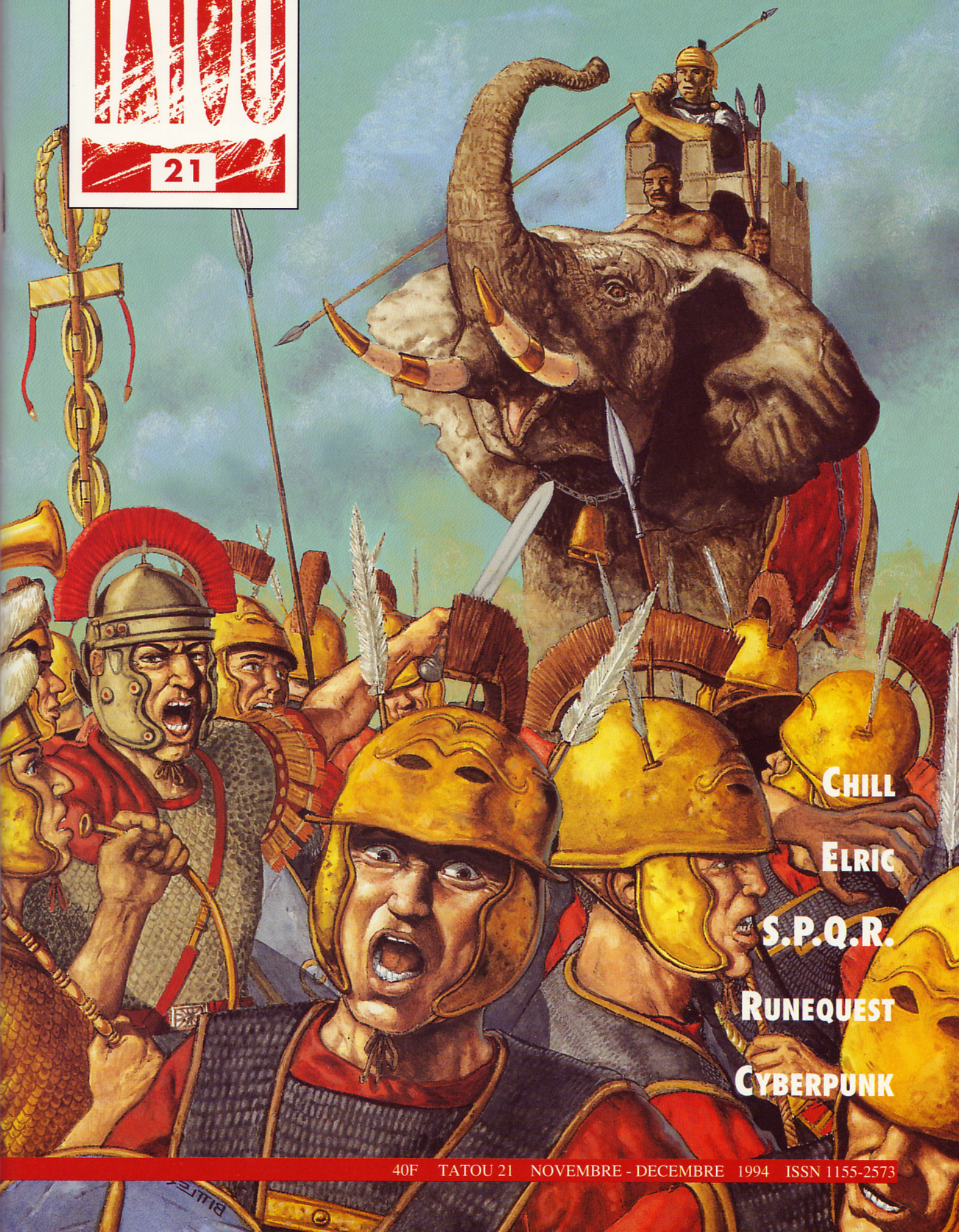


TATOU

21

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



CHILL

ELRIC

S.P.Q.R.

RUNEQUEST

CYBERPUNK

XUup release

Chill

4 L'Affaire Anton Megan

Auteur : Pierre Henri Pevel

Illustrateur : Freddy M

Cyberpunk

38 Remplacement Corporel Intégral

Auteurs : Mike Pondsmith, Scott Taylor

Illustrateur : Harrison Fog

Traducteur : Marc Gazo

RuneQuest

13 Le Bloc

Auteur : John Castellucci

Traducteur : Marc Gazo

Illustrateur : J. Luc Sala

18 Le Taureau par les Cornes

Auteurs : John Castellucci, John Boyle

Traducteurs : Pierre Léonard, Marc Gazo

Illustrateur : J. Luc Sala

SPQR

43 SPQR

Auteur : Eric Simon

Elric

25 Travailler, c'est trop dur...

Auteur : Olivier Saraja

Illustrateur : Vincent Bailli

29 Y a-t-il quelqu'un pour
sauver la Cité

Auteur : Olivier Saraja

Illustrateur : Vincent Bailli

TATOU N°21. Bimestriel. Novembre - Décembre 1993. Publié par Oriflam. SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz.

Couverture de Bernard Bittler. Illustration double page : Alain Gassner. 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.

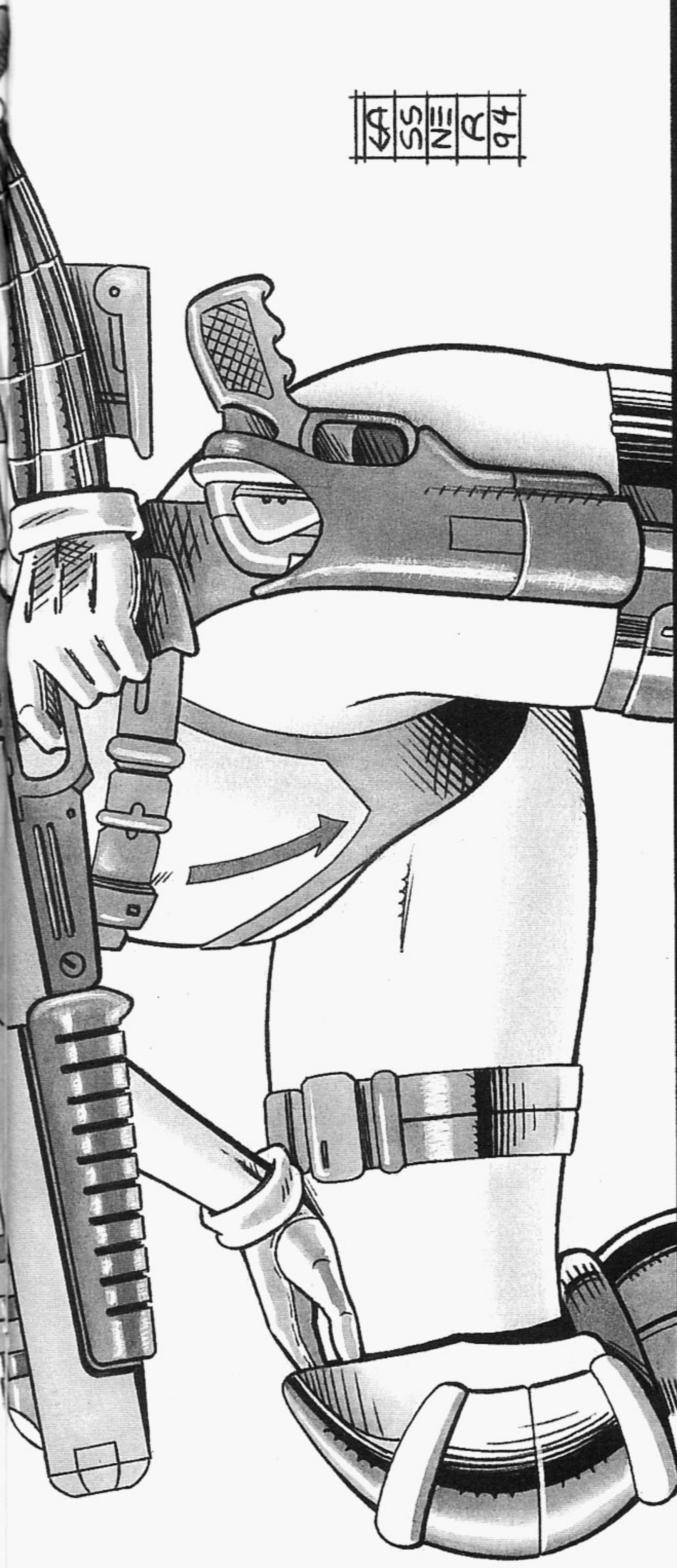


BRANDS

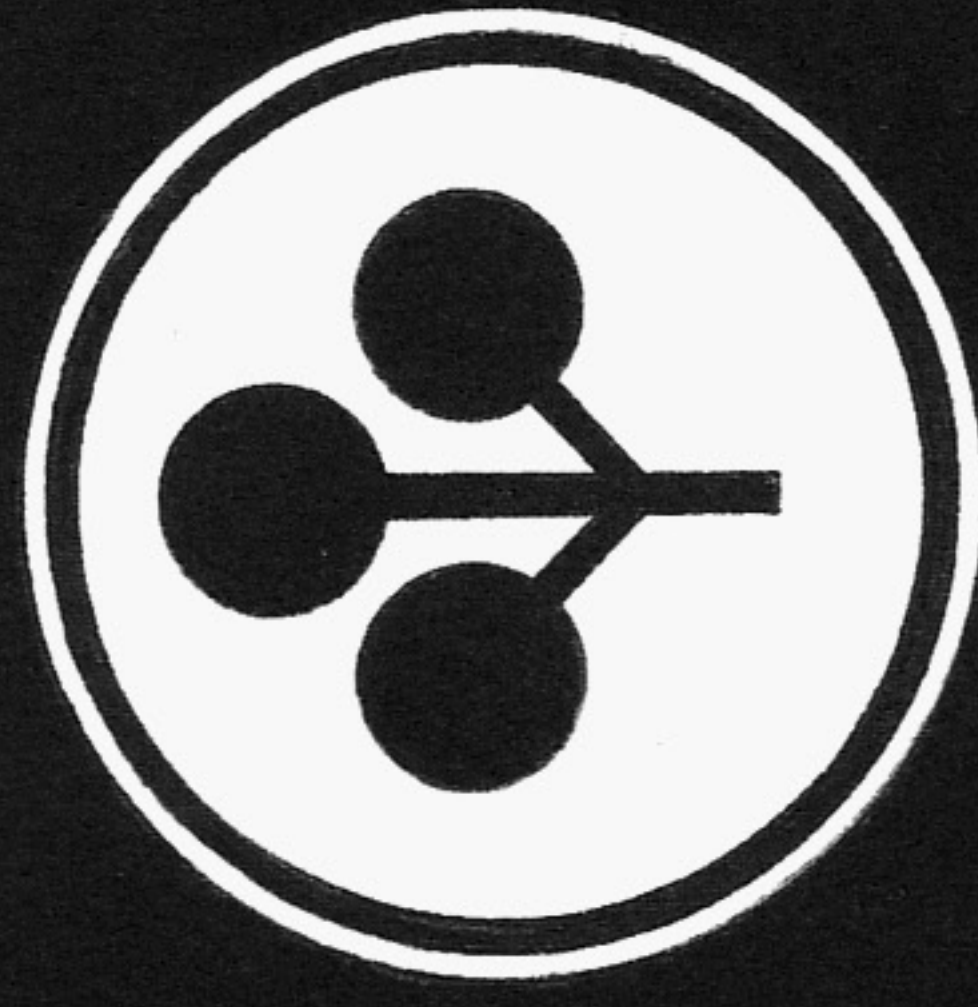
JANUARY

2021





M	T	W	T	F	S	S
4	5	6	7	8	1	3
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



ARASAKA

L'Affaire Anton Megan

Ce scénario est conçu pour des personnages débutants ou expérimentés. Pour le mener à bien, les Pj devront utiliser leur cervelle mais ne pas hésiter, à l'occasion, à faire usage de leurs poings ou de leurs armes.

Introduction

Une bonne partie de l'aventure se déroulant en Colombie, il est souhaitable que l'un des Pj, au moins, domine correctement l'espagnol.

Ce scénario va conduire les Pj à enquêter sur la disparition d'un romancier et collaborateur occasionnel de la SAVE, Anton Megan.

Anton Megan

Fils unique d'un diplomate britannique et d'une universitaire française, Anton Megan est né en 1947 à Berlin-Ouest. Brillant mais indiscipliné, il est régulièrement renvoyé pendant son enfance et son adolescence d'un nombre incalculable d'établissements scolaires à travers toute l'Europe.

A sa majorité, il annonce son départ par une simple lettre à ses parents et embarque clandestinement sur un navire marchand en partance pour l'Afrique équatoriale.

Commence alors pour lui la vie aventureuse et nomade dont il avait toujours rêvé. Durant les années qui vont suivre, il accomplit plusieurs fois le tour du monde, parcourt tous les continents et pratique tous les métiers. Il sera chercheur d'or, interprète (il parle une dizaine de langues), contrebandier, guide touristique, mercenaire, cireur de chaussures, journaliste, etc.

Il écrit son premier livre en 1977, un récit d'aventure largement inspiré de son expérience personnelle, et connaît le succès.

Dès lors, il publiera un livre tous les deux ans, achètera un appartement à Paris, se mariera, mais ne cessera jamais de voyager.

Anton Megan et la SAVE

Anton Megan ne fit jamais réellement partie de la SAVE. Au cours de ces nombreux voyages, cependant, il fut à plusieurs reprises le spectateur de phénomènes étranges qui l'intriguèrent grandement et qu'il évoqua dans ses premiers romans en toute innocence. En 1979, un membre de la SAVE comprit à la lecture de ses livres que Anton Megan avait sans doute été confronté à l'Inconnu et rédigea un rapport. La SAVE prit alors contact avec Anton Megan.

L'aventurier s'avéra digne de confiance mais, sans doute jaloux de son indépendance, il refusa d'intégrer la SAVE. En revanche, il accepta de collaborer avec elle à l'occasion. Anton Megan s'engagea à transmettre les informations et témoignages qu'il pourrait obtenir au hasard de ses pérégrinations mais n'entendait pas se voir confier la moindre mission. Il voulut bien, en outre, ne plus parler dans ses romans (sans l'avis de la SAVE) des manifestations de la Via Subumbræ auxquelles il avait pu et pourrait encore assister.

Ce qu'il advint de Megan

Sur ces bases, Anton Megan collabora avec la SAVE pendant une quinzaine d'années. Dernièrement, il fit l'acquisition d'une statuette précolombienne chez un antiquaire parisien. Bien qu'elle lui fut vendue comme un faux d'excellente facture, ce passionné d'art précolombien comprit vite que la statuette était authentique et qu'elle avait sans doute quitté sa Colombie natale illégalement. Deux semaines plus tard, après avoir réuni un début de documentation, Anton Megan s'envola pour Bogota. Son ambition était d'enquêter sur le trafic d'œuvres d'art en Colombie et de récolter la matière de son prochain roman.

A Bogota, Anton Megan retrouva un ancien compagnon, Calvin Lubbock. Avec son aide, il s'intéressa



un petit village situé aux abords d'une mine d'émeraude en cours d'exploitation. Parti seul, Anton découvrit sur place l'existence d'un site archéologique allègrement pillé par des chasseurs de trésor sans scrupule. Malheureusement, à l'heure où les Pj se lancent à sa recherche, Anton Megan n'est déjà plus de ce monde. Au terme de son enquête, il s'apprêtait en effet à retourner à Bogota lorsque les pillards l'enlevèrent et le tuèrent. C'est Calvin Lubbock qui signala sa disparition.

Synopsis

Les Pj entament leur enquête en rendant visite à Caroline Megan, l'épouse d'Anton. Ils apprennent l'existence de Calvin Lubbock et découvrent divers documents qui sont un début de piste. Ils assistent en outre à une manifestation paranormale émanant semble-t-il d'une statuette précolombienne (celle qui fut le point de départ de toute cette affaire).

Les Pj partent ensuite pour la Colombie. A Bogota, ils retrouvent Calvin Lubbock après quelques péripéties. Celui-ci conduit les Pj jusqu'au village d'où Anton Megan ne devait pas revenir. Là, les Pj découvrent à leur tour l'existence du site précolombien profané par les pillards. Ils sont également les témoins d'étranges phénomènes liés à la nécromancie. La piste d'Anton Megan s'arrête ici. En revanche, les Pj entendent parler d'un sorcier aborigène qui, selon la rumeur, serait responsable des manifestations occultes. Il s'avère qu'il n'en est rien. Au contraire, le sorcier fournira aux Pj les renseignements nécessaires pour mettre un terme à la carrière de la puissance maléfique que les pillards ont presque totalement réveillée.

Le Rendez-Vous

Ce scénario commence à Paris, au début du mois d'octobre de l'année en cours.

Quelques jours avant la date du rendez-vous, tous les Pj ont reçu la même lettre les priant individuellement de se présenter le 04/10 à 9 heures 55 précises, au domicile d'un certain Pierre-Alexandre Beley. Il y a de fortes chances pour que les familiers du grand Quartier Général, bou-

levard Magenta, aient au moins entendu parler de Beley (cf. encadré plus loin). L'adresse indiquée est celle d'un hôtel particulier situé dans une rue discrète du Marais, à deux pas de la Place des Vosges. Un jet réussi en Critique d'Art permet de reconnaître la magnifique architecture du bâtiment, lequel date du XVIII^{ème} siècle et semble parfaitement entretenu.

Une grille en fer forgé noire et renforcée par des panneaux métalliques gris anthracite se dresse entre

le trottoir et la petite cour couverte de gravier que l'on doit franchir pour gagner le perron.

Peu après que les Pj aient manifesté leur présence en pressant le bouton de sonnette, la porte de la grille s'ouvrira sur Melvin. Melvin est le majordome-chauffeur-valet de chambre de Pierre-Alexandre Beley. C'est un homme âgé d'une cinquantaine d'années, grand, mince, le visage impassible, et le crâne passablement dégarni par une calvitie triomphante. Comme il se doit,





Melvin porte des chaussures noires parfaitement cirées, un pantalon gris dont le pli pourrait servir de fil à plomb, une chemise blanche et un gilet rayé. En affectant une indifférence proche du mépris, le majordome demandera «si ces messieurs sont attendus». Puis il conduira les Pj jusque dans une antichambre du rez-de-chaussée de l'hôtel avant d'aller prévenir «monsieur» de l'arrivée de «ces messieurs».

Pendant quelques minutes, les Pj vont avoir l'occasion d'apprécier la richesse des meubles, peintures et autres œuvres d'art qui les entourent (jet de Critique d'Art). Tout, ici comme dans les autres pièces de l'hôtel, est précieux et d'époque (le XVIIIème). Le luxe, pourtant, n'est pas ostentatoire ; il a simplement été décoré par quelqu'un qui a du goût, et des moyens. Enfin, Melvin est de retour. Il annonce que «monsieur» attend ses visiteurs dans la bibliothèque et montre le chemin. Les Pj pénètrent ainsi bientôt dans une vaste pièce située à l'étage et dont les murs disparaissent sous les livres rares. Dès leur entrée, Pierre-Alexandre Beley abandonne le livre qu'il lisait, se lève, contourne son bureau, et salue les Pj avec franc sourire.

AGI	30	DEX	50
CHA	50	PER	50
AUR	60	RES	70
FOR	30	VOL	50

Pierre-Alexandre Beley

Compétences : Antiquité (M) 80, Anthropologie/Archéologie (M) 80, Critique d'Art (E) 100, Histoire (E) 100, Jeu (M) 80, Savoir-Faire (E) 100.

Combat : Fusil de chasse (M) 80.

Langues : Français (E) 100, Anglais (M) 80.

Faiblesses : Agoraphobie, Démophobie.

Pierre-Alexandre Beley est un petit homme rondouillard, amical et souriant, âgé d'une cinquantaine d'années. La couronne de cheveux qui lui reste est poivre et sel ; ses yeux sont noisette. Il est toujours vêtu très élégamment à la mode des années 20 et ne sort jamais sans sa canne et son chapeau melon. Sa politesse et son goût des convenances sont proverbiaux. Pierre-

Alexandre Beley n'a jamais travaillé. Il est membre de la SAVE depuis près de 20 ans. Il est loin d'être un agent de terrain (cf. Dons et faiblesses) et ne sort que très exceptionnellement de chez lui. Mais ses connaissances, son dévouement et son immense fortune ont déjà rendu de grands services à l'organisation. Melvin est au service de Pierre-Alexandre Beley depuis 30 ans.

La Mission

Lorsqu'il reçoit les Pj, Pierre-Alexandre Beley porte une élégante veste d'intérieur grise et pourpre sur une chemise blanche, un pantalon noir et un foulard de soie noué en lavallière. Après s'être présenté et avoir désigné des sièges à ses invités, il leur demandera s'ils désirent boire quelque chose (thé, chocolat, jus de fruit, etc.). Le cas échéant, il chargera Melvin d'apporter le nécessaire puis entamera un discours qu'il n'interrompra que lorsque le majordome sera de retour avec les boissons.

«Messieurs, avant tout je tiens à vous remercier d'avoir bien voulu répondre à mon invitation. Je gage que vous jugez peu orthodoxe d'être appelés au domicile d'un particulier, fut-il membre de la SAVE. Il est vrai que cela n'est pas dans les habitudes de l'organisation qui nous rapproche. Cependant, nos amis du boulevard Magenta sont actuellement débordés et m'ont prié de chapeauter l'affaire dont vous allez être chargés. Vous l'ignorez peut-être, mais je souffre d'agoraphobie ainsi que de démophobie. Vous comprendrez donc que je rechigne à sortir de chez moi. Ceci étant posé, permettez-moi d'entrer dans le vif du sujet...»

A ce moment, Melvin frappe à la porte pour apporter les boissons demandées. Après qu'il se soit retiré, Pierre-Alexandre Beley présente Megan tel qu'il est décrit plus haut (cf. Anton Megan) et poursuit ainsi :

«Il y a quelques jours, Caroline, l'épouse d'Anton Megan, téléphona à Antoine Marceau, un ami du couple. Caroline l'ignore, mais Marceau est l'un des nôtres : il est même le contact d'Anton à l'occasion. Affolée, elle lui annonça que son mari avait disparu au cours d'un voyage en Colombie. Renonçant à apprendre les détails de l'affaire, Marceau parvint à la calmer et à lui faire promettre de ne pas alerter la presse. En échange, il lui promit de lui envoyer bientôt des hommes qui

feraient leur possible pour retrouver son mari. Vous êtes ces hommes, messieurs. Pour l'heure, rien n'indique que l'Inconnu est responsable, de près ou de loin, de la disparition d'Anton Megan. Cependant, la SAVE doit bien à Megan de tenter quelque chose pour lui. Votre mission consiste donc à retrouver Megan. Si, par extraordinaire, l'occulte est mêlé à cette affaire, faites votre possible pour le combattre. Ce n'est qu'à cette condition que votre expédition sera enregistrée dans nos archives.»

Ayant dit l'essentiel, Pierre-Alexandre Beley se lève et tend à l'un des Pj une feuille sur laquelle est inscrite l'adresse d'Anton et Caroline Megan. Cette dernière a déjà été prévenue de la visite des Pj ; ceux-ci doivent se faire passer pour les employés d'une agence de détectives. Quant à Beley, il donne rendez-vous aux Pj en fin d'après-midi pour un premier bilan.

Chez Anton Megan

Les Megan habite un magnifique 6 pièces, au cinquième et dernier étage d'un immeuble de grand standing, à Versailles. Comme convenu, Caroline Megan attend les Pj. Dès qu'ils se seront présentés devant l'Interphone, elle déclenchera l'ouverture automatique de la porte. Anxieuse, le visage défait, elle les attend sur le palier et les fait aussitôt entrer.

AGI	50	DEX	60
CHA	40	PER	70
AUR	70	RES	30
FOR	30	VOL	40

Caroline Megan

Compétences : Antiquité (M) 85, Conduite (N) 80, Critique d'Art (E) 105, Passion-peinture (E) 100, Savoir-Faire (N) 70.

Langues : Français (E) 105, Anglais (N) 70.

Caroline Megan est une très jolie femme approchant la trentaine. Elle est blonde ; ses yeux sont noirs. Elle est mince, assez grande ; sa silhouette est sans reproche. Caroline est artiste peintre.

Elle rencontra Anton à Paris il y a 8 ans et l'épousa moins de trois mois plus tard. Elle est visiblement très amoureuse de son mari et la dispari-



tion de ce dernier la déchire. Elle fera tout pour aider les Pj, allant même jusqu'à proposer de l'argent pour accélérer leur zèle.

Caroline Megan n'est pas très belle à voir lorsque les Pj la rencontrent. Elle est très pâle ; ses yeux sont rougis d'avoir trop pleuré ; elle l'est pas coiffée. Elle porte un jean délavé et une chemise d'homme ; elle est pieds nus. Elle a du mal à parler de son mari sans éclater en sanglots, ce qui ne facilitera pas la tâche des Pj. Néanmoins, avec beaucoup de patience et de délicatesse, les Pj pourront apprendre ce qui suit en posant les bonnes questions.

Anton Megan est parti pour la Colombie il y a un peu plus d'un mois. Son ambition était d'enquêter sur le trafic d'œuvres d'art précolombiennes. Il y a en effet là-bas de nombreux sites archéologiques que des pillards fouillent illégalement et dont les trésors aboutissent sur les marchés occidentaux. Tout cela devait fournir la matière de son prochain roman. Megan a téléphoné à sa femme de Bogota dès son arrivée, le 3 septembre, pour la rassurer et lui annoncer qu'il allait tout de suite se mettre en quête d'un vieil ami, Calvin Lubbock. Caroline reçut un second coup de téléphone de son mari le 16 septembre. Anton disait avoir une piste : il devait d'abord vérifier ses informations et rappeller

rait sa femme sous peu. Caroline n'eut plus aucune nouvelle d'Anton jusqu'au 1er octobre. A cette date, elle reçut un coup de téléphone de Calvin Lubbock qui lui annonçait que son époux avait disparu et qu'il était très inquiet. Malheureusement, la communication fut coupée. Paniquée, Caroline contacta aussitôt Antoine Marceau.

Le récit de Caroline est très partiel et les Pj voudront certainement en apprendre plus. Concernant le voyage de son mari et ses allées et venues en Colombie, Caroline n'est pas plus. Quant à Calvin Lubbock, elle ne le connaît pas et n'avait jamais entendu parler de lui avant que Anton décide de partir pour Bogota. Il lui semble néanmoins avoir compris que Calvin et Anton avaient été très proches. Enfin, Caroline oublie de parler de l'élément déclencheur de toute cette affaire : la statuette. Rassurez-vous, nous y reviendrons.

En fouillant le bureau d'Anton, les Pj découvriront rapidement un épais dossier consacré à l'enquête qu'il menait. Le dossier contient essentiellement des coupures de presse relative aux sites archéologiques pillés en Amérique Central et du Sud, aux intermédiaires qui font parvenir les œuvres volées sur les marchés occidentaux, etc. On trouve aussi quelques notes écrites de la

main de Megan. Ce sont des ébauches pour son roman, son plan de route (horaires d'avions) et enfin une feuille déchirée d'un carnet sur laquelle est inscrit : «Calvin. Bogota Palace.»

La Statuette

Tandis que les Pj épluchent consciencieusement les documents qu'ils ont découverts, un petit meuble situé dans le bureau d'Anton Megan se met à trembler. Très vite, le tremblement s'accélère et les portes du meuble s'ouvrent pour dévoiler une statuette en terre cuite. En quelques secondes, le tremblement se transmet aux autres meubles et objets de la pièce. Tous les objets jusqu'alors posés sur quelque chose tombent ; les plus fragiles se brisent. Les portes des meubles s'ouvrent, certaines se détachent ; les tiroirs quittent partiellement ou totalement leurs glissières ; les rideaux se décrochent. Curieusement, le seul objet à rester immobile est la statuette qui semble léviter dans son meuble. Un œil averti (jet de Critique d'Art) reconnaîtra une statuette précolombienne primitive ; elle représente un aborigène assis. Ajoutons pour que le tableau soit complet que Caroline entame une sévère crise de nerfs et n'est pas loin de se jeter par la fenêtre.

Le phénomène cessera de lui-même au bout de deux ou trois minutes, ou si quelqu'un brise la statuette. Le calme revenu, le bureau donne l'impression d'avoir été le lieu d'un tremblement de terre d'amplitude moyenne. Rien n'a bougé ailleurs. Caroline finira également par retrouver son calme devant un verre de vodka.

Si on l'interroge, elle révélera que Anton ramena cette statuette environ 3 mois plus tôt. Il disait qu'un antiquaire parisien la lui avait vendue comme un faux mais qu'il avait reconnu un authentique. Caroline précisera à l'occasion que son mari était un passionné d'art précolombien. Elle se souviendra d'ailleurs que c'est cette trouvaille qui donna à Megan l'idée d'écrire un roman ayant le trafic d'œuvres d'art en Amérique du Sud pour sujet principal. Caroline ne sait pas quel est l'antiquaire qui vendit la statuette à son mari.

Enfin, si la statuette est encore en état d'être étudiée, elle révélera deux choses. Un jet de Critique d'Art B ou





E permet de confirmer l'avis d'Anton Megan et donc d'affirmer que la statuette est une authentique œuvre d'art primitive précolombienne. Un jet de Sensibilité à l'Inconnu permet de détecter la présence d'énergie magique dans la statuette. Mais est-ce bien nécessaire après le festival auquel les Pj ont assisté?

Il est maintenant temps pour les Pj d'aller retrouver Pierre-Alexandre Beley qui attend leurs premières conclusions. De son côté, Caroline refuse de rester plus longtemps seule chez elle après ce qui vient de se produire. Elle demande donc aux Pj de bien vouloir l'attendre, le temps de réunir quelques affaires : son intention est d'aller passer quelques jours chez une amie. Caroline ayant assisté à un phénomène paranormal et paraissant passablement éprouvée, les Pj préféreront peut-être la conduire chez Beley où l'on prendra soin d'elle. Ce n'est pas une mauvaise solution.

Briefing

De retour chez Pierre-Alexandre Beley, les Pj ont tout le loisir de faire le point autour d'un bon repas. A première vue, Anton Megan semble avoir été la victime de ceux dont ils voulait dénoncer les agissements. Du moins est-ce une explication rationnelle. Cependant, la statuette tend à démontrer que la Via Subumbræ n'est pas totalement absente de cette affaire. En quoi? Cela reste à découvrir. L'avis de Pierre-Alexandre est que Calvin Lubbock a peut-être des choses à révéler. Et même si ce n'est pas le cas, il est nécessaire que les Pj aillent en Colombie. Avec un peu de chance, Anton Megan est encore de ce monde et pourra être sauvé. De plus, c'est presque une obligation pour la SAVE d'enquêter lorsqu'une manifestation de la Via Subumbræ est supposée.

Quelques heures plus tard, le GQG du boulevard Magenta est prévenu et les Pj sont dans un avion avec en poche une petite fortune généreusement donnée par Pierre-Alexandre Beley.

Bogota

Pierre-Alexandre Beley ne fait pas les choses à moitié. C'est peut-être la première fois de leur vie, mais les Pj voyagent en première.

Au départ de Paris, il faut faire escale à Miami pour rejoindre Bogota. Le voyage dure une trentaine d'heures. Pour ce qui est des fuseaux horaires, il y a 6 heures de décalage entre la France et la Colombie (France GMT +1, Colombie GMT -5). La Colombie est située dans l'hémisphère nord. Cependant, son climat équatorial fait que ses hivers n'ont que peu de rapports avec les hivers occidentaux. Relisez vos cours de géo.

Bogota est une ville pittoresque, construite sur les hauteurs de la Cordillère orientale. Ici, la police et toutes les administrations sont corrompues. La majorité de la population vit en dessous du seuil de pauvreté et hante les bidonvilles et les quartiers populaires insalubres. Les riches, eux, vivent dans les quartiers chics du nord de la ville, roulent en Mercedes et fréquentent les restaurants à la mode. A Bogota, nombreux sont ceux qui se promènent armés. Les règlements de compte ne sont pas rares et la police se contente souvent de compter les points. Dans les quartiers chauds, on peut se faire tuer pour une montre, quelques centaines de francs ou une paire de chaussures neuves. Pour beaucoup, les truands font la loi. Un exemple : les trafiquants de drogue, jaloux de leur image, n'hésitent pas à financer ouvertement des œuvres de bienfaisance pour s'attirer la sympathie des démunis.

Le Bogota Palace

Après avoir trouvé un hôtel, les Pj voudront sans doute retrouver Calvin Lubbock. Ce ne sera pas simple. Le seul indice dont disposent les Pj est cette note trouvée chez Anton Megan et qui les dirige vers le Bogota Palace. Renseignement pris, le Bogota Palace s'avère ne pas être situé dans le quartier le plus sûr de la ville. Au contraire. Situé dans la banlieue sud de Bogota, le Bogota Palace fut jadis un établissement fréquentable. Maintenant, il est le rendez-vous des petites pointures de la pègre. L'alcool aidant, c'est un véritable coupe-gorge passé 21 heures.

Le Bogota Palace n'a plus de palace que le nom. C'est une bâtisse de bois, de plein pied, vermoulue et délabrée. Le rez-de-chaussée est presque entièrement occupé par une vaste salle rectangulaire. Il y règne un délicat fumet composé d'effluves de sueur, de mauvais alcool (tequila),

de tabac froid, de vomi, et des senteurs épicées provenant de la cuisine. Il y fait très sombre le jour, les volets étant toujours tirés ; la nuit - car le Bogota Palace ne ferme presque pas, les ampoules nues pendues au plafond diffuse un lueur jaunâtre. Un vaste comptoir court le long du mur du fond ; derrière, une porte permet d'accéder à la cuisine. Le mobilier est pauvre, sale, bancal. La faune locale est à la mesure du décor : des mauvais qui ne cherchent qu'une occasion de «casser du gringo».

Calvin Lubbock était d'ailleurs le seul occidental à avoir droit de cité au Bogota Palace. Malheureusement pour les Pj, il n'est pas là. Est-il bien utile de préciser que les Pj n'obtiendront pas le moindre renseignement ici? Il y a même de fortes chances pour que l'entrevue dégénère en pugilat si les Pj se faisaient trop insistants. Ils n'auront d'ailleurs pas besoin d'insister beaucoup. Si cela devait arriver, considérez que les Colombiens sont une dizaine, que leur RES est égale 50, et qu'ils possèdent tous la compétence Corps à Corps au grade de Novice (60%).

Rencontre

Les Pj sont dans leurs chambres d'hôtel lorsque, quelques heures après leur visite au Bogota Palace, l'un d'eux reçoit un coup de téléphone. Il émane de Calvin Lubbock. En effet, celui-ci ne tarda pas à apprendre que des «gringos» le cherchaient. Il les a retrouvés et pense, à juste titre, avoir affaire à des amis de Megan. Lubbock, qui craint toujours d'être rattrapés par les Colombiens qui enlevèrent son ami, donne rendez-vous aux Pj dans un bar discret d'un quartier assez calme. Moins d'une heure plus tard, Les Pj sont attablés avec Calvin qui prend soin d'être assis dos au mur et face à la porte.

Calvin Lubbock a environ 40 ans. C'est un homme grand et robuste. Ses cheveux sont châtain ; ses yeux sont noirs. Il porte des rangers et un pantalon de treillis de l'armée américaine, un tee-shirt blanc et un blouson de cuir usé. Calvin Lubbock est un ancien pilote de l'U.S. Air Force. Il a rencontré Anton Megan 15 ans plus tôt en Afrique et fit quelques expéditions en sa compagnie. Calvin Lubbock possède un petit bimoteur capable d'emporter 6 passagers. Il ne sort jamais sans un pistolet automatique de fort calibre.

AGI	70	DEX	70
CHA	40	PER	70
AUR	40	RES	60
FOR	60	VOL	50

Calvin Lubbock

Compétences : Electronique (M) 100, Géographie & Cartographie (E) 110, Mécanique (M) 100, Pilotage (E) 120, Sciences Physiques (N) 75.

Combat : Corps à corps (M) 95, Fusil (M) 100, Pistolet (M) 100.

Langues : Anglais (E) 110, Espagnol (M) 90.

Méfiant, Calvin Lubbock s'assurera d'abord que les Pj sont dignes de confiance et voudra savoir comment ils en sont venus à la chercher. Enfin, il se détendra visiblement et racontera ce qui suit. Anton Megan et Calvin Lubbock ne s'étaient pas vus depuis des années. Tout juste échangeaient-ils quelques lettres par an pour ne pas perdre contact. Début septembre, Calvin eut la surprise de voir son ami arriver.

Anton expliqua qu'il essayait d'obtenir des renseignements sur le trafic d'œuvres d'art précolombiennes. Ils enquêtèrent ensemble et localisèrent un petit village minier, Palaco, par où nombre d'objets anciens semblaient transiter. A bord de son bimoteur, Calvin déposa Anton à Palaco et retourna à Bogota.

Fin septembre, Anton le contacta par radio pour lui demandé de revenir le chercher. Le lendemain, Megan n'était pas au rendez-vous.

Calvin tenta de le retrouver mais «on» lui fit comprendre qu'il avait tout intérêt à ne pas poser de questions. De retour à Bogota, Lubbock avertit Caroline de la disparition de son mari et se cacha, craignant d'être recherché par ceux qui avaient déjà enlevé Megan.

Les Tueurs

Pour les Pj, la prochaine étape est Palaco. Selon Calvin Lubbock, il n'est pas impossible que Megan soit encore de ce monde : ses ravisseurs attendent peut-être le bon moment pour le rançonner. Si tel est le cas, Anton Megan est certainement encore à Palaco.

Pour rejoindre le petit village minier, le mieux est encore d'utiliser le bimoteur de Lubbock. Cela n'ira pas sans mal. En effet, des truands sont bien sur les traces du pilote. Or, s'il y a un endroit où ce dernier est attendu, c'est à proximité de son avion. L'engin repose pour l'instant dans un hangar d'un petit aérodrome de la banlieue de Bogota.

Dès que les Pj et, surtout, Lubbock mettront le pieds dans l'aérogare, un indicateur se dépêchera de prévenir ceux qui l'emploient. Moins d'un quart d'heure plus tard, 5 tueurs sont sur place pour régler son compte à Calvin.

AGI	50	DEX	60
CHA	40	PER	50
AUR	30	RES	50
FOR	60	VOL	40

Les Tueurs

Compétences : Acrobatie (N) 65, Conduite (M) 85, Discrétion (M) 75, Investigation (M) 75.

Combat : Boxe (M) 85, Pistolet (M) 90, Fusil (N) 75.

Langues : Espagnol (M) 75.

Les tueurs sont armés de pistolets automatiques. Ils ne s'attendent pas à aux difficultés que vont certainement poser les Pj.

Les tueurs battront en retraite dès que deux ou trois d'entre eux seront hors d'état de nuire.

Palaco

A bord du bimoteur de Lubbock, il faut deux bonnes heures pour rejoindre Palaco qui se situe en effet environ 300 km au sud de Bogota, sur les plateaux de la Cordillère envahis par la forêt amazonienne.



On ne peut aller à Palaco que par avion ou pirogue. Un avion courrier fait la navette tous les 15 jours. Il est le seul lien avec la civilisation.

Palaco est de ces villages anarchiques, sales, boueux, où la loi du plus fort est la seule respectée.

Les seules bâtisses dignes de ce nom sont le comptoir où les mineurs monnaient une fois par semaine leurs émeraudes, un bordel sordide, trois bars plutôt crasseux, une boutique où l'on vend de tout (conserves, munitions, explosifs, tentes, etc.), et un tripot.

Les autres habitations sont pour la plupart des tentes puantes que quelques malins louent à la nuit, et des baraques de planches dont les toits sont recouverts de bâches multicolores.

Pour l'essentiel, la population locale est constituée de pauvres Colombien trimant toute la semaine dans la proche mine d'émeraude pour gagner de quoi survivre et s'offrir une cuite et prostituée une fois par semaine. Les aborigènes ne sont pas les bienvenus à Palaco.

Dès le soir de leur arrivée, les Pj découvriront que, eux non plus, ne sont pas les bienvenus. A Palaco, on se méfie des étrangers et encore plus des «gringos». De sorte que la piste d'Anton Megan s'achève ici.

Tout le monde sait ce qu'il est advenu de ce dernier et qui est responsable de sa mort, mais personne ne prendra le risque de parler.

Ainsi, la majorité des personnes interrogées au sujet du romancier plongeront dans un mutisme lourd de sens ; les autres manifesteront une hostilité dictée par la peur. Les Pj n'auront pas plus de succès en posant des questions relatives au trafic d'œuvres précolombiennes.

En revanche, en laissant traîner leurs oreilles, les Pj ont de fortes chances de capter une rumeur étrange. Certains prétendent que des fantômes rodent à la nuit tombée et que les morts se réveillent. Les Pj n'en apprendront pas plus en posant des questions directes.

Mieux vaut qu'ils tentent de surprendre des conversations. On parle également d'un sorcier aborigène qui serait responsable de tous ces phénomènes étranges.

Visiblement, ceux qui en parle sont inquiets ; les plus superstitieux sont effrayés. Quelques excités pré-

voient même d'aller régler son compte au sorcier et à tous les autres sauvages un de ces jours.

La Nuit

Au bout du compte, les Pj recevront la visite de quelques individus malintentionnés. En effet, d'aucuns n'apprécient pas particulièrement que l'on vienne mettre le nez dans leurs affaires. On a donc décidé d'éliminer les gêneurs.

Ainsi, contraints de passer au moins une nuit à Palaco, les Pj seront attaqués par 5 ou 6 hommes armés de machettes et de pistolets tandis qu'ils prennent un repos bien mérité. Heureusement pour les Pj, leurs adversaires sont saouls. A moins qu'ils aient oubliés d'établir des tours de garde, ils en viendront facilement à bout. Les Pj seront peut-être surpris de constater que leur combat se déroule dans l'indifférence générale. Même lorsqu'ils auront gagné, nul ne viendra leur demander de rendre des comptes.

A Palaco, on ne se mêle pas des affaires des autres, c'est mauvais pour la santé. Certains prétendront n'avoir rien entendu.

AGI	50	DEX	40
CHA	30	PER	50
AUR	20	RES	50
FOR	50	VOL	30

Les Méchants

Compétences : Discrétion (N) 60, Pister (N) 50.

Combat : Machette (N) 65, Pistolet (N) 55.

Langues : Espagnol (M) 70.

Dons et Faiblesses : Alcoolisme.

Les méchants sont en nombre égal aux Pj. Tous portent une machette. Seuls deux d'entre eux ont un revolver de petit calibre. Payés d'avance pour éliminer les Pj, ils ont commencé par boire leur salaire avant de commencer le travail. Ceux que les Pj ne tueront pas fuiront dans la forêt et ne pourront être retrouvés.

Mais les Pj ne sont pas au bout de leurs peines puisque, quelques heures avant l'aube, ils vont recevoir une seconde visite. Cette visite est sans aucun doute moins dangereuse que la précédente, mais elle est certainement plus effrayante. En effet, la puissante entité qui habite le site

archéologique et dont nous parlons plus bas (cf. Le mystère des statuettes) est consciente du danger que les Pj représente pour elle. Incapable pour l'heure de les combattre efficacement, elle veut les effrayer.

es Pj vont ainsi être réveillés par une petite dizaine de fantômes communs. Ces derniers sont les âmes issues des derniers tombeaux profanés par les mineurs.

AGI	N/a	DEX	N/a
PER	90	AUR	90
RES	N/a	FOR	N/a
VOL	100	PVS	130
ATT	130	CD	1
BL	N/a	MT	-30
MV	22 m (l)		

Les Fantômes

Type : Indépendant.

Forme : Insubstantielle

Pouvoirs : Contacter les Vivants (M) 105, Ecriture (N) 90, Manifestation Corporelle Spéciale (automatique).

En Manifestation Corporelle Spéciale, les fantômes ressemblent à des cadavres d'indiens momifiés portant des pagnes et des bijoux divers (bracelets, diadèmes, colliers) ; songez à la momie dans Les Sept Boules de Cristal. Comme tous les fantômes communs, ils ne peuvent pas faire grand mal aux Pj.

Néanmoins, ils feront tout pour les effrayer en utilisant la gamme de leurs pouvoirs et accompagnant leurs apparitions de messages inquiétants. Il est impossible de détruire ces fantômes. Ils s'évanouiront dans la nuit après 5 ou 10 minutes de terreur. Détail amusant, seuls les Pj voient et entendent les fantômes.

Les autres habitants de Palaco ne comprendront donc rien aux hurlements et gesticulations des gringos.

Le Mystère des Statuettes

Avant d'en venir à la suite des événements, il est temps de lever le voile sur le mystère de cette affaire. Anton Megan ne s'était pas trompé en situant à Palaco un trafic de statue précolombienne. Certaines galeries sauvages de la mine d'émeraude ont en effet rejoint des sépultures anciennes. C'est naturellement là que les mineurs trouvent les statuettes qu'ils revendent ensuite au proprié-

taire du comptoir. Ce faisant, les mineurs contribuent à réveiller un esprit maléfique dont les pouvoirs se font peu à peu sentir.

Ainsi, cet esprit est involontairement responsable du réveil de quelques cadavres même si la rumeur accuse le sorcier aborigène. Pour l'heure, l'esprit n'est pas totalement réveillé et seule son influence maléfique se manifeste de manière anarchique : les fantômes ne sont que des ombres fugitives, et les quelques zombies signalés errent

sans but, tout étonnés d'exister, et ne survivent pas plus d'une heure.

Mais viendra le jour où une galerie atteindra sa chambre mortuaire et le libérera. Jusqu'à présent, les âmes réveillées par les profanateurs n'ont rien fait pour effrayer ces derniers car elles comptent bien qu'ils poursuivent leurs recherches jusqu'à réveiller leur maître. Les Pj voudront peut-être visiter la mine avant d'aller rencontrer le sorcier aborigène. De jour, c'est impossible, les mineurs empêchent l'accès.



De nuit, les Pj ont des chances d'y parvenir en éliminant ou évitant les sentinelles ; nombreux sont d'ailleurs ceux qui campent à proximité ou à l'intérieur de leurs galeries. Dans la mine, les Pj découvriront quelques tombes profanées mais rien qui révèle la présence de l'esprit maléfique ou permette de le combattre.

Le Sorcier

Les apparitions fantomatiques de la nuit précédente se répéteront au cours des nuits suivantes si rien ne se passe.

Gageons qu'elles n'auront pas pour effet de faire fuir les Pj, mais bien de les convaincre que l'Inconnu joue son rôle dans cette affaire.

Au bout du compte, les Pj doivent s'intéresser au sorcier aborigène dont on parle beaucoup dans le village. Les Pj apprendront facilement où se trouve le village du sorcier.

Avec un sourire, on leur dira qu'il suffit de descendre en pirogue vers le sud pendant quelques heures et que les aborigènes ne tarderont pas à venir à leur rencontre...

Le sorcier attend en fait les Pj à moins d'une heure du village. Dès qu'ils le verront assis sur la berge, les Pj sauront qu'ils ont trouvé la bonne personne.

Le sorcier est un vieillard décharné, aux cheveux longs et blancs. Il porte un pagne sale et attend seul près d'un petit feu. tandis que les Pj s'approchent, il leur fait comprendre de s'asseoir autour du feu. Sans un mot, il jette alors des poignées de poudres colorées dans le foyer en psalmodiant doucement.

Les Pj vont alors entrer en transe. Dans leur délire, ils vont parler au sorcier comme si tous parlaient la même langue. Le sorcier révélera alors l'existence de l'esprit maléfique et le danger qu'il représente.

Il n'y a pas de moyen de le combattre ; il faut seulement éviter qu'on profane sa tombe, ce qui le libérerait. Accessoirement, le sorcier annoncera qu'Anton Megan (lequel est venu le voir précédemment) est mort : il a parlé à l'âme défunte de l'aventurier dans un songe.

Les Pj se réveilleront à la nuit tombée, à l'endroit où ils étaient avant d'entrer en transes. Ils sont seuls. Il n'y a pas la trace du moindre feu sur le sol. Auraient-ils rêvé?

Final

Les Pj doivent maintenant faire très vite. Le meilleur moyen d'empêcher que l'esprit maléfique soit réveillé est encore de faire effondrer les galeries.

Pour ce faire, les Pj ont besoin d'explosifs. Le magasin de Palaco en est plein mais on refusera de leur en vendre sans quelques explications. Les Pj seront sans doute contraints de cambrioler la boutique à la nuit tom-

bée. C'est également à la nuit tombée que les Pj ont une chance de placer leurs charges ; n'oubliez tout de même pas que la mine est gardée et qu'ils devront rester très prudents.

Dans la mine, les Pj devront encore compter avec les fantômes qu'ils connaissent déjà.

Les fantômes espèrent ralentir les Pj assez longtemps pour que les mineurs se rendent compte de ce qui se passe.

Evaluez librement le délai qui sépare le moment où les Pj entrent dans la mine de celui où les mineurs interviennent.

Les Pj n'ont aucune chance face aux mineurs déchaînés. Espérons

qu'ils ne se laisseront pas piéger dans la mine et qu'ils auront le temps de tout faire sauter avant de prendre la fuite en embarquant en catastrophe à bord du bimoteur de Lubbock. Ce final doit être stressant pour les joueurs.

Même si les Pj parviennent à effondrer les galeries, le problème de l'esprit maléfique qui s'y trouve encore n'est que partiellement réglé.

Avant longtemps, les mineurs reprendront leurs activités. Il n'est donc pas impossible que la SAVE organise une nouvelle expédition afin que l'affaire Anton Megan puisse être définitivement classée.

Pierre Henri Pevel

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

Le Bloc

Notes
sur le Berceau
du Culte de
Taureau-
Tempête
Une remise en
cause de
Biturian Varosh

Introduction

Une grande partie de ce qui était connu à propos du Bloc était tiré des carnets de voyages de Biturian Varosh, publiés dans le supplément *Cults of Prax* actuellement épuisé.

Malheureusement, ces écrits ne brossent pas un tableau très fidèle du point central du culte dédié à Taureau-Tempête. Par exemple, le culte ne permet presque jamais la vente de Pierres de Vérité, et surtout pas au prix ridiculement bas cité par Biturian.

Le culte méprise l'argent en général (ce mépris est d'ailleurs partagé par la plupart des nomades de Prax) et n'acceptera de céder une Pierre de Vérité qu'en échange d'une grande puissance magique, chose infiniment plus difficile à se procurer que du vil métal.

La majorité des adeptes de Taureau-Tempête n'accepterait jamais de guider un quelconque étranger vers le Bloc. La plupart des gens extérieurs à Prax connaissent le Bloc comme un lieu où la mort rôde, peuplé de barbares absolument pas civilisés.

Une histoire que l'on entend souvent raconte le voyage d'un troll, d'un morocanth et d'un humain qui s'étaient perdus dans la Désolation. Ils se dirigèrent vers le Bloc pour demander de l'aide, mais furent repoussés par les résidents du camp de Taureaux-Tempête.

Désespérés et affamés, le troll et le morocanth furent contraints de dévorer leur camarade aventurier, tel est souvent le destin de ceux qui veulent voir le Bloc de près.

Événements Habituels

- Rencontre avec une communauté qui a été victime d'un raid ; des guerriers sont recrutés pour un raid de représailles.
- Des rumeurs circulent à propos de monstres chaotiques dans les parages.
- Un groupe de pèlerins arrivant au Bloc est repoussé.
- Orage soudain ; le Bon Canal peut déborder et inonder les alentours.
- Des adeptes de Taureau-Tempête préparent des pillages ; les pèlerins se cachent ou disparaissent.

Événements Inhabituels

- Une incursion de broos en provenance du Marais du Diable.
- Violente tempête de sable qui empêche toute activité.
- Des désaccords profonds entre khans entraînent le départ de petits groupes de nomades.
- Des esclavagistes Morocanth ont été repérés aux environs.

Événements Rares

- Des pèlerins arrivent au Bloc et ont l'autorisation de faire du commerce.
- Une entrée menant aux Os du Diable a été localisée et doit être obstruée.
- Un démon chaotique majeur a été repéré.
- Un chef charismatique émerge et entraîne à sa suite de nombreux guerriers dans une croisade contre le chaos.



Historique

Après son combat titanesque contre le Diable, le Taureau Tempête a fait en sorte que le dernier fragment de l'Aiguille s'abatte sur le Diable et l'ensevelisse profondément.

Certains prétendent que ce n'est pas Wakboth lui-même qui a été écrasé sous le Bloc, mais un autre démon chaotique majeur. Waha le Boucher arriva plus tard au Bloc et creusa le Bon Canal pour nettoyer la région des infâmes résidus du Diable et la rendre habitable pour ses tribus nomades. Depuis lors, le Bloc est considéré comme sacré par tous les résidents de Prax et gardé farouchement par les adorateurs de Taureau-Tempête et de Waha.

Ceci est la pure vérité, comme tous les habitants de Prax le savent, et constitue une doctrine pour laquelle ils sont prêts à se battre et à mourir. La plupart des nomades ont leurs propres récits à propos du Bloc et de leurs ancêtres qui se sont battus en ce lieu. Chaque clan a connu l'appel du Taureau et en retire une grande fierté. Alors que le mythe du Diable est présent dans presque toutes les cultures de Genertela, seul le Bloc occupe une place significative dans la mythologie de Prax.

Le Bloc

Le Bloc proprement dit est visible depuis une distance correspondant à plusieurs jours de voyage et ce dans toutes les directions.

Vu de loin, il ressemble à une gigantesque tige à la section carrée, mais en regardant de plus près, on distingue quelques irrégularités, avec des aspérités ou des cavités de place en place.

L'apparence du Bloc varie considérablement selon les saisons et les caprices du Taureau. Parfois il brille avec une sinistre couleur violette ou pourpre, dont la luminosité rivalise avec celle de la Ligne Brillante. A

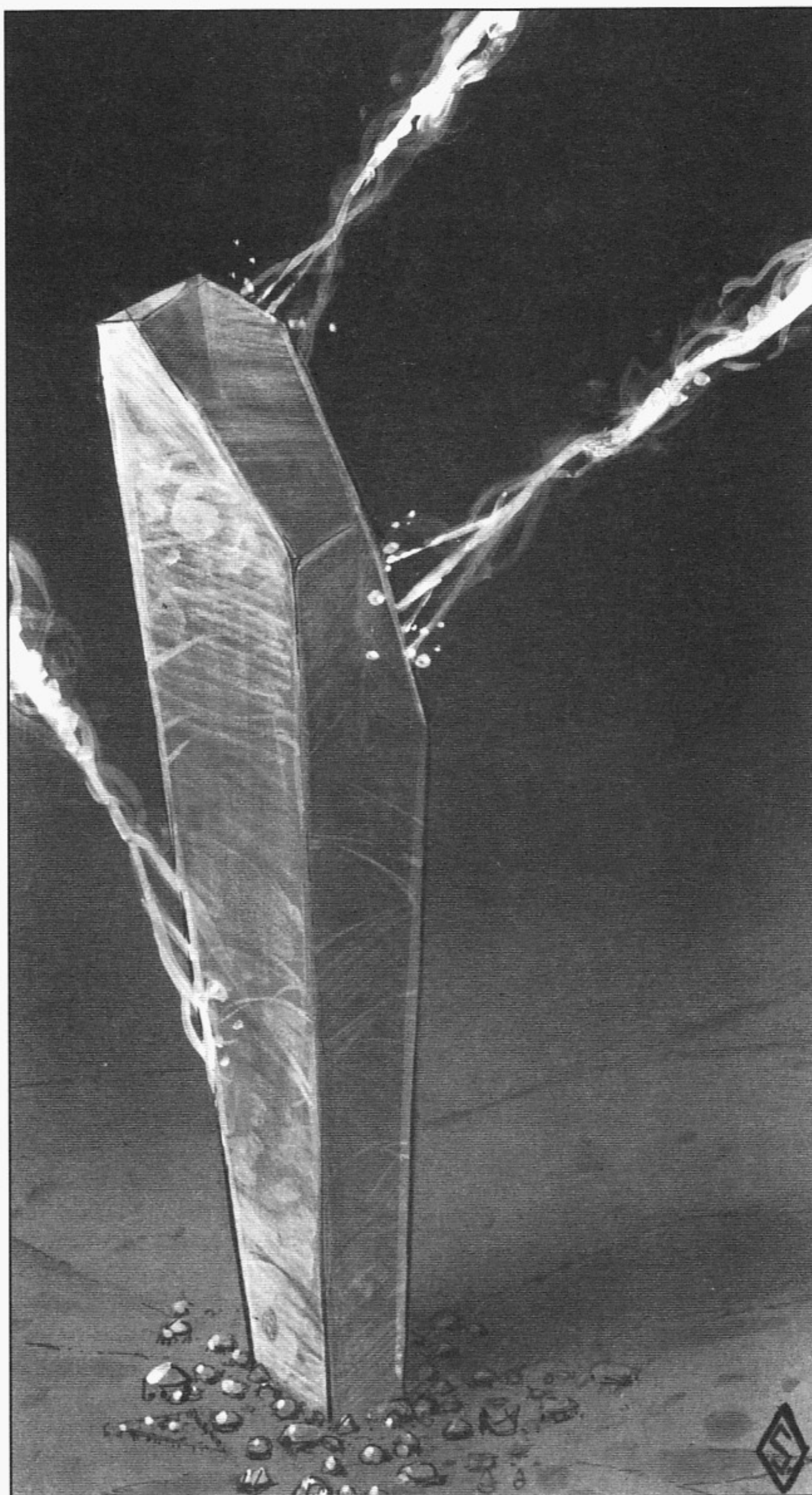
d'autres moments, il est de la même teinte noire que les nuages d'orage qu'il semble attirer. La foudre et le tonnerre se déchaînent en permanence quelque part près du Bloc, que ce soit au-dessus de lui ou en direction des Collines-Tempête. Le Taureau-Tempête lui-même attise parfois de gigantesques tempêtes de sable qui déferlent au travers du désert au pied de cette relique des jours anciens.

Le Bloc est parfois décrit comme ayant une section carrée de 500 mètres de côté, pour une hauteur

d'environ deux kilomètres, mais il n'a jamais été véritablement mesuré avec précision.

Le Camp

Le camp est souvent simplement formé des tentes dispersées de ceux qui sont présents au Bloc, avec leurs épouses, enfants et animaux. Il y a beaucoup de préjugés très tenaces d'origine tribale parmi les adeptes du culte, aussi chacun essaie d'occuper les meilleurs lieux de pâture avant les autres, dans ces étendues austères.



Les bagarres et autres chamailleries sont permanentes, aussi quand il n'y a pas de combat face au chaos, les adeptes du culte se battent parfois entre eux. Par contre, le meurtre et le vol sont condamnés par les prêtres, aussi les coupables sont bannis du camp pour une ou plusieurs saisons. La population augmente considérablement à l'approche des fêtes religieuses, car même les Taureaux-Tempête les plus éloignés se regroupent au Bloc.

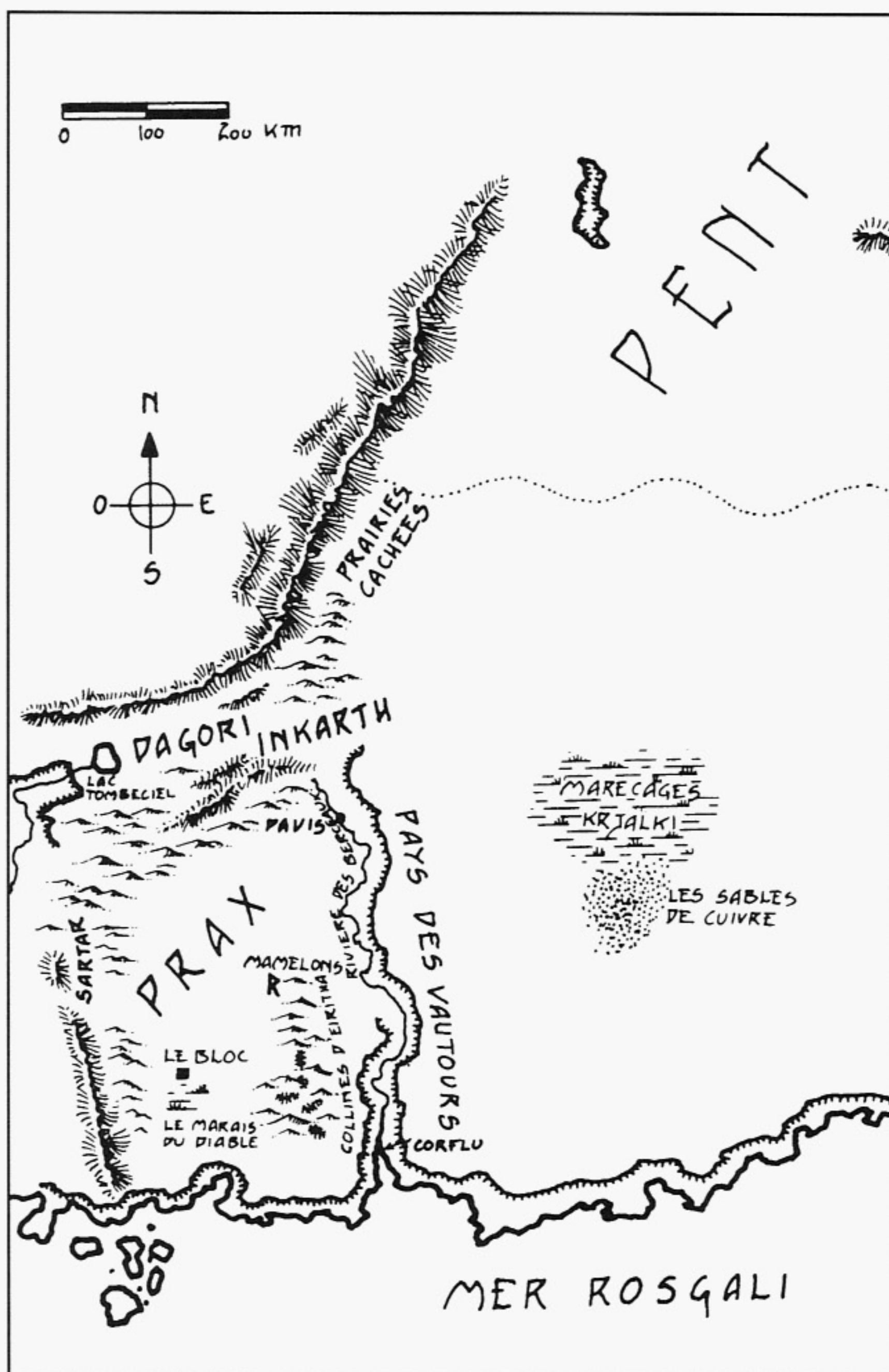
Le camp ressemble à un cirque énorme (à tous les sens du terme) le jour de la grande fête religieuse, car toutes les tribus de Prax sont représentées d'une manière ou d'une autre. Les festivités, (dont les bagarres et l'absorption de boisson font partie), sont à leur apogée à cette époque de l'année.

En 1621, le Khan-Tempête Barzaad est une personnalité éminente du camp. Célèbre dans tout Prax ainsi que la Passe du Dragon, le Khan-Tempête est le chef de guerre suprême du Bloc. Selon certaines rumeurs, il serait nommé Grand Khan dans quelques saisons. Il est aussi réputé pour ses prouesses au combat que pour son goût immodéré pour les sucreries. C'est de cette gourmandise dont Biturian Varosh tira parti au cours de ses voyages.

Au sommet du Bloc vit un petit groupe de griffons qui sont les gardiens du Bloc. On sait peu d'autres choses à leur propos, excepté qu'ils sont neutres envers les humains qui campent au pied du Bloc.

Les Esprits des Morts

La raison pour laquelle certains fragments de Pierre de Vérité chutent du haut du Bloc a donné lieu à une profusion d'interrogations et d'hypothèses dont une a trouvé une réponse définitive. De temps en temps, les nombreux esprits qui hantent le Bloc s'emportent (et plus particulièrement lors du Jour Sauvage) ; en outre, la furie des esprits supérieurs retenus prisonniers au sein de la pierre géante fait parfois tomber des morceaux de roche. La croyance populaire veut que cette cascade libère l'esprit du Bloc. Ces esprits sont totalement imprévisibles et peuvent être d'origines diverses. Parmi les esprits connus figurent des Démons du chaos, des Dieux Mineurs, des Taureaux Tempête morts en défendant le Bloc, des esprits de Passion et de Maladie s'étant montrés inca-



pables de se soustraire à l'attraction exercée par le Bloc après la mort de leur hôte, des Héros Oubliés, et des Esprits Animaux Supérieurs. Les chamanes sont toujours à l'affût de tels esprits échappés, et l'un de leurs devoirs sacrés consiste à s'assurer qu'aucune émanation du chaos ne fuit la prison du Bloc.

Bloc et Pierres de Vérité

Diverses qualités rendent la Pierre de Vérité remarquable (et précieuse). Tout d'abord, c'est la plus dure de toutes les matières connues sur Glorantha. Elle peut être travaillée de façon à obtenir de l'adamante, selon un processus jalousement gardé secret par les Mostali. L'adamante est la seule substance connue capable de couper ou de briser la Pierre de Vérité.

L'autre qualité notable de la Pierre de Vérité est sa faculté à contenir de la Magie Runique. Un Sort de Magie Divine peut être transféré d'une personne quelconque à un petit échantillon de Pierre de Vérité. Les Sorts Runiques jetés sur les Pierres de Vérité sont dès lors à utilisation unique*, mais il est possible de les recharger. De même, dans la mesure où toutes les Pierres de Vérité existaient déjà avant d'être façonnées dans la substance primaire de la loi, il se trouve une façon de faire franchir la barrière du Temps à la Magie Runique pour la transmettre au Plan des Héros. Les points de magie peuvent en outre être stockés en des quantités théoriquement illimitées.

Un morceau de Pierre de Vérité dont la taille équivaut à celle du Bloc est sujet à une considération toute



spéciale. En cas de contact physique avec ce dernier, la malheureuse victime verra toute sa Magie Runique absorbée dans son énorme masse. Seule une personne de stature héroïque peut toucher le Bloc de son corps sans en être affecté et ce, à condition d'avoir suivi une longue préparation rituelle au préalable. Taureau Tempête lui-même n'a jamais vraiment effleuré le Bloc, se contentant de guider sa chute céleste. Le Bloc (ou tout autre gros morceau de Pierre de Vérité) absorbe la Magie Runique dans une tentative futile de redevenir solidaire de l'Aiguille, laquelle a été détruite par l'intrusion du chaos.

Il existe tout juste deux façons de prélever une Pierre de Vérité sur le Bloc. La première consiste à utiliser des outils en adamante. Toutefois, seuls les Mostali peuvent en fournir et ils ne s'en sépareront jamais de leur plein gré. De plus, les adorateurs de Taureau Tempête ne laisseront jamais quiconque affaiblir la prison du Diable en se livrant à un tel ouvrage minier.

L'autre façon de se procurer des Pierres de Vérité issues du Bloc est de ramasser les petits éclats qui en tombent. Le culte patrouille souvent le Bloc à la recherche de ces fragments, et en revendique la possession quelle que soit l'identité de leur découvreur. Lorsqu'il trouve un échantillon de Pierre de Vérité, l'adepte du culte le remet à son khan

des tempêtes, lequel le récompense généralement en lui donnant une compensation adéquate (une bête de troupeau, une belle arme, une femme, de l'avancement, etc.). Si un Taureau Tempête déniche plusieurs morceaux de Pierre de Vérité ou en obtient une en livrant un combat farouche au chaos, il pourra arriver que le khan la lui donne. Pour les autres personnes désireuses d'acquiescer une Pierre de Vérité, la seule façon admissible d'y parvenir consiste à commercer avec les khans de Taureau Tempête. Les membres du culte indépendants qui posséderaient des Pierres de Vérité ne sont pas habilités à en faire commerce au Bloc avec une quelconque autre personne que le khan. Ils doivent quitter cet endroit et tenter leur chance ailleurs s'ils ne désirent pas la remettre à leur khan des tempêtes. C'est là une décision dangereuse, car la plupart de ces derniers désapprouvent une telle conduite de la part de leurs fidèles.

** L'utilisateur initial des sorts runiques ne peut les récupérer qu'après les avoir utilisés.*

Autour du Bloc

Le Bon Canal

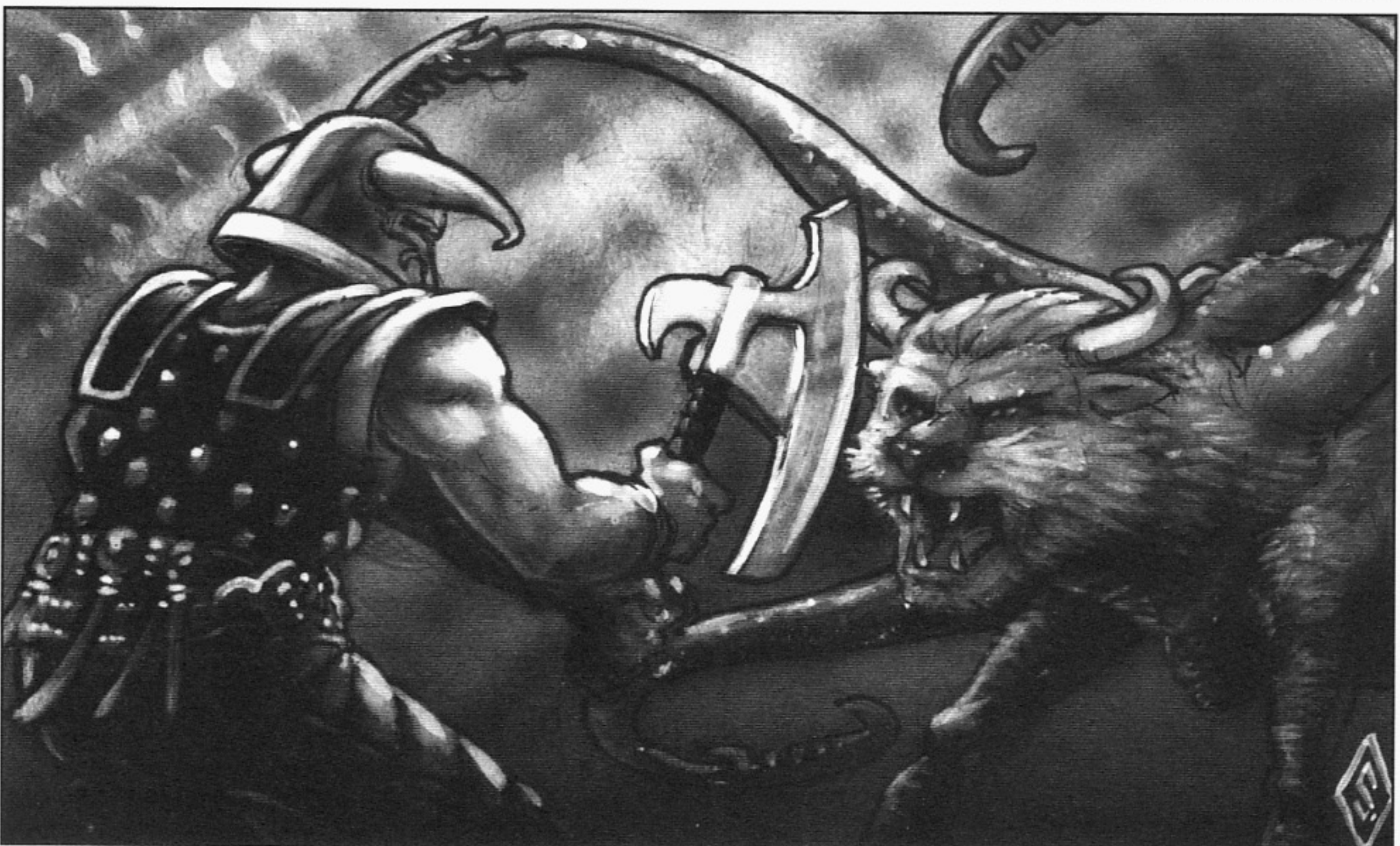
Waha a creusé le Bon Canal pour débarrasser Prax de la présence du Diable. Cette tentative fut partiellement couronnée de succès. Le Diable était si infect qu'il n'existait aucune façon de nettoyer ses

souillures dans leur intégralité. En édifiant le canal, Wakboth répartit son essence sur une grande zone et en fut affaibli. Aujourd'hui, le canal est à sec en dehors de la Saison de la Mer; à cette époque, les pluies assainissantes du Taureau nettoient les humeurs qui se sont échappées de sous le Bloc en suintant. Les ondées finissent par repousser le limon chaotique dans la mer, au centre de laquelle il est dévoré dans le Trou de Magasta.

Le canal ne ressemble pas à ceux qu'utilisent les hommes pour le transport de personnes ou de marchandises. Certaines parties ont été recouvertes par le marais, et d'autres conservent les immenses parois abruptes creusées à la main par le puissant Waha. C'est l'un des traits dominants du paysage, et d'après les légendes de la région, ce passage durera tant que la plus infime portion du Diable restera.

Le Marais du Diable

C'est vraiment l'un des repaires les plus immondes du chaos pur existant encore sur Glorantha, et seuls les Marécages Krjalki, Dorastor, et d'autres lieux du même genre le surpassent en ignominie. Le Berceau des Collines d'Eiritha est la source de tout ce qui est bon et vertueux en Prax; le Marais du Diable est le foyer ultime de tout ce qui est chaotique et corrompu. Contrairement à un endroit comme Dorastor, où le chaos





fait preuve de raffinement par son côté maléfique, le Marais du Diable est totalement brut dans la façon dont le chaos s'y manifeste. Toutes les émanations chaotiques qui sortent de sous le Bloc en suintant se fraient un chemin au travers du marécage dans leur périple vers la mer.

Le Marais du Diable est fétide et porté à provoquer maladies et mauvaise santé chez tous ceux qui s'y aventurent. Contrairement au Bloc, ce lieu n'est pas hanté, et les esprits y sont rares. A l'inverse, on y rencontre souvent des Corps parfois gigantesques, des Escargots Dragons à plusieurs têtes, des Broos tordus, des Gale-Taureaux, et autres horreurs. Le Marais du Diable étend sa masse au sud du Bloc et déborde ses limites Lors de crues saisonnières. Au plus fort de la Saison des tempêtes, le marécage empiète fréquemment sur la base du Bloc, entravant largement les activités du culte de Taureau Tempête.

Les adeptes de ce dernier ne s'en soucient guère car ils sont occupés à détruire l'afflux du chaos qui accompagne l'expansion du marais. Dans certaines circonstances visant tout spécialement à faire beaucoup de mal, les créatures du chaos entreprennent un pèlerinage les conduisant des Bois du Chaos ou d'autres sites au Marais du Diable et ce, afin d'y commettre des actes inqualifiables. Les ogres aiment tout particulièrement le marécage où ils tiennent des cérémonies régulières, une activité que les adorateurs de Taureau Tempête gardant le Bloc découragent fortement.

Les Os du Diable

Seuls les khans des tempêtes et les chamans les plus sincères osent s'aventurer sous le Bloc pour parcourir les Os du Diable. La chair de ce dernier a été réduite en une substance collante et la plupart de ses os ont été concassés jusqu'à tomber en poussière, mais certains sont restés intacts et forment des tunnels creux qui s'enfoncent dans le chaos suintant. Toutes les entrées connues donnant sur cet enchevêtrement de passages ont été détruites de nombreuses fois, mais une horreur chaotique émergera parfois de l'une d'elles. Après s'en être occupé, le plus brave des Taureaux Tempête devra voyager sous terre pour s'assurer qu'aucune autre ignominie n'est prête à surgir, puis condamner le tunnel. D'après la rumeur, il existerait un Temple de Krasht et une entrée

menant au Plan des Héros quelque part dans les Os du Diable. Les esprits des démons du chaos abondent et l'un d'eux, une chose tordue et presque pitoyable, prétend être celui du Diable lui-même.

Les cristaux corrompus formés par les gouttes de sang que le Diable versa quand Taureau Tempête le blessa sont d'une grande valeur pour les créatures du chaos. La majorité de ces cristaux a été détruite par les Taureaux au fil des ans, mais un nouveau apparaît de temps à autre. Leurs pouvoirs sont nombreux, mais les plus communs d'entre eux sont les Pierres du Diable; ils donnent un trait chaotique à leur porteur. Ce trait n'est acquis qu'en étant en possession du cristal et se transmet de propriétaire en propriétaire; la marque du chaos demeure permanente même après s'être défait du cristal.

Les Fragments du Diable

On sait qu'un grand nombre de parcelles du Diable sont restées dans le marais. En plus des multiples corps et escargots dragons, des nuages d'un gaz presque intelligent parcourent les marécages et font perdre la raison aux hommes. Des Gale-Taureaux (des insectes gros comme le poing) essaient parfois, attaquant toutes les bêtes présentes dans cette zone, les faisant fuir sous le coup de la panique. La Main et l'Estomac du Diable ont survécu et sont encore intacts; ils sillonnent constamment le marais et les régions avoisinantes à la recherche de nouvelles proies. Cacodémon est souvent apparu dans le marécage, probablement invoqué en ce lieu par ses adorateurs ogres.

Aventures et Rumeurs

Voici quelques idées d'aventures à exploiter autour du Bloc

- On a deviné l'existence d'un village broo au plus profond du Marais du Diable. Les doyens du culte estiment qu'ils ont trouvé là un bon moyen de mettre à l'épreuve les initiés sur le point de passer khans.

- Le culte a besoin d'un plus grand nombre d'esclaves. Vous devez convoier un troupeau jusqu'au Bloc de Pimper pour les échanger. Tous les esclaves supplémentaires que vous pourrez capturer en chemin trouveront leur place... Méfiez-vous des Ruines de Hender !

- Une Créature du Chaos à trois têtes (une chimère géante?) a surgi du sol à proximité du Bloc. Non seulement il faut la vaincre, mais il convient en outre de découvrir et de détruire son origine.

- Des nains font marche sur le Bloc, outils en adamante à la main, prêts à le découper pour leur propre usage. Le problème, c'est qu'ils ont engagé un Géant au poste de garde du corps.

- Des négociants se rendent continuellement au Bloc dans l'espoir d'obtenir un petit échantillon des précieuses Pierres de Vérité. Ils sont toujours en quête de gardes désireux de les accompagner dans leurs longs et étranges périples.

- Dans les cieux de Prax, une petite tribu de Griffons livre une chasse sans merci aux Taureaux Tempête. Il faut les traquer jusqu'à leur aire des Collines Tempêtes et les contraindre de mettre fin à ce carnage par la négociation ou par la force. Ils n'ont aucun lien avec la troupe de griffons qui vit au sommet du Bloc.

- Cacodémon en personne a été invoqué au Marais du Diable. Il conduit une horde d'ogres et de créatures mineures du chaos contre le Bloc. On dit que Cacodémon a la forme d'un horrible démon à deux têtes.

- Les Morocanth ont lancé un raid sur une tribu voisine qui entretient actuellement des rapports amicaux avec les adorateurs du Bloc. Un groupe doit rapidement s'organiser et entreprendre leur poursuite au sud-ouest, dans les terres des Morocanth, avant que ceux-ci ne puissent user de magie pour transformer leurs prisonniers en troupeaux et les manger.

- Un orage énorme est survenu sans prévenir et une crue éclair a fait déborder le Marais du Diable. Le chaos est ainsi porté par les flots au coeur de la grande communauté et tout le monde est mobilisé pour le détruire.

- D'autres rumeurs parlent de newtlings chaotiques qui se reproduiraient dans le Marais du Diable, d'une île constituée d'une Pierre de Vérité où vivrait un ermite mystérieux, et d'un temple dédié à un dieu crapaud obscène perdu dans l'enchevêtrement des innombrables pistes.

John Castellucci

Le Taureau par les Cornes

Ce scénario a été conçu pour présenter aux joueurs les mystères du culte de Taureau-Tempête, mais également pour les conduire en dehors de Sartar, dans la Désolation de Prax. Il peut convenir pour des personnages débutants ou expérimentés, mais qui ne sont pas adorateurs du chaos.

Introduction

On considère que les personnages font tous partie d'un groupe d'aventuriers motivés.

Il n'est pas indispensable d'être membre du culte de Taureau-Tempête, mais une telle appartenance se révélera très utile.

Ce scénario peut être facilement adapté pour avoir un point de départ en dehors de Sartar, en situant la rencontre initiale dans une auberge de la région souhaitée.

Les paragraphes décrivant le trajet de Sartar vers Prax peuvent être employés pour un groupe d'aventuriers qui doivent franchir la Passe du Dragon pour atteindre le Bloc (par exemple si le départ est fixé à Dorastor). Ce chapitre peut être ignoré pour un groupe qui démarrerait à l'est du Bloc, à Pavis par exemple.

Résumé pour le Maître

Ingvar Filstempête était un Monteur de Grand Lama du Clan du Lama Bleu, qui circule de nos jours à l'est de Zola Fel, dans la Désolation. Ingvar avait entendu l'appel du Taureau et avait consacré sa vie à la lutte contre le chaos.

Tandis qu'il séjournait près de Pavis, il tua un soldat Lunar qui agressait une femme en 1616. Ingvar réussit à s'enfuir de Prax et vécut comme un exilé pendant les cinq années suivantes. En 1621, ce nomade Uroxi était à Riskland, luttant contre le chaos (voir Dorastor). Ingvar fut grièvement blessé par un broo, alors qu'il défendait un passage de la rivière des Grenouilles. Ses blessures s'infectèrent très rapidement et à un tel point, qu'il succomba avant que l'on ait le temps de faire venir un guérisseur.

L'esprit d'Ingvar est resté présent après sa mort. Il est animé du farouche désir de retourner au Bloc, le lieu saint de Taureau-Tempête dans Prax. L'esprit retourna dans la petite communauté de Riskland, où il prit possession d'un marchand ambulancier qui voyageait vers le nord avec une caravane. Dans Talastar, Ingvar prit possession de Gottak Longuelégende, un ménestrel errant de Donandar. Sous l'influence de l'esprit d'Ingvar, Gottak composa la ballade qui raconte la vie des nomades.

Gottak avait voyagé jusqu'à Sartar au moment où Ingvar décide que les personnages des joueurs lui permettront de retourner au Bloc plus rapidement. Pendant que les personnages séjournent à l'Auberge d'Etain dans la commune de «Sentier-de-la-Pomme», l'esprit leur impose une quête au moment où ils écoutent sa ballade, lors de la veillée autour de la cheminée. L'esprit d'Ingvar leur ordonne de voyager vers Prax et de chanter eux-mêmes cette ballade au pied du Bloc. C'est la seule façon de rendre l'esprit au repos et de libérer les joueurs de cette quête.

Les aventuriers doivent se préparer au voyage et choisir la meilleure route au travers des Collines Tempêtes. Cinq routes suggérées sont décrites, ainsi que des idées de rencontres en chemin. Les durées de voyage indiquées sont des estimations correspondant à un voyage à pied, le Maître des Runes les ajustera si nécessaire. Une fois arrivés dans Prax, les aventuriers seront confrontés aux particularités de la région. Enfin, ils devront se faire accepter par les adorateurs de Taureau-Tempête, qui protègent farouchement les accès au Bloc.

Ils auront l'occasion de devenir les amis d'un Khan Tempête plutôt inhabituel et une opportunité se présentera à ceux qui se sentent appelés pour lutter contre le chaos.

Légende de Gottak

Gottak Longuelégende est un ménestrel errant de Donandar, originaire de Talastar.

Sa voix riche et profonde s'accorde bien avec sa physionomie, ses cheveux sont bouclés et il porte une grande moustache. Il est vêtu de vieilles fourrures et porte des bottes hautes qui visiblement, n'ont pas été

fabriquées en Sartar. Une grande plume rouge orne son chapeau, ce signe indiquant que Gottak est un ménestrel. Il a tracé sur son front la rune de l'air avec de la peinture bleue pour signaler qu'il est amical envers les Orlanthi.

Gottak est rencontré par les personnages des joueurs qui séjournent à l'Auberge d'Etain. Les aventuriers se reposent autour d'un feu dans l'âtre de la salle commune, échangeant légendes, contes, chants et ballades, tout en dégustant la célèbre

bière de pommes de la Brasserie Bulster. Pendant cet échange amical, l'esprit d'Ingvar observe les personnages et décide qu'ils seront son prochain moyen de locomotion en direction du Bloc. L'esprit ordonne à Gottak de chanter la ballade d'Ingvar, ce qui a pour effet de faire entrer en transe les aventuriers qui écoutent.

Chaque joueur qui échoue dans un jet de POU contre POU face à l'esprit (qui a un pouvoir de 18), ressent un désir irrésistible de voyager à travers Prax en direction du Bloc. Voir le supplément le Chemin des Pommes et l'aventure publiée dans le fanzine RQ1 pour plus de détail sur l'Auberge d'Etain.

Ce type de possession/quête imposée n'est pas décrite dans les règles de RuneQuest, et n'est présentée que pour être utilisée dans ce scénario.

Au moins l'un des membres du groupe doit ressentir et accomplir la quête imposée par la ballade d'Ingvar. Ceux qui subissent l'enchantement ne sont pas obligés d'accomplir cette quête, mais souffriront en permanence de malchance jusqu'à ce qu'elle soit accomplie.

Une telle malchance se manifeste de manière plus ou moins perceptible : une monture se met à boiter, une courroie d'un sac qui se déchire, une patrouille Lunar méfiante et pointilleuse, des quintes de toux soudaines, un hoquet interminable, une poussière dans l'oeil, une épine perfide, une piqûre d'insecte, le repas qui tombe par terre, un objet qui tombe à l'eau, et toutes sortes d'autres nuisances quotidiennes qui se produisent les unes après les autres.

Cette malchance se manifestera dès que le groupe traîne en chemin ou s'égare, mais disparaîtra aussitôt quand le groupe se déplace conformément aux souhaits d'Ingvar.

Dès que les aventuriers ont compris ce qui leur arrivait, ils devraient accomplir quelques préparatifs pour ce voyage inévitable. Des personnages prudents peuvent embaucher un guide qui connaît bien la région.

Le Maître des Runes proposera quelques personnages non-joueurs pour remplir cette fonction si nécessaire. Il peut s'agir d'un habitant de Sartar qui a déjà voyagé dans Prax ou bien d'un nomade de Prax qui était en mission loin de sa patrie et qui désire y retourner.





Si les voyageurs veulent se déplacer à cheval, rappelez-leur les histoires que l'on raconte aux enfants à propos des habitants de Prax qui mangent les chevaux mais également les cavaliers !

La nourriture et l'eau seront pratiquement impossibles à trouver pour eux dès qu'ils seront dans les steppes de Prax, aussi les voyageurs doivent emporter d'abondantes réserves.

Si les aventuriers sont peu nombreux, il serait prudent d'emporter des marchandises pour faire du troc avec les nomades, afin de s'assurer de pouvoir voyager sans être importunés.

Des babioles, des objets manufacturés et des armes seraient de bonnes monnaies d'échange car de telles marchandises ne peuvent être obtenues que dans les plus grandes communautés de Prax.

De Sartar à Prax

Circuler dans les steppes, au travers des Collines Tempête, depuis Sartar n'est pas une chose facile.

De nombreuses embûches se présentent aux voyageurs sur ces dangereuses routes. Cinq routes sont proposées, en fonction de la saison dans laquelle elles sont les plus employées.

Sauf indication contraire, les routes sont ouvertes toutes l'année et peuvent être empruntées hors-saison, au prix d'un danger plus important.

Se diriger plus au nord signifierait voyager dans Dagori Inkarth et la Danse des Ombres. Ces régions infestées de trolls sont très dangereuses, sauf pour ceux que les Uz considèrent comme leurs amis.

Toutes les routes ont la commune de Boldhome comme point de départ. Le Maître des Runes devra faire les aménagements appropriés si le groupe commence ailleurs.

Passe de Swenstown

(Saison de la Tempête)

Au coeur du pays Orlanthi, cette route est appréciée par ceux qui désirent éviter à la fois les trolls du nord et ceux du sud. Le clan Malani dirige la plus grande partie de cette zone et est amical envers la majorité des voyageurs.

Des foyers réconfortants peuvent être rencontrés par des Orlanthis qui sont favorables à la paix. Cet itinéraire peut être parcouru en six jours si aucun retard n'est subi. Les étapes pour la nuit en provenance de Boldhome sont : Swenstown, le Bloc de Pimper, les Ruines de Hender, la Désolation, le Repos du Jour, puis le Bloc. Ce passage est ouvert toute l'année, mais la durée du voyage est doublée en cas de mauvais temps (pluie ou neige).

Vallée de la Bataille

(Saison de la Mer)

Ce terrain difficile recouvre la majorité du territoire revendiqué par les trolls de Sazdorf. Cette route est ouverte toute l'année mais la probabilité de rencontrer des trolls est plus importante au cours de la Saison Sombre. L'absence de bonne route confine les caravanes (et en conséquence les inspecteurs Lunars) aux autres routes commerciales plus accessibles. Consulter le supplément «Les Ruines Hantées» pour davantage de détails sur cette région. Cet itinéraire peut être parcouru en neuf jours si aucun retard n'est subi.

Les étapes pour la nuit en provenance de Boldhome sont : Jonstown, les Crêtes des Deux Pins, la Vallée de la Bataille, les Marches de Pol Joni, Bouillon de Lune, la Désolation, la Désolation à nouveau, le Repos du Jour, puis le Bloc. Voici quelques propositions de rencontres le long de cet itinéraire : des Frères des Loups près des crêtes, des trolls dans la Vallée de la Bataille, des cavaliers de Pol Joni dans les Marches, des Lunars à Bouillon de Lune, des nomades ou des résidents d'oasis au Repos du Jour.

Trouée des Trolls

(Saison du Feu)

La saison dédiée à la fournaise de Yelm est considérée comme la seule période où il est possible de franchir



le domaine des Trolls des Forêts dans une relative sécurité, depuis le sud de Sartar vers Prax. Tandis que les trolls peuvent se révéler être de farouches ennemis, les membres du peuple Hendrikei qui demeurent dans les parages peuvent constituer de farouches alliés.

Cet itinéraire peut être parcouru en douze jours si aucun retard n'est subit. Les étapes pour la nuit en provenance de Boldhome sont : Wilmsirk, Whitehall, le Camp Troll, les ruines de Marzeel, Jansholm, le côté ouest de la Montagne de la Tempête qui Marche, le côté est de la Montagne de la Tempête qui Marche, la Ville Barbare, la rivière Sounder, le Bon Canal, puis le Bloc.

Voici quelques propositions de rencontres le long de cet itinéraire : des trolls entre Whitehall et le Camp Troll, des Hommes-Scorpions dans les ruines de Marzeel, des bandits Orlanthi autour de la Montagne de la Tempête qui Marche et des hommes-et-demis à la rivière Sounder. Quelques cadeaux (par exemple des friandises exotiques ou d'affreux bijoux) seraient utiles pour apaiser les trolls qui peuvent être rencontrés.

Passe du Vent Ancien

(Saison de la Terre)

C'est l'une des cols les plus élevés au travers de la Montagne de la Tempête qui Marche. Couverte de neige plus de la moitié de l'année, c'est la route favorite des barbares des collines Orlanthi car ils apprécient particulièrement l'absence de toute présence Lunar. Cet itinéraire peut être parcouru en huit jours si aucun retard n'est subit. Les étapes pour la nuit en provenance de Boldhome sont : Fort Jaldonkill, le Temple du Vent Ancien, le côté ouest des Collines Tempête, le côté est des Collines Tempête, la Désolation, la rivière Sounder, le Bon Canal, puis le Bloc.

Cette route est en général infranchissable pendant la saison des Tempêtes et la saison Sombre, à moins d'employer des moyens magiques. Comptez trois journées supplémentaires si le franchissement des Collines Tempête est tenté au cours de la saison de la Mer. Le long de cet itinéraire, il est possible de rencontrer des vents mugissants, des Enfants du Vent et des ours dans les montagnes, des Taureaux Célestes et des bandits nomades à l'entrée de

Prax, puis les mêmes rencontres que celles décrites pour la Trouée des Trolls ci-dessus.

Route de Pavis

(Saison des Ténèbres)

Cette saison est en fait la plus désagréable pour voyager sur cette route. Tout le monde, mis à part peut-être les marchands Issaries, préfère se mettre à l'abri des vents mugissants et des morsures du froid hivernal.

Par contre, la route de Pavis est considérée comme la plus sûre en cette période de l'année, pour franchir les Montagnes de la Tempête. Cet itinéraire peut être parcouru en onze jours si aucun retard n'est subit.

Les étapes pour la nuit en provenance de Boldhome sont : Jonstown, le Gué du Danger, le Fort du Héron Vert, le Fort de Torkan, la Crête de la Bataille, le Point de Jaldon, Moonbroth, la Désolation, la Désolation à nouveau, le Repos du Jour, puis le Bloc.

Voici quelques propositions de rencontres le long de cet itinéraire : des malfaiteurs Orlanthi, des caravanes Lunar en provenance ou en route vers Pavis, des nomades du peuple Sable à Moonbroth, des babouins dans la Désolation, des nomades ou des résidents d'oasis au Repos du Jour.

Voyager lors du Temps Sacré

Les Orlanthi n'aiment pas voyager pendant les deux semaines de l'année consacrées à la commémoration du voyage des Porteurs de Lumière. Certains types de déplacements magiques sont possibles uniquement pendant cette période, mais exigent des quêtes héroïques mineures qui se situent au-delà du cadre de ce scénario, et au-delà des capacités de la plupart des aventuriers.

Des Broos !

Quelle que soit la manière avec laquelle ils arrivent dans Prax, et indépendamment de leur itinéraire, cette rencontre devra se produire en dernier lieu.

Après avoir été soumis à rude épreuve par l'aridité des steppes et la

présence parfois hostile des nomades, le groupe se trouve confronté à un autre danger permanent de Prax, les broos. La finalité de cet affrontement est de permettre aux personnages de rencontrer avec soulagement un adepte de Taureau-Tempête, qui leur permettra de rentrer dans le camp situé au Bloc. Si tout se passe bien, ce même PNJ peut accepter certains aventuriers comme novices de Taureau-Tempête et ainsi amener d'ultérieures aventures autour du Bloc. Tandis que les personnages effectuent la dernière étape de leur voyage au travers d'une zone particulièrement inhospitalière de la Désolation, ils tombent dans une embuscade dressée par une meute de broos. Les broos s'étaient dissimulés le long du sentier poussiéreux dans de petits fossés et derrière quelques amoncellements de rochers. Leur tactique est inexistante : le premier qui aperçoit le groupe à sa hauteur se redressera d'un bond, hurlera féroce-ment en chargeant droit devant lui. Les autres broos n'ont qu'à se débrouiller pour faire comme lui. Les broos combattront jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soit hors de combat, les survivants s'enfuiront à ce moment là. Les aventuriers devraient poursuivre les fuyards si possible.

Le nombre de broos sera égal environ au double ou au triple de l'effectif des personnages. Il devrait y avoir juste assez de monstres pour que le groupe ait besoin d'assistance. Cette aide se manifestera en la personne d'un Khan-Tempête Agimori. Cette bande de broos a été pistée depuis deux jours par Ankubi Traqueur-de-Broos, Uroxi du clan Agimori, dès leur sortie des Marais du Diable. De petits groupes de broos quittent souvent ces marais pour ravager les alentours. Le marécage n'abrite aucune organisation broo comparable à celle d'endroits tels que Dorastor, aussi la plupart des broos rencontrés sont de type ordinaire. Parfois une expédition de broos sauvages s'infiltré dans les marais pour recruter un grand nombre d'alliés ou pour accomplir de sinistres rituels. Les caractéristiques détaillées de chaque broo ne sont pas indiquées car ces broos sont très ordinaires. Le Maître des Runes peut dupliquer le profil du broo donné plus loin. A la suite des caractéristiques communes se trouve une liste de dix attributs correspondant aux dix premiers broos. Le Maître des Runes complètera si nécessaire.



FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	15	11	11	11	7
Déplacement			4	Points de Vie		22
Points de Fatigue			24	Points de Magie		11
Mod. aux Dégâts			0			

Broos

Localisation	Projectile	Mêlée	Armure/Points de Vie
Jambe droite	01-04	01-03	1/6
Jambe gauche	05-08	04-06	1/6
Abdomen	09-11	07-10	1/6
Poitrine	12	11-15	1/8
Bras droit	13-15	16-17	1/5
Bras gauche	16-18	18-19	1/5
Tête	19-20	20	3/6

Armes	RA	A %	P %	Dégâts	PA
Corne	9	46	-	1d6 + 1d4	-
Massue	7	31	22	1d8 + 1d4	8
Caillou lancé	6	31	-	1d4	-

Armure : 3 points pour la peau épaisse sur la tête, 1 point pour les fragments d'armure sur le reste du corps.

Magie : aucune.

Attributs Individuels

- 1 Cornes géantes. +1d2 aux dégâts
- 2 Tête identique à celle d'un nomade Sable
- 3 Trois yeux +25 % en perception
- 4 Contaminé par la maladie des tremblements
- 5 Bave abondamment
- 6 Corps couvert de feuilles. +1 pt d'armure dans les localisations
- 7 Bras de babouin
- 8 Crache de l'acide. 25 % pour toucher, dégâts 1d8
- 9 Corps de chacal. +3 en déplacement
- 10 Cornes de cerf

Vers le Bloc

Après avoir repoussé les broos, les joueurs doivent jouer leur rôle de manière convaincante pour persuader Ankubi de l'authenticité de leur mission.

L'Agimori ne se souvient absolument pas d'Ingvar Filstempête, et a beaucoup de mal à accepter l'extravagante histoire des aventuriers. Il a entendu parler de Dorastor, mais a la certitude qu'elle est située de l'autre côté du monde, inaccessible sauf si on utilise une puissante magie, probablement chaotique. Si les personnages n'arrivent pas à convaincre Ankubi de les conduire au Bloc en tant qu'amis, ils devront forcer le passage en luttant contre un groupe de

combattants fanatiques de Taureau-Tempête. Méfiant par nature, Ankubi ne sera pas facilement convaincu. Des cadeaux utilisables dans sa lutte contre le chaos faciliteront sa mise en confiance et encourageront son amitié envers les personnages.

Une fois une alliance établie, l'Uroxi conduira le groupe d'aventuriers au camp principal près du Bloc. Le groupe sera intercepté au moins deux fois par des patrouilles avant d'atteindre le camp. La première est dirigée par Tubal Têtedure, un pygmée Uroxi plutôt grossier, qui demande des cadeaux en échange du droit de passer sans encombre. C'est un nomade expérimenté, ainsi que ses trois compagnons, de la tribu Impala.

Les pygmées parlent dans un praxien très sommaire : si aucun personnage ne parvient à les comprendre, la situation peut se révéler délicate. La seconde patrouille sera rencontrée beaucoup plus près du

camp et sera constituée de quatre jeunes nomades avec leurs montures sable, buvant et chantant bruyamment. Après avoir entendu le récit du combat victorieux face aux broos, ils partageront leur kvass et escorteront le groupe pour le reste du trajet. Ankubi laisse les aventuriers en compagnie des cavaliers sable, afin de rencontrer le chaman de la communauté, Gagska. Les voyageurs ne verront pas beaucoup de guerriers, mais découvriront la vie quotidienne des femmes : elles s'occupent principalement des petits troupeaux qui nourrissent le camp au pied du Bloc. Un grand Monteur de Bison se dirige peu après vers le groupe et les invite à se rendre dans la tente du chaman. L'extérieur de la tente est peint avec de nombreuses représentations d'esprits effrayants, tandis que l'intérieur est noyé dans une épaisse fumée. Une fois assis à l'intérieur, ils sont questionnés par Gagska. Malgré la fumée, les aventuriers remarquent que ses orbites vides révèlent qu'il est aveugle. Le chaman leur fait subir un interrogatoire serré et leur demande à plusieurs reprises pourquoi, selon eux, il ne devrait pas donner l'ordre de les ligoter à des poteaux en plein soleil afin que les insectes les dévorent. Il est en réalité tout à fait certain de la présence de l'esprit d'Ingvar (le chaman peut le ressentir), mais il désire être certain que ces étrangers n'ont aucune autre motivation qui explique leur présence au Bloc. Gagska donnera l'ordre à tous les guerriers disponibles de se rassembler cette nuit autour du feu principal du camp pour entendre la ballade d'Ingvar. Le reste de la journée est consacrée au repos dans le campement, ce qui permet aux aventuriers de discuter avec divers résidents à propos de leur mode de vie, si bien sûr ils savent parler le langage praxien. Chaque joueur devrait chanter un passage de la ballade d'Ingvar. Des jets de «Chanter» sont bien sûr nécessaires. Quiconque obtient un échec à ce jet reçoit des grognements désapprobateurs de la part des auditeurs, tandis que ceux qui obtiennent une maladresse (jet de 96 et au-delà), se font huer par l'assemblée et recevront éventuellement quelques projectiles alimentaires. Inversement, un jet de «Chanter» réussi déclenche quelques hochements de tête en guise d'approbation et une réussite critique apportera beaucoup de félicitations au chanteur, dont l'intervention restera gravée dans les

La Triste Ballade d'Ingvar Filstempête

Puissant était le vent du désert dans lequel les tourbillons
Répétaient inlassablement les mêmes nouvelles :
Au-delà de la douleur de sa mère est venu un nourrisson,
Et toutes les tribus tremblèrent sous le vaste ciel.

Ingvar son père proclama sa naissance
A Waha, son peuple et sa lignée,
Sa force était grande, il courrait avec aisance,
Et bientôt devint un homme respecté.

Le profond mugissement du Taureau à ses oreilles résonna,
Aussi le guerrier prit-il les armes,
Contre le chaos il lutta,
Et des Lunars il attaqua les fermes.

Mais la lune trouva son campement
Et Ingvar fut contraint de fuir,
Vers l'ouest il poursuivit son éloignement,
Pour lutter et la misère détruire.

Vers des pays lointains il partit,
Répondant au puissant appel du Taureau,
Ce fut en Dorastor, endroit maudit,
Que le puissant Ingvar fut mis au tombeau.

En combattant les sbires de Ralzakark le malin,
Le puissant Ingvar vécut sa fin,
Aussi buvez à sa mémoire, hommes du Taureau,
Et dressez-vous pour combattre le Diable à nouveau.

mémoires. A la fin du chant, l'esprit d'Ingvar se matérialise et fait retentir un grand cri de triomphe guerrier. Gagska le chaman réagit immédiatement en liant l'esprit à un crâne de taureau qu'il avait préparé dans ce but. Après tout ceci, chacun peut s'adonner librement à la boisson pour célébrer les nombreux combats d'Ingvar face au chaos. A ce moment, si tout s'est bien passé, Ankubi (ou un autre Uroxi éminent choisi par le Maître des Runes) proposera aux membres du groupe de les parrainer et de leur montrer la gloire du Taureau.

Ankubi

Surnommé *Traqueur-de-Broos*, il est un *Khan-Tempête* Agimori d'Urox

Solitaire au sein du clan Agimori, Ankubi est un membre très connu du culte de Taureau-Tempête dans Prax. Il commença à établir sa réputation dès son adolescence : il traqua et annihila un petit groupe de broos qui avaient enlevé des enfants afin de les sacrifier dans les Ruines de Sog.

Il revint avec tous les enfants vivants. Depuis cette date, Ankubi a

silloné de long en large Prax et le Pays des Vautours ; il s'est même aventuré dans la Passe du Dragon et les terres qui s'étendent au-delà d'elle. Sa réputation est celle d'un combattant tenace doublé d'un loyal

fidèle du culte de Taureau-Tempête. Ankubi est silencieux et observateur face à quiconque n'est ni de son clan, ni adorateur de Taureau-Tempête. Il est méfiant envers les personnes qui viennent de l'extérieur de Prax, il déteste les Lunars et les Cavaliers du Peuple Sable, car il est l'un des rares survivants de la bataille de Moonbroth. Ankubi ne peut oublier les membres de sa famille et ses amis tombés au cours de cet affrontement, ainsi que l'impitoyable poursuite engagée par les vainqueurs juste après. Cependant, Ankubi se montrera amical et ouvert envers des adorateurs de Taureau-Tempête étrangers à Prax. Il les guidera et les aidera, allant jusqu'à les accompagner. Ceci jusqu'à ce que les étrangers aient une bonne connaissance des dangers et des coutumes de Prax et de la ville Nouvelle Pavis (cependant, Ankubi ne rentrera jamais de son plein gré dans cette cité). Si quelqu'un pense à demander à Ankubi ce qui le pousse à les aider ainsi, il répondra «C'est une mission que m'a confiée le Taureau lui-même». Bien que puissant par lui-même, Ankubi n'atteindra jamais le poste de Grand Khan ; il est trop solitaire et n'a aucun désir de gouverner. Ankubi dépend du Grand Khan du Bloc.

**John Castellucci et
John Boyle**





FOR 22 **CON** 17 **TAI** 22 **INT** 10 **POU** 16 **DEX** 18 **CHA** 11

Déplacement 5 **Points de Vie** 30 (18 naturels, 12 par magie)
Points de Fatigue 39 **Points de Magie** 16 + esprits
Mod. aux Dégâts +2d6

Ankubi Traqueur de Broos

Localisation	Projectile	Mêlée	Armure/Points de Vie
Jambe droite	01-04	01-03	13/10
Jambe gauche	05-08	04-06	13/10
Abdomen	09-11	07-10	13/10
Poitrine	12	11-15	13/12
Bras droit	13-15	16-17	13/8
Bras gauche	16-18	18-19	13/8
Tête	19-20	20	13/10

Armes	RA	A %	P %	Dégâts	PA
Lance 1 main @	4	93	49	1d8 + 1 + 2d6	10
Pique #	0	110	99	2d6 + 5 + 2d6	20
Fléau 1 main *	4	90	35	1d6 + 4 + 2d6	12
Epée large	5	65	30	1d8 + 1 + 2d6	10
Javelot @	1	93	-	1d8 + 2d3	10
Arc composite	3/9	61	-	1d8 + 1	-
Bouclier hoplite	6	49	92	1d6 + 2d6	18

@ Il s'agit de deux usages d'une même arme ; Ankubi transporte deux telles lances.

Pique dont le fer est en bronze enchanté, obtenue après une Quête Héroïque. Elle a la faculté permanente de Détecter Vérité, mais son possesseur ne peut jamais mentir. Ankubi a un score de 76% dans l'usage d'une pique plantée au sol face à un adversaire qui charge.

* Offert par un troll (ainsi qu'une armure) à qui Ankubi a accordé une grande faveur. Ce fléau est en plomb enchanté et ne provoquera jamais de maladresse face à un adversaire du chaos.

Compétences : Artisanat : (Travail du bronze 62, du cuir 55, Découpe de la viande 40) Baratin 50, Cérémonie 84, Chercher 97, Connaissance des Animaux de Prax 74, Connaissance du Monde 36, Connaissance des Plantes 20, Déplacement Silencieux 76, Dissimuler 44, Ecouter 95, Eloquence 56, Evaluer 33, Grimper 45, Inventer 61, Pister 104, Premiers Soins 59, Sauter 49, Scruter 111, Se Cacher 79, Sentir Chaos 91.

Langues : Langue des Marchands 54/-, Langue de Feu 35/-, Langue Ténébreuse 45/-, Praxien 60/00.

Magie spirituelle : Contre Magie 7, Démoralisation (1), Détection Ennemis (1), Détection Magie (1), Fanatisme, Mobilité 3, Protection 4, Soins 6, Vivelame 4.

Magie divine : Adorer Taureau-Tempête, Barrière Mentale x3, Berserker, Bouclier x8, Divination x2, Guérison Blessure x4, Lien Mental x4, Peur x2, Voix de Tempête.

Armure : 2 points pour sa peau, armure en plaques de bronze, 3 points d'armure enchantés sur toute les localisations (Ankubi ne porte pas de vêtements capitonnés car sa peau remplit cette fonction).

Objets spéciaux : Mamelon d'Eiritha (cristal apportant 3 point de POU), Double Vent (cristal de stockage de 10 PM), galet de rivière avec une matrice Vision Lointaine 3, gants en peau de lézard avec une matrice Coordination 2, plume (emblème guerrier) avec une matrice matraque 4

Dons : Taureau-Tempête a béni Ankubi en augmentant son déplacement à 5 pour compenser son incapacité à chevaucher une monture (une interdiction de sa tribu) et en accordant à Ankubi d'10 Interventions Divines quand il combat le chaos.

Interdits : Ne jamais mentir, Ne jamais quitter Prax, Toujours aider tout Uroxi dans le besoin.

Esprits : Esprit allié dans son casque Pied-Ailé (INT 14, POU 20), esprit d'INT (INT 6, POU 15), 4 esprits de POU (POU 11, 16, 15, 12).

Notes : Ankubi est bien plus que le simple barbare décrit dans l'ancien supplément Borderlands. Dix années de jeu de rôle ont laissé des traces ! En général, j'utilise Ankubi comme un mentor pour des joueurs qui débutent dans RuneQuest ou qui découvrent le culte de Taureau-Tempête, ou bien il représente un personnage énigmatique rencontré par des groupes d'autres personnages. Il peut aussi servir de «fil conducteur» mobile pour un scénario : avec sa compétence de Détection de la Vérité et sa nature méfiante, Ankubi est un gardien très efficace de Prax en général et du Bloc en particulier. S'il découvre aux alentours des individus qu'il soupçonne d'être des agents Lunars (surtout si l'un d'entre eux est un Illuminé) ou qui se font passer pour des adeptes de Taureau-Tempête, Ankubi prendra toutes les dispositions nécessaires pour détruire une telle menace. Il n'hésiterait pas à convier un groupe d'aventuriers approprié pour accomplir cette mission.



Travailler, c'est trop dur...

Quelle que soit la civilisation, quel que soit le monde où vous avez choisi de jouer, les mendiants y ont leur place. Afin de vous permettre de mieux les y insérer, nous vous proposons des explications et des compléments sur cette classe sociale très active dans l'univers d'Elric.

Mendiants !

Dans les Jeunes Royaumes, les mendiants peuvent avoir jusqu'à trois origines.

Par La Loi

Tout d'abord, la société telle qu'elle est proposée par les nations dévouées à la Loi, souffre d'un problème d'inadaptation et de conservatisme. Lorsque l'expansion des cités et de la civilisation eût atteint un certain seuil, la société aurait dû se stabiliser en une sorte d'âge d'or permanent.

Malheureusement, la présence inopportune du chaos dans ce vaste programme a provoqué une démographie galopante, les guerres de religion que l'on sait, la famine et la maladie, brisant sans doute à jamais tout rêve de société trop rigide, issues de l'affrontement de la Loi et du Chaos.

Par Le Chaos

Mais on retrouve également une forte proportion de mendiants dans les nations inféodées au Chaos. En effet, l'allégeance au Chaos implique la soumission à des lois arbitraires, à des impératifs farfelus issus de l'inspiration du moment.

Bien que cela soit rarement reconnu, les arts, l'inspiration poétique sont l'apanage du Chaos, Maître de la Créativité.

Et comme l'artiste détruit ou rejette ses tentatives malheureuses de création, les erreurs sociales sont également laissées pour compte, favorisant ainsi les écarts entre les modèles réussis (les nantis) et les échecs (les pauvres).

De plus, certains vont même jusqu'à renforcer une telle inégalité en créant ou en accentuant ces écarts. Par exemple, un agent chao-

tique, sous le coup d'une inspiration divine, pourrait donner à un mendiant une fortune suffisante pour rançonner un roi, l'élevant ainsi socialement, ou au contraire estropier et défigurer un riche marchand, le projetant au bas de l'échelle sociale par la destruction (ou la confiscation) de tous ses biens.

Nadsokor

Enfin, il y a ceux qui sont nés mendiants, que ce soit à Nadsokor ou au sein d'une Guilde de Mendiants.

Ceux-là ne sont pas toujours affligés physiquement, mais reprennent souvent le mode de vie parental, car ils n'ont pas la volonté ou le désir de changer de condition.

Le Tragique Millénaire

Dans l'Europe du Tragique Millénaire, la mendicité est surtout le fait des guerres incessantes et régulières qui frappent les nations.

Les victimes de la guerre, les mercenaires mutilés ou ayant enduré des blessures majeures, les soldats brisés par une nation occupée hostile, sont nombreux.

Et il y a aussi tous ceux qui sont issus des inévitables inégalités sociales, héritages d'un passé révolu, dans des nations aussi sophistiquées et culturellement avancées que l'Espanya et la Moscovie, où la décadence et la perversion côtoient la bienséance et la poésie.

Mendiant et JdR

Les mendiants ont toujours occupé, lors de la plupart des aventures urbaines, une position privilégiée.

Ce sont des gens qui vivent dans les rues, et en raison de cette délicate position, ils voient et entendent tout.

Le soir venu, lors de veillées, ils colportent les rumeurs, ragots et histoires qui circulent en ville et qu'ils ont réussi à saisir.

C'est pour eux un moyen agréable de passer le temps et de créer une fragile cellule sociale. En prêtant autant d'attention à la société, en commentant les événements politiques, les décisions des juges, et en réécrivant l'histoire, ils se créent l'illusion de toujours appartenir au système qui les a rejetés. Mais le savoir qu'ils accumulent par le parta-

ge des connaissances est de loin supérieur à celui de n'importe quel quidam cultivé. En échange de quelques pièces de cuivre, ils peuvent faire resurgir de leur mémoire des rumeurs qui ont circulé il y a plusieurs années, avec une précision incroyable.

Les aventuriers peuvent donc consulter ces exclus afin d'obtenir des renseignements que les voies officielles leur dénie, soit par leur caractère confidentiel, soit par leur prix élevé.



A Votre Service

En second lieu, les nantis, que ce soit par vanité ou par honte de ne pas les aider, méprisent et ne considèrent que rarement la présence des mendiants. Ceux-ci peuvent alors tendre l'oreille et surveiller des édifices publics ou privés sans être importunés par la garde. De plus, ils peuvent en profiter pour surprendre les bribes de conversations confidentielles qui alimenteront les prochaines rumeurs, seulement en étant au bon endroit et au bon moment. Parfaits espions que ceux que l'on ne veut pas voir ou pas entendre... aussi, lorsque le jeu en vaut la chandelle et que quelques grosses pièces changent de mains, les mendiants peuvent faire d'excellents informateurs.

En outre, les mendiants n'hésitent que rarement à mettre la main à la tâche, et effectuent différentes petites missions pour qui payent bien. Cela peut aller du larcin au cambriolage, et parfois jusqu'au meurtre organisé. Enfin, ils peuvent être engagés afin de servir de spadassins de secours si les aventuriers ont besoin d'une aide ponctuelle. On a déjà vu des situations dramatiques retournées par l'arrivée impromptue d'une bande de mendiants sur la scène d'un combat où sont impliqués des aventuriers s'étant montrés particulièrement généreux !

Jouer un Mendant

C'est un défi des plus intéressants, à condition que le personnage se trouve une véritable raison de partir en aventure.

Quant à son utilité, elle ne fait aucun doute, surtout en milieu urbain, comme en témoignent les différentes utilisations, citées plus haut, que l'on peut en faire.

Il n'est pas facile de jouer un Mendant, d'abord parce que c'est une classe sociale dévalorisante, très loin des héros de la littérature que l'on rêve généralement d'incarner, ensuite parce qu'elle pose de sérieux problèmes.

Un Profil Particulier

Pour prendre plaisir à jouer un Mendant, il faut essayer de s'identifier à lui, et pour y parvenir, il faut

d'abord tenter de le comprendre. Ce ne sera donc ici qu'un bref essai, car à moins d'avoir soi-même vécu de la mendicité ou d'être sociologue, nul ne peut prétendre détenir la vérité sur ce sujet.

Le principal souci du Mendiant est d'assurer sa subsistance, au moins pour la journée à venir. Il vit au jour le jour, ne se souciant que rarement des lendemains, qu'il sait parfaitement identiques aux jours passés. Les talents qu'il développe vont donc dans ce sens. Attirer la pitié sur lui, commettre quelques vols à l'étalage, proposer de menus services sont quelques uns des moyens dont il dispose, ainsi qu'il est dit dans la précédente section.

Il est très important pour un tel personnage, peut-être plus encore que les autres, de bien préciser l'histoire du Mendiant, sa jeunesse, ses déboires, ce qui l'a poussé à la mendicité et ce qui pourrait l'en sortir. Le plus grand piège est de se servir de la classe sociale mendiant pour créer un aventurier qui par la suite ne vivrait plus ou ne réagirait plus comme un mendiant.

Certes, si l'insertion dans un groupe d'aventuriers est pour lui un moyen de s'en sortir (il est vrai que le système de classes sociales des jeux Chaosium n'est que le «tremplin» d'un personnage, et qu'il peut se développer tout à fait différemment par la suite), il serait dommage que son joueur renie son passé et ne tienne plus compte d'aucun de ses traits de personnalité éventuels et typiques des mendiants.



Un Comportement Etrange

Le comportement des Mendiants peut poser des problèmes sérieux aux joueurs. Ce sont des gens détachés, insouciant de leur santé (qu'ils ont déjà perdu pour la plupart), vénaux aussi, mais qui n'ont peur d'aucun sacrifice. La plupart estiment en effet être au plus bas, ce qui pourrait expliquer certains gestes paraissant désespérés aux nantis.

Pour mieux faire face à sa condition, un Mendiant peut choisir entre

deux voies diamétralement opposées. La première consiste à sombrer dans le fatalisme, ce qui peut donner lieu à certains débordements tels que tentatives de suicide, alcoolisme, violence psychopathe.

L'autre est de choisir la voie de la dérision, et de se moquer de ses malheurs, de ses propres afflictions, mais aussi et surtout des nantis et des gens «normaux». Certains vont même jusqu'à exalter leur nature de mendiant (prétextant que c'est un mode de vie plus sain que celui des «débauchés» qui forment la caste supérieure du pays), et prétendre qu'ils sont mendiants par choix, par rejet d'une société ridicule et inepte.

Il sera donc important pour le joueur de choisir un profil psychologique et de s'y tenir, bien qu'il puisse en choisir d'autres que les deux très brièvement esquissés ici.

Confréries et Cultes

Dans les Jeunes Royaumes, la plupart des mendiants viennent ou vont à Nadsokor.

Le mieux à faire est encore de consulter le supplément le Voleur d'Ame qui fournit une description de Nadsokor, de son dirigeant, et une idée du culte de Narjhan.

Connaissance de la Cité

Il s'agit d'une compétence à rapprocher à celle de Connaissance du Pays, publiée dans le Tatou numéro 12 dans l'article Fermier ou Chasseur de Philip Benz.

Le joueur choisit une ville (généralement sa ville d'origine) pour laquelle il pourra employer l'intégralité de sa compétence. Dans celle-ci, cette compétence prendra la place de la Cartographie et de la Navigation, sans que le mendiant ait besoin de supports écrits ou mécaniques. Le personnage pourra s'orienter sans problème, connaître les lieux, boutiques, et endroits secrets (marché noir, guildes interdites) à condition de réussir le jet de Connaissance pour la ville où il se trouve. Ce même jet peut permettre de déterminer l'adresse d'une personnalité, de retracer quelques éléments de l'histoire de la cité, ou de se remémorer des rumeurs ayant circulé il y a longtemps (ou d'en répandre de nouvelles).

Le personnage pourra toujours tenter un jet sous la moitié de cette compétence dans une autre ville où il peut prétendre avoir au moins six mois d'expériences, sans quoi la compétence devient inutile. Cette compétence peut progresser par expérience, aussi faudra-t-il différencier une compétence par cité visitée, qui augmentera séparément.

L'autre divinité appréciée par les mendiants est Malchin, qui accorde souvent l'immunité à certaines maladies que ses brebis sont chargées de répandre.

Cependant, ce mouvement d'amplitude mondiale ne regroupe pas tous les mendiants. Ici comme dans l'Europe du Tragique Millénaire, il existe de nombreuses confréries de mendiants, à l'échelle locale, indépendantes les une des autres. Vous pouvez en trouver un exemple dans le supplément La France, sous le titre des Boiteux.

Organisations

Dans la littérature fantastique, il est souvent fait référence aux mendiants comme ayant une structure organisée avec son Roi (ou sa Reine) local, ses objectifs et ses motivations. Souvent, celles-ci sont ambitieuses, comme conférer un véritable statut à leur caste ou prendre le contrôle d'une ville.

Mais la plupart du temps, le Roi des Mendiants n'a ni le charisme, ni le courage de mener de telles ambitions jusqu'au bout, se contentant de s'asseoir sur son trône de détrit et de régner sur une foule hétéroclite et généralement peu sincère dans ses adulations.

Les mendiants peuvent encore se regrouper sous formes de guildes inhabituelles, comme les «Conteurs d'Histoire», les «Rapporteurs de Rumeurs» ou encore les «Yeux

Indépendants», en référence aux plus fréquents emplois qu'ils peuvent trouver auprès d'un groupe d'aventuriers. Cela suppose évidemment que le M.J. ait accepté l'idée d'une structure, d'une organisation regroupant des mendiants.

Si ces guildes ne sont qu'exceptionnellement reconnues comme telles par les associations normales, les services rendus peuvent être de qualité au moins égale, et souvent meilleur marché. De plus, elles ne souffrent que rarement de la concurrence.

Développements

Le Maître de Jeu peut bâtir tout une campagne (ou une partie seulement) sur les interactions d'une Société de Mendiants avec le «monde de la surface».

Dans ce cas, il serait bien sûr intéressant qu'au moins un des P.J. soit mendiant, bien que cela ne soit pas obligatoire.

Favoriser les projets des mendiants permettra aux joueurs de payer leurs dettes et les aides reçues, et eux-mêmes pourront briguer une place de choix dans la hiérarchie de la cité-état qui naîtra de ce putsch.

Si les joueurs sont férus d'enquêtes, le M.J. pourra les confronter aux nombreux déséquilibres qui assassinent les pauvres mendiants, ou alors, à l'opposé, à des mendiants s'en prenant à des citoyens normaux.

Dans les deux cas, les P.J. auront l'occasion d'approcher le «monde souterrain» de la cité, et peut-être de mieux comprendre cette société défavorisée.

Enfin, des mendiants ayant eu connaissance, grâce à d'anciennes rumeurs ou légendes oubliées, d'un trésor fabuleux, pourraient partir en quête de celui-ci.

Ils entraîneraient à leur suite les aventuriers comme associés, mais aussi plusieurs autres bandes rivales de loqueteux, eux-mêmes assistés d'assassins professionnels. Une aventure de type course/poursuite serait appropriée.

Si nous avons pu vous réconcilier avec cette classe ingrate, alors notre premier objectif aura été atteint. Si de plus la société que vous avez créée tient désormais compte des mendiants, et à leur juste valeur, alors notre succès aura été total.

Nous attendons vos commentaires, ainsi que, pourquoi pas, vos articles ou vos scénarios.

Olivier Saraja



Y a-t-il quelqu'un pour sauver la Cité... ?

Cette énigme, qu'auront à résoudre les aventuriers, peut s'insérer dans *Elric ou Hawkmoon*. Les noms des villes, nations et principales personnalités ont été laissées obscures, afin de faciliter le travail d'adaptation du M.J. Celui-ci aura à insérer les éléments propres aux jeux du Cycle du Champion Éternel, soit la magie démoniaque pour *Elric*, soit les créations technologiques pour *Hawkmoon*, voire même un subtil mélange des deux s'il veut une aventure au très long cours

Introduction

Les développements de cette aventure peuvent être très nombreux.

Des synopsis plus ou moins détaillés permettront au M.J. de terminer lui-même ce qui pourrait être une campagne très déroutante pour des personnages habitués à frayer avec la noblesse et des gens cultivés.

Enfin, ce scénario est bâti de manière particulière. Il présente les faits adaptés au jeu que vous aurez choisi, ainsi que les principaux personnages, les lieux intéressants à visiter, et les moyens d'y accéder. Il s'agit d'une enquête laissant toute latitude aux aventuriers, et le M.J. aura certainement à improviser de nombreux personnages.

Chronologie

Les jours seront décomptés à partir de l'entrée en lice des aventuriers le jour J.

J-30 Un jeune noble arrogant de la cité traverse le quartier pauvre et bouscule plusieurs pauvres hères. Un vieux mendiant l'insulte. Le jeune noble fait intervenir la garde qui emprisonne le mendiant.

J-29 Le vieux mendiant subit le supplice de la roue. Ecartelé et meurtri par 50 coups de bâtons, les forces du vieil homme l'abandonnent définitivement. Mais avant de mourir, il maudit le jeune noble pour son arrogance et ses péchés.

J-23 Un autre mendiant, très lié au vieux, tente de le venger en assassinant le jeune homme. La tentative échoue, le mendiant est abattu sur place. En représailles, les autorités

décident de débarrasser la cité de ses parasites, satisfaites de l'excuse qui leur est fournie.

J-12 La cité s'enorgueillit d'être «propre». Les rues sont libérées des mendiants qui disparaissent dans les oubliettes ou qui se cachent dans les égouts ou les quartiers pauvres. A partir de cette date, il survient une disparition par journée dans les rangs des citoyens. Aucune enquête sérieuse n'est ouverte, aucune famille des disparus n'étant en mesure de la financer.

J-8 Une procession de lépreux, tous vêtus d'une toge blanche, font leur apparition et professent la Rédemption et le pardon pour les mendiants emprisonnés. Les manifestations sont disloquées par la garde.

J-7 Les lépreux refont leur apparition, ailleurs dans la ville contaminant insidieusement un grand nombre de personnes. Les autorités paniquent. Les lépreux doivent être chassés coûte que coûte de la ville. Un bref massacre s'ensuit, ainsi que l'incinération des malheureux.

J-5 La «même» procession de lépreux réapparaît, continuant à répandre la maladie. Quelques nobles et plusieurs bourgeois sont touchés, ainsi qu'un grand nombre des autres citoyens. Nouvelle intervention de la garde qui, n'osant approcher, abat les lépreux avec des arcs. Nouvel incendie.

J-4 La maladie se développe excessivement vite. Certains parlent de sorcellerie. De plus, la procession des Toges Blanches refait son apparition. La garde, paralysée par la superstition, refuse de repartir en croisade contre les lépreux, d'autant plus que certains d'entre eux montrent également les premiers symptômes. Tous les mendiants sont libérés des oubliettes. Quelques uns quittent la ville.

J-2 Le soir, la vieille dame noble disparaît.



La Lèpre Déviante

Cette maladie étant le moteur de l'histoire, il est normal que nous vous donnions quelques précisions.

A ce sujet, nos sources sont essentiellement le Dictionnaire de la Médecine (Larousse de Poche), et le format de présentation est inspiré d'un article paru dans le Casus Belli n° 39 (Devine qui vient dîner ce soir... sur les maladies).

Il s'agit bien sûr d'une variante de la lèpre qui, je l'espère, ne choquera pas trop la profession médicale.

Elle est caractérisée par l'apparition de tâches roses s'étendant sur tout le corps.

A ces endroits, la peau perd toute sensibilité tactile et thermique, et devient incapable de sudation.

Le malade subit également des lésions nerveuses, entraînant une atrophie musculaire ainsi que des troubles sensitifs. Le plus spectaculaire demeure néanmoins les modifications cutanées provoquant mutilations et déformation des os.

Incubation : CON en 1D4+2 jours

Effets : voir commentaire, plus perte de 1 point de FOR, CON et POU par mois, ainsi que de 3 points de CHA par mois.

Durée : jusqu'à la mort du malade (lorsqu'une caractéristique autre que le CHA tombe à 0), ou jusqu'à la fin du traitement.

Traitement : Conn. de la Médecine (maladie grave : 61 % minimum requis).

Durée : 1D3 mois de repos et de soins intensifs.

Suites : les points perdus le seront définitivement.

Les personnages, au terme de cette aventure, devront réussir un jet de CON x 5 ou contracter cette maladie.

Trouver un médecin compétent peut constituer une aventure par elle-même...

Les Joueurs

Les événements des derniers jours sont en train de semer une certaine panique auprès du conseil des dirigeants de la cité.

Ils ne savent absolument pas comment endiguer les vagues successives de lépreux qui meurtrissent leur cité, ni d'où ils viennent. Certains murmurent que ce sont les âmes de ceux qui ont en premier péri par le feu, qui reviennent hanter les vivants. En parallèle, des disparitions ont régulièrement lieu en ville. La dernière en date, sur laquelle il sera demandé aux aventuriers d'enquêter, est celle d'une noble et vieille dame, l'une des plus grandes fortunes de la cité. Vous pouvez introduire les personnages de la manière la plus appropriée selon leur renommée, leurs intérêts ou leurs motivations propres. Ils seront certainement engagés, pour une belle somme en or et par un neveu, afin de retrouver la noble dame.

Enfin, il se pourrait que l'un d'eux, ou un membre de sa famille, soit également contaminé par la lèpre. C'est au M.J. de régler tous les détails exacts de l'introduction.

L'Enquête

Les Lieux de la Disparition

La vieille dame a disparu dans les jardins de la ville. Son majordome peut y conduire les aventuriers, ainsi que fournir les renseignements suivants.

La vieille dame s'y rendait chaque semaine afin de se détendre et de nourrir les cygnes, les canards et les poissons de l'étang. Elle était accompagnée par un garde du corps, jeune mais expérimenté.

Les jardins qui entourent l'étang sont parsemés de haies et de ronciers, ainsi que de kiosques bien entretenus où les soupirants reçoivent leurs rendez-vous de leurs dulcinées.

La nuit venue, ce sont d'autres rendez-vous qui ont lieu, mais moins romanesques. C'est un lieu de prostitution, de marché noir et de vente de drogues illégales, contrastant totalement avec les visiteurs diurnes.

Les aventuriers peuvent parler avec quelques uns des habitués du parc. Ils confirment les habitudes régulières de la vieille dame, mais leur apprennent également qu'elle s'était attardée, à la tombée de la nuit, pour retrouver une broche perdue. Son garde du corps ne la quit-





tant jamais lorsqu'ils sont dans le parc, ils ne se sont pas inquiétés, et après avoir poliment un peu participé aux recherches, se sont retirés.

Le périmètre où la vieille dame avait l'habitude de se reposer a été encerclé par des barrières amovibles, et un garde officiel de la cité monte la garde devant, afin que personne ne vienne déranger les lieux de la disparition. En l'interrogeant, il affirme que personne ne s'est approché de cette zone, à part des mendiants qu'il a immédiatement chassés et un couple qui voulait profiter du cadre idyllique.

Quoi que les aventuriers fassent, ils ne pourront pas retrouver la broche perdue. Par contre, ils peuvent relever des traces de sang ainsi que des marques sur le sol révélant qu'un corps assez lourd aurait été tiré. Ce qui a donné l'alerte sur la disparition, c'est l'épée ensanglantée du garde du corps, maladroitement jetée dans un rosier et qui dépasse un peu. Sur la grève de l'étang, légèrement enfoncée dans la vase et dissimulée par l'eau trouble, on peut retrouver une main, récemment sectionnée au niveau du poignet. Il y manque deux doigts, elle ne porte aucune bague, et malgré un séjour d'une nuit dans l'eau de l'étang, les ongles sont complètement crottés et noircis par la fange.

Enfin, le dernier indice est une bande de tissu accrochée à une branche de rosier. Le tissage est très grossier, et est souillé par la saleté et les immondices.

Ces deux derniers indices tendraient bien sûr à démontrer l'implication de mendiants dans l'enlèvement, mais les aventuriers doivent le comprendre tout seul.

Le Prêteur sur Gage

Les aventuriers peuvent avoir l'idée de demander au majordome une description de la broche de la vieille dame. Si par la suite ils pensent à visiter les prêteurs sur gage de la ville, ils pourront recueillir des indices supplémentaires.

Chez le moins honnête, ils ont affaire avec un homme sale, mal rasé et bedonnant, vêtu d'une chemise grise tâchée de graisse. Il avoue avoir reçu la visite de quatre mendiants, au petit matin du jour J-1. L'un deux, a-t-il remarqué, avait un moignon ensanglanté sommairement bandé de ligne sale et imbibé de sang. Il

s'apprêtait à les chasser lorsque le plus grand des trois, un borgne à l'air mauvais lui a montré la broche. Intéressé, il leur en a proposé 3 pièces d'or.

Il accepte de montrer la broche aux aventuriers (c'est bien la même), mais refuse de la restituer si cela lui est demandé. Néanmoins, sachant que les mendiants ne reviendront jamais rechercher leur gage, il accepte de la revendre, mais pour 30 pièces d'or au moins.

Bien sûr, il ne connaît pas les mendiants, et à part leurs affections respectives, ne peut pas véritablement les décrire.

Le Prêteur sur Gages

Sale, mal rasé, ventru et vêtu d'une chemise maculée de graisse, c'est le personnage antipathique par excellence. C'est avec répugnance qu'il aidera les aventuriers, à moins qu'on ne lui graisse la patte. Il rechignera à donner le moindre indice, et refusera de restituer la broche à sa propriétaire, même à la fin de l'aventure si elle a survécu, sauf contre un bon prix.

Marchand de qualité discutable, il s'est enrichi sur les pauvres et les endettés. Sa personnalité entière est tendue vers le profit facile. Néanmoins, il sait marchander et diriger une discussion. Ayant eu à repousser des braqueurs, il a appris le maniement de l'arbalète. Dissuasif.

La Lettre

Les aventuriers ont l'autorisation de fouiller le bureau de la vieille dame. Parmi les quelques papiers, ils pourront trouver une lettre récente en provenance d'une institution de charité, l'église de Soeur Bienvenue. Eventuellement, le majordome peut les informer du lien entre sa maîtresse et Soeur Bienvenue. En fait, elle est l'une des principales bienfaitrices de l'église.

Eglise de Soeur Bienvenue

C'est une ancienne église à moitié délabrée, en perpétuelle réfection, qui accueille les plus défavorisés de la ville. Elle abrite une centaine de paillasses plus ou moins propres, et une fois par jour, un repas chaud est

servi, un peu dans l'esprit de nos soupes populaires. Soeur Bienvenue est une vieille femme souriante qui va sur ses 90 ans. Menue, maigre à l'extrême, elle est vêtue d'une robe simple et austère. Avant de se consacrer à la charité, elle a été la nourrice de la vieille dame, aussi y a-t-il toujours eu une certaine complicité entre elles. C'est d'ailleurs grâce à la richesse personnelle de la noble dame que Soeur Bienvenue a pu racheter cette église et commencer sa restauration en vue d'en faire un asile pour sans-abri.

La noble dame lui rendait visite deux à trois fois par mois, la dernière occasion étant à J-4. Elle a appris par ses protégés l'existence des Lépreux en toge blanche, mais n'a jamais eu aucun contact avec eux. Elle est bien sûr peinée par le traitement qui leur a été réservé. S'il y a beaucoup de borgnes et d'éclopés parmi ses protégés, elle ne parviendra pas, malgré les descriptions du prêteur sur gage, à identifier les quatre mendiants, et n'est au courant d'aucun blessé récent parmi eux. Elle remarquera que seule une faible portion de mendiants accepte l'asile qu'elle offre, et que ceux qui intéressent les aventuriers ne sont probablement pas «ses enfants». Soeur Bienvenue est par ailleurs d'une naïveté touchante, et croit fermement que la plupart des gens de son environnement sont incapables de la moindre méchanceté. Soeur Bienvenue a quatre assistants bénévoles avec elle. Aucun ne peut communiquer d'informations intéressantes pour le moment, mais les aventuriers peuvent leur faire promettre de les tenir au courant s'ils apprennent quelque chose.

Le Majordome

Un homme de moyenne taille, au visage sévère et émacié, portant une moue perpétuelle. Toujours très digne, il peut être d'un grand secours, surtout en ce qui concerne les habitudes et les connaissances de la vieille dame. C'est peut-être lui qui suggérera aux P.J. de visiter Soeur Bienvenue. Aristocratique dans ses manières, il est capable de répondre à tous les problèmes de bienséance et a une bonne culture générale (pour le monde). Cependant, ses aptitudes au combat sont des plus limitées.



La Procession

A partir de J + 2, les lépreux en toge blanche font une apparition par jour dans les rues.

Ils ne sont gênés par aucune garde, tout le monde s'enfuyant sur leur passage de peur d'être maudits et contaminés. Ils apparaissent toujours en nombre constant (huit hommes)

depuis J-8, et leur retour inévitable, qu'ils soient chassés, abattus ou non, ne fait que renforcer leur «aura surnaturelle».

S'ils sont interpellés par les personnages, ce qui devrait arriver à un moment ou à un autre, ils ne répondent rien, une expression débile et un sourire niais barrant leur visage. Aucun d'eux ne parle, sauf pour geindre et pleurer s'ils sont molestés. Bien sûr, les membres manquants de la procession seront remplacés le lendemain par d'autres.

Les P.J. n'ont aucun mal à suivre la procession s'ils le désirent. Ils peuvent les suivre durant tout leur circuit en ville, et ce même s'ils ne sont pas discrets, les lépreux sont trop simples d'esprit pour s'en préoccuper. Arrivés à l'embouchure des égouts et du fleuve (ou tout autre endroit similaire disponible), ils ôtent leurs toges blanches, les cachent sous des buissons, et pénètrent dans les égouts.

Là, le manque de lumière et la parfaite connaissance des lépreux des égouts devraient faire que les aventuriers soient rapidement semés, et peut être même perdus. En effet, le réseau des égouts est tentaculaire, et les échos allant d'un boyau à l'autre rendent la filature difficile, même pour des oreilles exercées.

La Colline des Gueux

C'est un endroit où se regroupent, la nuit, la plupart des mendiants qui refusent l'aide de Soeur Bienvenue.

L'endroit est couvert de déchets, détrit, et autres immondices. Les «résidents permanents» sont ceux qui, minés par la maladie ou les afflictions, sont trop faibles pour se déplacer. Les autres tiennent compagnie, les soulagent de leurs douleurs lorsqu'ils le peuvent, mais sans plus.

L'endroit est impressionnant à visiter, surtout la nuit. En effet, des feux malingres projettent une lueur blafarde sur les visages sales et mangés par la barbe des mendiants.

Les regards torves se mêlent aux membres déformés, les bossus aux simples d'esprit, dans un concert de gémissements, de toux et de râles.

Là encore, les descriptions déteintes par les aventuriers correspondent à une bonne douzaine d'individus, à part le blessé, dont personne ne semble avoir entendu parler. Mais ici, les rumeurs vont bon train. En se montrant généreux (mais pas trop, sinon ils pourraient être submergés, lynchés puis pillés), les aventuriers pourront recueillir des renseignements intéressants sur les autres groupes de mendiants.

Ils apprendront qu'il y a «en gros» trois catégories. Eux-mêmes, de la Colline des Gueux ; ceux de Soeur Bienvenue ; et enfin les Racleurs de

Boue, qui vivent dans les égouts. C'est avec ces derniers qu'ils entretiennent le moins de rapports, voire même une certaine hostilité.

Eventuellement, les aventuriers pourront rencontrer un ancien Racleur susceptible de les guider dans les égouts, à condition qu'il soit bien payé, car il est désormais considéré comme un traître par les autres mendiants des égouts.

Les Racleurs de Boue

Ce rassemblement de mendiants a choisi les égouts pour plusieurs raisons.

La première est la tranquillité. En effet, les égouts sont suffisamment malodorants pour tenir à l'écart la très grande majorité des curieux.

La seconde est qu'ils ne risquent pas de faire des rencontres inattendues et qu'ils peuvent ainsi continuer à affiner leurs idées anarchistes et révolutionnaires. Car c'est ce qu'ils prêchent et le guide des aventuriers pourra le leur révéler, puisque c'est à cause de cela qu'il les a quittés.

Néanmoins, livrés à eux-mêmes, ils sont plutôt inoffensifs, quoique encore un peu forts en gueule. Tout ce qui leur manquait, c'était un leader, du moins jusqu'à l'exécution du premier mendiant, qui a servi de catalyseur à leur révolte secrète.

D'ailleurs, seule la poignée de Racleurs à la tête du mouvement est au courant de la propagation foudroyante de la lèpre.

Il existe dans les égouts un réseau secret connu seulement des meneurs. C'est dans celui-là que sont séquestrées leurs victimes, ainsi que le Lépreux responsable de l'épidémie. Les personnages ne devraient pas les découvrir avant que le blessé ne soit retrouvé.

Si les aventuriers visitent les égouts à la recherche des mendiants, ils pourraient s'attirer leur animosité, et un bref combat (jusqu'à ce qu'au moins un des mendiants soit sévèrement blessé) pourrait avoir lieu.

S'ils sont repoussés, ils se tiennent à distance raisonnable, mais restent autour de leurs envahisseurs. S'ils parviennent à maîtriser les intrus, ceux-ci sont dépouillés et relâchés à la surface, avec peut-être une ou deux mutilations à la clef pour les punir.

Si les aventuriers parviennent à conserver une position dominante, des échanges verbaux peuvent avoir lieu. Ils comprennent rapidement qu'ils sont indésirables, et de toute manière, ces mendiants là n'ont rien à leur apprendre.

Par contre, le bruit de leur visite aura tôt fait d'arriver aux oreilles des meneurs du mouvement, qui peuvent alors envisager de s'occuper sérieusement des curieux.

Les Racleurs de Boue

Ce sont des mendiants tout à fait ordinaires, mais qui ont parfaitement assimilé les tactiques de combat de masse. Ils submergent donc les aventuriers jusqu'à les écraser sous leur poids, que ce soit s'ils s'introduisent sans invitation dans leurs égouts, ou s'ils sont appelés par le borgne à les occire.

Le Gangrené

A J+5, un des assistants de Soeur Bienvenue vient chercher les aventuriers. Il leur apprend que le blessé vient de faire son apparition à l'église. Sa blessure s'est gangrenée, et il est actuellement très mal, pris de délire et de douleur.

A moins que les aventuriers n'aient laissé de consignes en ce sens, c'est Soeur Bienvenue qui a pensé préférable de les prévenir de son retour. En effet, elle peut leur apprendre que celui-ci est un de ses protégés occasionnels. Elle ne tolère bien sûr pas des méthodes d'interrogatoires violentes, et insiste pour y assister.

Les aventuriers peuvent sentir se dégager du gangreneux une vague odeur d'égouts, bien qu'il ait été soigneusement lavé par les assistants de Soeur Bienvenue. Ses propos sont incohérents, mais s'il est un peu sti-





mulé, à la mention du nom de la vieille dame, il marmonne ces bribes de phrases :

«...la vieille... suivre église... parc... égouts, cage... la vieille... égouts... lèpre... première ville... les autres suivront».

Il ne sera bien sûr d'aucune autre utilité et finira par succomber à ses blessures d'ici une semaine ou deux.

Le Borgne

C'est lui qui a emmené le blessé chez Soeur Bienvenue, dans l'espoir qu'elle pourrait faire quelque chose pour lui. Il s'est attardé dans le périmètre, suffisamment pour assister à l'arrivée des aventuriers.

Deux options :

1. *Les personnages sont déjà allés dans les égouts* : il les reconnaît, car il était dans la bande des agresseurs. Il s'en va prestement avertir ses compagnons que l'intrusion de fouineurs n'était pas fortuite.

2. *Ils n'y ont jamais mis les pieds* : le borgne trouve plus sage de s'éclipser en présence d'hommes en armes, mais reste dans les environs. Si les aventuriers font mine de rechercher celui qui a amené le blessé et qu'un des assistants le désigne du doigt, il prend alors la fuite. Les consé-



quences sont alors les mêmes que précédemment. Sinon, la rencontre n'a pour l'instant pas d'incidences.

En cas de poursuite, le borgne ne devrait pas avoir trop de mal pour fuir et se cacher, dans une ville où il connaît chaque détour de ruelle. Mais si les aventuriers parviennent à le rattraper, alors ils prendront inévitablement un raccourci dans l'aventure puisque le borgne leur révèle à peu près tout ce qu'il sait : après avoir résisté crânement une minute à toutes les menaces que peuvent proférer les aventuriers.

Voici ce qu'il sait : les racleurs ont décidé que les dirigeants de la cité avaient besoin d'une leçon. Pour cela, ils ont décidé de se servir d'un de leurs leaders affligé par une forme très évolutive de la lèpre, et qui est donc maintenu au secret dans les égouts. Son rôle est de contaminer certains mendiants sélectionnés, trop stupides pour réaliser ce qui leur arrive, afin qu'ils répandent la lèpre à la surface. Le but de la manoeuvre est d'effrayer les citadins, et les gagner progressivement à leur cause en les affligeants tels qu'eux ont été affligés par le sort. La nation se décidera alors à mettre la ville en quarantaine et eux n'auront plus qu'à se proclamer maîtres de la cité que toutes les bonnes volontés auront désertée. Bien sûr, il est prévu de recommencer le processus dans les villes voi-

sines, jusqu'à contrôler les centres névralgiques du pays. Même si le processus risque d'être un peu lent, plus personne ne se moquera ni ne maltraitera les défavorisés tels que les mendiants.

Concernant ce qui intéresse les personnages en premier lieu, il peut les informer que lui et d'autres avaient pour mission de capturer des personnes destinées à être sacrifiées à Malchin/donnés à manger au lépreux. Ils ont pensé joindre les bénéfices à l'intérêt en s'en prenant à quelqu'un de faible et riche qu'ils pourraient dépouiller. Comme ils visitaient occasionnellement l'église de Soeur Bienvenue, ils y ont remarqué la noble Dame, et ont décidé que ce serait une de leurs prochaines victimes.

Ils pensaient aisément venir à bout du garde du corps, mais celui-ci parvint à infliger une blessure majeure à l'un d'eux (le gangrené) avant d'être assommé puis roué de coups. Les deux corps inconscients furent ligotés et traînés dans les égouts où le lépreux a disposé (ou disposera, au choix) d'eux.

Le borgne connaît le chemin des égouts menant jusqu'au lépreux. Il accepte d'y conduire les personnages en échange de sa liberté et l'assurance qu'il ne sera plus maltraité. En fait, s'il est relâché, il quitte la ville.

Le Borgne

Un grand homme d'une trentaine d'années, très maigre et à la pomme d'Adam proéminente, son visage est mangé par une barbe broussailleuse couleur de jais, comme ses cheveux bouclés. Il porte un bandeau sur l'oeil droit, masquant à peine une cicatrice toute en longueur.

Il fait partie des mendiants impliqués dans le coup d'état, et est doté d'une intelligence moyenne. Il a pris de nombreuses précautions pour éviter d'être également contaminé par la lèpre déviante.

C'est un crâneur, qui essaie de toujours sauver les apparences, et ceci afin de cacher sa lâcheté naturelle. Il fuit les aventuriers, et essaie de revenir avec un fort parti de Racleurs afin de les mettre en pièce. S'il est en position de force, il peut se montrer violent et cruel.

Les Egouts

Comme les aventuriers peuvent déjà en avoir eu un aperçu, les égouts forment un réseau complexe de tunnels circulaires, pavés de briques et nimbés de ténèbres.

Le chenal central de chaque veine sert de lit à une rivière artificielle malodorante dans laquelle flotte une incroyable quantité de débris et d'excréments, aux proportions de la ville sous laquelle elle s'étend de manière tentaculaire.

Dans chaque veine, les échos et les bruits de clapotis venant d'autres artères rendent difficile toute orientation grâce au son. De plus, ceux-ci sont répercutés sur une très longue distance, donnant une illusion de proximité de la source émettrice.

On entend parfois les lamentations des sacrifiés destinés à Malchin/aux repas du lépreux, mais celui-ci, loin d'alerter les curieux, ne font que renforcer la mauvaise réputation des lieux supposés abriter divers carnassiers encore inconnus.

Des employés sont chargés de l'entretien de certaines veines, mais ont vite abandonné celles occupées par les mendiants et d'autres s'enfonçant dans des couloirs obscurs très anciens, réputés conduire vers un funeste sort. C'est dans un de ceux-ci que les mendiants conspirateurs préparent la prise de la ville.

Selon votre monde, vous pouvez peupler les branches abandonnées des égouts par des hordes de rats, des alligators, des mutants anthropophages ou quelques démons choisis.

Néanmoins, un combat contre cette faune spéciale n'est pas l'objet du scénario, aussi ce sera à vous de préparer de telles rencontres, si vous décidez qu'elles existent.

Le Lépreux

Il campe dans une grande salle dotée d'arches enténébrées. Plusieurs canaux partent dans différentes directions, celles de votre choix.

L'îlot artificiel central peut ou non abriter un autel de sacrifice selon la trame choisie. Une grande cage, aux solides barreaux de bronze, en occupe la majeure partie. A nouveau, son utilité est différente selon la trame employée.

Pour Elric, elle contient les victimes à sacrifier au Seigneur Malchin du Chaos. Pour Hawkmoon, le

Lépreux s'y enferme lui-même avec ses victimes impuissantes, les tuant et les dévorants à son rythme. Quelques mendiants, tous des simples d'esprits, sont également enfermés avec le lépreux, afin de contracter sa maladie et d'aller par la suite la répandre à la surface.

Outre quelques barques arrimées à un ponton de l'îlot central, de nombreuses caisses de taille variable occupent l'îlot ou les bords des canaux. Ils contiennent des armes neuves telles que dagues, lances,

flèches, boucliers, et casques, mais aussi des cordes, des chaînes, des torches, des lanternes et des réserves d'huile ou de poix. Il n'y a par contre que peu de jeux d'armures complètes. Il y a là suffisamment de matériel pour conduire une guerre civile.

Le Lépreux

C'est un homme d'une quarantaine d'années, qui semble être en phase terminale de sa maladie. Mais les apparences sont trompeuses, car





il a gardé l'ensemble de ses moyens, et sa maladie ne l'affecte pas plus que cela. Il est la clé de voûte de la révolution telle qu'il l'a exposée à ses camarades, aussi en tire-t-il prestige et autorité, même s'il est contraint à la réclusion dans les égouts à cause de la contagion de son mal.

Hawkmoon : Sa rencontre avec un généticien fou a été la cause de cette mutation qui fait de lui le vecteur involontaire de la lèpre déviante. Le sorcier était lui-même affligé par la lèpre classique et il prit en guise de cobaye ce mendiant. Son but, en lui inoculant une lèpre artificielle, était de voir comment le réceptacle développerait des défenses immunitaires, afin de les reproduire et de se guérir, mais aussi d'inverser les effets secondaires.

Cependant, la maladie qu'il avait artificiellement créée le frappa et l'emporta en quelques jours. Le mendiant, bien sûr, survécut et devint immunisé à celle-ci dès qu'elle eût fini de ravager son apparence.

Après plusieurs mois d'errances sur des champs de batailles de l'Europe, son palais altéré n'apprécia plus que le goût de la chair humaine, dont il devint vite un gourmet. Lorsqu'il se joignit aux Racleurs de Boue, il ne se doutait pas qu'en quelques mois, il deviendrait leur malveillant chef...

Elric : Ce mendiant acquit son statut de «lèpre vivante» lorsqu'il passa un marché, pour lui survivre, avec Malchin du Chaos. Celui-ci l'accepta comme agent tant qu'il répandrait la maladie alentour et lui accorderait de nombreux sacrifices. Associant les ignobles visées de son dieu tutélaire à ses ambitions propres, il réunit autour de lui quelques mendiants soigneusement choisis, et forma le complot qui le propulserait au sommet de la société.

Dans les deux cas, le Lépreux démontre un sens pratique de la politique et de l'intrigue qui lui ont permis de rentrer en contact avec un noble haut placé qui finance sa révolution. Il lui fallait désormais motiver sa horde de mendiants et les pousser à l'insurrection. L'exécution d'un vieux mendiant fut le catalyseur de ce projet. Il ne manquait plus qu'à les convaincre de leur invulnérabilité, avec des processions de «fantômes» idéalisant la malédiction du vieillard mort sur la roue. Les acteurs étaient en place, le matériel abondait. Il passa alors à l'action et lâcha ses lépreux dans les rues.

Le Lépreux, s'il survit à sa rencontre avec les aventuriers (il profite de la première occasion pour plonger dans les eaux malsaines des égouts et pour disparaître dans l'obscurité), peut devenir un ennemi acharné, cherchant à tous prix à éliminer ou à

contaminer les aventuriers. Il emploie tous les moyens afin d'entraver leur enquête qui pourrait les conduire jusqu'à son bienfaiteur (voir développements). Il serait alors intéressant qu'il participe à la confrontation finale.

Résolution

I l est probable que les aventuriers parviennent à abattre le lépreux avant qu'il ne plonge dans les canaux pollués.

Si ce n'est pas le cas, il réapparaîtra certainement dans les prochaines aventures, préparant un autre coup de force (voir les développements). S'il est généreux, le M.J. peut décider que les personnages sont arrivés à temps pour sauver la vieille dame, ainsi que quelques autres captifs.

Il est par contre probable que tous auront contracté la lèpre. S'ils les sauvent, les aventuriers recevront les récompenses promises, ainsi que les honneurs de la ville qu'ils ont sauvé des complots. Bien sûr, tout le matériel militaire sera saisi par les autorités à la première occasion.

Développements

S i vous désirez transformer cette aventure en une campagne, vous pouvez prendre en compte, ou simplement vous inspirer, des conseils et des idées suivantes.

Chacune peut potentiellement devenir un scénario complet, selon le temps pendant lequel vous déciderez de travailler dessus.

Les aventuriers pourraient décider de remonter la piste des armes, afin de savoir qui a organisé le coup d'état avorté.

Si ce n'est pas le cas, le gouvernement de la ville pourrait le leur demander, faisant d'eux des agents spéciaux et officiels.

Le Marchand d'Armes

C'est un homme de forte corpulence rompu à de nombreuses magouilles et frayant régulièrement

avec le marché noir. Il n'a aucune position officielle, aussi sera-t-il difficile à saisir.

Il siège dans une autre grande ville de la nation, si possible dotée de nombreuses voies de communications, favorables à ses activités illícites. Des accords passés avec une guilde d'assassins font que plusieurs spadassins le surveillent et le protègent discrètement.

Ses livres de comptes qu'il garde dans une villa cossue de la ville pourront révéler l'existence d'un commanditaire secret, dont l'envoyé paie par lettres de change les commandes. Les livraisons sont faites à des sbires du Lépreux, mais également à une troupe de brigands (fausse piste pouvant compliquer la vie des aventuriers).

L'Envoyé Secret

Il tient probablement ses quartiers dans la capitale de la nation, ou dans une autre grande ville différente de celles jusqu'à présent visitées. C'est le gérant d'une maison close qui sert de couverture à un odieux trafic d'enfants et de jeunes filles. Comme les lettres de change ne portent que le nom de l'institution lubrique, les

personnages auront encore à déterminer qui, parmi les employés, peut être l'envoyé du commanditaire. Une enquête parmi les prostituées désireuses de soulager les aventuriers de leur or pourrait être amusante, mais il y aura principalement trois suspects idéaux.

Tout d'abord le gérant, dont on connaît la culpabilité ; le trésorier, qui est au courant des transferts secrets de fonds, mais dont la loyauté envers son employeur est indiscutable ; et enfin celle qui dirige concrètement la maison et ses filles, une ancienne prostituée encore désirable, mais qui n'est au courant de rien d'autre.

Intrigues de Palais

Il ne paraîtra à personne étonnant que le commanditaire, comme pourrait l'avouer l'envoyé si les aventuriers arrivent à le faire parler, fasse partie de la cour du royaume, et soit l'ambassadeur d'une puissante nation rivale.

Ses conspirations sont néanmoins tenues soigneusement secrètes, et elles ont jusqu'à présent fait long feu. Sa méthode a été de manipuler un mouvement d'opposants au régime,

et de les pousser jusqu'à la révolte. Dans le chaos qui résulterait d'une guerre civile dans un pays miné par la maladie, la nation rivale n'aura pas trop de difficultés pour s'emparer des rênes du pouvoir et annexer une nouvelle province...

Il reste à anticiper la méthode que les aventuriers choisiront pour écarter tout péril du trône royal. Chercheront-ils à discréditer l'intrigant (peu facile), à prouver sa compromission, ou simplement à l'assassiner ? Quelle que soit la méthode, les conséquences seront lourdes pour les aventuriers, puisqu'ils pourraient s'attirer les foudres d'un puissant royaume, et se trouver au milieu d'une guerre entre les deux nations. L'issu de celle-ci est à déterminer par le M.J., qui pourra en profiter pour baser de nouvelles aventures sur les péripéties de ses personnages.

Le Lépreux pourra réapparaître dans cette ville, et tenter de nouveau le coup de la lèpre, au profit direct de son commanditaire. Une force d'invasion serait alors prête à prendre avantage du chaos résultant pour mettre le roi à genoux.

Olivier Saraja

Abonnez vous à
Tatou

6 N° pour 225 F

Découpez ou recopiez ce
bulletin et envoyez-le

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

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____
Ville _____

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

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

TAT 2 : _____	TAT 14 : _____
TAT 3 : _____	TAT 15 : _____
TAT 8 : _____	TAT 16 : _____
TAT 9 : _____	TAT 17 : _____
TAT 10 : _____	TAT 18 : _____
TAT 11 : _____	TAT 19 : _____
TAT 12 : _____	TAT 20 : _____
TAT 13 : _____	

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



Remplacement Corporel Intégral

Les cyberpsychos me font rire ! Pourquoi passer des années à s'équiper alors qu'en une seule opération, on peut devenir un dieu d'acier sans faiblesse. Les cyberpunks sont des bouffons, ils croient vivre à la limite, mais ils ne la franchissent pas. Moi je l'ai fait, j'appartiens à la nouvelle race qui fera de l'humanité un vestige zoologique.

Extraits des derniers propos de R.H. Taylor après son remplacement corporel intégral.

La Perte d'Humanité engendrée par l'acquisition de Caractéristiques élevées ou d'options spéciales est indiquée entre deux astérisques : *N*

Gémeau

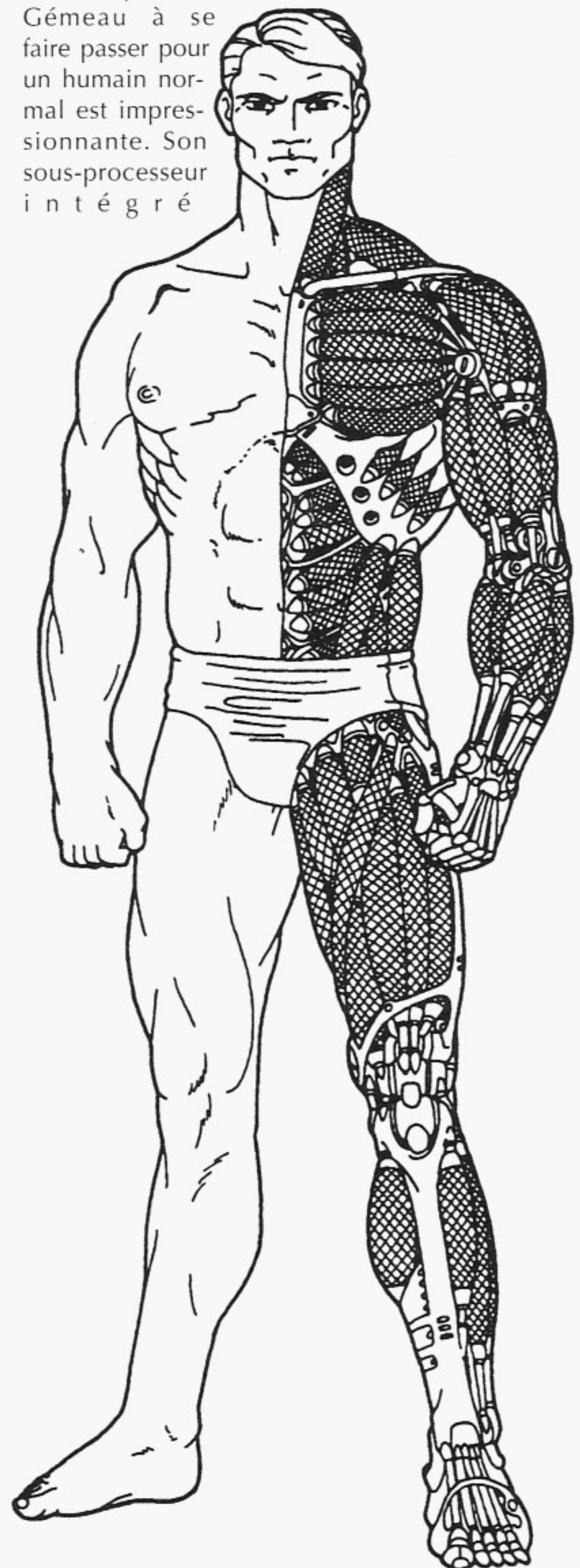
Une Conversion Corporelle Intégrale a une multitude d'avantages : force, vitesse, et résistance surhumaines, réflexes accrus, capacité de modifier le corps à volonté, et même une durée de vie prolongée.

Cependant, le fait d'être un Borg Intégral vous met à l'écart. La société vous étiquette comme « Métalschnock » et les gens vous considèrent comme une machine, voire un outil. La triste vérité, c'est que si vous ressemblez à un robot, les gens auront tendance à vous traiter comme tel. Aussi, si vous désirez acquérir tous les avantages d'une conversion intégrale sans subir sa contrepartie sociale, la configuration Gémeau est faite pour vous.

Le cybersystème Gémeau consiste en une conversion corporelle intégrale simulant le corps humain tant au niveau de l'apparence qu'au niveau des fonctions. Son châssis a été conçu d'une façon similaire au squelette humain, et son système musculaire en myomar a été créé de manière à imiter l'aspect physique de la musculature humaine. Grâce à cette configuration dessinée avec soin, le Gémeau reproduit l'anatomie d'une personne normale sans renoncer aux capacités supérieures qui font la gloire des conversions corporelles intégrales. Pour parachever la ressemblance, la surface du Gémeau a été recouverte d'ExoDerme, un matériau synthétique dont l'apparence et le contact tactile sont presque exactement les mêmes que ceux de la peau humaine (des couleurs de

peau, des textures, et des chevelures assorties sont disponibles).

La capacité du Gémeau à se faire passer pour un humain normal est impressionnante. Son sous-processeur intégré





Caractéristiques Physiques Gémeau de Raven Microcybernetics

Réflexe : 10

Beauté : 2-10 (peut être choisie par l'acheteur)

Mouvement : 10

M/tour : 30 m

KM/H : 32 km/h

Saut (en hauteur) : 6 m

(en longueur) : 8 m

Constitution : 12

Soulever : 480 kg

Lancer : 120 m

Modificateur de Dégâts : +4

Corps à Corps

Coup de Poing : 1D6+4

Coup de Pied : 2D6+4

Structure Physique

Tête

PA : 25

PS : 20 (hors service), 30 (détruit)

Options (Optique) : 4 & 4

Options (Audio) : 6

Bras Droit + Main

PA : 25

PS : 20/30

Options : 1

Options : 2

Torse

PA : 25

PS : 30/40

Options : 1

Main Gauche + Main

PA : 25

PS : 20/30

Jambe Droite + Pied

PA : 25

PS : 20/30

Options : 1

Jambe Gauche + Pied

PA : 25

PS : 20/30

Options : 1

Packs Optionnels

Options Senseurs : Aucune installée

Sous-systèmes d'Armement : Aucun installé

Autres Options : *Implant Sexuel* - A considérer comme un Mr. Studd ou une Demoiselle de Minuit. Impossible de se faire passer pour un être humain sans l'un de ces implants ! (PH 2). *Option Déguisement* - Elle permet au cyborg d'altérer sa couleur de peau et les traits de son visage. Dans les faits, cela se traduit par un bonus de +5 aux jets de Déguisement. Ce dispositif n'est pas disponible d'origine mais peut s'acheter au prix de 1000 eb (PH 2).

Prix Configuration Complète

Eurodollars : 55 000

Perte d'Humanité : 16D6+2 (+2 pour dispositif de déguisement)

«Pinocchio» maintient la température corporelle (en utilisant un système chauffant incorporé à l'ExoDerme), relâche et contracte la poitrine pour donner l'illusion d'une respiration, et fait même cligner les optiques de temps à autre, le tout de façon automatique. En outre, le corps est entièrement composé de matières synthétiques légères carbone-carbone et d'autres matériaux composites. Par conséquent, l'écart de poids par rapport à une personne de même taille est d'à peine 4,5 kilos. Toutefois,

vous devriez vous souvenir que l'ExoDerme est aussi facile à couper, à perforer, et à brûler que la vraie peau. (Mais il ne saigne pas !)

Il faut réussir un jet de Perception Pratiquement Impossible (Diff 30) pour reconnaître un Borg Intégral Gémeau à l'aide d'un des cinq sens usuels. Cela dit, un Senseur de Température, un Scanner radar hautement sensible, un ScanMan (Voir ScanMan, chapitre «Équipement» de Chrome 2, p.22), ou un détecteur tout aussi sensible révéleront la vraie

nature du Gémeau. La Constitution apparente peut être choisie (Moyenne, Forte, ou Très Forte) sans affecter la véritable force du Borg. Cependant, sa vraie CON ne peut être boostée, et il s'avère impossible d'augmenter ses PA ou ses PS (l'ExoDerme comporte déjà une «peau tissée» à haute densité). Si l'ExoDerme est endommagé, il doit être rapiécé par un Cybertechnicien compétent.

En option, le Gémeau peut être pourvu d'un système de «déguisement» complémentaire grâce auquel le cyborg pourra utiliser des micro-surfaces minuscules pour transformer les traits de son visage ; en outre, une modification de type peau chimique lui permettra de changer sa couleur de peau à volonté. Cette option est très populaire auprès des services d'infiltration et d'espionnage, rôles auxquels le cybersystème Gémeau s'adapte à merveille.



Wingman

Pendant des décennies, les avions de chasse modernes ont eu la capacité de surclasser leurs pilotes.

Les forces gravitationnelles provoquées par l'accélération et les manœuvres à grande vitesse ont entraîné la mort de nombre de ces derniers. Il apparaît comme logique de se débarrasser de la chair lorsque la machine lui est supérieure. Avec la conversion corporelle intégrale Wingman, IEC permet enfin aux pilotes de pousser leur avion de chasse à la limite.

Conçus pour supporter les quinze G produits par le cyberchasseur F-36 Firespark, le Wingman porte le combat aérien à des sommets jusque là insoupçonnés. Les réactions du Wingman sont aussi rapides qu'un ordinateur, et il le faut bien.

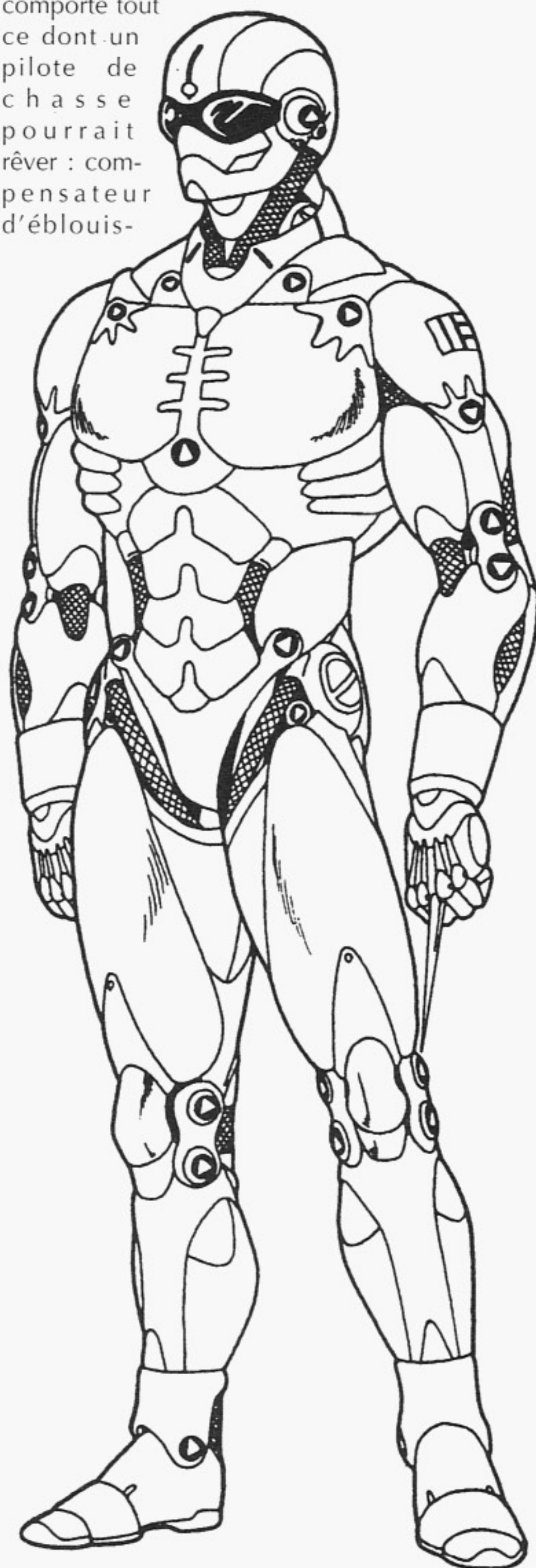


Lorsque des missiles et des projectiles hyper-rapides guidés par Intelligence Artificielle emplissent l'air, chaque micro-seconde compte. Outre un système nerveux «lubrifié», le corps du Wingman possède six prises d'interface, ce qui lui procure une interface maximale avec tous les

avions à contrôle cybernétique. Pour améliorer encore les manoeuvres et les combats entre avions de chasse, un gyro-stabilisateur a été intégré au crâne afin d'éviter les étourdissements causés par les brusques changements de direction. Rares sont les choses qui peuvent perturber la concentration

d'un Wingman. Comme il utilise des biosystèmes à mémoire tampon spécifique et une pompe sanguine hautement performante dans les conditions de grand stress, le Wingman peut réellement négliger les problèmes habituellement liés à l'accélération. Les pertes de connaissance et les montées de sang au cerveau sont à présent révolues.

Les meilleurs réflexes du monde s'avéreront inutiles en combat aérien si vous êtes incapable de bien ressentir votre environnement. C'est pourquoi le système de senseurs visuels du Wingman comporte tout ce dont un pilote de chasse pourrait rêver : compensateur d'éblouis-



Caractéristiques Physiques Wingman de IE

Réflexes : 15 *10*

Beauté : Néant

Mouvement : 10

M/tour : 30 m

Saut (en hauteur) : 6 m

KM/H : 32 km/h

(en longueur) : 8 m

Constitution : 12

Soulever : 480 kg

Lancer : 120 m

Modificateur de Dégâts : +4

Corps à Corps

Coup de Poing : 1D6+4

Coup de Pied : 2D6+4

Structure Physique

Tête

PA : 25

PS : 20 (hors service), 30 (détruit)

Options (Optique) : 0 & 0

Options (Audio) : 5

Bras Droit + Main

PA : 25

PS : 20/30

Options : 2

Torse

PA : 25

PS : 30/40

Options : 3

Main Gauche + Main

PA : 25

PS : 20/30

Options : 3

Jambe Droite + Pied

PA : 25

PS : 20/30

Options : 1

Jambe Gauche + Pied

PA : 25

PS : 20/30

Options : 2

Packs Optionnels

Options Senseurs : *Signal Localisateur* - un dispositif de signal radio d'une portée de 100 km, pour protéger votre investissement. *1* *Systèmes Visuels* : Téléoptyque (agrandissement 20 fois), Affineur d'Image (+2 aux jets de Perception visuelle), Anti-Eblouissement, TimeSquare Plus. *4*

Sous-Systèmes d'Armement : *Lame de Survie* - Une lame de poignet qui s'allonge entre les articulations et occasionne 1D6+7 points de dégâts (CON comprise). *2* *Holster de Jambe* - Il peut renfermer un Pistolet Lourd, un PM Léger, ou un Fusil à Pompe Pliant, ainsi qu'un chargeur de rechange (armes non comprises). *1*

Autres Options : *Parachute* - Ce dispositif est contenu dans le dos où il compresse le parachute sous la forme d'un paquet minuscule. Puis il le propulse à l'extérieur par un jet de gaz : ne peut fonctionner à moins de 200 pieds (60 mètres). *2* *Gyroscope* - (+2 aux jets de Mal de l'Air, +1 pour les manoeuvres effectuées sous une accélération de plusieurs G, +2 aux jets de REF portant sur l'équilibre). *1* *Deux jeux de Prises d'Interface* additionnelles, portant ainsi le total à trois paires. *2*

Prix Configuration Complète

Eurodollars : 54 000

Perte d'Humanité : 20D6 (16D6+23)



sements, systèmes télescopiques, afficheurs visuels à haute définition, afficheur visuel pour informations «head up». Cependant, le temps viendra où vous devrez laisser votre avion derrière vous. Pour parer à cette éventualité, cette conversion corporelle intégrale renferme un parachute. Un holster d'arme et une lame à usage multiple sont également inclus pour le moment où vous atteindrez le sol. En outre, un signal localisateur vous assure d'être retrouvé par l'équipe de secours. N'oubliez pas : si un corps de cyborg vous permet de vous en tirer, c'est un bon corps.



Samson

Imaginez le travailleur idéal : infatigable, incroyablement fort, et capable de survivre à presque tous les accidents.

Ce portrait est celui de la conversion corporelle intégrale Samson. Conçu pour la construction, le chargement, et les tâches «prodan» (ayant trait aux environnements et produits dangereux), le Samson a l'efficacité d'une équipe d'ouvriers du bâtiment syndiqués tout entière !

Le Samson est aussi à l'aise à plusieurs centaines d'étages au-dessus du sol qu'un soudeur travaillant sur de l'acier à haute densité.

Il se sent tout aussi bien dans un tunnel minier placé à plusieurs centaines de mètres sous terre.

Les autres sphères d'expertise principales du Samson comprennent le tronçonnage, les forages pétroliers, la destruction des déchets toxiques, et toute autre application industrielle qui pourrait traverser votre esprit.

A l'instar de son prête-nom, cette conversion corporelle intégrale n'a pas son égale au niveau de la force. Alliant des fibres de myomar super-

Caractéristiques Physiques Samson

Réflexes : 10

Beauté : Néant

Mouvement : 10

M/tour : 30 m

KM/H : 32 km/h

Saut (en hauteur) : 6 m

(en longueur) : 8 m

Constitution : 18 *12*

Soulever : 720 kg

Lancer : 180 m

Modificateur de Dégâts : +8

Corps à Corps

Coup de Poing : 1D6+8

Coup de Pied : 2D6+8

Structure Physique

Tête

PA : 25

PS : 20 (hors service), 30 (détruit)

Options (Optique) : 1 & 3

Options (Audio) : 6

Bras Droit + Main

PA : 25

PS : 20/30

Options : 2

Torse

PA : 25

PS : 30/40

Options : 3

Main Gauche + Main

PA : 25

PS : 20/30

Options : 2

Jambe Droite + Pied

PA : 25

PS : 20/30

Options : 2

Jambe Gauche + Pied

PA : 25

PS : 20/30

Options : 2

Packs Optionnels

Options Senseurs : *TimeSquare Plus* - Cet afficheur «head-up» interactif peut se relier à des bases de données par l'intermédiaire de prises d'interface ou de puces. En général, il est couplé à un micro-ordinateur à fiche (stockant schémas directeurs, diagrammes, etc. en mémoire) porté sur une ceinture.

2 *Anti-Eblouissement* - Les deux optiques sont équipées de compensateurs d'éblouissement à échelonnement automatique afin que l'éclat produit par la lumière de la soudure n'aveugle pas le cyborg. *1* *Détecteur de Radiations* - Très utile pour les tâches Prodan, il est intégré au torse et possède une portée de 10 m. Les données sont affichées sur le TimeSquare Plus. *2*

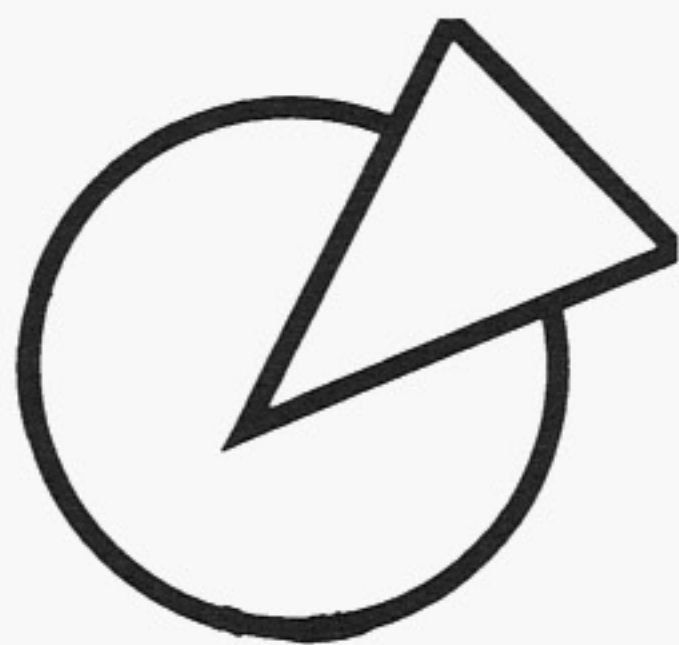
Sous-Systèmes d'Armement : Aucun installé

Autres Options : *Dispositif de Soudage et de Découpe* - Intégré au bras droit, sa lance thermique à ultra haute énergie projette une flamme de 30 cm capable de souder tout objet. Elle peut percer jusqu'à 50 PA en un tour. Utilisée comme arme, elle occasionne 4D6+2 points de dégâts, réduisant les PA des armures de moitié. *2* *Techscanner* - Intégré au bras gauche, ce micro-ordinateur possède plusieurs sondes et connecteurs Entrée/Sortie à relier aux systèmes électroniques appropriés. Il ajoute +3 aux jets de TECH après avoir émis des diagnostics, identifié/examiné les éléments défectueux, et affiché les schémas sur le TimeSquare Plus. *1* *Main Outils (droite)* - Pince coupante, tournevis électrique, micro outils, clef à écrous. *2* *Main Outils (gauche)* - Mini-perceuse, Connecteur E/S (pour le Techscanner), sonde (pour le Techscanner), clef à pipe. *2* *Gainage Anti-Radiations* - Il protège le biosystème contre les effets secondaires nuisibles d'une exposition à des produits radioactifs. Pratique pour les tâches Prodan. *1*

Prix Configuration Complète

Eurodollars : 50 000

Perte d'Humanité : 20D6+1 (16D6+25)



DYNALAR

denses à des pistons magnétiques très puissants, le Samson est assez fort pour charger et décharger pratiquement tous les types de cargaison, replacer les poutres en acier, et démolir les immeubles vétustes à mains nues.

Cette conversion intégrale est également assez résistante pour supporter les nombreux accidents qui infestent les chantiers de construction. Et si l'un de vos collègues de travail joue de malchance, vous pouvez compter sur le Samson pour lui porter secours.

Le Samson devant travailler avec ses mains, celles-ci sont pourvues de tous les outils dont il pourra jamais avoir besoin.

Il peut couper des câbles, visser, vérifier des circuits, manipuler des micro-servos, serrer (ou desserrer) n'importe quel boulon, perforer une plaque d'acier de 5 cm, et se relier à tous les systèmes de diagnostic électroniques.

En plus de cette impressionnante masse d'équipement, le bras droit du Samson possède un dispositif industriel de soudure et de découpe assez puissant pour travailler sur le blindage d'un cuirassé. Le fait qu'un cyborg puisse être aveuglé par son propre chalumeau étant impensable, les optiques du Samson disposent d'un compensateur d'éblouissement à échelonnement automatique monté d'origine.

Afin d'améliorer la qualité de son travail, le Samson possède un afficheur «head-up» interactif grâce auquel il a accès aux banques de données et systèmes d'informations adéquats. Pour ce faire, il utilise ses prises d'interface ou des puces spéciales (exemple : Pucés de Reconnaissance Visuelle Tech).

Cet afficheur est souvent couplé à un micro-ordinateur à puces cyber-

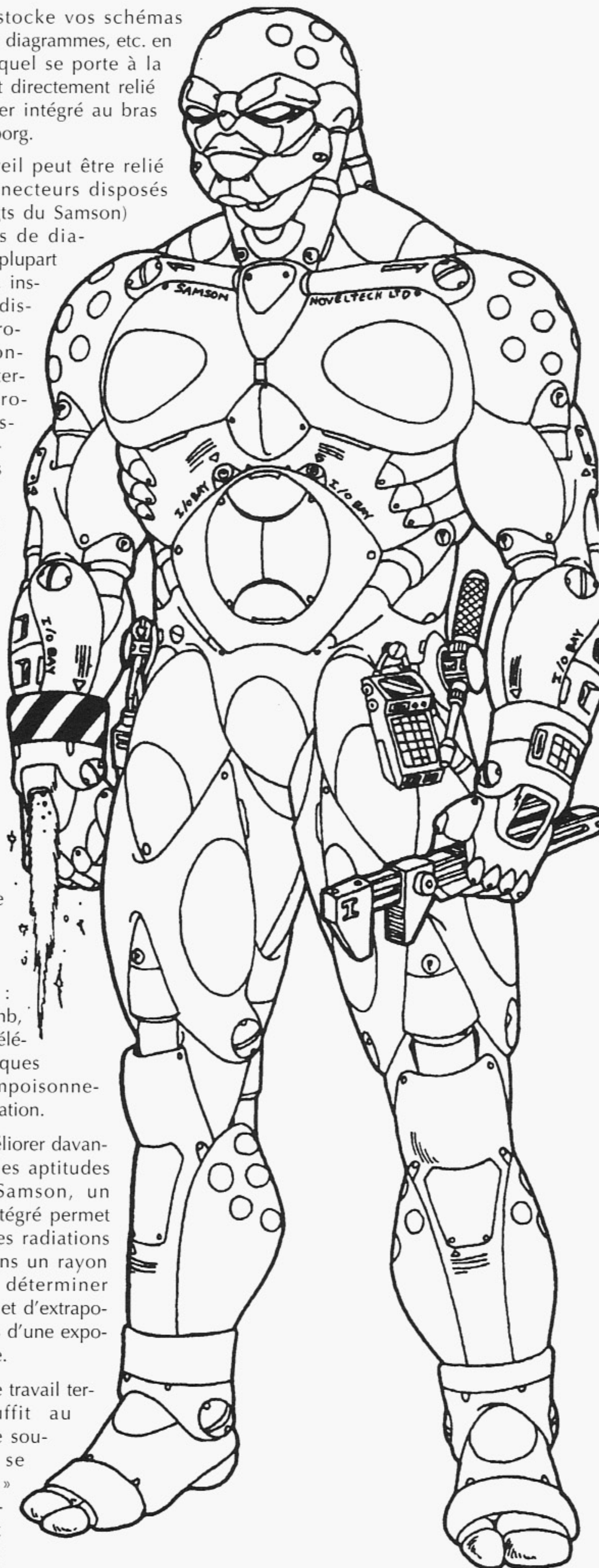
nétiques (il stocke vos schémas directeurs, vos diagrammes, etc. en mémoire), lequel se porte à la ceinture et est directement relié au techscanner intégré au bras gauche du cyborg.

Cet appareil peut être relié (par des connecteurs disposés dans les doigts du Samson) aux systèmes de diagnostic de la plupart des véhicules, instruments, et dispositifs électroniques personnels pour déterminer les problèmes possibles et localiser les pannes.

Etant plus qu'humain, le Samson brille littéralement en matière de manipulation des produits dangereux et de tâches effectuées en milieu hostile. Immunisé d'origine contre les effets des gaz toxiques, ce corps dispose d'un encastrement pour biosystème : gainé de plomb, il protège les éléments organiques contre les empoisonnements par radiation.

Afin d'améliorer davantage encore les aptitudes Prodan du Samson, un radiomètre intégré permet de détecter les radiations comprises dans un rayon de 10 m, de déterminer leur intensité, et d'extrapoler les dangers d'une exposition continue.

Une fois le travail terminé, il suffit au Samson de se souvenir de se «débarasser» de sa radioactivité avant d'aller au bar !



LE TRIOMPHE DE LA LOUVE

SPQR est un jeu de simulation historique ayant pour sujet les grandes batailles de la république romaine au troisième siècle avant Jésus Christ. La première édition de ce jeu a été publiée par GMT et a séduit depuis des milliers de joueurs. La version française publiée en décembre 94 par Oriflam correspond à la seconde édition américaine. SPQR retrace cinq batailles, le jeu contient plus de huit cents marqueurs, quatre cartes, un livret de règles et de scénarios.

L'Époque

L'époque couverte par le jeu SPQR vit plusieurs grandes puissances se disputer la domination de la Méditerranée occidentale.

Chacun de ces rivaux étaient des états solidement organisés et disposant aussi bien d'armées que de flottes et de vastes richesses. Ces concurrents s'appelaient la Macédoine, Carthage, Rome évidemment et un roi mercenaire, Pyrrhus d'Épire.

La Macédoine avait donné au monde oriental un conquérant, Alexandre le Grand. Après la mort du grand homme, ses généraux se disputèrent son empire et y taillèrent des royaumes à la mesure de leur talent. La Macédoine fut l'un de ces royaumes. A l'époque qui nous intéresse, la Macédoine était toujours puissante et contrôlait toute la Grèce.

Carthage était une puissante cité état vouée essentiellement au commerce maritime, comme toutes les cités des Phéniciens. Carthage disposait aussi d'un empire composé des côtes d'Afrique du Nord et d'une bonne partie de l'Espagne actuelle. A cette époque, Carthage tentait

d'absorber dans sa zone d'influence la Sicile, objectif que visait également Rome.

Rome, encore république, achevait sa domination de l'Italie et cherchait à étendre sa sphère d'influence en dehors de la botte. Pyrrhus était roi d'Épire, un état voisin de la Macédoine fortement influencé par elle. Pyrrhus, roi guerrier, rêvait d'égaler Alexandre le grand en se taillant un empire dans la partie occidentale du monde connu. Rome se dressait sur son chemin.

L'Art de la Guerre

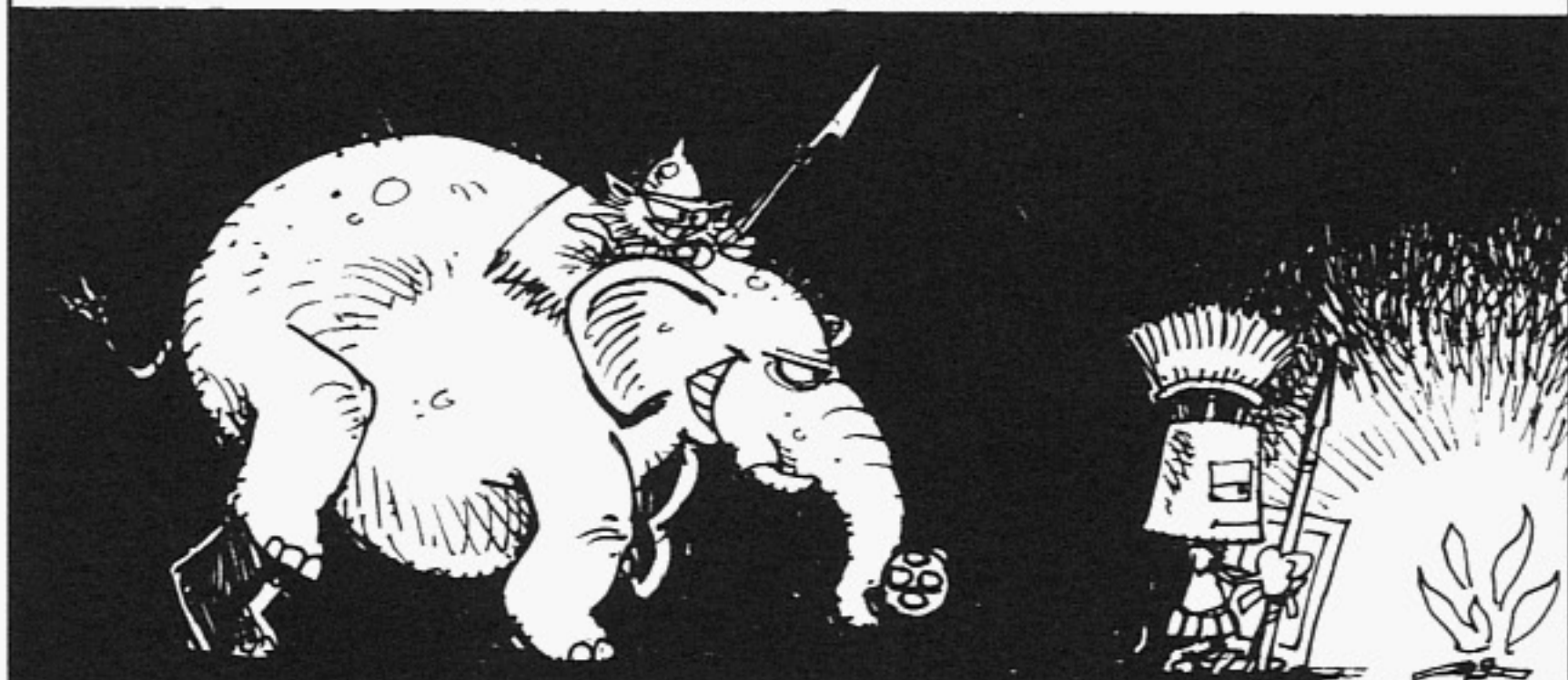
Le jeu SPQR couvre une époque qui connut un changement fondamental dans l'art de la guerre.

Depuis les conquêtes d'Alexandre le Grand, le système macédonien dominait les batailles comme les pensées des stratèges jusqu'au moment où il fut confronté à une tactique naissante, celle de la légion romaine.

Le verdict de l'histoire fut la disparition du système macédonien et la consécration de la légion romaine pour les siècles à venir.

Les armées macédoniennes fonctionnaient sur deux forces, la célèbre phalange et la cavalerie lourde.

„ LES ÉLÉPHANTS FURTIFS DE CARTHAGE ÉTAIENT TRÈS REDOUTÉS PAR LES LÉGIONS ROMAINES „





La phalange était l'optimisation de l'hoplite grec traditionnel, tel le Spartiate. A la lance, fut substituée une pique et le nombre de rangs de la phalange passa de quatre à huit. L'équipement défensif comptait toujours un casque et un bouclier en bronze ainsi que d'autres protections sur les parties vitales du corps.

La phalange macédonienne formait de la sorte une unité ayant un potentiel défensif énorme. Attaquer une muraille de piques, quelle que soit la valeur des assaillants finissait toujours par la mort des attaquants. La cavalerie lourde formait l'outil offensif de la tactique macédonienne. Protégé par une bonne armure et armé d'une lance et d'une longue épée, le cavalier macédonien était capable de délivrer un choc puissant.

Ces cavaliers formaient l'élite de l'armée, ils bénéficiaient d'un entraînement poussé et constituaient une aristocratie guerrière précurseur de la chevalerie médiévale. L'élite de la cavalerie d'Alexandre avait pour dénomination les Compagnons. A la différence des chevaliers, ces Compagnons faisaient preuve d'une

discipline exemplaire et étaient capables d'évolutions équestres complexes. En résumé, les généraux de cette époque disposaient d'un bouclier invulnérable, la phalange, et d'une épée souple et meurtrière, la cavalerie lourde. Au fil des siècles, le système macédonien profita des améliorations faites par les généraux le mettant en pratique. Par exemple, les éléphants furent incorporés à l'arsenal fournissant une force d'attaque supplémentaire. Leur capacité à faire paniquer les chevaux les rendait doublement utile.

Le système de la légion romaine était tout autre, ayant fait l'impasse sur la cavalerie. L'épée et le bouclier des généraux romains étaient une et même force, la légion. La légion romaine était essentiellement composée de fantassins légers et lourds. L'originalité de la légion romaine résidait dans son organisation en plusieurs lignes de combattants disposées successivement. L'entraînement élevé des légionnaires permettait de substituer les lignes au cours d'une bataille. Ainsi une ligne affaiblie était remplacée par la suivante. Composée de quatre lignes, la légion romaine

était capable de venir à bout d'opposants valeureux. C'est avec cet outil que Rome avait soumis les Celtes occupant le nord de l'Italie et toutes les cités rivales de l'Italie centrale.

Le légionnaire lourd (hastati et princeps) avait comme protection un grand bouclier ovale, un casque et des pièces d'armures d'autant plus nombreuses que le légionnaire citoyen était riche. Son armement offensif se composait du pilum, un javelot lourd lancé pendant la charge, et du glaive, une épée à lame large et courte utilisée au corps à corps. Le légionnaire léger (vélite) avait un petit bouclier comme seule protection et comme arme des javelots légers. Son rôle était de harceler l'ennemi avant la charge des autres légionnaires afin de le fatiguer et de le mettre en désordre.

La république romaine recrutait sa cavalerie parmi les peuples et cités alliés à Rome. Si ces cavaliers étaient compétents, leur bravoure et leur dévouement n'égalait pas ceux du citoyen légionnaire. Cette faiblesse ainsi que d'autres allaient être mise en évidence lors de la confrontation avec le système macédonien.

Cannae

En 216 Av. J.C., la seconde guerre punique bat son plein. Hannibal, le célèbre général carthaginois et l'un des plus grands génies militaires de tous les temps a envahi l'Italie et y sème le désordre.

Deux armées romaines ont déjà été détruites, aussi la république a-t-elle levé une gigantesque armée de 16 légions. Les adversaires se retrouvent non loin de Cannae, une ville prise par Hannibal pour ses grands greniers à blé. L'armée romaine est commandée selon les traditions par deux consuls. Cette division du commandement était censée éviter un coup d'état d'un général ambitieux contre la république.

Si cette mesure assurait la pérennité de la république contre son armée, elle menaçait l'armée elle-même si les consuls étaient incapables de s'entendre et d'adopter une stratégie commune, ce qui était le cas. Les deux consuls, Varro et Paullus, se détestaient et ne partageaient pas du tout la même conception stratégique.

Après un début de pugilat entre les deux consuls devant leur armée, Varro force la main à son commandant associé et entraîne l'armée au combat pour le plus grand plaisir d'Hannibal. Celui-ci a prévu un plan destiné à détruire l'immense armée romaine sur ce champ de bataille.

Le Champ de Bataille

Le champ de bataille est une plaine aride contenue entre une rivière, l'Aufidus, et des collines au milieu desquelles s'élevait Cannae avant sa destruction par Hannibal. Le lieu de la bataille devait se révéler trop étroit pour permettre la pleine utilisation des légions, ce que détecta immédiatement Hannibal.

Durant cette saison, un vent violent soulevant des nuages de poussière souffle sur la plaine de Cannae. Malheureusement pour les romains, ce vent (le voltumnus ou sirocco de nos jours) leur souffle au visage, les aveuglant ce qui diminuait à la fois leur combativité et l'efficacité du commandement.

Le Déploiement des Deux Armées

Les romains du fait de leur effectif plétorique et de l'exiguïté du champ de bataille disposent leurs légions en une sorte de grand carré.

Leur cavalerie occupe les ailes de part et d'autre des légions. La cavalerie romaine manifeste une faiblesse en quantité, les précédentes défaites l'avaient saignée et la défection de plusieurs alliés avait d'autant diminué la cavalerie disponible. En effet les alliés de Rome fournissent l'essentiel de ses troupes montées.

L'Histoire

En moins d'un siècle Rome triompha de tous ses rivaux et devint la grande puissance de Méditerranée occidentale.

Le premier à défier Rome fut Pyrrhus, roi d'Épire. Rome tentait alors de prendre le contrôle des cités grecques construites dans le sud de l'Italie. Celles-ci firent appel à Pyrrhus afin de résister à Rome. Le roi mercenaire débarqua en Italie et rencontra une armée romaine à Heraclea. Le combat fut indécis jusqu'à ce que Pyrrhus lance ses éléphants. Les romains n'avaient jamais vu de tels mastodontes et la panique fut générale dans leurs rangs, donnant la victoire à Pyrrhus. Mais Rome ne céda pas et la guerre continua. Après une courte trêve pendant laquelle Pyrrhus guerroya en Sicile, les deux ennemis se firent face à nouveau. Pyrrhus marcha une fois de plus vers Rome et rencontra l'armée romaine à Bénévent. Pyrrhus tenta

une attaque surprise de nuit mais celle-ci échoua et amena un grand désordre dans son armée. Le reste de la journée connut une suite d'attaques et de contre-attaques qui donnèrent finalement la victoire à Rome. Pyrrhus quitta alors l'Italie et tourna ses rêves de grandeur vers l'Est où il trouva la mort. Dépourvu d'un puissant protecteur, les cités du sud de l'Italie tombèrent dans l'orbite de Rome. La défaite de Pyrrhus s'explique par la faiblesse de la phalange devant la légion romaine. Les pilums conjugués à la souplesse manipulaire rendait caduque la phalange, trop lente et trop rigide dans ses évolutions. De plus, si Pyrrhus disposait d'une cavalerie efficace, elle était insuffisante en nombre pour remporter des victoires rapides.

Première Guerre Punique

L'Italie conquise, Rome se tourna vers la Méditerranée, dont la Sicile était l'une des clefs. Visant aussi cet objectif, Carthage entra en conflit avec Rome. La rivalité hégémonique et commerciale des deux cités allaient enfanter la première guerre punique. L'armée romaine défait sans

difficultés les troupes de Carthage. Cette cité était traditionnellement une puissance maritime et son expérience de la guerre était bien inférieure à celle de sa rivale. La surprise vint de la guerre navale. À l'étonnement général, la flotte romaine, construite ex nihilo, défait complètement les escadres de Carthage. Plusieurs inventions, tel le corvus, permirent à Rome de transposer le combat terrestre sur l'eau en pratiquant systématiquement l'abordage. Victorieuses sur terre et sur mer, les légions romaines débarquèrent en Afrique et marchèrent sur Carthage. Aux abois, Carthage fit appel à un général mercenaire, Xanthippe, un Spartiate. Ce dernier réforma l'armée de Carthage en lui instruisant les tactiques macédoniennes. Le changement fut payant. À la bataille de Bagradas, la cavalerie carthaginoise défait la cavalerie romaine et frappant de flanc les légions, elle provoqua leur déroute, une victoire qu'Alexandre le Grand n'aurait pas reniée. La guerre allait encore durer plusieurs années avant que Rome et Carthage n'acceptent toutes deux un compromis, favorable à Rome puisque la Sicile entra dans sa sphère d'influence.

Les romains misent sur leur infanterie pour emporter la bataille, ils espèrent que leurs 16 légions disposées en profondeur viendront à bout du centre adverse, ce qui entraînera la déroute des ailes carthaginoises. Une fois de plus c'est la même tactique mise en oeuvre. Le commandement romain compte avant tout sur la valeur et la discipline de ses légionnaires pour vaincre. Hannibal a anticipé le plan d'attaque romain et a disposé son armée en conséquence.

Son centre, formé de mercenaires gaulois et espagnols est disposé en arc de cercle. En arrière et de chaque côté de cet arc de cercle se tiennent les phalanges carthaginoises.

Sur les ailes se placent la cavalerie noble de Carthage ainsi que la cavalerie gauloise et numide. Le

plan d'Hannibal prévoit de détruire les deux ailes de cavalerie romaine puis de se rabattre sur l'infanterie afin de la détruire. Hannibal doit alors trouver une solution pour contrer l'attaque romaine au centre. En effet à quoi bon vaincre sur les ailes si son centre est détruit ? Et c'est là qu'apparaît le génie d'Hannibal : la formation en arc de cercle du centre doit s'aplanir sous la pression des légions puis s'incurver à nouveau et former une poche où s'entassera la masse des légions. Ce plan allait connaître un succès total et faire de Cannae un nom honni dans la mémoire de Rome.

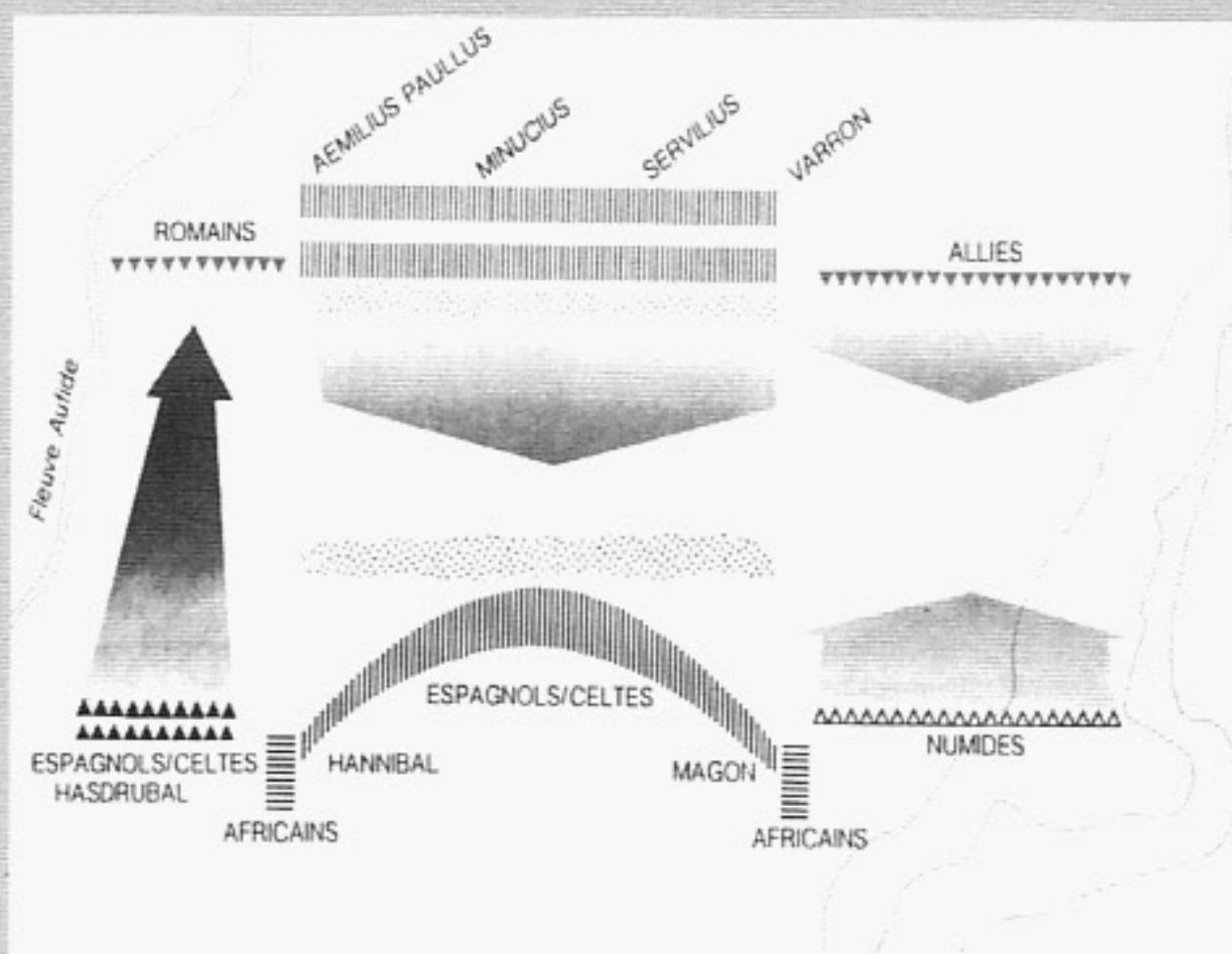
Première Phase : le Choc

Dans un premier temps, les troupes légères des deux camps luttent avec leurs armes de jet. Ce prémice de la bataille fût sans effet sur son déroulement ultérieur. Les vélites (l'infanterie légère des légions) étaient quasiment réduits à l'impuissance par le vent qui souffle contre eux.

Quant aux légères carthaginois ils ne peuvent défaire les vélites. Aussi les troupes légères se replient laissant le champ de bataille aux troupes lourdes.

Le choc est général sur toute la ligne de front. Comme prévu par Hannibal, son centre se déforme sous la pression des légions et commence à former la poche où elles disparaîtront.

Les gaulois opposent pourtant une résistance acharnée et un grand nombre d'entre eux périssent en reculant. Sur les ailes, le combat est aussi disputé et une mêlée furieuse s'engage.



Seconde Guerre Punique

Une génération plus tard, la guerre se rallumait entre Rome et Carthage. Cette fois, la cité phénicienne possédait un général hors pair, Hannibal Barca, appartenant à l'une des plus puissantes familles de Carthage. Hannibal commença par soumettre l'Espagne, détruisant les cités alliées à Rome dans la péninsule ibérique. Ensuite à la tête d'une armée composée de Carthaginois mais surtout de mercenaires, il franchit les Alpes et fit son entrée en Italie, cœur de la puissance romaine. Deux armées romaines envoyées à sa rencontre furent défaites. Rome réunit alors une armée de 16 légions qui connût un sort funeste à Cannae (voir encadré).

Ayant triomphé des armées romaines, Hannibal sillonna l'Italie. Cependant il ne réussit pas à vaincre les murailles de Rome, ni à causer les défections des principaux alliés de Rome et encore moins à faire fléchir la détermination romaine.

Incapable de chasser Hannibal d'Italie, le sénat envoya une armée commandée par un jeune général

talentueux, Scipio, en Afrique. Scipio avait réussi l'exploit de reprendre l'Espagne à Carthage en défaisant les armées chargées de la garder. Arrivé en Afrique, Scipio défit toutes les armées que Carthage lui envoya. Menacée, la vieille cité phénicienne rappela d'Italie son champion invaincu et ses mercenaires.

La bataille finale eut lieu à Zama, et après 20 années de victoires, Hannibal connût la défaite. La puissance de Carthage était brisée à jamais et Rome commençait son destin d'hégémonie.

Première Guerre Macédonienne

Après avoir conquis la partie occidentale de la Méditerranée, Rome se tourna vers l'Est et particulièrement vers la Grèce. La Macédoine s'inquiétait de la croissance de cette cité et s'était même alliée à Carthage à la fin de la seconde guerre punique. La confrontation avec Rome ne tarda pas, celle-ci tentant de s'immiscer dans les affaires de la Grèce, chasse gardée du roi de Macédoine, Philippe V.

Une armée consulaire fut envoyée en Grèce et la rencontre eut lieu à

Cynoscéphale avec la redoutable armée de Macédoine. Depuis Alexandre, la phalange était passée de huit rangs à seize, la rendant encore plus redoutable de front mais quasi inmanoeuvrable. Quant à la cavalerie lourde macédonienne, ses effectifs avaient grandement diminués.

La bataille vit dans un premier temps la victoire des Macédoniens, leurs lourdes phalanges détruisirent toutes les cohortes jetées contre elles. Cependant, la cavalerie macédonienne insuffisante en nombre ne réussit pas à vaincre et finalement les légions plus souples réussirent à tourner les phalanges et à les détruire.

La défaite des phalanges donna la victoire aux romains. Le système macédonien avait vécu.

SPQR

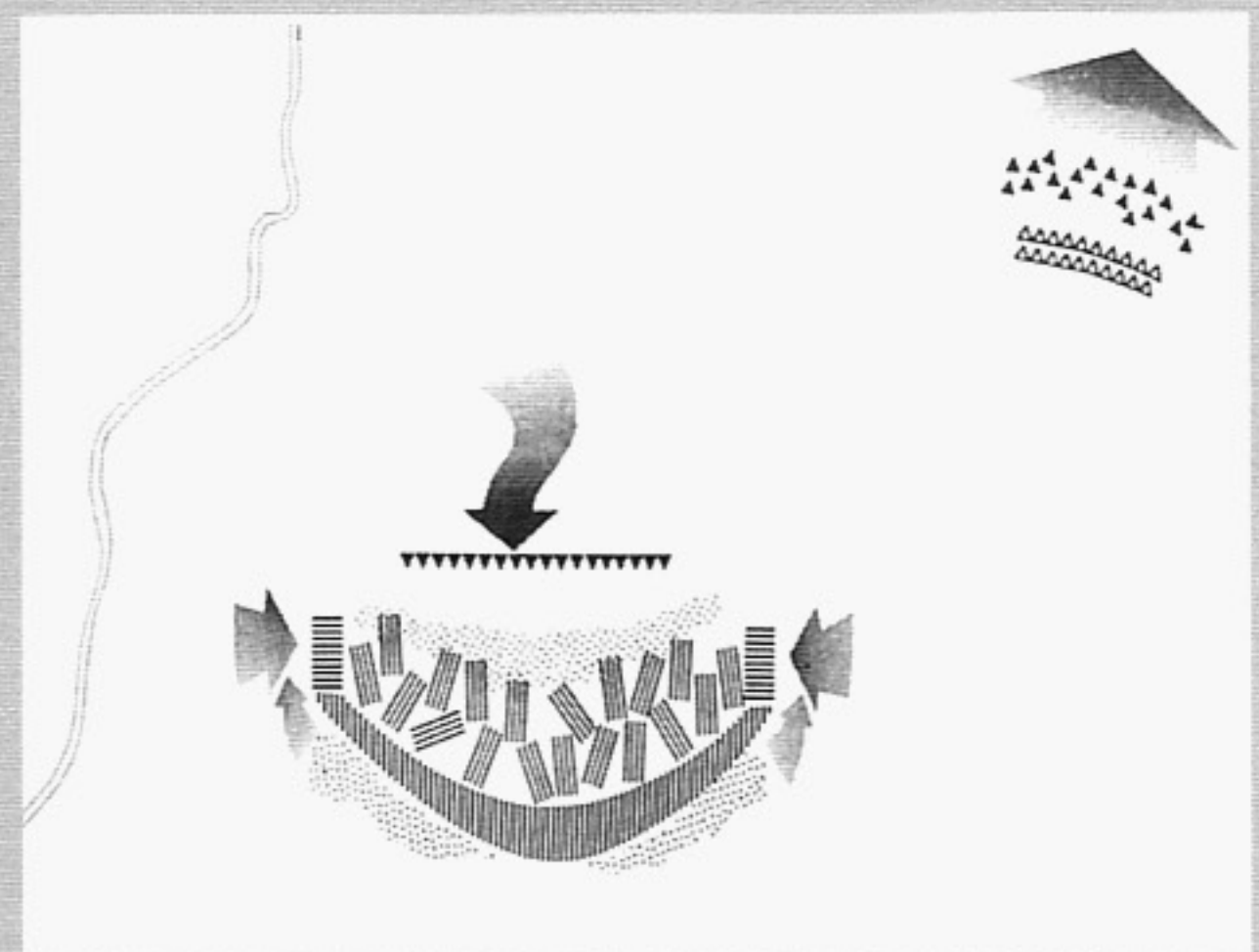
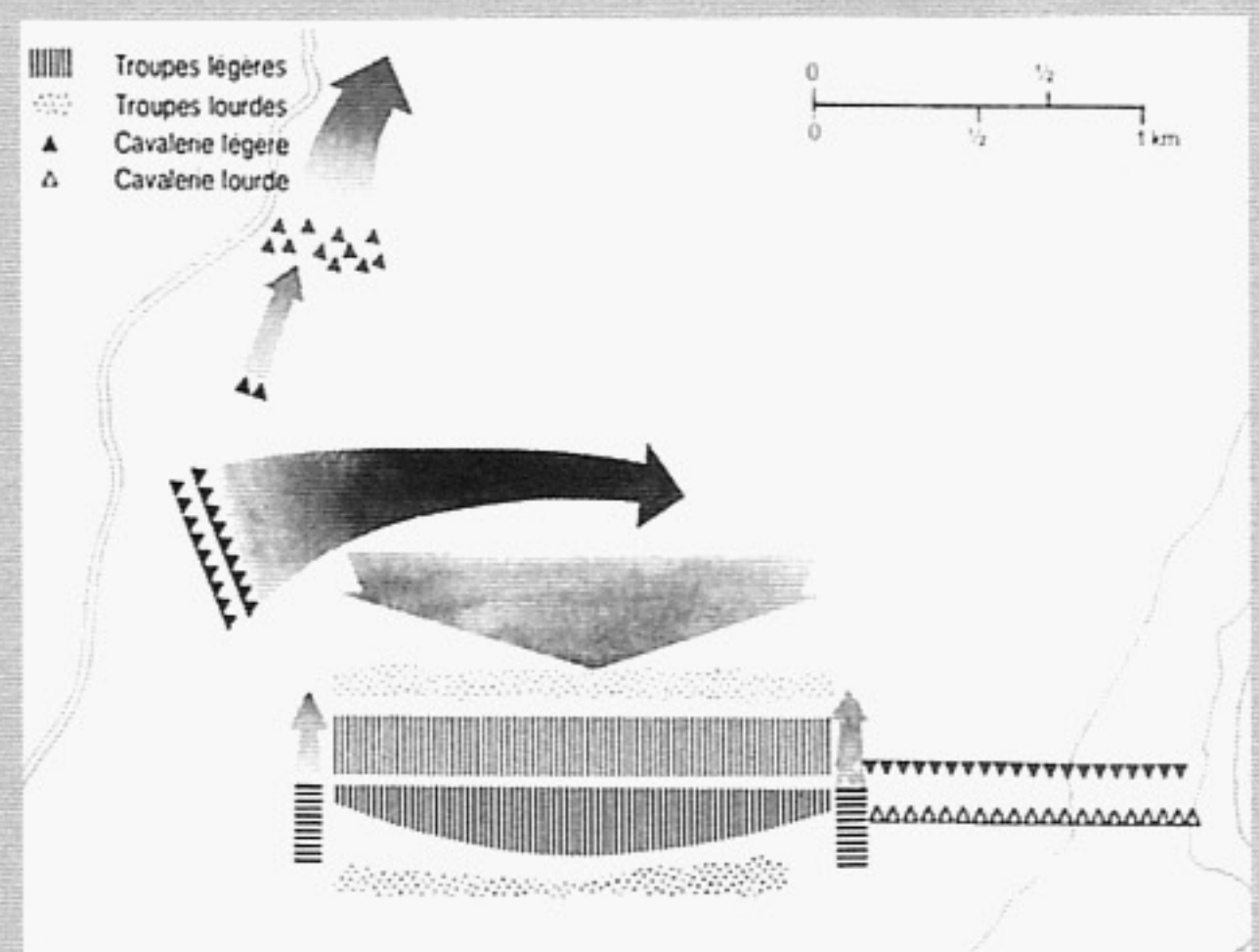
S PQR vous propose 5 grandes batailles de l'histoire antique : *Bénévent, Bagradas, Cannes, Zama et enfin Cynoscéphale.*

Seconde Phase : l'Encerclement

La bataille sur les ailes est remportée par les carthaginois, la cavalerie romaine est détruite et les survivants déroutent loin du lieu d'affrontement ou se réfugient parmi l'infanterie. Varro choisit la fuite dès que la situation sembla compromise quant à Paullus, il lutta pied à pied. Hannibal regroupe alors sa cavalerie et se place sur les arrières des légions. Pendant ce temps, la pression du centre romain a retourné l'arc de cercle carthaginois. Les lignes arrières romaines avançant toujours amènent le désordre dans le dispositif romain. Les phalanges carthagoises avancent de part et d'autre de la poche et se rabattent sur les flancs des légions romaines.

Dernière Phase : le Massacre

Entourées de tous côtés, les légions ne peuvent plus manoeuvrer et subissent l'attaque des cavaliers, des phalanges et des survivants du centre. La belle ordonnance des légions disparaît sous ces assauts et toute cette infanterie devient un «troupeau» massacré par les carthaginois jusqu'à la nuit tombante. Seuls quelques milliers de légionnaires s'extraient du piège, les autres y périssent, Paullus le premier. Cette défaite terrorisa Rome, l'armée la plus nombreuse jamais organisée venait d'être balayée par Hannibal. Plus rien ne se dressait entre le vainqueur de Cannae et Rome, si ce n'est ses murailles. Cette victoire fût le joyau de la couronne d'Hannibal. Jamais il n'infligea une telle défaite à son ennemi et ne fut aussi près de la victoire. Malheureusement il ne sut récolter les fruits de cette victoire éclatante.





Site de la bataille de Cannae

Tous ces affrontements ont été des tournants dans l'histoire de la république romaine et de l'art de la guerre.

Le système de jeu utilisé simule tous les mécanismes de la guerre antique aussi finement qu'un jeu avec figurines. En voici les principaux mécanismes.

Le Commandement

N'espérez pas faire du pousse-pions dans SPQR, vos troupes se déplacent et combattent lorsqu'elles reçoivent les ordres de leurs commandants, comme dans la réalité. Aussi sachez placer et jouer vos chefs avec talent. Leurs propres compétences sont aussi représentées, un Hannibal est à mille lieux d'un Varro.

Chaque armée possède des ordres spécifiques qui permettent des manœuvres spéciales. Ainsi la disposition en damier des légions et l'extension manupulaire est seulement possible avec des légions.

Le Combat

Le combat dans SPQR prend en compte les éléments importants de la guerre antique. Tout d'abord l'équipement (armes et armures) des opposants est pris en compte.

La différence peut donner un avantage ou un désavantage à l'attaquant. Ainsi une troupe de cavalier

attaquant une phalange de front subit une forte pénalité. A l'inverse des légionnaires attaquant de front des hoplites bénéficient d'un avantage.

L'orientation des troupes influe aussi sur l'issue d'un combat, attaquer son adversaire sur ses flancs ou dans son dos donne un avantage conséquent.

Ainsi des cavaliers attaquant une phalange de dos annule leur avantage d'équipements et gagne par cette manœuvre l'avantage pour ce combat.

Le charisme des chefs militaires influe aussi sur le combat. Plus le chef sera prestigieux et talentueux, plus ses hommes le suivront avec ardeur et seront d'autant plus efficaces au combat.

D'autres facteurs interviennent, le terrain, les fortifications, la taille des effectifs engagés.

Les armes de jet sont aussi prévues et simulées de façon fort réaliste, la nature de l'arme de jet, sa portée et la protection de la cible donnent conjointement le résultat d'un tir.

La Collection

S *SPQR appartient à une série de jeux historiques partageant le même système de jeu.*

Si vous jouez à l'un d'eux, vous savez jouer aux autres. Ces jeux détaillent d'autres époques.

Alexandre le Grand

Les batailles livrées par le grand conquérant, plus de dix batailles en un jeu.

Caesar

La guerre civile romaine, les grandes batailles entre Pompée et César.

Lion du Nord

Deux batailles de la guerre de trente ans, livrées et gagnées par Gustav Adolph, roi de Suède.

D'autres jeux doivent être publiés par GMT l'un sur les batailles de l'empire byzantin et un autre sur les guerres du Japon.

Les Extensions

Chacun de ces jeux possède ses propres extensions, chacune proposant de nouvelles batailles (cartes, planches de pions supplémentaires et livrets de scénarios). La première extension publiée en français pour SPQR sera *Eléphants de Guerre*. Cette extension couvre les batailles de Raphia (les Séleucides contre les Ptolémaïques) et Magnésie (Rome contre les Séleucides).

Eric Simon

BOUTIQUES PARTENAIRES

Passion Jeux de Rôles

FRANCE

13 - BOUCHES DU RHONE

CRAZY ORQUE SALOON

11 rue Jean Roque
13001 MARSEILLE
Tél : 91 33 14 48

LE DRAGON D'IVOIRE

64 rue Saint-Suffren
13006 MARSEILLE
Tél : 91 37 56 66

21 - COTE D'OR

EXCALIBUR

44 rue Jeannin
21000 DIJON
Tél : 80 65 82 99

25 - DOUBS

CADOQUAI

7 quai de Strasbourg
25000 BESANCON
Tél : 81 81 32 11

31 - HAUTE GARONNE

JEUX DU MONDE

14/16 rue Fonvielle
31000 TOULOUSE
Tél : 61 23 73 88

33 - GIRONDE

LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas Saint-Georges
33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 61 22

34 - HERAULT

EXCALIBUR

8 rue Cauzit
34000 MONTPELLIER
Tél : 67 60 81 33

LIBRAIRIE DES JOURS MEILLEURS

8 promenade Jean Baptiste
Marty
34200 SETE
Tél : 67 74 86 99

35 - ILLE-ET-VILAINE

L'AMUSANCE

CC des Trois Soleils
35000 RENNES
Tél : 99 31 09 97

38 - ISERE

EXCALIBUR

18 rue Champollion
38000 GRENOBLE
Tél : 76 63 16 41

44 - LOIRE-ATLANTIQUE

BROCELIANDE

2 rue Jean-Jacques Rousseau
44000 NANTES
Tél : 40 48 16 94

51 - MARNE

EXCALIBUR

9 rue Salin
51100 REIMS
Tél : 26 77 91 10

54 - MEURTHE-ET-MOSELLE

EXCALIBUR

35 rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél : 83 40 07 44

57 - MOSELLE

LES FLEAUX D'ASGARD

2 rue Saint-Marcel
57000 METZ
Tél : 87 30 24 25

59 - NORD

ROCAMBOLE

41 rue de la Clé
59800 LILLE
Tél : 20 55 67 01

67 - BAS-RHIN

PHILIBERT

12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tél : 88 32 65 35

69 - RHONE

LE TEMPLE DU JEU

268 rue de Créqui
69007 LYON
Tél : 72 73 13 26

74 - HAUTE-SAVOIE

VIRUS

13 rue Filaterie
74000 ANNECY
Tél : 50 51 71 00

75 - PARIS

TEMPS LIBRE

22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél : (1) 42 74 06 31

GAMES IN BLUE

24 rue Monge
75005 PARIS
Tél : (1) 43 25 96 73

76 - SEINE MARITIME

LE DE D'YS

160 rue Eau de Robec
76000 ROUEN
Tél : 35 15 47 46

86 - VIENNE

LE DE A TROIS FACES

35 rue Grimaud
86000 POITIERS
Tél : 49 41 52 10

87 - HAUTE VIENNE

LA LUNE NOIRE

3 rue de la Boucherie
87000 LIMOGES
Tél : 55 34 54 23

94 - VAL-DE-MARNE

L'ECLECTIQUE

93 rue du Bac
94210 LA VARENNE SAINT
HILAIRE
Tél : (1) 42 83 52 23

EUROPE

SUISSE

AU VIEUX PARIS

1 rue de la Servette
GENEVE 1201 SUISSE
Tél : 41 22 734 25 76

DELIRIUM LUDENS

Rüschli 17 CP 677 2501
BIENNE SUISSE
Tél : 41 32 236 710

BELGIQUE

CHAOS

14/16 rue Gerardrie
LIEGE 4000 BELGIQUE
Tél : 32 41 212 920

CYBERPUNK

EUROTOUR

