



CYBERPUNK

PENDRAGON

ELRIC

DIE HANSE

Pendragon

4 Les Ecuyers

Un article qui vous présentera vingt écuyers pour Pendragon et vous permettra d'enfin caractériser ces seconds rôles si importants.

Auteur : Mark Morrison

Traducteur : Pierre Henri Pevel

Illustrateur : Alain Gassner

9 La Cour d'Obéron

Us et coutumes du peuple gnome. Du lutin qui va faire tourner le lait de vos vaches à celui qui viendra faire votre ménage.

Auteur : Thierry Arnould

Illustrateur : Didier Graffet

13 Le Roi des Gnomes

Un scénario qui vous prouvera qu'un bienfait n'est jamais perdu auprès de la cour des fées. Mais bon courage... Des fois vaut mieux rester chez soi.

Auteur : Thierry Arnould

Illustrateur : Didier Graffet

Elric

20 Votre Perso

Auteur : Eric Simon

Illustrateur : Paolo Parente

29 Les Secrets Interdits

Une descente aux enfers

Auteur : Philip Benz

Illustrateur : Bruno Martin

Cyberpunk

35 Horizon Blanc

Blanc est le lincoln de la mort

Auteur : Mosquito

Illustrateur : Alain Gassner

42 Ambre Métallique

White Death from the ice

Auteur : Mosquito

Illustrateur : Alain Gassner

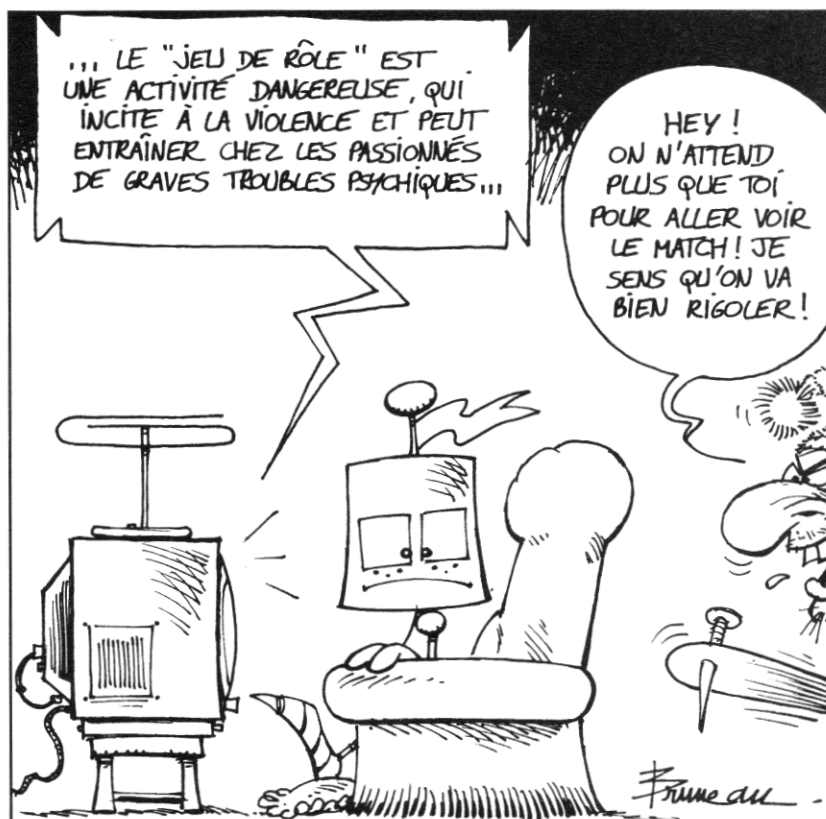
Hanse

45 La Hanse

Auteur : Christophe Begey

TATOU N°20. Bimestriel. Septembre - Octobre 1994. Publié par Oriflam, SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz.

Couverture de Nick Smith publiée avec l'accord de Chaosium. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Eric Simon. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.



WE
R
A
M
W
O
S

EDITO

Si vous vous demandez :

- Comment avoir des renseignements sur Oriflam et ses prochaines publications ?
- Pourquoi tel point de règles ?
- Je ne comprend pas, comment ça marche ?

ou toute autre question, vous pouvez contacter Oriflam directement sur son serveur minitel : 3615 ORICLAN.

Si vous désirez encore plus d'informations, vous pouvez recevoir tous les trimestres «L'Echo d'Orlanth». Vous saurez alors tout sur Oriflam et vos jeux préférés. Pour recevoir l'Echo d'Orlanth il vous suffit d'entrer au clan Oriflam en nous contactant sur 3615 ORICLAN ou en nous écrivant.





La Cité Perdue, quelque part dans les Jeunes Royaumes, par Mark Roland

Vingt Ecuyers

Ecuyer et Chevalier

Chaque chevalier doit avoir son écuyer. Ce couple passe la plupart de son temps ensemble. Le chevalier attend de son écuyer qu'il le serve fidèlement, qu'il veille à l'entretien de son cheval et de son équipement, et qu'il se charge de tous les travaux manuels indispensables. L'écuyer attend de son chevalier qu'il lui apprenne les fondements de la chevalerie, qu'il se montre impartial à son égard, qu'il pourvoie à sa subsistance et le protège de ses ennemis.

Chaque joueur a besoin de l'autre. Les rapports qu'entretiennent un chevalier et son écuyer sont l'occasion d'instants privilégiés. En même temps, ils imposent au Maître de Jeu de s'intéresser à chaque joueur individuellement.

Dans cette optique, les écuyers présentent un grand intérêt. Pourquoi ne pas leur donner vie, et ne plus les considérer uniquement comme une série de chiffres au bas de la feuille de personnage de chaque chevalier ?

Cet article décrit les personnalités de quelques écuyers. Vous pouvez les utiliser tels quels, ou simplement vous en inspirer pour créer vos propres écuyers.

Dans ma campagne, je préfère faire intervenir les écuyers en cours de partie plutôt que de les faire apparaître ex nihilo à la création du personnage.

Cela permet au joueur de savoir d'où vient l'écuyer. Le chevalier a-t-il pris ce garçon à son service volontairement ou bien à la demande de son père ou de son suzerain ? Les origines de l'écuyer sont-elles nobles ou roturières ? En d'autres termes, a-t-il une chance d'accéder à la chevalerie un jour ? L'écuyer ne serait-il pas un des frères cadets du chevalier ? L'écuyer s'est-il attaché volontier au service du chevalier, ou a-t-il été forcé de le faire ?

Répondre à ces questions au fil des parties donne au joueur une idée claire de ses obligations envers son écuyer et la famille de ce dernier.

Les chevaliers-joueurs n'ont pas obligatoirement leur mot à dire quant au choix de leurs écuyers. Parfois, les

circonstances les obligent à demander au seigneur du château ou à son sénéchal de leur fournir des écuyers.

Cela peut amener le meilleur comme le pire. Dans ma campagne, les joueurs ne sont pas dans les petits papiers de Sir Kay ; en conséquence, ce dernier met systématiquement à leur service les écuyers le plus doués et les plus désagréables dont il dispose.

De même, un chevalier très glorieux doit s'attendre à ce qu'un puissant noble vienne le voir pour offrir les services de son fils, sans considération pour les mérites et les aptitudes du garçon. Il serait particulièrement scandaleux de décliner une telle offre.

Chaque écuyer est en mesure de devenir un jour un chevalier. Cette décision finale incombe au joueur. Cette responsabilité rappelle à chacun d'eux leurs devoirs et responsabilités.

Laissez l'écuyer s'édifier au contact du chevalier. Un adolescent imprudent de 15 ans peut devenir un jeune homme sensé de 21 ans, pourvu qu'il bénéficie d'un bon instructeur.

Un joueur devra être fier de permettre à un écuyer méritant d'accéder à la chevalerie. Et ce sera un plaisir pour lui d'accueillir son ancien écuyer comme un camarade dans le hall d'honneur, et non plus comme un serviteur.

Dès lors, naturellement, le chevalier devra s'occuper de trouver un nouvel écuyer.

Les écuyers offrent au Maître de Jeu des occasions de faire rebondir l'histoire. Ils peuvent accomplir leur devoir sans commettre une erreur, ou échouer dans un moment critique. Ils peuvent fuir le danger, ou ne pas reculer d'un pouce et sauver la vie de leurs chevaliers.

Les écuyers peuvent être capturés, rançonnés, empoisonnés, blessés, ou tués. La famille d'un écuyer mort voudra certainement savoir



comment, quand, où, pourquoi et par qui il a été tué ; si le chevalier ne peut répondre correctement, il est possible que la famille du défunt fasse appel à la justice du roi.

A titre d'exemples, nous vous proposons vingt écuyers non-joueurs qui pourront animer votre campagne.

Certains détails comme la nationalité, l'âge exact et les caractéristiques ne sont pas prédéterminés.

Néanmoins, chacun d'eux bénéficie d'un talent particulier. Certains de ces archétypes peuvent être réutilisés ; d'autres sont exclusivement uniques. Certains peuvent donner matière à d'entières intrigues secondaires et aventures.

Chacun d'entre eux pose un problème particulier au chevalier-joueur et met l'un des traits de personnalité ou l'une des passions du chevalier à l'épreuve.

L'Ecuyer Lourdeau

- «*Humph.*»

C'est un garçon empoté, sans éducation, à l'esprit plutôt lent.

Il fait ce qu'on lui dit de faire, lentement, et ne fait jamais plus que ce qui lui est demandé.

Quand il est désœuvré, il se tient non loin, le visage inexpressif, et ne quitte pas son chevalier des yeux. Il

n'est pas en mesure de deviner quand il dérange, de sorte que son chevalier doit régulièrement le chasser. Il n'a aucun talent particulier.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Miséricordieux. Sans cela, il perdra vite son sang-froid et passera ses nerfs sur la pauvre bête.

L'Ecuyer Fabulateur

- «*Maître, j'ai entendu dire que la Poule de Leicester a été vue dans les environs en train de cracher du feu et d'effrayer le bétail.*»

C'est un petit serviteur, sympathique mais très laid, de pure souche paysanne.

Il aime parler et commérer ; plus particulièrement, il adore les légendes locales.

Il rapporte toujours ce qu'il apprend à son maître, persuadé de trouver matière à de grandes quêtes.

Si on l'abandonne la nuit dans les bois, cet écuyer sera effrayé au point d'en avoir le souffle court. Son talent particulier est Folklore.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Suspicieux. Sinon, il en arrivera à croire tout ce qu'on lui raconte et deviendra la risée de la cour.

Quelques fois, néanmoins, le serviteur rapporte un fait essentiel que son maître aurait ignoré sans cela.

L'Ecuyer Kleptomane

- «*Voici un nouveau cheval qui sera parfait pour vous, sire. Je l'ai trouvé alors qu'il errait dans les environs.*»

C'est un garçon toujours de bonne humeur, qui prend soin de son maître et lui fournit régulièrement des objets de qualité.

Malheureusement, ces objets sont invariablement volés. Même s'il est sévèrement sermonné, il ne peut s'empêcher de voler.

En particulier lorsque sa victime est riche et semble ne manquer de rien. Son talent particulier est la Dextérité.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Honnête. Il doit rendre tous les objets volés et punir le garçon pour ses habitudes de voleur.

Si le chevalier laisse faire, il risque d'être personnellement accusé des vols.

La Gueule Cassée

- «*Je dormirai dans les écuries, maître.*»

Ce malheureux n'est pas né sous une bonne étoile. Il est d'une laideur repoussante. Il est né ainsi, ou a subi une horrible mutilation en captivité.

Il est silencieux et aigri, habitué à être traité sans ménagement. Il aime la solitude et se tient dans l'ombre. Pour toutes ces raisons, il adore son maître avec force pourvu qu'il fasse preuve de gentillesse à son égard.

Parce qu'il préfère la compagnie des bêtes à celle des hommes, son talent particulier est l'Equitation.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Généreux pour prendre pitié de l'infortuné sous son aile.

Les chevaliers Cruels se moqueront de lui, les dames grimaceront à son passage, mais le chevalier sera récompensé par l'indéfectible loyauté de son écuyer.

L'Ecuyer Inconsolable

- «*Un joli coup, seigneur, mais mon ancien maître aurait abattu l'homme et le cheval. Il n'y a pas de meilleur chevalier que lui. Ainsi, je me souviens que...*»

C'est un serviteur perpétuellement en deuil. Il fut l'écuyer d'un bon chevalier qui mourut au combat. Il accomplit son devoir loyalement, mais s'arrête souvent pour sou-





pirer et regretter son ancien maître qui fut le meilleur combattant qu'il ait jamais vu, ou le meilleur cavalier qu'il ait jamais vu, ou le meilleur amant qui ait jamais conquis le cœur d'une dame, et ainsi de suite.

Quoi que fasse son nouveau chevalier, il ne sera jamais supérieur à son ancien maître. Cet écuyer est sujet à des crises de larmes. Son talent particulier est Eloquence.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Indulgeant pour ne pas en arriver à détester chevalier mort, et ne pas prêter l'oreille aux comparaisons toujours répétées.

Sinon, il risque de consacrer l'essentiel de son temps à essayer de prouver qu'il est l'égal de l'ancien maître de son écuyer.

Un chevalier qui traite son écuyer correctement pourra peut-être gagner son respect. Mais probablement pas avant d'être mort à son tour.

L'Ecuyer Ambitieux

- *«Je m'en charge, sire. Restez ici et reposez-vous.»*

C'est un jeune homme audacieux de noble naissance. De par sa naissance, il considère que devenir chevalier est son droit le plus strict et il brûle d'impatience.

Il observe son maître attentivement et ne cesse de poser des questions.

S'il entrevoit la possibilité de gagner de la Gloire alors que son maître dort, il ne le réveillera pas et agira seul. Son talent particulier est Epée.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Juste. Il doit rappeler au garçon quelle est sa place et lui montrer qui est le maître, sans doute possible.

Le garçon ne doit pas être promu au rang de chevalier avant son vingt et unième anniversaire ; de même, il ne doit pas lui être permis d'agir comme s'il était un chevalier avant cette date.

L'Ecuyer Vétéran

- *«Comme vous voulez, sire.»*

C'est un vétéran, compétent dans de nombreux domaines : guerre, médecine, campement, chasse, etc.

Il ne fut jamais fait chevalier ; soit qu'il est de basse extraction, soit qu'il préfère obéir que commander. Il en sait certainement plus que le cheva-

lier qu'il sert mais ne songe pas à s'élever au dessus de sa condition.

Il a de nombreux talents particuliers dont Bataille, Premiers soins, Héraldique et Industrie.

Un chevalier Prudent suivra les conseils de cet écuyer expérimenté qui lui apprendra beaucoup.

L'Ecuyer Paresseux

- *«Oui, oui, je trouverai le temps de le faire, maître. (Espèce de vieux porc obèse.)»*

C'est un adolescent grand et maigre qui en fait le moins possible. Il passe son temps à dormir ; il ne polit jamais assez l'équipement de son maître ; les chevaux ne sont jamais correctement bouchonnés.

Il n'a pas du tout envie d'être écuyer mais son père l'y a contraint. Son talent particulier consiste à trouver un endroit tranquille pour dormir et où personne ne le trouvera.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Energique, pour compenser la lenteur naturelle de ce garçon. L'écuyer paresseux doit être talonné pour agir.

L'Ecuyer Dévot

- *«Dieu vous accorde le courage et la force de vous battre, seigneur.»*

C'est un jeune homme de grande taille, au visage noble et aux yeux clairs. Il est dur à la tâche et entretient l'armure et les armes de son chevalier parfaitement.

Très pieux, il ne manque jamais une messe. Son talent particulier est Religion.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Pieux. Pourvu qu'il soit bon et honnête, il bénéficiera de jour comme de nuit des services d'un écuyer irréprochable.

Les intentions et les actions blasphématoires mortifient l'écuyer dévot.

Il préférera prononcer ses vœux de prêtrise plutôt que de servir un chevalier peu respectueux des règles religieuses ou dont le comportement n'est pas digne de son rang.

L'Ecuyer Idéal

- *«Bonjour, sire. Votre petit déjeuner est servi. Votre armure est prête et votre épée est aiguisée. J'ai réparé la bosse qu'il y avait sur votre casque. Quelques bandits mena-*

çaient le camp la nuit dernière mais je les ai chassé pendant que vous dormiez.»

C'est un serviteur merveilleux, habile, poli, beau, compétent, dévoué, appliqué et intelligent. Ceux qui le connaissent n'en disent que du bien ; sans le vouloir, il fait toujours plus impression que le chevalier qu'il sert. Ses compétences sont autant de talents particuliers.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Fier. Face aux immenses qualités de son écuyer, il doit faire valoir ses mérites personnels. Sinon, son propre serviteur peut très bien lui faire de l'ombre.

L'Ecuyer Captif

- *«Ceux de mon peuple n'agissent pas ainsi.»*

C'est un jeune gars sournois et haineux. Prisonnier de guerre, il est contraint de servir.

Il n'aime pas son nouveau maître et n'attend qu'une occasion pour s'échapper et rejoindre les siens. En attendant, il accomplit son devoir, mais sans jamais se départir de sa fierté et de son dédain.

Pour lui, la miséricorde est une faiblesse ; il ne croit pas en l'amitié. Son talent particulier est Vigilance.

Le chevalier d'un tel écuyer dit faire preuve d'une Loyauté inébranlable envers son suzerain. Il doit montrer à son écuyer venu d'ailleurs combien son suzerain est puissant, et faire la preuve que tous ses sujets sont unis derrière lui.

Le chevalier ne doit tolérer aucune des insultes et des moqueries de son écuyer adressées à l'encontre de son peuple et de son pays.

Une telle force de caractère fera forte impression sur l'écuyer qui regardera ses ennemis d'hier d'un autre œil.

Le Traître

- *«C'est très intéressant, sire. Ainsi, une centaine de nos chevaliers vont tomber dans une embuscade... En selle, dites-vous ? Mais dans quel but ?»*

Ce serviteur calme et attentif est en fait un espion. Son service est irréprochable ; pourtant, il rapporte tout ce qu'il voit et entend.

Son suzerain est peut-être un adversaire du chevalier-joueur, un roi étranger, un noble ambitieux, ou



une sorcière. N'introduisez pas cet écuyer dans votre campagne sans avoir une idée précise de l'identité et des intentions de son commanditaire.

Le chevalier de cet écuyer doit être Trompeur. Il doit démasquer le traître et jouer les dupes.

Ainsi pourra-t-il prendre l'écuyer en flagrant délit de trahison et dénoncer plus tard le faux écuyer et ses employeurs.

L'Amoureux Transi

- «Il y a-t-il dame plus belle ? Ses cheveux resplendissent comme le blé sous un soleil d'été, ses yeux... Je vous demande pardon, sire ? Votre épée ? Je suis certain qu'elle se trouve quelque part par là. Ah, ses yeux brillent comme...»

C'est un jeune homme séduisant, bien coiffé, qui larmoie, soupire et traîne les pieds. Il est désespérément et profondément amoureux ; mais l'objet de son adoration est pour lui inaccessible.

Sans doute est-elle déjà promise (peut-être même au personnage-joueur), ou ne daigne-t-elle tout simplement pas jeter un regard à un simple écuyer.

Ce dernier est prêt à tout pour gagner l'amour de la belle, même à la malhonnêteté. Il accomplit son devoir l'esprit ailleurs, et ne songe

qu'à composer des poèmes dont son amour éternel est le sujet. Son talent particulier est Romance.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Chaste, de sorte qu'il y en ait au moins un qui ait les pieds sur terre.

Si tous deux sont fous d'amour, ils auront du mal à suivre les sentiers de la gloire et passeront l'essentiel de leur temps cachés sous des balcons.

Le Sauvage

- «Quand est-ce qu'on mange ?»

C'est un garçon au physique disgracieux, aux cheveux en désordre ; ses yeux sont sombres, ses dents, aigues. Il vient des confins de la forêt ou d'au-delà du Mur ; c'est presque un sauvage.

Si son maître se montre sévère mais juste à son égard, cet écuyer sera d'une loyauté à toute épreuve.

Ses manières frustres font toujours sensation, en particulier lorsqu'il se bat contre les chiens sous la table pour avoir les restes. Son talent particulier est Chasse.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Pragmatique. Il doit admettre qu'il existe d'autres us et coutumes que les siens.

S'il passe outre les drôles d'habitudes de son drôle d'écuyer, il aura le privilège de découvrir certains

aspects de la vie sauvage et bénéficiera de l'amitié du peuple de son écuyer.

L'Ecuyer au Féminin

- «Permettez-moi d'apporter ce billet à la dame, sire. Je m'assurerai qu'il arrive à bon port.»

C'est un jeune écuyer, mince, charmant, calme et zélé. En fait, il s'agit d'une jeune fille qui n'a pas voulu se plier aux règles de son sexe et s'est dirigée vers la carrière des armes. Sa seule manière de parvenir à ses fins est de se faire passer pour un garçon.

Elle prend garde à ne jamais être démasquée ; ainsi, elle ne se baigne pas avec son chevalier. Pourquoi est-elle devenue écuyer ? Peut-être pour apprendre l'art de la guerre dans l'espoir de venger l'honneur de sa famille. Peut-être parce qu'elle est amoureuse de son chevalier et qu'elle est prête à tout pour être près de lui.

Son rôle d'écuyer lui permet de connaître tous les faits et gestes de son chevalier ; elle devrait rapidement en savoir assez sur ce dernier pour l'obliger à l'épouser. Son talent particulier est Chirurgie.

Le chevalier d'un tel écuyer doit toujours se comporter avec Honneur. Dès l'instant où l'on aura connaissance du secret de cet écuyer, il ne tient qu'à elle de révéler les secrets de son chevalier.

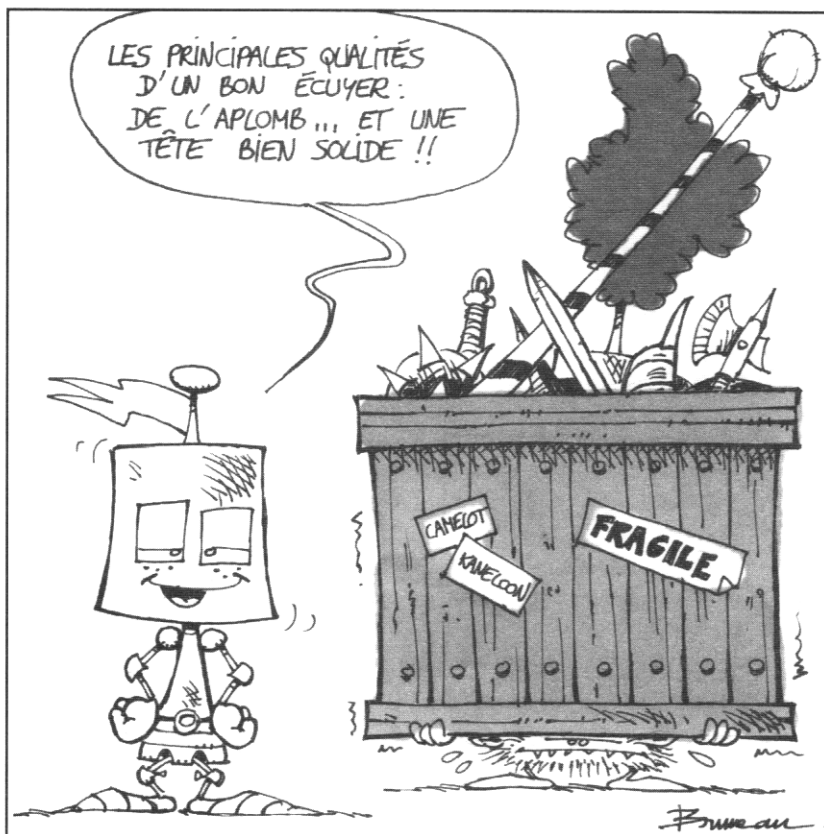
L'Ecuyer Arrogant

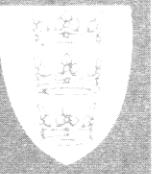
- «Vous vous imaginez que ces appartements peuvent convenir à mon noble seigneur ? Je ne garderai même pas des chèvres ici. Alors un homme de son rang... Informez le châtelain que cela n'est tout simplement pas possible.»

C'est un jeune homme arrogant, à la barbe sévère. Il prend son rôle très au sérieux et s'assure que son chevalier profite de ce qu'il y a de mieux. Pour arriver à ce résultat, il regarde tout le monde de haut et vante en permanence des exploits de son chevalier.

On peut compter sur lui pour faire à son maître la réputation d'un homme vain et pompeux. Son talent particulier est Gestion.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Modeste. Il doit faire beaucoup d'effort pour effacer les préjugés que son écuyer porte à sa réputation.





En retour, il lui faut apprendre à son écuyer que la vanité et la morgue ne rendent pas un chevalier sympathique aux yeux de ses pairs.

L'Ecuyer Trouillard

- «*Comment s'est passé la bataille, sire ? Je croyais avoir vu des cavaliers en embuscade dans ce taillis, mais ils ont fui quand je me suis parti les déloger.*»

C'est un garçon nerveux et plein de vie. Il fait son travail du mieux qu'il peut. Néanmoins, il est introuvable au moindre signe de danger.

On ne peut pas compter sur lui dans la bataille ; au point que son maître pourra en faire les frais. En général, il peut justifier son absence.

Son talent particulier est Natation, surtout lorsqu'il s'agit de traverser une rivière pour s'éloigner du combat.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Valeureux. Il se retrouvera plus d'une fois tout seul dans la mêlée, sans un écuyer de confiance pour lui tendre une nouvelle arme.

L'Ecuyer Snob

- «*Dormir ici ? Par-terre ? Vous plaisantez...*»

C'est un jeune homme orgueilleux, très soigné de sa personne. Il est le fils d'un grand noble et a

la certitude d'être fait chevalier un jour. Pour lui, servir en tant qu'écuyer est une corvée insurmontable.

Il préférera de loin être dans son manoir, à manger des mets délicats au coin du feu.

Il déteste avoir froid, être sale, et ne travaille jamais. Son talent particulier est Jeu.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Cruel. Il n'existe qu'une seule manière de transformer ce garçon délicat en un chevalier digne de ce nom, c'est lui mener la vie dure pendant ses années de service.

Le père du jeune homme peut parfaitement avoir choisi le chevalier pour cette raison.

L'Ecuyer Alcoolique

- «*Je n'ai bu qu'une goutte, sire. Pour aider la digestion (oh, ma tête). Non, je ne sais pas ce que la dame du château vous reproche.*»

C'est un compagnon joyeux, au nez rouge, et toujours de bonne humeur. Il est loyal, bien intentionné, et travaille correctement. Mais l'ale sera sa perte.

Il n'est jamais saoul lorsqu'il chevauche au côté de son maître, mais il boit toujours quelques ales de trop pendant les fêtes et les tournois.

Sa langue se dénoue alors, et il révèle toutes les habitudes, amours secrètes et fidélités cachées de son maître. Le lendemain matin, il ne se souvient jamais de ce qu'il a pu raconter la veille, et à qui. Son talent particulier est Intrigue.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Sobre. L'un d'eux doit avoir la tête claire le matin.

Si l'un et l'autre sont saouls, ils ont de fortes chances d'avoir des problèmes.

L'Ecuyer Féerique

- «*Salutation, mon seigneur. Je viens de faire un tour dans la forêt.*»

C'est un serviteur frêle et joli garçon, aux cheveux fins, au visage pointu. Il y a quelque chose de bizarre au sujet de cet écuyer.

Il est en général turbulent et gai, habile à faire un tour ou une cabriolette. Mais il a parfois l'esprit ailleurs, comme s'il était à l'écoute de quelque chose que le chevalier ne peut entendre.

Il jouit d'une chance extraordinaire. Il trouve toujours de l'eau claire, et des lieux où les arbres croulent sous les fruits.

Il ne se perd jamais dans les bois, bien qu'il disparaisse quelque fois pour un bref instant.

Est-ce un enfant des fées ? Est-il du peuple des faeries ? Ou est-il tout simplement un garçon étrange ? Son talent particulier est Chant.

Le chevalier d'un tel écuyer doit être Confiant et ne pas s'effrayer de l'étrange comportement de son serviteur. Si le chevalier prend soin de ce dernier, sa récompense viendra d'étranges personnes.

Remerciements

La campagne de Pendragon dirigée par Geoff Gillan, mon maître pour Pendragon, a inspiré cet article. Ses joueurs reçurent toujours des écuyers originaux.

L'Ecuyer Lourdeau, l'Ecuyer Fabulateur, l'Ecuyer Idéal, l'Ecuyer Arrogant et l'Ecuyer Alcoolique sont tirés des parties qu'il dirigeât.

Enfin, l'Ecuyer au Féminin est inspiré d'un personnage créé par Richard Todd, un autre de mes Maîtres de Jeu.

Mark Morrison



La Cour d'Obéron

S
lorsque l'on parle des faëries, on pense immédiatement aux faës, il ne faut pas oublier qu'elles ne sont pas seules. En effet le peuple faë est formé d'une myriade de peuples et êtres. Tous ne sont pas neutres et certains ne pensent qu'à faire le mal. Pour des chrétiens, ces êtres sont l'engancement du mal. Néanmoins, ils étaient déjà là avant l'arrivée du Christ, et n'aspirent souvent qu'à vivre en paix. Mais comme dans toutes les communautés, il existe des factions...

Les Factions

Les Pro-Humains

Ce sont des êtres faëriques qui bien qu'étant conscients du danger que représentent les hommes, ne peuvent s'empêcher de traiter avec eux comme avec des amis.

Ils préféreront toujours la discussion à l'affrontement, et ne se défendront que poussés dans leurs derniers retranchements.

En général, ils préfèrent rester discrets (pour vivre heureux, vivons cachés), mais leur curiosité étant très forte, on peut souvent rencontrer un de ces êtres non loin des habitations humaines. Ils prennent plus souvent contact avec des enfants, dont l'innocence les protège.

Font partie de cette faction : Les ondines, les nymphes et les sylphes, les sotrés et les farfadets.

La Légende Raconte

Gauvain était encore jeune dans ces temps là. Trop jeune encore pour être écuyer, mais déjà fort et courageux. Tant de fougue le poussait souvent à commettre des bêtises. Pour le calmer, son père lui confia un travail. S'occuper d'un couple de chevaux de son écurie. Ces chevaux étaient magnifiques, tout deux d'un blanc immaculé, avec une longue crinière resplendissante de blancheur. Gauvain s'en occupait très bien, les pansant et les brossant tout les jours. Mais tous les matins, il retrouvait leurs crinières nouées et pleines de noeuds. Comme cela durait depuis une semaine, il en fut très contrarié. Mais, pensant que son père testait son courage, il ne dit rien. Un beau jour, son père s'absenta pendant une semaine et pourtant les noeuds étaient toujours là.

Pensant à une farce d'une personne du château, il décida de rester dans l'écurie pendant la nuit. La première nuit, il s'endormit, et au matin les crinières étaient de nouveau pleines de noeuds. La deuxième nuit, il ne s'endormit point, mais ne vit personne.

Pourtant, au matin, les crinières étaient nouées quand même. Le troisième soir enfin, il se cacha bien dans la paille, ce qui lui permit de surprendre un étrange petit bonhomme, haut de deux pieds (environ 60 cm), et habillé d'un costume fait de plumes brunes. S'aidant d'une corde, il l'attrapa.

- Ah ! Mais qu'ai-je donc ci là attrapé ?

- Oh ! Mon bon messire, je suis Moustique, et je suis un sotré.

- Eh bien mon petit Moustique, daigneras tu m'expliquer pour quelle obscure raison t'évertues-tu toutes les nuits, à gâcher mon travail de la journée ?

- Ah ! Mon bon seigneur, la raison en est fort simple. Ces deux chevaux sont mes amis, et ils m'ont confié beaucoup apprécier les soins que tu leur prodigues. Aussi pour être sûr que tu ne faiblirais point, je me suis permis cette petite plaisanterie. Mais si mon seigneur promet de me relâcher, plus jamais je ne l'importunerai, je le jure.

- Ne t'en fais pas Moustique, je te relâcherais, dès que tu m'auras promis de ne plus nouer les crinières de ces chevaux. De mon côté, je te promets de ne jamais faiblir quant aux soins que je leur porterais.

Et sur ce, Gauvain relâcha le sotré. Tout deux tinrent leur parole. Mais depuis ce jour, Gauvain retrouve tout les matins ses chevaux parfaitement pansés, avec dans leur crinière une petite plume brune...



Les Neutres

Cette faction regroupe tout les êtres faériques dont la devise est : «Les humains possèdent la terre, grand bien leur fasse, mais nous ne voulons rien avoir à faire avec eux.» Ces êtres vivent en général au sein de profondes forêts, ou de hautes montagnes, ou dans tout lieu inaccessible aux humains. Ils essaient d'éviter tout contact, et fuiront plutôt que d'avoir à faire avec eux. Parmi eux, il est quelques races, qui si elles aiment faire des blagues aux humains, n'en sont pas moins neutres. Pour elles, ces blagues sont naturelles, et l'être humain est une bonne cible, car gros, lourd, pataud et stupide.

Attention, si certaines farces peuvent nous sembler dangereuses, elles le sont rarement volontairement. Par exemple, une feuille de houx sous la selle d'un cheval provoquera la chute de son cavalier, qui pourra fort bien se rompre le cou. Ces faës sont souvent fort près de l'intelligence des enfants, s'émerveillant de tout, mais pensant fort peu souvent aux conséquences de leurs actes. On retrouve le plus souvent dans ces groupes : Les gnomes, les lutins, les korrigans, les satyres et les elfes.

Les Anti-Humains

Pour eux, l'homme a chassé les faës de la surface de la terre, et leur ont mené une guerre d'extermination

sans merci (ce qui n'est pas toujours faux d'ailleurs !). Reprendre leurs droits est leur principal souci. Et si cela doit se passer par la force, tant pis ! (ou tant mieux !). Ces êtres ne chercheront pas le contact avec l'homme, sauf pour les combattre, et seulement s'ils sont sûrs d'avoir une chance. On retrouve, entres autres, parmi eux : les gobelins, les spriggans, les trolls et les bonnets rouges.

Le Royaume d'Obéron

Obéron est le roi d'une communauté de gnomes qui vivent dans un royaume souterrain, situé dans les collines près du village de Lavenham, dans l'Essex.

La Légende Raconte

Un jour, un groupe de soldats et de chevaliers, qui se rendaient vers le nord pour combattre les pictes, entrèrent dans une forêt de mauvaise augure. Alors qu'ils y chevauchaient, la nuit tomba très rapidement. Bientôt, ils furent dans le noir complet, et se perdirent. Ils marchèrent pendant des heures, jusqu'à tomber de fatigue. C'est à ce moment qu'ils aperçurent des lueurs dans la forêt. Ils s'en approchèrent, et arrivèrent dans une clairière où festoyaient d'étranges petites personnes. Celle qui semblait être le chef de ce groupe s'approcha et se présenta en tant qu'Elrond, roi des Elfes. Et il invita la troupe à se joindre au banquet. Quand tous eurent bu et mangé, que tous eurent ri et dansé, le roi des elfes partit d'un rire diabolique. Il leva son sortilège, et la troupe vit avec horreur qu'elle avait festoyé avec des gobelins. Ces derniers s'enfuirent, mais le roi resta un moment afin de se moquer des soldats et des chevaliers. Ils avaient mangé de la viande humaine, et bu l'eau sacrée des druides. Leur punition serait d'être pétrifié. Et sur ces mots, il s'enfuit. Quand le jour se leva sur la clairière, de nouvelles statues se tenaient en son centre.





Sa communauté comprend environ 40 familles, ce qui fait à peu près 120 personnes.

La région de Lavenham est une région de forêts de chênes ou de sapins. On y trouve entre autres la grande forêt de Quinqueroi, mais aussi celle de Bundish et celle de Wootten Green.

La forêt de Wootten Green est presque entièrement constituée de sapins, et c'est elle qui longe la lande d'Havergate, un terrain humide et spongieux, qui se trouve au pied des collines de Lavenham.

Ces collines forment une espèce de rempart naturel, qui coupe le vent en provenance de la mer. En haut de ces collines, on peut trouver le château de Sire Marc.

C'est un château ordinaire, sur motte, dont la particularité est de se trouver à trois bonnes heures de marche du village de Lavenham.

En effet, le village se trouve de l'autre côté des collines, dans une cuvette de la plaine de Sudbury, où les terres sont plus propices à la culture. Néanmoins, le château se trouve de l'autre côté, car la disposition naturelle du terrain (landes et collines) lui permet une défense maximale.

C'est plus loin vers l'est, dans les collines, que l'on trouve des grottes, l'une d'elles est l'entrée vers le royaume souterrain d'Obéron.

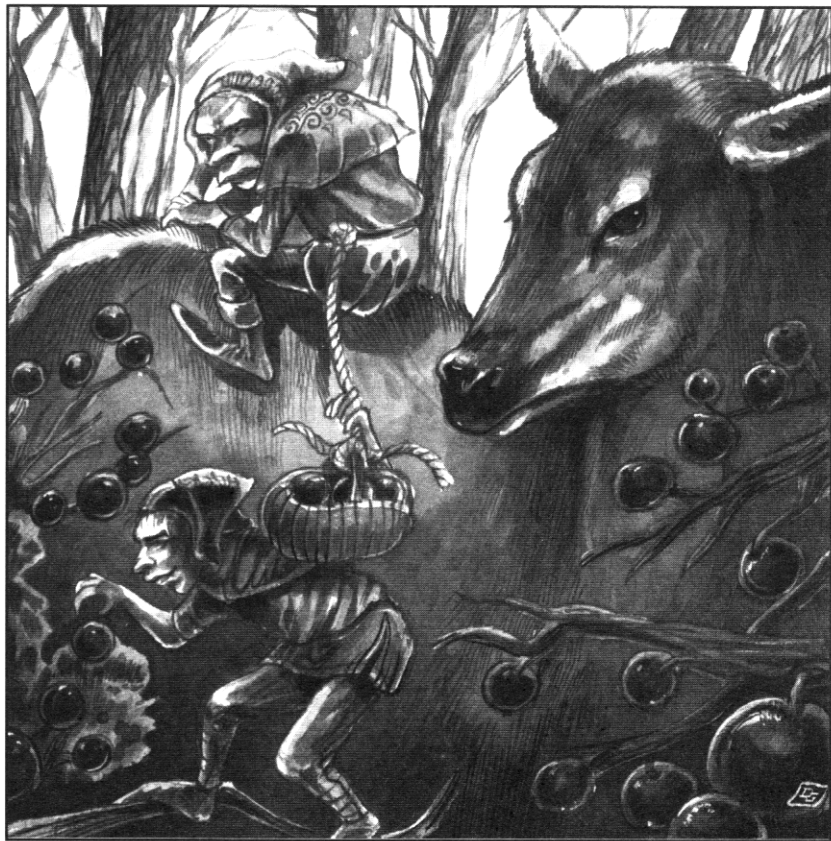
Ces grottes ont mauvaise réputation auprès des habitants de la région, car on les dit habitées par des créatures maléfiques. Si une bonne partie de cette réputation est surtout l'oeuvre des gnomes, pour préserver leur intimité, il est vrai qu'à maintes reprises des combats y ont eu lieu.

Ces combats ont opposé, la plupart du temps, Obéron à Dhareg, une Vouivre-Hydre. Seul Obéron sait pourquoi Dhareg les attaque, mais il ne l'avoua jamais...

Un sortilège cache le tunnel amenant à la porte du royaume souterrain, et cette dernière n'est pas visible par rapport aux parois de la grotte.

Le Royaume Souterrain est en fait une ville dont les maisons, richement ornementées, sont taillées directement dans la roche, rues comprises !

Imaginez une gigantesque grotte dans laquelle vous trouveriez des maisons décorées de gargouilles, de



linteaux sculptés et de pinacles. Et au-dessus de ces maisons, un palais gigantesque, véritable dentelle de pierre, rehaussé de pierres précieuses.

La Vie Quotidienne

Les gnomes vivent de la culture de champignons et de différentes mousses et plantes, et de pêche dans les rivières souterraines.

Quelques gnomes sortent aussi à l'extérieur pour chasser de petits animaux ou pratiquer la cueillette, ou encore afin de procéder à des échanges de produits avec d'autres communautés gnomes ou elfiques.

Les gnomes travaillent parfaitement le métal, qu'ils extraient de mines creusées dans le sous sol. En général, une communauté gnome peut vivre en parfaite autarcie.

Le Royaume Souterrain est gouverné par Obéron, qui est en sorte le «père» de tous les gnomes vivants au sein de la communauté.

Il est aidé par un conseil de sages, désignés à la majorité par le peuple. Ce conseil a pour mission de soulager le Roi pour les tâches cou-

rantes, et de l'aider dans les situations de crises. Enfin, en dessous du conseil, on trouve les «maîtres», élus par le peuple avec l'accord des sages. Ces maîtres sont responsables des différents secteurs d'activités de la communauté, comme l'agriculture, la pêche, l'extraction de minerai ou la taille de pierre. Ce sont eux aussi qui forment les jeunes gnomes.

N'étant pas belliqueux, les gnomes ne possèdent pas d'armée, tout au plus une petite milice chargée de chasser des prédateurs dangereux. En cas de conflit avec un autre peuple, la stratégie des gnomes est de s'enfermer à double tour et d'attendre que l'ennemi se lasse.

Les Relations

Les relations des gnomes avec les autres peuples faëriques sont très diverses. Les gnomes sont très friands de la jeune beauté des nymphes, ondines et sylphes, pour la simple et bonne raison qu'il n'existe pas de gnomes femelles.

Ces derniers partent une fois dans leur vie à la quête d'une épouse à l'extérieur, et recherchent ainsi une faë plus ou moins consentante. Une fois cette «épouse» trouvée, ils sont considérés comme «adultes». Fort heureusement, un gnome peut vivre près de mille ans.

Un gnome quelque soit la communauté dont il est issu, entretiendra toujours de courtoises relations avec un autre gnome, de même qu'avec tout les peuple faériques bons ou neutres. Par contre ils fuiront devant tout être faérique mauvais.

Les gnomes ont poussé le dogme «pour vivre heureux, vivons cachés» à son paroxysme. Depuis des siècles où ils vivent dans les collines près de Lavenham, ils n'ont jamais pris contact avec les humains du village.

Ils se sont contentés de quelques menues rapines auprès de ses habitants, mais ne se sont jamais permis de faire des farces ou autres.

Ils se contentent aussi de ramasser les offrandes que font les villageois aux dieux païens de la forêt ou des collines, ce qui explique le peu de succès qu'à la foi chrétienne dans la région.

Leurs relations sont donc avant tout basées sur la neutralité et la discrétion, et en cas de besoin urgent, ils préfèrent avoir recours à l'aide d'êtres faériques.

Tout juste leur présence est elle à la base de quelques légendes que se racontent les habitants de la région.

Idées de Scénario

Voici quelques idées de base qui vous permettront d'introduire dans vos scénarios les faeries. Toutefois, n'oubliez pas que ce type de rencontres doit rester l'exception, sous peine d'en voir disparaître le merveilleux.

- Un loup géant ravage les troupeaux des terres où habitent les personnages joueurs.

Il semble indestructible et a déjà tué de nombreux chevaliers. Aucune arme ne semble le blesser.

La Légende Raconte

Bien avant que les hommes ne s'établissent dans la région, les gnomes habitaient déjà ici. Ils vivaient en paix et étaient heureux. Un jour, leur roi décida d'aller se chercher une épouse, comme il est de coutume chez les gnomes.

Il s'équipa donc, s'arma, pris des provisions, et se dirigea vers un lac qu'il connaissait, où il savait que vivaient de magnifiques ondines. Il voyagea longtemps, et brava mille dangers, car à cette époque d'étranges et dangereuses créatures vivaient à la surface. Enfin il arriva près du lac d'émeraude.

Alors qu'il cherchait un endroit pour passer la nuit, il vit passer près de lui une magnifique ondine. Elle courait de toutes ses forces, fuyant quelque chose. Obéron, car tel était son nom, se saisit de son épée d'argent, et il courut vers l'ondine.

Le voyant, elle eut d'abord peur, mais lorsque le roi des gnomes lui dit venir à son aide, elle se blottit contre lui. Elle était fort belle, bien que son visage portait des griffures faites par les branches des arbres, et que sa robe de soie d'araignée fut en lambeaux. Arriva alors un gnome, laid et torve. Voyant la belle derrière le roi, il la réclama. Obéron refusa.

Alors le gnome s'énerva et usa de magie. Devant leurs yeux, il gonfla et grandit, jusqu'à ce que son corps devienne celui d'un dragon à cinq têtes. Obéron n'écoutant que son courage, chargea, et d'un seul coup d'épée il trancha l'une des têtes. Le dragon, fou de douleur, s'envola alors.

Le roi et l'ondine firent vers son royaume, poursuivis par le dragon. Arrivés dans les grottes ils s'y enfermèrent, laissant Dhareg au-dehors. Le dragon appela alors une tempête.

Pendant 10 jours l'eau tomba sur les collines, jusqu'à en user les rochers, les rendant glissants à tout jamais. Il tomba tellement d'eau que la terre ne put jamais tout absorber.

Enfin, au bout de dix jours, l'ondine sortit, et utilisant sa magie sur l'eau du lac qui s'était formé au pied des collines, elle repoussa le dragon au loin, de l'autre côté de la mer. Une fois Dhareg vaincu, le roi et l'ondine se marièrent et eurent beaucoup d'enfants.

Une vieille habitante raconte alors une légende où un roi d'un peuple souterrain posséderait une épée d'argent capable de tuer les animaux maléfiques.

- Un prêtre, envoyé par Rome, est chargé de lever une armée de chevaliers en une sainte croisade, contre les créatures maléfiques qui hantent la région.

Il veut éliminer tous les êtres faériques et il a entendu parler d'un peuple qui habiterait des grottes non loin d'ici.

Alors qu'ils forment l'arrière garde, les personnages joueurs sont attaqués par un géant et probablement gravement blessés. Ils se retrouvent perdus dans les collines, prêts à mourir.

Mais deux petits gnomes (enfants) les aident et les soignent. Les chevaliers joueurs auront ils le coeur à laisser ces êtres se faire massacrer ?

- Une étrange maladie frappe les enfants de la région. Une fièvre les ronge de l'intérieur. Merlin est appelé au secours. D'après lui, cette maladie vient de l'eau.

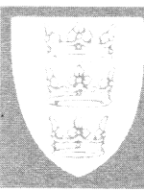
Les personnages joueurs sont donc chargés de remonter la rivière afin de découvrir d'où vient cette infection.

Après plusieurs jours de marche, ils pénètrent dans un dédale de grottes, qui les amène jusqu'à une caverne où les gnomes font pousser une certaine sorte de mousse.

Cette mousse, qui est à l'origine de la maladie, est essentielle pour eux, car elle leur permet de soigner les leurs.

Ils n'en arrêteront la culture que si les PJ leur ramènent en échange des graines d'une plante qui pousse dans le domaine des elfes.

Thierry Arnould



Un Bienfait n'est Jamais Perdu

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre à six chevaliers de préférence débutants, combinant si possible des chevaliers païens et chrétiens. A la rigueur des écuyers peuvent aussi être utilisés. Diplomatie et sang froid seront nécessaires...

Ce scénario se situe vers les premières années du règne du roi Arthur, avant que toute l'Angleterre ne soit pacifiée. A cette époque, des petites armées de Saxons errent en Angleterre et attaquent les châteaux délaissés par les chevaliers partis prêter main forte au jeune roi Arthur.

Ce scénario est écrit en considérant que les chevaliers sont vassaux de sire Gwanon (un seigneur lige d'Arthur), mais tout autre noble présent dans votre campagne pourra être utilisé.

Assiégés !

Depuis quelques jours le château de Sire Gwanon est assiégé par une bande de maraudeurs Saxons, qui ont profité de l'absence du comte pour attaquer.

En effet celui ci est parti avec le gros de ses troupes il y a environ deux semaines, afin de se mettre au service du Roi Arthur, qui est actuellement en train de pacifier l'Angleterre.

Les PJ se sont vus chargés de garder le château et les dames, secondés par un sergent d'armes et quelques soldats. Mais quelques jours après le départ de Sire Gwanon, une horde a surgi d'on ne sait où, attaquant le petit village de Kersey, obligeant ses habitants à se réfugier d'urgence dans l'enceinte du château. Butant contre les portes, et n'ayant apparemment aucune crainte, les saxons ont décidé de faire le siège du château. Dès l'attaque un messenger à été envoyé, mais il fut rapidement capturé par les saxons, et mis à mort devant le château.

Cela fait maintenant six jours que le château est assiégé, et les vivres commencent à manquer. De plus, le puits à l'intérieur de la cour ne suffit plus pour les besoins des habitants.

La comtesse Adwen, femme de sire Gwanon a donc décidé d'envoyer un groupe jusqu'au château de Sire Marc, près du village de Lavenham, un très bon ami de Sire Gwanon.

Une des meilleures solutions serait qu'un groupe de chevaliers tente une charge, de préférence de nuit, et fonce à bride abattue vers Lavenham. Les soldats restants et le sergent d'armes, eux, resteront pour garder le château assiégé. Bien sûr, si vos personnages proposent un meilleur plan, laissez les faire, mais évitez de trop leur faciliter la tâche, avec un souterrain par exemple.

La Sortie

Les chevaliers vont donc profiter de la nuit pour faire une charge à travers le camp saxon. A eux de choisir le moment exact et la manière dont ils seront équipés, mais la meilleure méthode reste encore de partir avec juste un chargeur, sans lance et avec un minimum d'équipement (de la nourriture, de l'eau et les produits de première nécessité).

Laissez vos joueurs décider de la manière d'agir (couverture d'archers, diversion, etc...). Rappelez-vous que le but n'est pas de les tuer ici, mais simplement de les presser. Un jet d'équitation et quelques jets d'épée avec bonus sur les quelques saxons de garde, avec un petit jet d'équita-

FOR 14 **CON** 15

TAI 14 **DEX** 12

APP 8

Les Saxons

Vitesse : 3

Dégâts : 5D6

Points de Vie : 29

Guérison : 3

Blessure Grave : 15

Inconscience : 7

Armure : 10

Attaques : Hache 18, Epée 14, Lance de Fantassin 14.

12

13

PENDRAGON

tion pour semer les quelques saxons qui pourraient les suivre devraient suffire. A la rigueur vous pouvez organiser un petit combat avec quelques saxons qui les auraient rattrapés, mais évitez de trop les blesser. Après tout, ceci n'est qu'une introduction pour le reste du scénario.

La Tour de l'Ermite

Chevauchant de nuit assez rapidement pour éviter toute poursuite, les chevaliers vont donc se diriger vers Lavenham.

Si les joueurs choisissent de suivre la route, ils pourront voyager rapidement, mais risquent d'être facilement repérés par d'éventuels poursuivants, tandis que s'ils passent à travers champs, ils risquent de se perdre, ou de blesser leurs chevaux.

Après à peu près trois heures de chevauchée, alors que leurs montures commencent à se fatiguer, les chevaliers pourront remarquer une petite lueur au loin. En s'approchant ils pourront voir une vieille tour à moitié en ruine, la lumière semblant provenir d'une fenêtre à l'étage. On peut trouver une porte en chêne, apparemment encore très solide. Il y a fort à parier que les personnages frapperont à l'huis, que ce soit pour demander leur route, un abri pour la nuit ou de l'aide. Après quelques minutes, un vieux voile crasseux s'écartera à une fenêtre du premier étage et une tête ébouriffée apparaîtra.

C'est un ermite, complètement fou qui habite ici. Quoi que demandent les personnages, il leur répondra par la négative, clamant qu'il est le roi de ce pays et que tout voyageur lui doit allégeance. Le mieux à faire est de passer son chemin. Si les chevaliers lui prêtent allégeance, il les laissera dehors quand même. (Le sol froid et dur est encore trop bon pour vous !). S'ils tentent de rentrer en force, ils devront d'abord défoncer la porte (ils devront totaliser au moins 40 en Force, les jets de tous les joueurs qui participent devant être réussis). Puis ils seront gênés au rez-de-chaussée par deux chèvres vindicatives, ainsi qu'une pluie de charbons ardents et d'ustensiles ménagers divers, provenant de l'étage supérieur. Il est impossible de gagner cet étage, l'échelle y menant ayant été enlevée.

Selon le choix du maître de jeu, cet ermite peut être ou ne pas être Merlin testant de jeunes chevaliers.

S'il s'agit simplement d'un ermite, leurs agissements ne prêteront à aucune conséquence, tandis que s'il s'agit de Merlin, ce dernier leur parlera lors de leur passage chez Arthur. (Voir ci-dessous).

De toute façon, ils ne pourront aller plus loin que le rez-de-chaussée, avec plus ou moins de blessures. Plus ils essayeront, plus ils risquent d'être blessés.

Merlin

A cette époque de troubles, où Arthur cherche à unifier l'Angleterre, Merlin est à la recherche de chevaliers preux et valeureux, courtois et honorables, qui serviront d'exemples à suivre.

Aussi, lorsque Arthur n'a pas besoin de lui, parcourt-il la campagne anglaise afin de tester les chevaliers qu'il rencontre. Dans ce cas, il espère une réaction de la part de ces chevaliers afin qu'ils prouvent leur loyauté à Arthur, d'une manière évidente. Par contre ils devront respecter la vieillesse et la faiblesse d'un pauvre ermite, et éviter de s'en prendre à lui.

Récompensez les joueurs avec un point en «loyauté Arthur» s'ils ne prêtent jamais allégeance à l'ermite,

FOR 10 **CON** 15
TAI 10 **DEX** 14

Vitesse : 2

Dégâts : 3D6

Points de Vie : 25

Guérison : 3

Blessure Grave : 15

Inconscience : 6

Armure : 4

Attaques : Charge 18,+1D6 aux dégâts, Corne 10, Sabots 14.

FOR 10 **CON** 10

TAI 10 **DEX** 15

APP 7

Vitesse : 3

Dégâts : 3D6

Points de Vie : 20

Guérison : 2

Blessure Grave : 10

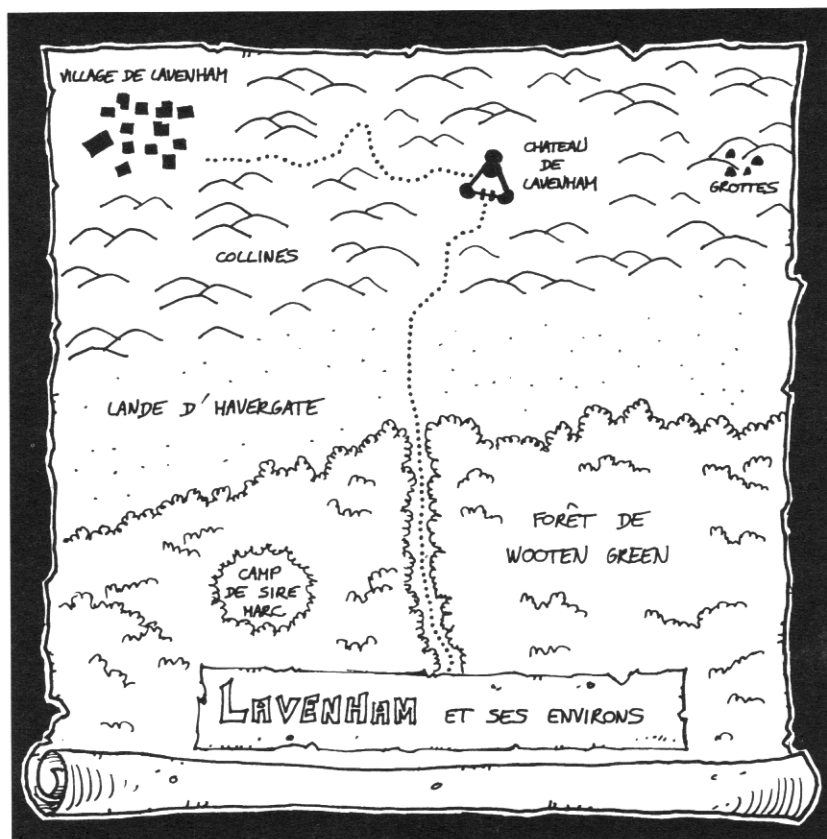
Inconscience : 5

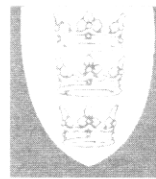
Armure : 2

Attaques : Poings 12, -1D6, Lancer Objets Divers (Chaudron, Tabouret et autres) 15, Dégâts : 2D6, Charbons Ardents : 1D6, +1D6/tour.

Les Chèvres

L'Ermite





et enlevez-leur un point s'ils lui prêtent allégeance, même si c'est pour plaisanter.

De même, donnez-leur un point en «honneur» s'ils partent sans faire de mal à l'ermite, et enlevez-leur en un s'ils l'attaquent.

Si vous avez choisi que l'ermite soit Merlin, faites lui rencontrer vos joueurs chez Arthur, afin qu'il leur explique leurs fautes ou leur conduite honorable.

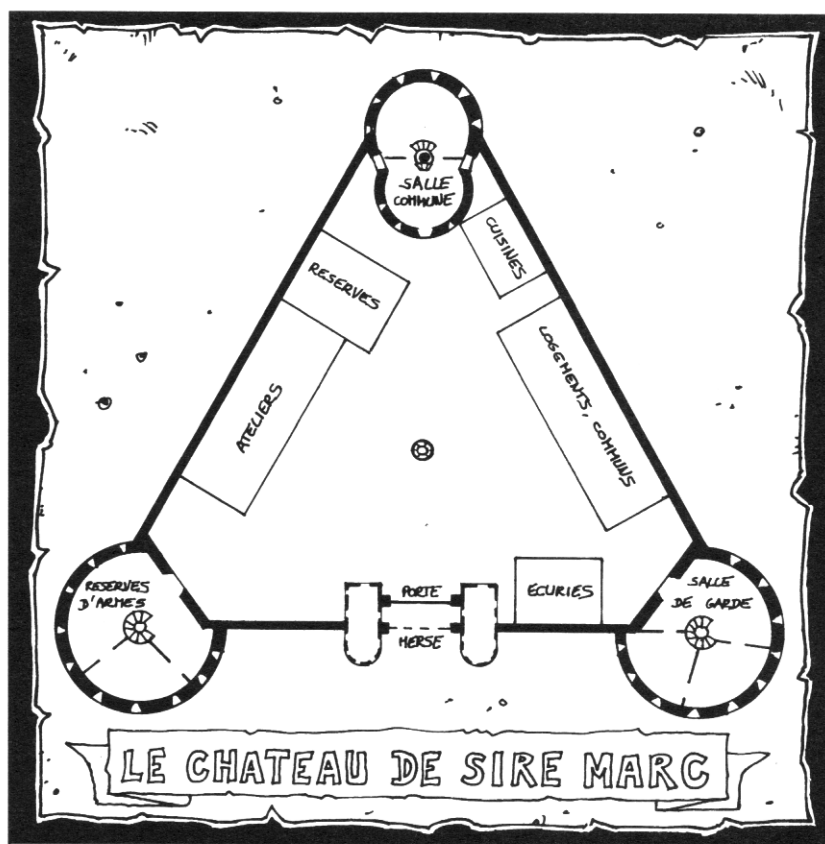
Lynmer

A lors que les chevaliers continuent leur voyage, le chemin pénètre dans une petite forêt de bouleaux.

Au centre de cette forêt, ils pourront arriver à une croix celtique qui borde le chemin et, appuyé contre elle, un homme, assez petit (1,60 m environ), vêtu d'habits assez riches, et doté d'un nez assez proéminent et rouge. Apparemment il a l'air blessé à la jambe gauche, et sans connaissance.

A l'arrivée des chevaliers, il ouvrira les yeux et les appellera à l'aide. Il se présentera comme étant Lynmer, un voyageur, et a été attaqué par un loup. Il demandera assistance aux joueurs, et leur demandera si ces derniers peuvent l'accompagner vers Lavenham, où il réside. Il a besoin de soins à la jambe, lacérée par des crocs. Si les joueurs demandent où est le loup, il leur dira l'avoir chassé avec son bâton de marche. En fait il s'agit d'Obéron, un Roi Gnome d'un groupe habitant près de Lavenham, et parti chercher de l'aide chez les fées du bois des Soupîrs (voir «la vérité»).

Il a été attaqué par un loup en rentrant chez les siens. Il s'en est débarrassé grâce à un sortilège, mais sa blessure l'a empêché d'aller plus loin. Il a besoin des chevaliers pour rentrer chez lui, mais n'avouera pas sa vraie identité, du moins pendant le voyage, de crainte qu'un chevalier chrétien ne se débarrasse de lui. Il se montrera charmant et attentif et de très bonne compagnie, mais il ne se départira pas de son histoire, comme il ne fera jamais usage de sa magie devant les chevaliers. Par contre, les chevaliers pourront remarquer au long du voyage, que sa blessure guérit plus rapidement que la normale.



Lavenham

La route qui mène à Lavenham a la particularité de mener d'abord au château, qui se trouve d'ailleurs assez éloigné du village.

La route mène au sommet d'une colline de pierre, alors que le village se trouve au fond d'une cuvette de l'autre côté. Avant d'arriver au château, il faut traverser une grande forêt de sapins assez épaisse, mais fort heureusement la route y est facile à suivre.

Les chevaliers débouchent alors sur une grande plaine apparemment couverte d'herbe, mais qui se révèle être en fait une lande spongieuse et couverte de mousse. La route, faite de pierres et de gravier, continue vers le nord à travers cette lande, jusqu'au pied d'une colline constituée de gros rochers moussus, sur lesquels se trouve le château. Seul un petit chemin passe difficilement entre ces rochers pour mener jusqu'à la porte. Quand les chevaliers arrivent, la nuit vient juste de tomber. Ils ne pourront distinguer aucun garde sur les remparts, et seules quelques torches brillent sur le chemin de ronde. Il n'y a pas de douves, mais la porte est fermée, avec une herse métallique abaissée

La Vérité

En fait, Sire Marc est un imposteur. C'est un ancien soldat qui a profité d'une chasse de sire Marc pour attaquer le château avec une bande de brigands. Fort heureusement, quand les chevaliers restants au château ont vu que la bataille tournait à leur défaveur, ils ont fait évacuer ses habitants par un souterrain qui donne dans les collines. (Voir plan). Osric (le chef des brigands) s'est donc installé dans le château, espérant surprendre le comte à son retour de la chasse. Mais celui-ci ne s'est pas encore montré, et pour cause, puisqu'il a pris le maquis dans la forêt. Quant à Obéron, son vieil ennemi Dhareg a profité des troubles au château, pour se venger. Fort heureusement, les gnomes ont eu le temps de se barricader chez eux, mais Dhareg a décidé de faire le siège devant chez eux. Obéron a alors décidé de se débarrasser de lui une fois pour toutes, et il est donc parti chez des amis elfes afin de leur demander de l'aide. C'est en revenant qu'il s'est fait attaquer par un loup.



devant. Après quelques appels, un homme apparaîtra au-dessus de la poterne, et s'enquerra du motif des joueurs. Ses traits et son accoutrement ne se distinguent pas dans les ombres, mais son langage est grossier et son vocabulaire restreint. En insistant fortement, les joueurs pourront se faire ouvrir les portes.

L'Accueil

Ce qui frappera d'abord les chevaliers à leur entrée dans le château, c'est le mauvais état général des bâtiments tels que l'écurie ou les communs. Ils semblent avoir subi un début d'incendie. Il y a aussi un chantier innommable dans la cour, des seaux qui traînent par ci par là, de la paille, des morceaux de bois, des flèches, etc.

La deuxième chose qui frappe, c'est l'absence de soldats, de valets ou de femmes. A part quelques hommes d'armes qui regardent les PJ avec suspicion, il ne semble avoir aucune vie dans ce château. Le soldat qui a l'air le plus gradé fera attendre les chevaliers dans la cour, près du puits qui se trouve au centre de celle-ci. Ils attendront comme cela environ vingt minutes, puis verront arriver du donjon trois chevaliers, dont un assez richement vêtu, bien que ses habits semblent relativement sales. Arrivé à environ trois mètres des PJ, celui-ci prendra la parole :

- « Je suis le comte Marc, que voulez-vous ? »

A cet instant, les chevaliers raconteront sûrement leur histoire, sans que sire Marc ou un autre chevalier les interrompe. Les joueurs qui ne sont pas en train de parler pourront observer les chevaliers, et remarquer quelques détails bizarres, s'ils réussissent un jet de Vigilance. Les vêtements de cour qu'ils portent semblent sales, froissés et abîmés. De plus, ils portent une ceinture et une épée sur ces vêtements. Ils ne sont pas rasés et assez négligés. Une fois l'histoire des chevaliers finie, le comte Marc reprendra la parole.

« Je vois. Malheureusement, je crains de ne pouvoir vous aider. En effet, mon château subit depuis une semaine l'attaque d'elfes qui nous attaquent sans raison. Leur pouvoir leur permet de voler au-dessus de mes remparts, et leurs flèches ont décimé mes hommes. Apparemment ils veulent que je quitte le château, mais je m'y refuse. J'ai envoyé les femmes et les civils se mettre à l'abri au village, à une demi-journée de marche d'ici. En attendant messire Cerdic va vous mener à une chambre afin que vous vous rafraîchissiez avant le repas. »

Faites faire un jet de Connaissance des gens à vos joueurs. Un jet réussi permettra de reconnaître que l'accent de Sire Marc ne correspond pas à celui d'une personne de la région. De plus son langage est relativement « primaire » pour un comte.

Les chevaliers et Lynmer seront donc amenés à une chambre contenant un grand lit (pouvant contenir au moins quatre personnes) et un coffre. Si nécessaire, on ajoutera quelques paillasses. Il leur sera aussi amené un broc d'eau, une cuvette et quelques torchons afin qu'ils puissent procéder à leur toilette. Après ceci ils seront seuls, ce qui leur permettra de discuter tranquillement entre eux. Pendant le court entretien qu'ils auront put avoir avec Sire Marc, ils ont put remarquer des choses bizarres. Faites faire un jet de Confiant/Méfiant à vos chevaliers. Pour ceux qui auront réussi leur jet de Confiant et raté leur jet de Méfiant, donnez les explications suivantes.

- Il n'y a pas beaucoup de soldats dans le château : Les flèches d'elfes sont réputées pour être particulièrement mortelles.

- L'accent et le vocabulaire de Sire Marc sont bizarres : Les PJ ne connaissant pas personnellement Sire Marc, il est possible que celui-ci soit originaire d'une autre région, et que ce soit un chevalier ordinaire ayant été récompensé pour haut fait d'armes.

- Les elfes attaquent très rarement les humains : Dans leur région oui, mais qui sait ce qui s'est passé dans les provinces plus sauvages.

- L'accoutrement des chevaliers était bizarre : Avec personne pour



réparer les vêtements (les civils sont sensés être au village souvenez-vous), il est possible que leur garde robe commence à être restreinte.

De même, essayez de trouver une explication logique à toute autre question que pourraient se poser les joueurs. Seule la réflexion de Lynmer ne permettra aucune réponse.

Après quelques moments de discussion de la part des joueurs, Lynmer fera une petite réflexion «innocente».

- «Les Elfes étant des êtres féeriques originaires des forêts, quel besoin auraient-ils d'un château dans des collines ?»

A ce moment, autorisez un nouveau jet de Confiant/Méfiant à vos chevaliers. Puis demandez s'ils comptent aller dîner avec leurs armures et leurs épées.

Demandez-leur un jet d'Hospitalité, en précisant que normalement il est très mal vu de porter l'épée à table, et dans un château en général.

Pour ceux qui porteront l'épée et/ou l'armure au repas :

- Pour ceux qui auront réussi leur jet de Méfiant, et raté celui de Confiant, ils perdront tout de même un point en hospitalité.

- Pour ceux qui auront soit raté leurs deux jets, soit celui de Méfiant, mais réussi celui d'Hospitalité, ils perdront deux points d'Hospitalité.

- Ceux qui auront raté tout leurs jets ne perdront aucun point.

Après un moment, un homme d'arme crasseux et malpoli viendra les chercher pour le repas et les mènera à la salle à manger.

Le Repas, Le Piège

Une fois arrivés à la salle à manger, les PJ pourront remarquer qu'elle est semblable au reste du château. Des tentures sont déchirées, des armes manquent aux murs, et à travers la jonchée on peut apercevoir des taches brunes (du sang !).

La jonchée est une couche de roseaux et de plantes aromatiques que l'on répandait sur le sol des châteaux, en place des tapis ou de fourrures.

Sire Marc est déjà à table lorsque les PJ rentreront, et ne se lèvera pas pour les accueillir. Il se contentera de leur faire signe de s'asseoir s'ils font

mine d'attendre debout. Autour de la table il y a aussi les deux «chevaliers» précédemment rencontrés, ainsi que quatre autres personnes, vêtues de morceaux de vêtements et d'armure, d'une manière plutôt débraillée. Sur la table des plats de viandes fumants ont été déposés, ainsi qu'un tonnelet de vin. Tous sont armés.

Une fois les chevaliers assis, tout le monde commencera à manger. Dès que les PJ auront commencé à manger, «Sire Marc» se lèvera, comme s'il voulait prendre la parole.

«Messires, après l'histoire que vous m'avez contée tantôt, je ne puis dire qu'une chose : Vous manquez vraiment de chance, ces derniers temps ! Ha ! Ha ! Ha ! (rire vulgaire)»

A ce moment les autres chevaliers se lèveront en dégainant leurs armes, et des soldats armés d'arcs et d'arbalètes jailliront de derrière les tentures.

Les chevaliers pourront rapidement se rendre compte que toute résistance est vouée d'avance à l'échec (surtout s'ils ne sont pas armés). A ce moment Lynmer s'éciera «Fuyons par les cuisines», et bondira en direction d'un couloir, plantant son couteau dans le ventre d'un des gardes qui en bouche l'accès.

Si vos chevaliers traînent, ils seront rapidement mis en pièces par les archers. Décrivez-leur la fuite dans le couloir sombre avec des flèches qui sifflent à leurs oreilles, et le bruit des hommes d'Osric à leurs trousses. Leurs ordres sont apparemment simples : «Tuez les !»

Une fois dans les cuisines, Lynmer fuira par une porte donnant sur la cour, traversera cette dernière à toute vitesse et se dirigera vers un escalier menant au chemin de ronde.

- «Les remparts sont notre seule chance, on devrait pouvoir en sauter sans trop de risque.»

Et en effet, arrivé sur le chemin de ronde il se dirigera entre deux créneaux et sautera dans la nuit. Si les chevaliers hésitent à sauter du haut du mur (il ne fait que 5 mètres de haut), faites intervenir les flèches des archers qui se rapprocheront d'eux, touchez en un même (Dégâts : 3D6), et faites leur comprendre où est leur seule chance.

Et en effet, leur chute ne leur amènera que 1D3 points de dégâts. (En fait Lynmer, alias Obéron, a utili-

sé un sortilège qui a «ramolli» les rochers sur lesquels ils ont atterri.

Bien sûr les PJ ne remarqueront rien, si ce n'est la chance qu'ils ont eue de ne pas se briser les os.

Ils pourront entendre le bruit de la herse qui se lève, et après quelques minutes ils pourront voir une dizaine d'hommes sortir du château avec des torches.

Lynmer leur indiquera la forêt («La bas ils ne nous retrouveront pas») et commencera à se faufiler à travers les rochers.

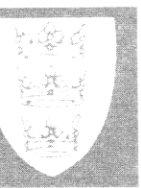
Puis arrivé dans la lande, il se dirigera directement vers l'orée de la forêt de sapin, dans laquelle il s'enfoncera.

Ils marcheront comme cela environ une dizaine de minutes, avant de se retrouver dans une espèce de clairière, à peine éclairée par la lune.

Mais pas pour longtemps, car quelques secondes après leur entrée, des torches s'allumeront et des hommes les encercleront rapidement.

Ils sont vêtus d'armures de cuir et semblent armés d'épées, de dagues et d'arc ou d'épieux, et ils sont environ une vingtaine.

FOR 15	CON 14
TAI 12	DEX 12
APP 10	Osric
Vitesse : 3	
Dégâts : 5D6	
Points de Vie : 26	
Guérison : 3	
Blessure Grave : 14	
Inconscience : 6	
Armure : 12	
Attaques : Epée 17, Hache 18.	
FOR 13	CON 12
TAI 11	DEX 13
APP 8	«Chevaliers» d'Osric
Vitesse : 3	
Dégâts : 4D6	
Points de Vie : 23	
Guérison : 3	
Blessure Grave : 12	
Inconscience : 6	
Armure : 10	
Attaques : Epée 15, Dague 15.	



De Charybde en Scylla ?

Puis une voix va sortir de l'ombre, intimant aux PJ l'ordre de jeter leurs armes.

Ils n'ont malheureusement pas le choix, ou ils risqueraient de se faire facilement transpercer de flèches. Une fois les armes déposées, trois hommes vêtus comme des paysans s'approcheront d'eux, leur attacheront les mains, et leur mettront un bandeau sur les yeux.

Puis on les mènera à travers la forêt pendant une bonne demi-heure. Enfin, on leur enlèvera leurs bandeaux. Ils se retrouveront devant un homme d'une quarantaine d'années, fort et imposant, vêtu d'une armure de chasse en cuir. Apparemment, ils sont dans une clairière au milieu de la forêt de sapins et pourront apercevoir des femmes et des enfants, ainsi que ce qui semblerait être une espèce de campement de fortune.

«Je suis Sire Marc de Lavenham, seigneur du château. Qui êtes-vous, vous qui avez fui le brigand qui s'en est emparé ?»

Les chevaliers devront donc de nouveau raconter leur histoire.

«Je ne demanderais pas mieux que d'aider mon vieil ami Sire Gwanon, mais comme vous pouvez le voir j'ai aussi quelques problèmes. Il me faut libérer mon château et les hommes qui y sont détenus.»

Il y a de fortes chances que les PJ se porteront volontaires. Ils pourront tous discuter d'un plan, mais rapidement ils se rendront compte que ce château est particulièrement bien protégé. Un assaut sur la porte se heurtera contre la herse, tandis qu'une tentative par les remparts se soldera par un échec, les alentours du château étant faits de rochers glissants sur lesquels il est impossible de placer rapidement des échelles sous les tirs des défenseurs. Le souterrain lui a été bouché de l'intérieur par les brigands. Si les joueurs proposent un plan vraiment recherché, qui a une chance réelle de marcher, ou au bout d'un moment de recherches infructueuses, Lynmer interviendra.

«Si vous voulez, je peux vous aider, car tant que le château sera aux mains de ces bandits, mes chances de porter assistance aux miens est impossible. Voyez-vous,

mon vrai nom est Obéron, et je suis le roi d'une communauté de gnomes qui vivent dans des grottes souterraines non loin du château. Il y a quelques jours, un vieil ennemi de mon peuple est revenu, nous bloquant dans nos souterrains. Je suis sorti chercher de l'aide chez des amis, en passant par un vieux passage qui débouche dans le puits du château. Si nous pouvions nous débarrasser de Dhareg, il vous serait ensuite possible d'utiliser ce même passage pour rentrer discrètement

dans le château et le libérer, avec l'aide des miens.»

Si Obéron remarque de l'incrédulité de la part des joueurs, il utilisera un sortilège simple pour prouver ses dires, à votre choix : Création d'une petite source, ouverture d'un tunnel dans un rocher ou autre.

Normalement, les PJ devraient se porter volontaires pour combattre Dhareg, mais si l'idée ne leur venait pas à l'esprit, faites leur faire un jet d'Honneur. Une fois qu'ils se seront





portés volontaires, Obéron leur tendra une longue étole de soie bleue.

«Dhareg a la possibilité de vous contrôler si son regard croise le vôtre. Mais si vous protégez votre regard avec un bandeau découpé dans cette étole, il ne pourra pas utiliser son influence. Ne craignez rien, votre vue ne sera pas réduite par ce bandeau. Maintenant préparez-vous, puis je vous mènerais à lui.»

Les chevaliers joueurs auront du temps pour s'équiper, et on leur fournira des armes (épées, dagues ou épieux) et des armures (cuir ou quelques cottes de mailles abîmées, Protec : 8 Taille : 12 environ).

Dhareg

Puis Obéron les guidera vers les collines, jusqu'à des grottes situées à environ 10 kilomètres à l'Est du château. A l'entrée Obéron aidera les PJ à mettre les bandeaux et leur indiquera l'entrée d'un tunnel, en leur souhaitant bonne chance.

Les chevaliers s'enfonceront pendant une dizaine de mètres dans le noir, puis ils pourront voir une lueur verdâtre devant eux. Le tunnel se prolonge encore sur 100 mètres, mais il est maintenant éclairé par une espèce de lichen phosphorescent.

Puis après un tournant, ils arriveront dans une grotte dans laquelle brûle une centaine de feux, semblant surgir de petits volcans, et au milieu une forme d'environ trois mètres, Dhareg.

Il ressemble à un dragon ou à une vouivre, mais il possède quatre têtes sises au bout de quatre longs cous. Son corps est couvert d'écailles noires, et ses pattes avant se terminent avec des griffes brillantes. Il ne parlera pas, se contentant de pousser de féroces grognements.

Il attaque de suite. Si pendant le combat un des joueurs fait un 20, jeter 1D6. Sur un 1 ou un 2, le bandeau est arraché. Faites lui faire alors un jet de vigilance et s'il est réussi, un jet d'impulsif. Si celui ci est réussi, il tombe sous le joug de Dhareg, et attaque ses camarades.

De même, si un chevalier tente de combattre sans bandeau, faites lui faire les mêmes jets à CHAQUE round.

Une fois le combat terminé, Obéron arrivera, suivi par la petite troupe de Sire Marc. Obéron tapera avec son bâton sur une des parois de

la grotte, qui s'ouvrira sans un bruit. Des dizaines de gnomes sortiront alors, portant en triomphe Obéron et les joueurs.

Une fois la foule calmée, Obéron guidera tout le monde à travers son royaume vers le passage qui donne dans le puits. (Pour tout renseignement sur le royaume d'Obéron, reportez-vous à l'article sur les gnomes, La Cour du roi Obéron.)

L'Attaque

Le passage donne sur le puits du château, à environ un mètre de la surface de l'eau, et des évidements forment une échelle jusqu'en haut. Obéron fera d'abord passer quelques uns de ses sujets, qui se chargeront de neutraliser les sentinelles.

Puis ce sera au tour des PJ et de Sire Marc, accompagné de ses hommes. Arrivé dans la cour, Sire Marc enverra les PJ fouiller les chambres, pendant que lui et ses hommes s'occuperont des salles communes.

En fouillant les chambres, ils pourront apercevoir de la lumière filtrer sous une porte, et pourront entendre Osric discuter avec ses hommes. Il est avec quatre de ses hommes, et ils sont en train de préparer un plan pour s'emparer du village de Lavenham. Les chevaliers-joueurs n'ont qu'à pénétrer dans la pièce, et se débarrasser d'Osric et de ses hommes.

FOR	18	CON	15
TAI	20	DEX	14
APP	16	INT	16*

Vitesse : 3

Dhareg

Dégâts : Griffes 6D6, Morsure 4D6

Points de Vie : 35

Guérison : 3

Blessure Grave : 15

Inconscience : 10

Armure : 12

Attaques : 6 attaques par tour, 4 têtes et 2 pattes. Tête 16 ; Griffes 14

Il ne peut parer aucune attaque. Les attaques avec les griffes se font sur une seule personne, les attaques avec, les têtes sont indépendantes.

* Voir l'article sur les animaux mythiques dans Tatou N°16.

Le Retour

Une fois le château libéré, Obéron prendra congé, préférant l'obscurité de son royaume.

Avant de partir, il donnera à chacun des chevaliers qui l'ont aidé à combattre Dhareg, un anneau de pierre.

«Avec cet anneau à votre doigt, vous ne pourrez plus jamais vous perdre dans les grottes, cavernes ou souterrains. De plus, si un jour vous devriez vous retrouver en grand danger, brisez-le sur le sol, et je viendrai à votre aide. Sur ce, adieu mes amis.»

Bien sur, ni Sire Marc, ni les PJ ne retrouveront jamais les entrées du royaume d'Obéron... Sire Marc prendra une demi-journée de repos, puis il préparera le raid contre les saxons qui assiègent le château de Sire Gwanon. Les Joueurs pourront en profiter pour se faire soigner et récupérer leurs affaires.

Le voyage vers Kersey se fera à un train d'enfer, la troupe ne s'arrêtant que pour faire souffler les chevaux de temps en temps. Lorsqu'ils arriveront au château, ce sera pour voir les derniers saxons lever le camp. En effet, prévenu par des éclaireurs de l'arrivée de la troupe, ils ont préféré fuir, plutôt que de risquer d'être coincés entre cette troupe et les soldats du château. Après la libération du château, Sire Marc et Dame Adwen parleront un instant, puis Sire Marc se dirigera vers les joueurs.

«Messires, je dois rentrer chez moi rapidement car beaucoup de travaux m'attendent encore. Sachez que je vous suis extrêmement reconnaissant pour ce que vous avez fait pour moi, et que vous serez toujours les bienvenus en ma demeure, quand vous le désirerez.»

Ces mots prononcés, il repartira avec ses hommes. Les chevaliers recevront chacun 350 points de gloire, et l'attention de toutes les jeunes damoiselles de la région pour quelque temps. Ils seront connus comme héros dans toute la région, et se verront récompensés par des terres au retour de Sire Gwanon. (Ou ils seront adoubés s'ils ne sont pas encore chevaliers.)

Thierry Arnould

Customisez votre Personnage

C*et article vous propose des compléments pour la création des personnages à Elric. Ces compléments sont optionnels, demandez à votre maître de jeu s'il les accepte ou non avant de les appliquez sur votre personnage favori*

Création

Caractéristiques

Si vous n'aimez pas votre tirage de caractéristiques vous avez droit à une seconde chance.

Déterminez à nouveau toutes vos caractéristiques.

Vous pouvez parmi les caractéristiques suivantes FOR CON TAI INT DEX APP retirer trois points au total pour les attribuer à une autre de ces mêmes caractéristiques.

Si vous désirez être capable de pratiquer la magie, c'est à dire avoir un POU de 16 au moins vous pouvez supprimer deux points dans l'une de vos autres caractéristiques pour gagner un point en POU. Vous pouvez répéter cet échange plusieurs fois, cependant chaque échange exige un jet de chance réussi. Si vous ratez un jet de chance, cet échange n'a pas lieu et vous ne pouvez plus en faire. pour chaque échange que vous avez fait, vous gagnez un point en allégeance au Chaos.

Argent

Si vous le désirez vos personnages peuvent commencer leur vie d'aventurier équipés de pied en cap.

Votre personnage dispose de 600 bronzes pour s'acheter une armure. Si le joueur le désire, il peut garder l'argent ou acheter un autre équipement. N'oubliez pas cependant que la vie dans les Jeunes Royaumes est périlleuse.

Votre personnage possède les armes dans lesquelles sa compétence est au moins égale à 20 %.

Votre personnage possède un cheval de selle.

L'argent disponible : vous possédez comme argent de poche 1d6 X 30 bronzes.

Plus Vieux

Si vous désirez jouer un personnage plus âgé, vous le pouvez. Jetez

alors autant de D6 que vous le voulez, faites en la somme et ajoutez la à votre âge.

Par année de plus vous gagnez 10 % que vous pouvez répartir librement dans vos compétences.

Attention, si vous jetez plus de 5d6 ! Par dés supplémentaire au delà de 5, déduisez 2 points par dés dans une des caractéristiques suivantes : FOR, CON, INT, POU et DEX.

Plus d'Allégeance

Tout d'abord une petite précision. A l'exception du prêtre, chaman, membre d'un culte, tous les personnages commencent avec un score de zéro dans les diverses allégeances.

Pour tout sort retenu lors de la création du personnage celui-ci gagne 1 point par sort en allégeance au Chaos.

Si vous refusez de prendre des sorts, vous tournez le dos au Chaos, mais allez vous choisir la Loi ou la Balance ?

Si vous préférez la Loi, vous pouvez augmenter de 1 à 3 compétences de 20 % chacune. Par compétence augmentée, vous gagnez un point d'allégeance à la Loi.

Si vous préférez la Balance ajoutez alors de 1 à 3 points à votre caractéristique la plus faible. Par point vous gagnez alors autant en allégeance à la Balance.

Compétent

Voici quatre approches différentes pour votre personnage. Choisissez en une et appliquez les effets sur les compétences correspondantes.

Physique

Votre personnage pense que ses capacités physiques sont ses meilleurs arguments. Rien ne vaut un bon coup de poing pour clore un débat !

Ajoutez 20 % à chacune des compétences suivantes :



Bagarre ; Grimper ; Esquive ; Sauter ; Ecouter ; Sagacité ; Déplacement Silencieux ; Navigation ; Equitation ; Natation ; Lancer ; Lutte et le maniement d'une arme.

Mental

Votre personnage pense que ses facultés intellectuelles sont ses meilleurs arguments.

Un plan soigneusement mûri a toutes les chances de réussir.

Ajoutez 20 % à chacune des compétences suivantes.

Artisanat ; Déguisement ; Esquiver ; Evaluer ; Monde Naturel ; Navigation ; Médecine ; Crocheter ; Equitation ; Scribe ; Amorcer Piège.

Rusé

Votre personnage pense que seul les idiots attaquent de front.

Rien de vaut une bonne embuscade ou les petites lignes à la fin d'un contrat.

Ajoutez 20 % à chacune des compétences suivantes.

Marchander ; Dissimuler Objet ; Déguisement ; Evaluer ; Baratin ; Se Cacher ; Monde Naturel ; Eloquence ; Sagacité ; Langue Maternelle ; Crocheter ; Chercher et le maniement d'une arme au choix.

Baratineur

Votre personnage pense que sa langue est sa meilleure arme.

Pourquoi agir par soi même, alors qu'il suffit de convaincre les autres de le faire à votre place ?

Ajoutez 20 % à chacune des compétences suivantes.

Marchander ; Déguisement ; Evaluer ; Baratin ; Eloquence ; Langue Maternelle ; Une Langue Etrangère ; Sagacité ; Equitation ; Chercher et le maniement d'une arme.

Background

Cette partie vous propose des backgrounds pour certaines professions.

Les professions non abordées le seront dans le prochain numéro de Tatou.

L'utilisation de cette partie est très simple, jetez 1D10 et vous trouverez le background de votre personnage.

L'Artisan

1 Connaissance d'une Cité

Le personnage a longtemps résidé dans une cité de son pays d'origine. Il y connaît chaque ruelle, chaque taverne, les personnes importantes et les us et coutumes. Il y a conservé de solides amitiés qui pourraient l'aider en cas de coup dur. De part ces connaissances, le personnage peut se cacher de long mois. Il sait aussi où trouver ce qu'il recherche, à qui accorder sa confiance. Il peut enfin acheter ce qui est disponible 10 % moins cher.

2 Un Marchand Ennemi

Vous avez toujours jugé que les marchands achetaient une misère le produit de votre artisanat. Tous vos compagnons baissaient les bras lorsque vous abordiez ce sujet avec eux. Dernièrement un marchand riche et puissant vous a fait une offre pour votre travail encore plus basse que d'habitude. Après quelques minutes de marchandage, toute la foule faisait cercle autour de vous et du marchand. Révolté par la morgue de ce gros plein de soupe et la prétention de sa mise, vous lui avez décoché un direct qui l'a étendu net. Depuis, vous avez du fuir votre atelier et votre cité, le marchand ayant perdu la face est décidé à obtenir votre tête. Vous avez vite compris

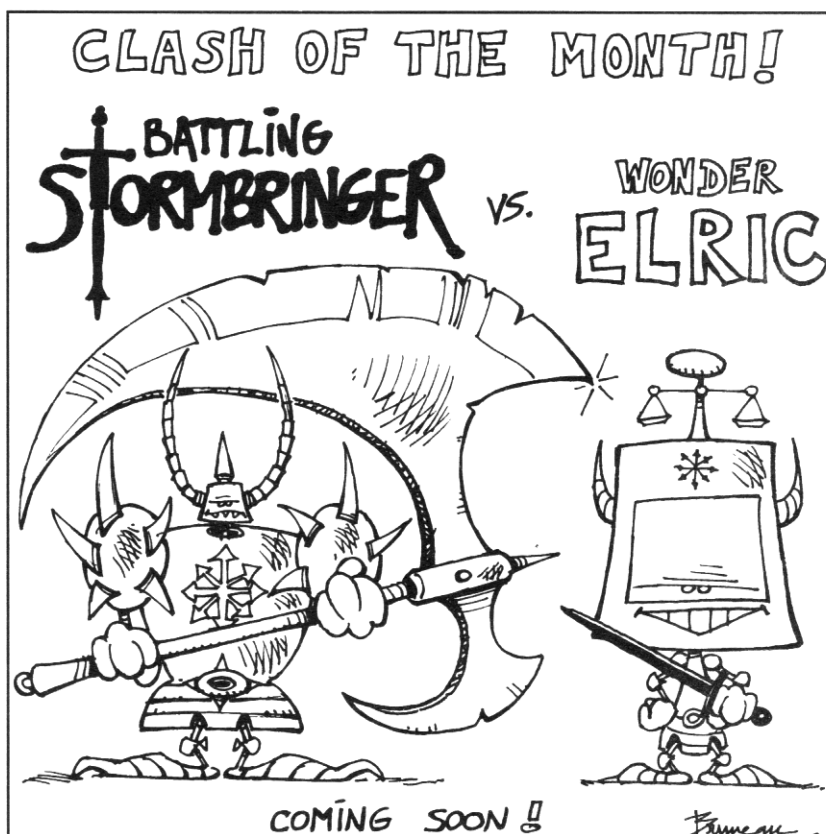
que ses subsides avaient corrompu les gardes de la cité et les juges. Votre salut était dans la fuite.

3 Un Héritage

Vous avez bénéficié d'un héritage inattendu d'un lointain parent. Un jour, un inconnu s'est présenté à vous comme un ami de ce parent et vous a annoncé sa mort. Il vous a aussi remis une cassette contenant 1000 bronzes. L'inconnu est ensuite reparti sans en dire plus. Vous pouvez disposer de cet argent comme bon vous semble.

4 Un Secret Artisanal

Vous détenez un procédé de fabrication révolutionnaire pour votre artisanat. C'est votre ancien maître qui vous a remis le fruit de ses travaux avant de s'éteindre. Toute sa vie, il avait travaillé sur ce projet si bien que ses compagnons le tournaient en ridicule. Ce projet permettrait de construire une machine qui ferait le travail d'un artisan mais dix fois plus vite ! Vous pourriez vendre ce secret une fortune à une guilde artisanale ou encore à des marchands. Vous pouvez aussi vous en servir pour vous même. Cependant un remord vous étreint, si cette machine est construite, la plupart des artisans de votre corporation vont devenir du jour au lendemain des mendiants. Qu'allez vous décider ?





5 Témoin Gênant

Vous avez été témoin d'une scène que personne n'aurait dû voir. Peut-être s'agissait-il d'un meurtre, d'un viol, d'un vol, d'une trahison ... Le problème est que le coupable était l'une des personnes les plus puissantes de la cité où vous résidiez et cette personne vous a vu ! Vous n'avez pas demandé votre reste, vous avez rassemblé à la hâte quelques affaires chez vous. A peine aviez-vous atteint le coin de votre rue que vous avez vu des spadassins fracasser votre porte et entrer dans votre logis. Maintenant vous êtes hors d'atteinte, du moins le pensez-vous. Allez-vous revenir dans votre cité un jour prochain afin de confondre le coupable ou abandonner cette affaire au passé ?

6 Habilité

Vous vous êtes si bien appliqué à votre tâche que vous avez réussi à développer une excellente coordination et une grande agilité



manuelle. Vous gagnez définitivement un point de DEX.

7 Brebis Galeuse

Votre famille vous a toujours maintenu à l'écart, vous étiez rendu responsable de tout ses malheurs. Vous n'avez jamais compris la raison de cette animosité dirigée contre votre personne. Las de ces avanies, vous avez rassemblé vos quelques affaires et décidé de partir à l'aventure.

8 Meurtre d'un Voleur

Une nuit, des bruits suspects vous ont réveillé. Vous avez découvert un voleur dans votre demeure qui s'emparait de vos biens les plus précieux. Vous l'avez empoigné et la lutte a commencé. Echappant à

ses coups de coute-las vous avez saisi l'un de vos outils et l'avez étendu mort.

Deux jours plus tard, votre porte était couverte de menaces écrites par la bande du voleur tué chez vous.

Devant le danger de représailles certaines vous avez préféré quitter les lieux pour quelques mois, le temps que les esprits se calment.

9 Pauvreté

Dans votre région, les artisans comme vous sont légions et vous avez bien du mal à vendre votre production. La concurrence est rude.

Divisez par deux l'argent procurée par votre travail. Plutôt que de mener une vie misérable vous avez décidé de tenter votre chance ailleurs.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Le Chasseur

1 Connaissance d'une Région

Le personnage a longtemps chassé dans une région de son pays natal. Il connaît cette région parfaitement, chaque hameau, chaque bosquet, chaque caverne, chaque rivière lui sont familiers. Les dangers de la contrée lui sont aussi connus et il sait comment les éviter. Ce chasseur échappera à toute recherche dans cette région et il peut y vivre des années sans difficulté et sans se démasquer.

2 Connaissance d'un Gibier

Le personnage s'est adonné à la chasse d'un seul gibier (au choix du joueur). Il connaît parfaitement son comportement. Lorsqu'il recherche, traque, observe ou combat cette espèce toutes ses compétences reçoivent un bonus de 30 %.

3 Malédiction des Bêtes

Le personnage est pourchassé par un animal féroce d'origine magique. Il n'a de cesse de traquer le chasseur. Jusqu'alors vous avez préféré le fuir tant son apparence est redoutable. Un vieux sorcier vous a dit qu'il s'agit certainement d'une malédiction des Seigneurs des Bêtes (voir p 44), peut être avez vous désacralisé inconsciemment l'un de leurs sanctuaires naturels. Que faire pour lever la malédiction ?

4 Haine d'un Baron

Vous avez toujours considéré que le gibier appartenait à celui qui le capturait. Malheureusement, le baron local avait des vues différentes des vôtres sur le gibier. Pour lui tout le gibier de son fief lui appartenait et vous n'étiez qu'un «sale braconnier» bon à pendre. Vous avez rossé les quelques valets envoyés vous capturer, mais lorsque le baron a engagé des mercenaires pour vous tuer, vous avez préféré partir vers d'autre lieux.

5 Connaissance d'un Trésor

Lors d'une chasse au coeur d'une profonde forêt, loin de tout village et de tout chemin, vous avez découvert, en chutant à l'intérieur, une tombe



Melnibonéenne ! Vous avez pris, en piochant dans une jarre, une poignée de pépites d'or.

Mais vous êtes sorti aussitôt en découvrant des ombres inquiétantes qui rampaient vers vous.

Vous connaissez encore l'emplacement approximatif de cette tombe et il vous reste 800 bronzes de la vente des pépites.

6 Témoin d'un Meurtre

Alors que vous étiez à l'affût, dissimulé dans un hallier, vous avez été témoin d'un meurtre.

Votre meilleur ami a tué son propre frère. Plutôt que de le dénoncer à la justice vous avez préféré partir pour d'autres cieux.

7 Endurance Renforcée

La vie dans la nature sauvage a trempé votre corps, vous gagnez définitivement un point en CON.

8 Compagnon Animal

Des années auparavant vous avez capturé un jeune animal. Depuis vous l'avez dressé et il est devenu votre compagnon de chasse.

Vous pouvez choisir sa race parmi les espèces suivantes : Faucon (p 218) ; Loup (p 218) ; Ours Brun (p 219) ; Singe (p 221).

Déterminez ses caractéristiques de façon aléatoire. Cet animal vous est entièrement dévoué.

9 Site de Chasse

Vous avez découvert un lieu où se concentre pour leur reproduction une espèce. Durant quelques semaines de l'année, des milliers et des milliers d'animaux viennent en ce lieu, ce qui en fait un site de chasse extraordinaire.

Déterminez vous même le gibier concerné. Ce secret vous a permis de belles chasses et vous possédez désormais 300 bronzes.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Esclave

1 Cicatrices

Vous avez gardé de votre vie d'esclave des cicatrices, dues au fouet de votre ancien maître, sur tout le corps. Il est impossible de les dissimuler.

2 Affranchi

Vous avez vécu dans une famille libérale, celle-ci vous a affranchi et vous a remis un petit pécule de bronzes. Désormais vous êtes libre et légalement.

3 Maître Tortionnaire

Votre ancien maître était un tortionnaire qui se délectait à «corriger» lui même ses esclaves. Ses traitements brutaux vous ont marqué à jamais (diminuez définitivement votre CON d'un point). Vous avez pourtant réussi à fuir en emportant avec vous son bijou favori que vous avez revendu pour 900 bronzes.

4 Maître Sorcier

Votre dernier maître vous avait acheté dans un but invouable. Il pratiquait la sorcellerie et vous destinait à un sacrifice. Heureusement pour vous, vous avez surpris une conversation entre lui et son acolyte. Vous avez pris la fuite la veille de la cérémonie fatale.

5 Marqué

Votre dernier maître marquait tout ses esclaves au fer rouge sur le front. Vous aussi, vous portez cette marque d'infamie au beau milieu de votre front. Depuis votre fuite, vous prenez soin de porter un bandeau ou de conserver votre capuchon rabattu sur votre visage.

6 Meurtrier

Vous avez fui après avoir tué votre maître. C'était un monstre qui ne méritait que cela. Il avait tué à la tâche plusieurs de vos compagnons esclaves. Malheureusement pour vous, sa famille a mis votre tête à prix, plus de 10 000 bronzes, paraît-il. Un conseil, soyez méfiant.

7 Mineur

Vous avez travaillé durement dans des mines d'argent avant de fuir votre état d'esclave. Le dur labeur que vous avez mené durant des années a endurci votre corps, vous gagnez définitivement un point en CON.

8 Sauveur

Vous avez sauvé la vie de votre maître. Reconnaisant, celui-ci vous a affranchi et remis 500 bronzes.

9 Tempête

Vous accompagniez votre maître lors d'un voyage en mer, une tempête

a fait couler l'embarcation et vous avez survécu par miracle. Recueilli par un navire de commerce, vous vous êtes présenté comme un homme libre et depuis vous connaissez la liberté.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Marin

1 Pirate

Vous avez appartenu à un équipage de pirates sanguinaires. Lassé par cette vie de carnage sans fin, vous avez «déserté» votre galère de chasse en emportant votre part du butin, 1 000 bronzes. Depuis, vous craignez d'être reconnu par l'une de vos anciennes victimes.

2 Connaissance des Ports

Vous avez longtemps bourlingué sur les mers des Jeunes Royaumes, et vous connaissez bon nombre de ports. Plus particulièrement, vous connaissez trois ports parfaitement. A vous de choisir ces trois ports (à l'exception de Melnibonée et Hwamgaarl).

Vous y connaissez chaque taverne, chaque marchand, chaque prostituée, chaque voleur ...

3 Corsaire

Vous avez appartenu à un équipage de corsaire. Votre navire était engagé par un roi dans l'une de ces guerres si fréquentes dans les Jeunes Royaumes.

Le butin a été plutôt bon, et vous voilà maintenant à quai avec 700 bronzes supplémentaires.

4 Mutilé

Votre navire s'est aventuré dans les mers froides du grand nord et y est resté prisonnier par des courants contraires pendant plus d'un mois. Le froid glacial a décimé l'équipage.

Vous êtes l'un des rares survivants, mais vous avez perdu plusieurs doigts, gelés, diminuez définitivement votre DEX d'un point.

5 Vigie

Vous avez passé la plupart du temps de votre vie de marin à la vigie. Vous avez ainsi entraîné votre vue, déjà supérieure. Votre compétence Chercher bénéficie d'un bonus de 30 %.



6 Galérien

Vous avez été capturé avec votre équipage par une galère de guerre de Pan Tang. Vous y avez passé plusieurs mois comme galériens avant de fuir à la faveur d'un combat naval. Vous avez alors dérivé plusieurs jours accroché à une épave avant d'être recueilli. Ce que vous avez vécu et vu à bord de la galère de Pan Tang dépasse l'imagination ! Vous haïssez maintenant plus que tout ces suppôts des démons.

7 L'île au Trésor

Un vieux marin vous a remis un soir de beuverie au fond d'une taverne la carte d'un soit disant trésor caché sur une île perdue dans les mers du sud.

8 Naufragé

A la suite du naufrage de votre navire, vous

avez vécu deux ans sur une île déserte avant d'être recueilli par un navire venu faire de l'eau sur votre île. Cette vie en solitaire a endurci votre caractère et votre volonté, gagnez un point en POU.

9 La Poisse

Vous êtes la terreur des capitaines. Tous les navires sur lesquels vous avez servi ont tous coulé en mer ! Certains marins disent que vous portez la poisse, voir que vous êtes maudit.

Vous, vous croyez plutôt avoir eu de la chance jusqu'alors, puisque vous avez survécu à chaque naufrage. Vous connaissez quelques difficultés pour être recruté dans un équipage.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Marchand

1 Associé Malhonnête

Des années de travail ont été réduites à néant par votre meilleur ami, votre associé. Avec l'aide des prêtres de Goldar, il a réussi à vous déposséder de vos biens et a vous faire accuser pour un viol parfaitement imaginaire mais certifié par des témoins, bien sûr corrompus.

Plutôt que de finir sur les bancs d'une galère ou dans les ténèbres d'une geôle, vous avez préféré décamper, vous jurant bien de revenir pour obtenir justice.

2 Lettre de Créance

Vous possédez une lettre de créance se montant à plus de 20 000 bronzes. Il vous suffit donc de rencontrer son signataire et d'empocher cette petite fortune. Le problème est que son signataire est un habitant de Pan Tang, et qui plus est un dignitaire de l'église du Chaos.

3 Antiquaire

Vous avez jusqu'alors gagné votre vie en vendant des antiquités melnibonéennes à des nobles décadents et riches, très riches. Vous disposiez d'une équipe de pilliers de tombes qui dérobaient les richesses contenues dans les mausolées des anciens Melnibonéens.

Malheureusement vous avez vendu à un duc une statuette qui s'est avéré être démoniaque ! Le duc et sa famille ont été tué par cette statuette. Accusé de meurtre vous avez décampé laissant derrière vous villa, or, esclaves, maîtresses ...

4 Marchand d'Esclaves

Vous gagniez votre vie comme marchand d'esclaves, un travail plutôt lucratif. Vous aviez fait une bonne affaire en vendant dix jeunes hommes et femmes à cet inconnu, vous ne pouviez pas savoir qu'il s'agissait d'un sorcier.

Les dix malheureux ont été retrouvés le lendemain dans un bois, tous égorgés autour de signes démoniaques encore fumants. Depuis ce massacre vous avez décidé de ne plus faire ce métier.

5 Roi Furieux

Vous pensiez faire une bonne affaire en vendant ce magnifique étalon au fils du roi. Le problème est que ce jeune idiot a fait une chute de cheval et s'est cassé la cou. Depuis, la garde royale vous recherche pour rompre votre propre cou. Aussi vous avez changé de royaume.

6 Caravanier

Vous avez parcouru l'un des continents des Jeunes Royaumes en commerçant avec les caravanes. Ces longs voyages vous ont fait découvrir bien des royaumes et des cités.

Dans le continent de votre choix, vous connaissez au moins une auberge dans chaque ville, les routes principales, les barons voleurs, les zones de brigandages, les grands marchés et les plus riches marchands.





7 Rançonné

Vous étiez un riche marchand avant d'être enlevé par une bande de voleurs qui vous ont certes rendu la liberté mais après avoir reçu en rançon une somme obtenue par la vente de tout vos biens. Suite à cette catastrophe, vous avez décidé de vous refaire sous d'autres cieux.

8 Guerre

Votre cité a été assiégée par une armée ennemie du royaume, puis prise d'assaut. Tout vos biens ont été pillés par les guerriers et les nobles qui les commandaient. Vous êtes encore heureux d'avoir eu la vie sauve. Certains de vos confrères ont été enduits de poix puis grillés comme des cochons.

9 Impôts

Votre roi mène grand train et dépense plus que son trésor ne rentre d'argent. Aussi a-t-il décrété un impôt exceptionnel et la saisie des biens de certains marchands qui auraient volé l'administration royale. Votre commerce a été l'une des vaches à lait qui permit aux finances royales de se redresser. Maintenant vous voilà à la rue et banni du royaume pour des fautes que vous n'avez même pas commises.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Voleur

1 Dernier Survivant

Votre bande a été entièrement capturée et pendue par le sénéchal royal. Vous êtes le dernier survivant. Vous avez fui votre cité pour échapper à la capture. Vous êtes intimement persuadé que vous avez été trahi, mais par qui ?

2 Passage Secret

Un soir, au fond d'une taverne enfumée, vous avez surpris une conversation. Deux jeunes prêtres à moitié ivres se faisaient des confidences. L'un des deux compères parla d'un passage souterrain ancien qui menait dans les catacombes du grand temple.

Vous avez soigneusement mémorisé toutes les informations. Depuis des mois vous rêvez de pénétrer dans le grand temple à la recherche de la salle au trésor.

3 Habileté

Parmi votre confrérie vous êtes réputé pour votre agilité, ajoutez un point à votre DEX.

4 Marque d'Infamie

Vous avez été capturé par les gardes de la cité lors du cambriolage d'un petit marchand. Vous avez passé un an dans un cachot humide, avez reçu une sévère bastonnade et avez été marqué au fer rouge à l'épaule gauche.

5 Banni

La bande de voleur à laquelle vous apparteniez a connu une guerre entre son chef et son principal lieutenant. Partisan du progrès, vous vous étiez rallié au lieutenant rebelle. Mal vous en pris, puisque votre faction fût vaincue. Plutôt que de périr inutilement vous avez quitté votre cité et depuis vous errez sur les chemins des Jeunes Royaumes.

6 Guerre des Gangs

Votre bande est rentrée en conflit avec une autre confrérie de voleur, l'enjeu était le contrôle des bas fonds de la cité. La lutte fût âpre et dura plus de trois ans. Votre bande eut le dessous et fût décimée. Vous avez quitté la ville. Vous savez où est caché le magot de votre bande. Malheureusement la cachette se situe à l'endroit précis où vos rivaux ont installé leurs nouveaux quartiers.

7 Sorcellerie

Pour le compte d'un sorcier vous avez volé des parchemins chez un autre sorcier. Quelques semaines plus tard vous aviez l'impression d'être traqué par une ombre. Croyant être recherché par votre victime vous avez préféré quitter votre cité plutôt que d'affronter la sorcellerie.

8 Bonne Affaire

Votre dernier vol a été le coup du siècle. Vous avez réussi à voler la cassette d'un joaillier. Vous avez vécu comme un prince durant un an, mais maintenant il ne vous reste plus que 1 000 bronzes en poche. Il est temps de reprendre le travail.

9 Anneau

Vous avez osé voler un melnibonéen. Vous lui avez pris un anneau d'or. Depuis vous avez gardé ce bien comme porte bonheur. Vous ne l'avez jamais montré à un receleur pour le faire estimer.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Petite Noblesse

1 Duelliste

Vous avez toujours eu un faible pour les duels et en avez remporté plusieurs. Votre dernier adversaire, que vous avez envoyé vers un monde meilleur, était le fils aîné d'un puissant duc. Depuis le père fou de douleur a envoyé à votre poursuite ses meilleurs gardes. Vous en avez déjà tué plusieurs, mais il semble disposer de réserves inépuisables.

2 Bracelet

Vous portez à votre bras droit un large bracelet d'or massif. Ce bijou vient de votre ancêtre qui l'a pris sur un melnibonéen qu'il tua lors des guerres de libération. La valeur de ce bracelet est conséquente, plusieurs milliers de bronzes certainement, mais pour rien au monde vous ne le vendriez.

3 Cour Royale

Vous avez séjourné plus d'un an parmi la cour d'un monarque des Jeunes Royaumes (à votre choix, à l'exception de Melnibonée et de Pan Tang). Vous connaissez toutes les intrigues de la cour. Vous avez gagné des amitiés parmi des puissants du royaume mais aussi des inimitiés.

Vous avez mené à bien plusieurs missions confiés par des grands de la cour. Malheureusement pour vous, la maîtresse en titre du roi vous a pris en grippe pour une raison qui vous échappe. Aussi vous avez préféré vous éloigner pour quelques temps de la cour.

4 Don Juan

Vous avez séduit une jeune et belle comtesse et êtes devenu son amant. Cette belle histoire a pris fin lorsque le mari de la dite comtesse, un vieillard acariâtre mais écouté par le roi, a découvert votre liaison. La belle comtesse fût envoyée dans un lointain domaine de son mari, et quant à vous, les sbires du comte vous traquent maintenant.

5 Arme Ancestrale

Vous possédez une arme qui est dans votre famille depuis des siècles. Tous vos ancêtres l'ont portée. Déterminez vous même la nature de



cette arme. Sa facture est exceptionnelle, elle cause deux points de dégâts supplémentaires.

6 Free Lance

Vous avez passé ces dernières années comme mercenaire. Vous avez participé à plusieurs batailles et sièges. Lors d'une bataille rangée, vous avez capturé un baron. Sa rançon vous a permis d'améliorer votre vie durant plusieurs mois. Il vous reste encore 1 000 bronzes de cette rançon.

7 Domaine Confisqué

Le domaine de votre famille a été confisqué par votre suzerain lorsque vous étiez enfant. Accusée fausement, votre famille a perdu tout ses biens et a été bannie. Vous savez qu'il s'agissait d'un complot organisé par votre suzerain pour s'emparer de votre riche domaine. Depuis, vos parents sont morts. Allez-vous oublier cette histoire ou chercher que justice soit faite ?

8 Sauveur

Vous avez sauvé des griffes de brigands une jeune et belle dame. Il s'est avéré que cette jeune personne était la fille d'un duc. Le père vous a remercié mais vous a invité à quitter son palais lorsqu'il a découvert que sa fille vous aimait.

Vous êtes en effet un jeune nobliau désargenté, un mariage avec vous serait une mésalliance. Il ne vous reste plus qu'à faire fortune pour gagner la main de votre belle.

9 Jeu

Votre père était un joueur invétéré et il perdit au jeu toutes ses terres et tout ses châteaux. Vous êtes bien décidé à retrouver votre statut et à racheter le domaine de vos ancêtres.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Paysan, fermier

1 Collecteur D'impôt

Excédé de voir tout vos revenus pris par les collecteurs d'impôts vous avez rossé l'un de ces «voleurs officiels». Vous avez dû prendre la fuite lorsqu'il est revenu dans votre village accompagné de gardes du baron envoyés vous réduire en esclavage pour l'exemple.

2 Jacquerie

Vous avez participé à une jacquerie provoquée par des hausses d'impôts alors que les récoltes de l'année étaient mauvaises. Plusieurs mois durant vous avez pillé les châteaux des alentours et fait bombance. La fête a pris fin avec l'arrivée d'une compagnie de mercenaires qui a battu votre armée improvisée et crucifié tous les paysans qu'elle capturerait. Vous êtes l'un des rescapés et vous avez du quitter votre région natale pour sauver votre vie.

3 Défenseur

Vous avez pris la défense d'un pauvre paysan qui ne pouvait payer ses impôts. Le collecteur d'impôts vous a dénoncé au seigneur qui a envoyé ses gardes pour vous bastonner. Vous avez préféré fuir avant leur arrivée.

4 Mercenaires

Une compagnie de mercenaires s'est arrêtée une journée dans votre village. Ils recherchaient plusieurs paysans pour conduire leurs chariots et leur mulets. Vous avez décidé de les suivre plutôt que de rester dans ce trou perdu. Plus tard, vous avez été accepté dans leurs rangs et avez participé à une bataille. Ce fût une véritable boucherie. Ce carnage vous a décidé à chercher une autre vie.

5 Ruiné

Plusieurs années de mauvaises récoltes vous ont ruiné. Dans l'impossibilité de payer vos impôts, votre seigneur a confisqué votre terre et vous a expulsé de votre chaumière. Depuis, vous vivez tant bien que mal sur les grands chemins.

6 Pillage

Votre village a été pillé, brûlé par une compagnie de mercenaires engagée par votre baron. Dans l'impossibilité de les payer, ce baron les a autorisé à se payer sur le pays, c'est à dire sur votre village. Votre vie réduite en fumée, votre famille tuée, vous avez décidé de partir à l'aventure.

7 Force de la Nature

Vous avez travaillé toute votre vie comme une bête de somme, augmentez votre FOR d'un point et votre CON d'un point.

8 Droit de Cuissage

Votre seigneur a fait valoir son droit de cuissage sur votre jeune

soeur. Révolté par ce viol, vous avez attendu votre seigneur au coin d'un bois et l'avez tué d'un coup de fourche. Une fois justice rendue, vous avez quitté le pays pour éviter les représailles.

9 Ailleurs

Décidé à quitter votre village et à mener une autre vie, vous avez vendu votre lopin de terre et êtes parti à l'aventure. Vous possédez 100 bronzes supplémentaires.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Mendiant

1 Temple

Vous avez «squatté» des années dans un grand temple, en échange de menus services. Vous connaissez maintenant tous les prêtres et acolytes de ce centre religieux.

Au fil des ans, vous êtes devenu un familier de ce culte et vous pouvez compter sur son appui si vous rencontrez de petits problèmes.

2 Espion

Vous étiez de cheville avec une bande de voleurs. Leur servant d'espion, nul ne se méfiait de l'épave que vous étiez. Vous renseigniez vos partenaires sur l'arrivée de riches voyageurs, les allées et venues des gardes... Votre association a pris fin lorsque les voleurs ont jugé que vous en saviez trop et ont décidé de vous éliminer.

Une nuit, après une sévère bastonnade, ils vous ont jeté par dessus un pont dans l'eau froide d'un fleuve. Par chance, vous avez happé un tronc flottant et avez gagné la rive. Depuis vous cherchez à vous faire oublier.

3 Chantage

Vous avez été témoin d'un meurtre une nuit dans une petite ruelle. Vous avez reconnu le criminel, un riche marchand qui a étranglé une prostituée. Depuis un an vous avez fait chanter le notable. Vous disposez de 500 bronzes supplémentaires.

Pendant ces derniers temps, vous avez remarqué un tueur qui vous suivait. Pensant être découvert, vous avez décidé de quitter votre ville.



4 Racoleur

Vous avez servi de racoleur pour les dames de petites vertus de votre cité. Vous les connaissez toutes ainsi que leurs protecteurs.

5 Catacombes

Les catacombes sont devenues votre foyer durant les mois rigoureux de l'hiver. Vous avez même découvert quelques vieux sépulcres de l'âge melnibonéen dans lesquels vous avez volé quelques bijoux qui ont amélioré votre ordinaire. Vous disposez de 400 bronzes supplémentaires. Vous connaissez les catacombes comme votre poche et nul ne pourrez vous y débusquer.

6 Trafic de Cadavres

Vous avez travaillé pour le compte d'un médecin quelque peu sorcier. Vous lui apportiez la nuit les cadavres jetés la veille dans la fosse commune. Ce trafic a pris fin lorsque le sorcier a disparu. A-t-il été arrêté, a-t-il été victime de sa sorcellerie ? Vous n'avez pas demandé votre reste et avez quitté la cité.

7 Agression

Quelques nuits plus tôt vous avez été victime de jeunes nobles éméchés. Vous leur avez servi de défouloir pendant plus d'une heure durant laquelle les coups ont plu sur votre échine.

Plusieurs de vos doigts sont cassés et vous avez aussi perdu des dents dans l'histoire. Vous perdez un point de DEX définitivement.

8 Enlèvement

Vous gagniez votre vie en enlevant de jeunes enfants. Vos complices les mutilaient ensuite et les vendaient à d'autres mendiants pour attirer la compassion des passants. Votre entreprise a pris fin avec l'arrestation de vos complices par les gardes de la ville. Vous avez quitté la cité avant que vos complices ne vous dénoncent aux gardes.

9 Connaissance des Bas Fonds

Vous avez vécu depuis votre enfance dans les bas fonds de votre ville (à vous de choisir une cité dans

les Jeunes Royaumes). Vous connaissez tous les voleurs, les tueur, les revendeurs, les prostitués et toute la lie de la ville. Vous connaissez aussi toutes les ruelles, toutes les tavernes et les vieilles ruines.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Soldat

1 Garde des Portes

Vous apparteniez à la garnison d'une riche et puissante cité. Votre rôle s'est borné à défiler les jours de fêtes sur la place d'honneur, à jouer aux dés avec vos compagnons dans votre caserne et à garder les portes de la cité. Lassé de cette vie monotone vous avez quitté votre compagnie à la fin de votre période d'engagement. Vous aspirez maintenant à l'aventure.

2 Garde du Trésor

Vous accompagniez un collecteur d'impôt et deviez assurer

sa sécurité et menacer les mauvais payeurs. Tout ce que vous avez fait, c'est de battre de pauvres paysans sans le sou et essayer des tirs de tomates trop mures. Au regard des monceaux d'or que vous rameniez à votre seigneur, vous touchiez une solde de misère. Qui plus est, vous deviez obéir au collecteur d'impôt, un idiot prétentieux.

Lorsque celui-ci vous a demandé de battre une vieille paysanne pour quelques pièces de bronze impayées, vous êtes parti après avoir refait le portrait du collecteur d'impôt.

3 Garde d'Honneur

Vous avez passé ces dernières années dans un palais royal (de votre choix, à l'exception de Melnibonée et Hwamgaarl) au service d'une princesse.

Vous apparteniez à sa garde d'honneur, vous portiez alors un pourpoint





de velours blanc et un casque d'argent orné de plumes rouges, votre arme était une magnifique épée de parade.

Cette princesse ayant fort mauvais caractère, vous lui serviez de défouloir vous et vos compagnons.

La mesure fût à son comble lorsqu'elle vous demanda de l'escorter, portant un bouquet en place de votre épée. Vous avez alors rendu pour-point, casque et épée de parade.

4 Entraînement

Vous avez bénéficié d'un entraînement intensif. Augmentez votre FOR définitivement d'un point.

5 Garde du Bourreau

Vous avez servi de garde du corps au bourreau et d'assistant lors des exécutions.

Vous avez vu des voleurs finir écartelés, des barons décapités, des sorciers brûlés vifs, des assassins ébouillantés et même un roi lapidé.

Cette galerie de morts vous a donné le désir de voir si le reste du monde était plus attrayant.

6 Forteresse

Vous apparteniez à la garnison d'une vieille forteresse située aux confins de votre pays.

Vous avez monté la garde des années durant sans voir l'ennemi arriver. votre engagement prenant fin, vous avez quitté ce vieux château perdu dans un désert désolé pour rejoindre les Jeunes Royaumes.

7 Grande Bataille

Une grande guerre a opposé votre royaume à un autre. Chaque roi a rassemblé ses chevaliers, ses soldats et ses mercenaires.

Vous et votre votre compagnie avez été placé en première ligne. Vous avez supporté l'attaque des meilleures troupes ennemies.

Des heures durant vous avez bataillé, donné des coups et en avez reçu encore plus.

Lorsque l'ennemi a abandonné le combat pour fuir, les chevalier postés derrière vous sont enfin intervenus pour poursuivre les fuyards !

Des 300 hommes qui formaient votre compagnie vous n'étiez plus que cinquante survivants.

Après la bataille, le roi est venu féliciter ses valeureux combattants, et

vous avez vu avec horreur votre gloire être attribué aux chevaliers et non à votre compagnie !

C'est à ce moment que vous avez compris que les soldats sont juste bon à se faire tuer.

Ulcéré, vous avez déserté et décidé de vous battre pour vous même.

8 Garde Religieux

Vous avez été des années durant l'un des gardes d'un temple. A vous de choisir le culte vénéré dans ce lieux saint.

Vous avez gardé de bonnes relations avec les prêtres mais une vie trop monotone vous a décidé à partir à l'aventure.

Satisfaits de vous, les prêtres sont prêt à vous reprendre à leur service.

9 Déserteur

Le commandant de votre compagnie lors de la dernière guerre a commis une erreur impardonnable qui vous a fait tomber dans une embuscade. La plupart de vos amis y sont restés.

Ce commandant, un jeune baron, a réussi à se faire disculper auprès du roi grâce à ses appuis. La faute a été attribuée à un vieux soldat qui a été pendu. Devant un tel gâchis, vous avez déserté après avoir assassiné votre commandant.

10 Au Choix

Choisissez vous même l'un des passés proposés pour la profession de votre personnage.

Eric Simon





Les Secrets Interdits

Ce scénario est la suite de l'aventure «Parole de Démon» publié dans Tatou 19.

A Wiasha'a Myr

Un matin froid et venteux, après quelques heures de chevauchée, les personnages contournent un flanc de colline escarpé et se trouvent face à ce qui reste de la porte de Wiasha'a Myr : deux pans de mur couverts de ronces, légèrement incurvés et qui devaient jadis porter une arche large de dix mètres.

Mais aujourd'hui seules quelques pierres taillées s'élèvent au-dessus du sol rocailleux pour témoigner de leur grandeur d'antan. A peine mieux conservé, à droite de la porte, se dresse un cairn difforme qui avait servi de tombeau aux guerriers humains morts dans la dernière bataille et le sac de Wiasha'a Myr, presque quatre siècles auparavant.

Un personnage qui s'y intéresse de près pourra peut-être retrouver une inscription, à moitié ensevelie et à peine lisible, qui dit : «Nous, les dernières victimes de l'horreur melnibonéenne, resterons ici, éternellement aux aguets contre la terreur que nous avons seulement enterrée. Prenez garde, si vous osez passer cette porte, de ne pas réveiller ce qui devrait rester endormi jusqu'à la fin du monde.»

Un Champ de Ruines

Le restant de la ville, grand d'environ cinq kilomètres carrés, est dans le même état que la porte. Il ne reste des plus grands édifices que quelques murailles et une ou deux colonnes brisées, et des plus hautes tours qu'un tumulus de pierres d'à

peine trois ou quatre mètres. La plupart du temps c'est tout juste si les tracés des anciennes rues et boulevards se devinent parmi les bosquets et les halliers épais qui se sont installés en maîtres incontestés du lieu.

«Je vois que vous autres, humains, vous avez un sens de l'esthétisme assez poussé,» remarque sèchement le démon. «L'art de Melniboné n'était rien à côté des splendeurs que voici.» Ensuite le démon disparaît, faisant la moue et boudant jusqu'au lendemain ou jusqu'à ce que quelqu'un lise l'inscription de la couverture, si l'un des personnages en est capable. Mais pour l'instant, les voilà seuls parmi les ruines.

Les Fantômes

La journée passera sans événement majeur, à moins que l'envie ne vous prenne de faire surgir des brigands, des animaux sauvages ou des créatures chaotiques de derrière un buisson. Mais la nuit tombée, les personnages commenceront à se poser des questions. Le vent de la veille se lève et remue les feuillages des environs de façon inquiétante. Des nuages étranges et fugaces défilent devant la lune et des rumeurs de voix lointaines se font entendre dans la ville détruite. Lentement ces phénomènes vagues prendront de plus en plus d'ampleur et certains personnages (jet sous INT x 5%) s'apercevront d'une foule de formes humaines lumineuses qui semblent courir dans les rues, tuant des adversaires invisibles et mettant le feu à des bâtiments qui n'existent plus.

Petit à petit, ces fantômes s'en vont, ou alors tombent «morts» par terre et gémissent lamentablement jusqu'à ce que d'autres viennent les emmener en dehors de la ville. Si les joueurs essaient de les suivre, ils constateront que les fantômes disparaissent en franchissant la porte. Quand, vers trois heures du matin, ils y seront tous passés, un silence surnaturel s'installera dans les alentours, et plus rien ne bougera jusqu'à



l'aube. Mais ceux parmi les personnages qui réussiront à s'endormir après ces événements feront des rêves atroces, remplis de cris pitoyables d'agonie et d'êtres lamentables implorant de l'aide.

Chacun se réveillera plus fatigué qu'il ne l'était en s'endormant et constatera une perte d'un à huit points de magie.

«Vous avez bien dormi ?» leur demandera gaiement, une heure après, le démon, qui ne s'est aperçu de rien.

«Etes-vous tous prêts à vaincre le dernier obstacle qui vous sépare de votre puissance illimitée et moi de ma liberté tant attendue ? En route pour la Bibliothèque de l'Enfer Vert ! La clef du grimoire de Terhali nous y attend.»

Le démon n'est pas du tout au courant de ce qu'ils ont vu et entendu pendant la nuit, mais s'ils lui en font une description détaillée il suggère la possibilité d'une malédiction.

«Les seigneurs de la belle Melniboné, tout comme leurs pairs cosmiques, peuvent à l'occasion se montrer quelque peu rancuniers. Et les punitions qu'ils croient justes ne se limitent pas forcément au vivant de leurs victimes.»

La Descente aux Enfers

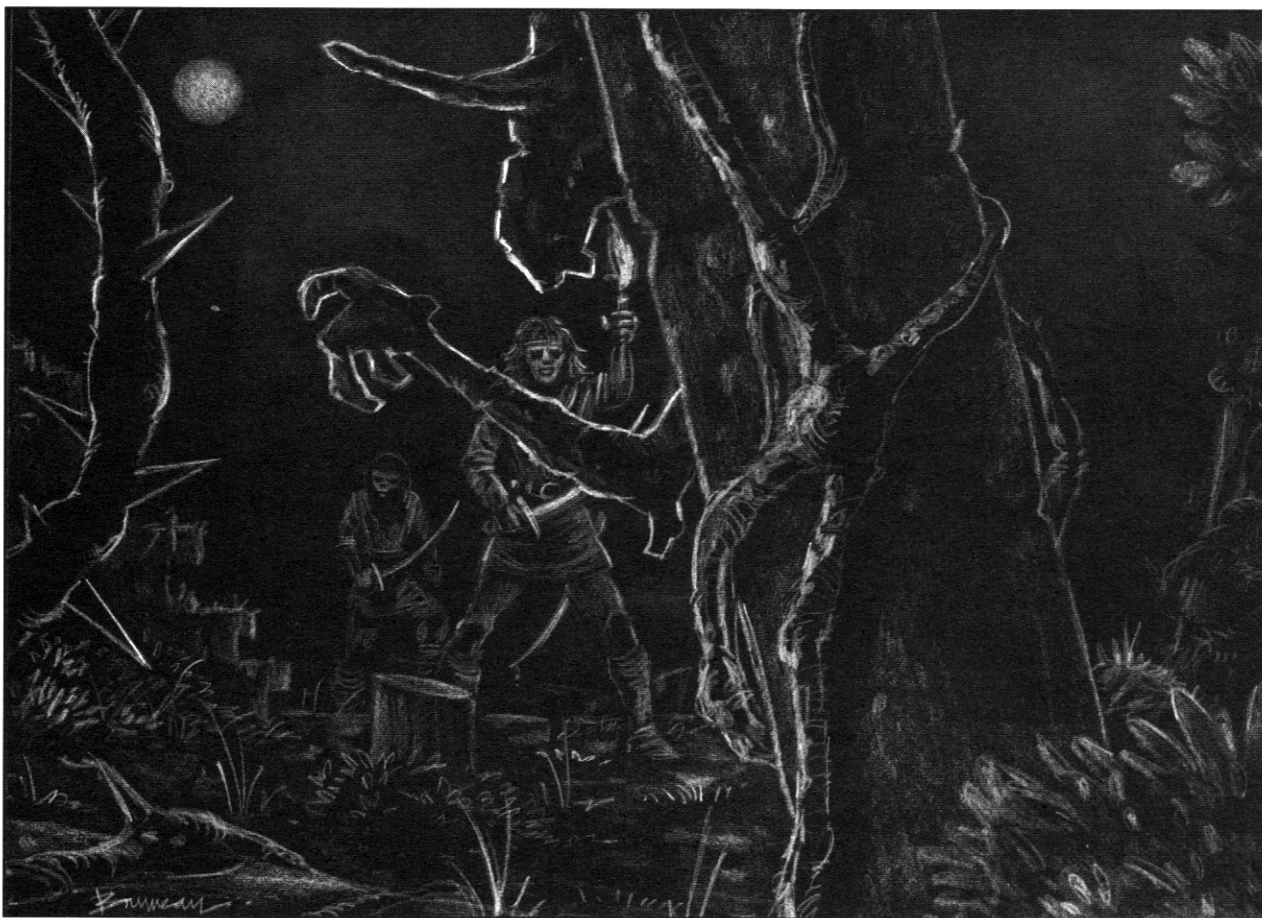
Le démon leur indique le chemin qui mène devant une colline un peu plus grande que la plupart et précise l'endroit où il leur faut creuser.

«Voici le beau et glorieux Palais de la Voix du Vent, dont les tours majestueuses frôlaient la voûte céleste. Mais si la main de l'homme a cru bon de raser ces tours dont la hauteur dépassait son ambition la plus folle, les profondeurs qui se creusaient sous ses pieds ont dû échapper à son regard toujours trop superficiel pour voir la véritable nature des choses. Là vous trouverez les portes de la Bibliothèque de l'Enfer Vert.»

Effectivement, après une dizaine d'heures de travail, ils arriveront à dégager deux anciennes portes de bronze noircies et à pénétrer dans un escalier circulaire large de deux mètres qui descend inexorablement sous leurs pieds. Rapidement toute lueur de lumière du jour s'estompe et même les flambeaux apportés par les personnages ne donnent qu'un éclai-

rage fugace et chétif. Qui plus est, les ombres semblent se mouvoir d'une façon inquiétante. Ce sont les âmes des quelques Melnibonéens qui ne s'était pas promis de leur vivant à un Seigneur du Chaos et qui rôdent ici depuis quatre cents ans dans l'attente d'un corps vivant dont ils pourront prendre le contrôle. Fort heureusement pour les personnages, leur force spirituelle a diminué considérablement au fil des ans, et il ne leur reste que 1d8 points de pouvoir chacun. Effectuez néanmoins quelques attaques (POU:POU, perte de 1d3 points de magie dans le cas d'une réussite) qui laisseront un sentiment de désespoir glacial chez ceux qui les subissent.

Après une descente d'environ deux cents mètres sous terre, les personnages se trouvent dans un petit labyrinthe. Des bas-reliefs finement ouvragés ornent les murs et les lourdes portes de bronze, montrant des scènes de chasse où le gibier est uniquement humain. Il pourrait y avoir quelques trésors cachés dans ces couloirs et ces pièces sombres, mais espérons que pour l'instant du moins les personnages suivent les indications du démon car l'or n'est sans doute pas la seule chose que les Melnibonéens ont laissée derrière eux.





L'Enfer Vert

Au-delà des dernières portes, l'odeur fétide et salée d'une grève malodorante prend les personnages à la gorge.

Une étrange lumière verte éclaire faiblement la surface ondulée de ce qui ne peut être qu'un lac souterrain. Un pont étroit s'élève des galets de la grève et s'élance dans le vide, enjambant une centaine de mètres avant de rejoindre une île noire qui se laisse à peine deviner dans la pénombre. A mi-chemin sur le pont, loin au-dessus de la noirceur du lac, se tient un homme qui porte une ancienne armure melnibonéenne.

«C'est le gardien de l'Enfer Vert,» leur dit le démon. «Autrefois il laissait passer tous ceux qui avançaient d'un pas résolu, la tête haute et sans signe de violence. Vous pouvez peut-être essayer...»

Le Gardien

Hélas, celui qui suivra le conseil du démon se retrouvera en face d'un adversaire implacable qui le précipitera du haut du pont dès que son épée longue peut l'atteindre. La malheureuse victime disparaîtra au travers de la surface noire du lac sans faire la moindre vague. Face au deuxième personnage, ou au premier si celui-ci porte une arme ou un bouclier dans ses mains, le gardien énoncera les paroles suivantes :

«Halte, profanateurs du Sceau d'Ygnarlut ! Sachez que nul être ne peut pénétrer dans l'Enfer Vert tant

que la malédiction prononcée par le duc Ygnarlut contre ses anciens esclaves reste en vigueur. Nul ne peut passer, nul ne peut y échapper, mais venez les rejoindre si vous doutez du pouvoir du Sceau.» En effet, le gardien enverra tout le monde en bas du pont s'ils essaient d'avancer à sa rencontre. Si on lui adresse la parole, par contre, il continuera son discours :

«Cette race bâtarde appelée l'humanité avait surpris les habitants de la belle Wiasha'a Myr, mettant à fer et à feu des merveilles telles qu'ils ne sauraient même pas imaginer en dix fois dix mille ans de travail. Le duc Ygnarlut ne put que constater les dégâts, et dans sa sagesse incommensurable il prononça la malédiction qui scella le destin de ceux qui avaient violé sa belle ville. Les voilà, maintenant, ces vainqueurs fiers et preux. Enviez-vous leur sort ?»

Le gardien indique des deux mains la surface du lac où, petit à petit, les personnages voient apparaître de minuscules pointes de lumière qui tournoient et qui virevoltent les unes autour des autres, comme des milliers d'étoiles formant sans cesse de nouvelles constellations. Mais leur lumière est froide et inspire un sentiment de terreur et de désespoir chez ceux qui les regardent trop longtemps.

«Le Sceau d'Ygnarlut est éternel et ces téméraires créatures souffriront ainsi jusqu'à la fin du multivers, tout en sachant ce qui les libérerait mais sans jamais pouvoir l'obtenir. Tel est le châtiment du Sceau. Allez-vous-en maintenant car vous savez désormais que nul homme ne peut se mesurer à la grandeur melnibonéenne. Partez ou je vous enverrai rejoindre ceux

qui ne connaîtront jamais la paix ! Partez !»

Sont-ils vaincus ? L'avouent-ils ? Dans ce cas ils n'ont qu'à s'en aller faire d'autres aventures car celle-ci est donc terminée. Mais toutes ces âmes souffrant depuis déjà quatre cents ans... n'en ressentent-ils pas la moindre pitié ? Et le démon dans tout ça ? Est-il prêt à renoncer à sa liberté pour toujours ? Trois cas de figure permettent d'achever cette quête, trois situations qui confirmeront l'orientation philosophique des personnages.

Les personnages écoutent les conseils du démon : Le démon est hors de lui. «Il faut trouver le moyen d'atteindre l'île,» insiste-t-il, «votre destin vous y attend.» Que ce soit en fabriquant un bateau de fortune (n'importe quel objet non-vivant peut en effet flotter sur ce lac qui n'en est pas un) ou en invoquant un démon capable de les y emmener, ils finiront par traverser le lac sans passer par le pont et pourront recevoir les récompenses que le démon leur a promis.

Les personnages décident que le seul moyen de combattre ces manifestations du Chaos est par la force de la Loi : A moins qu'ils possèdent déjà l'un des sorts nécessaires, ils devront entamer une autre quête pour les obtenir ou pour trouver un agent de la Loi capable de s'en servir. Car le seul moyen d'affronter directement le gardien (et de le vaincre) est de se servir du sort «Champ de la Loi» ou bien «Quatre-en-Un». Attention ! Dans le premier cas il faut encore vaincre le gardien par les armes, une tâche difficile bien que ses pouvoirs chaotiques soient neutralisés. Dans le second, il faut aux participants une certaine pureté de motivation qui exclut forcément l'idée de vaincre le gardien pour accéder aux pouvoirs magiques promis par le démon. Il faudrait que les personnages aient décidé de détruire tout ce qui reste de la magie melnibonéenne.

Les personnages décident qu'avant tout il faut mettre fin à la malédiction d'Ygnarlut et ainsi libérer de leurs souffrances ses centaines de victimes.

Le Lac

Le gardien leur a déjà donné les éléments nécessaires à la formulation d'un plan d'action. Car le «lac» n'est nullement composé d'eau mais de

Une excroissance de la malédiction d'Ygnarlut, dernier duc de Wiasha'a Myr, ce «démon» anime l'armure de ce dernier jusqu'à ce que la malédiction soit levée. Son épée, d'une noirceur profonde, semble contenir des centaines d'étoiles de la même façon que le lac de la malédiction.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	DEP
30	30	15	20	20	20	10

Points de Vie : 23

Modificateur Dégâts : +2d6

Arme : Epée Longue 100 %, Dégâts 2d8+2d6 (+ spécial)

Armure : 1d10+6, Plaques melnibonéenne avec Heaume.

Pouvoirs : Immobilité (ne tombe jamais du pont), Implacabilité (fait toujours tomber ses victimes en bas du pont), Invulnérabilité aux projectiles.

Compétences : Citer le Sceau d'Ygnarlut 100 %, Proférer des menaces 50 %

Le Gardien du Sceau d'Ygnarlut



matière chaotique : sa surface représente une porte vers un autre monde dominé par le Chaos. En effet, tout être vivant qui touche au lac - que ce soit un contact direct ou avec la «protection» d'un gant, d'une botte ou d'une armure - passe immédiatement dans l'autre monde. Ainsi, ceux qui avaient été vaincus par le gardien y sont déjà passés.

Les Maudits

De l'autre côté, nos voyageurs dimensionnels trouveront un monde en mutation perpétuelle. Une minute ils seront entourés d'un paysage verdoyant de prairies, d'arbres et de rivières, la suivante ils seront au milieu d'une tempête de sable en plein désert. Tantôt ils seront sur le sommet d'une montagne enneigée, tantôt sur un îlot stérile dans une mer sans fin. Parfois les scènes dureront quelques dizaines de minutes, parfois seulement quelques secondes. C'est le Chaos absolu : créant sans cesse mais sans suite, innovation sans évolution.

Et ils ne sont pas seuls. Petit à petit viennent à leur rencontre des hommes à la démarche saccadée, nus à part quelques haillons, les yeux sans pupilles d'un vert maladif, et portant chacun une épée longue semblable en tout point à celle du gardien. Un à un, ils se mettent devant les personnages, lèvent leurs épées et, avec une expression résignée et désespérée marquant leurs visages terreux, entament un combat à mort. Car la malédiction les oblige à se taire et à se battre contre toute âme libre qui entre dans ce plan. Ils savent pourtant ce qui les libérerait, mais la seule façon qu'ils ont de le communiquer est de se tenir toujours directement entre leur adversaire et le seul endroit du plan qui ne change jamais. Ils mourront tous avec un soupir de soulagement, bien qu'ils soient condamnés (ainsi que toute personne qui meurt sur ce plan) à ressusciter après une centaine de cycles de création, soit quelques heures de temps subjectif.

La Libération

Combien de combats faudra-t-il aux joueurs pour comprendre cette astuce ? Partout où ils vont ils ne trouveront que changement perpétuel, sauf dans la direction que défendent les âmes mortes. Ils retrouveront peut-être leurs amis perdus dans le lac, mais ceux-ci se dresse-

Jadis des hommes valeureux, ces êtres pitoyables ne se battent que contraints par la malédiction, et jamais à plus qu'un à la fois.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
14	12	12	10	1	13	3

Points de Vie : 12

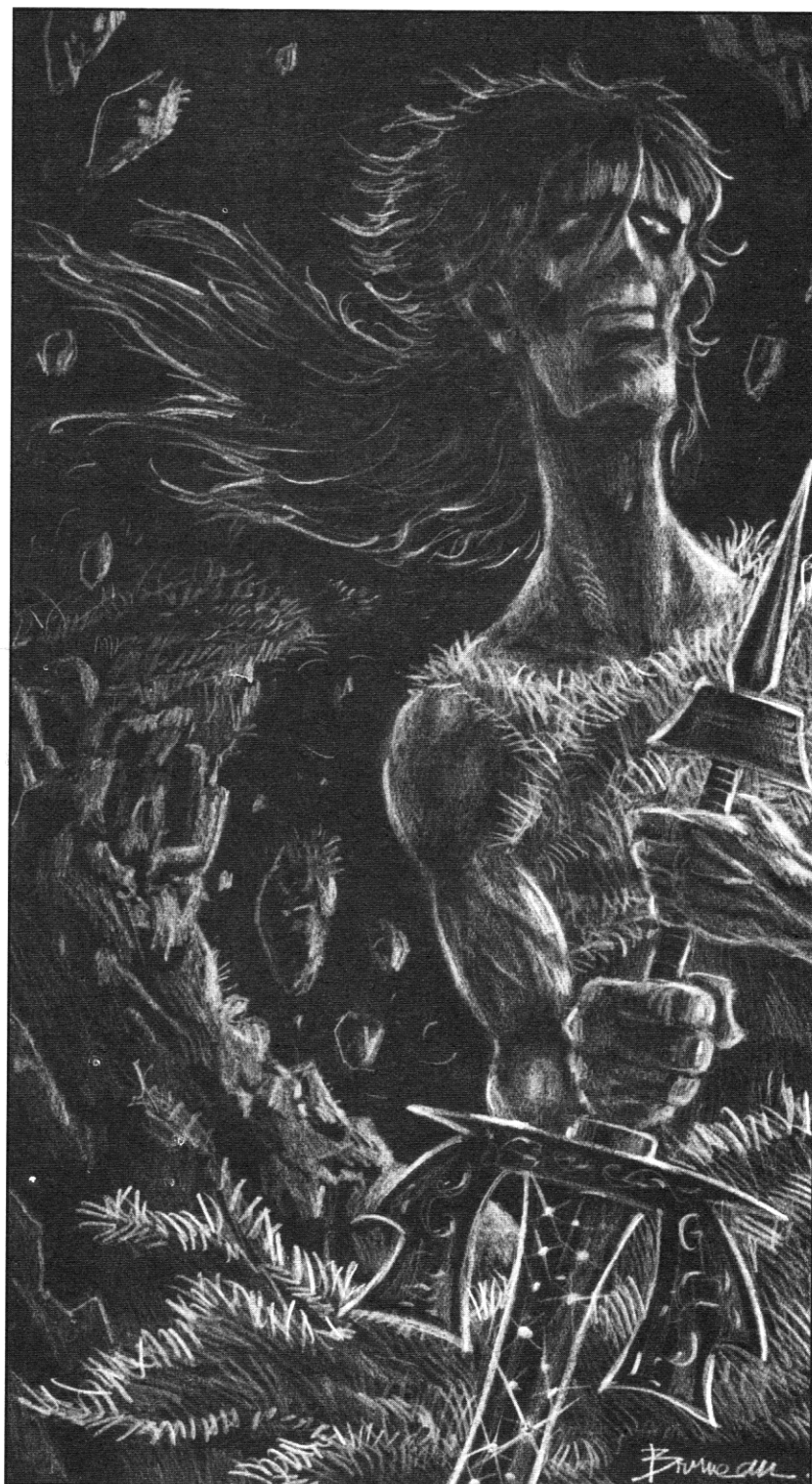
Les Ames Mortes

Modificateur Dégâts : +1d4

Arme : Epée Longue 50 %, Dégâts 2d8+1d4.

Armure : aucune

Compétences : Inspirer pitié 50 %.





ront pareillement sur leur chemin et se battront sans les reconnaître quoi- qu'ils leur disent. Mais les âmes mortes ne se battront jamais à plu- sieurs en même temps et ne se hâte- ront jamais pour bloquer le chemin aux personnages, puisqu'ils n'ont en fait aucune envie de les arrêter, c'est la malédiction qui les y oblige. Il suf- fit donc de les tuer et d'avancer, ou alors de les contourner en courant pour atteindre après quelque temps le Tertre de l'Épée Verte.

Là, une petite colline de couleur rose pâle résiste aux changements éternels des paysages qui l'entourent. Sur la colline se trouve une table d'ivoire, et sur la table est posée une épée longue qui luit de la même lumière verte que celle qui remplit les yeux des âmes mortes. Celles-ci ne se rapprochent pas à moins d'une centaine de mètres du tertre, mais regardent avec attention les actions des personnages. Sauront-ils monter le tertre, dont la surface spongieuse se plie légèrement sous leurs pieds, saisir l'épée et le plonger profondé- ment dedans, mettant ainsi fin à la malédiction ? Il n'y a de toute façon pas d'autre moyen pour sortir de ce plan maudit. Seule une âme libre qui entre de son propre gré dans ce plan peut lever la malédiction, les autres ne peuvent que regarder, attendre et souffrir.

Ce geste accompli, tout le paysa- ge se teindra de rouge avant de dis- paraître, emportant les âmes mortes dans un tourbillon de sang. Les per- sonnages, y compris leurs camarades ensorcelés, se retrouveront sains et saufs debout sur la surface lisse du «lac» désormais impossible à péné- trer sans une magie puissante. Les personnages ont mérité un gain exceptionnel de 1d6+1 points d'alliance à la Balance, en plus d'une croix dans la case d'expérience cor- respondante.

La Bibliothèque

De l'autre côté du pont, entouré de soixante-quatre colonnes de marbre gris, se trouve un cercle de huit tables encombrées de toutes sortes de livres, de parchemins et de tablettes d'argile.

Le Livre Magique de l'Enfer Vert

Fermé par une rune spéciale, ce livre est presque impossible à ouvrir sans sa clef magique, et explosera en fines particules si d'aventure on réussit à le faire. Écrit de la main de l'un des nombreux amants de Terhali, l'Impératrice Verte, les pouvoirs qu'il renferme ne sont pas sans conséquence.

Langues : la Haute Langue, (bas) melnibonéen et la langue commune.

Démons : les Noms Secrets d'au moins quatre démons, dont Fran-Kriss.

Sorts : Ame de Chardros, Convoquer Démon, Convoquer Élémentaire, Distorsion Chaotique, Flammes de Kakatal, Visage d'Arioch et quelques autres au gré du maître du jeu.

Au centre du cercle se dresse un trône haut de deux mètres sur lequel est assise la forme squelettique riche- ment vêtue d'Ygnarlut, dernier duc de Wiasha'a Myr, mort depuis quatre cents ans.

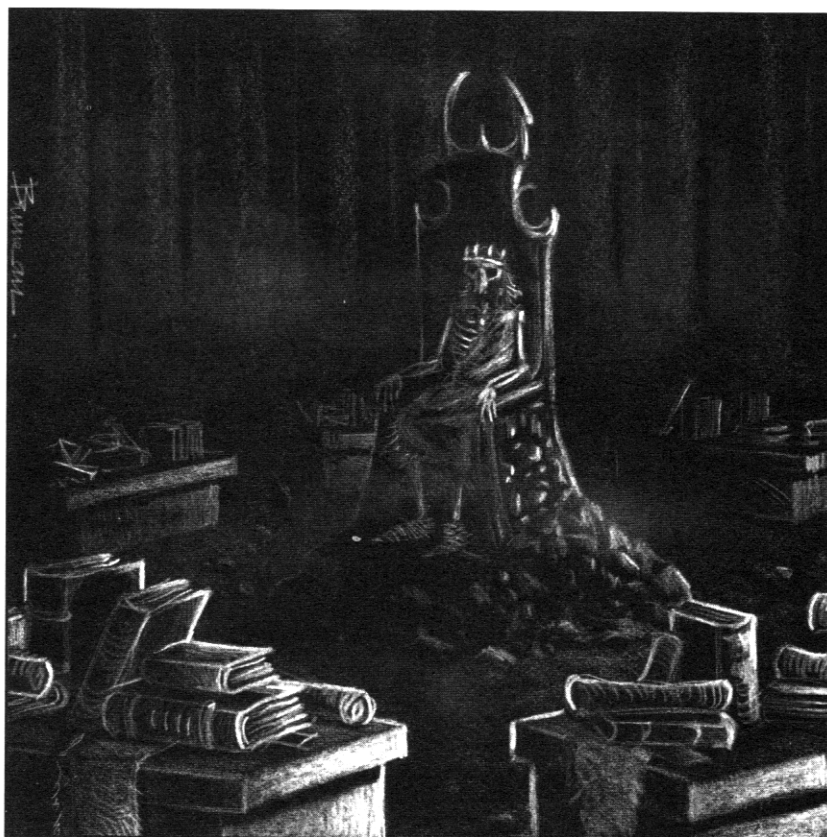
Les personnages n'ont plus rien à craindre, car le duc est bel et bien mort. S'ils ont levé sa malédiction, la dépouille d'Ygnarlut s'effondrera devant leurs yeux, laissant rouler à leurs pieds la couronne ducale (en or massif, serti d'émeraudes, d'une valeur d'au moins dix mille bronzes). Plus rien ne les sépare désormais des secrets de la bibliothèque. Si les per- sonnages ont fini par s'allier avec la Loi, ces secrets ne les intéressent plus. Leur devoir est ou bien de brû- ler la bibliothèque et tout le savoir occulte qu'elle contient, ou bien de tout ramener à un grand temple de la Loi afin de conserver ces hérésies. En

aucun cas ils ne pourront permettre à quiconque de s'en servir. S'ils ont choisi plutôt le Chaos, ils ont sans doute hâte de s'emparer de toute la magie qu'ils pourront trouver. Quelle déception éprouveront-ils alors qu'un après l'autre ces précieux manuscrits se désintègrent pour ne laisser que de la poussière ?

Ce sera une découverte bien amère, mais bien moins que celle d'Elric lorsque la même chose lui est arrivé avec le Livre des Dieux Morts. Et puis, il y a toujours le livre du démon...

«Là, près de la onzième colonne, ça doit être Miratranlara, le bibliothé- caire,» leur dit le démon, si les per- sonnages sont disposés à l'entendre. «C'est lui qui doit avoir la clef.»

Il y a effectivement un tas d'osse- ments à l'endroit indiqué par le





démon, parmi lesquels on trouvera un anneau portant une douzaine de clefs, dont celle qui ouvrira le livre.

«Vite,» leur dit le démon, «ouvrez le livre maintenant ! Nous avons tant attendu, vous et moi, ouvrez-le vite et lisez.» S'ils font comme le démon le leur demande, il leur indiquera une page où un seul mot est inscrit : son Nom Secret, écrit dans la Haute Langue de Melniboné. «Lisez-le,» leur dit-il, et quand ce sera fait le démon disparaîtra dans une explosion de lumière et de fous rires, un seul mot se laissant entendre dans cette cacophonie : «Libre !» En ce qui concerne le démon, les conditions de leur marché sont satisfaites. Mais si les personnages s'attachent à

recevoir leur dû avant la libération du démon, leur partenaire impatient leur suggérera une lecture attentive des trois premières pages. Ecrit en bas melnibonéen s'y trouve le sort «Distorsion Chaotique» inscrit d'une façon particulière pour que sa lecture l'active aussitôt sur la personne du lecteur. Comme la description du sort l'indique, la «cible» sacrifie des points de POU permanent en échange d'un pouvoir démoniaque (choisi en l'occurrence au hasard ou par le maître du jeu). Voilà donc les «puissances incroyables» dont parlait le démon. Intéressant peut-être, mais à un prix bien trop élevé pour qu'ils en aient vraiment envie une fois la démonstration faite.

Certes, le livre contient d'autres ressources, mais celles-ci exigeront du temps et de l'application (jet de INT x 1 % toutes les trois semaines d'étude intensive par sort). Pour l'instant leur quête du pouvoir hermétique est terminée. Mais l'ont-ils réussie ?

C'est une question à laquelle chacun doit répondre selon sa conscience et selon le choix existentiel qu'il a fait. La Loi, la Balance et le Chaos ont chacun leurs attraits, au moins aux yeux de leurs adorateurs respectifs, et l'un des attraits principaux du jeu Elric est de permettre aux joueurs de les essayer tous et d'en juger eux-mêmes.

Philip Benz

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, 57 158 Montigny-les-Metz



Les avantages du clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

- D'abord une réponse rapide et personnalisée à toutes les questions que vous pourrez poser.
- Deuxièmement, vous pourrez, sur la présentation de votre certificat du clan bénéficier de 5 % de réduction dans les magasins suivants :

OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

TEMPLE DU JEU

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

LUNE NOIRE

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

FLEAUX D'ASGARD

2, rue St. Marcel
57000 METZ
TEL 87 30 24 25

- Troisièmement, tous les trimestres vous recevrez un petit journal «l'Echo d'Orlanth» vous présentant les nouveautés américaines pour nos jeux mais également les nouveautés françaises prévues par Oriflam ainsi que leur date de parution.

Ludiquement vôtre
Christophe Begey

Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

Il y a deux méthodes pour s'inscrire au clan soit par minitel sur 3615 Oriclan, soit par courrier à nous adresser à Oriflam, 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz

H o r i z o n B l a n c



CYBERPUNK

La technologie et la vision du monde du XXIème siècle ont lancé l'homme à la conquête du Continent Blanc. Des usines et des ports de pêche côtoient désormais des laboratoires «hi-tech», alors que des illuminés tentent désespérément de rendre sa splendeur à l'Antarctique.

Sous la Glace... la Glace

L'Antarctique de 1994 n'est plus qu'un vague souvenir de continent immaculé.

Le moratoire de 1959, renouvelé en 1991 et qui prévoyait le contrôle des activités scientifiques et touristiques ainsi que l'interdiction de toute exploitation minière pendant au moins 50 ans n'a plus été respecté à partir de 1997.

La crise mondiale aidant, les corporations et tous les gouvernements en mesure de le faire se sont lancés à la recherche de richesses hypothétiques. En dépit des énormes investissements exigés, l'exploitation du sous-sol s'est rapidement révélée rentable. En parallèle à cette course aux matières premières, les stations scientifiques se sont transformées en laboratoires et de nombreux navires ont mis le cap au sud pour profiter des eaux remplies de krill et tout particulièrement poissonneuses. Mais le plus étonnant dans cette course soudaine a été le développement exceptionnel de la petite corpo Ice-Tech qui a construit une véritable petite ville sur la péninsule Antarctique.

Le Complexe Ice-Tech

C'est en 1998 que la petite corporation Ice-Tech rachète la station scientifique argentine San Martin.

L'objectif officiel était de lancer le tourisme sur le continent. Malgré les réticences et les doutes de départ, ce projet audacieux va se révéler être un investissement rentable.

En un peu moins de huit ans, la station va s'agrandir à plusieurs reprises pour se transformer en un immense complexe. Les touristes toujours plus nombreux vont créer une spirale de l'argent qui va demander

des travaux sans cesse plus colossaux. Ce n'est toutefois qu'à la suite des accords passés avec pratiquement toutes les corporations et les divers gouvernements présents en Antarctique qu'Ice-Tech va développer ses infrastructures portuaires.

Une zone annexe qui va prendre de plus en plus d'importance va voir le jour sur le flanc sud du complexe jusqu'à en faire partie intégrante.

C'est là que seront créés un second port, des entrepôts, des laboratoires ainsi qu'un quartier pour le logement et le divertissement des pêcheurs et mineurs... histoire de leur faire dépenser leur argent si durement gagné.

L'Accès au Complexe

Deux moyens sont offerts aux touristes et aux corpos pour accéder au complexe Ice-Tech.

Si le temps le permet, le plus simple consiste à prendre l'avion depuis Montevideo (Uruguay). En cas de tempête, le moyen de locomotion le plus sûr reste le bateau.

Deux brise-glace sont constamment au travail pour maintenir ouvert un chenal sans lequel la petite ville serait coupée du monde.

Ce même chenal se divise en deux branches deux kilomètres avant le complexe, l'une se dirigeant au nord, l'autre vers le sud.

L'Antarctique vu d'en haut c'est vraiment super. Une masse de glace avec tout un tas d'icebergs virtuels, flottant autour de quelques rares points lumineux représentant les stations. La plus lumineuse est Ice-Tech reliée à Buenos Aires et Montevideo. C'est vrai que c'est facile de venir jusqu'ici, le plus dur c'est quand même d'en foutre le camp. Ici y'a pas de flics, pas de juges, mais juste des masses de programmes noirs.

Fly



La Zone Nord

La partie nord du complexe est une véritable industrie de l'argent. Tout a été imaginé pour pousser les touristes à dépenser leurs Eurodollars. En échange, Ice-Tech s'engage à dépayser au maximum ses hôtes : outre les infrastructures classiques telles que les hôtels, casinos, restaurants, maisons de plaisir, et discothèques, toute une pléiade d'activités originales s'offrent aux visiteurs fortunés.

- Une plage de sable fin a été aménagée dans le port de plaisance en utilisant un procédé spécial de réchauffement de l'eau. Ainsi chacun peut se baigner dans une eau à 30 degrés celsius à seulement quelques centaines de mètres des premières formations de glace. Vous pensez peut-être qu'en cas de blizzard il vous sera impossible de sortir sur la plage ?

Détrompez-vous, car des ventilateurs géants peuvent brasser de l'air chaud et vous permettre de rester jusqu'à une température extérieure de -20°C.

- Un golf des glaces de 18 trous s'étend au milieu de la ville. Avec des balles oranges et tout un équipement électronique léger (analyseur de trajectoire, évaluation du vent,...), vous pourrez pratiquer votre sport favori dans des conditions extrêmes

Je dois avouer qu'avant de venir ici j'avais plutôt les boules. Avec des vents allant jusqu'à 300 km/h, une glace épaisse de plusieurs kilomètres, une température descendant parfois à -60°C et montant rarement au-dessus de zéro, ça s'annonçait plutôt mal. Heureusement qu'Ice-Tech m'a donné un boulot d'Interne...

Anonyme

et uniques. Une glace de premier choix remplace les «greens» traditionnels».

- Une station sous-marine pouvant accueillir jusqu'à 500 personnes en même temps offre une vision nouvelle de la faune aquatique. Deux petits sous-marins en verre blindé sont également à la disposition des plus téméraires ainsi que des équipes de plongée qui pourront vous faire visiter le dessous de la banquise.

- Le Virtual Center offre de nombreuses possibilités à tous les touristes désireux de vivre de grandes sensations sans pour autant devoir se brancher sur la matrice. Plusieurs milliers de disques-mondes sont à leur disposition (il y en a vraiment pour tous les goûts).

- Tous les sports classiques sont représentés, vous pouvez même faire du ski sur les trois énormes pistes aménagées en 2011.

- Pour les aventuriers et les fous, des sauts en parachute, des vols en hélicoptère mais aussi des expédi-

tions (en moto-neige ou en hydroglisseur) sont organisées tous les jours. Attention toutefois aux ice-gangs qui sévissent dans la région.

- Le Blood Circus ravira petits en grands en vous présentant tous les soirs des batailles d'orques et des spectacles sanglants : les acteurs principaux en sont des repris de justice et autres malheureux ayant tout perdu au jeu, affrontant à main nue des manchots empereurs complètement «allumés» grâce à diverses drogues (rires et suspense garantis).

Cette façade de plaisirs touristiques ne doit surtout pas faire oublier que le complexe est un lieu où se prennent de grandes décisions, où se règlent des conflits. La majorité des gens qui viennent en Antarctique cherchent à s'y faire voir et à sortir de l'ordinaire. Mais il faut savoir qu'une puissante minorité n'est là que pour voler des secrets scientifiques, couler des corporations, assassiner untel et nuire à tel autre.

L'erreur serait de croire que ce monde idyllique où tout le monde est aux petits soins pour vous est bien réel, car il ne l'est pas. Tant que vous aurez de l'argent et des appuis, tout baignera. Ensuite, ...

Ecoute-moi vieux, le dédale de couloirs du complexe, c'est une vraie merde. Sans un écran de contrôle pour te situer t'es sûr de te faire buter. Et, même si tu t'en sors, t'as intérêt à savoir piloter une moto-neige. Ouais mon gars, y t' faudra du métal, du matos et un bout d'cervelle

Stefenson



La Zone Sud

Le chenal N°2 ainsi qu'une des deux pistes de l'aéroport vous permettent d'accéder directement à la zone sud. Un grand port protégé par deux digues est le centre nerveux de la zone.

C'est autour de lui que s'articulent la base des brise-glace, les cales sèches, les quais de déchargement,



les usines de conditionnement de poisson, de krill, de peaux de phoques et les entrepôts.

L'immense majorité des pêcheurs et des mineurs du continent se rendent dans la zone pour s'alléger de leurs économies. Un quartier relativement important est à leur disposition, ils y trouvent une sorte de mini-Zone, avec «deals», drogues, tripots, bagarres, meurtres, ...

Ice-Tech permet aux touristes du nord de s'y rendre mais décline toute responsabilité en cas de problème car elle ne contrôle pratiquement plus le secteur. Bon nombre de personnes qui n'avaient plus d'avenir ailleurs se sont refait une place dans cette zone. L'accès du sud vers la zone nord est quant à lui sérieusement réglementé. Une dernière partie du complexe regroupe de nombreux laboratoires achetés par différentes corporations qui souhaitent bénéficier de tous les avantages de la base.

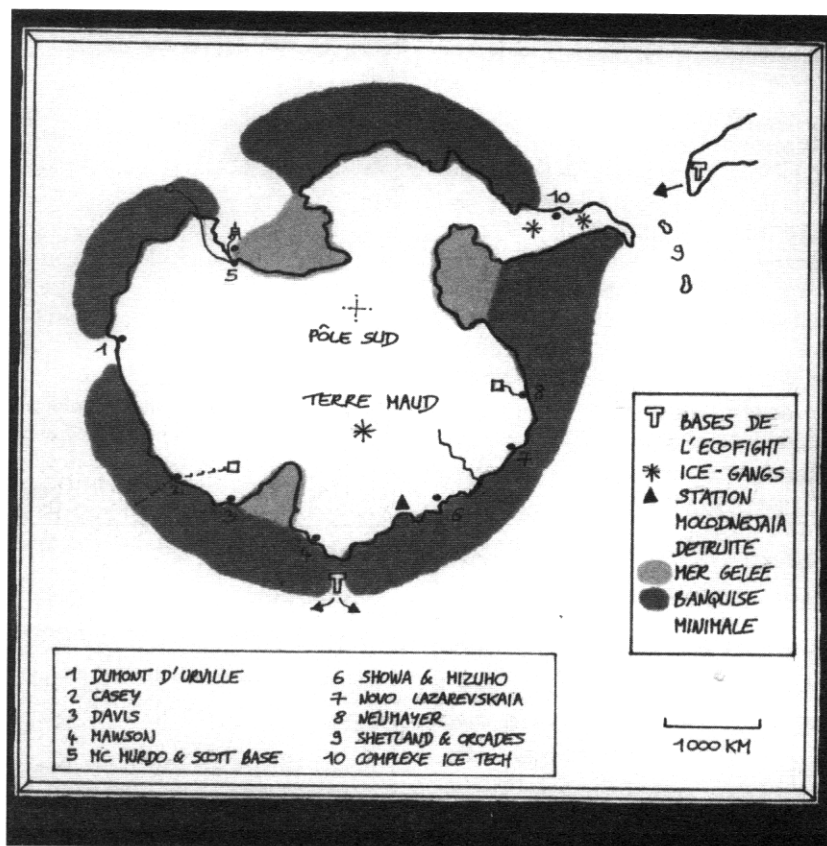
Sécurité

La protection aérienne (quand le blizzard ne souffle pas trop fort) est assurée par six AV-4, deux AV-6 et quelques hélicoptères, alors que quelques hydroglisseurs armés patrouillent sur la banquise. Des radars appropriés et des systèmes infra-rouge permettent d'assurer la surveillance même quand la visibilité est réduite (neige et brouillard). Les forces de sécurité se divisent en trois groupes distincts. Les Internes sont chargés de préserver la tranquillité de la zone nord avec des moyens légers (pistolets, PM).

Les Externes surveillent les points névralgiques du sud ainsi que le «Mur» qui protège le complexe de toute incursion d'ice-gang. Ce mur est en réalité une suite de quatorze fortins avec champs de mines, patrouilles et tourelles de tir (robots statiques facilement reconvertibles, donc peu fiables).

J'aime beaucoup ce complexe, il change de l'ordinaire d'un veston responsable. Mon coin préféré reste le Virtual Center pour régler mes petites affaires. Une partie de billard holographique ou d'échecs virtuels tout en préparant une action sur la ligne verte est un plaisir inépuisable.

Natsume Sosahi,
responsable Arasaka



Les Astek sont la force d'élite qui intervient vite et bien partout où on l'envoie. Pour la description plus détaillée de ces troupes, reportez-vous au scénario.

Les Autres Domaines

Terre Adélie

Les Français sont les seuls à consacrer l'immense majorité de leurs efforts à la recherche scientifique véritable. Les militaires possèdent bien des antennes sur place mais restent minoritaires. Les recherches se focalisent sur la météorologie, l'écologie, la surveillance de la couche d'ozone et l'étude des mouvements des plaques tectoniques.

Base	Dumont d'Urville
Nationalité	France
Effectifs	1 200
Aéroport	Oui
Port	Oui
Accès direct en été	Oui

Terre de la Princesse Elisabeth

L'Australie maintient trois bases sur son territoire. Mawson a les mêmes aspirations scientifiques que Dumont d'Urville mais avec des effectifs et du matériel bien plus

importants. Davis est avant tout un grand laboratoire consacré à la mise au point de nouvelles formes d'alliages et de certains armements.

Quand à Casey, c'est la base mère du domaine australien avec ses 2 500 occupants (sans compter les 3000 mineurs du gisement de cuivre). En effet, la base est reliée par un train sur rails auto-correcteurs (pour compenser la dilatation provoquée par les écarts de température) à la mine de cuivre Red Alice. Le minerai est transporté par voie ferrée de Casey jusqu'au port situé à la limite de la banquise, pour être expédié vers le continent austral.

Bases	Casey, Davis, Mawson
Nationalité	Australie
Effectifs	2 500/1100/1400
Aéroport	Oui (sur Casey)
Port	Oui
Accès direct en été	Non

Terre Victoria

Les bases néo-zélandaises Scott Base et américaine Mac Murdo sont très proches l'une de l'autre. Scott est bâtie sur l'île volcanique de Ross (volcans Terror et Erebus), alors que Mac Murdo a été construite sur le continent. Outre les laboratoires désormais classiques, les deux sta-



tions sont la base arrière de plusieurs plates-formes pétrolières. Le pétrole extrait est directement expédié par bateau au cours de l'été. Il en est tout autrement en hiver (mars à novembre) car le précieux liquide est alors transporté dans d'énormes oléoducs à température régulée vers un port flottant installé à la limite de la banquise. Toutes ces installations pétrolifères sont sous le contrôle de Petrochem, qui trouve là un excellent moyen d'accentuer son emprise sur ce marché.

Bases	Mac Murdo, Scott Base
Nationalité	USA, Nvle Zélande
Effectifs	15 000 / 4 500
Aéroport	Oui
Port	Oui
Accès direct en été	Oui

Terre Enderby

Les stations japonaises réunissent dans leurs murs près de trente corporations, sans compter le gouvernement. Chacun s'évertue à travailler sans déranger les autres. Les recherches principales portent sur les alliages, l'armement, le terraformage et la colonisation de Mars (il faudrait en effet faire fondre les glaces des deux pôles pour terraformer la planète rouge, du moins en théorie). Les japonais accueillent également de nombreux navires qui accèdent à la mer libre en compagnie d'une flotte de brise-glace à propulsion nucléaire. Ces bâtiments pêchent le krill (qui est directement conditionné dans les navires), capturent des baleines afin de les élever dans des bassins gigantesques (le kilogramme de baleine coûte 5000 euros dans les restaurants de Tokyo). Ils chassent aussi les otaries pour leur peau, particulièrement à la mode dans le complexe Ice-Tech. La flotte nipponne domine la pêche en Antarctique, mais elle a fort

Nos affaires marchent bien, c'est vrai. Les baleines sont élevées dans d'immenses bassins. Le krill est transformé en pâte alimentaire ou en chewing-gums protéiques. Les peaux de phoques inondent le marché. L'eau plate Saishou que nous récupérons en faisant fondre la glace est à la mode en Europe.

Un industriel nippon

à faire avec la concurrence chilienne (le Chili est l'équivalent du Libéria du XXème siècle pour les armateurs). Les navires du Pôle Sud déchargent leur cargaison et leur équipage dans le complexe, mais certains livrent directement le produit de leur pêche dans les ports d'Afrique, d'Australie ou d'Amérique du Sud. Les marins, comme les mineurs, dépensent tout leurs revenus sur place. Ils savent que leur vie est particulièrement courte et s'estiment supérieurs aux autres, étant donnés leurs conditions de travail. Il est à noter qu'ils peuvent gagner jusqu'à 25 000 euros par mois !

Base	Showa, Mizuho
Nationalité	Japon
Effectifs	8 000/17 000
Aéroport	Oui
Port	Oui
Accès direct en été	Non

Terre de la Princesse Ragnhild

La base soviétique est entièrement orientée vers la recherche militaire. Tout ce qui peut être inventé ici fonctionne parfaitement en Europe ou en Sibérie. De plus, les conditions sont idéales pour accomplir des tests grandeur nature si chers aux russes. Le nombre de militaires d'élite (OMSN, voir Tatou N°16) s'élève aux alentours de deux milliers, car les tensions avec les ice-gangs sont très vives.

La véritable préoccupation des soviétiques reste la présence d'Araska et de son matériel bien supérieur, qui a notamment fait merveille lors de l'attaque de la station Molodnejaja en 2018. Cet assaut avait causé la mort de près de 350 personnes et la destruction (involontaire, il est vrai) de la base. Les accrochages sont depuis cet incident fréquents sur la «Ligne Verte» qui sépare les deux territoires.

Base	Novo Lazarevskaja
Nationalité	Soviétique (avec coopération indienne)
Effectifs	3 200 (beaucoup de militaires)
Aéroport	Oui
Port	Non
Accès direct en été	Non

Terre de la Princesse Astrid

Les deux pays se sont unis dans leur entreprise d'exploitation de l'Antarctique. Orange exploite une mine de diamants au travers de la corporation De Beers qui domine le marché et fixe les prix des métaux rares et des pierres précieuses. Les pierres brutes sont transportées par AV jusqu'à la base, puis conduites en Afrique par sous-marin.

Les allemands quant à eux font surtout des recherches médicales en étudiant le manchot empereur. Celui-ci est le seul animal survivant sur le continent pendant l'hiver mais il possède surtout des propriétés particulières très intéressantes dans la lutte contre l'obésité et quelques autres maladies. La Transmedizin pense tenir le bon bout, tandis qu'une autre corporation allemande, la Grosswehr Korp, améliore sans cesse des armes réagissant aux champs magnétiques très puissants.

Ce n'est pas la seule innovation de Neumayer puisqu'ils ont été les premiers à utiliser l'énergie éolienne en faisant installer de grandes hélices pour utiliser une partie de cette force intarissable.

Base	Neumayer
Nationalité	Allemagne Etat Libre d'Orange
Effectifs	5 800
Aéroport	Oui
Port	Non
Accès direct en été	Non

Ice-Gangs et Commandos Ecolos

Loin des stations hyper technologiques et du complexe touristique le plus in de la planète, des bandes de hors-la-loi tentent par tous les moyens de libérer le Continent Blanc.

Les Ice-Gangs

Anciens nomades des désolations américaines, des déserts australiens et africains ou des immensités sovié-



Je suis une véritable braise incandescente. Une chaleur insupportable me dévore le corps sans que je puisse l'éteindre. Bien heureusement pour moi, les mineurs me servent de boisson rafraîchissante et les pêcheurs sont de vrais glaçons au goût mielleux.

Isabella, mariée à un homme trop occupé

tiques, ils ont tous débarqué sur le «Nouveau Monde». Persuadés que le monde hi-tech et son fric n'avaient plus rien à leur offrir ils ont créé leur propre mode de vie. A la recherche de l'Aventure et de l'Unicité, les ice-gangs se sont réunis en hordes nomades. Composées rarement de plus de quelques dizaines d'individus, elles se déplacent rapidement en moto-neige et en hydroglisseur trafiqués.

Une vie particulièrement dure et une hostilité constante obligent les nomades du désert de glace à une vigilance extrême. C'est pour cette raison qu'ils s'arment toujours avec le dernier cri de l'équipement militaire et que leurs bolides «customisés» font bien souvent la différence. Les ice-gangs n'ont pas d'ennemis déclarés car les terres sur lesquelles ils vivent ne représentent aucun intérêt pour personne. Malgré tout, ils attaquent constamment les positions corporatistes et gouvernementales pour maintenir la pression, voire tenter de les chasser d'Antarctique. La dernière

escarmouche sérieuse s'est déroulée quelques semaines plus tôt quand la horde du Grand Khan lança l'attaque qui la rendit célèbre. Après avoir détruit un convoi de touristes en moto-neige et leur escorte à une vingtaine de kilomètres du complexe, ils prirent d'assaut un fortin et bloquèrent même l'aéroport durant quelques heures. Bien peu de gens sont au courant de cet incident car le secret fut précieusement gardé par la corporation. Un Airbus fut juste retardé pour cause de blizzard.

Les bandes nomades installées dans la péninsule se comptent par dizaines mais leur chiffre exact n'est connu de personne. D'autres se sont installées à travers tout l'Antarctique, la plus reconnue d'entre elles se trouve sur la Terre de la Reine Maude. Il s'agit en fait d'une ligue regroupant quatorze hordes inféodées à la Reine Maude. Chacune compte de cinquante à deux cent cinquante individus dont des enfants. Les plus connues et les plus craintes sont le

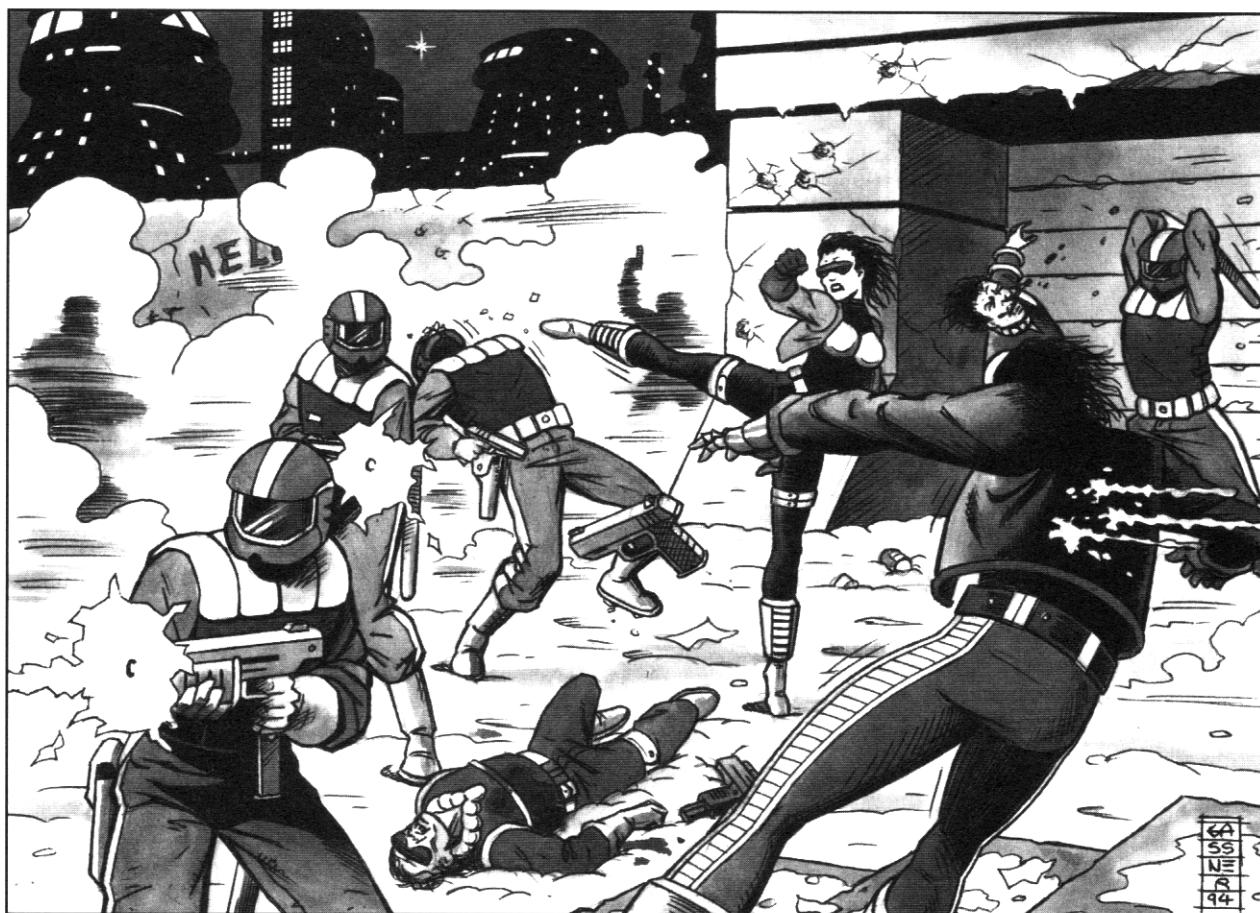
Casque d'Or (équipée d'hélicoptères), la Chenille Grise (groupe blindé), la Horde de la Reine Maude et Blizzard Hawaïen (originaire du Pacifique).

Les Commandos Ecolos

Dignes héritiers des actions de Greenpeace, les commandos écolos se sont réunis dans le groupe de combat écologiste Ecofight. Basés en Amérique du Sud, en Afrique, en Australie et en Nouvelle Zélande, ils tentent de sauver ce qui peut encore l'être. La cause Antarctique est la dernière qui vaut encore la peine d'être défendue. Les autres continents sont bien trop gangrenés, bien trop accessibles pour avoir encore une chance de retrouver leur état sauvage d'origine.

Il en est tout autrement du pôle Sud qui de part son climat a les capacités de résister à l'invasion. Seul il n'y arrivera pas, c'est pourquoi l'Ecofight combat à ses côtés.

Cette lutte ne se fait pas à coup de manifs dépassées ou de clips attardés mais bien les armes à la main. Deux formations distinctes se complètent sur le terrain ; les Rangers «travaillent» sur l'inlandsis alors que les Corsaires s'occupent des mers.





Conditions extrêmes pour reportages extrêmes. Moi, je ne suis pas un dégonflé, je le prouve quand je force les systèmes de défense des stations corpos. Faut bien vivre alors j'enquête. Je fouille la merde gelée des autres parce que mon patron veut du sensas.

Reporter chez Mucho Pesos T.V.

Les premiers tentent de désorganiser l'extraction de diamants, de cuivre ou de pétrole et de mettre un terme au tourisme de masse. Les seconds essayent par tous les moyens violents de protéger les baleines, les phoques mais surtout de couper le ravitaillement maritime des stations. Les différences entre les ice-gangs et l'Ecofight peuvent paraître difficiles à cerner, elles sont pourtant essentielles. Les gangs sont sur le continent pour approcher leur ultime limite et vivre entre rebelles se comprenant. Ils luttent contre les exploiters de ces terres car ils veulent que celles-ci restent éternellement vierges et cela pour tout ceux qui continuent de les rejoindre. Si les corpos se retirent sur la côte - loin de leurs sanctuaires - ils n'auront alors plus aucune raison de les affronter. Il en est tout autrement des commandos écolos qui veulent libérer une fois pour toutes la dernière terre immaculée de la planète pour permettre à celle-ci de préserver sa particularité.

Matos Antigél

I nutile de se lancer dans une aventure dangereuse sans équipement adéquat.

Voilà pourquoi la boutique Black Snow vous propose tout ce dont vous pourrez avoir besoin.

Lunettes de soleil Tisaoushi

250 ED

Le soleil est rare en Antarctique mais quand il se met à scintiller sur la glace, vous risquez de perdre la vue pour des jours. Prenez vos précautions et protégez-vous des brûlures.

Masque intégral Tisaoushi

880 ED

Pour empêcher le froid d'abîmer votre visage retravaillé, portez le

masque intégral. Avec lui vous ne subirez aucun dégât, quelque soit la température extérieure.

Combinaison Grand Froid

1 250 ED

Combinant le système des bulles de gaz carbonique et du tissu synthétique Filin, la combinaison vous apporte un bonus de +2 en Malus Froid. Un simple vêtement coûte 450 ED mais n'offre aucun bonus. A noter qu'il est impossible de sortir sans au moins ce type de protection, les températures ne dépassant que rarement le zéro degré.

Plongée Grand Froid

4 500 ED

Elle vous permettra de plonger sous la banquise ou d'approcher des navires ennemis sans souffrir du froid externe. Une bouteille d'oxygène (autonomie de 6 heures) ainsi qu'un mini propulseur à hélice accompagnent le tout.

Boite de repérage

300 ED

Pas plus grande qu'un paquet de cigarette, elle contient une mini-balise (portée de 50 km) et un écran de repérage. L'idéal est d'en munir chaque membre d'une équipe pour être sûr de ne pas se perdre.

Badge de position

120 ED

Une bataille au corps à corps sous le blizzard risque de vous faire manquer votre cible et d'en toucher une autre. Pour ne pas abattre un ami, il vous suffit de porter un badge et une montre qui indique la position de vos alliés (jusqu'à 100 mètres).

Tente de survie

800 ED

Indispensable à la survie dans ce milieu hostile, on peut la plier et la ranger dans le sac à dos fourni en sus.

Repas-Pilule

5 ED

Galette à base de krill à laquelle on a rajouté des vitamines. Le repas idéal qui ne prend pas de place.

Géo-Antarctique

INT (MRAM) / 500 ED

Puce à niveau unique qui intègre toutes les données géographiques de base (position des stations, des glaciers, plan officiel du complexe...)

Survie en milieu polaire

INT (MRAM)/200 ED par niveau

Compétence requise pour connaître le milieu que vous allez affronter.





Puce anti-sommeil

850 ED

Deux «modes» sont disponibles. Le premier vous permet de ne dormir que 3 heures par jour pendant une semaine maximum sans malus, le second, de rester éveillé 48 heures d'affilée sans le moindre problème.

Moto-neige

600 ED

C'est la version que nous connaissons avec un ensemble d'améliorations. Elle possède un habitacle de verre et des chenilles plastiques à haute résistance qui lui permettent de rouler sur route (à demi-vitesse). Les performances de la machine lui permettent d'accélérer ou de freiner de 15 km/h par phase pour atteindre une vitesse maximum de 75 km/h (si le terrain le permet). Le réservoir contient un carburant résistant à une température proche de -40°C et permet une autonomie de 450 kilomètres.

Hydroglisseur

19 000 ED

L'hydroglisseur n'est plus un navire mais un véhicule capable de

glisser tant sur la glace que sur l'eau. D'une vitesse de 80 km/h sur l'eau et de 150 km/h sur la glace il peut accueillir 4 personnes. Il possède 50 PDS et un blindage de 5 qui peut être amélioré jusqu'à 20 en payant 4 500 ED de plus. Deux autres versions existent ; le modèle militaire (avec blindage compris) est surmonté d'une tourelle armée d'un canon de 30 mm (30 000 ED), ou la version sport.

Cette dernière a une accélération de 30 km/h par phase au lieu de 15 et une vitesse allant jusqu'à 100 km/h sur eau et jusqu'à 190 sur la glace. Le véhicule est équipé d'un coussin d'air résistant mais ne lui permettant pas de passer sur des endroits accidentés.

Survascularisation

(M)/1 400 ED/- 3 pts d'humanité

Une petite intervention clinique vous permettra de survasculariser votre corps, notamment les endroits sensibles comme les extrémités des membres pour mieux résister au froid. Cette intervention vous permet d'obtenir un bonus de 1 en Malus Froid mais aussi de vous promener en tee-shirt par -5°C ce qui est particulièrement «classe».

ARENOM

(Electromagnétique Non Mortelle)

P O P R 2D6 10 1 TF 30 m 12000 ED

Cet armement a été imaginé dans les années 80 pour servir à la fin des années 90. Cette arme non mortelle était destinée à mettre fin à une prise d'otages par exemple. En envoyant des ondes électromagnétiques à plus ou moins forte puissance, on pouvait endormir, donner la nausée ou même tuer des individus. Cette arme s'est illustrée dans bon nombre d'affaires comme celle qui a vu le sénateur du Kansas s'évanouir durant sa campagne (qu'il a du reste perdu, les médias ayant ensuite assuré de sa mauvaise santé). L'ARENOM a différents modes de fonctionnement. La puissance NM (Non Mortelle) minimum coûte une charge et oblige la victime à faire un jet contre l'étourdissement à -2. La puissance NM maximum coûte deux charges et inflige un malus de -4. La puissance MO (Mortelle) minimum coûte 3 charges et inflige 1D6 de dégâts (les armures quelles qu'elles soient ignorées), alors que la puissance MO maximum coûte 4 charges tout en faisant subir des dommages de 2D6.

Mosquito

Abonnez vous à

Tatou

6 N° pour 225 F

Découpez ou recopiez ce bulletin et envoyez-le

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

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

TAT 2 : _____	TAT 13 : _____
TAT 3 : _____	TAT 14 : _____
TAT 8 : _____	TAT 15 : _____
TAT 9 : _____	TAT 16 : _____
TAT 10 : _____	TAT 17 : _____
TAT 11 : _____	TAT 18 : _____
TAT 12 : _____	TAT 19 : _____

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

Veuillez trouver ci-joint mon règlement de 40 f. par numéro + 11 f. de frais de port

ORIFLAM

132 rue de Marly

57 158 Montigny-lès-Metz



Ambre Métallique

Ce scénario se déroule en Antarctique et convient à un groupe de 3 à 5 personnages. L'équipe sera composée de membres disparates. Un groupe de netrunners ou une unité de solos n'a aucune chance de réussir.

Ice Country

Leur appareil est actuellement sur l'aéroport de Rio de Janeiro un plein de kérosène.

Avec un pactole de 50 000 ED par membre ils ont tous de quoi passer de superbes vacances dans le Complexe. Mais ils ne sont pas là pour s'amuser comme vous vous en doutez.

A propos, qu'est ce qu'ils font là, si loin de leur univers glauque habituel ? Cela dépend de vos joueurs et de leurs motivations personnelles, ainsi que de leurs relations.

Ils peuvent avoir été engagés par des écologistes extrémistes en vue de libérer les baleines dont il sera question un peu plus tard. S'ils entretiennent des relations avec une mafia quelconque, celle-ci les a expédié au Pole Sud pour découvrir le secret du procédé de fabrication de l'Ambre Métallique. Dans le cas bien improbable où ceux-ci sont cops ou affiliés, ils sont là pour démanteler la totalité du réseau Ambre Métallique.

L'Ambre Métallique

Mais revenons-en à l'origine de cette affaire. Voilà maintenant plusieurs mois que tout Night City se sent pousser des ailes avec la toute dernière came. Cette drogue a pour nom Ambre Métallique.

Elle est particulièrement intéressante et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord il faut savoir ce qu'est l'ambre gris. Il s'agit d'une sécrétion produite par les baleines et qui était utilisé dans le domaine de la parfumerie. Un scientifique va faire la découverte de ce produit lors d'un de ses voyages en Antarctique pour le transformer après plusieurs expériences en drogue. Sa puissance hallucinogène est particulière puisqu'elle ne rend pas dépendant. Mais c'est surtout une légende astucieusement

répandue - selon laquelle l'ambre rendrait éternellement jeune - qui va faire sa force. Devant le succès des capsules d'Ambre Métallique, le professeur va donner naissance à plusieurs gammes. La catégorie 1 contient 25 % d'ambre gris, la catégorie 2 en contient 5 % alors que la catégorie 3 ne dispose plus que de 2 %. Cette dernière est destinée aux plus pauvres.

Mais voilà, de petits envieux aimeraient s'approprier le produit, d'autres aimeraient libérer les baleines-esclaves, d'autres encore voudraient voir tout ce beau monde sous les verrous.

A vous de choisir laquelle de ces causes vaut la peine d'être défendue.

Professeur John Natsuke

INT	TECH	SF	BT	CON
10	9	8	2	3

Talents : Chimie 10, Biologie 7, Physique 6, Pistolet 7, Se Cacher 6.

Possessions : ARENOM

Il démarre sa carrière à l'université de chimie de Seattle. Il se retrouve peu après chez Tsukagu qu'il ne quittera jamais plus. C'est un spécialiste dans son domaine et il est très apprécié pour ses trouvailles. Malheureusement pour lui une expérience tragique va le rendre handicapé, en effet une bactérie libérée lors d'un test lui ronge le visage jusqu'à l'os. Après quatorze interventions chirurgicales, il fait toujours peine à voir.

L'Enquête

La manière employée par vos joueurs dépendra de la composition de leur équipe et du but qu'ils se sont assignés.



Leur expérience et leurs goûts personnels détermineront également la direction que prendra leur enquête.

C'est pour cette raison que les acteurs principaux et le mode de fonctionnement du réseau vont vous être expliqués pour éviter un scénario rectiligne (à sens unique). Vous pourrez donc faire évoluer cette aventure au gré des actions de vos joueurs sans vous dire. «M... ! Ils sont sortis du scénar ! Comment faire pour les remettre sur les rails ?»

L'enquête débutera sans aucun doute dans le complexe. Laissez donc vos joueurs découvrir toutes les possibilités de celui-ci. Le moyen le plus simple de débuter leur travail est de rentrer en contact avec la drogue et à partir de ces premiers faits ils tenteront bien de remonter la filière. Quel que soit le moyen qu'ils emploieront (course dans 1e net, espionnage, infiltration ,..), ils vont peu à peu découvrir les rouages du circuit Ambre Métallique.

Bassins et Cuves

Tout commence à 750 kilomètres du complexe de l'autre côté de la péninsule. C'est au milieu de hautes formations de glaces qu'a été construite une petite station. Cette station se compose d'immenses bas-

Black Jack

INT	TECH	REF	SF	CH	BT	MV	EMP	CON
8	5	12	4	6	3	8	5	10

Talents : Armes automatiques 6, Pistolet 6, Fusil 10, Moto 10, Discrétion 7, Athlétisme 6, Art martial/karaté 7.

Possessions : Barrett-Arasaka Light 20 mm, veste légèrement blindée, Katana kendachi M-33.

Cybernétique : Booster de Kerenzikov, survascularisation, connexion superarme, prises d'interface peau tissée, wolfers, charpente Beta.

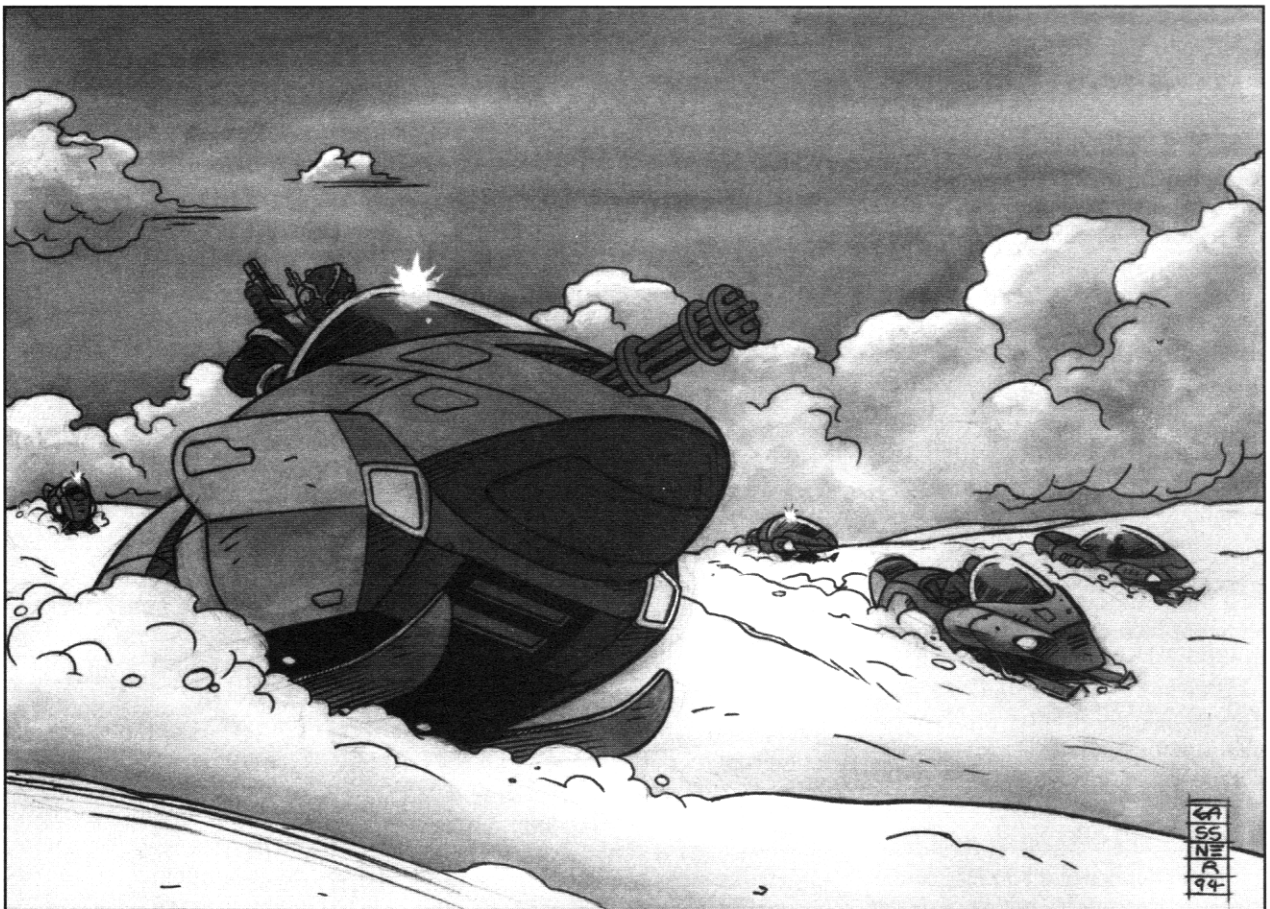
Militaire durant toute sa vie, il va quitter le monde pour l'Antarctique et sa liberté. Il sera rejoint par le fric en dépit de tous ses efforts. Il reste malgré son âge avancé un combattant redoutable et d'une férocité hors du commun.

sins artificiels creusés dans la glace et maintenus dans l'état par des sources de chaleur. Un petit réacteur nucléaire fournit l'énergie nécessaire à toutes les opérations de la base. Quatre-vingts baleines sont captives de ces bassins et produisent l'ambre gris. Ce sont près de 4 000 litres qui sont récupérés par des robots tous les jours. Le précieux liquide est alors stocké dans des cuves pour être traité sous une chaleur extrême. La station est gardée par une équipe de cinquante hommes très bien entraînés et possédant une demi-douzaine de véhicules blindés (un camion blindé et chenillé, deux hélicoptères et trois motos-neige).

Le transport

Une fois que l'ambre a été partiellement transformé, il est transporté sur une distance de 750 kilomètres jusqu'au complexe par la horde de Black Jack. Cet ancien chef d'ice-gang a craqué devant la somme d'argent qui lui a été offerte. Il a vendu son âme de rebelle pour retourner au stade le plus bas, celui de mercenaire. Mais il ne s'embarrasse plus de scrupules et mène son affaire comme il se doit, c'est à dire comme un pro. Après avoir fait toutes les guerres, après avoir vu toutes les horreurs et subi toutes les blessures, il dirige vingt hommes et





GA
SS
NE
A
94

une femme, tous des chiens de guerre. Montant leurs motos-neige trafiquées, ils écrasent et pulvérisent sans hésitation tous leurs adversaires. Cette manie leur vaut quelques rancunes que les personnages ne manqueront pas d'utiliser à leur profit.

Le fortin 4

Après ce long voyage à travers la neige et les patrouilles d'Ice-Tech, la bande rejoint le plus discrètement possible le fortin N°4. C'est là que l'attend le lieutenant Springston (qui dirige l'édifice de défense). Il fait passer les réservoirs d'ambre à travers la grille militaire qu'il est censée empêcher toute infiltration extérieure.

Il se charge également d'éliminer tous les indésirables qui fourrent leur nez dans ses affaires. Sa grande force est de posséder des hommes particulièrement doués pour tuer et qui éliminent vite sans laisser de chance à leur victime. N'hésitez donc pas à frapper très fort, aussi fort que pourraient le faire vos personnages.

Mais le lieutenant a son talon d'Achille, comme tout le monde. Son problème est que sa participation n'est connue que de ses hommes, et surtout pas du grand patron. Non pas que celui-ci aurait été contre le trafic, mais il n'hésiterait pas à récupérer

une grande majorité des bénéfices (ce que le lieutenant n'est pas près à accepter). Par contre, il fournit un bon pourcentage aux 25 Asteks qui constituent son unité.

Astek

Combattants d'élite de la corporation Ice-Tech, ils veillent à la sécurité des marchandises et des personnes du complexe.

INT	REF	SF	MV	CON
6	10	8	7	10

Talents : Sens du combat 8, Pistolet 7, Fusil 8, Athlétisme 6, Mêlée 5.

Possessions : veste légèrement blindée, pantalon blindé, casque Metal Gear Militech M-31, Armalite 44

Le laboratoire

Le voyage continue pour l'ambre qui termine dans les laboratoires de la corporation Tsukagu. Elle contrôle bien sûr les cuves et les bassins sans compter les baleines qui lui appartiennent.

Une fois que la sécrétion du mammifère marin a traversé quantité

de filtres et subit plusieurs modifications chimiques, elle est enfin prête à la consommation.

Distribution : C'est là qu'intervient le dernier intéressé; le Yakusa. Il s'occupe de la distribution dans le complexe et de l'acheminement de la marchandise en direction de l'Amérique du Nord. Le responsable du complexe est monsieur Tupolev.

Il dirige toute l'affaire en engageant au passage une commission fort intéressante. Un autre personnage clé (le professeur John Natsuke) se déplace sans cesse des laboratoires aux cuves pour vérifier le bon fonctionnement de cette chaîne si complexe qu'il a mis au point.

Vous possédez désormais tout ce qu'il faut pour organiser selon votre goût et celui de vos joueurs cette aventure. Il ne manque toutefois qu'une petite explication sur le Malus froid.

Toute action entreprise dans une ambiance où la température est inférieure à zéro degrés subit un malus de 2 par tranche de 10 degrés. Ainsi un tir par -30°C se fera à -6, ou à -4 seulement si le tireur porte une combinaison Grand Froid.

Mosquito

La Hanse

Négoce et diplomatie sont les deux mots clés de ce jeu se déroulant à une période peu habituelle, celle de l'alliance hanséatique.

Historique

Le commerce de la Baltique commença avec les pillages des vikings à la fin du VII^{ème} siècle.

Commerce et vol en ces périodes voulaient dire à peu près la même chose, c'est pour cela que tout au long de la côte se développèrent des colonies commerciales fortifiées. Les artisans s'y installèrent alors.

La formation de la Hanse est étroitement liée aux bouleversements politiques, économiques de cette période. Ce développement permit la création d'une colonie ayant pour origine la vieille ville de Lubeck reconstruite à partir du XI^{ème} siècle sous la direction d'Henry le Lion. Grâce à sa situation avantageuse sur les rives sud ouest de la Baltique, Lubeck prospéra rapidement.

A sa suite, de nombreuses cités furent construites et reçurent toutes les lois de Lubeck. Avec la fondation de Hambourg en 1188, Lubeck et Hambourg constituèrent les deux centres de passage des flots de marchandises entre la mer du Nord et la mer Baltique.

Le système commercial hanséatique assurait une position de monopole aux marchands allemands. Ce système commercial était parfait. Il devait subsister plusieurs siècles. Dans ce système, Lubeck devenait un carrefour décisif grâce à son chemin à travers le pays qui remplaçait la route maritime autour du Danemark.

Une des raisons de la suprématie des Allemands était basée sur un nouveau type de navire : la Kogge, un bateau à voile avec des côtés élevés, plus grand et plus solide que les embarcations connues auparavant. Sa capacité de chargement était deux à trois fois plus importante que celle des bateaux traditionnels.

Cette structure commerciale fut telle que chaque fois que des difficul-

tés apparaissaient, les villes hanséatiques étaient capables de les dominer par une action commune. Même si de temps en temps les pouvoirs féodaux tentaient d'envahir la structure de l'alliance, nul duc ni aucun roi n'était capable de résister longtemps à la puissance économique des villes.

Le Principe de Base

La Hanse est un jeu de commerce maritime des marchands Allemands pendant la période de l'union hanséatique.

Chaque joueur doit remplir son entrepôt d'un certain nombre de marchandises qu'il va récupérer dans les différents ports de la carte. L'originalité est que vous ne jouez pas un bateau en entier mais au contraire deux moitiés de bateaux différentes, l'avant d'une couleur et l'arrière de l'autre. Vos voisins (le joueur qui vous précède ainsi que celui qui vous suit) possèdent les moitiés qui vous manquent. De ce fait il vous faudra négocier les déplacements, les chargements de marchandises ainsi que la victoire. De même vous devrez faire attention lorsque vous jouerez des cartes d'événements.

Le Matériel

Le matériel de ce jeu est d'excellente qualité, en effet vous trouverez dans la boîte :

- 1 plateau de jeu en carton dur, représentant la zone de la mer du Nord et de la mer Baltique. Ce plateau tout en couleur contient la table de conversion des marchandises (cf les règles du jeu), ainsi que les différents ports de la zone.

- 6 pions bateaux en carton dur également. Ces pions sont à placer sur des socles en bois.

- 10 plaquettes cartonnées représentant les différents entrepôts.





Chaque entrepôt doit contenir des marchandises différentes.

- **1 pion bateau pirate** identique aux pions bateaux des joueurs mais de couleur noire.

- **1 pion Blocus**, servant à immobiliser un hexagone.

- **62 cartes événements** divisées en deux catégories principales : cartes port et cartes privilèges (cf règles du jeu).

- **144 pions de marchandises.** Ces pions représentent les différentes marchandises que l'on peut troquer. Vous négociez du sel, du blé, du poisson, des tissus, du minerai de fer, de la bière et des peaux.

Les Règles

La Hanse est comme nous l'avons dit plus haut un jeu de commerce maritime dans la région de la mer du Nord et de la mer Baltique.

Chaque joueur est donc un marchand allemand résidant à Lubeck, le port de départ et d'arrivée des marchandises. Au début du jeu vous possédez deux moitiés de bateaux, du sel en marchandise, une carte privilège, une carte de course ainsi que trois cartes port.

La carte privilège et la carte course sont des cartes permettant au joueur qui les utilise de créer des événements important comme la levée d'un blocus maritime, des raids de pirates, voire la possibilité de jouer une deuxième fois. Mais ces deux cartes ne doivent pas être

jouées à la légère car on n'en possède qu'une de chaque pour toute la partie. De plus, si elles ne sont pas jouées, elles rapportent des points de victoire (1 pour la carte privilège, et 2 pour la carte course).

Les autres cartes sont les cartes port, vous devez toujours en avoir trois en main. Elles sont jouables dès l'arrivée dans un port et jusqu'au moment du départ. Elles sont divisées en trois grands thèmes :

- les cartes vents qui permettent de modifier le déplacement des bateaux,
- les cartes marchandises supplémentaires qui permettent de placer des marchandises différentes de celles du port dans lequel on débarque,
- les cartes d'embûche qui sont par exemple des tempêtes ou un blocus.

Le Mouvement des bateaux s'effectue grâce à la force des vents. Celle-ci varie en fonction de la mer (Baltique ou du Nord). C'est pour cela que les déplacements peuvent être plus ou moins intéressants dans une mer plutôt que dans l'autre.

Chaque port ne possède qu'un seul type de marchandise (Londres ne fournit que du tissu), vous êtes donc obligés de les faire dans l'ordre des échanges.

Les échanges s'effectuent de la sorte :

- Un pion sel peut être échangé contre un pion poisson ou un pion blé uniquement,
- Un pion blé contre un pion tissu ou un pion bière,
- Un pion poisson contre un pion peaux ou un pion minerai de fer.

Tous ces pions, mis à part le sel, ont une valeur variant de 1 à 4 qui compte pour les points de victoire.

Le premier joueur qui ramène son bateau à Lubeck avec son entrepôt plein, gagne 5 points de victoire, son « associé » en gagne quant à lui 3. Vous comprenez donc pourquoi il faut toujours faire attention.

Quelques Astuces

Pour avoir joué quelques parties, voici quelques petites choses que vous remarquerez assez vite :

D'abord, évitez de jouer vos cartes privilège et course car elles vous rapportent 3 points ce qui n'est pas négligeable. Dans le cas où vous devez l'utiliser, négociez son utilisation (comme la levée d'un blocus).

De même, le pion blocus doit être placé de manière stratégique au niveau de l'hexagone de passage d'une mer à l'autre ou à la sortie du chenal.

À l'arrivée dans un port, choisissez toujours en premier les marchandises car les pions ayant une valeur de 4 sont très rares.

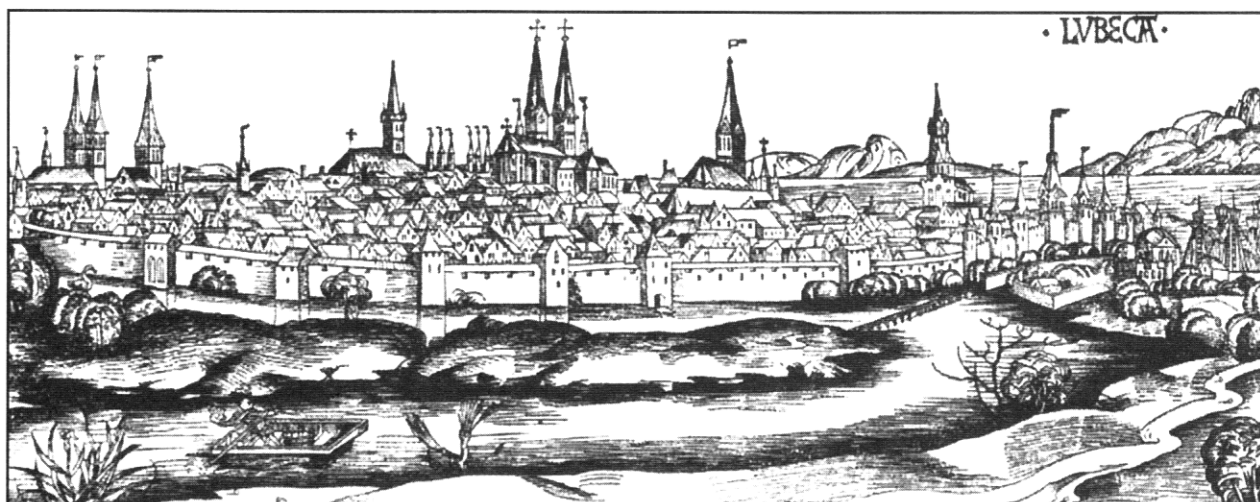
Gardez les cartes de marchandises supplémentaires jusqu'au dernier moment car c'est durant les derniers déplacements que les associations sont les plus dures.

Emportez toujours trois marchandises dans vos soutes car on ne sait jamais, il peut y avoir des tempêtes.

Le Mot de la Fin

La Hanse est un jeu qui m'a enthousiasmé : en effet son thème est très peu utilisé et surtout le système des demi-bateaux et particulièrement original. Il m'a donné de nombreuses heures de détente, et a donné lieu à des parties passionnantes.

La Hanse est un jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans. La durée des parties varie de 1 h 30 à environ 3 heures.



TATOU DIT

De Chair et de Sang

Premier supplément de scénario pour Chill. Il vous fera connaître une nouvelle créature de l'inconnu qui vise la domination totale de la terre. Ce sera à vos joueurs de l'en empêcher ! Supplément de 64 pages, de Chair et de Sang sera disponible en septembre.

Sous le Signe du Chaos

Nouveau supplément pour RuneQuest, il contient trois scénarios ayant pour cadre Prax et les cultes du Chaos. Ces scénarios sont adaptables au niveau de vos joueurs, qu'ils soient débutants complets ou Seigneurs Runiques. Ces scénarios font partis de la nouvelle série de suppléments pour RuneQuest et sont d'un intérêt exceptionnel.

Supplément de 128 pages Sous le Signe du Chaos sera disponible en septembre.

Les Dieux Nomades

Vous avez adoré la Guerre des Héros et vous n'attendez qu'une seule chose, la suite, et bien voilà en exclusivité mondiale, et pour le plus grand bonheur de tous : Les Dieux Nomades

Il s'agit de la suite de la Guerre des Héros, avec tous les peuples de Prax (monteurs d'animaux, broos, gorp, morocanth). Vous découvrirez aussi l'utilisation des pions trésors et troupeaux. Les Dieux Nomades seront édités en octobre ou novembre. (Ce wargame n'étant jamais sorti aux Etats-Unis ni ailleurs, vous allez bénéficier d'une exclusivité et d'une conception entièrement française).

Merlin

Ce supplément de Pendragon contient toutes les règles de magie de Pendragon. Vous connaîtrez par la même la manière de devenir magicien, pour pouvoir peut être un jour vous mesurer au plus grand de tous, j'ai nommé Merlin. Il est complété par une description du royaume des faës. Merlin est un supplément de 48 pages, il sera disponible en octobre.

Melniboné

Premier supplément pour Elric, Melniboné vous fera découvrir toute la géographie de l'île des dragons et de sa capitale Imrryr. Vous connaîtrez également le mode de vie décadent de l'ancien Empire. Plusieurs scénarios vous permettront de côtoyer ce peuple qui malgré les âges, reste si particulier. Melniboné sera disponible pour le mois de novembre.

Conventions

3 septembre 1994

Grandeur nature médiéval près du village de Rosay par les Loups de l'Apocalypse.

Renseignements : A.J.R.M

4 rue des Prés

78 790 Arnouville les Mantes

Tel : (1) 30 93 99 39

2 octobre 1994

8^{ème} tournoi multi-jeux de rôle aux Mureaux dans les Yvelines par les Loups de l'Apocalypse. Tournois de Stormbringer et RuneQuest.

Renseignements : A.J.R.M

4 rue des Prés

78 790 Arnouville les Mantes

Tel : (1) 30 93 99 39

15 et 16 octobre 1994

Objectif Jeux. 4^{ème} convention de jeux de rôle au centre culturel de Villeurbanne, 46 cours Damidot 69 100 Villeurbanne.

Renseignements : C. C. de Villeurbanne

Tel : 78 78 84 03

15 et 16 octobre 1994

Aventura 94. 4^{ème} convention des jeux de simulation en Anjou dans la Salle Lino Ventura à Avrillé. Thème retenu : le futurisme. Entrée et buvette gratuites.

Renseignements : Humeau David

41 rue du Grand Douzillé

49 000 Angers

Tel : 41 68 09 18

29 et 30 octobre 1994

7^{ème} week end du jeu à Fecamp (76) par les Chevaliers de Ludivine. Tournois de Hawkmoon et Stormbringer.

Renseignements : Les Chevaliers de Ludivine

76400 Colleville

Tel : 35 29 27 39

Les Joutes du Téméraire VII^e

Convention Nationale de Jeux de simulation
les **11 - 12 - 13 Novembre 1994**
au **Palais des Congrès de Nancy**



Pour la septième année consécutive, les élèves de l'ESSTIN organisent les Joutes du Téméraire, première convention nationale de Jeux de Simulation. En plus des tournois qui vous sont proposés, vous aurez à votre disposition en permanence: bar, salle vidéo, salle informatique, animations, initiations, démonstrations et un fabuleux tournoi non-stop de MAGIC "The Gathering". Tous les éditeurs de jeux de simulation présents et prêts à répondre à toutes vos questions.

Un week-end mouvementé avec plus de 50 000F de lots en perspective!

Inscrivez-vous vite pour ne pas rater cet événement!

Vendredi 11 de 14h à 20h

Appel de Cthulhu ☐ Warhammer ☐ MV/INS ☐ Les Ailes de la Gloire ☐
Joueur ☐ Maître ☐

Vendredi 11 à partir de 21h

COUPE DE FRANCE STAR WARS ☐
Joueur ☐ Maître ☐

Samedi 12 de 14h à 20h

Cyberpunk ☐ AD&D II ☐ Vampire ☐ Formule Dé ☐
Joueur ☐ Maître ☐

Samedi 12 à partir de 21h

COUPE DE FRANCE ELRIC/STORMBRINGER ☐
Joueur ☐ Maître ☐

TARIFS:	1 Tournoi	45Frs	+10 Frs par Coupe de France
	2 Tournois	75Frs	-10 Frs par tournoi joué en tant que maître
	3 Tournois	90Frs	-10 Frs par Jeu de Plateau
	4 Tournois	100Frs	Total:.....Frs

NOM:.....PRÉNOM:.....TELEPHONE:.....

AGE:.....ADRESSE:.....

☐ Fumeur

☐ Réduction SNCF 20%

Signature:

(des parents pour les mineurs)

A renvoyer avec votre règlement à l'ordre de "Les Joutes du Téméraire" à:
E.S.S.T.I.N. - "Les Joutes du Téméraire" - Parc Robert Bentz - 54 500 Vandoeuvre les Nancy - tel. 83-50-33-12



Les Joutes du Téméraire VII

Convention Nationale de Jeux de simulation
les **11 - 12 - 13 Novembre 1994**
au **Palais des Congrès de Nancy**



COUPE DE FRANCE STAR WARS
COUPE DE FRANCE ELRIC/STORMBRINGER
TOURNOI MAGIC