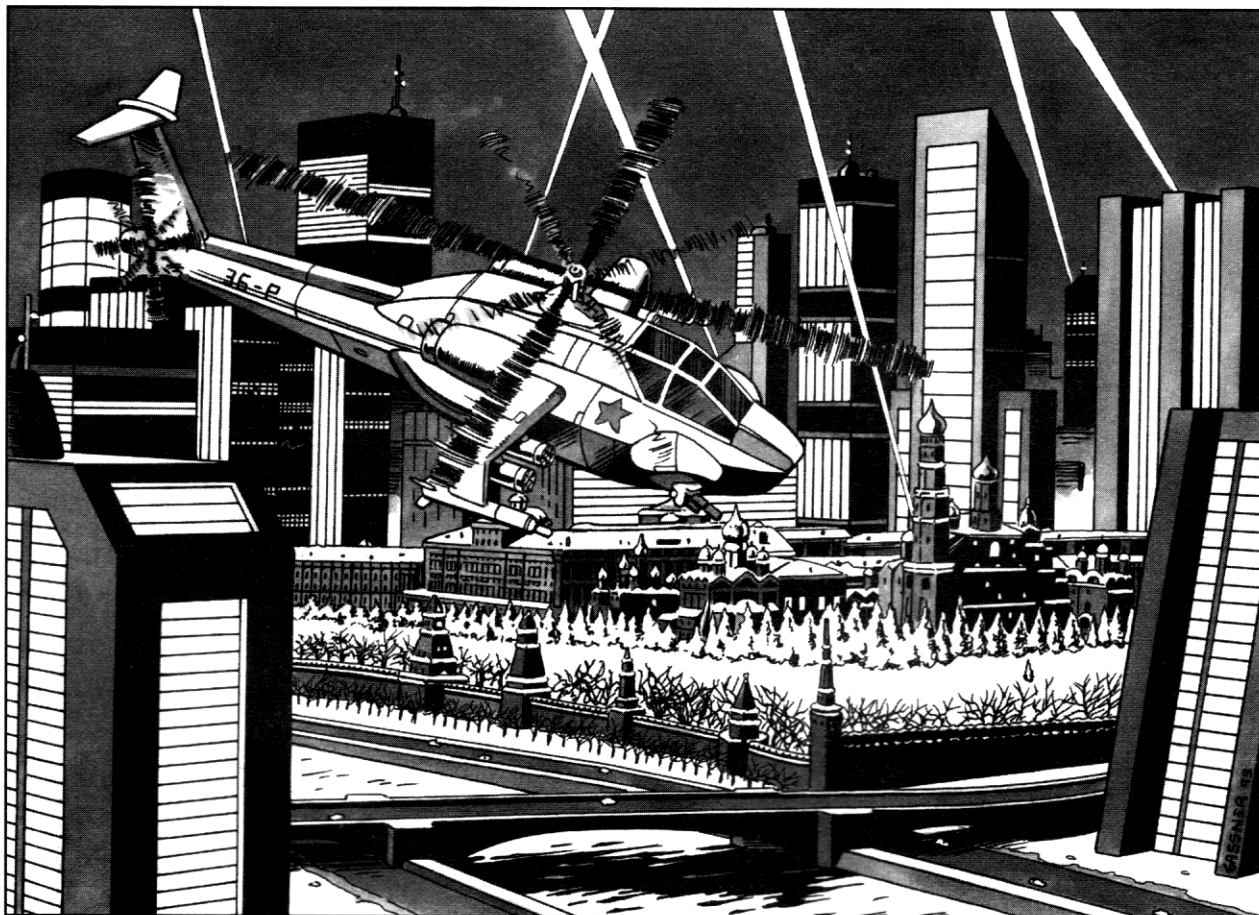
Le bilan a été de 1843 morts (officiellement). On teste déjà des lance-flammes pour la prochaine vague de froid.

Omsn

Voilà une unité d'élite dont les membres sont très bien payés, équipés d'armement qu'ils personnalisent ce qui a tendance à augmenter, sensiblement leur efficacité. Leur mission principale consiste à nettoyer les nids "terroristes islamistes" mais aussi à éliminer les cyberpsychos (ils devraient commencer par leurs compagnons d'armes). Ils sont aussi de la partie en cas de prises d'otages d'officiels importants ou d'attaque contre des bâtiments stratégiques. De plus leur mobilité extrême fait qu'ils sont très rapidement déployés n'importe où à Moscou ou dans les environs proches.

Spetsnaz

Unité de choc utilisée dans la surveillance du centre. Elle peut parfois être lancée pour soutenir d'autres troupes de l'OPNAZ ou pour ouvrir la route à des unités plus faibles. Elle est très peu corrompue, bien entraînée, bien payée et bien équipée. Les apparatchiks savent que ce sont les uniques garants de leur sécurité alors





des moyens très importants sont mis à leur disposition.

Là où l'OPNAZ n'est pas présente, là où elle ferme les yeux règnent en maîtres quasi-absolus les mafias, les gangs et les petits chefs locaux.

Moscou : ses Mafias

Les soviets existent encore officiellement mais ne sont que l'ombre d'eux-mêmes. Pourtant ceux qui les dirigeaient ont réussi le plus souvent à se créer leurs petits fiefs, à se monter une milice locale et à trafiquer tout ce qu'ils peuvent. Mais ce ne sont là que des pions face aux grandes organisations mafieuses qui se taillent la part du lion. On trouve quatre grandes mafias à Moscou.

Les Kazakhs

S'il fallait qualifier les Kazakhs ce serait par le mot Anarchie. En effet, contrairement aux autres mafias qui possèdent une Assemblée Suprême qui est chargée de régler les différends entre les clans et les familles, les Kazakhs se font la guerre entre deux armistices. C'est pour cela que c'est la mafia la plus faible du lot mais qui a de quoi écraser quelques personnes en surplus d'hormones. Certains clans soutiennent activement les islamistes, alors que d'autres s'en moquent totalement.

Les Azéris

De loin les plus sadiques et les plus vicelards de tous. Tout compromis n'est qu'un répit avec eux. Il faut avoir les reins solides et savoir se faire respecter. C'est la seule chance d'aboutir à des deals sans arrières-pensées. Ils trafiquent surtout des drogues mais également des armes. Une fois la confiance instaurée vous pourrez faire partie de leur milieu jusqu'à ce que ... Il est bon de savoir que leurs gains alimentent souvent les fonds des milices azéris du Caucase.

Les Géorgiens

La Mafia la mieux organisée qui utilise à fond son faible potentiel humain et financier. Jamais leurs clans ne se tirent dans les pattes. Etant plutôt nationalistes, ils investissent une énorme partie de leurs gains dans du matériel de guerre dernier cri, qui est expédié en Colissimo sur le front du Caucase, pour faire la différence face aux hordes azéris. Autant vous dire que les deux mafias

ne s'apprécient pas le moins du monde.

Les Russes

Sans aucun doute les plus puissants de tous, ils imposent leurs vues aux autres. Ils savent néanmoins calmer les ardeurs des plus fanatiques car une guerre générale est toujours nuisible pour les affaires. Ce sont les seuls à s'occuper du trafic des filles partout en Russie car comme ils disent "Les basanés ne doivent pas salir nos filles". Pourtant ces mêmes girls sont envoyées en Turquie, au Moyen-Orient... allez comprendre. Ils ont également le monopole sur la falsification et la fabrication de papiers officiels nécessaires pour pénétrer dans les zones de haute sécurité ou pour voyager en dehors des sentiers battus (la Sibérie par exemple).

Moscou : ses Gangs

Pour finir le tour du proprio nous allons voir certains gangs particulièrement actifs de Moscou.

Les Cosaques Hurlants (Kritchatsi Kozatsi)

Voilà une bande motorisée de fanatiques russes dirigée d'une main de fer par Ivan le Terrible. Ils arborent les couleurs des royalistes russes (le noir, le jaune et le blanc), nettoient les rues de tout ce qui leur paraît ressembler de près ou de loin à un asiatique, un euro-ricain ou à un turc. Ils sont trop bien équipés ce qui fait dire à certains que la mafia russe les utilise comme unité spécialisée dans les basses besognes.

Les Tsars Noirs

Sous ce doux nom se cachent des nihilistes. Leur devise est "Dieu n'existe pas donc tout est permis". Toute leur haine est dirigée contre le pouvoir qui tire sa survie de son autorité. Certains s'allument avec un jerrican dans la rue, d'autres se font sauter au passage d'un dignitaire. Ce ne sont là que des déviations car leur but est de déstabiliser le pouvoir en place par des actions d'éclats qui si possible doivent emmener un maximum de gens. La mort de l'auteur n'est qu'optionnelle.

Pretty Boys

Ce sont des fous de tout ce qui est made in USA. Ils essaient toutes

les nouveautés, pacifiques comme les amphetes, la mode, les megacailles... mais aussi guerrières comme la cybernétique offensive, les pétards... C'est à celui qui sera le plus près de la limite, c'est à celui qui aura le look le plus délirant : gyrophare soudé sur le crâne, peau changeant de couleur à chaque pas, main-sexe... Ils sont en constant mouvement avec les plus belles poules, dans les soirées les plus novatrices... Leurs parents apparatus leur servent de porte-monnaie mais ils savent se servir seuls. Ils sont sympas au premier abord mais attention ! Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour la frime !

La Panzerskaya

Les maîtres des banlieues sont les membres de la Panzerskaya. Ils sont aussi craints que les Bloodrazors de Night City. De vrais cybers-tarés qui, quand ils se mettent en chasse, rasant des quartiers entiers. Leurs trafics leur assurent le matériel nécessaire aux razzias qui rappellent celles des Vikings. On tue puis on viole puis on brûle et ensuite on s'en va avec le butin. C'est à peu près dans cet ordre là.

Les Lupins

Il est difficile de les qualifier de gang puisqu'il s'agit d'un groupe de netrunners et de solos. Leur but est simple ; percer toutes les sécurités existantes pour s'introduire où ils veulent. "Ne pas avoir de limites c'est la liberté !".

Les Netrunners travaillent dans le réseau alors que les solos préfèrent se frotter aux équipes de sécurité. Ils acceptent des contrats non pas pour l'argent (ils en ont tellement) mais pour le niveau de difficulté. Les petits trucs pour les plus faibles d'entre eux et les plus forts pour pénétrer dans le Kremlin par exemple. C'est un gang idéal pour épauler des joueurs complètement perdus ou enfoncés dans les problèmes jusqu'aux oreilles.

D'autres gangs existent comme les Lénine, Gorby et Staline (des posers) qui se livrent des batailles féroces dans les rues de Moscou mais leur description prendrait plusieurs tomes.

Pas besoin de grands discours sur le centre et la banlieue, ils ressemblent à ceux de Night City sauf que l'ensemble reste un peu plus pauvre. Les armes lourdes sont plus pré-



sentes, les charcadocs sont peut-être plus portés sur l'alcool mais sont tout aussi bons.

Le Renouveau Russe

Il n'y a donc aucun espoir me direz-vous. Et bien si, il y a bien des rabat-joie qui veulent tout changer (qui a dit : Oh Non?!).

Il s'agit du parti dont les dirigeants sont inconnus et en qui tout le peuple croit : le Renouveau Russe.

Quand vos joueurs se baladeront dans les banlieues ils verront peut-être au détour d'une rue des hommes en tenue camouflée à l'armement lourd surveillant les environs. Derrière eux un chant religieux montera d'une église orthodoxe. Un calme étrange, comme artificiel, laissera le cœur de ces hommes et de ces femmes pleurer leur tristesse. Un prêtre prendra alors la parole. Sous la lueur des bougies jaunes et avec la protection de canons de 20mm et de celle de Dieu, il parlera à ce peuple qui n'a pas perdu espoir. Certains prendront les armes pour former une milice dans leur quartier. C'est ainsi que les Aigles pourront se défendre contre les gangs et tenir tête au pouvoir des chefs locaux.

Mais ce n'est là que l'aspect extérieur de ce mouvement de fond qui unit Eglise et Russes anti-communistes. Leur but est clair ; prendre le pouvoir par toutes sortes de moyens, déstabilisation du pouvoir, installation d'hommes du R.R aux postes clés...

La création des Aigles et la relance de la religion servent à s'amener la sympathie du peuple. Cela est

inutile si le pouvoir n'est pas entre leurs mains ce qui explique que les Spetsnaz ne soient jamais intervenus contre les églises ni contre les Aigles. Par contre, les gangs et les mafias se sont souvent accrochés avec eux mais des compromis ont été trouvés.

Ainsi des îlots de paix (tout est relatif) s'organisent dans la banlieue en guerre. Nos cyberpunks auront du mal à comprendre, je crois.

Maintenant quelques bonus pour en savoir plus.

Les Sibériens

Les solos russes les plus méritants sont contactés par cette organisation semi-secrète. Ceux qui rentrent dans les Sibériens forment alors une famille puissante ; l'équivalent d'une caste à part. Tout jeune russe se lançant espère un jour appartenir à cette élite où il pourra trouver un semblant de sécurité. De nombreux rites attendent le jeune lors de son initiation et tout au long de sa vie de Sibérien jusqu'à sa retraite. Aucune violence n'est acceptée au sein du groupe et c'est le prestige qui semble déterminer votre rang et non pas la puissance de feu que vous pouvez aligner. Toutes les pulsions guerrières doivent être évacuées dans les opérations extérieures et les brebis galeuses qui s'amuseraient à casser la tête de leurs camarades sont éliminées plus vite qu'il n'en faut de temps pour le dire.

Tous les contrats sont enregistrés au bar le Brise-Glace (mais aussi ailleurs) et envoyés au quartier général dont personne ne connaît l'endroit. Selon le type de mission, le nombre d'hommes requis, la difficulté et les capacités demandées une

liste de membres est établie. Ils sont alors contactés dans les délais et envoyés sur le coup. Ainsi l'organisation fournit du travail mais protège aussi ses hommes contre tout coup fourré. Les dégâts infligés aux coupables sont en général 1000 fois supérieurs au montant du contrat et leurs têtes ornent le plus souvent la tombe des défunts.

En échange de cette protection très efficace et qui a fait ses preuves l'organisation perçoit 10% du montant de chaque contrat.

Ces fonds récoltés assurent le bon fonctionnement du groupe, fournit le matériel et les planques ainsi que les soutiens nécessaires dans la classe politique et militaire.

Actuellement la quasi totalité des Sibériens sont des Soviétiques d'origine russe. On ne trouve aucun européen dans leurs rangs par contre il est possible de rencontrer quelques américains, mais ils sont rares, très rares.

Lieux Chic et Choc

Le Brise-Glace

Bar à solos le plus réputé de Moscou. On y trouve tout ce qu'on veut comme hommes de main, spécialistes en tout genre et évidemment pour les porte-monnaies les plus lourds les représentants discrets des Sibériens vous attendent le "Sourire aux lèvres".

La sécurité est draconienne et aucune arme à feu n'est autorisée à l'intérieur. L'ambiance est assurée par des groupes de metal-heavy-blast (un genre qui arrache) et par une





Quatre Spécialités

Vodka-Smash : Composée de vodka, de dérivés d'essence et d'amphets super délirants ce breuvage se boit cul sec (normal). Après l'effet vodka c'est l'effet Smash qui fait son apparition (smash veut dire entre autres en anglais : pulvériser. Ce qui n'a rien à voir avec la drogue du même nom). Il faut faire un test sous Constitution (15) pour ne pas tomber à la renverse pour 1D10+2 secondes sous la super claque que vous vous prenez.

Coût : 10 \$

Roulette Russe : Simple gâteau monté sur une assiette tournante. Celui-ci est coupé en parts égales au nombre de consommateurs. On fait tourner l'assiette et chacun attend de voir quelle sera sa part bourrée de drogues. Certains effets sont si terribles que l'on est obligé de sangler les victimes pour éviter qu'elles ne s'envolent. On peut trouver certaines personnes qui n'hésitent pas à prendre plusieurs parts (c'est toutefois déconseillé).

Coût : 25 \$ la part.

Thé miracle : Un thé à l'apparence fort normale au premier abord. Mais tout change lorsque vous l'avez avalé parce-que vous avez tout d'un coup une de ces envies de poupée gonflable pas possible. Heureusement que tout est prévu et que votre surplus d'aphrodisiaques pourra s'évacuer durant une nuit de baise (il faut appeler les choses par leur nom).

Coût : 5 \$ le thé (le reste dépend de vos goûts et de vos moyens).

Eden : Une superbe fille sculptée au laser arrive vers vous et vous tend un air-hypo ainsi qu'une capsule contenant une pâte arc-en-ciel. Vous plongez pour un trip inimaginable. Pendant une demi-heure le monde réel disparaît pour laisser place à un paradis aux couleurs féériques. En vous réveillant vous ne remarquez que votre sourire figé et de la bave sur la table. Ca a dû être super mais vous ne vous en souvenez pas alors : "Vous m'en servirez une autre madame la fée".

Coût : 30 \$ Puissance : +1

arène où combattent des gladiateurs. Le public décide si le vaincu est mis à mort alors que des paris sont organisés pour les grandes rencontres. Bref un endroit sain où l'on trouve du travail mais aussi où on débusque des hommes qui ont de quoi donner du punch à une opération.

Le Syever

Le plus beau club de Moscou sans aucun doute. Ce bâtiment de plusieurs étages est un véritable labyrinthe pour les novices. Tous les corps de la ville, les fixers et les netruncers se retrouvent au Syever où de nombreux deals sont effectués. Dans certains coins on peut apercevoir entre deux montagnes de muscles des aparatchiks ou des mafieux notoires entrain de discuter de choses qui ne vous regardent pas le moins du monde. Des groupes de Space-Techno russes vous arrachent les tripes et vous explosent les oreilles alors que des hologrammes et des lasers vous assaillent de toutes

parts. L'ambiance est indescriptible, il faut vraiment y être pour comprendre l'univers déroutant du Syever.

La Braindance

Elle n'est pas utilisée officiellement pour une raison de coût élevé. Pourquoi s'amuser à faire des prisonniers ; des légumes alors qu'ils sont aptes au travail ou à servir de cobaye. Ainsi les malheureux capturés et jugés express peuvent être envoyés pour travailler dans les mines de charbon d'Ukraine, dans les mines d'uranium du Tadjikistan ou encore en Sibérie pour couper du bois par - 30°C.

Par contre si on a un besoin pressant de cobayes pour de nouvelles drogues, de l'équipement cyber ou pour tester une balle très explosive, il y a toujours une place pour les prisonniers dans un labo de l'Oural.

Si les places sont déjà prises vous pourrez découvrir les terribles hôpi-

taux psychiatriques russes. Les électro-chocs, drogues vous torturant les nerfs, médicaments vous réduisant à l'état d'une grosse courgette (ou d'une carotte), gros bras vous cassant les dents... sont au rendez-vous. Ca fait froid dans le dos (ça tombe bien vous n'avez pas d'habits).

La Clinique de vos Rêves

Le Trauma Team est présent à Kiev et Leningrad car ces villes sont beaucoup plus calmes que Moscou. Ce qui veut dire qu'il est absent dans la capitale soviétique.

Si vous êtes complètement explosés dans une zone protégée, des Spetsnaz vous ramasseront et vous serez envoyés dans une clinique ou pire direct à la banque du corps pour une prime de fin de mois.

Par contre si vous êtes plusieurs chanceux un mec se pointera, vous demandera de l'euro-pognon en vous promettant des soins super cools. Si vous avez de quoi payer on vous emmènera dans l'une de ces "cliniques" de Moscou réputées pour leurs charcudocs bourrés 24 Heures sur 24.

Après avoir pénétré dans un immeuble à l'agonie, gardé par un gang et un blindé léger surmonté d'un tritube de 30 mm anti-aérien, vous descendez dans les caves d'où une odeur immonde vous agresse les narines.

Une envie de gerber vous prend quand vous voyez dans un coin un tas d'intestins et de cervelles d'anciens patients. Des gens crient, d'autres regardent l'emplacement où devait se trouver leur bras il y a de ça une heure, certains sont sur une autre planète. Enfin c'est au tour des joueurs de passer sur le billard et ils ont sacrément les boules. Un homme gigantesque au crâne luisant, à la barbe rousse, la chemise complètement ensanglantée leur jette une bouteille de vodka en pleine figure.

- "Ca être un bobo des rien dou tout, avale et nous y aller!". Après qu'il ait vidé la bouteille il se met au boulot. Malgré son apparence un peu rustre il connaît son affaire. Si vous avez de quoi payer un surplus vous aurez quelques guérivit maison et un lit.

Alors on dit merci à charcudoc IVAN LE ROUGE.



Voyna Tech

Historique

Voyna Tech est le produit même du capitalisme à la soviétique. Née d'un projet ayant germé dans la tête de Pavel Miochinski en 2004, alors ministre des finances, Voyna Tech devait être une entreprise d'état qui rassemblerait toutes les grandes entreprises alors à la dérive. C'était évidemment une tentative pour empêcher leur engoutissement par les mega-corpos de l'Ouest mais aussi pour éviter la trop grande dépendance et pour couper court à la fuite des cerveaux.

Ce fut un grand succès, à la grande surprise de tous. Pourtant après les premières années euphoriques la main mise de l'Etat, les magouilles et la trop grande diversification ont raison de la corporation.

En 2009, puis en 2012 l'Etat met en vente ses parts par paquets successifs jusqu'à perdre le contrôle et devenir un actionnaire mineur.

Désormais la corpo engrange de grandes sommes d'argent en produisant des armes légères et lourdes ainsi que de la cybernétique.

Equipelement et Ressources

VT possède 250 Protiv-8, 85 équivalents soviétiques de l'Osprey II, 10 jets privés, 30 avions-cargo, 12

Voyna Tech

Production et distribution d'armement cybernétique.

Quartier général : Moscou

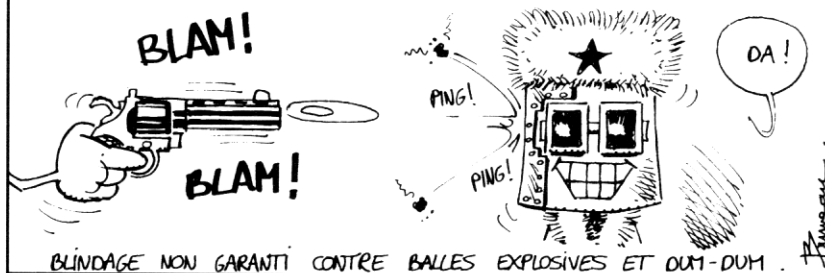
Agences locales : Kiev, Varsovie, Leningrad (ou St Petersbourg), Delhi, Istambul, Bakou, Vladivostok, La Havane, Hanoï.

Nom et lieu de résidence du principal actionnaire : Boris Eltsinki, Sebastopol, république d'Ukraine, possède 39,3 % des parts.

Personnel:

Total	Troupes	Agents
15 600	13 464	1 745

GRÂCE AUX BLINDAGES "PERFOPOV" GAGNEZ SANS RISQUES A LA ROULETTE !



hélicoptères Mil-MI 33 (2ème version encore plus puissante du Mil-MI 24) équipés de paniers à roquettes redoutables. Tout l'équipement de pointe de la corporation est disponible ainsi que quelques technologies de l'étranger plus rares.

Petit Equipement

Kalash-99

Il s'agit de la quatrième version du célèbre fusil d'assaut soviétique. Il est équipé d'un double-chargeur de 70 balles semi-explosives (+1D6 déjà inclus dans les dégâts).

Celui-ci n'est toutefois pas au point et a tendance à pousser l'arme à s'enrayer.

FA O N E 7D6+2 70 30 PF 800 \$

GUB : (à lire Goub)/Granata Uranov Barabanski

Lance-grenade à l'uranium d'une capacité 6 coups grâce à son tambour.

Peu précis mais très destructeur. Il est de très bonne facture ce qui est étonnant.

LRD-3 N R 6D10 6 1 TF 2 500 \$800m
Chaque grenade coûte 35 \$

Poignard Zlektri

Ce poignard à l'apparence normale est en fait équipé d'un générateur électrique placé dans la poignée et qui a le même effet que le Taser Voyna Tech.

MEL+1 P M 2D6+1 ST 1m 250 \$
Les jets pour éviter d'être assommé se font à -4.

Bakteriolochnka Granata

Cette grenade est remplie de bactéries très virulentes au contact de l'air mais heureusement leur durée de vie reste courte.

Elle attaque chaque partie du corps ayant 14 points ou moins de protection.

Même si vous sortez du nuage bactériologique de 6 mètres de diamètre (plus en cas de vent) vous subissez toujours les dégâts éventuels car les bactéries s'accrochent à la peau.

Au bout de deux secondes elles meurent instantanément. Les dégâts sont de 2D10/Tour/Partie du corps.

L'armure subit les dégâts à votre place pour les 5 premiers points, ensuite...

Elle coûte 150 \$ et est très difficile à trouver.

Protiv-8

Moteurs : 4 Lada série-3 à poussée turbo vectorielle

Performances : vitesse : 500 km/h, rayon d'action : 1 400 km.

Points de structure : 140 **Blindage de** 50 PS

Les moteurs sont également protégés.

L'équipement militaire sur le Protiv-8 est composé de canons de 20 mm, de missiles et de tout ce qu'on peut désirer.

Viseur OREL

Se place ou se greffe sur un cyber-œil selon les besoins. Il est ensuite relié au poignet.

Ainsi votre bras peut suivre votre regard. Ajouté à cela un viseur surpuissant c'est très efficace.

La connexion superarme est compatible mais aucun autre viseur ne peut être utilisé sur votre arme.

Bonus au tir : +4 Coût : 3 000 \$ PH : D6+2

Pletcho Misilski

Une petite rampe de missiles vous est installée dans l'épaule (bras cyber obligatoire) qui doit être découverte pour que celle-ci puisse sortir.

Les missiles sont propulsés sur quelques mètres puis s'allument pour



éviter de brûler le visage de son utilisateur.

LRD O V M 6D6 3 3 PF 1 200 \$ 500 m

Coût en PH : 2D6

Aire d'effet de chaque missile : 5 m. Ils peuvent être tirés séparément.

Le Grudyl Zachtita

Plaque de métal protégeant le torse uniquement, de 35 points. Le Réflexe est minoré de 4 points.

Les balles explosives ne font que +1D6 et les perce-armures rencontrent 27 et non 17 points d'armure.

Il vous est toutefois possible d'avoir une plaque composite n'enle-

vant que 3 points pour une somme de 25 000 \$.

Le prix normal du GZ est de 500 \$

Coût en PH : 3D6

Presadka Medvyed Myichtsa

Les muscles humains ne sont pas assez performants selon les russes et les pièces mécaniques c'est pas vraiment ça, alors ce sont des muscles d'ours qui vous sont implantés.

Heureusement que les labos de l'Oural ont eu assez de cobayes. On leur dit : Merci !!

Coût : 3 500 \$ Coût en PH : 3D6+1 CON : +4

Et une drogue pour terminer :

Racine Rouge

Droque de combat Puissance : +2

Difficulté : 18 Durée : 1D6+3 minutes

Vos réflexes ont un bonus de +1, la douleur n'est pas ressentie. Les jets de SG se font à +4.

Par contre après s'être shooté à la Racine Rouge, il vous faut passer une heure de repose ou bien subir une diminution de vos réflexes de moitié pendant deux heures.

Coût : 500 \$

**Gnjidic Sébastien dit
Mosquito**

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 recevez 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

36

37

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

From Russia, with Love

Scénario
officiel pour
Moskva 2020
agrémenté de
quelques
idées desti-
nées à faire
découvrir à
vos joueurs
les plaisirs et
les joies des
villes slaves.

Nombre de joueurs : au minimum 3

Pour : Solo, Netrunner, Medtechie.
Eventuellement Media (reportage),
Fixer, Techie.

Exclu : Corpo, Rocker, Nomade,
Cop.

Lieu : Moscou.

Commencez la partie par une petite extraction facile histoire de s'échauffer un peu. Essayez pendant cette introduction de placer un reportage de Network 54 sur la nouvelle drogue mise sur le marché ; High Spirit.

La Drogue de la Mort

Night City, CA - Après des débuts fulgurants la High Spirit semble avoir été abandonnée à elle-même. En effet tous les consommateurs se sont vite retrouvés complètement dépendants. Ce qui a également calmé les clients éventuels semble être la vague d'overdose.

On a relevé 41 cas depuis 3 semaines. Voilà donc un projet mort-né chers téléspectateurs. Mike Jolowski, Night City pour Network 54."

Un peu d'histoire

Wayne Pirazelli a été chargé de la direction du projet HS pour faire ses preuves.

La drogue a été lancée avec succès mais la trop grande accoutumance a conduit à des overdoses. Alors Wayne a pensé que l'on pourrait l'exporter en Russie où les gens sont encore moins regardants sur la marchandise. Malheureusement le groupe qui a été envoyé là-bas a été exterminé par une petite mafia kazakh locale. Depuis, la drogue a été

améliorée par des chimistes mais il n'a plus le soutien de la famille et il tient à prouver au parrain qu'il est digne de lui. Pour cela il vas contacter les joueurs qui vont se charger de l'opération qu'il a imaginé.

Pendant ce temps dans Little Italia :

- Alors, Wayne, ton projet a été un fiasco...

- Je sais mais je vais tout faire pour me racheter.

- J'avais placé beaucoup d'espoirs en toi, tu le sais.

- Comment faire pour retrouver ton estime, Parrain ?

- Tu as aussi échoué à Moscou, m'a t'on dit. Je ne veux plus que le sang sicilien coule pour ce projet. Tu as gaspillé inutilement notre argent à tous.

- Mais...

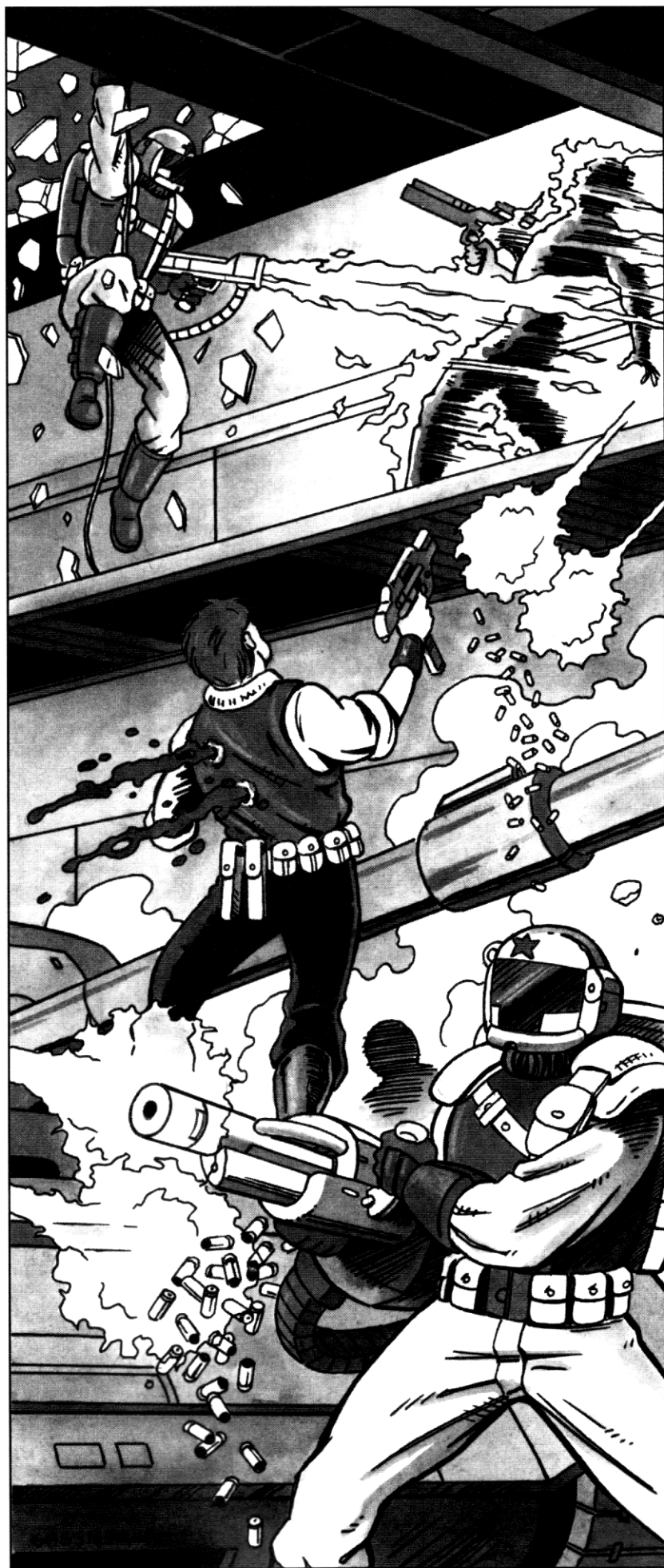
- Va, Va

Ce que veut Pirazelli

Il veut évincer la petite mafia pour pouvoir écouler la marchandise et séduire les clients. Ensuite la popularité de la High Spirit devrait assurer des revenus suffisants pour renflouer les pertes. Du même coup il aura retrouvé son rang et tout rentrera dans l'ordre.

- Les joueurs reçoivent 50 000 \$ pour les frais généraux, sont emmenés en jet privé jusqu'à Moscou après une escale à Tokyo. La prime est de 25 000 \$ par personne si c'est une réussite totale.

- Après les formalités des douanes, contrôles en tous genres les joueurs embarquent dans des bus qui traversent une autoroute qui va de l'aéroport jusqu'au centre-ville.



S'ils n'ont pas de puces de Russe on leur propose les mêmes que celles de Night City mais au double du prix. Laissez-les découvrir Moscou tout en leur faisant des topos à l'hôtel sur leur objectif. Leur matériel est amené clandestinement par des moyens nécessitant des connaissances à l'intérieur de Moscou.

La Mafia

Lieu : banlieue sud de Moscou

Chef : Yezd Ardabil Anzali

Activités : Racket, Marché Noir, Amphets.

Troupes : estimées à une vingtaine d'hommes.

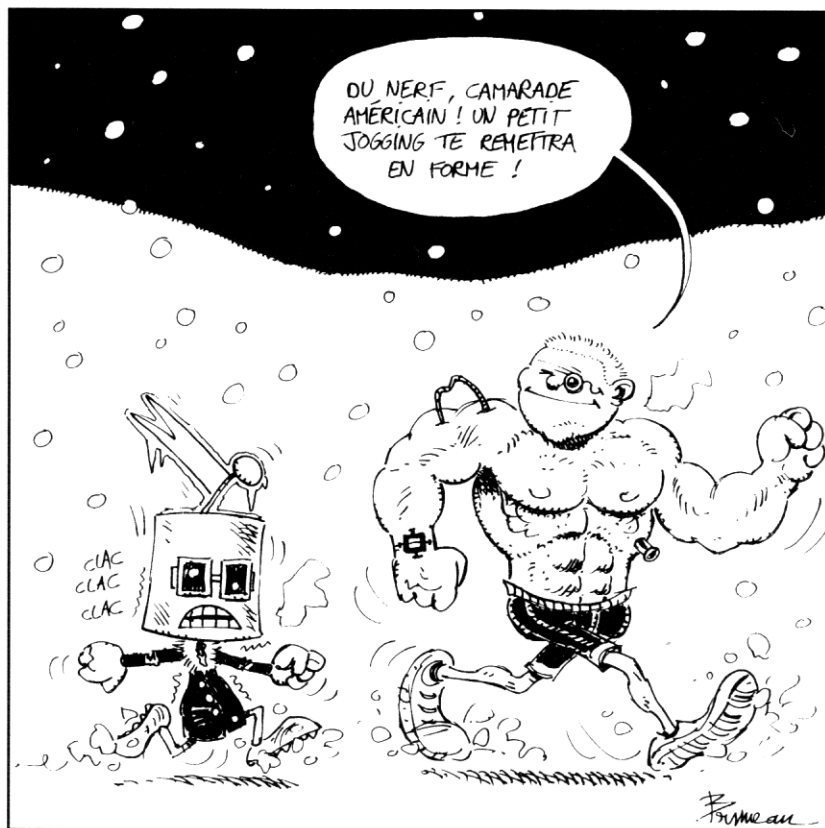
C'est maintenant aux joueurs de glaner des informations sur les Kazakhs en contactant des fixers, en allant voir sur place, en utilisant leur netrunner, en corrompant quelques miliciens susceptibles de leur ouvrir quelques dossiers...

Ce qu'ils apprennent

Le territoire de la mafia est coïncé entre au nord une mafia russe, au sud par une autre mafia kazakh, à l'est par des dorphs, à l'ouest par des Aigles (juste derrière la Moskova). Ils rackettent 8 magasins, tiennent environ une cinquantaine d'immeubles où ils prélèvent des impôts et où ils vendent des amphets, possèdent les docks sur la Moskova où sont entreposées les marchandises alimentant le marché noir. De plus le commissariat des miliciens est à leur botte grâce à des roubles judicieusement distribués. Le chef ne sort jamais et passe tout son temps dans un immeuble qu'il a transformé en forteresse. Caméras, portes blindées, sécurités électroniques, pièges et le tout surveillé par un netrunner de niveau 5. La troupe se constitue de 30 hommes moyennement armés qui sont répartis comme suit : 15 à la base, 10 dans le quartier, 5 aux docks ou aux magasins. Ils sont là pour surveiller les affaires, intervenir contre les intrus, ramasser l'impôt, impressionner les plus faibles...

Que faire ?

- Abattre quelques clients pour faire peur aux autres.
- Approvisionner les Dorphs à la place de la mafia pour leur couper une partie des revenus.
- Brûler les docks et casser par la même le marché noir.



- Prendre le marché des amphets en introduisant la HS.
- Corrompre la milice.
- Sécuriser les magasins et les habitants pour les empêcher de payer les "impôts".
- Attaquer comme des brutes.
- Prendre d'assaut le bunker (baston à la Alien assurée).
- Chercher des alliés : les russes ne veulent pas s'engager dans une nouvelle guerre. Les autres kazakhs sont des fous de Dieu, des islamistes qui se feront un plaisir de tuer les porcs incroyants (les joueurs). Les aigles par contre sont prêts à nettoyer un quartier mais ne s'engageront qu'après quelques succès.

Le scénario n'est évidemment pas linéaire et laisse beaucoup de libertés aux joueurs. Qu'ils soient plus portés sur la diplo ou sur la baston il y a de quoi faire.

Quelques Idées

Après vous avoir présenter le scénario qui va vous servir à découvrir Moscou voici quelques idées de scénars si vous êtes en panne.

Cool !!!!!

- Une opération est montée et nos joueurs se font lamentablement prendre par une équipe de Spetsnaz

qui avaient légèrement l'air au courant. Le jugement est rapide, un peu à la manière NIKITA. Votre peine est : "Travaux forcés à perpétuité en Sibérie Orientale". Ca a le mérite d'être clair. Après un long voyage dans des trains sans chauffage et avec des prisonniers de tous genres, ils arrivent au GOULAG 198. Gardes féroces équipés de matos cyber à vous faire pleurer, prisonniers fous, caméras, coupe du bois à la hache, dénonciations, faim, froid terrible, travail à l'atelier pour les mouchards, règlements de comptes, mafia locale... Bref il faut s'en sortir et vite. Ca changera un peu des corpos et cyberpsychos.

Tcherno Bis

- Si vous avez un ou des joueurs Media, Network 54 vous envoie près de Moscou ou dans les steppes du Kazakhstan (au choix) pour enquêter et ramener des images sur un accident nucléaire qui se serait produit. L'histoire est étouffée par les euro-sovs mais en plus d'autres équipes japonaises et américaines se lancent sur le scoop de l'année. Y aura-t-il entraide ou baston général ? L'accident a pense-t-on été l'oeuvre des islamistes. Une grosse somme d'argent sera attribuée à l'équipe qui ramènera par tous les moyens des images et le fin mot de l'histoire.

Le Bonheur si je veux !

- Scénario pour au minimum un corpo. Votre corporation vous offre un petit voyage à Moscou avec quelques jours de vacances après que vous ayez réussi un joli coup. Vous pouvez emmener vos amis (les joueurs). Pendant deux jours c'est la balade, c'est cool. Comme vos joueurs s'en sont sûrement rendus compte ils sont là pour un travail. En effet un contact leur explique que la maison-mère veut acheter un terrain pour y construire une succursale. Facile, mais le problème c'est que le terrain appartient à une mafia kazakh qui demande le double de ce que vous offrez et qu'en plus c'est le territoire d'un gang. Alors on négocie : bof ! On rentre dans le lard : ouai bof ! On suit d'adage : "l'ennemi de mon ennemi est mon ami !", peut-être. C'est à eux de voir mais avouez que ce sera amusant.

Tornade Atomique

- Des rumeurs dans le Net font état d'un programme rebelle qui se serait échapper. Il serait contrôlé par une intelligence artificielle. On le nomme "Tornade Atomique" et c'est évidemment un cadeau des soviétiques. Le ou les netrunners du groupe la rencontrent. Cette masse énorme a les effets de la radioactivité. Donc nos amis vont voir leur état mental se détériorer (INT-1 toutes les 48 heures) s'ils ne trouvent pas de remède. D'autres netrunners ont été touchés dont un très gravement. La Tornade est apparemment retournée à Moscou et a disparu. L'homme touché est prêt à leur payer tous les frais du voyage pour qu'ils le sauvent et eux aussi par la même occasion. En fait, un netrunner russe a fabriqué ce monstre pour détruire toutes les forces de données de SOVOIL avec qui il a eu quelques différends et il n'a pas su contrôler son bébé. Pour l'instant il est traqué et a tellement peur qu'il a engagé quelques Sibériens pour le protéger dans la banlieue de Babouchkine. Il est le seul à pouvoir arrêter la "Tornade Atomique" et à aider les joueurs. Si les PJS le trouvent il les aidera volontiers avec maintes excuses... C'est sans compter sur SOVOIL, très en colère après les dégâts subis. La guérison ne peut se faire que dans le Net grâce au programme "Sarcophage de Tchernobyl".

Mosquito



LA MAGIE LOYALE

Ce qui suit est à substituer aux règles concernant les vertus dans le livre de la magie de la seconde édition de Stormbringer version française.

Les principales rectifications concernent le chapitre (6.7.4) Les Vertus ou Démons de la Loi, p. 43. Il est vrai que les modifications concernant la magie démoniaque furent brillamment réalisées. Cependant, la magie loyale resta ce qu'elle était, vieillissante et perdant en puissance face aux démons. Le système proposé pour la magie vertueuse me paraît complet et non négligeable.

Invocation des Vertus

Le pourcentage d'invocation des vertus se calcule de la même manière que le pourcentage d'invocation des démons, c'est-à-dire INT+POU.

Il ne sera plus question de rang de sorcier qui n'existe plus. Désormais, il n'y aura plus de distinction entre vertu d'attaque, de protection ou autres. Il y a dorénavant plus que 3 types de vertus : les vertus dites inférieures, les vertus dites de base et les vertus dites supérieures. Chaque vertu, de n'importe quel type qu'elle soit, peut posséder 2D6, 3D6 ou 4D6 en POU. Le type de vertu et le nombre de D6 en POU sont déterminés avant l'invocation par le sorcier. Selon ces deux critères, l'invocateur bénéficiera d'un bonus ou d'un malus à ses jets d'invocation. Une fois modifié, le pourcentage en invocation ne pourra pas dépasser 100 %. Ces modificateurs sont rassemblés dans le tableau ci-dessous.

Pour différencier la puissance des

vertus, l'invocateur pourra choisir un certain nombre de facultés spéciales qui sont classées suivant 3 niveaux :

faculté mineure

faculté moyenne

faculté majeure

Ces facultés sont "achetées" par l'invocateur grâce à des points de faculté (PF) dont le nombre total dépend du type de vertu invoquée. Chaque faculté mineure coûtant 1 PF, chaque faculté moyenne 2 PF et chaque faculté majeure 3 PF. De plus, il est à noter que les vertus de base ont accès aux facultés mineures et moyennes quant aux vertus supérieures, elles ont droit aux 3 niveaux de facultés. Aucune vertu ne peut posséder plus de 3 facultés de même niveau même si elle possède suffisamment de PF. Le nombre total de PF par type de vertu est indiqué dans le tableau ci-dessous.

La durée de l'invocation est fonction du nombre total de PF possédé par la vertu. En plus d'une heure obligatoire nécessaire à la manifestation de la vertu, l'invocation durera deux heures par PF. Ainsi, elle varie de 3 heures pour une vertu inférieure à 2D6 à 19 heures pour une vertu supérieure à 4D6.

Le nombre de jets d'invocation nécessaire dépend lui aussi du nombre total de PF. En effet, en plus d'un jet obligatoire pour la manifestation de la vertu, un jet est effectué par tranche de 2 PF. Ainsi le nombre total de jets varie entre 2 et 6. Tous les jets effectués sont modifiés selon le tableau "Bonus et Malus en Invocation". Tous les jets, excepté le premier, permettent à l'invocateur de

Bonus et Malus en Invocation

Type/POU	2D6	3D6	4D6
Inférieure	+30 %	+20 %	+10 %
De Base	+10 %	0 %	-10 %
Supérieure	-10 %	-20 %	-30 %



Total de FC suivant la Vertu

Vertu	Inférieure			de Base			Supérieure		
	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6
PF	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Nombre d'Heures et de Jets Nécessaires à l'Invocation d'une Vertu

Vertu	Inférieure			de Base			Supérieure		
	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6	2D6	3D6	4D6
Nbre heures	3	5	7	9	11	13	15	17	19
Nbre jets	2	2	3	3	4	4	5	5	6

comprendre les facultés spéciales de la vertu qu'il invoque. Ces jets sont appelés jets de compréhension. Tout ceci est résumé dans le tableau ci-dessous.

Si un jet est raté, deux cas se présentent :

- **c'est le premier jet** : rien ne se manifeste, l'invocateur perd alors 1D4 points de SAN et doit recommencer son invocation.

- **c'est un des "jets de compréhension" des facultés qui est raté** : il n'y a rien à faire, on ne peut le recommencer. L'invocateur ne perd pas de SAN mais en contre-partie, il "perd" un PF. Cependant, la durée de l'invocation, le nombre total de jets effectués et les modificateurs à ceux-ci restent inchangés.

L'incarnation de la vertu reste identique c'est-à-dire une lutte INT contre POU (se référer au livre de la magie p. 43). Si le POU de la vertu est supérieur ou égal à l'INT de l'invocateur, celui-ci gagnera 1D4-1 points d'INT.

Comme avant, les vertus peuvent être incarnées dans n'importe quel objet. Si celui-ci est brisé, il retiendra la vertu si la réparation est effectuée avec au moins 90 % des débris de l'objet. Elle peut également être incarnée dans la statue d'un animal afin de lui donner la vie à condition que l'invocateur choisisse la faculté "Caractéristique" (cf liste des facultés).

Comme les démons, les vertus occupent des points d'INT libre. Là, tout dépend du nombre de facultés de la vertu :

- par tranche de 1 à 3 facultés min : 1 point d'INT libre.
- par tranche de 1 à 3 facultés moy : 1 point d'INT libre.

- pour une faculté majeure : 1 point d'INT libre.

Notes : Les sorciers chaotiques, à moins d'avoir appris, ne peuvent invoquer des vertus. Cet apprentissage dure 100-(INT+POU) mois d'étude et nécessite la présence d'un maître.

Il obtiendra ainsi un second pourcentage en invocation qui progressera de la même manière que le précédent. Cependant, la pratique de la sorcellerie loyale par un sorcier chaotique reste improbable et dangereuse pour les raisons suivantes :

- Un sorcier chaotique ne trouvera jamais de sorcier loyal qui lui enseignera sa science, à moins qu'il renie son passé et offre son âme à la loi

- Un seigneur du chaos sera offensé de voir un de ses adeptes utiliser les créations de la loi, de même qu'un seigneur de la loi n'autorisera pas un sorcier chaotique d'utiliser des vertus.

La réciproque est valable pour un sorcier loyal voulant user de la magie démoniaque.

Liste des Facultés

Voici la liste des facultés que vous pouvez attribuer à vos vertus. Cette liste n'est pas exhaustive et vous êtes libre d'en rajouter dès lors que votre maître de jeu a donné son accord. Cependant, il ne faut pas perdre de vue que les vertus agissent selon des critères essentiellement psychiques et toutes les facultés que vous rajouterez devront respecter cette règle.

Facultés Mineures

- Augmentation de compétence
- Aura d'amitié
- Aura de confusion
- Aura de puissance
- Détection du chaos
- Détection du danger
- Détection du mensonge
- Détection de la vie
- Electricité
- Lumière
- Orientation
- Rayonnement
- Résistance au chaud
- Résistance aux chocs
- Résistance à la faim
- Résistance au froid
- Sonde Psychique
- Télékinésie

Tableau Récapitulatif

Vertu	Modificateur en invocation	PF	Faculté Min Moy Maj	Durée Invocation	Nombre de Jets
Inférieure					
2D6	+30 %	1	oui non non	3 h	2
3D6	+20 %	2	oui non non	5 h	2
4D6	+10 %	3	oui non non	7 h	3
de Base					
2D6	+10 %	4	oui oui non	9 h	3
3D6	0 %	5	oui oui non	11 h	4
4D6	-10 %	6	oui oui non	13 h	4
Supérieure					
2D6	-10 %	7	oui oui oui	15 h	5
3D6	-20 %	8	oui oui oui	17 h	5
4D6	-30 %	9	oui oui oui	19 h	6



- Télépathie
- Vitalité

Facultés Moyennes

- Bouclier mental
- Caractéristique
- Dégâts maximum
- Electricité
- Hallucination
- Lumière brillante
- Mot de passe
- Oubli
- Protection maximum
- Résistance aux chocs
- Résistance aux coups
- Savoir
- Sens
- Téléportation
- Tornade mentale

Facultés Majeures

- Changement de plan
- Critique Sauveur
- Destruction
- Electricité
- Illumination

- Intangibilité
- Lumière aveuglante
- Mort
- Résistance aux chocs
- Toile d'énergie

Explication des Facultés

Facultés Mineures

- **Augmentation de compétence :** (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu possédant cette faculté peut être interrogée, ainsi elle augmentera d'1D10 % une des compétences suivantes : attaque ou parade d'une arme connue ou la compétence éviter. Cette pratique ne peut être utilisée qu'une seule fois par compétence.

- **Aura d'amitié :** (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Lorsque cette faculté est utilisée, elle permet au personnage de paraître charismatique et attirant aux yeux de la victime si toutefois elle rate un jet sous son POUx3. Cette faculté ne peut atteindre plus d'une cible à la fois. L'aura d'amitié dure 1D6+4 rounds et ne peut être utilisée plus de trois fois par jour, sa portée maximale est de 3 M.

- **Aura de confusion :** Lorsque cette faculté est utilisée, la confusion naît dans l'esprit de la victime si elle rate un jet sauveur sous son POUx3. Dans ce cas, elle sera incapable de prendre des décisions pendant 1D6+4 rounds. Si le jet est réussi, la victime sera tout de même abasourdie pendant un round. Cette faculté ne peut être utilisée plus de trois fois par jour et sur une seule victime à la fois. Sa portée maximale est de 3 M.

- **Aura de puissance :** (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Lorsque cette faculté est utilisée, le personnage paraît surpuissant et pratiquement invincible aux yeux de la victime. Toutefois, celle-ci a droit à un jet sauveur sous son POUx3 pour ne pas être impressionnée par cette illusion. Si le jet est réussi, la faculté n'a aucun effet. Si le jet est raté, la victime cherchera à tout prix à éviter le combat. Cette faculté ne peut atteindre qu'une seule cible à la fois et ne peut être utilisée plus de 3 fois par jour. Sa portée maximale est de 3 M.

- **Détection du chaos :** (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté détectera le chaos sous toutes ses formes. L'objet dans lequel la vertu sera incarnée chauffera en pré-



L'ARMURE VERTUEUSE



LA MEILLEURE PROTECTION CONTRE LE CHAOS !

DEMANDEZ NOTRE DOCUMENTATION DANS LES TEMPLES AGRÉÉS PAR DONBLAS

sence du chaos. La chaleur sera croissante selon la proximité de la source chaotique et indiquera sa direction. Lorsque l'objet est orienté vers la bonne direction, la chaleur se fera plus intense. L'aire d'effet de cette faculté est de 10 M de diamètre.

- **Détection du danger** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté détectera toutes ondes négatives destinées au personnage si celui-ci réussit un jet sous son POUx3. Si le jet est réussi, le personnage entendra un bourdonnement spécifique que lui seul percevra. L'intensité du bourdonnement varie avec la proximité de la source du danger. L'aire d'effet de cette faculté est de 10m de diamètre.

- **Détection du mensonge** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Idem que pour la faculté "Détection du danger" mais le personnage perçoit un sifflement lorsque son interlocuteur lui ment.

- **Détection de la vie** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Idem que pour la faculté "Détection du danger" mais si le jet est réussi le personnage est parcouru par des picotements. L'aire d'effet de cette faculté est de 10m de diamètre.

- **Electricité** : Dans sa version mineure, la vertu émet simplement

de petits chocs électriques ne causant aucun dégât, seulement de vives douleurs rendant la prise de l'objet dans lequel elle est incarnée impossible sans s'isoler par une matière non conductrice. N.B. : L'électricité étant inconnue dans les Jeunes Royaumes, les PJ ne sont pas sensés savoir que l'on peut s'en isoler et surtout comment. Seul le possesseur de la vertu est immunisé à ces chocs.

- **Lumière** : L'objet dans lequel est incarnée la vertu qui possède cette faculté luit d'une luminescence bleutée et des étincelles s'en échappent lorsque l'objet est en mouvement. Le seul avantage que confère cette faculté dans sa version mineure est un éclairage comparable à celui d'une torche.

- **Orientation** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Grâce à cette faculté, le personnage sait toujours où se trouve le nord. Ainsi, il peut obtenir un bonus de 20 % en navigation.

- **Rayonnement mental** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté offre à son possesseur un pouvoir de suggestion appréciable. En effet, trois fois par jour, le personnage pourra tenter d'influencer une autre personne munie d'une INT suffisante (de 5 à 20) par la force psychique de la vertu. Aucune idée suicidaire ne peut être tentée sur un per-

sonnage par cette suggestion. Malgré tout, la réussite de la suggestion reste incertaine. En effet, ceci reste une suggestion que la victime n'est pas obligée d'exécuter. La portée maximale de cette faculté est de 10 M. La victime a droit à un jet sauveur sous une fois son INT, si le jet est réussi elle comprendra la supercherie.

- **Résistance au chaud** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet au personnage de résister à des températures élevées (jusqu'à 45°) sans aucun malus. Au-delà de cette température, il résistera tout-de-même mieux que les autres PJ et les malus prévus seront divisés par deux. Aucun personnage ne peut bénéficier en même temps des facultés "Résistance au froid" et "Résistance au chaud". Cette faculté nécessite une heure de concentration pour un jour d'action.

- **Résistance aux chocs** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Dans sa version mineure, cette faculté confère à l'objet de lien une résistance particulière. Lorsque pour une raison ou une autre, l'objet doit se briser, il y a 10 % de chance qu'il reste intact.

- **Résistance à la faim** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet au personnage de rester sans se nourrir (ni boire) pendant une durée maximale d'une semaine après laquelle il devra se restaurer en conséquence. Cette faculté nécessite une heure de concentration pour un jour d'action.

- **Résistance au froid** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Idem que la faculté "Résistance au chaud" mais pour des températures très basses allant jusqu'à -25°.

- **Sonde psychique** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet la connaissance limitée de l'état émotionnel d'une personne. En effet, l'utilisateur percevra les sentiments ressentis par la cible au moment de l'utilisation de la faculté mais sans aucune précision, ce n'est pas une lecture des pensées. L'utilisateur doit tout de même réussir une lutte de POU de la vertu contre POU de la victime. La portée maximale de cette faculté est de 10 M.

- **Télékinésie** : cette faculté permet à la vertu de déplacer l'objet dans lequel elle est incarnée tant que



la TAI de celui-ci ne dépasse pas 25. Cependant seul l'objet peut être déplacé et si quelque chose ou quelqu'un se trouve à l'intérieur, dessus, attaché à l'objet ou autre, la faculté ne peut s'exercer.

- **Télépathie** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à l'utilisateur de parler à une autre personne télépathiquement dans un rayon de 10m. Cependant, il ne peut recevoir de réponse à moins que son interlocuteur possède lui aussi un pouvoir télépathique.

- **Vitalité** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à son utilisateur d'accomplir des prouesses d'endurance. En effet, la vertu neutralise la sensation de fatigue et ainsi le personnage pourra ne pas dormir pendant une semaine maximum durant laquelle il ne ressentira pas la souffrance de son corps meurtri par la fatigue. En aucun cas il n'est question de faire un marathon inhumain ou de résister à diverses blessures. Après cette période le personnage sera dans la nécessité de se reposer ou mourir inexorablement de fatigue. La période de repos est égale à la période d'utilisation de la faculté.

Facultés Moyennes

- **Bouclier mental** : Cette faculté est une protection mentale à son utilisateur. Ainsi, toute attaque contre le POU du personnage devra d'abord vaincre le POU de la vertu. Si un personnage possède plusieurs vertus possédant cette faculté il ne sera protégé que par la vertu ayant le POU le plus élevé, le POU des vertus ne se cumule pas. Cette faculté est réservée aux vertus inanimées.

- **Caractéristique** : (cette faculté est réservée aux vertus animées). Cette faculté est obligatoire pour créer des vertus animées. Ainsi la vertu possédant cette faculté devra être incarnée dans la statue d'un animal (ou autre) et celui-ci agira comme s'il était vivant. Il pourra dès lors être utilisé comme un moyen de transport. L'animal aura les pouvoirs suivants :

1 - Une statue de bois aura les caractéristiques normales de son homologue naturel plus trois points d'armure.

2 - Une statue de pierre aura deux fois plus de points de vie que sa version naturelle mais la moitié de sa

vitesse. Une statue de pierre ne peut ni voler ni nager.

3 - Une statue de métal aura deux fois plus de points de vie que sa version naturelle et les 2/3 de sa vitesse. Il peut accomplir tout ce que son homologue naturel peut faire.

4 - Aucune de ces statues n'a besoin ni de nourriture ni de repos.

- **Dégâts maximum** : cette faculté permet à une arme (ou tout autre objet dans lequel la vertu est incarnée) de toujours effectuer le maximum des dégâts possible. Mais les bonus aux dégâts du personnage ou d'une faculté doivent toujours être tirés aux dés.

- **Electricité** : en sa version moyenne, cette faculté permet à la vertu de canaliser les flux électromagnétiques de l'environnement et ainsi libérer cette énergie afin d'occasionner 1D6 points de dégâts à la personne entrant en contact avec l'objet de lien. La vertu possédant cette faculté devra impérativement être incarnée dans un objet d'une matière conductrice. Seul l'utilisateur peut manier l'objet sans risquer de se prendre les dégâts de l'électricité.

- **Hallucination** : Cette faculté permet à une vertu de s'introduire dans l'esprit d'une cible et de déréglar sa vision. Celle-ci sera alors victime d'hallucination contrôlée par la vertu à moins qu'elle ne réussisse un jet sauveur sous son POUx3. Une seule cible à la fois peut être victime de cette faculté qui peut être utilisée trois fois par jour au maximum. La durée de l'hallucination est de 1D6+4 rounds. L'aire d'effet de cette faculté est de 10m de diamètre.

- **Lumière brillante** : En plus des avantages que cette faculté procure en sa version mineure, la vertu pourra produire trois fois par jour une lumière brillante pendant 1D6+4 rounds qui émanera de l'objet de lien. Cette lumière brillante provoquera une gêne chez les adversaires dans un rayon de 3 M occasionnant ainsi un malus de -10 % à toutes les compétences.

- **Mot de passe** : Cette faculté permet de créer des objets qui paraîtront à toute autre personne que l'invocateur, tout-à-fait banals. En effet, la vertu obéira uniquement lorsqu'un mot de passe sera prononcé. Celui-ci devra être déterminé par l'invocateur. Si la vertu est incarnée dans une porte, celle-ci ne s'ouvrira pas devant une personne qui ne connaît pas le

mot de passe et tout démon qui la touche ou tente de la traverser (même par téléportation) doit vaincre son POU ou être détruit.

- **Oubli** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté peut effacer une parcelle récente de la mémoire d'une cible en pénétrant dans son esprit et capturant ses derniers souvenirs. Pour ce faire, la vertu possède des "points d'oubli" qu'elle dépense par nombre de minutes de souvenir effacé. Le total de points d'oubli est égal à deux fois le POU de la vertu. Elle peut effacer des souvenirs remontant maximum à son POU en jours. Pour toute minute de souvenir effacé la vertu perd définitivement un point d'oubli. Lorsque la vertu arrive à 0 point d'oubli cette faculté ne peut plus être utilisée. Pour que cette faculté soit efficace, il faut que la vertu remporte une lutte de POU contre le POU de la victime. La portée maximale de cette faculté est de 3m.

- **Protection maximum** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu possédant cette faculté confèrera à l'objet de lien (une armure généralement) le pouvoir de protéger toujours à son maximum. Si une arme démon frappe la vertu, elle absorbera son POU en dégâts avant de laisser passer les dégâts supplémentaires. Néanmoins, si l'arme démon réussit à vaincre le POU de la vertu, elle effectuera les pleins dommages une fois la protection de l'armure retirée.

- **Résistance aux chocs** : Idem que sa version mineure mais il y a 25 % de chance que l'objet de lien reste intact.

- **Résistance aux coups** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). La vertu qui possède cette faculté permet au personnage d'ignorer la douleur au cours d'un combat. Ainsi, celui-ci ne ressentira pas les effets d'une blessure majeure avant la fin du combat. Malgré tout si le personnage tombe à 0 point de vie il meurt comme tout le monde.

- **Savoir** : cette faculté permet à la vertu de répondre à une question quelconque. Sa chance de répondre à une question est égale à 5xINT du personnage qui l'interroge car elle explore son inconscient à la recherche de la réponse.

- **Sens** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté



permet à la vertu de venir en aide à un sens déficient d'un personnage. Ainsi la vertu analysera l'environnement et le décodera instantanément pour le rendre compréhensible au personnage.

Néanmoins, la vertu doit être impérativement incarnée dans un objet relatif au sens perdu ou déficient. Exemple : des "lunettes" pour la vue, des boucles d'oreilles pour l'ouïe, des gants pour le toucher, etc...

Un personnage ayant perdu l'usage d'un sens retrouvera ses pourcentages antérieurs grâce à cette faculté mais ils n'augmenteront plus.

- **Téléportation** : cette faculté permet à la vertu d'effectuer un désassemblage moléculaire et de transporter ces molécules jusqu'à une distance maximale de 10 M et de les réassembler. Le nombre de téléportation est limité à 5 fois par jour maximum. Elle peut en plus d'elle-même transporter son possesseur et son équipement uniquement.

- **Tornade mentale** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à une vertu d'infliger une flagellation spirituelle. Ainsi, la victime devra réussir une lutte de POU contre POU contre la vertu ou tomber à genoux torturée par la douleur, ne pouvant rien faire d'autre qu'hurler.

La souffrance spirituelle dure 1D6+4 rounds. Aucune autre victime ne peut être visée pendant ce laps de temps. Cette faculté peut être utilisée 3 fois par jour maximum jusqu'à une distance de 5 M.

Facultés Majeures

- **Changement de plan** : La vertu qui possède cette faculté peut téléporter le possesseur et son équipement sur un autre plan.

Néanmoins, pour que la vertu puisse agir, il faut que l'utilisateur sache auparavant où il désire se rendre. Elle peut ouvrir une brèche sur une seule dimension et se referme aussitôt après le passage de l'utilisateur.

- **Critique sauveur** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Une fois par jour, la vertu possédant cette faculté peut accorder à l'utilisateur une réussite critique dans la compétence relative à l'objet de lien (arme : attaque et parade, selle : équitation etc...). Néanmoins il est

obligatoire que cette faculté soit utilisée uniquement en cas de force majeure. Toute utilisation futile entraîne une maladresse, la destruction de l'objet de lien et la perte de la vertu.

- **Destruction** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté confère à la vertu le pouvoir de briser tout ce que l'objet de lien touche.

Ainsi, toute arme ou armure qui pare ou est parée par une épée vertueuse possédant cette faculté se brise.

Cependant, les armes et armures démons peuvent effectuer un jet de 1D100 sous leur CON pour éviter d'être brisées. Cette faculté peut être utilisée 3 fois par jour maximum.

- **Electricité** : Idem que dans sa version moyenne mais les dégâts occasionnés sont de 2D6. L'énergie libérée l'est soit au contact avec l'objet de lien, soit du ciel comme un éclair. Sa portée maximale est de 10 M.

- **Illumination** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté est l'égale du pouvoir démoniaque du même nom mais la VIR est remplacée par le POU de la vertu.

- **Intangibilité** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Cette faculté permet à l'utilisateur de devenir intangible à volonté. Lorsqu'il est intangible, il ne peut pas combattre physiquement et est immunisé contre les armes normales mais non contre les armes démons. Cet état d'intangibilité dure 1D6+4 rounds.

- **Lumière aveuglante** : En plus des avantages que cette faculté procure en sa version mineure la vertu pourra produire 3 fois par jour une lumière aveuglante pendant 1D6+4 rounds qui émanera de l'objet de lien. Cette lumière provoquera une gêne chez l'adversaire dans un rayon de 3 M. occasionnant un malus de 25 % à toutes les compétences.

- **Mort** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées). Si la chair d'une cible est touchée par une arme vertueuse possédant cette faculté un jet d'attaque POU contre POU de la victime doit être effectué, s'il réussit la cible meurt.

- **Résistance aux chocs** : Idem que la version mineure mais il y a 50 % de chance que l'objet de lien reste intact.

- **Toiles d'énergie** : (cette faculté est réservée aux vertus inanimées).

Cette faculté permet à la vertu de lancer des toiles circulaires d'énergie, provenant de l'objet de lien pour emprisonner des victimes. Pour s'échapper, ces dernières doivent réussir un jet de POU contre le POU de la toile, qui est de 3D6+6 (déterminée séparément pour chaque toile).

Chaque essai manqué baisse le POU de la victime de un point. Ce POU est regagné à la libération. Pendant qu'elle est emprisonnée, la victime ne peut ni attaquer, ni parer, ni éviter. L'utilisateur peut libérer les victimes à son gré. La portée maximale de cette faculté est de 10 M.

Limites au Nombre de Vertus Incarnées

Un personnage ne peut posséder plus de vertus que la moitié de son INT (arrondissez les fractions au chiffre inférieur), à tout moment de sa carrière. Si une vertu est détruite, il peut néanmoins la remplacer. N'importe qui peut utiliser un objet possédant une vertu incarnée.

On ne peut pas lier d'élémentaire ou de démon à un objet vertueux.

Conversion des Sorciers et des Vertus

En ce qui concerne la conversion des sorciers, elle s'effectue comme pour les sorciers chaotiques : on détermine la compétence en invocation du sorcier d'après son rang. Pour cela, reportez vous à la page 29 du livre de magie

Quant à la conversion des vertus, elle est aussi simple. Tout d'abord, en fonction de la vertu possédée par le personnage celui-ci peut essayer d'obtenir les mêmes effets en choisissant les facultés appropriées.

Ensuite, par rapport à ces facultés et au POU de la vertu, il faudra déterminer son type (inférieure, de base, supérieure) et son POU (2D6, 3D6, 4D6).



Si il reste des PF non utilisés après ces opérations ils seront considérés comme perdus lors des jets de compréhension.

Exemple

Pour mieux illustrer cette aide de jeu voici un exemple d'invocation, décrivant celle-ci du début à la fin du point de vue du personnage lui-même et d'un point de vue technique.

"Ce matin-là, Morvann était anxieux, il attendait ce jour depuis tant de temps... Bientôt, il tiendrait sa vengeance entre ses mains, il pourrait enfin faire payer à ces chiens de Pikarayd le mal qu'ils lui avaient fait, à lui et à sa famille.

En effet Morvann avait à peine 5 ans quand il assista impuissant au massacre de son village et de sa famille.

Aujourd'hui, 25 ans plus tard, il allait bientôt pouvoir prendre sa revanche. Il attendait la dernière autorisation du grand prêtre de Donblas pour pouvoir accéder à la salle d'invocation.

Ce grand prêtre qui fut comme son père durant toutes ces années. C'est ici même au temple de Raschill qu'il l'avait initié à ces rituels magiques qui permettaient de manifester des entités composées de l'essence même de la Loi : les vertus.

Maintenant, grâce à ces connaissances accumulées pendant toutes ces années, il tenait sa vengeance, il allait pouvoir créer une arme puissante capable d'anéantir tous les chiens de chaotiques qui allaient croiser son chemin.

Alors qu'il était perdu dans ses pensées, un jeune prêtre lui porta ce qu'il attendait depuis longtemps : le libre accès à la salle réservée aux invocations.

Alors qu'il aménageait la salle en fonction de son invocation, il pensait en son for intérieur "le sort du chaos en est jeté !"

Quand tout fut fin prêt, il s'installa au centre de la pièce et prit une position facilitant la méditation. Assis en tailleur, il ferma les yeux et fit le vide dans son esprit, sa respiration se fit lente et régulière.

Sa méditation débuta. Il se concentra tout d'abord sur Donblas, sa grandeur et les valeurs qu'il lui avait enseignées.

Ensuite, il médita sur la vertu qu'il désirait invoquer. Il la voulait puissante et offensive. Il désirait l'incarner dans son arme et que celle-ci puisse tuer d'un seul coup.

Au bout d'une heure de méditation, il ressentit sa présence. En terme de jeu, durant cette première heure d'invocation le personnage choisit le

type (inférieure, de base, supérieure) et le POU de la vertu (2D6,3D6,4D6) qu'il désire invoquer.

Dans ce cas, Morvann possède une compétence en invocation de 70 %.

Pour assouvir sa vengeance, il désire invoquer une vertu supérieure avec un POU de 4D6. Il devra donc effectuer tous ses jets d'invocation avec un malus de -30 %. Lors de la manifestation de la vertu, il doit effectuer un jet. Le joueur jette les dés et obtient un résultat de 36 ; la compétence modifiée étant de 40 % il réussit son premier jet.

La phase la plus complexe de l'invocation allait commencer. Il allait devoir méditer sur l'essence même de la vertu afin de comprendre les avantages qu'elle allait lui apporter.

D'après le type de vertu qu'il a invoqué, Morvann devra effectuer 6 jets sous sa compétence en invocation modifiée, c'est-à-dire 40%. Il en rate 3 sur 6.

Il perd donc 3 PF sur les 9 dont il dispose au début, il lui reste 6 PF. A la fin des 19 heures d'invocation, le joueur attribue des facultés à la vertu suivant le nombre de PF qu'il lui reste, dans ce cas 6. Voulant une arme puissante, il choisit les facultés suivantes :

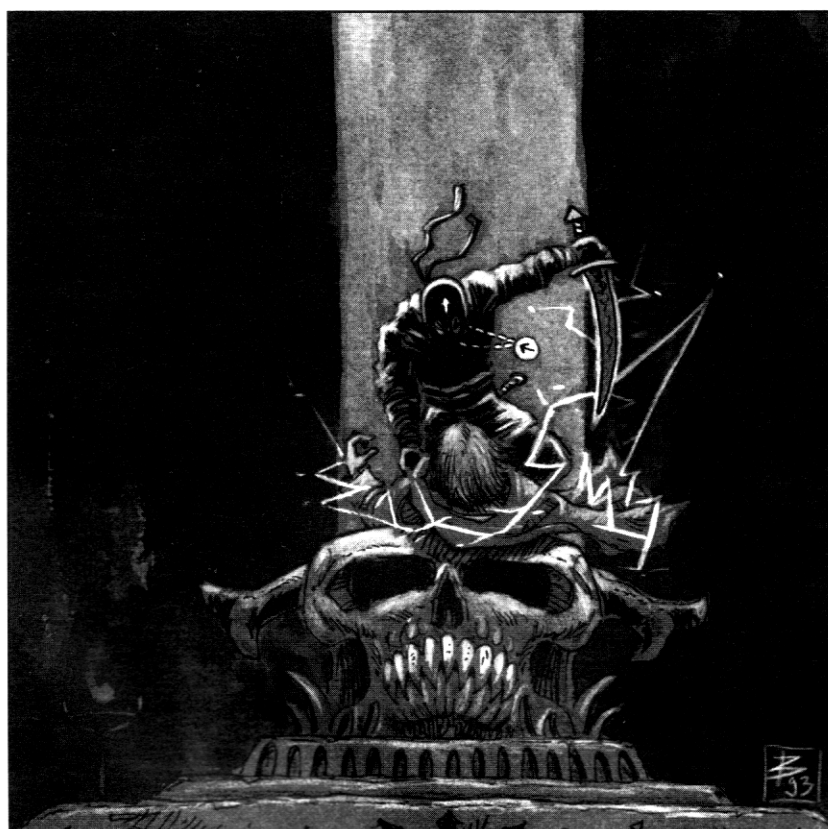
- Dégâts maximum (2 PF)
- Aura de puissance (1 PF)
- Mort (3 PF)

Maintenant, brandissant haut son arme, il allait incarner la vertu dans son arme. Le MJ tire alors le POU de la vertu qui est de 4D6 il obtient un 15.

Morvann possède une INT de 17. Pour l'incarner, il doit réussir une lutte POU de la vertu contre son INT. Il a donc 70 % de chances d'y parvenir. Il jette les dés et obtient un résultat de 42, l'incarnation s'est bien déroulée.

Lorsque l'invocation fut achevée, la nuit était déjà bien avancée. Morvann sortit épuisé de la salle d'invocation

Même s'il était déçu de ne pas avoir compris toutes les facettes de sa vertu il arborait fièrement sa nouvelle arme avec laquelle il était fermement décidé à assouvir sa vengeance...



Le Résultat !

Voici le résultat du Challenge Tatou. Le choix des gagnants fût long et âpre. Aussi le jury a-t-il décidé de citer en plus des gagnants ceux dont le travail les plaçait parmi les meilleurs. Devant le nombre de participants et leur enthousiasme la rédaction a décidé de récidiver un Challenge Tatou l'année prochaine. Mais celui-ci sera spécial, vous aurez une surprise en 94.

STORMBRINGER

Vainqueur : Serge Montagne

Prétendants

- Laurent Brice pour "Une Brève Histoire des Temps" et le scénario "Les Visiteurs".

- Andrea Maurilio Medici pour "La Hache maudite" et son article décrivant la petite vie des auberges.

HAWKMOON

Vainqueur : Olivier Saraja

Prétendants

- Sebastien Lepy pour "L'Ordre Noir" et son aventure "Le Cirque".

- Serge Pizette et Julien Fousson pour leur travail collectif décrivant la cité historique de Venise et l'aventure "Remous sur la Lagune".

- Olivier Durand pour "Les Terres Hostiles de Bulgarie" l'aventure "La Cité des Vieux Chênes".

- Arnaud Lannic pour l'article "Duellistes" et l'aventure "La Toile de l'Araignée Noire".

RUNEQUEST

Vainqueur : Guillard Stéphane

Prétendants

- Ludovic HYVERT, pour son article "Slorn et Zarkovie" et son scénario "Le Sourire du Démon".

- Dominique Bédart, Eric billon, Pascal Heymes, pour leur travail collectif détaillant le royaume de loskalm, et l'aventure "La Fleur de Lys".

- L'anonyme volontaire, pour son article détaillant un sous culte de Chalana Arroy et son scénario.

CYBERPUNK

Vainqueur : Sébastien Gnjdic

Prétendants

- Mathieu Py pour son article "Les Inquisiteurs" et son scénario "Les Flics ont Besoin d'Aide".

- Eric Venanci pour son article "La Lettre de Zimmerman" et l'aventure "Vampires, vous avez dit Vampires ?"

- Damien Dhondt pour son article "Pilotes" et son scénario "Les Tigres de Malaisie".

- Wilhem Bedos pour son scénario "Megazone 23".

- Laurent Brice pour son article "Mutants, Psioniques et autres Clones" et le scénario "Qui Sème des Mutants ..."

PENDRAGON

Vainqueur : Thierry Arnould

Prétendants

- Thierry Odièvre, pour "Le château d'Ebble" et la quête "L'amor jusqu'à la mort".

- Maiset Arnold pour sa quête "La Femme Laide".

- Dominique Fisson pour son article sur les batailles et l'aventure "Bataille dans les Orcades".

Toutes nos félicitations aux autres participants qui nous ont envoyés leurs écrits et que nous ne pouvons citer faute de place. A l'année prochaine !

