TATOU

23

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



ELEPHANTS DE GUERRE

ELRIC

PENDRAGON

LA VOIE DU SABRE

CYBERPUNK

40F TATOU 22 AVRIL - MAI 1995 ISSN 1155-2573

SOMMAIRE

Elric

4 Les Quatre Parchemins

Il s'agit de la suite du scénario présenté dans le numéro précédent.

Auteur : Pierre Henri Pevel
Illustrateur : V. Devault, B. Martin

SPQR

32 Eléphants de Guerre

Une introduction historique au premier supplément de SPQR.

Auteurs : Thierry Benoit
Illustrateur : J. Burn

Pendragon

16 Le Sorcier du Cheshire

Auteur : Thierry Arnould
Illustrateur : J. Luc Sala

Cyberpunk

39 Sang pour Sang TV

Auteur : Mosquito
Illustrateurs : A. Gassner, B.Martin

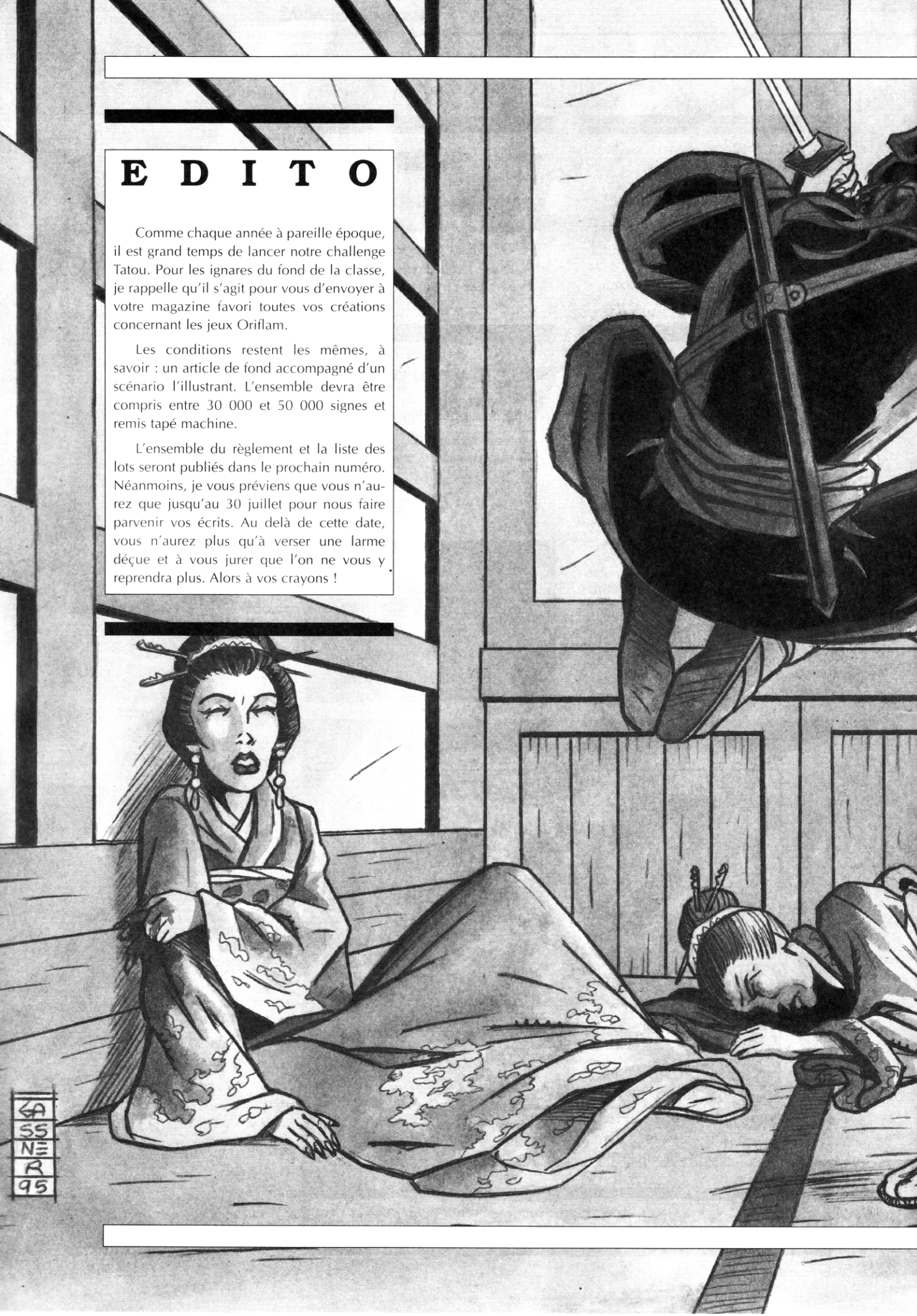
RuneQuest

Avec la Voie du Sabre, le premier supplément de RuneQuest consacré à un monde différent de celui de Glorantha

26 Chasse au Renard
Auteur : Thierry Arnould
Illustrateur : A. Gassner

TATOU N°23. Bimestriel. Avril - Mai 1995. 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 Freddy Emm. Illustration double page : Alain Gassner. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Thierry Arnould. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.




E D I T O
Comme chaque année à pareille époque, il est grand temps de lancer notre challenge Tatou. Pour les ignares du fond de la classe, je rappelle qu'il s'agit pour vous d'envoyer à votre magazine favori toutes vos créations concernant les jeux Oriflam.
Les conditions restent les mêmes, à savoir : un article de fond accompagné d'un scénario l'illustrant. L'ensemble devra être compris entre 30 000 et 50 000 signes et remis tapé machine.
L'ensemble du règlement et la liste des lots seront publiés dans le prochain numéro. Néanmoins, je vous préviens que vous n'aurez que jusqu'au 30 juillet pour nous faire parvenir vos écrits. Au delà de cette date, vous n'aurez plus qu'à verser une larme déçue et à vous jurer que l'on ne vous y reprendra plus. Alors à vos crayons !
GASSNER 95



Deux combattants japonais ; l'abject ninja et le noble samourai. Illustrateur : Alain Gassner

Les Quatre Parchemins

Deuxième Partie : l'Assassin

Ce scénario a été joué à l'occasion de la Coupe de France Elric, dans le cadre des Joutes du Téméraires1994 (Nancy). Il a néanmoins été conçu pour permettre à vos joueurs d'incarner leurs personnages habituels. Vous n'aurez donc aucun mal à l'intégrer dans votre propre campagne.

Avant-Propos

Cette aventure est la seconde partie d'un scénario dont la première partie est parue dans le précédent numéro de Tatou.

Après de nombreuses péripéties, nous avions laissés les personnages-joueurs tandis qu'ils partaient à la rencontre d'un éventuel passager. Rappelons qu'à cette époque, les Pj travaillaient pour le compte d'un contrebandier dont le navire, la Vouivre, s'apprête à reprendre la mer après avoir embarqué des marchandises illégales non loin de Bakshaan. Avant d'aller plus loin, il convient d'en dire un peu plus sur ce mystérieux passager et les circonstances qui l'amènent à vouloir embarquer au plus tôt.

Le Vol

Ragill est le nom d'un voleur dharijorien compétent et doué, mais pas toujours aussi prudent que sa profession pourrait l'exiger. Deux mois avant que ce scénario ne commence, Ragill croupissait dans une geôle collective de Gromoorva depuis déjà trois semaines pour un cambriolage qui lui vaudrait certainement d'être condamné à quelques années de galère dès qu'un juge voudrait bien se pencher sur son cas.

Un jour, Ragill vit entrer dans le cachot qu'il occupait avec nombre de prisonniers un mabden en armes. Celui-ci expliqua qu'il se nommait Taal Targain et qu'il servait un aristocrate mabden, Kerna Barr. L'aristocrate en question offrait aux prisonniers d'entrer à son service pour une expédition dans les Marches de l'Ouest. En échange de quoi les prisonniers recouvreraient leur liberté. La chose était déjà entendue avec les juges de Gromoorva.

Tous les prisonniers n'acceptèrent pas car Kerna Barr passait pour être sorcier. Mais Ragill, lui, fut de ceux qui sautèrent sur l'occasion. L'expédition quitta la capitale dharijorienne dans la semaine. Pour une bonne part, elle était composée de criminels enchaînés et étroitement surveillés par les 30 guerriers mabdens que commandait le sinistre et cruel Taal Targain. Kerna Barr, quant à lui, suivait la colonne dans une chaise à porteurs. L'expédition s'enfonça dans les Marches de l'Ouest.

Après quelques jours, le sorcier fit arrêter la colonne et, guidé par une mystérieuse carte, indiqua aux prisonniers une zone à sonder. Armés de pelles et de pioches, les forçats creusèrent et, après trois jours de fouilles, dégagèrent l'entrée d'un tombeau melnibonéen. Ses talents de voleur valurent à Ragill d'explorer le tombeau avec Taal Targain et d'autres guerriers. Ils découvrirent d'importantes richesses ainsi qu'un morceau de parchemin auquel le sorcier semblait beaucoup tenir.

Sur le retour, Ragill surprit une conversation entre Taal Targain et Kerna Barr. Il comprit que contrairement à la promesse faite, les prisonniers ne seraient pas relâchés mais rendus à la justice dharijorienne. Une nuit, il fomenta une mutinerie, trompa la surveillance de ses gardiens et s'échappa. Mais il ne put résister à la tentation et, profitant de la panique, vola dans la tente du sorcier certains des trésors découverts

dans le tombeau, dont le parchemin. Poursuivi par les hommes du sorcier, Ragill vendit à Nieva quelques bijoux et embarqua sur un navire à destination de Bakshaan (en fait, le premier à prendre la mer).

Le Meurtre

A Bakshaan, Ragill crut pouvoir prendre quelque repos et s'intéressa au parchemin qu'il avait emporté presque par hasard. Analphabète, il alla voir un antiquaire et érudit, Val Mora, et lui confia le parchemin pour qu'il le traduise et l'évalue. Mais les Mabdens n'avaient pas renoncé. En suivant la piste du voleur, ils arrivèrent à Bakshaan. Grâce à la sorcellerie, Kerna Barr localisa le parchemin et le «vit» dans les mains de l'antiquaire. Convaincu que Ragill le lui avait vendu, le sorcier envoya Taal Targain récupérer le parchemin.

Entre temps, pourtant, Val Mora acheva son travail : selon lui, le parchemin était le fragment d'une formule magique. Persuadé qu'il pourrait en obtenir un bon prix dans un pays moins soumis à la Loi, Ragill reprit son parchemin. Le soir même, Taal Targain rendit visite à Val Mora. Adepte des solutions radicales, il tua l'antiquaire et fouilla la boutique de fond en comble ; en vain.

Le cadavre fut découvert au petit matin et plusieurs témoignages concordèrent pour faire de Ragill le principal suspect. Ce dernier, au courant de rien, était toujours dans la ville lorsqu'il repéra par hasard Taal Targain qui continuait à le chercher. Réunissant ses maigres affaires et la petite fortune que lui avait rapporté la vente des objets volés dans la tombe, Ragill quitta précipitamment Bakshaan. Il avait toujours le parchemin.

Lorsque les Pj vont rencontrer Ragill, ce dernier a toujours à ses trousses Taal Targain et ses hommes ; pour l'heure ces derniers sont dans le flou. Mais le voleur est surtout talonné par la fille de Val Mora, Elenne, qui, escortée par quelques mercenaires, est bien décidée à venger le meurtre de son père et considère encore Ragill comme l'assassin.

Malheureusement, Elenne Mora et son escorte vont tomber dans une embuscade tendue par des brigands et la jeune femme se retrouvera prisonnière de ces derniers.

Les Parchemins

Le parchemin ou plus exactement le fragment de parchemin, que Ragill vola au sorcier mabden est le troisième d'une série de quatre. Réunies, les quatre pièces forment un parchemin qui, selon une légende ancestrale, doit donner à son propriétaire un pouvoir ou un savoir inouï.

Pour l'heure, Kerna Barr n'en sait pas plus. Les deux parchemins qu'il possède, même associés à ce dont il se souvient de celui que Ragill emporta, gardent tout leur mystère.

Kerna Barr apprit l'existence des parchemins dans un ouvrage ancien. Il y était expliqué que le parchemin avait été divisé en quatre parties, et que chaque partie était devenu la propriété de l'un des quatre fils d'un puissant seigneur melnibonéen. Le livre ajoutait enfin que l'on entendit plus jamais parler des parchemins, et qu'il est probable qu'ils avaient accompagnés leurs propriétaires légitimes dans la tombe.

Au terme de recherches laborieuses, Kerna Barr situa les tombeaux des quatre frères, lesquels étaient dispersés sur deux continents (trois sur le Continent Occidental et un sur le Continent Nord). Il explora les trois premiers et découvrit ainsi les parchemins correspondants. Comme on la vu, le troisième lui fut volé par Ragill. Soucieux de ne pas perdre de temps, Le Mabden se mit en route pour le dernier tombeau (quelque part dans la Forêt de Troos) et lança ses sbires à la poursuite du voleur.

Synopsis du 3ème Acte

Les Pj rencontrent ainsi Ragill dans une taverne proche et essentiellement fréquentée par les brigands de la région. Sur le départ, les Pj découvrent Elenne Mora blessée et ligotée. Quand ils lui portent secours, un démon surgit de nulle part et les attaque. Le combat est rapide. Mais il laisse le temps à Ragill de filer à l'anglaise et aux brigand celui d'arri-



Ultar mesure 180 cm et pèse presque autant de kg. Enorme, massif, mais musculeux, il est chauve et pas du tout manchot (comme on l'a déjà dit). Très sale, il possède une haleine à stopper un bœuf en pleine course. Son torse nu, luisant et maculé s'orne de multiples cicatrices qui doivent beaucoup à des combats passés mais aussi au talent d'un bourreau assermenté - le passé d'Ultar est des plus troubles. Ses mains immenses et puissantes ne sont jamais bien loin de l'énorme hache maritime qui attend sous le comptoir. Ultar n'aime pas les représentants de l'ordre et les étrangers ; est un étranger celui qui n'est pas un habitué de la taverne.

FOR 17 **CON** 18 **TAI** 14 **INT** 11 **POU** 09
DEX 10 **APP** 07

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Hache Maritime* 80%

Compétences : Bagarre 80%, Baratin 50%, Ecouter 45%, Equitation 60%, Esquive 50%, Evaluer 60%, Marchander 840%, Sagacité 50%.

Ultar

ver. De fait, les Pj sont obligés d'affronter les truands avant de s'échapper avec la jeune femme. Le temps d'une brève pause, Elenne explique qu'elle poursuit l'assassin de son père.

Dès lors, les Pj se lancent à la poursuite de Ragill. Ils arrivent malheureusement trop tard, la Vouivre s'éloigne des côtes avec le voleur à son bord quand la petite troupe rejoint la crique.

Synopsis du 4ème Acte

Pour retrouver Ragill, les Pj et Elenne Mora gagnent Jadmar, où la Vouivre doit faire escale. Sur place, ils apprennent que le navire est en quarantaine. Ils parviennent à monter clandestinement à son bord. Mais Ragill se dit innocent et raconte pourquoi on le poursuit.

Comme pour confirmer ses dires, Taal Targain et ses hommes montent à l'assaut de la Vouivre. Le combat qui s'ensuit est terrible mais laisse les Pj vainqueurs. C'est alors qu'une brume étrange se lève et fait perdre conscience aux Pj.

Les Pj se réveillent dans la Forêt de Troos. Là, en menaçant de tuer Elenne Mora, Kerna Barr oblige les Pj à accomplir la dernière partie de sa quête. Il s'agit d'explorer un tombeau melnibonéen, où se trouve la dernière partie d'un parchemin mythique. L'exploration n'est pas de tout repos mais néanmoins infructueuse. Les Pj sont forcés d'avouer leur échec au sorcier. C'est alors que l'intervention inopinée d'un monstre terrifiant permettra aux Pj de se sortir d'une bien fâcheuse situation et donnera la matière d'un final épique.

Troisième Acte

La Taverne du Manchot

La Taverne du Manchot se situe sur une petite colline, à environ 25 minutes de la crique en piquant droit vers l'ouest. Autrefois, la Taverne du Manchot était un moulin, à l'époque où les plaines alentour étaient cultivées. Maintenant, le moulin n'est presque plus qu'une ruine qu'un condamné de droit commun s'est approprié, et où tout ce que la région compte de brigands et autres malfaiteurs se retrouvent pour boire. La Taverne du Manchot fut ainsi nommée par son précédent propriétaire, lequel avait perdu un bras des suites d'un mauvais coup de sabre. L'établissement est maintenant tenu par un certain Ultar. Il se compose donc d'un antique moulin dont deux des quatre ailes pendent lamentablement et qui abrite, au rez-de-chaussée une vaste salle commune ; le premier étage du moulin est occupé par quelques chambres où la clientèle retrouve des amies toujours disponibles car rémunérées, et par les deux pièces qu'Ultar habite. En plus du moulin, on trouve une écurie de bois plutôt bien entretenue et une grange délabrée ouverte aux quatre vents. Les Pj remarqueront de loin, se découpant sur le ciel nocturne, la sinistre silhouette du moulin et les quelques lueurs qui brillent à ses rares fenêtres.

La salle commune de la Taverne du Manchot occupe tout le rez-de-chaussée du moulin. Même s'il ne fait pas froid dehors, les Pj seront surpris par la vague de chaleur qui les frappera dès qu'ils entreront. La température ambiante n'est d'ailleurs pas le seul élément notable. La salle est aussi enfumée que si un incendie couvait sous son plancher, elle est noire de crasse et il y règne une horrible odeur de vinasse, de bière aigre et de sueur rance. La population locale, essentiellement masculine, est à la mesure de l'établissement. C'est à celui qui aura la plus sale gueule, affectera les poses les plus arrogantes, exhibera les muscles les plus saillants et exposera les cicatrices les plus horribles. En substance, les clients de la Taverne du Manchot ne sont pas exactement des enfants de chœur. Ils parlent fort, boivent beaucoup, rient grassement et semblent prêts à répondre par la violence à la moindre provocation (réelle ou supposée). Le service est assuré par une poignée de filles de salle ni jeunes, ni jolies, ni propres, mais visiblement au goût de la clientèle ; certaines s'esquivent parfois vers les chambres du premier, suivies par des consommateurs en nombre variable et sensiblement soulagés au retour.

L'entrée des Pj passera totalement inaperçue. Au milieu du chaos bruyant et brumeux qui règne dans la taverne, ils ne remarqueront pas celui qu'ils cherchent tout de suite. En revanche, il faudrait être aveugle pour ne pas voir Ultar trônant fièrement derrière son bar et comprendre qu'il est le maître des lieux. Si les Pj lui adressent la parole en quête de renseignements, Ultar répondra qu'il n'a pas l'habitude de faire des confidences à des étrangers qui ne consomment même pas. Si les Pj consomment, il répondra qu'il n'a pas l'habitude de faire des confidences à des étrangers tout court. Les Pj, aussi diplomates soient-ils, n'en tireront rien. Peu importe, du bar où ils se trouvent, ils aperçoivent maintenant (jet de Chercher) un homme seul et borgne assis en bout de table. Selon votre humeur, l'homme en question sera le bon ou non.

Premier Contact

En définitive, les Pj finiront par retrouver leur homme. Ce dernier est bien borgne ; cependant, il ne se nomme pas Galric mais Ragill, du moins est-ce ce qu'il prétend. Si vous avez lu attentivement l'introduction de ce scénario, vous savez que c'est bien là son véritable nom. Vous connaissez également les raisons qui poussèrent notre voleur à gagner Bakshaan, puis à quitter précipitam-

ment cette cité. Si nécessaire, rappelons que Ragill ignore tout du meurtre de Val Mora. Pour sa part, Ragill fuit les Mabdens et non l'escorte de la belle Elenne Mora.

Ragill pourra prouver qu'il possède les 1 000 bronzes promises. En fait, il possède bien plus que cela mais ne commettra pas l'imprudence de le révéler à des étrangers et encore moins celle d'exhiber ses richesses au beau milieu de la taverne. Comme l'avait deviné Eerko Starim, Borigan avait bien prévu de prendre une commission ; elle avait été fixée à 1 000 autres bronzes.

Ragill ne fera rien pour le cacher et acceptera de remettre cette somme aux Pj puisque ce sont eux qui se chargent de le conduire jusqu'au navire.

Néanmoins, Ragill n'est pas un débutant. En particulier, il voudra s'assurer que les Pj ne l'attirent pas dans un piège ; il demandera le nom de leur capitaine (Borigan le lui a dit), et voudra savoir où se trouve leur navire. Attention : il est capital pour la suite du scénario que Ragill puisse logiquement retrouver seul la crique où la Vouivre mouille. Cela n'est pas très difficile. Il lui suffira d'apprendre que la Vouivre mouille à environ 25 minutes de la Taverne, ce qui correspond grossièrement au point le plus proche de la côte.

L'affaire étant entendue, Ragill ira chercher ses affaires dans une chambre du premier. Si les Pj sont soupçonneux, il acceptera de bonne grâce que l'un d'entre eux l'accompagne. Pendant ce temps, ceux qui sont restés en bas ont tout le loisir de laisser traîner leurs oreilles. Autours d'eux, on ne parle que de vols, de crimes, de pillages et de chantages, passés ou à venir. Une querelle d'ivrogne éclate à quelques tables de là, vite calmée. Bientôt un petit groupe de truands fait son entrée ; ce sont visiblement des habitués puisque Ultar les accueille à bras ouverts. Particulièrement gais, ils racontent qu'ils viennent de régler le compte de quelques mercenaires et de capturer «une petite qui en promet». Si les Pj tentent d'en savoir plus à ce sujet, ils seront rabroués et mieux vaut qu'ils n'insistent pas. S'ils sortent, consultez le chapitre suivant.



Ragill est un homme de taille moyenne, mince et souple. Ses cheveux sont bruns. Un coup de dague au visage lui a laissé une vilaine cicatrice et fait perdre un œil. Ragill porte donc un bandeau noir sur l'œil gauche. Il porte des vêtements de voyage neufs mais discrets. Le parchemin ne le quitte jamais ; il est soigneusement rangé dans une poche de cuir glissée sous la chemise du voleur. Sinon, Ragill possède quelques 10 000 bronzes en pierreries et bijoux aisément transportables.

Au naturel, Ragill est un homme plutôt jovial. Mais ses derniers malheurs l'ont rendu soupçonneux et minent sa bonne humeur coutumière. Il n'est pas nécessaire d'être un as en psychologie pour comprendre que cet homme à des problèmes.

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 13 **INT** 14 **POU** 10
DEX 17 **APP** 10

Points de Vie : 14

Ragill

Armure : 1D6-1, Cuir souple

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Rapière* 85%, *Dague* 70%

Compétences : Amorcer un Piège 75%, Bagarre 50%, Baratin 30%, Crocheter 85%, Déplacement Silencieux 90%, Dissimuler un objet 50%, Ecouter 65%, Equitation 60%, Esquive 70%, Evaluer 60%, Marchander 80%, Sagacité 60%.

Où Tout Bascule...

Ellene Mora remontait la piste de Ragill lorsqu'elle tomba dans une embuscade tendue par les brigands dernièrement arrivés à la Taverne du Manchot. Son escorte fut massacrée. Quant à la téméraire jeune fille, elle fut blessée et capturée ; les brigands comptent certainement la vendre comme esclave ou l'échanger contre une rançon. Naturellement, Elenne n'est autre que «la petite qui en promet». Pour l'heure, elle gît blessée, inconsciente et ligotée dans les écuries qui jouxtent le moulin. Les Pj la trouveront facilement s'ils musardent. Sinon, ils l'entendront gémir en passant devant les écuries pour rejoindre leurs chevaux.

Il y a fort à parier que les Pj iront voir qui gémit et demande du secours dans les écuries. Ils découvriront alors Elenne allongée dans l'un des box. Dès lors les événements

vont se précipiter au point que les Pj vont totalement perdre le contrôle de la situation. Dès l'instant où l'un des Pj se penche sur Elenne (ne serait-ce que pour voir comment elle va), un démon se matérialise derrière les Pj. Sans attendre, il attaque la première personne se trouvant près de lui (en l'occurrence, un des Pj). Pendant quelques round, les Pj auront fort à faire avec cet adversaire imprévu et ne remarqueront pas que Ragill file à l'anglaise.

Le démon est à peine vaincu et son cadavre vient juste de disparaître quand quelques brigands entrent dans l'écurie. Ces brigands sont de ceux qui capturèrent Elenne Mora. Ivres, ils seront persuadés que les Pj en veulent à leur prisonnière et passeront à l'attaque. ce second combat livré par les Pj ne tardera pas à attirer d'autres truands hors de la taverne. Ceux-ci ne réfléchiront pas longtemps avant de venir prêter main forte à leurs collègues (même s'ils ne savent pas vraiment pourquoi on se bat). Ultar, qui a les Pj dans le nez depuis le début, sera du nombre.

Si les Pj pouvaient espérer s'en sortir face à un démon isolé puis face à quelques brigands avinés, ils ne devraient pas tarder à comprendre qu'ils vont à une mort certaine en affrontant la petite armée qui sort de la taverne, les armes à la main et le meurtre dans les yeux. Si nécessaire, faites-leur subir une volée de flèches pour bien leur faire comprendre la précarité de leur situation. Comble de malchance, les brigands coupent la retraite des Pj vers leurs chevaux, lesquels sont attachés devant la grange. Bref, pour l'heure, les Pj n'ont qu'un moyen de différer leur trépas : s'enfermer dans les écuries.

Quant à Ragill

Quant à Ragill, fort des indications fournies par les Pj, il se dirige vers la côte au triple galop. Il se sait à nouveau repéré par le sorcier Kerna Barr et tient à mettre le plus de km possible entre lui et le Mabden.

Ragill retrouvera la crique où mouille la Vouivre sans problème. Il se fera reconnaître d'Eerko Starim, payera son voyage et embarquera. Le voleur expliquera que les Pj, désireux de rester à terre, lui on indiqué le chemin. Pressé par le temps, Eerko Starim empruntera quelques hommes de Borigan en remplacement et donnera le signal du départ. Destination : Jadmar.

La Fuite

Ceci fait, les Pj bénéficient d'un petit répit, répit qu'ils peuvent mettre à profit en libérant Elenne de ses liens et en établissant une stratégie d'évasion. En effet, les brigands fous de rage commencent déjà à enfoncer la porte de l'écurie (heureusement assez solide) à l'aide d'un bélier improvisé. Elenne voudra remercier ses sauveurs. Elle est faible mais capable de tenir debout et à cheval. L'heure, pourtant, n'est pas aux effusions.

Ces statistiques conviennent pour tous les brigands que les Pj vont être amenés à combattre. Majorez les compétences de combat des chefs de bandes de 10%.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 15
INT 13 **POU** 12 **DEX** 15
APP 10

Brigands

Points de Vie : 15

Armure : 1D6+1, cuir+anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Première Arme de Mêlée* 70%, *Seconde Arme de Mêlée ou Bouclier* 50%, *Arc de Chasse ou Fronde* 30%.

Compétences : Chercher 50%, Déplacement Silencieux 70%, Ecouter 50%, Equitation 70%, Esquive 60%, Evaluer 50%, Orientation 60%, Pister 80%, Monde Naturel 40%, Sagacité 60%, Se Cacher 60%.

Les Pj seront peut-être plus imaginatifs, mais voici le moyen que nous avons imaginé pour les sortir de ce mauvais pas. Il suffit de détacher les chevaux qui se trouvent dans l'écurie, d'en seller quelques uns, d'attendre que les brigands enfoncent la porte, et de lancer les montures droit devant.

Une variante consiste à mettre le feu à l'écurie et à attendre que les chevaux, totalement paniqués, enfoncent la porte de l'écurie ; c'est cependant une solution dangereuse, car les Pj et Elenne auront toutes les peines du monde à garder le contrôle de leurs montures : jets d'Equitation à -10%, -20%, -30% à mesure que l'incendie progresse. Il y a en tout une trentaine de chevaux dans l'écurie.

Chez les brigands, la surprise sera totale. Bousculés par le premier rang des chevaux, ils ne pourront faire autrement que de laisser le passage aux Pj et à Elenne. Demandez encore quelques jets d'Equitation pour permettre aux fuyards de chevaucher hors de portée des flèches.

Après cinq minutes de cavalcade, Elenne (qui, au besoin, a insisté pour monter seule) donne des signes évidents de fatigue. Si les Pj n'y prennent pas garde (jet d'Idée) et ne font pas une pause, elle finira par tomber de cheval, inconsciente. Ce sera pour tout le monde l'occasion de se

Lirka est un humanoïde dont le bas du corps, à partir de l'abdomen, s'estompe peu à peu en une brume noirâtre. De fait, Lirka lévite à un peu plus d'un mètre du sol, de manière à se tenir à hauteur d'homme ; il est capable de s'élever jusqu'à 30 mètres. Le corps de Lirka est recouvert d'une couche d'écailles noires et vertes organisées comme une armure de plaques ; son visage est dissimulé par un casque fait de la même matière. Lirka porte une épée longue, qu'il tient à deux mains, qu'il ne peut perdre, et qui ne peut se briser. La lame de l'arme est noire et brille du même vert que les écailles. Lirka est parfaitement silencieux. Il se battra jusqu'à la mort.

Lirka est bien sûr un envoyé de Kerna Barr. Devant l'échec de ses hommes, il fit à nouveau usage de la magie, localisa Ragill et envoya Lirka régler le compte du voleur et récupérer le parchemin. Mais Lirka, passablement stupide s'attendait à trouver Ragill seul...

FOR 20 **CON** 16 **TAI** 13 **INT** 05 **POU** 10
DEX 15

Lirka

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D8

Facultés : *Arme Démoniaque* 70% (dégâts 2D8+1D8), *Carapace* (1D10)

Compétences : Chercher 60%, Esquive 80%, Sagacité 50%

Points de Magie nécessaires à sa Convocation : 47.

remettre de ses émotions. Revenue à elle, Elenne remerciera les Pj comme ils le méritent et expliquera enfin comment et pourquoi elle finit prisonnière des brigands. Elle ne s'explique pas l'apparition du démon dans les écuries.

A son tour, Elenne demandera aux Pj ce qu'ils venaient faire à la Taverne du Manchot. La description du prétendu assassin de son père devrait faire tiquer les Pj : il ne peut s'agir que de Ragill. Mieux : il y a toutes les chances pour que ce dernier chevauche actuellement vers la Vouivre.

En apprenant qu'elle était si près du but, Elenne enragera puis, visiblement remise, elle insistera pour que les Pj se lancent avec elle à la poursuite du voleur. Pour les convaincre, elle leur promettra 5 000 bronzes chacun. Les Pj n'ont aucune chance de la faire changer d'avis ; il n'est d'ailleurs pas certain que quelqu'un soit jamais parvenu à influencer Elenne un jour. Si les Pj refusent son offre, Elenne partira seule, à l'aveuglette, vers la côte.

Retour à la Crique

Aussi rapides soient-ils les Pj et la jeune femme arriveront trop tard à la crique. Du haut de la falaise, ils peuvent voir la Vouivre qui s'éloigne doucement. Pourtant, la plage n'est pas déserte : un homme s'y trouve encore. Les Pj penseront peut-être qu'il s'agit de Ragill ; Elenne, elle, en sera persuadée. En conséquence, il y a fort à parier que la petite troupe descendra le plus discrètement possible le sentier pour surprendre l'homme. Le sentier est impraticable pour les chevaux.

Malheureusement, l'homme qui attend en bas n'est pas Ragill mais un des hommes de Borigan, chargé par ce dernier de vérifier que tout se passe bien. L'homme confirmera que la Vouivre a pris un passager borgne et que cela parut déplaire à Borigan.

Bref, les Pj ne peuvent faire autrement que de voir leur proie s'éloigner. Que faire ? Découragée, Elenne Mora demande aux Pj de bien vouloir l'escorter jusque chez elle, à Bakshaan. Il reste néanmoins un espoir. En effet, les Pj connaissent la prochaine escale de la Vouivre. Souvenez-vous des dernières paroles que leur adressa Eerko Starim : «Si je ne vous revoie pas d'ici là, on peut toujours se donner rendez-vous à Jadmar, ma prochaine escale !» Si les Pj ont oublié ce détail, demandez des jets d'Idée et rappelez-leur.

En menant bon train sans tuer leurs montures, des cavaliers peuvent espérer rejoindre la capitale vilmirienne en 10 ou 11 jours. Un jet de Navigation réussit permet de calculer que la Vouivre, qui doit faire le tour de la péninsule vilmirienne, gagnera Jadmar dans les mêmes délais. A cette nouvelle, le sang d'Elenne Mora ne fait qu'un tour : il faut partir aussitôt pour Jadmar.

Enthousiaste et reconnaissante, elle triplera la prime promise aux Pj, soit 15 000 bronzes par personne pour la capture de Ragill.

Elenne Mora

Elenne Mora est une très jolie jeune femme de 24 ans, brune, aux yeux verts. Lorsque les Pj la rencontrent pour la première fois, elle est vêtue en cavalière. Sa tenue déchirée et salie, sa pâleur extrême et la profonde blessure qui saigne sur le haut de son crâne ne la mettent pas à son avantage. Mais même dans cette état elle reste particulièrement séduisante. A la qualité de sa peau, à la beauté de ses mains, il est évident que l'on a affaire à une jeune fille de bonne famille. C'est exactement le raisonnement que firent les brigands qui comptent obtenir d'elle un bon prix d'une manière ou d'une autre.

Elenne est une femme de tête. Têtue, voire cabocharde, rien ne peut la détourner de son but. Sa détermination la pousse à toutes les audaces, comme tend à le démontrer la situation dans laquelle elle s'est fourrée. Garçon manqué à ses heures, elle peut aussi être très féminine selon les circonstances et son humeur. Elle souffre beaucoup de la mort de son père, qu'elle adorait.

FOR 10 **CON** 13 **TAI** 13 **INT** 15 **POU** 14
DEX 15 **APP** 17

Points de Vie : 13

Armure : 1D6-1, cuir souple

Armes : *Rapière 75%, Dague 50%*

Compétences : Baratin 50%, Déplacement Silencieux 50%, Ecouter 50%, Eloquence 60%, Equitation 90%, Esquive 60%, Evaluer 60%, Médecine 30%, Monde Naturel 40%, Sagacité 60%, Scribe 60%.

Dernier Acte

Jadmar

Les Pj et Elenne Mora apercevront enfin les murailles de Jadmar en milieu d'après midi. Considérez que, chemin faisant, les Pj et celle qui les accompagne ont eu le temps de se refaire une santé. Parallèlement, Elenne Mora aura pu signer une reconnaissance de dettes à un banquier ilmiorien (sa famille est suffisamment connue pour ça) et bénéficié depuis d'un pécule conséquent.

Si vous êtes d'humeur taquine, ou si les Pj sont particulièrement insupportables, faites-leur subir un contrôle de routine à l'entrée de la ville. Selon la manière dont les Pj répondront aux sentinelles, ils n'auront à subir que quelques questions de pure forme, ou seront conduits sous bonne escorte jusqu'au poste de garde. Là, ils seront fouillés et soumis à un interrogatoire serré.

Il va sans dire que tout ce qui ressemble de trop près à une arme démoniaque leur sera confisqué. Si rien ne peut être sérieusement reproché aux Pj (les gardes font leur travail mais ne prennent pas plaisir à persécuter quiconque), ces derniers s'en tireront avec un sermon sur les dangers qu'il y a à ne pas respecter la loi à Jadmar.

Au besoin, Elenne interviendra et, jouant de la renommée de sa famille, se portera garante pour les Pj. Cette péripétie sans grande importance aura au moins l'avantage de faire comprendre aux Pj que l'ordre règne à Jadmar et qu'il ne fait pas bon sortir du rang. Naturellement, Elenne ne pourra rien faire pour les Pj s'ils perdent tout sens commun et lèvent la main sur des gardes.

A l'avenir, les Pj auront l'occasion de constater que les forces de l'ordre sont très présentes dans les rues de Jadmar : les patrouilles sont fréquentes et nombreuses.

Les gardes jadmariens sont des professionnels compétents, incorruptibles pour la plupart. Respectés par la population, ils interviennent rapidement au moindre problème. Les officiers ne portent pas la lance ; en revanche, leurs compétences de combat doivent être augmentées de 10%.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 14
INT 12 **POU** 10 **DEX** 12
APP 12

Gardes

Points de Vie : 14

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Lance longue* 50%, *Epée large* 70%, *Bouclier entier* 70%.

Compétences : Equitation 50%, Esquive 40%, Sagacité 35%.

Au Port

L'enquête des Pj commencera très certainement par le port. Un rapide tour d'horizon permet de constater que la Vouivre n'est pas à quai. Ne serait-elle pas encore arrivée ? Pour le savoir, les Pj peuvent s'adresser à des marins qui traînent alentour ou, pour plus de détails, se rendre à la capitainerie. Si un Pj interroge un marin, demandez un jet de Chance. En cas d'échec, l'homme n'est pas en mesure de fournir le moindre renseignement. Sinon, il a entendu dire qu'un navire est bien arrivé ce matin mais qu'il n'a pas été autorisé à se mettre à quai ; il ignore pourquoi. Si le jet de Chance est réussi sous la moitié du pourcentage, le marin sait que le navire en question est la Vouivre.

Les Pj pourront en apprendre beaucoup plus à la capitainerie, puisque c'est là que sont enregistrés tous les départs et toutes les arrivées que compte le port, ainsi que les cargaisons déclarées des navires. Les Pj découvriront ainsi que la Vouivre est arrivée le matin même. Mais l'un de ses passagers étant affecté d'une maladie inconnue, les autorités ont mis le navire sous quarantaine. Il est naturellement interdit à quiconque de monter à bord ou d'en descendre.

Pour l'heure, la Vouivre attend non loin du port ; un peu à l'écart cependant, et hors de vue. Pour peu que l'on quitte les quais et longe la berge, on peut, sans sortir de Jadmar, voir la Vouivre à l'ancre, à quelques 500 mètres des côtes. Le navire est sous surveillance. Une galère battant pavillon vilmirien mouille non loin et veille à ce que nul ne quitte ou ne s'approche du navire isolé.

Quelques Précisions

Il va sans dire que Kerna Barr prit très mal les échecs successifs de ses hommes et de son démon. Comme on est jamais aussi bien servi que par soi-même, il usa à nouveau de la magie et localisa Ragill à bord de la Vouivre. Incapable d'invoquer un autre démon pour le servir dans l'immédiat, et craignant que ses hommes arrivent trop tard à Jadmar, le sorcier pratiqua un rituel secondaire dont l'effet direct fut de livrer Ragill aux affres d'une maladie inconnue à ce jour. Ce faisant, il espérait retenir le voleur à bord et amener la Vouivre à subir une quarantaine : il ne fut pas déçu. Pendant ce temps, Taal Targain et ses hommes se rapprochent de leur proie. En fait, ils arriveront à Jadmar exactement en même temps que les Pj.

Retrouver Ragill

Pour retrouver Ragill, plusieurs solutions s'offrent aux Pj. Premièrement, il est possible de prévenir les autorités jadmariennes qu'un criminel se trouve à bord de la Vouivre. Même si cela manque singulièrement de panache, ce n'est pas totalement stupide. Malheureusement, l'administration vilmirienne étant ce qu'elle est, Taal Targain et ses sbires seront déjà passés à l'action quand la procédure aboutira. Deuxième solution, attendre que la quarantaine soit passée. Soit. Il ne reste donc plus aux Pj qu'à attendre patiemment 39 jours et des poussières... Plus sérieusement, mieux vaut s'introduire clandestinement à bord de la Vouivre ; c'est d'ailleurs la seule solution qu'Elenne acceptera de retenir.

De jour, il est impossible de s'approcher de la Vouivre sans être signalé par les vigies de la galère vilmirienne (à moins de nager suffisamment longtemps sous l'eau). De nuit, en revanche, les choses sont un petit peu plus simples, même si dès le coucher du soleil, la galère vilmirienne met à flot une dizaine de barques où prennent place des sentinelles ; les barques tournent ensuite autour de la Vouivre jusqu'au lendemain matin. La manière dont les Pj comptent rejoindre la Vouivre importe peu ; il suffira qu'elle soit crédible pour que l'opération soit un succès. A ce titre, les Pj devront tenter le coup de nuit pour réussir. A bord d'une petite barque, ils seront rapides mais plus facilement repérables. Les avantages et inconvénients sont exactement inverses si les Pj nagent en utilisant des outres emplies d'air comme bouées. Selon l'option retenue par les Pj, demandez des jets de Navigation ou de Natation, et quelques jets de Discrétion. Si les PJ ne songent pas à utiliser des bouées de fortune, infligez des malus aux jets de Natation. Quoi qu'il en soit, une pluie fine commence à tomber lorsque les Pj se mettent à l'eau un jet d'Idée réussi permet de comprendre qu'il n'est pas impossible qu'un orage se prépare.

Note

A supposer que les Pj soient repérés par les sentinelles vilmiriennes, l'aventure ne s'arrête pas pour autant. Il reste encore la possibilité d'expliquer au capitaine de la galère pourquoi les Pj tiennent tant à monter à bord de la Vouivre. Pour peu que les Pj soient convainquants (jet d'Eloquence plutôt que de Baratin), il se peut que l'officier laisse faire à la condition qu'ils s'engagent à ne pas tenter de regagner la côte avant la fin de la quarantaine. Bien sûr, les Pj n'ont aucune chance d'obtenir gain de cause s'ils expliquent qu'ils vont sur la Vouivre pour y commettre un meurtre.

A Bord de la Vouivre

C'est sous une pluie battante et au son des premiers coups de tonnerre que les Pj montent à bord de la Vouivre. Dès lors, l'orage ne fera qu'aller crescendo. Les Pj et Elenne découvrent l'équipage et son capitaine inquiets, certes, mais en pleine forme. En fait, les visiteurs vont vite comprendre ce que vous savez déjà, à savoir que le seul qui soit malade ici n'est autre que Ragill. Mais avant de retrouver ce dernier, les Pj devront répondre à quelques questions. En particulier, Eerko Starim

veut savoir ce qui les a retenu en Ilmiora et ce qu'ils viennent faire ici en si charmante compagnie. A son tour, il donnera aux Pj toutes les explications voulues dans la limite de ce qu'il sait.

Ragill est étendu sur une des couchettes de l'entrepont. Le mal qui frappe le voleur le paralyse et laisse d'étranges plaques rougeâtres sur ses articulations. Quelques jours plus tôt, la maladie se déclara par des douleurs aux niveaux des articulations, douleurs qui s'accentuèrent rapidement au point d'empêcher tout mouvement. Ceci mis à part, Ragill est en parfaite santé. Il a toute sa tête et peut parler normalement.

Sa première réaction sera la surprise en voyant les Pj entrer. Sans leur laisser le temps d'ouvrir la bouche, il inventera une histoire pour expliquer son départ précipité. Mais Elenne l'interrompra. D'une voix froide et tremblante de colère contenue, elle l'accusera du meurtre de son père et lui annoncera sa mort prochaine.

Ragill, naturellement, ne comprend rien à cette histoire et clamera son innocence. Les Pj devraient alors percevoir la note de sincérité qu'il y a dans la voix du voleur (jet d'Idée, si nécessaire). Notez au passage que Eerko Starim s'oppose catégoriquement à ce qu'un crime soit commis à son bord ; il a bien assez de souci comme ça avec les autorités portuaires.

Puis comprenant que c'est probablement sa seule chance de survie, Ragill racontera son histoire, la vraie. Au besoin, il demandera à un des Pj de sortir le fameux parchemin caché sous sa chemise. Gagnée par la haine, Elenne ne se laissera pas convaincre aussi facilement. Néanmoins, le doute s'est glissé dans son esprit en même temps que, sans doute, dans celui des personnages.

Au plus fort du doute, demandez un jet d'Ecouter ou réalisez en secret un jet d'Ecouter pour chaque Pj. A cause de l'orage, le jet doit être obtenu sous la moitié du pourcentage pour réussir. En cas d'échec collectif, l'attention d'Eerko Starim sera attirée par des bruits anormaux sur le pont. En prêtant l'oreille, on jurerait entendre les rumeurs d'un combat. Si les Pj hésitent et tardent trop, ils seront vite fixés : des assassins soulèvent l'écoutille et font irruption dans l'entrepont.

L'Assaut

On a dit plus haut que Taal Targain n'était pas resté inactif. Fort des indications de son maître, il a, avec ses hommes, trompé la vigilance de la galère vilmirienne et, profitant du couvert de l'orage, s'est lancé à l'assaut de la Vouivre.

Les premiers marins, surpris, sont vite tombés sous les coups des assassins. Quand les Pj passent à l'action, l'équipage est déjà diminué de moitié. Le combat qui s'annonce doit être terrible. Il se déroulera pour l'essentiel sur le pont, sous un orage apocalyptique qui lance des trombes d'eau sur les combattants, et tandis que la houle fait tanguer le navire avec violence et déséquilibre les hommes. La Vouivre est toujours à l'ancre, malgré la tempête. A tout moment, la chaîne menace de se briser.

Mais pour l'heure, le navire, comme cloué au fond de la baie, subit d'autant plus durement les énormes vagues qui le frappent.

Les Pj et leur alliés n'ont à espérer aucun secours de la part des soldats de la galère vilmirienne. Même à supposer qu'ils puissent, malgré la nuit et l'orage, voir ou entendre ce qui se passe sur la Vouivre, il arriveront trop tard. Il y a d'ailleurs toutes

Taal Targain est le cadet d'une famille de guerriers mabdens. Il est entré au service de Kerna Barr alors qu'il n'était encore qu'adolescent ; une manière pour sa famille de se débarrasser de lui. Taal Targain est dévoué corps et âme à son maître. Humilié par son dernier échec (à Bakshaan), il veut se racheter à tout prix aux yeux du sorcier. Il sait d'ailleurs qu'il n'a plus le droit à l'erreur.

Taal Targain est un homme de haute taille, athlétique, aux yeux noirs. Ses cheveux noirs sont coupés très courts, exception faite d'une longue natte qui descend de sa nuque. Taal Targain porte en permanence une demi-plaques et anneaux pourpre et noire (démoniaques). Il se bat avec un marteau de guerre démoniaque et porte une épée courte au côté. Il connaît quelques sortilèges mineurs.

FOR 19 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 12 **POU** 16
DEX 13 **APP** 13

Taal Targain

Points de Vie : 17

Armure : 1D8+2+1D10 (heaume porté), Demi-plaques et anneaux démoniaques

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Marteau de Guerre* 90%, *Bouclier Entier* 80%, *Epée Courte* 70%

Sorts : Ouïe de Démon (1), Flamme Infernale Acérée (1-4), Rempart Infernal (1-4), Furie (1)

Démons et Elémentaires Liés : Armure Démon Mineur (CON 15, INT 5, POU 10) : Armure démon, +1D10 ; Marteau de guerre Démon Mineur (CON 10, INT 3, POU 8) : Arme démon, +2D10, Paralysie.

Compétences : Bagarre 70%, Chercher 60%, Ecouter 70%, Eloquence 60%, Equitation 85%, Esquive 70%, Jeunes Royaumes 50%, Monde Naturel 35%, Natation 60%, Naviguer 70%, Orientation 80%, Sagacité 80%.

Les assassins au service de Taal Targain était une vingtaine lorsqu'ils sont montés à bord de la Vouivre. Les marins ne restant pas inactifs, considérez que chaque Pj n'aura à affronter que 3 assassins avant la victoire.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 14 **POU** 12
DEX 17 **APP** 12

Assassins

Points de Vie : 14

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée courte* 70%, *Dague* ou *Fronde* 50%.

Compétences : Chercher 50%, Déplacement Silencieux 90%, Dissimuler Objet 60%, Ecouter 70%, Esquive 60%, Evaluer 50%, Orientation 60%, Pister 80%, Sagacité 70%, Se Cacher 90%.



les chances que la galère se soit rapprochée de la côte à cause de la tempête. Les assaillants se battront jusqu'au dernier. Espérons que les Pj seront victorieux. Si tel est le cas, il est impératif qu'Elenne Mora survive à la bataille. Quant à Eerko Starim et à Ragill, vous êtes maîtres de leurs sorts.

Le Grand Sommeil

Après la bataille, Eerko Starim, s'il est toujours vivant, compte les blessés et les morts dans son équipage ; le bilan est désastreux. Ceux qui le peuvent tentent de soigner les autres. Chez les assassins, ceux qui n'ont pas été tués agonisent doucement.

Il est impossible que Taal Targain se soit laissé prendre vivant. La tempête ne cesse pas mais se calme pourtant. La houle s'amenuise ; la pluie est toujours forte. S'il ne l'a pas encore fait, laissez à Ragill le temps d'expliquer les détails de son histoire.

Pendant ce temps, une brume noire, invisible dans la nuit, entoure le navire et l'englobe. Lorsque les Pj se rendront compte du phénomène, il sera trop tard : la sinistre brume est partout. Se jeter à l'eau ne permet pas d'y échapper. La brume, présente jusqu'au plus haut du mat, fait tousser et absorbe les dernières forces des survivants. Pour chaque round au contact de la brume, demandez aux Pj un jet sous CONx5, puis CONx4, x3, etc. Un échec signifie que la victime perd conscience. Il n'y a pas de sixième jet, l'évanouissement est automatique à ce stade. Bientôt, tous les PJ sombre dans un profond sommeil...

La Forêt de Troos

Les Pj reviennent à eux dans une clairière de la Forêt de Troos. Ils gisent désarmés, des fers aux pieds et aux chevilles, sur un monticule herbeux. Si certains des Pj étaient blessés à l'issue du combat sur la Vouivre, ils sont maintenant en pleine forme. Devant eux s'élève une petite colline boisée. Au pied de cette colline, une double porte entrouverte donne sur un couloir sombre. Il fait beau. Les Pj ne sont pas seuls. Des esclaves, les fers aux pieds, achèvent de dégager la porte à coups de pelles et pioches ; il semblerait qu'ils cherchent à pouvoir la refermer. Des gardes en uniforme noir aux armes de Pan Tang surveillent les ouvriers. Non loin de là, des tentes sont dressées. L'une d'entre elles, plus riche et plus haute, attire l'attention ; à son faîte vole un emblème probablement chaotique.

Les Pj sont surveillés par quelques gardes. Dans un premier temps, on ne les autorisera même pas à se lever. Naturellement, les Pj ont été soulagés non seulement de leurs armes mais de tous leurs objets magiques ou démoniaques. Dernier détail, une drogue qu'on a administrée aux Pj pendant leur sommeil diminue le POU de chacun de manière à ce qu'ils ne puissent faire usage de la magie. Si vous le souhaitez, les Pj peuvent être en compagnie de Ragill. Retenez cette option si l'équipe des Pj ne compte pas ou plus de voleur. Comme eux, Ragill est en parfaite santé et porte des fers. Il n'en sait pas plus que les Pj mais peut reconnaître l'emblème de la grande tente : c'est celui de Kerna Barr.

L'attente des Pj ne sera pas longue. Bientôt, Kerna Barr sort de sa tente et s'approche de ses prisonniers. Derrière lui, des gardes poussent Elenne Mora, ligotée et bâillonnée. Le visage du sorcier est éclairé par un large sourire ; mais ses yeux brillent d'un feu sombre et menaçant. A quelques mètres des Pj, il dira :

«Avant que vous me posiez la question, vous êtes dans la Forêt de Troos. Quant à moi, je m'appelle Kerna Barr et suis ravi de vous rencontrer enfin. Naturellement, c'est à ma magie que vous devez d'être là. Deux jours se sont passés depuis que vous avez assassiné mon cher Taal Targain. Vous vous souvenez ?»

«Trêve de plaisanterie. Si vous êtes ici, c'est justement pour faire un travail que je comptais confier à Targain. Après tout, vous avez fait preuve de votre compétence en tuant mon lieutenant et, par votre faute, je suis un peu à court de sujets loyaux et capables.»

«En substance, il s'agit d'entrer dans ce tombeau, de l'explorer, et de ramener pour moi un morceau de parchemin certainement très semblable à celui que Ragill m'a emprunté. Vous voyez, rien de plus simple. Pourquoi me rendriez-vous ce service ? Tout simplement parce que, si vous n'obéissez pas, j'ai peur que vos jours soient comptés, ainsi que ceux de la charmante jeune femme qui se tient derrière moi. Je peux vous assurer que sa mort sera longue, et particulièrement pénible. Alors ?»

Kerna Barr

Kerna Barr a environ 50 ans. C'est un homme de taille moyenne, bedonnant, au crâne dégarni. Ses yeux noirs sont maquillés ; ses soucils sont épilés. La couronne de cheveux roux qui lui reste est coupée très courte, à la manière d'un moine de notre Moyen Age terrestre. Kerna Barr parle d'une voix étrangement grave, rauque. Il porte des vêtements raffinés, presque féminins. Il affectionne les couleurs vives et les tissus rares.

Kerna Barr fait partie de l'aristocratie décadante de Pan Tang. C'est néanmoins un lettré, et un puissant sorcier. La quête qu'il accomplit lorsque les Pj le rencontrent est pour lui presque un jeu. Mais en enfant gâté et capricieux, il est prêt à tout pour gagner. Ce trait de caractère explique que Kerna Barr se soucie peu de l'utilité finale des parchemins. Seule la chasse au trésor l'intéresse vraiment dans cette entreprise.

Note *: A priori, les Pj n'ont jamais l'occasion d'affronter le sorcier directement. Nous nous contenterons donc de donner quelques guides techniques le concernant. Développez-le si bon vous semble.*

FOR 12 **CON** 14 **TAI** 12 **INT** 20 **POU** 25
DEX 15 **APP** 14

Points de Vie : 13

Armes : *Dague* 60%.

Sorts : l'essentiel des sortilèges mineurs ; il a en tête les plus puissants

Démons et Elémentaires Liés : 2 démons majeurs, 3 démons mineurs liés à divers objets

Compétences : Chercher 70%, Ecouter 70%, Eloquence 80%, Equitation 60%, Esquive 30%, Evaluer 80%, Jeunes Royaumes 80%, Langue Etrangère (x3) 70%, Million de Sphères 30%, Monde Naturel 80%, Potions 90%, Sagacité 90%, Scribe 90%.

Il n'est pas impossible que les Pj, à ce moment du discours, demande à en savoir un peu plus sur toute cette histoire. Bon prince, le sorcier racontera l'essentiel de ce qu'il sait mais évitera d'aborder le sujet de la finalité du parchemin. Kerna Barr n'aime pas avouer qu'il ignore quelque chose.

Pour l'heure, les Pj n'ont pas d'autre solution que d'accepter le marché qu'on leur propose. Après avoir obtenu l'accord de principe des Pj, le Mabden poursuivra.

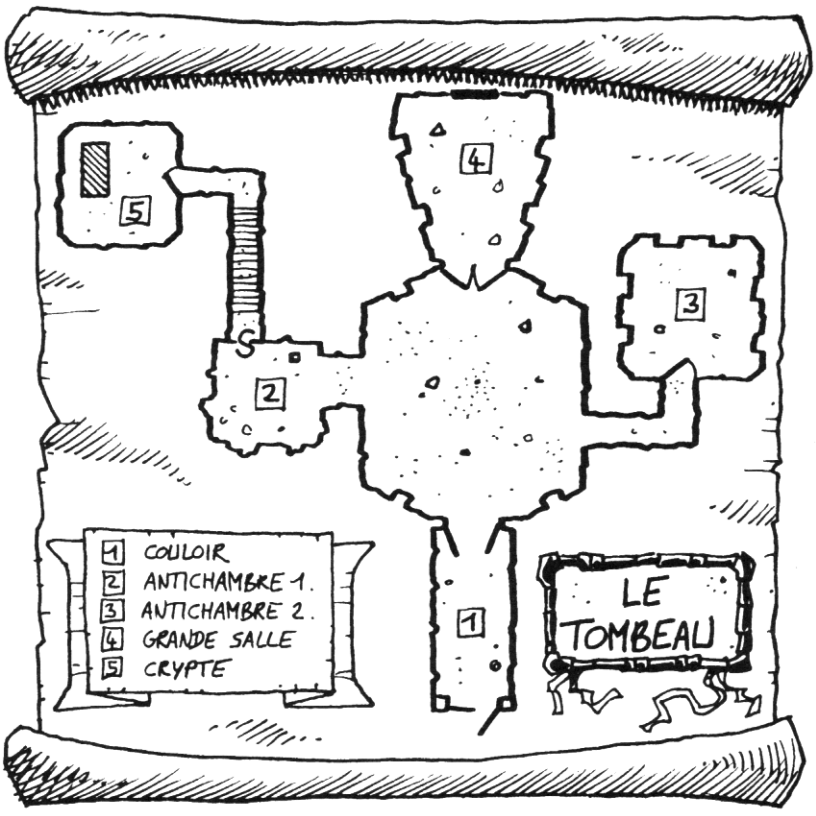
«Bien. Vous vous montrez raisonnables. Votre équipement et tout ce dont vous avez besoin se trouvent derrière cette porte (il désigne la double porte entrouverte). Les clefs de vos fers s'y trouvent également. Dès que vous aurez passé ces portes, nous les refermerons derrière vous. Bien sûr, je prendrais très mal que vous reveniez les mains vides. Le parchemin se trouve probablement dans une tombe, un sarcophage ou quelque chose dans ce genre. Voilà. Je crois qu'il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance.»

Les Pj seront ensuite poussés jusqu'à la porte. Les fers qui les entravent limitent grandement leurs mouvements et empêchent tout geste inconsidéré. De toute façon, les gardes se tiennent à distance, piques en avant. Lorsque les Pj sont à l'intérieur, on jette une torche allumée dans le couloir et referme les portes. De l'autre côté, le sorcier leur adresse ces derniers mots : «Au fait, vous n'avez rien à craindre des barbares qui peuplent ces régions. Il semble qu'ils évitent ce lieu où vivrait une créature redoutable.» Et Kerna Barr éclate d'un rire mauvais.

Le Tombeau

Le tombeau est un vestige melnibonéen qui donne tous les signes d'un abandon millénaire. Une épaisse couche de poussière s'est déposée partout ; les portes, même lorsqu'elles ne sont pas verrouillées, s'ouvrent difficilement ; les peintures murales ont presque disparu et la végétation s'immisce entre les pierres.

Les Pj auront l'occasion de constater que le tombeau est bien sobrement construit et décoré pour un monument melnibonéen ; un mystère qu'ils ne sont pas près de résoudre. Le tombeau est totalement enfoui sous des tonnes de terre. Il l'était déjà quand il fut bâti. Le seul moyen de s'en sortir passe par la double porte d'entrée. Comme l'a révélé le sorcier mabden, l'endroit est tabou pour les Orgiens. Il est vrai qu'un monstre, le Kriirt, a fait du tombeau sa tanière. Pourtant, les Pj ne l'y rencontreront pas.



1 - Le Couloir

Ce couloir est le couloir d'accès au tombeau. Il ouvre sur une porte à double battant grande ouverte. Les Pj trouvent là des torches, des cordes, des sacs, des vivres, et la totalité de leur matériel exception faite des armes de jet et, d'une manière générale, des objets qui pourraient permettre à l'évidence aux Pj de porter secours à Elenne sans répondre aux exigences du sorcier. Le couloir est envahi par une végétation rampante. Jusqu'à ce jour, la porte donnant sur la clairière était restée ouverte, de sorte que la nature a gagné sur la pierre au fil des siècles. Le sol est d'ailleurs recouvert par un tapis herbeux. Un jet de Chercher permet de remarquer des traces de piétinement qui mènent à la salle 2.

2 - Première Antichambre

Cette antichambre est la tanière du Kriirt. Le monstre ne s'y trouve pas quand les Pj pénètrent dans le tombeau. Des ossements animaux et humains jonchent la pièce. Une odeur de fauve difficilement supportable règne dans la pièce. On trouve quelques écailles rouges dans le coin où le monstre dort d'ordinaire. Par endroit, les murs semblent avoir été rongés par l'acide. Un passage secret sépare l'antichambre de l'escalier menant au sous-sol. On l'actionne en effectuant une double pression sur le mur, pression qui fait pivoter sans effort un bloc de pierre large comme une main. La porte doit être bloquée pour ne pas se refermer, mais on peut parfaitement l'ouvrir de l'autre côté. Pour découvrir ce passage, exigez un jet de Chercher réussi sous la moitié de la compétence.

3 - Seconde Antichambre

Cette salle n'offre strictement aucun intérêt. Sa porte d'accès est fermée et verrouillée. Pour l'ouvrir, il est nécessaire de réussir un jet de Crocheter. Quelques minutes de perdues pour les Pj.

4 - Grande Salle

Cette salle est fermée par une large porte à double battants verrouillée. Un jet de Crocheter est nécessaire pour l'ouvrir. Les Pj devront ensuite réunir leurs forces pour pousser l'un des battants. Au fond de la pièce se trouve ce qui ressemble à une double porte de bronze. Dès qu'on y touche, la porte disparaît et un démon sentinelle semble jaillir du mur.

Ce démon est une sorte d'énorme chien noir dont le corps semble parcouru de petites et nombreuses décharges bleutées. Chaque morsure ou coup de patte du démon s'accompagne d'une décharge électrique. Si la pièce est désertée, le démon retourne à son état initial ; le mur reste vide si le démon est tué.

FOR 20 **CON** 15 **TAI** 17
INT 10 **POU** 10 **DEX** 20

Démon de la Porte

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D8

Facultés : *Bondir* 70%, *Carapace* (1D10+1D6), *Morsure* 50% (1D10+MD), *Serre* (x2) 60% (1D8+MD)

Compétences : Chercher 70%, Déplacement Silencieux 90%, Ecouter 90%, Esquive 80%, Pister 80%, Sagacité 50%.

5 - Crypte

Après l'escalier secret, un couloir étroit forme un coude et débouche sur une porte de pierre. Derrière cette porte (que l'on pousse sans effort), une crypte. Au centre de la crypte se trouve un sarcophage de pierre nue couvert de poussière. Le couvercle peut être facilement poussé. Le sarcophage est... vide. Dès l'instant où le sarcophage est ouvert, la porte se referme et le spectre se matérialise. La porte ne peut plus être ouverte de l'intérieur tant que le spectre n'est pas vaincu.

Le spectre a l'apparence d'un grand guerrier squelettique, aux cheveux longs et blancs, aux orbites vides. Il porte une plaque de Melniboné rouillée mais efficace. Il combat avec une lourde épée longue qu'il ne tient pourtant que d'une main, et avec un grand bouclier aux armes du chaos. Une fois vaincu, le spectre disparaît totalement avec son armement.

FOR 25 **CON** 20 **TAI** 19
INT 10 **POU** 10 **DEX** 10

Le Spectre

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +2D6

Armure : 1D10+6, Plaques de Melniboné

Combat : *Epée Longue* 90%, *Bouclier Entier* 80%

Facultés : *Régénération*

Compétences : Bagarre 50%, Esquive 80%.

Le Retour

Les Pj seront sans doute surpris de ne pas trouver dans le tombeau ce qu'ils cherchent. Mais en fin de compte, après avoir fouillé le monument de fond en comble, ils seront bien obligés de s'avouer vaincu et d'aller annoncer leur échec au sorcier.

Il suffit que les Pj en fassent la demande pour que les portes du tombeau soient ouvertes. Dehors, des gardes disposés en arc de cercle bouchent le passage devant la porte. Quant à Kerna Barr, il attend à distance, debout sur le petit monticule herbeux où se sont réveillés les Pj et qui fait face au monument enfoui. Devant lui, agenouillée et toujours ligotée, se trouve Elenne Mora. Le sorcier tient contre sa gorge une lame effilée.

Comme on peut s'y attendre, le sorcier n'admettra pas l'échec des Pj et les accusera de vouloir le tromper. Des négociations houleuses vont alors s'engager. Kerna Barr se soucie assez peu de tuer ou non la jeune femme. En revanche, elle constitue son unique moyen de pression sur les Pj. Le sorcier étant persuadé que les Pj ont le parchemin, il hésite à faire disparaître sa monnaie d'échange. Néanmoins, il finira par se résoudre à tuer Elenne et à lancer ses troupes sur les Pj. Tout ce que les Pj peuvent faire est de gagner du temps dans l'espoir de convaincre le Mabden. En vain.

Le pire semble donc sur le point d'arriver lorsque, soudain, Kerna Barr hurle de douleur. Surpris, il lâche sa prisonnière et se retourne. Les Pj peuvent alors voir deux choses. Premièrement, le dos du sorcier est rongé par l'acide. Deuxièmement, le monstre que craignent tant les Orgiens sort des fourrés et se jette sur le Mabden. La panique saisit aussitôt les gardes qui, pour la plupart, s'enfuient en hurlant dans la forêt. D'autres, plus courageux, se ruent au secours de leur maître. Mais il est déjà trop tard : Kerna Barr n'est plus qu'une masse inerte et dissoute sur le sol. Les quelques gardes accourus ne feront pas longtemps illusion devant le monstre. Malheureusement, ils constituent le seul rempart entre la créature et Elenne qui, attachée et évanouie, gît sans défense. Les Pj devront donc se lancer à l'attaque du monstre pour sauver la belle. Dressé sur le tertre, celui-ci fera face à ses adversaires. Ce sera lui, ou eux.

Vaincu (souhaitons-le), le Kriirt s'effondre au sommet du monticule. Bien vite, son cadavre raisonne des bruits de l'alchimie morbide qui est en train de s'y dérouler.

Quelques secondes après la mort du monstre, l'acide commence à ronger son propriétaire de l'intérieur. Bientôt, l'acide fumant suinte entre les écailles ou jaillit par petits jets éphémères.

En moins d'une minute, il ne reste plus du Kriirt qu'une flaque fumante et bouillonnante qui s'enfonce dans la terre en dégageant une odeur nauséabonde.

Le Kriirt est une sorte de mille-pattes géant, dont les écailles rouges et or forment une armure articulée sur son dos. La tête du monstre consiste essentiellement en une gueule énorme armée de manipules grandes comme des serpes. Trois paires d'yeux globuleux dominent l'ensemble. Les pattes du monstres, courtes et rapides, sont dissimulées par de longues écailles qui, sur les côtés, descendent jusqu'au sol.

Le Kriirt crache de l'acide. Il peut viser deux cibles différentes par round, ou mordre et cracher. Une morsure critique indique que le Kriirt a saisi sa victime entre ses mandibules ; dans ce cas, son prochain jet atteindra automatiquement la proie capturée et infligera le maximum de dégâts.

FOR 25 **CON** 30 **TAI** 30
INT 05 **POU** 10 **DEX** 10

Le Kriirt

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +2D6

Armure : 10+1D6, Ecailles

Armes : *Mandibules* 50% (1D10+MD), *Sang Acide*, *Vomir Acide* (x2) 50% (2D10 - portée 10m)

Compétences : Chercher 90%, Déplacement Silencieux 100%, Esquive 70%, Pister 80%.

Enfin, le phénomène prend fin. C'est alors que les Pj peuvent voir, au fond du trou laissé par l'acide, une plaque de pierre. Armés des outils abandonnés par les esclaves, les Pj dégageront sans mal la tombe. A l'intérieur, on trouve le squelette d'un homme de grande taille, des bijoux melnibonéens de grande valeur, ainsi qu'un parchemin.



Epilogue

Ainsi, les Pj sont enfin au terme de cette aventure.

Mais il vous reste encore la possibilité de déterminer en quoi consiste exactement ce terme. Vous vous souvenez que le sorcier mabden ignorait ce que lui révèlerait le dernier parchemin. Honnêtement, il en va de même pour les scénaristes. En fait, tout dépend de l'épilogue que vous souhaitez donner à cette aventure.

Première Possibilité

Les quatres parchemins, associés, révèlent la formule d'une invocation puissante. Malheureusement, si les Pj possèdent le quatrième parchemin, les trois autres ont été dissous avec le cadavre du sorcier Mabden, lequel ne se séparait plus d'eux. Bref, les Pj ont fourni tous ces efforts pour rien : le dernier parchemin découvert n'a maintenant plus aucune valeur. Cette fin est assez dans le ton des œuvres de Moorcock, où les héros sont souvent les jouets d'un destin cynique.

Deuxième Possibilité

Les quatres parchemins, associés, révèlent un antique sortilège qu'il vous reste à définir et dont les Pj pourront profiter à l'avenir. Selon cette option, le sorcier ne portait pas les trois premiers parchemins sur lui mais les tenait en sécurité dans un coffre qui se trouve encore dans sa tente. Certes, le secret des parchemins est beaucoup moins important que l'on pouvait l'espérer mais il y a toujours une différence entre légende et réalité. En outre, les Pj ne reviennent pas les mains vides de cette longue aventure.

Troisième Possibilité

Les quatres parchemins, associés, ne constituent pas une fin en soi. Pourquoi ne seraient-ils pas la carte menant à un cinquième tombeau ? L'aventure pourrait ainsi rebondir sur une chasse au trésor dans la jungle de par delà la Mer Bouillonante, par exemple. A vous de jouer....

Quel que soit le final, les Pj bénéficient de l'amitié et de la reconnaissance de Elenne, laquelle leur doit encore une fortune. Elle pourrait encore faire appel à leurs services.

Pierre Henri Pevel

Le Sorcier du Cheshire

Ce scénario a été joué lors de la convention Aventure 95, qui s'est déroulée les 31 mars, 1er et 2 avril dernier. Il a servi de support à la coupe de France de Pendragon.

Avertissement

Ce scénario est assez spécial. En effet, il ne possède pas de trame linéaire contrairement aux scénarios du commerce.

Vous y trouverez les descriptions des différents lieux et personnages que vos joueurs pourront visiter ou rencontrer, ainsi qu'une chronologie des différents événements. Néanmoins, y sont inclus quelques idées qui vous permettront de faire rebondir la partie, ou d'y ajouter un peu d'action si vos personnages s'ennuient un peu. Ces idées ne sont pas du tout obligatoire, elles ne sont présentées que comme source d'inspiration. Toutefois, il vous sera assez facile de recréer une trame si besoin est.

Présentation Rapide

Voici rapidement raconté le contexte de l'histoire. Elle se passe dans le comté de Redchapel, en Cambrie. (Voir descriptif)

Les joueurs vont être chargés par Arthur, leur seigneur lige, d'aller enquêter sur des rumeurs en provenance de ce comté. En effet, plusieurs personnes lui ont rapporté que le jeune Comte Gwengad de Redchapel s'adonnerait à la magie noire et à la sorcellerie. Le Roi préfère que ses chevaliers aillent mener leur petite enquête directement là-bas, car en son for intérieur il ne peut croire à cette histoire.

Et il a raison, car en fait il s'agit d'un complot ourdi par l'oncle du jeune homme, qui espère ainsi faire main basse sur les terres, épousant la mère du jeune comte (sa belle soeur) au passage. Il est aidé pour cela par un seigneur voisin qui compte tirer moûlts bénéfices de ce «remplacement».

Le but principal pour les joueurs est de prouver l'innocence de ce jeune Comte, alors que tout l'accuse.

Et ce sera à vous le maître de jeu de moduler les vrais et fausses rumeurs pour «manipuler» vos joueurs et leur faire atteindre le point culminant du scénario au bon moment (ni trop tôt, ni trop tard).

L'Aventure

La Mission

Il serait plus facile que vos joueurs soient des vassaux d'Arthur. Sinon, considérez qu'ils sont actuellement à camelot pour une raison diverse. Comme il y a de nombreux chevaliers à son service, c'est souvent un chevalier de la table ronde ou sire Kay qui s'occupe de leur attribuer des tâches. Et ces tâches sont quelque fois ennuyeuses, voire même désagréables. Alors qu'ils sont à l'entraînement dans la cour du château de Camelot, s'exerçant à la quintaine, ils peuvent à un moment entendre un éclat de voix puissant, qui semble provenir d'une des fenêtres sise au premier étage. Un jet de Reconnaître réussi leur permettra d'identifier la voix du Roi lors d'une de ses rares mais violentes colères.

«Il suffit maintenant, je ne supporte plus ces ragots. Je vais envoyer de mes chevaliers là-bas afin qu'ils éclaircissent cette histoire une fois pour toute.»

A ce moment il paraît à la fenêtre, et regardant les PJ annonce :

«Vous là en bas, montez céans en cette salle. Et devant la surprise des chevaliers, de rajouter : Allez, plus vite !»

Les PJ vont donc se présenter dans la salle de «travail» du Roi, auprès duquel il pourront trouver Sire Kay et un autre chevalier, qu'ils ne connaissent pas.

Le Roi va s'adresser à eux en ces termes :

«Messires, voilà plusieurs semaines que des échos désagréables se frayent un passage jusqu'à moi. Il semblerait que des rumeurs de sorcellerie et de magie noire entourent le jeune Comte Gwengad de Redchapel. Je veux que vous y alliez et que vous me tiriez cette histoire au clair. Si vous avez besoin de renseignements, voyez avec Sire Kay.»

Sire Kay sortira alors de la pièce et se dirigera vers celle qui lui sert de bureau. Là, il s'asseyera derrière son bureau et attendra les questions des PJ. Toutes les réponses qu'il donnera seront concises et précises, et complètement impartiales. La seule remarque personnelle qu'il se permettra sera d'appuyer la nécessité qu'ont les joueurs de toute impartiabilité, ainsi que des preuves qu'ils devront trouver avant toute accusation. En effet il n'est pas question de demander un jugement de Dieu, puisque le Roi n'est en aucun cas accusateur. (Pour répondre aux questions des joueurs, référez vous au chapitre Descriptions)

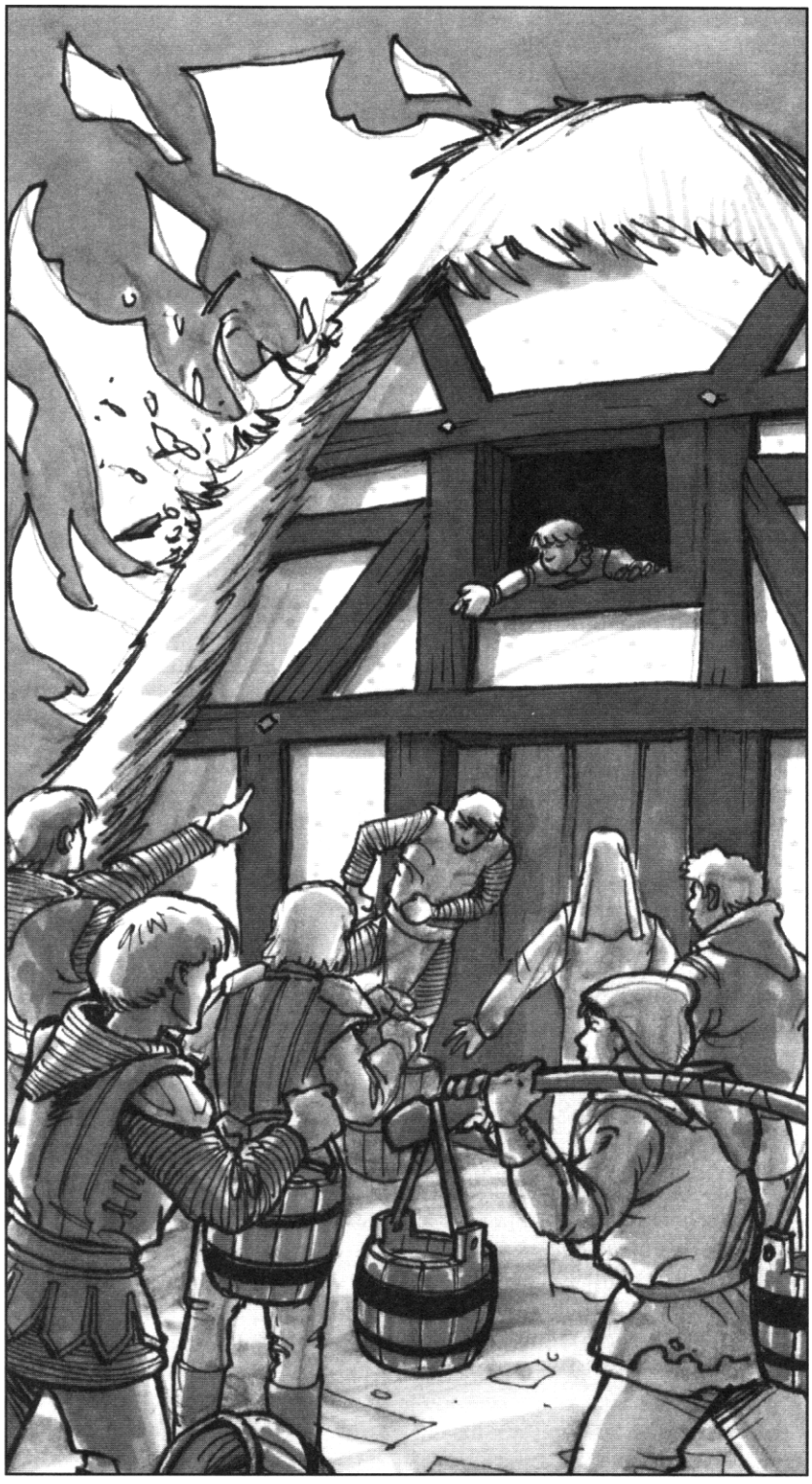
Enfin il arrangera les modalités de voyage (nourriture et autre) avec les responsables de Camelot. Les joueurs n'auront plus qu'à partir quand cela leur chante.

Le Voyage

Normalement le voyage vers le comté de Redchapel (situé un peu à l'Est de la Cité des Légions, dans le Cheshire) devrait se passer sans trop de problèmes, néanmoins je vous conseille d'y placer quelques combats, le reste du scénario risquant d'en manquer. Ce voyage devrait durer à peu près une semaine. Vous trouverez ci dessous quelques petites idées de péripéties, non obligatoires, que vous pourrez utiliser quand vous le désirez.

L'Incendie

Alors que les PJ voyagent depuis quelques jours, ils peuvent apercevoir un peu plus loin sur la route, une colonne de fumée. En s'approchant il pourront remarquer qu'elle provient d'un village, et qu'apparemment une des maisons de ce village serait en flamme. Les paysans essayent désespérément d'éteindre le feu, alors qu'une femme se lamente que son enfant est dans la maison en flamme. Malheureusement il n'y a pas de puits, et les paysans tentent d'arrêter le feu en y lançant de la terre. Les PJ pourront tenter d'aller sauver l'enfant. Ils devront d'abord réussir un jet en valeureux ou en impulsif pour tenter le sauvetage. Puis dans la maison ils devront réussir un jet de dextérité modifié par l'armure pour éviter les parois enflammées. Chaque tour ils feront un jet de vigilance moins 5 pour apercevoir l'enfant. Ils ont cinq tours pour trouver l'enfant , sachant qu'il leur faut au minimum un tour pour entrer et un tour pour sortir de la maison. Chaque tour supplémentaire passé dans la maison nécessite un jet en énergique. Tout jet raté entraîne une perte de 1D3 points de vie et la



perte de connaissance du joueur, qui devra être sorti de la maison par une autre personne. Si il est seul, il est obligé de sortir de suite sauf si il réussit un jet en valeureux, mais il subira néanmoins 1D3 points de dégâts tous les tours.

Il va sans dire que la jeune mère sera effondrée si son enfant périt dans les flammes, et qu'elle sera furieuse envers les PJ si ils n'ont pas bougé. Ils gagneront tous un point en couard.

Si les PJ ont sauvé l'enfant, ils seront remerciés par une mère au comble du bonheur, et félicités par tout un village. Si les PJ annoncent qu'ils sont chevaliers du Roi Arthur, ils gagneront un supplément de gloire à leur retour à Camelot. Ils seront accueillis au village comme des hôtes de marque, et un festin leur sera offert. Ils apprendront ainsi pendant ce repas que l'incendie est l'oeuvre d'un groupe de malandrins qui oeuvrent dans la région, rançonnant les villageois et leur volant nourriture et biens sous la menace des armes. Lors de leur dernier passage, les villageois ayant refusé de payer , ils ont mis le feu à la maison. Les PJ peuvent partir à la chasse à ces marauds de suite si ils veulent, auquel cas le maître pourra passer de suite au chapitre suivant. Sinon, il pourra les utiliser plus tard si il le désire pour une rencontre fortuite.

Les Maraudeurs

Ces marauds sont des voleurs et des déserteurs qui ont élu domicile dans un campement situé au centre de la forêt. Ce n'est qu'un groupe de coupe jarrets qui vit «sur le pays». Ils sont huit, mais leurs récents exploits les ont confortés dans leur impression de toute puissance. Ils ne devraient cependant pas poser de problèmes à nos chevaliers.

Merlin

Alors qu'ils voyagent sur la route un petit peu au milieu de nulle part, les personnages peuvent apercevoir sur le bord de la route un vieillard qui marche en clopinant. Quand les PJ s'approchent de lui, il se transforme progressivement pour reprendre son apparence normale, c'est à dire celle de Merlin, conseiller du Roi. Il ne prononcera qu'une phrase avant de disparaître progressivement à la vue des joueurs :

«Tout ce que l'on voit n'est pas toujours la réalité»

C'est en fait un conseil au joueurs pour qu'ils évitent de prendre tous les faits pour argent comptant.

Château de Redchapel

L'Arrivée

Après une semaine de voyage (plus le temps passé à chasser le maraud) les PJ arriveront non loin du château de Redchapel. La première chose qu'ils pourront apercevoir sera une petite chapelle de grés rouge, située non loin de la route. On peut y voir une statue de la vierge au dessus de la porte, apparemment faite de bois peint. Une petite source coule entre des rochers situés derrière. Mais la chose la plus étonnante est le nombre de cierges posés un peu partout. Il y en a tout autour de la chapelle, sur les rochers derrière et surtout plein à l'intérieur. Il y a aussi des offrandes comme des fleurs, des fruits ou des petits objets d'argile ou de bois. La christianisation récente de la région n'a apparemment pas effacé toutes les anciennes pratiques païennes !

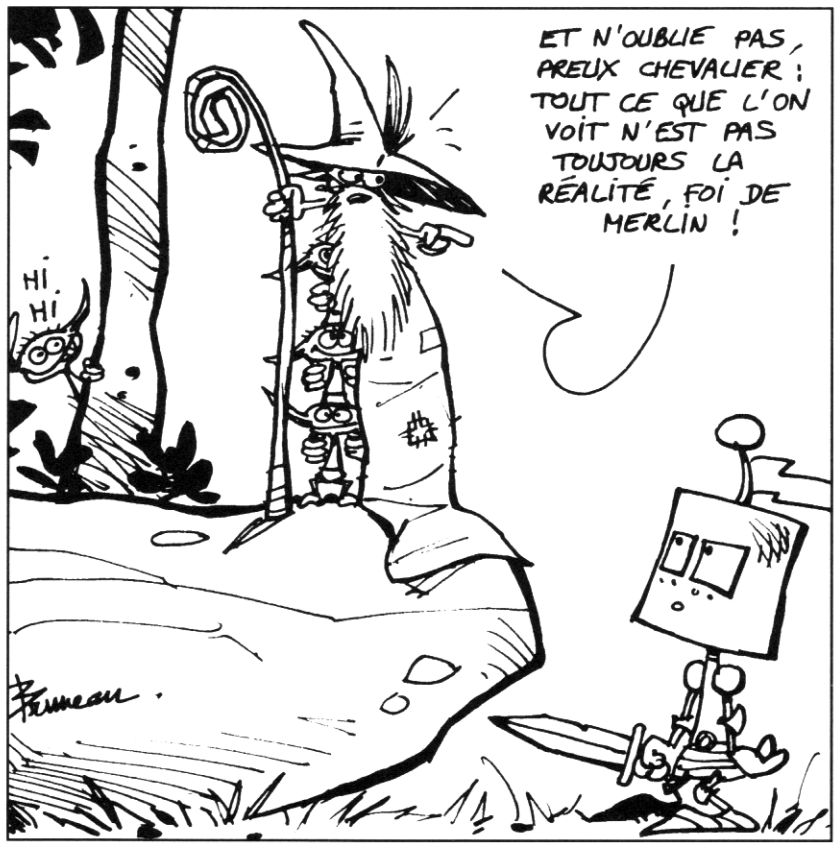
En continuant quelques mètres, les PJ pourront découvrir au détour de la route, caché par la forêt, le château de Redchapel.

C'est un édifice imposant, conçu pour résister aussi bien au temps qu'aux ennemis. On peut y voir sur les chemins de rondes des soldats occupés à guetter et patrouiller, et le pont levis est abaissé, formant un pont au dessus des douves. La herse est relevée, et deux soldats contrôlent les entrées. Les PJ devront réussir un jet de vigilance pour voir la chose suivante : Au dessus de la plus grande tour du château les PJ pourront apercevoir une multitude de corbeaux. Et rien de plus.

Une fois entrés, les PJ seront accueillis par une dame d'une quarantaine d'années, encore très belle, qui se présentera comme Dame Arianwen, veuve de feu le comte Edein de Redchapel, et mère de l'actuel comte, malheureusement absent pour le moment. En effet le comte Gwengad effectue le tour de «surveillance» de son domaine et reviendra en début de soirée.

Le Comte

En fin d'après midi le comte arrivera accompagné de deux chevaliers et de deux hommes d'armes. Il laissera ses hommes s'occuper des chevaux et se dirigera à grandes enjambées vers la salle commune, où devraient normalement se trouver les PJ. Ils pourront se rendre compte avec facilité que le comte à une mine de mort vivant. Bien que jeune (il a à peine 22 ans), on lui en donnerait au moins 10 de plus. Il est extrêmement pâle et ses yeux sont cernés de noir.





Il s'arrêtera surpris en voyant les PJ et leur demandera d'une voix coléreuse qui ils sont.

Une fois qu'il aura eu sa réponse il ne dira pas un mot et se dirigera vers sa chambre. Sa mère l'excusera en prétextant une grande fatigue due à des problèmes sur le domaine qu'elle ne précisera pas. A partir de ce moment, le scénario est à maîtriser par rapport aux actions des PJ d'une part, et des données d'autre part.

Descriptions

Les Personnes

Vous trouverez ci-dessous la liste des PNJ principaux dont vous aurez besoin pendant la partie. Certains importants ont une feuille séparée ci jointe, d'autres sont notés succinctement ci-dessous avec les données nécessaires.

Comte Gwengad of Redchapel

Gwengad est un chevalier trop jeune pour endosser les responsabilités d'un seigneur Banneret. Lorsque son père est mort il y a à peu près un mois, il s'est retrouvé avec de nombreuses obligations, mais il s'est trouvé aussi la cible de bien des jalousies. Les terres de Redchapel qui furent données à son père par Uther Pendragon pour service rendu, sont riches et productives, et nombreux sont ceux qui pensent qu'il ne les mérite pas.

Son jeune âge le rend naïf, et lorsque Mynyddogh arrive au château, Gwengad en arrive au bout d'un moment à le considérer comme le grand frère qu'il n'a pas eu. C'est pourquoi il s'enferme rapidement dans une tour d'ivoire ou Mynyddogh est le seul lien avec l'extérieur.

Normalement, Gwengad est un jeune homme agréable, aussi bien en parole qu'en caractère, doté de surcroît d'un physique plutôt avenant. Normalement, car depuis que Mynyddogh lui fait ingérer une potion de sa composition, sa santé s'est fort dégradée. Marques de cette «maladie» : peau pâle, yeux cernés, perte de poids. Mais ce n'est là que les changements physiques.

Il y a eu aussi des changements au niveau mental. En effet, les effets additionnels de la potion et de Mynyddogh, l'ont rendu méfiant, peu sûr de lui et paranoïaque.

Lorsque les PJ arriveront au château, il aura atteint un niveau de paranoïa incroyable, puisqu'il croira que le monde entier lui en veut, que tout le monde veut le prendre en défaut pour récupérer les terres familiales, SAUF Mynyddogh.

Dame Arianwen of Redchapel

Cette Dame est la mère du jeune Comte Gwengad of Redchapel, et la veuve de l'ancien comte.

Malgré son âge, elle est encore d'une grande beauté, avec ses longs cheveux blonds et ses yeux d'un vert profond. Femme cultivée, elle est aussi une maîtresse de maison accomplie, et sait gérer sa «partie» du domaine de Redchapel.

C'est une femme très calme, et qui sait garder son sang froid. Mais, elle ne fera jamais rien contre son fils, et si elle a conscience des changements survenus ces derniers temps, elle les mets sur le compte de la mort de son mari, plus qu'à l'influence de personnes extérieures. De toutes façons, elle considère que le domaine est maintenant à son fils et qu'elle doit doucement s'effacer. Tout ce qu'elle souhaite maintenant c'est de faire un beau mariage pour sa fille, qu'il soit politique ou d'amour. Dans ce dernier cas ce sera à elle de décider de son «futur»

Damoiselle Leri of Redchapel

La damoiselle Leri of Redchapel est ce que l'on peut appeler une femme dans la tradition Pendragon. Très belle, ayant héritée des longs cheveux blonds de sa mère ainsi que de ses yeux verts, elle a une peau d'une couleur magnifique, et une

voix des plus agréables. Encore jeune, elle est très peu au courant des problèmes que rencontrent les seigneurs ou les dames. Elle aussi a vu les changements qui se sont produits chez son frère et serait bien à mal de les expliquer. Elle est plutôt discrète, et ne fera parler d'elle que si les PJ décident d'arrêter son frère, car elle est du genre à croire à l'innocence de quelqu'un si son coeur lui dit qu'il est innocent. Elle peut faire de plus une magnifique damoiselle capable d'éveiller la fibre «chevalier romantique» de vos PJ.

Sire Bertahem

Sire Bertahem est un jeune chevalier aux ordres du jeune Comte de Redchapel. Adoubé par feu le Comte, il est resté à son service plus par paresse qu'autre chose. Après tout, pourquoi partir en quête quand on est déjà logé, nourri et blanchi. Sous des abords très avenants, c'est en fait un être fourbe et calculateur. Aussi, n'est ce pas étonnant qu'il ait été d'accord de trahir son seigneur actuel contre la promesse d'un petit lopin de terre et un titre. Considérez le comme un lèche botte de première qui fera tout ses coups en douce et dans le dos des personnages, mais qui sera toujours d'accord avec eux.

Sire Wulfhere

Sire Wulfhere est un saxon. Mais il est aussi plus dévoué qu'un chien à la famille des Redchapel. Il est tout à fait du genre à se mettre devant le jeune Comte pour prendre un coup à sa place, ou à s'accuser pour lui, même si c'est ridicule. Bien que normalement très attaché à feu le Comte, il a transféré sa loyauté au nouveau Comte.

Renfermé, sombre et triste, c'est quelqu'un qui au premier abord fait peur, qui inquiète quand on le connaît un peu, mais qui est une personne formidable quand on le connaît bien. Il pourra servir de force de police si vos PJ sautent trop rapidement aux conclusions, en leur rappelant comment doivent se comporter des chevaliers. De plus, il peut être drôle de voir comment vont réagir vos PJ face à un «bon» saxon. Ah, les saxons du groupe n'auront pas de relations plus privilégiés que les autres PJ.

Sire Blaen

Sire Blaen est le frère de feu le Comte de Redchapel et donc l'oncle de l'actuel Comte, Gwengad. Il a



participé aux mêmes guerres que son frère, mais ne s'y est pas autant illustré. Une forte jalousie s'est donc instaurée, et la mort de son frère lui a donc ouvert de nouvelles possibilités. De plus il voit là une occasion de récupérer les terres et sa belle soeur, qu'il trouve très à son goût. Sachant qu'il est incapable de mettre un complot au point seul, il a donc contacté un ancien compagnon d'arme, Sire Ysgarran. Ils se sont ensuite mis d'accord et ont monté leur complot. En échange, Sire Ysgarran recevra une petite partie des terres de Redchapel, plus une «rente» annuelle. Pour le moment, Sire Blaen n'a même pas encore eu l'idée de se débarrasser de son complice. Il faut dire qu'il est plus intéressé par sa belle soeur.

Sire Ysgarran

Sire Ysgarran est aussi un vieux compagnon d'arme du Roi Arthur. Et comme beaucoup d'autre, il a combattu à ses côtés parce qu'il croyait en lui. Mais une fois les combats terminés, l'heure des récompenses a sonnée. Certains chevaliers qui s'étaient particulièrement illustrés ont reçu de grandes terres. Les autres ont du se contenter de lopins de terre assujettis à un seigneur. C'est ce que reçu Sire Ysgarran. Au début, il en fut heureux, mais avec l'âge, les rapports de son manoir lui semblent bien peu. Ne voulant plus partir en quête ou en guerre, il lui fallut trouver d'autres sources de revenus.

C'est ainsi qu'un jour il prit à son service Mynyddogh, un «sorcier», dans l'espoir qu'il lui serait d'une quelconque utilité. Et le complot que lui proposa Sire Blaen fut l'occasion qu'il attendait. Il rentra rapidement dans le complot, aidant Sire Blaen à le mettre au point, et lui fournissant l'appui logistique. En échange, lui, recevrait une petite partie des terres, ainsi qu'une «aide à l'exploitation» offerte par le nouveau Comte de Redchapel.

Dame Nia

Femme de Sire Ysgarran, ignorante du complot. C'est une femme simple ayant la tête bien sur les épaules, qui mène la gestion du domaine de son mari de main de maître. Elle ignore tout des exactions de son mari, et ne manquerait pas de lui montrer sa désapprobation si elle l'apprenait.

Caraddoc

C'est le fils unique de Sire Ysgarran, âgé de sept ans. Il ne devrait vous être d'aucune utilité dans le scénario (sauf idée retorse du maître)

Mynyddogh

Mynyddogh eut toujours une enfance pas très heureuse. Sa figure mince et longue fit beaucoup jaser, et de nombreuses personnes soupçonnèrent qu'il était peut être un peu Faërique. De plus, cette empathie quasi surnaturelle qu'il avait avec les animaux n'étaient pas catholique non plus. A 14 ans, il s'installa dans la forêt, non loin de son village. C'est là qu'il rencontra un beau jour une Faëe. Assez jeune, il la manipula assez facilement et réussit à lui en tirer les secrets de la sorcellerie. Puis, lorsqu'il eut tout appris d'elle il l'assassina, laissa son cadavre dans sa cabane et y mit le feu. La communauté Faëerique dont était issue la jeune Faëe, l'ayant répudiée à cause de sa liaison avec un mortel, ne s'inquiéta jamais de sa disparition. Peu de temps après, il rencontra Sire Ysgarran, et lui promit richesse et gloire si il le prenait à son service. Ce qui fut fait. Peu de temps après, Sire Blaen vint rencontrer Sire Ysgarran pour le complot. Mynyddogh y fut intègre, et se rendit dans le Comté de Redchapel. Là il repéra le jeune Doug et le menaça de maudire sa mère si il ne versait pas la potion dans sa nourriture. Quand la rumeur couru que le Comte était malade, il se rendit au château et se fit engager comme médecin. Là il commença à désinformer le jeune Comte, et le déséquilibra, psychologiquement parlant.

Mynyddogh est un froussard, et si il voit qu'il est sur le point d'être découvert par les PJ, il tentera d'abord de s'en débarrasser soit en les empoisonnant, soit en les faisant attaquer par les hommes de Sire Ysgarran. Si avec tout ça, ils sont toujours vivants, il enlèvera Damoiselle Leri et prendra la fuite soit vers le château de Sire Blaen, soit vers celui de Sire Ysgarran.

L'Ermite

Là aussi, il n'est cité que si les PJ en entendent parler au village, ils iront peut être le voir pour l'interroger. Il est païen et a choisi de vivre dans la forêt parce qu'ainsi il est plus prés des Faës qui la peuplent. Il ne sait rien, sauf qu'il se passe des choses bizarres depuis plusieurs semaines, et que ces choses dérangent la nature et les Faës (voir Rumeurs et Evénements Bizarres). Vos joueurs croiront peut être qu'il s'agit de Merlin, alors laissez planer le doute....

Caardwell

Le chef du village de Redchapel, il sera aussi une source de rumeurs et de racontars plus ou moins exagérés sur les événements «bizarres». Habilement manipulé par Mynyddogh, il est persuadé que le jeune Comte est un sorcier, comme d'ailleurs tout les gens de son village.

Owain, le bûcheron

Officiellement c'est le bûcheron du village, installé parmi eux depuis des années. En fait il s'agit de Merlin qui s'est installé au village sous cette couverture lorsqu'il a entendu parlé d'un sorcier. Une fois les PJ arrivé, il se contentera de voir ce qu'ils font, ne les redirigeant que s'ils prennent vraiment la mauvaise route. Il est surtout là pour que le maître puisse rattraper le coup, au cas où.

Les Faës

Il y a en effet un groupe de Faës, installé depuis des siècles dans la forêt de Caourn, située en plein dans la région de Wirral. Depuis les romains cette région n'a plus été explorée et ils y sont donc tranquilles. Ils ne se montreront jamais aux PJ, et ne sont là en fait que pour servir de fausse piste pour les chevaliers, qui pourraient les croire responsables de certains des événements bizarres qui ont lieu.

Les Hommes de Sire Ysgarran

Au nombre de huit, ce sont des hommes envoyés par Sire Ysgarran, inconnus par les habitants de la région, et dont la mission est de semer un peu plus le trouble, voire de servir d'hommes de main au sorcier, si besoin est. Ils campent à la lisière de la forêt de Caourn, et pourraient servir au maître comme preuve ou direction si l'un deux se fait capturer par les PJ. Ils ont été repérés par l'ermite, mais ce dernier n'en parlera que si on lui en parle en premier.

FOR 13 **CON** 15 **TAI** 14
DEX 12 **APP** 8

Hommes de Sire Ysgarran

Vitesse : 3
Dégâts : 5D6
Points de Vie : 29
Guérison : 3
Blessure Grave : 15
Inconscience : 7
Armure : 6 (cuir bouilli)
Attaques : Hache 16, Dague 14, Bâton 12

Doug

Doug est un des jeunes garçons qui sont utilisés dans le château pour toutes les basses besognes. Il est en particulier rattaché aux cuisines. C'est lui qui verse régulièrement le produit que lui fournit Mynyddogh dans la nourriture du Comte, et qui le rend malade (voir le complot). Il ne le fait que contraint car le sorcier l'a menacé de tuer sa mère, employée au service de Damoiselle Leri. Un chevalier un peu psychologue pourra voir qu'il a quelque chose à se reprocher, mais il sera très dur de le faire parler. Néanmoins, si les PJ arrivent à le faire parler, il risque un «accident» très rapide. En fouillant sa couche, ils pourront trouver une petite bouteille en grès contenant la fameuse potion. Si ils la montrent à Mynyddogh, ce dernier dira ne pas savoir ce que c'est, mais qu'apparemment c'est un produit pour nettoyer le cuir ou autre. Par contre, l'ermite de la forêt pourra l'analyser, si on la lui montre.

Le Poison

C'est un mélange d'herbes, distillé, de consistance sirupeuse et de couleur verdâtre. Son effet est de produire des coliques, des problèmes intestinaux, une grande fatigue tout en empêchant la personne de dormir. De plus son action provoque de fortes angoisses incontrôlables, ainsi qu'un penchant pour la paranoïa.

Les Lieux

Le Château de Redchapel

Ce château est d'un style compris entre le château ordinaire et le grand château. De forme carré, il comprend 5 tours (voir plan) et un donjon central. Il est entouré d'un fossé, souvent rempli par les eaux de pluie, ainsi que par les eaux usées du château. Ses remparts font environ 10 mètres de haut, et semblent construits dans une espèce de granit. Des bâtiments en pierre ont été

construits contre les remparts, mais il y a aussi quelques bâtiments en bois et torchis qui servent aux communs. L'architecture générale est d'un style assez ancien, imposant et donnant l'impression que le château est imprenable. 30 soldats, 5 sergents d'armes et 4 chevaliers en forment la troupe, complétés par une quarantaine de «civils». On y trouve aussi en général quelques villageois, chargés de travaux particuliers.

La Chapelle Rouge (Redchapel)

C'est cette chapelle qui est à l'origine du nom du Comté. Plus personne ici ne sait quand elle à été érigée, mais tout le monde est d'accord pour dire qu'elle est ancienne. C'est le lieu de culte principal de la région, même pour les païens. Une légende raconte que si la statue de vierge disparaissait, alors la malédiction de Dieu s'abattrait sur la région. (voir aussi Rumeurs et événements bizarres)

Le Village de Redchapel

C'est un petit village d'environ 20 familles (soit en moyenne 60 personnes). Il possède une forge, un four à pain communal et un petit moulin situé sur le bord de la rivière. Ses habitants sont tous serfs du Comte. Sinon c'est un village ordinaire, comme beaucoup d'autres villages en Angleterre.

La Fontaine des 2 Colombes

Cette fontaine située non loin du village est aussi un élément du folklore local. On raconte une légende selon laquelle un jeune homme du village y aurait rencontré une douce et jeune fée. Ils seraient tombés amoureux , mais le père de la Fée étant contre, elle se transformait en colombe pour voir son amoureux. Mais un jour le père les surprit. La fée se transforma en colombe, ainsi que le jeune homme, mais le père tua le jeune homme d'une flèche et il tomba dans la fontaine. Alors la Fée alla s'y noyer. Lieu particulier lié à un événement bizarre (voir le chapitre Rumeurs et...).

La Forêt de Caourn

Cette très ancienne forêt est actuellement le refuge d'un petit groupe de Faës, ainsi que celui de l'ermite. Très sauvage, cette forêt n'est intéressante que par la présence en sa lisière du groupe d'hommes aux ordres de Sire Ysgarran. Normalement les PJ ne devraient pas avoir de raison de s'y enfoncer. Au cas où, considérez cette forêt comme Faërique, c'est à dire qu'elle fera tout pour faire faire demi tour à tout ceux qui essayeraient de s'enfoncer en son coeur. L'endroit où habite l'ermite est particulier, car en partie Faërique et en partie grâce à la présence de l'ermite, elle réagit à la présence du sorcier. Les arbres y semblent en moins bonne santé. De même, si le sorcier s'y trouve, les arbres seront agités comme par jour de grand vent, mais sans aucun souffle de vent.

Les autres lieux seront d'une importance moindre, et demanderons donc au maître de jeu un effort d'imagination quand à leur description.

Chronologie

Ce chapitre reprend la Chronologie principale des différents événements qui auront lieu pendant l'aventure.

La description des Evénements Bizarres est faite dans le chapitre du même nom. La chronologie est basée sur un jour J qui correspond au jour où les PJ arrivent au château de Redchapel.

J-30 Après la mort du Comte Edein des suites d'une longue maladie, son fils unique hérite des terres. Le frère de feu le comte décide de se débarrasser de lui afin d'épouser sa belle soeur, et d'avoir ainsi la jouissance des terres. Il contacte son ami Sire Ysgarran et lui fait part de son plan. Ysgarran lui fournit «son» sorcier et quelques hommes, en échange d'une partie des terres. Edein accepte.

J-25 Mynyddogh arrive dans le comté et repère le jeune Doug. Il le fait chanter, et lui remet une potion qui le rend malade. Doug effrayé commence à verser le produit dans la nourriture du Comte.

J-20 Mynyddogh se présente au château comme docteur et s'y installe. Il commence sa sorcellerie, installant son laboratoire au fond d'un des cachots du château. Il commence aussi l'installation d'un autre laboratoire non loin de la chambre du Comte, qui devra servir de preuve. Il commence aussi un travail de «sape» psychologique, rendant le Comte paranoïaque.

J-10 Sire Blaen et Sire Ysgarran envoient des «témoins» à la cour d Arthur, pour l'avertir de la présence d'un sorcier dans le Comté. Pendant ce temps le sorcier continue son travail de «sape».

J-7 Arthur envoit les PJ en mission dans le comté.

J+0 Les PJ arrivent.

J+1 Le sorcier attaque fort : Des soldats découvrent flottant dans les douves, le cadavre d'un bouc noir. Il a été en fait déposé par les hommes d'Ysgarran.

J+3 Une odeur nauséabonde se répand dans le Château. Nul ne sait d'où elle vient. En fait Mynyddogh en est le responsable. Il continue sa «sape» et rend le jeune Comte paranoïaque envers les PJ : «Pourquoi le Roi envoit-il des chevaliers pour.....(excuse des PJ). Ne serait ce pas plutôt parce qu'il doute de vos capacités ?»

J+4 Quelques paysans du village de Redchapel viennent se plaindre au Château qu'un sanglier gigantesque abime leur récolte. Ils parleront de mauvais oeil, de période noire, etc, etc..

J+5 La Fontaine aux 2 Colombes est remplie de sang. Sire Ysgarran arrive au château pour chasser le sanglier.

J+6 La Statuette de la Vierge (Chapelle Rouge) disparaît. Certains paysans viennent voir le Comte, pour lui annoncer qu'ils aimeraient quitter la région. Conseillé (mal) par Mynyddogh, il fait fouetter le Chef du village. Sa mère et sa soeur qui lui en font le reproche se font rabrouer par le jeune Comte qui pique une colère monumentale.

J+10 La même odeur nauséabonde réapparait, et ce coup-ci mène les PJ jusqu'au laboratoire situé près de la chambre du jeune Comte. Si le PJ arrête le Comte sa soeur menace les PJ de sauter du haut de la plus haute tour du Château.

J+12 Si les PJ n'ont aucun indice, un des hommes de Sire Ysgarran se fait prendre alors qu'il tente d'empoisonner la farine juste finie au moulin. Quelque soit le moment où les PJ soupçonneront Mynyddogh, du moment qu'ils tenteront son arrestation, il kidnappera la jeune Damoiselle Leri, tentera d'assassiner le Comte et s'enfuiera avec son otage. Bien sur, si il se sent soupçonné par les PJ, il tentera d'abord de leur faire avoir un accident. (lors de

la chasse au Sanglier par exemple). Une fois Mynyddogh capturé, il suffira de le ramener devant le Roi, qui enverra ses chevaliers arrêter Sire Blaen et Sire Ysgarran.

Rumeurs et Evénements

Ce chapitre est consacré aux rumeurs que les PJ pourront entendre tout le long de leur séjour au Château de Redchapel.

Les Rumeurs sont précédées d'une lettre **R** et il est précisé ensuite si elles sont véridiques ou fausses.

Pour les événements par contre, la date (même présentation que pour la chronologie) est précisée et une lettre **E** est placée devant.

Rumeurs/Evénements à J+1

E Le Bouc : Des soldats qui effectuent une ronde, découvrent, flottant dans les douves, le cadavre d'un bouc noir égorgé. Personne n'a jamais vu cet animal dans le Château et ne sait d'où il vient.

En fait ce sont les hommes d'Ysgarran qui l'ont tué et jeté dedans, afin de faire porter les soupçons sur le château.

R Depuis quelques semaines, des animaux disparaissent mystérieusement. Vrai: Mynyddogh en a capturé quelques uns pour sa sorcellerie, sans compter les hommes d'Ysgarran qui en prennent quelques uns pour leur consommation personnelle.

R Un ogre rôderait dans les parages, et ne pouvant attraper les enfants, il s'attaque au bétail. (faux)

Rumeurs/Evénements à J+3

E Une odeur nauséabonde se répand dans le château. Encore un événement dû à Mynyddogh. Il a confectionné une potion d'où émane une odeur horrible et en a répandu un peu partout dans le château. En fait le seul qui n'en paraîtra pas trop incommodé sera le jeune Comte, dont l'odorat est plus ou moins endormi par la potion que lui fait boire le sorcier.

R La région est maudite. (faux)

R Certaines personnes du village ont vu un homme cornu sur les remparts du château et de drôles de lumières. (faux)

R Des soldats ont vu le comte errer sur les remparts comme si il marchait en dormant. (vrai, d'ailleurs peut-être les personnages le croiseront-ils une nuit.)

Rumeurs/Evénements à J+4

E Le Sanglier : Mynyddogh, grâce à son Empathie Animale, a réussit à attirer un gros sanglier, et le contrôle afin qu'il fasse un maximum de dégâts dans la région. Le meilleur moyen est encore que les PJ partent à la chasse. Si Mynyddogh les voit partir, il pourra «prévenir» le sanglier de se cacher. Si ils montent la garde, le sanglier ne viendra plus. Le jeune Comte ne voudra pas envoyer ses chevaliers le chasser, sous le prétexte qu'il préfère qu'ils ne le quittent pas des yeux, car il a peur pour sa vie.

Le Sanglier

FOR 35 **CON** 30 **TAI** 22 **DEX** 17

Vitesse : 8

Dégâts : 7d6

Points de Vie : 60

Guérison : 6

Blessure Grave : 30

Inconscience : 15

Attaques : Défenses 15, Piétinement 18 contre un adversaire à terre. Il attaque toujours la monture en premier (si possible), et combat encore un round après sa mort.

R Le sanglier gigantesque qui s'attaque aux cultures est une créature démoniaque aux yeux rouges, et qui crache du feu. (faux).

R Le sanglier est venu après la mort du vieux Comte. (faux)

R Le Comte ne veut pas lancer de chasseurs aux trousses du Sanglier. (vrai, sur conseils de Mynyddogh)

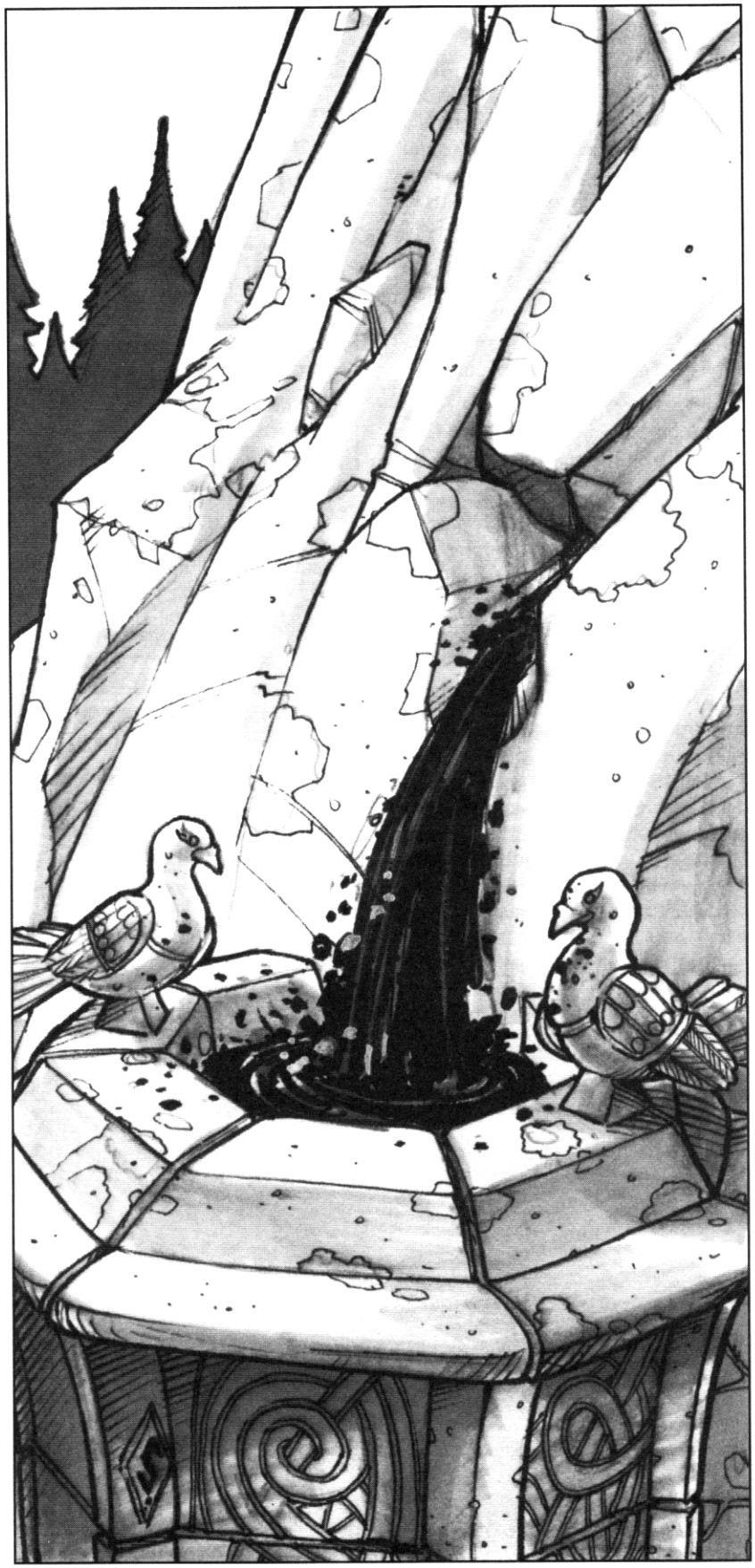
R Le Comte ne chasse pas le Sanglier car il sait que c'est une bête démoniaque. (faux).



Rumeurs/Evénements à J+5

E La Fontaine des 2 Colombes se remplit de sang. En effet, le matin, deux jeunes filles du village qui allaient chercher de l'eau à la fontaine comme tout les matins, ont trouvé l'eau rouge comme du sang. En fait, c'est Mynyddogh qui y a versé un colorant «concentré».

Ce dernier disparaîtra de lui même en quelques heures, au fur et à mesure que l'eau sera diluée par l'eau fraîche qui coule des rochers dans la fontaine. Mais, il restera un dépôt qui pourra intriguer des PJ un peu malins.



R Ce sont les âmes des 2 disparus de la Fontaine (voir description) qui saignent à cause de la présence du malin dans la région (faux).

E Sire Ysgarran, qui habite à quelques heures du Château de Redchapel, arrive pour chasser le sanglier, car des paysans sont venus le chercher.

R De la part de Sire Ysgarran : «Vous ne trouvez pas que le jeune Comte a l'air bizarre ?»

R Générale : Sire Ysgarran essayera, tout en restant le plus neutre possible, d'apporter la suspicion sur le «dos» du jeune Comte.

E Les PJ surprennent Sire Ysgarran et Mynyddogh en conversation discrète dans un coin du Château. Interrogé, Sire Ysgarran dira avoir demandé des nouvelles de la santé du Comte, Mynyddogh, lui, dira que le Chevalier lui a demandé un remède contre des douleurs (sauf si ils sont interrogés ensemble). En fait, ils discutaient de l'avancement du complot.

E Dans la journée : Si les PJ partent en chasse avec Sire Ysgarran, ou si ils le suivent, ils pourront peut être (il est très prudent et vérifie qu'il n'est pas suivi) le surprendre en train de discuter avec un de ses hommes qui se cache dans la forêt.

Rumeurs/Evénements à J+6

E La statue de la Vierge (Chapelle Rouge) disparaît. En fait ce sont les hommes d'Ysgarran qui ont fait le coup sur ordre de Mynyddogh, qui a appris dernièrement la légende qui court dans la région.(voir description).

Ils l'ont caché dans leur camp. Cet évènement va pousser les serfs a fuir loin d'ici.

R La région est maudite ! (faux)

R Le Comte est maudit ! (faux)

R Le Comte est un sorcier ! (faux)

Rumeurs/Evénements à J+10

E L'odeur nauséabonde réapparaît, mais ce coup-ci, les PJ peuvent remonter jusqu'à sa source, qui est une chambre contenant un laboratoire.

Cette chambre est juste à côté de la chambre du Comte, qui en a interdit l'accès à qui que ce soit (sur

«conseil» de Mynyddogh, qui lui a dit qu'il dormirait mieux ainsi, sans personne pour faire du «bruit». Si les PJ arrêtent le Comte, sa soeur, qui le sait innocent (elle sait dans son «coeur», mais elle n'a aucune preuve) menacera de sauter du haut d'une tour si ils partent avec lui.

R Le Comte est un sorcier ! (parmi les gens du château, dés que les PJ découvrent le «laboratoire») (faux).

R Générale : Il vaut mieux quitter la région, elle est maudite, et même les chevaliers du Roi Arthur n'y peuvent rien. (vrai...peut être)

Rumeurs/Evénements à J+12

E Sauvetage des PJ. Où qu'ils soient, les PJ assistent à une scène particulière. Des paysans du village passent à tabac un homme vêtu d'une armure de cuir.

Son épée traîne à quelques pas, et un paysan est en train de la ramasser. Si les PJ n'interviennent pas vite, il passera un mauvais quart d'heure.

Après sa libération, les PJ pourront remarquer qu'il n'est pas de la région, et les paysans leur apprendront qu'il l'ont surpris près du moulin, alors qu'il s'apprétait à verser un liquide dans la farine.

C'est un homme d'Ysgarran, chargé de verser du poison dans la farine. Il n'avouera pas facilement, et il ne peut que mener les PJ au reste de la bande, où là ils pourront trouver le «chef» qui est au courant du fin mot de l'histoire. Les PJ n'auront donc plus qu'à ramener le sorcier à la cour du Roi Arthur.

Ce dernier se chargera de faire arrêter les deux comploteurs par ses chevaliers, à moins que vous décidiez d'improviser leur arrestation par les PJ.

De toute façon, il ne pourront pas procéder à leur arrestation avant d'avoir fait leur rapport au Roi.

En effet, il n'est pas question que des chevaliers maisniers arrêtent des chevaliers vassaux d'Arthur de leur propre chef.

Thierry Arnould

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	TEMPLE DU JEU	LUNE NOIRE	FLEAUX D'ASGARD
24, rue Linné	62, rue du Pas St. Georges	3 rue de la boucherie	2 rue St. Marcel
75005 PARIS	33000 BORDEAUX	87000 LIMOGES	57000 METZ
TEL 45 87 28 83	TEL 56 44 61 22	TEL 55 34 54 23	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

Une Chasse au Renard Particulière

Ce scénario permettra de vous plonger directement dans le Japon Médiéval. Vous y trouverez, je l'espère, tout le dépaysement que vous recherchez. Il est prévu pour un groupe débutant, comprenant n'importe quelle classe de personnages, mais tous liés à un même Daimyo. Evitez tout de même les ninjas..

Introduction

Ce chapitre va vous présenter un comté japonais typique, que vous pourrez réutiliser à votre choix.

Néanmoins, il servira de support à tous les scénarios qui paraîtront dans Tatou.

Ce scénario se déroulera donc dans le fief du seigneur (Daimyo) Nagatsuka Saru. Ce territoire de la province de Omi, sur l'île de Honchu lui rapporte environ 50 000 Kokus par an.

Le Daimyo Nagatsuka est un proche de l'empereur, qu'il soutient par son argent et par ses samouraïs. Les relations de Nagatsuka avec ses deux voisins sont simples.

Le premier, le Daimyo Chosokabe est un faible, sans véritable pouvoir politique. Si ce n'était son armée et ses quelques relations bien placées, son fief appartiendrait à quelqu'un d'autre.

Le deuxième fief appartient au seigneur Shimazu. Ce Daimyo est un être fourbe et cruel qui maintient ses heimins (paysans) dans une dictature. Ses samouraïs sont à son image, arrogants et vicieux.

Les relations entre Nagatsuka et Shimazu sont souvent orageuses, mais pour le moment aucun n'a déclaré la guerre à l'autre, car le résultat serait par trop incertain.

La province du seigneur Nagatsuka comprend quatres villages de paysans et leurs rizières. Le terrain est très boisé, car il y encore peu d'exploitation forestière.

Le seigneur Nagatsuka a deux fils (Taneo, 24 ans et Arinori, 19 ans) et une fille (Sakura, 16 ans). Sa femme s'appelle Yukio, et est une cousine éloignée de l'empereur actuel. Des deux fils, seul Taneo est marié, avec la belle et jeune Kimiko, qu'il a rencontrée lors d'une fête villageoise. Elle était sans famille, mais possédait néanmoins une fort jolie dote.

L'Intrigue

Au Japon, il est souvent des choses qui ne sont pas ce qu'elles semblent être.

Ici, c'est la femme de Taneo qui n'est pas vraiment une femme. C'est en fait un être magique, un hengeyo-kai-renard. Pour être plus précis, une renarde.

Cette dernière a souvent vu Taneo se promener dans la forêt proche du château. Et elle en est tombée follement amoureuse. Alors elle a décidé de se transformer en humaine (jolie pour être sûre d'être choisie) et pour être acceptée par le père du jeune homme, elle a ramené suffisamment d'or et d'argent (volé ça et là sous sa forme de renard) pour compenser son manque de famille.

Ensuite elle s'est rendue au village et s'est fait voir par Taneo. Ce dernier ne résista pas longtemps, et peu de temps après, ils se mariaient. Le seigneur Nagatsuka, qui est un homme bon, ne fit rien contre cette union.

Il y a toutefois un problème. Kimiko, (la renarde), doit reprendre sa forme naturelle pour une nuit, tous

les mois. Pour couvrir son absence, elle a annoncé qu'elle avait pour coutume d'aller prier seule, une nuit par mois, dans un petit temple Shinto, situé non loin du village. Pour le moment, tout s'est toujours bien déroulé, et cela fait trois ans que cela dure.

Mais depuis quelques temps, Kimiko, grisée par son succès, trouve qu'elle n'a pas assez de pouvoir. Elle aimerait bien que son époux Taneo accède plus rapidement à la tête de la maison Nagatsuka, et elle est décidée à tout faire pour cela. Et tant qu'à faire, elle préférerait que ce soit un meurtre, ce qui lui permettrait de faire croire à Taneo qu'il s'agit d'un de leurs voisins, le poussant à envahir un territoire voisin (celui de Chokosabe, par exemple). Elle est persuadée que Taneo pourra conquérir tout le Japon et finir Empereur, surtout aidé par elle. N'oubliez pas qu'elle est plus rusée qu'un humain..

Notes

La littérature Japonaise est pleine d'histoires de Renards infiltrés dans des familles sous le couvert d'humain. Dans presque tout les cas, le déguisement est tel qu'il trompe tout le monde, même les parents les plus proches. Compensant leurs lacunes par des mensonges habiles, ils dirigeaient et manipulaient les gens autour d'eux. Mais à chaque fois, c'est leur soif incroyable de pouvoir ou de richesse qui les perd. Cette soif les poussait à chaque fois à commettre des erreurs, qui permettaient de les démasquer. De même, lorsqu'une personne faisait preuve d'une cruauté et d'une ruse particulièrement forte, on croyait souvent qu'il s'agissait d'un renard. (voir le film RAN comme exemple.)

Kimiko, la Renarde (forme humaine)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
09	10	10	17	23	15	19 (Magie)

Mouvement 3
Points de Vie 10
Points de Fatigue 20
Points de Magie 23

Localisation	Mêlée	Projectiles	Armure/Points de Vie
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Tanto	7	98 %	1D4+2	92 %	6

Compétences : Eloquence 85 %, Equitation 82 %, Baratin 102 %, Chanter 85 %, Cérémonie du Thé 96 %, Jouer Koto 78 %.

Magie : Métamorphose (renard) en (humain) spéciale, Régénération, Dominer (humain), (Vision) Fantômatique, (Audition) Fantômatique, Métamorphose (renard) en (statue de pierre, représentant un renard).

Armure : Kimono.

Pour sa forme de renarde, voir les Hengeyokai, la Voie du Sabre pages 106 et 107.

Premier Attentat

Mise en Place

On considère que les joueurs font donc tous partie du clan Nagatsuka. Le mieux serait qu'ils soient de l'entourage proche du seigneur Nagatsuka. Les samouraïs pourront être sa garde personnelle, les plus nobles étant plus des conseillers que des gardes du corps. Les autres classes de personnages auront le poste de conseiller, ce qui sous entend qu'ils n'ont pas vraiment de poste défini. En général, ils logent tous au château du seigneur Nagatsuka, où une aile complète leur est réservée.

Première Tentative

Préparation

Pour l'esprit torturé d'un renard, le meurtre type organisé par un seigneur s'effectue le plus souvent par l'intermédiaire d'un assassin, c'est à dire pour l'occasion d'un ninja. Pour l'occasion, Kimiko s'est absentée il y a deux semaines, prétextant un pèlerinage à un sanctuaire Shinto. Lors d'une halte pour la nuit, elle a faussé compagnie à son escorte et a rencontré un représentant du Ryu («école») Koga, un clan de ninjas «à louer», spécialisé dans l'assassinat. Contre une grosse somme d'argent, elle a organisé un attentat contre le couple seigneurial. Puis elle a repris son voyage normal, sans que l'escorte ne remarque rien.

Exécution

Cet assassinat se déroule trois semaines après le retour de Kimiko. Il se passe de nuit, dans le plus pur style «ninja». Alors que le repas du soir, auquel les personnages ont participé à une table secondaire, se termine, Kimiko annonce son intention d'aller prendre l'air sur les remparts et invite ceux qui le veulent à l'accompagner. Son but est d'éloigner un maximum de personnes. Au moment ou elle sort, les autres membres de la famille quittent la table en direction de leurs chambres respectives. Quelques minutes plus tard, on peut entendre un fort remue ménage qui semble venir du côté des cuisines, où un incendie s'est déclaré. Alors que tout le monde se rend dans la cour pour essayer d'éteindre l'incendie, le ninja se faufile jusqu'au couloir qui mène aux chambres et se cache dans un recoin sombre. Sa fuite est déjà planifiée, il n'a plus qu'à attendre sa victime. Mais c'est là que les PJS risquent d'intervenir. Ils peuvent se rendre compte qu'il y a quelque chose de louche de plusieurs manières.

- Ils peuvent se douter que l'incendie est criminel, car si il est courant que des feux prennent dans les cuisines, il est rare qu'ils s'étendent aussi vite.

- Ils peuvent remarquer (jet de Scruter réussi avec un malus de 15 %) une forme sombre qui longe rapidement un mur.

• Ils peuvent aussi voir qu'une des sentinelles est absente à son poste (jet de Scruter réussi). Elle a été neutralisée par le ninja.

• Si ils sont sur les remparts, ils peuvent remarquer que des tuiles ont été très récemment abîmées (par le grappin du ninja).

Si ils ne remarquent rien, et comme il faut éviter que l'assassinat réussisse de suite, faites agir Yukio, qui mal à l'aise demandera à être accompagnée jusqu'à sa chambre. Ce petit groupe est suivi peu de temps après par le seigneur Nagatsuka.

Cette procession va quelque peu chambouler les plans du ninja. Au moment ou les PJS et Yukio passent dans le couloir, autorisez les à faire un jet de scruter (malus : -25 %), ou d'écouter (même malus). Si ils découvrent le ninja, ce dernier foncera sur leur seigneur, tentant de lui asséner un coup de ninjato en passant, et sautera par une fenêtre qui donne sur l'extérieur.

Si il a été repéré, les PJS pourront tenter quelque chose (à leur RA). Sinon, considérez que Nagatsuka a eu le temps d'esquiver partiellement la lame et qu'il n'est que blessé. Lorsque les PJS regarderont par la fenêtre, ils pourront apercevoir le corps du ninja qui s'est écrasé aux pieds des remparts, quelques 40 mètres plus bas.

Surprise !

La blessure du seigneur Nagatsuka n'étant que bénigne, il est fort à parier que les PJS vont ensuite se diriger vers le cadavre du ninja. Pendant ce temps, le seigneur Nagatsuka est amené dans sa chambre, accompagné par Yukio et kimiko, pendant qu'on appelle le médecin.

• Accéder au cadavre demande quelques minutes, car ce dernier est allé s'écraser au fond d'une des fosses qui servent occasionnellement de douves. Ils devront descendre en s'aidant d'une corde, éclairés par des torches ou des lanternes.

Arrivés en bas, ils pourront s'apercevoir, avec stupéfaction je l'espère, que le cadavre n'est qu'un... mannequin de paille, recouvert d'une vague tenue noire. De loin l'illusion est parfaite. Maintenant tout va se jouer au niveau des personnages. Vont ils croire que le ninja a profité de cette diversion préparée pour fuir, ou va-t-il tenter une nouvelle fois d'assassiner le seigneur Nagatsuka pendant que tout le monde est en bas. Faites faire un jet de 5 X INT à vos joueurs (ou faites le vous, si vous préférez). Les personnes qui le réussiront auront des doutes et se dirigeront à toute vitesse vers la chambre de leur seigneur. Sinon, ils pourront entendre un cri de femme provenant de la chambre (si ils sont déjà en route, ils l'entendront sur le chemin).

Que s'est il passé ?

En fait le ninja avait préparé un plan de secours. Avant d'entrer dans le château, il a placé le mannequin au fond des douves, certain que personne ne le remarquerait avant. Au moment où il a sauté par la fenêtre, il s'est accroché au bois de la fenêtre grâce à ses nekode, et a effectué une torsion qui lui a permis de se propulser au dessus de cette dernière. Ensuite il s'est rapidement caché dans l'ombre des petites avancées de toit, et a attendu que tout le monde descende examiner «son» cadavre. Lorsqu'il a aperçu les lumières près de la fosse, il s'est glissé silencieusement à l'intérieur. Il a neutralisé les gardes et s'est dirigé discrètement vers la chambre de Nagatsuka.

Dans les deux cas, les PJS devraient se retrouver en train de courir comme des fous vers la chambre. Arrivés là, ils pourront apercevoir une scène dantesque. Un combat fait rage dans la chambre, entre le seigneur Nagatsuka et un individu vêtu d'un kimono noir, alors que Dame Yukio gît au sol, apparemment victime d'un coup de sabre, et que Damoiselle Kimiko est assise contre un mur, se tenant le bras d'où semble s'écouler du sang. En effet, elle a été victime de l'assassin qui ne la connaît pas. Son agilité naturelle lui a permis d'éviter d'être blessée trop gravement, et elle compte utiliser cette blessure comme alibi. Une bougie est tombée, mettant le feu au futon (lit), et éclairant la chambre de ses flammes. Les deux combattants tournent au milieu de la pièce, cherchant chacun une ouverture qui leur permettrait de placer un coup. Mais

Kanome, le Ninja

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
12	12	12	13	18	17	09

Mouvement 3
Points de Vie 12
Points de Fatigue 24+2
Points de Ki 18

Localisation	Mêlée	Projectiles	Armure/Point de Vie
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Ninjato	6	101 %	1D8+1+1D4	94 %	10
Wakizashi	6	101 %	1D6+1+1D4	94 %	12
Shuriken	1/5/9	80 %	1D3	-	-
Atemi Wasa	4	72 %	1D6	-	-

Compétences : Grimper 98 %, Dissimuler 95 %, Inventer 65 %, Evasion 78 %, Premiers Soins 48 %, Se Cacher 117 %, Ecouter 95 %, Scruter 95 %, Chercher 92 %, Mouvement Silencieux 117 %, Lancer 91 %, Yogen 41 %.

Ki de Compétence : Ki en Se Cacher 18 %, Ki en Mouvement Silencieux 18 %, Ki en Grimper 18 %.

Armure : aucune

Equipement : Un costume ninja noir, un ninjato, un wakizashi, dix shurikens, deux grenades aveuglantes, une paire de Nekode (griffes métalliques) et un grappin.

il ne fait aucun doute que le seigneur Nagatsuka avec sa blessure n'a que peu de chance. Quoi que fassent les PJS, le ninja divisera son attaque afin de garder une chance de frapper le seigneur, mais si il voit que sa mission risque de rater, il effectuera une acrobatie qui l'amènera loin du combat, et utilisera une grenade aveuglante. Pour éviter d'être aveuglé pour 1d6 rounds, les PJS devront effectuer une Jet sous POU X 4. Pendant qu'ils sont aveuglés le ninja sort une corde et un grappin de son kimono, et se dirige en courant vers la fenêtre. Il accroche le grappin au rebord et descend la tête la première, en courant sur la paroi. A ce moment, Taneo et les autres samouraïs apparaissent. Mais surprenant tout le monde, Damoiselle Kimiko s'approche de la fenêtre, et coupe la corde avec un tanto. Le ninja va s'écraser 40 mètres plus bas, mais pour de bon ce coup ci, empêchant ainsi un interrogatoire possible, ce qui en fait arrange bien Kimiko.

Fort heureusement, mis à part le ninja, personne n'a été tué. Dame Yukio est blessée mais ses jours ne sont pas en danger, le seigneur Nagatsuka a subi un autre coup de ninjato, et la blessure de Damoiselle Kimiko n'est pas très grave. Il est fort possible que des PJS fassent le reproche à damoiselle Kimiko d'avoir agit avec trop de véhémence, et d'avoir ainsi coupé toute chance de savoir qui avait payé le ninja. Elle répondra qu'elle a agit sous la colère et présentera ses excuses. Taneo prendra sa défense et avancera que de toute façon un ninja ne parle jamais. Par contre il fera doubler la garde, dans la crainte d'une récidive. Le seigneur Nagatsuka et sa femme ne se prononceront pas. Mais il sera ordonné qu'aucune action ne soit entreprise sans son approbation.

Le Ronin

Comme jusque maintenant l'histoire était assez simple, nous allons la compliquer un peu avec une fausse piste.

La Vengeance

Il y a quelques années de cela, le seigneur Nagatsuka voyageait en compagnie d'autres samouraïs pour le compte de l'empereur. Lors d'une halte, il se fâcha avec le seigneur Usami Tomomasa. S'ensuivit un duel entre les deux samouraïs, qui se conclut avec la mort du seigneur Usami.



Ses compagnons ramenèrent son corps, pendant que le reste du groupe continuait son voyage.

Lorsque les hommes d'Usami arrivèrent au fief de leur seigneur, ils déposèrent le corps devant la veuve et se firent seppuku. Mais un des samouraïs qui était resté au château jura de venger son maître avant de se faire seppuku.

Il commença alors un voyage vers la province de Omi. Pendant son voyage, et pour être sûr de vaincre, il se rendit chez un grand samouraï, afin que celui ci devienne son senseï (maître) et qu'il lui apprenne son art du sabre.

Ce qui fut fait. Il y a quelques semaines le senseï déclara qu'il était prêt et le ronin partit donc accomplir sa vengeance. Il arrive au château du seigneur Nagatsuka le lendemain de la tentative d'assassinat.

Le Défi

Arrivé devant le château de son ennemi, le ronin s'annonce et lance son défi :

«Je suis Kajitori Maro, fils de Kajitori Akira. Je suis au service de feu le seigneur Usami Tomomasa lâchement assassiné par le seigneur Nagatsuka. Je suis venu demander réparation et justice et je le défie en duel. Une fois que je l'aurai tué et ainsi vengé mon maître, je me ferai seppuku.»

Bien entendu, le seigneur Nagatsuka n'est pas en état de combattre. Normalement personne ne doit se battre à sa place et tout doit se résoudre uniquement entre les deux personnes concernées. Maintenant il est aussi possible de tuer l'impudent ronin, et de ne plus en parler.

Pour ceux qui choisirait cette solution, il n' y aurait pas de points d'honneur perdus, (sauf si le maître le désire). Par contre, il est fort à parier qu'un senseï viendrait le venger (celui qui a formé le ronin).

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
13	10	12	13	11	12	10

Mouvement 3
Points de Vie 11
Points de Fatigue 23
Points de Ki 11

Kajito Mori, le Ronin

Localisation	Mêlée	Projectiles	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Arme	RA	Att %	Dégâts	Par %	Pts
Katana	7	95 %	1D10+2+1D4	90 %	14
Wakizashi	7	95 %	1D6+1+1D4	90 %	12
Daikyû	3/9	80 %	1D8+1		

Compétences : Eloquence 25 %, Equitation 72 %.

Ki de Compétence : Ki en Kenjutsu 11 %.

Armure : Plastron de plaques (8 points) avec des manches et des jambières lamellaires (6 points). Il ne porte jamais de casque, comme c'est la coutume pour les duels.

Il est possible aussi que les PJS l'accusent de la tentative d'assassinat. Dans ce cas il se fâchera, en déclarant que seul un samouraï sans honneur oserait user de tels moyens. Si les PJS lui posent des questions trop pressantes, ou continuent leurs accusations, il les défiera en duel.

Néanmoins, les PJS peuvent avoir des doutes quand à sa véritable identité. Entre autre, ils peuvent croire qu'il s'agit du ninja déguisé.

Puis le seigneur demandera à ce que les PJS escortent le Ronin jusqu'à lui afin qu'ils discutent tout les deux.

Et en effet ils auront une longue discussion, seuls, dans une des petites salles du château.

Si des PJS insistent pour assister à l'entretien, le ronin se sentira vexé que l'on mette son honneur en doute. A ce moment le seigneur Nagatsuka ordonnera à ses gens de le laisser seul avec lui.

Le résultat de cette réunion sera simple. Le ronin logera au château le temps qu'il faudra au seigneur Nagatsuka pour guérir, puis ils se battront en duel.

Néanmoins, le ronin est autorisé à poser les questions qu'il voudra, à qui il le désirera, afin de se faire une idée plus précise sur ce qui s'est vraiment passé entre le seigneur Nagatsuka et le seigneur Usami Tomonasa, il y a quelques années.

L'Opportunité

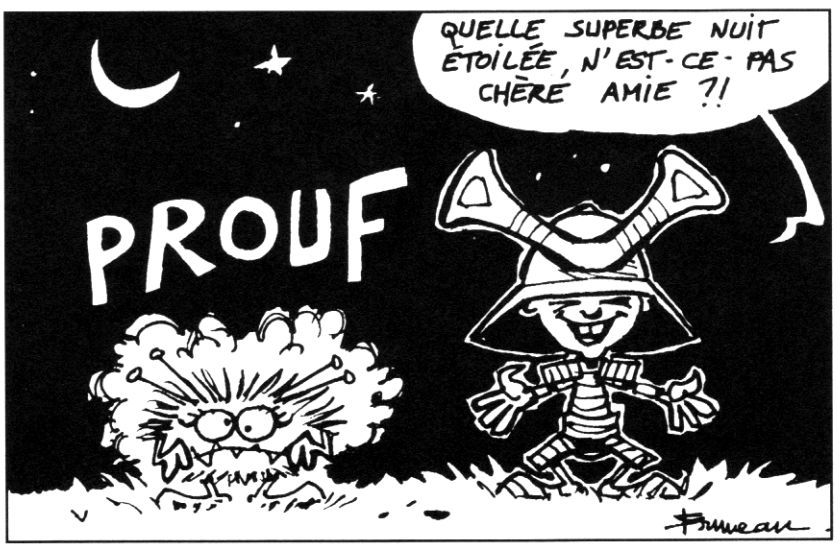
Kimiko la renarde va profiter de la présence du ronin pour lui faire porter le chapeau. Etant donné les risques que courent le seigneur et sa dame, il est fort possible que les PJS aient décidé de monter la garde près de Nagatsuka. Si ce n'est pas le cas, Kimiko donnera de cette idée à Taneo, qui en fera part aux joueurs. Car pour son plan, elle a à tout prix besoin de la présence d'une personne de confiance auprès de Nagatsuka.

Au cours de la nuit, elle va se diriger non loin de la chambre du seigneur. Puis, grâce à son pouvoir de Dominer, elle va obliger Nagatsuka à se lever et à prendre son katana, en faisant du bruit. Dès que les PJS se dirigeront vers la chambre, elle lancera une illusion (Vision Fantômatique) sur le seigneur afin de lui donner l'apparence d'un ninja, qui se précipitera sur les joueurs. L'ironie de la chose est que si tout se passe bien, c'est un des samouraïs de Nagatsuka qui le tuera, semant le trouble. Après elle n'aura plus qu'à pousser Taneo dans le bon sens. En prime, elle se sera débarrassée des gêneurs (les PJS). Mais son plan va de nouveau rater. En effet, n'ayant pas une confiance absolue envers le seigneur Nagatsuka, le ronin Kajito a du mal à trouver le sommeil. Il erre donc dans les couloirs du château, silencieusement, effrayant quelques serviteurs qui le prennent pour un fantôme.

Et c'est par hasard qu'il se retrouve près de la chambre de Nagatsuka. Au moment du remue ménage, il aperçoit la forme de Kimiko, qu'il ne reconnait pas et l'interpelle. A ce moment, la renarde brise sa concentration et s'enfuie rapidement. Kajito, ne voyant pas de raison de la suivre, préfère se diriger vers l'origine du bruit. Et découvre la scène dans la chambre de Nagatsuka.

Pendant ce temps, les PJS sont en train d'essayer de tuer un ninja infiltré et qui tente de tuer leur seigneur. Au moment ou un des PJS va frapper, annoncez qu'il voit la forme du ninja se troubler. Si il frappe quand même, il touche son maître. Sinon, il voit ce dernier se transformer en seigneur Nagatsuka, en kimono, son katana à la main, l'air éberlué, alors que le seigneur couché dans le lit disparaît.

Si personne ne pose la question à Kajito, il ne pensera pas à dire qu'il a vu une forme dans le couloir. Il ne l'a





de toute façon pas reconnue, mais il a eu vaguement l'impression qu'il s'agissait d'une femme. Mais il n'en mettrait pas sa main au feu.

La Dernière Attaque

La Séduction

Voyant ses plans s'envoler en fumée, Kimiko décide de jouer son va tout pour se débarrasser enfin du seigneur. Elle décide donc de s'occuper de tout. Son plan est simple. Elle va commencer des manoeuvres de séduction à l'encontre de Kajito. Aucun humain ne pouvant résister longtemps à sa beauté et à sa magie, elle est sure d'elle. Puis un soir, elle l'invitera à venir la rejoindre dans un pavillon au fond du jardin attenant le château. Une fois là bas, elle compte l'occuper et l'épuiser suffisamment pour qu'il lui soit facile de l'endormir. Elle se métamorphosera alors pour lui ressembler, lui prendra ses vêtements et son sabre, et gagnera la chambre de Nagatsuka. Elle se débrouillera pour s'y faufiler, et compte décapiter le seigneur et sa femme. Elle espère bien que les PJS arriveront trop tard, mais cependant suffisamment tôt pour apercevoir le ronin (en fait elle) s'enfuir. Après elle n'aura qu'à rejoindre sa chambre. Dénué d'alibi, le ronin sera surement mis à mort sans autre forme de procès. Elle n'aura plus alors qu'à placer Taneo à la tête du clan.

Découvrir le Responsable

Il est possible que le dernier plan de Kimiko n'ait jamais lieu. En effet, si les joueurs effectuent une enquête assez précise, il leur est possible d'arriver à une conclusion avant ce moment. Les principales pistes sont les suivantes :

• Comme il n'y a pas de ninja dans la région, il a fallu qu'une personne se déplace, ou envoie un messager digne de confiance pour louer ses services. Parmi les serviteurs, peu quittent la région. Sinon, parmi les nobles, la seule personne qui ait voyagé assez loin est Kimiko. Bien sur, des samouraïs aussi ont été assez loin, mais auraient ils eu assez peu d'honneur et suffisamment d'argent pour payer un ninja.

• Les absences de Kimiko peuvent être louches aussi. Si elle est suivie, et qu'elle le remarque, elle ira bien au temple. En cas de filature discrète, et si les PJS ne rentrent pas dans le temple, elle se changera dans le temple, et sortira par une petite issue. Elle ne reviendra au temple qu'à l'aube, avant de regagner le château. Vous pouvez user de cette situation en fin de partie, les PJS découvrant les vêtements abandonnés de Kimiko. Si ils les prennent, elle n'aura toutefois pas trop de problème pour en trouver d'autre. Son excuse sera la suivante : elle est partie se purifier sous la cascade d'un torrent proche. Bien sûr, si les PJS ont pris les habits, cela risque, au minimum, de jaser au château....

Vous pouvez aussi faire assister les joueurs à la transformation. La seule personne qui sera dure à convaincre sera Taneo (surtout si Kimiko est toujours en état de se défendre).

• Kajito peut faire part aux joueurs des avances de la part de Kimiko, leur demandant conseil si ils ont tissé des liens d'amitié, ou les insultant sur la frivolité des membres de leur clan. Cela pourra les conduire à suivre Kimiko. Au fait, la règle en cas d'adultère est que les deux amants soient tués, sinon cela est considéré comme un meurtre.

• Enfin, ils peuvent avoir des doutes lorsque Kimiko se présente sous la forme de Kajito. Cela peut mener à un combat où la renarde sera blessée, voire tuée. Si elle est morte, elle reprendra alors sa forme animale. Seul un objet ayant appartenu à la jeune fille et le témoignage de Kajito permettront d'élucider ce mystère. Si elle est blessée, elle tentera de cacher au maximum sa blessure, et se rendra au temple, afin de pouvoir se transformer en renarde et régénérer ses blessures. Là aussi, les joueurs peuvent se douter de quelque chose, ou apercevoir du sang, et la suivre jusqu'au temple.

De toutes façons, si la preuve de sa culpabilité est amenée et qu'elle est capturée vivante, Taneo ne pourra se résoudre à ce qu'elle soit tuée. Il ordonnera qu'elle soit chassée dans la forêt, et qu'elle ne revienne jamais.

Après cela, Taneo passera de nombreuses nuits sur les remparts du château, à guetter la forêt, alors qu'au plus profond de la nuit, on pourra entendre le cri d'un renard. Peut être même fera-t-il des promenades en forêt plus nombreuses. Et quelques paysans pourront assurer l'avoir vu en compagnie d'une magnifique jeune fille.

Thierry Arnould

ELEPHANTS DE GUERRE

Alexandre étant mort en 323 avant J.C., les chefs macédoniens réunis a Babylone décidèrent que l'Empire, qui n'avait pas encore reçu de son conquérant sa forme définitive devait être maintenu intact.

Succession Difficile

L'héritier (demi-frère d'Alexandre) étant un simple d'esprit, on attendit la naissance de l'enfant posthume d'Alexandre pour statuer.

L'Empire fut, en attendant confié a un «triumvirat» composé d'Antipatros, régent de Macédoine et exerçant de fait une tutelle ferme et efficace sur les régions européennes dominées par la Macédoine, de Cratère, compagnon d'Alexandre et membre parmi les plus respectés de l'entourage du Conquérant, et de Perdiccas, qui était en quelque sorte le premier ministre d'Alexandre.

Les Empires Diadoques

La répartition des satrapies, gouvernements locaux, donc des plus importants pour la suite de l'histoire, se fit au profit de quatre hommes: Ptolémée, qui s'emparait de l'Egypte, Antigonos le borgne, qui récupérait la Phrygie, la Lycie et la Pamphylie, Eumène de Cardia, qui devait prendre le contrôle de régions encore mal dominées (Cappadoce et Paphlagonie), et Lysimaque, contrôlant la Thrace.

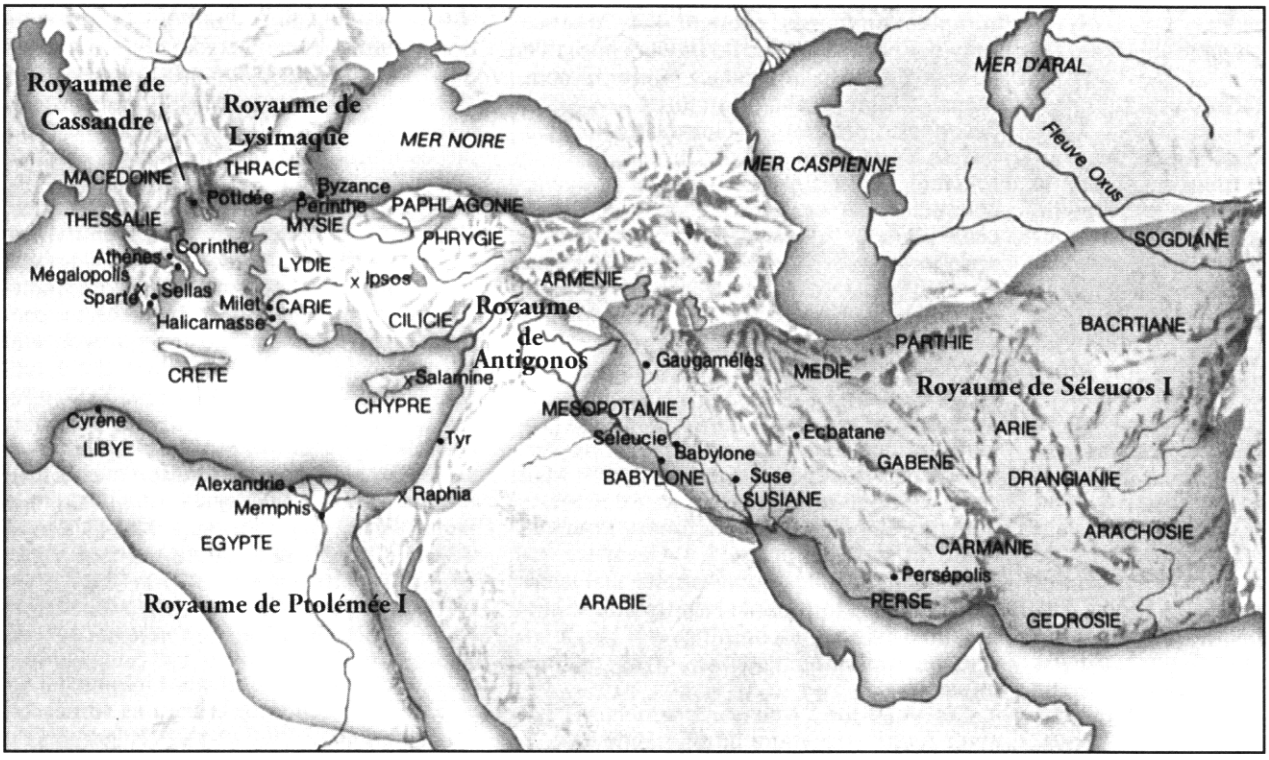
Quelques troubles se produisirent une fois connue la mort d'Alexandre dans des colonies grecques de Bactriane, mais le choc le plus dur fut la révolte de la Grèce, menée par Athènes. Cette révolte devait être écrasée assez vite, en une année, et son effet principal fut que le contrôle macédonien sur la Grèce dans son ensemble fut renforcé, sauf en ce qui concernait l'Etolie, devenue quasi indépendante. Les deux chefs qui avaient maté la révolte d'Athènes avaient en effet mieux a faire que se tourner vers l'Etolie, puisque Olympias, mère d'Alexandre, avait promis sa fille a Perdiccas, qui se préparait a marcher sur la Grèce avec l'idée de se faire couronner Roi, donc de réclamer tout l'Empire.

Ptolémée s'étant dressé contre lui avec plusieurs autres diadoques, Perdiccas avança en Egypte, et périt assassiné devant Memphis par ses officiers mécontents. Eumène, quant a lui, fut livré par ses troupes a Antigone, et exécuté.

Un second partage eut lieu en 311 avant J.C., qui fut suivi après la mort d'Antipatros d'une seconde période de lutte, a la suite de laquelle Antigone monophtalmos (le borgne), maître des richesses de la puissante Asie, allait tenter pendant quinze ans de recréer l'Empire a son profit.

Ce projet suscita contre lui une coalition formée de Cassandre (Macédoine et Grèce) Séleucos (Babylonie) Lysimaque (Thrace) et Ptolémée (Egypte). A l'issue des premiers combats chacun finit par se proclamer Roi dans son coin!

En 303, une nouvelle coalition finit par battre Antigone le borgne a Ipsos, le laissant mort sur le champ de bataille, et se partageant son royaume. Le fils d'Antigone réussit temporairement a se créer un royaume en Grèce après élimination de Cassandre, mais une alliance de Pyrrhus Roi d'Epire (celui-la même dont il est question dans SPQR), de Ptolémée et de Lysimaque finit par avoir raison de lui en 287 avant J.C., et il dut se rendre a Séleucos en 286.



Les derniers diadoques morts vers 280, il ne restait plus dans la région que les trois dynasties suivantes: les Lagides (Ptolémée) en Egypte, les Séleucides en Syrie, et les Antigonides en Macédoine et Grèce.

Les Séleucides et Lagides

Le royaume que tenait Antiochos Ier, monarque séleucide, avait beaucoup perdu , de ses richesses a la suite des troubles dûs aux guerres. Les régions du sud de la Bactriane avaient été abandonnées, le Pont devenait indépendant, la Bithynie refusait de le reconnaître, bref, il lui fallait absolument un débouché sur la Méditerranée, permettant des liens avec la Grèce et la mer. Cela plaçait Antiochos en rivalité directe avec Ptolémée II, qui voulait pour les mêmes motifs garder des appuis maritimes dans la même région : la Coélé-Syrie (Syrie creuse). Outre ces motifs, ladite province avait été attribuée dans le premier partage a Séleucos Nicator (le victorieux), mais avait été occupée immédiatement par les Ptolémaides.

Les Guerres de Syrie

La première guerre de Syrie eut lieu de 275 à 272 avant J.C., et ne fut pas décisive. Les Séleucides se voyaient contraints de reconnaître la souveraineté algide sur la Syrie, mais pas de gaieté de coeur.

Plus désireux de s'occuper des Antimoines que des Séleucides, Ptolémée intervint en Grèce, sans résultats, Antiochos II étant alors en guerre avec Pergame (262). Une nouvelle flambée vit cette fois-ci un affrontement de l'Egypte contre les Séleucides et les Antigonides, ce qui amena la deuxième guerre de Syrie (260 à 255). L'Egypte allait perdre dans l'affaire son protectorat sur Delcos, voir dissoudre la ligue des Insulaires à laquelle elle tenait tant, et qui motivait son attachement pour la Syrie, et allait céder quelques années plus tard à Antiochos les colonies d'Asie mineure.

Sa fille était offerte en mariage au monarque séleucide comme supplément. La question juridique de savoir si elle apportait en dot la Syrie ou non allait occuper les deux cours pendant longtemps. Antiochos, mort bizarrement avec son épouse, son fils nommé Séleucos II âgé de vingt ans montait sur le trône, et Ptolémée déclenchait immédiatement la troisième guerre de Syrie (246 à 241 avant J.C.) Le résultat en fut un succès égyptien, l'Asie mineure repassait sous son contrôle, ainsi que plusieurs bases navales (comme on dirait de nos jours) en Thrace et dans des îles grecques.

Antiochos III monta sur le trône en 223 a dix-huit ans, et observa l'arrivée sur le trône égyptien de Ptolémée IV avec intérêt. Celui-ci, de caractère faible et insouciant laissa le pouvoir a un de ses favoris, Sosibios, et débuta son règne par une série d'assassinats. Jugeant le moment propice, Antiochos décida de remettre à plus tard l'écrasement d'une sorte d'usurpateur en Anatolie, pour se tourner alors vers l'Egypte. C'était la quatrième guerre de Syrie (219 à 216 avant J.C.)Tout marcha bien, au début. Antiochos était maître dès le printemps 218 de Coélé-Syrie grâce à la trahison du général «gouverneur militaire» du pays, en froid avec Ptolémée, et hivernait en pays ennemi à Ptolémais. Sosibios, le favori de Ptolémée IV conclut alors habilement une trêve de quatre mois, durée de négociations qu'il fit traîner en longueur le temps de réunir une armée et de recruter des mercenaires grecs.

Raphia (217 Avt J.C.)

Lorsque les hostilités recommencèrent, Ptolémée disposait de 70 000 hommes selon Polybe.

Néanmoins les estimations d'un auteur récent ramènent ce chiffre à 55 000, dont 25 000 à 45 000 hommes (selon les estimations) formant une phalange proprement gigantesque.

Cette armée ne devait pas être d'une qualité extraordinaire, puisqu'elle n'avait pu être levée que durant la période des négociations de l'hiver précédent. Cependant, l'utilisation de paysans égyptiens pour défendre le pays était la grande nouveauté de cette armée. D'après cer-



Ptolémée Sôtêr

tains auteurs, ces fellahs furent même utilisés pour former une partie de la phalange égyptienne. On évalue la force de ces supplétifs à 20 000 hommes, ce qui semble plausible.

Antiochos était inférieur en nombre, d'assez peu, son armée ne comprenant que 62 000 hommes, mais l'un des problèmes de l'Empire séleucide se révélait dès cet instant crucial: la trop grande diversité de peuples soumise à la domination du vainqueur grec privait l'armée d'homogénéité, et les tribus arabes auxiliaires entourées de cavalerie légère grecque, de contingents de diverses villes n'avaient pas la même valeur combative que sa phalange ou son infanterie lourde grecque mercenaire. Notons cela dit que les contingents séleucides venaient de tribus ou pays soumis de tempéraments farouchement guerriers. Si son armée devait approcher le chiffre de 62 000 hommes, les troupes réellement utilisables en combat ne semblent pas avoir dépassé 50 000 hommes, dont sa phalange et les mercenaires grecs (présents des deux côtés, les cités grecques et colonies étant dominées par les deux adversaires).

La bataille allait s'engager sur un champ de bataille typique de l'époque antique : un terrain plat sans obstacle pouvant gêner le déploiement des deux armées ou leurs mouvements. Il semble qu'Antiochos ait eu une idée particulière pour cette bataille : il voulait tuer personnellement son adversaire (d'après les auteurs américains du jeu EdG), et se plaça donc avec sa garde rapprochée (cavalerie lourde) sur la droite de sa propre armée, son intention étant d'enfoncer la gauche adverse, puis de contourner par l'arrière l'armée ennemie, afin de trouver Ptolémée et de le tuer.

Le premier acte de la bataille fut conforme au plan d'Antiochos, car ses éléphants de guerre Indiens, plus gros que ceux d'Afrique de l'armée lagide, les repoussèrent, jetant ainsi la déroute dans toute l'aile gauche égyptienne. L'erreur vint de son désir de triompher personnellement de Ptolémée, car il se lança avec son «escadron sacré» de cavalerie lourde à la poursuite de l'aile gauche égyptienne en pleine déroute, croyant sans doute avoir aperçu Ptolémée dans les fuyards.

Le plan échoua, puisque Ptolémée se trouvait alors avec le reste de l'armée égyptienne, et non en fuite. L'aile droite égyptienne se jeta alors sur l'aile gauche séleucide, qui attendait les ordres depuis le début de la journée, et la mit en déroute. La lourde phalange égyptienne se jeta alors sur son homologue séleucide, qui était en même temps prise de flanc par la cavalerie (d'après les Américains suscités) Les phalangites séleucides, dont le moral avait été fort ébranlé en voyant l'armée ennemie marcher sur eux, roi en tête, n'opposèrent qu'une résistance de principe. Le résultat fut une lourde défaite, à laquelle ne put qu'assister Antiochos revenu de sa folle poursuite contre des fuyards. Son armée détruite, Antiochos se retira dans son royaume, pendant que les Lagides réoccupaient les villes précédemment perdues.

La guerre se conclut par un traité qui redonnait à l'Egypte (cependant entrée dans sa période de décadence pour diverses raisons) ses possessions syriennes, et Ptolémée retourna à ses orgies, laissant de nouveau ses favoris diriger le pays.

Analyse des Armées

On à vu que les estimations sur la force des armées opposées varie considérablement selon les auteurs, les variations étant essentiellement dues à l'analyse de l'histoire de Polybe. Celui-ci accorde à Ptolémée 70 000 fantassins, 5 000 cavaliers et 73 éléphants, contre 62 000 fantassins, 6 000 cavaliers et 103 éléphants. La diversité des contingents semble avoir été aussi grande dans un camp que dans l'autre, Polybe décrivant 9 origines différentes dans l'armée de Ptolémée, et 14 origines chez les troupes d'Antiochos, mais pour des contingents plus petits.

La disposition des éléphants, montre une répartition de 40 éléphants sur la gauche égyptienne, opposés à 60 éléphants séleucides, et 33 éléphants sur l'aile droite de Ptolémée face à 43 éléphants pour Antiochos. La cavalerie lagide était également surclassée sur l'aile gauche, Antiochos ayant massé 4 000 cavaliers en deux échelons à cet endroit. La victoire de l'aile droite d'Antiochos n'est donc pas seulement due à la crainte infligée par ses éléphants d'Inde à leurs homologues d'Afrique, plus petits, mais aussi à un simple déséquilibre des forces en présence à cet endroit.

Le récit décrit logiquement ensuite les défaites successives de l'aile gauche égyptienne, puis de l'aile droite séleucide, grâce aux manoeuvres habiles d'Echecratés, le général égyptien en charge de l'aile droite, mais attribue la victoire au choc de la phalange égyptienne sur la phalange d'Antiochos, qui aurait mis en déroute une partie de la phalange séleucide (contingents de Nicarchos) sans parler de mouvements tournants ou d'attaques conjointes.

Le vrai problème est la force réelle de cette phalange égyptienne. Si l'on admet à peu près que 20 000 fellahs avaient été levés pour renforcer les armées égyptiennes, le problème principal est posé par la présence de ces troupes autochtones, avant même de discuter de leur nombre ou de leur entraînement. La levée d'un tel nombre de troupes semble être la première concession faite par les lagides aux intérêts de leurs sujets, représentés par la caste des prêtres égyptiens. Il semble de surcroît que ces levées n'aient été faites que parce que les mercenaires grecs «habituels» n'étaient pas disponibles en nombre suffisants; ou parce que les difficultés financières de l'Egypte ne lui permettaient pas d'en recruter le nombre voulu. Tout les historiens semblent d'accord pour dater les problème internes des lagides de cette reconnaissance limitée de l'importance de leurs propres sujets.

En ce qui concerne ensuite l'utilisation de ces troupes autochtones, Alain Guillerm, dans son livre sur «la marine de guerre antique» estime que ces phalangites égyptiens étaient sans doute des rameurs de la flotte égyptienne débarqués et entraînés d'autant plus efficacement que la discipline collective est une évidence sur des bateaux à rames. Notons aussi que le pouvoir lagide les avait très sérieusement préparés au combat, comme le rappelle Edouard Will, dans son «histoire politique du monde hellénistique». Le chiffre de 20 000 étant admis, on peut admettre avec Will que ces 20 000 hommes s'ajoutaient à une autre phalange traditionnelle comptant 25 000 hommes, et admettre alors que c'est la masse de cet énorme «hérisson» de 45 000 hommes qui permit au lagide de gagner la bataille et la guerre.

Raphia est une bataille intéressante, parce qu'elle voit s'affronter deux armées de conception identique, le parallèle se poursuivant sur le déroulement même de la bataille, puisque chacun des deux camps perd la bataille sur sa gauche et la remporte sur sa droite avant d'en arriver au choc décisif au centre. Cependant, alors que certains (les tenants d'une armée égyptienne plus petite que celle d'Antiochos) concluent à un mouvement tournant «a la Cannes» de l'aile victorieuse sur la phalange séleucide, ceux qui partent de l'hypothèse inverse semblent considérer que la victoire ne fut sans doute pas si aisée à l'aile droite égyptienne (rappelons que dans ce cas, les contingents égyptiens auraient été au mieux à égalité de cavalerie dans ce secteur, et surclassés en nombre d'éléphants) et que ce fut l'affrontement traditionnel des deux lignes de phalange qui donna le succès à Ptolémée.

Entre Raphia et Magnésie

Si les événements ne mentionnent plus guère d'affrontements entre lagides et séleucides de 211 à 204, ce n'est pas parce que le bouillant séleucide s'était assagi.

Désireux de reconstituer non l'Empire d'Alexandre (ou du moins pas dans un premier temps) mais celui du fondateur de la dynastie, Séleucos Nicator, il était parti dans une vaste campagne, à laquelle on donne le nom d'Anabase (la «vraie» anabase étant celle narrée par Xénophon, qui n'est pas la même) vers les confins de son royaume, soit pour éliminer carrément des royaumes nouveaux créés sur ses terres, soit pour les transformer en états vassaux.

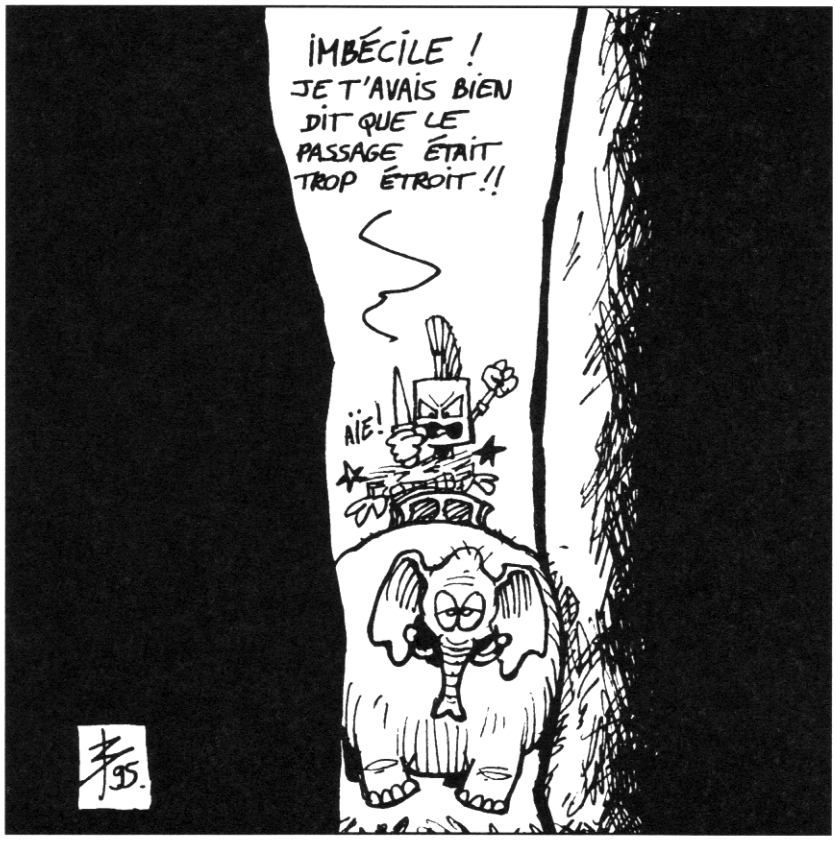
En tout cas, il dut commencer par se battre avec un de ses cousins, qui avait usurpé le titre de Roi et tenait une partie de l'Asie mineure. Il y fallut quatre ans de campagnes, et une alliance avec Pergame. Ses arrières désormais assurés, Antiochos III allait pouvoir marcher sur l'Iran.

Un Grec en Inde

Antiochos entreprit donc de faire rentrer dans le giron de son royaume les satrapies qui s'en étaient séparées (les satrapies iraniennes, dont seules deux maintenaient encore des liens distendus avec le royaume), celles qui n'en avaient fait partie que temporairement (satrapies indiennes), et carrément l'Arménie, qui n'en avait jamais fait partie. On peut remarquer que, là aussi, Antiochos ne faisait que reprendre des projets de son père Séleucos II, tout comme dans ses prétentions sur la Coélé-Syrie. En 212, Antiochos entra en Arménie, qu'il soumit assez facilement, remplaçant pour finir le roi local par deux stratèges et obtenant le versement d'un tribut et les arriérés de ce tribut.

Il continua par la Médie (211-210), ayant levé une armée évaluée par des auteurs anciens à 100 000 fantassins et 20 000 cavaliers. De tels chiffres sont impossibles à apprécier rationnellement, mais vue la taille de l'armée séleucide (62 000 hommes à Raphia, 80 000 à Magnésie) de tels effectifs pour une expédition lointaine sans renforts possibles dans des délais prévisibles ne paraissent pas irréalistes. Le fait qu'Antiochos fut obligé pour financer son expédition de piller le sanctuaire indigène d'Anaïtis peut indiquer que la perte des satrapies supérieures avait porté un coup sensible au commerce séleucide, mais n'oublions pas aussi qu'il avait fallu lever une nouvelle armée après Raphia, et payer les campagnes en Anatolie, ce qui peut fort bien avoir suffit à grèver le budget d'Antiochos.

La campagne contre les Parthes (en 209), est peu connue, mais on sait qu'elle se conclut par un traité. On peut considérer par là-même que le but d'éliminer les Parthes, s'il fut un instant envisagé dut être abandonné. De 208 à 206, Antiochos tenta



par contre de faire disparaître le royaume de Bactriane, luttant contre le roi Euthydème, sans résultats. Après un siège de deux ans pour la ville de Bactriane, on se résolut à traiter, Antiochos ayant compris qu'il n'était pas dans ses possibilités de faire disparaître cet état. Il maria donc une de ses filles à Euthydème, se fit céder des éléphants, ravitailla son armée, et repartit en avant.

Enfin, en 206-205, il entra en Inde, ou plutôt dans les régions iraniennes annexées par les indiens. La simple présence de l'armée séleucide fit conclure au souverain local un traité d'amitié, mais le forçait tout de même à donner 150 éléphants, une forte somme d'argent (mais non renouvelable, il ne s'agit pas là d'un tribut), puis entama son retour par la Perside, puis l'Arabie, près de BahreUn, o• il se fit livrer littéralement des tonnes (!) d'encens et de myrrhe.

Financièrement dégagé de tout souci, il revint sur la scène politique en 204. Ayant réorganisé l'administration de son royaume, Antiochos accepta d'abord le ralliement d'une petite ville d'Asie mineure, qui quittait le protectorat égyptien pour le sien. Il resta sourd aux réclamations lagides, car son idée était déjà de reprendre l'offensive, et de profiter de la mort de Ptolémée IV Philipator, et de l'arrivée sur le trône de Ptolémée V Epiphane, âgé de sept ans. Conscient de la proximité d'un nouveau conflit, la diplomatie lagide se chercha un allié et proposa à Philippe V de Macédoine (celui de SPQR) de participer à la guerre aux côtés de l'Egypte moyennant cessions de terres. Philippe joua un double-jeu assez comparable, somme toute à celui de Staline au moment du pacte germano-soviétique de 1939, et comme lui, traita pour finir avec Antiochos contre Ptolémée V.

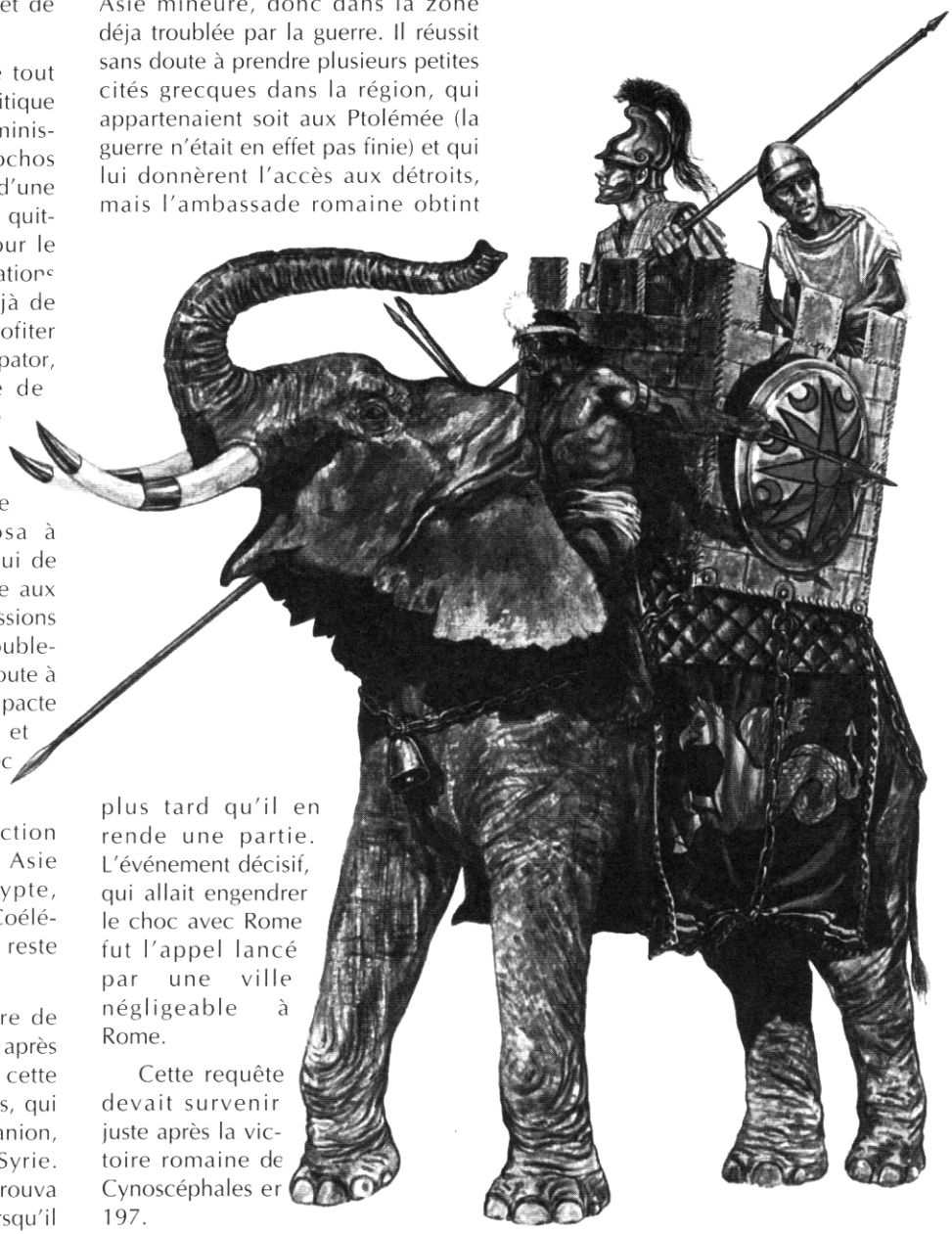
Le traité prévoyait une action militaire du macédonien en Asie mineure et peut-être en Egypte, Antiochos restant fixé sur la Coélé-Syrie. Le dépeçage escompté reste inconnu.

Ce fut la cinquième guerre de Syrie (202 environ) et la guerre, après quelques allers et retours, vit cette fois un succès total d'Antiochos, qui écrasa l'armée égyptienne à Panion, et récupérait enfin la Coélé-Syrie. Philippe V, quand à lui, se retrouva bloqué en Asie mineure, et lorsqu'il put enfin reprendre ses opérations militaires, le Sénat romain alerté et peu au courant de la situation lui signifia de cesser ses agressions, et de plaider son différent devant un tribunal. Philippe ayant refusé, ce fut la guerre, qui se termina par la défaite de Cynoscéphales (voir SPQR)

Ayant ainsi mis le pied en Orient, le Sénat commença à s'intéresser de plus près à Antiochos, auquel il avait demandé peu après sa revanche en Coélé-Syrie (vers 201-200) de ne pas attaquer l'Egypte elle-même. On ne sait si cela avait été dans les intentions d'Antiochos, mais il semble que cette tâche était réservée dans le traité de découpage suscité à Philippe V. Comme celui-ci avait bien des ennuis, sa campagne ne se déroulant pas bien, et les Romains se mobilisant contre lui, Antiochos résolut de continuer ses opérations militaires en Asie mineure, donc dans la zone déja troublée par la guerre. Il réussit sans doute à prendre plusieurs petites cités grecques dans la région, qui appartenaient soit aux Ptolémée (la guerre n'était en effet pas finie) et qui lui donnèrent l'accès aux détroits, mais l'ambassade romaine obtint plus tard qu'il en rende une partie. L'événement décisif, qui allait engendrer le choc avec Rome fut l'appel lancé par une ville négligeable à Rome.

Cette requête devait survenir juste après la victoire romaine de Cynoscéphales en 197.

L'ambassade envoyée par Antiochos se vit signifier d'avoir à évacuer les cités d'Asie et de ne plus leur faire la guerre, et sans doute de laisser l'Egypte en paix. Antiochos répondit que la Thrace avait été prise autrefois à son ancêtre par les Ptolémée et qu'il ne faisait que reprendre son bien; et que les cités d'Asie seraient plus libres sous son autorité que sous celle de Rome...Il refusa par ailleurs de laisser Rome arbitrer le différent entre lui et les cités grecques, annonçant qu'il choisissait Rhodes comme arbitre. Comme les Romains ne semblaient pas désireux d'entrer en conflit immédiatement, on en resta là, mais la victoire diplomatique du séleucide n'allait pas durer. Quant à l'Egypte, il annonça aux ambassadeurs estomaqués qu'il songeait à terminer la guerre par une alliance avec mariage à la clé.



En fait, la fausse nouvelle de la mort de Ptolémée V décida Antiochos à repartir en campagne contre l'Egypte, amenant une tentative ratée par suite d'une tempête de s'emparer de Chypre. La paix fut conclue par un mariage, comme annoncée, et l'Egypte, qui ne gardait de son empire que la Cyrénaique, de peu d'importance, allait s'effacer sur la scène mondiale pour 150 ans. De leur côté, les romains finirent par retirer leurs troupes de Grèce, laissant Antiochos libre de ses mouvements, et ne laissant pas de freins à son ambition. Un échange d'ambassades permit de préparer des concessions mutuelles.

Guerre avec Rome

Il semble bien que Antiochos n'ait ni cherché ni désiré l'affrontement avec Rome.

La situation ne tarda pas cependant à se dégrader, car Pergame, voulant se prémunir de la force accrue d'Antiochos, n'hésita pas à présenter aux romains de manière vraiment tendancieuse les agissements du monarque séleucide. Une visite pour réorganiser l'administration de l'Hellespont devint ainsi un le déplacement d'une armée.

Les Affaires de Grèce

De son coté, Antiochos se servit des Etoliens pour tenter de modifier en sa faveur les conditions de l'équilibre en Grèce. Les Etoliens jouant les fauteurs de guerre s'emparèrent de villes en Grèce, finissant par contraindre Rome à se préparer à l'action. Antiochos méfiant quant aux intrigues du Roi Eumène de Pergame à Rome, tout autant que Rome, inquiète de la puissance d'Antiochos et des nuisances causées à son influence en Grèce par les manoeuvres étoliennes quittèrent peu à peu leur attitude de neutralité mutuelle pour passer à la guerre froide (192).

Le Conflit (193-190)

L'examen de la situation, lorsque les Etoliens firent appel à Antiochos contre les Romains, pour «restaurer les libertés grecques» fut loin d'enthousiasmer Antiochos. Il songeait à une expédition en occident d'une part (sur les conseils



d'Hannibal, semble-t-il); et d'autre part il n'était pas encore venu à bout des résistances de trois petites cités grecques d'Asie mineure, et il lui tardait d'en finir avec elles.

Par ailleurs, c'eut été un aveu de faiblesse que renoncer à soutenir les Etoliens (faiblesse que les Romains pouvaient fort bien imaginer eux-mêmes en raison des sièges non résolus dont on vient de parler), et n'aurait comme effet, après l'écrasement prévisible de ces derniers que d'encourager les Romains à remettre un ultimatum qui n'aurait plus laissé d'autre choix que la guerre. Antiochos décida donc, puisque la guerre était inévitable, qu'il valait mieux la déclencher à un moment où les forces romaines étaient peu aptes au combat. Entraînée par le jeu de leurs intérêts et celui de leurs alliances, Antiochos comme Rome se retrouvaient en guerre.

Dès 191 la situation se présentait mal pour le séleucide : ayant imprudemment ajouté foi à l'affirmation des Etoliens que toute la Grèce «accourrait sur le rivage» à son apparition, il dut constater qu'a part les Etoliens qui l'avaient entraîné dans cette combinaison, il n'avait pas d'alliés. Du coup, le faible contingent de 10 000 hommes et 6 éléphants qui l'accompagnaient devenait tragiquement insuffisant. L'irruption de deux légions, renforcées par trois autres, soutenues de surcroît par les contingents de Philippe V de Macédoine obligèrent Antiochos à évacuer la Grèce, un combat retardateur aux Thermopyles n'ayant eu comme résultat, une fois la position tournée que d'anéantir les faibles effectifs séleucides. Les Etoliens restés seuls se défendirent avec une belle énergie, cependant que Philippe V s'emparait de diverses places au grand mécontentement des Romains. En 191, les Etoliens étaient obligés de cesser le combat, et d'entamer des négociations.

Des batailles navales favorisant alternativement l'un puis l'autre camp eurent lieu, et ce ne fut qu'en 190 que Rome, avec l'aide de Rhodes réussit à établir sa domination sur mer. Antiochos évacua la Thessalie, perdant son importante base de Lysimaque. Antiochos tenta alors de traiter, offrant de payer la moitié des frais de guerre romains, et d'évacuer toutes les cités grecques qui se rallieraient à Rome.

Les Romains, désormais sûrs d'eux (leur armée était commandée depuis peu par Scipion l'Africain, son frère lui servant de «prête-nom») exigèrent l'abandon de toute l'Asie mineure, ce qui décida Antiochos, qui avait réuni une armée plus nombreuse que celle des Romains a tenté sa chance militairement.

Magnésie 189 ? avt J.C.

Les deux armées furent en présence fin 189/début 190.

Antiochos réussi à porter le combat sur un terrain favorable, qui permettait à son armée plus nombreuse d'envelopper les Romains. Ce n'était pas mal joué de la part d'un roi que l'on accable en fonction des résultats d'une bataille qu'il fut prêt de gagner. Sa lourde armée comme l'ont toujours été les armées séleucides (si l'on excepte la phalange) comportait dans les 70 000 hommes, 64 éléphants indiens et des chars à faux. Les Romains n'avouent que quatre légions, ce qui donne un rapport de forces de 2,8 contre un. On notera que, pour augmenter leur mérite, ils «oublient» dans leur décompte les forces d'Eumène de Pergame et les contingents rhodiens. Si la supériorité semble avoir été du côté d'Antiochos, on peut admettre sans peine qu'elle fut inférieure, proche de 1,5 contre un. On sait si des forces alliées macédoniennes étaient présentes.

Le récit de la bataille fait apparaître les mêmes faiblesses pour l'armée séleucide que lors de Raphia (mais on a vu que les effectifs restent un point de discussion). Le choc initial, sur l'aile droite, mit quasiment en déroute les romains, mais Antiochos ne parvint pas à rallier ses troupes aussi vite que les Romains, et ceux-ci, avec l'aide d'Eumène de Pergame firent subir le même sort à l'aile droite séleucide. Ce «remake» de Raphia se termina de la même façon : les Romains se portèrent en avant et obtinrent la rupture de la phalange, ce qui termina la bataille. On peut noter que ce jour, le brouillard et la pluie freinèrent considérablement l'activité des chars et de la cavalerie séleucide. La paix signée avec Rome sonnait le glas de l'intervention séleucide en Grèce. Repoussée loin de l'Europe, ayant cédé toute l'Asie mineure (disons la Turquie actuelle) à Rhodes et à Pergame, le royaume séleucide devait en plus céder tous ses éléphants de guerre (ce qui montre qu'ils n'avaient pas dû sembler inoffensifs aux romains) et leur flotte (les victoires navales ne s'étant pas obtenues sans mal non plus). De plus, il devait payer une indemnité de guerre colossale, sur dix ans, qui épuisa à tel point le trésor séleucide que c'est en pillant des sanctuaires pour régler cette dette de guerre, qui s'élevait à 15 000 talents (une fois et demi ce qu'avait payé Carthage) qu'Antiochos trouva la mort.

Bibliographie

• L'histoire universelle (tome I) de la collection Pléiade fournit un bon résumé de l'époque hellénistique, malheureusement peu documentée sur l'histoire militaire. Ed. Gallimard

• L'histoire politique du monde hellénistique (2 tomes) d'Edouard Will reste sans doute le document le plus complet et le plus profond, tant par ses qualités d'écriture que par l'analyse critique de ses sources sur la période (2 volumes, le deuxième couvrant la période de Raphia à Magnésie et allant jusqu'en 30 avant J.C.) Edité aux Presses Universitaires de Nancy.

• L'histoire de la Grèce ancienne de Jean Hatzfeld, si elle couvre bien sûr une période beaucoup plus longue que celle envisagée ici présente encore beaucoup d'intérêt.

Errata à Zama dans SPQR : la cavalerie numide (cl., 10 unités) est placée de 2236 à 2210 et de 2136 à 2140.

Thierry Benoit

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

Commandez les numéros que vous ne possédez pas pour compléter votre collection

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 : ____ TAT 21 : ____
TAT 14 : ____ TAT 22 : ____

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





Sang pour Sang TV

Un cancer vous ronge, un éclat vous démange, un rein vous incommode, vos yeux ne vous plaisent plus ? Nous sommes là pour tout vos soucis, quelqu'ils soient. Nous avons toujours la solution à VOTRE problème.

Case Départ

L'extrait ci-contre d'une brochure publicitaire distribuée dans les banlieues de Night City dit vrai.

Quelque-soit le problème biologique ou anatomique que vous puissiez rencontrer dans votre vie, elle peut vous aider. Elle, c'est bien sûr la Bodyoung, ou plus exactement sa filiale, la Bankorgan Corp.

C'est sur les activités de cette «petite» entreprise que vos joueurs devront mener une enquête. Ce ne sera pas une simple recherche d'informations, mais un véritable reportage qui sera diffusé sur la chaîne de télévision «number one» de Night City ; News 54.

Ce scénario convient à un groupe de 4 à 6 personnages, cinq étant un bon chiffre. L'équipe doit comporter au moins un Média pour le reportage, mais deux ne seront pas de trop. Les autres seront de préférence des Solos. Un Fixer, Un Techie ou un Medtechie seront aussi les bienvenus. La «dream team» devra être capable de se sortir d'une zone à risques (Techie ?), de bien aborder certains problèmes (Medtechie), de trouver certaines informations (Fixer), de tourner le reportage de l'année (Média) et de rapporter leur chef d'oeuvre à bon port (Solos).

Le scénario se déroule en deux temps, il est donc possible de le jouer en une fois si vos joueurs sont particulièrement rapides, ou en deux fois si vous désirez transformer la partie en une mini-campagne. La seconde étant bien sûr la suite logique de la première. Les lieux, noms et commanditaires peuvent être aisément changés si vous le souhaitez. Puerto Penasco peut devenir San Navua, News 54 peut aussi s'appeler Pacific CNN si vos joueurs commencent la partie à Seattle...

Un «Fourty Five»

Si les personnages se connaissent entre eux ils forment, soit une équipe travaillant en free-lance, soit une équipe au sein d'un Network.

Dans le premier cas ils seront plus libres mais ne pourront pas obtenir le soutien de la corporation, alors que dans le second, ils subiront constamment les ordres de leur hiérarchie, mais pourront bénéficier d'un soutien actif tout au long de l'aventure.

Si les personnages ne se connaissent pas, c'est au Média de les contacter dans la rue, ou de panacher des éléments de la corpo et de la rue.

Leur statut de départ conditionne non seulement leur relation avec l'employeur, mais aussi leur salaire normal, les «extras» et les frais étant couverts. Si ils sont indépendants, ils recevront une offre fixe, quelque-soit les problèmes rencontrés par la suite.

News 54 est donc le Network qui les engage pour ce reportage exclusif. La manière dont sont contactés les personnages est laissée à votre libre appréciation selon le statut de l'équipe. Chacun peut recevoir un courrier électronique, ou être mis au courant par son canal habituel et

rejoindre les autres dans un bar branché. Ils peuvent aussi être appelés à participer à une réunion si ils travaillent dans la corporation. Il y a aussi la possibilité que le Média fasse le tour de NC pour trouver les hommes et les femmes qui feront le mieux l'affaire.

Leur travail consiste à monter un reportage en quatre parties. Il s'agit plus exactement de quatres versions à fournir à News 54 dans les plus brefs délais (aucune durée n'est précisée, mais 10 à 15 jours sont indiqués comme référence). Les quatres versions seront un «half-scoop», un «scoop», un «quarter» et enfin un «fourty-five». Une petite explication s'impose. Le reportage est une compression de toutes les images qu'ils filmeront au cours du scénario. Sa longueur ne doit en aucun cas dépasser 45 minutes. Il est impossible de lancer trois quarts d'heure dans le poste car les téléspectateurs ne sont pas prêts à fournir l'effort nécessaire pour suivre (perte d'audience donc perte d'argent). Les méthodes employées par les Networks des années 2000 sont directement issues du XX ème siècle. Il faut d'abord accrocher le téléspectateur avec un flash d'infos qui ne le laisse ni respirer, ni penser (ce flash dure 30 secondes), c'est ce qu'on appelle un «half-scoop». Un peu plus tard dans la journée, quand l'information a déjà fait le tour de la ville, ils lancent le «scoop» qui dure une minute et qui s'étend un peu plus sur le sujet, tout en gardant l'effet spectacle du «half-scoop». Le soir même, ou quelques jours plus tard, une émission spéciale reprend les infos des dernière heures avec le «quarter», qui dure 15 minutes. A partir de ce moment précis, l'information s'est transformée en donnée qu'il faut analyser avec un «twenty four» et quelques invités. Cette quatrième phase n'a plus pour but de créer une onde de choc médiatique mais seulement d'exploiter la catégorie de la population capable de raisonner et de penser. Cette phase permet d'exploiter les publicités destinées aux classes aisées, mais aussi d'enfoncer le clou quand le Network sent qu'il aura besoin du soutien de ces mêmes personnes (les juges font partie de cette partie, ce qui peut les aider en cas de procès, par exemple).

Veillez donc très attentivement à ce que vos joueurs notent tout ce qu'ils auront tournés sur une feuille à part, mais aussi ce qu'ils utiliseront et comment. Placer l'interview de quelqu'un de peu important dans un «scoop» est une erreur de même qu'il faut réunir un maximum d'images chocs dans le «half-scoop».

Toutes ces données auront de l'importance dans leur travail final qui sera la conception du reportage et de ses différentes versions. Même si vos joueurs n'ont pas l'habitude de ce genre de mission, gageons qu'ils sauront se rappeler des breuvages qu'ils absorbent à longueur d'année. Pensez à l'affaire de la «Maison de l'horreur de Glouster», du «Mouroir de Baidoha», de la «Ville martyre de Sarajevo»...

Rien ne les empêche de ne filmer que ce qui les arrange et de mettre de coté les éléments importants, mais qui les embarrassent. De fausses informations peuvent également faire leurs apparitions dans le reportage. Ce n'est pas la vérité, c'est mal ! Bien sûr que ça l'est, , mais personne ne vous empêche de vous réfugier au Népal pour prier !

Le Cauchemar Commence

Une fois la question des «salaires» fixée (multipliez par quatre ou cinq les valeurs indiquées dans le livre de base), les joueurs reçoivent un dossier sous la forme d'un CD. Une demi-journée minimum est nécessaire pour étudier le dossier à fond et en connaître tous les détails. La BODYOUNG est une nébuleuse autour de laquelle gravitent plusieurs sociétés toutes plus ou moins tournées vers le corps humain, son entretien, sa glorification. Bodyoung est le tronc de cette organisation corporatiste. Elle s'occupe principalement de salles de fitness et de tous les



autres services liés aux soins du corps, comme la chaîne Sunskin (traitement des pigments de la peau, bronzage, tatouages), ou les salles KingKong où vous pouvez bénéficier de l'aide des protéines K2 (elles vous transforment en une masse de muscles gonflés après seulement quelques séances). Pour renforcer son emprise sur ce marché où la concurrence fait rage, la Bodyoung a acquit une station de ski dans le Colorado, une dizaine d'hôtels dans l'archipel des Tuamotu (Polynésie), un paquebot de croisière dans les caraïbes, un labo à Sacarmento pour développer ses produits comme le K2, et une chaîne de télévision interne qui vente ses mérites. Mais ce n'est pas là le plus important. La filiale la plus développée du groupe, Bankorgan corp. reste dans l'ombre. Bien qu'elle bénéficie de publicité pour ses services, sa structure reste pour le moins mystérieuse. On connaît toutefois une partie de son organisation. Deux branches distinctes la composent; la première est un réseau de laboratoires éparpillés dans les deux Californie et l'autre est une grande banque chargée de collecter des organes à travers toute l'Amérique. Les labos ne semblent pas procéder à des opérations illégales ou si peu que cela ne vaut pas la peine de vérifier (pour l'instant). Ce sont véritablement les banques qui posent problème car outre des modes de procédure normale comme leur relation avec les morgues, elles semblent couvrir un véritable trafic d'organes aux proportions jamais atteintes.

Il ne s'agit pas de ramassage de corps dans la zone de combat après des batailles de rues par leur gang des Ecumeurs (ce qui est déjà illégal), mais bien d'enlèvements et d'assassinats dans le seul but de remplir des caissons d'azote liquide. Ces OP noires ne pourraient pas se dérouler sur la côte Ouest sans être rapidement découvertes, c'est pourquoi les ramifications du groupe se prolongent en Amérique du Sud. La Bankorgan corp. n'a eu aucun mal à s'implanter dans ces régions pour plusieurs très bonnes raisons. Les réseaux existaient déjà avant leur arrivée. Certains sont toujours à la botte d'autres corporations, notamment européennes. Ces réseaux sont les fameux «négriers modernes» de la dernière moitié du 20ème siècle. Ils écumaient l'Amérique du Sud à la recherche de familles si pauvres qu'elles étaient obligées de vendre une partie de leurs enfants. Un oeil ou un rein et c'était la fin de la famine pour plusieurs années.

Les réseaux ont été perfectionnés et c'est ainsi que les enlèvements ont commencé, car les listes d'attente en Europe et en Amérique du Nord s'allongeaient. Des listes pleines de très vieux personnages qui ne pensaient qu'à sauver leur carcasse quelques années de plus à n'importe quel prix sont la cause de ce fléau moderne.

L'autre bonne raison pour que la Bank occupe le terrain, fut la fin de la seconde guerre. Le délabrement avait été tel que la corruption en était devenu le principe de fonctionnement de base pour presque tous les pays au delà du Rio Grande (même pour ceux qui n'avaient pas été touchés directement par les combats). Les affaires sont les affaires, la haine du gringo est à mettre de côté. Les clients éventuels affluaient de partout et il n'y avait plus qu'à se baisser pour ramasser la viande qu'on implanterait ailleurs.

Cet exposé que je viens de vous faire a de quoi remuer les tripes à moins que la cyberpsychose ne vous ait déjà rendu insensible à tout çà. Insistez (lourdement) sur l'aspect dégueulasse et gore des activités de la Bankorgan corp. Vous obtiendrez normalement une certaine rage parmi vos joueurs qui auront encore plus envie de faire éclater la vérité. Car le problème est bien là, tout le monde sait que les choses se passent ainsi, mais personne n'ose ou n'a envie de vérifier. C'est pourquoi les PJs sont chargés de réunir toutes les preuves possibles dans un reportage.

Le Cerveau Malade

Avant de partir pour l'aventure, leur visualisation du CD se termine par un mixage des anciens reportages réalisés sur le chef de la corporation B, monsieur Karl von Muller. Des séquences d'interview et des reportages sur l'une des salles se trouvant à Pacifica illustrent les différentes facettes du personnage. D'origine allemande, Von Muller arrive aux Etats-Unis en 1995 où il se lance dans le management de sportifs de haut niveau. Il se lasse rapidement de cette activité et crée sa propre entreprise en 1998. Ses contacts dans le monde du sport et de ses dérivés lui permettent une croissance fulgurante. Ce n'est pourtant qu'en 2009 qu'il étoffe ses capacités et qu'il réussit à atteindre le chiffre d'affaires de 250 millions de dollars. Il rentre dans la cour des grands, et lance sa filiale. Mais il tombe malade.

Il mettra tous ses espoirs sur la Bankorgan pour le sauver.

Il a aujourd'hui 62 ans et en parait trente de plus. Son corps de sportif s'est transformé en momie vivante.

Toutefois quelques bruits courent à son sujet. Ils disent que sa santé s'est améliorée et qu'il a reprit le tennis. Difficile à croire vu son état.

Karl Von Muller

INT 9 **REF** 5
SF 6 **BT** 4
CH 5 **MV** 5
CON 6 **EMP** 7
MC -2

Compétences : Ressources 8, Commandement 7, Eloquence 5

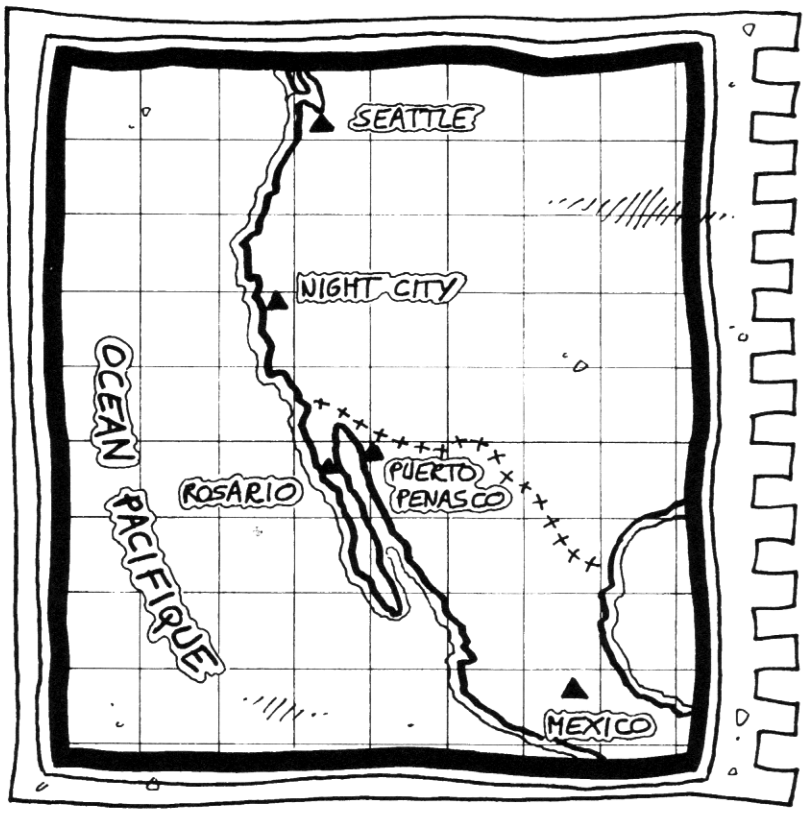
Destination Aventure

Une fois qu'ils auront compris à qui ils ont affaire ils devront se préparer et partir immédiatement pour le nord du Mexique.

Leur destination est Puerto Penasco, ville se trouvant au fond du Golfe de Californie. Pour s'y rendre ils peuvent emprunter la mer (il n'y a qu'un navire tous les trois jours, le voyage prend une journée et il faut faire une escale à Rosario sur l'océan Pacifique).

La voie des airs est possible uniquement avec une compagnie privée (l'aéroport de Puerto Penasco n'est ouvert qu'aux petits avions) ou en louant un AV (à moins que la corporation en fournisse un). Le train est assez désagréable mais ne prend que 14 heures et ne coûte que 400 eurodollars (aller simple).

Le bus prend 6 heures de plus mais ne coûte que 200 dollars. Comme pour le train il y a un départ par jour. La meilleure solution reste l'avion qui vous transporte sur place en une heure trente pour 1 500 euros par personne. Le matériel éventuellement emporté comme des armes ou de la vidéo peut leur coûter jusqu'à 1 000 euros de plus si la compagnie



accepte. A eux de trouver un autre moyen pour l'acheminer si c'est trop cher. Un membre de l'équipe peut rejoindre Puerto par la route (soit environ une journée). Quelque soit le moyen qu'ils décident d'emprunter ils peuvent réserver des chambres dans le grand hôtel de la ville, mais aussi louer un ou plusieurs véhicules.

Toutes ces opérations sont possibles depuis Night City ou depuis n'importe quelle grande ville.

N'oubliez pas qu'ils n'ont pas toute la vie devant eux, chaque petite économie de temps sera donc précieuse. Au moment de leur départ leur unique piste est une clinique de la corporation qui a pignon sur rue. Ce n'est bien sûr qu'une façade légale.

Puerto Penasco

Puerto Penasco est à mille lieues d'une ville comme Night City. Les immeubles dépassent rarement les trois étages, les rues n'ont pas cette odeur chimique si chère ni de néons en pagaille.

Un semblant de vie existe dans le centre de la ville avec quelques gratte-ciel qui font pâle figure face à leurs homologues nord-américains.

C'est bien dans ce quartier des affaires qu'ils trouveront l'unique hôtel pour étrangers, les autres ne sont que des coupe-gorges pour touristes malchanceux.

s'ils préfèrent ce genre d'établissements qu'ils ne s'étonnent pas de ne plus retrouver leur matériel (les hôtels déclinent toute responsabilité en cas de vol).

Les embouteillages chroniques, les accidents et quelques très rares fusillades ne suffiront pas à leur faire oublier Night City.

Le dépaysement sera encore plus fort quand ils se rendront dans le sud ou le nord de la ville. Le sud est un peu la zone de combat en bien moins violent.

Le port de pêche se niche dans une immense crique naturelle en plein milieu de taudis.

C'est là que s'accumulent les pauvres, les épidémies et la violence. Au nord se trouvent quelques usines textiles et mécaniques qui ne produisent que du bas de gamme.

Entre les deux s'étend une grande zone d'habitations allant des villas du bord de mer aux immeubles en ruine de la périphérie de la ville. Puerto Penasco est donc tout le contraire d'une mégapole californienne.

C'est une ville basse avec des couleurs chaudes qui contrastent avec le vertical et le gris du nord. Le soleil est omniprésent, le fog est un fléau inconnu ici sauf dans quelques zones industrielles.

Couleur Locale

Pour bien vous faire comprendre la différence au quotidien voici quelques exemples types qui feront vraiment «couleur locale».

Les grandes surfaces sont nombreuses dans les quartiers d'habitations. Ce qui frappe c'est l'ambiance totalement détendue à l'entrée, sur le parking et dans le magasin. Loin d'être une forteresse avec des gardes armés jusqu'aux dents et des caméras dans tous les rayons les mexicains jouent la carte de la tranquillité, avec des trompettes et de grands chapeaux pour vous accueillir. Pourtant les gardes sont là mais ils n'interviennent qu'en cas de problème. De petites bandes de jeunes paumés vous proposent de garder votre véhicule contre quelques dollars. A l'intérieur rien de bien spécial si ce n'est que les piments et le soda semblent occuper la moitié de la surface de vente.

Les petits commerces vendent de tout et n'importe où. Des tortillas ou du poulet, le tout toujours très épicé. La nourriture est bien meilleure qu'à Night, mais ça vous vous en êtes déjà rendus compte.

Les gens sont bien plus détendus car ils ne s'attendent pas à ramasser une balle perdue à chaque instant. La cybernétique a quelques années de retard mais quelques excités se tiennent au courant de tout le made in ailleurs.

Malgré cette spontanéité et cette joie de vivre les problèmes au quotidien sont bien réels. Le peuple est pauvre et n'a aucune chance de voir la situation changer. C'est pourquoi les montagnes aux alentours de la ville sont tenues par les Forces Zapatistes de Libération. Elles ont des antennes en ville qui leur servent à mener des attaques commandos contre la caserne ou les commissariats une ou deux fois par mois.

La ville est ensuite en général sous couvre feu pendant plusieurs jours le temps de tenter des représailles dans le sud ou dans les montagnes.

Attention ça tourne !

Une fois arrivés dans la ville et plus ou moins installés les PJs vont pouvoir commencer leurs recherches. Ils sont au courant de l'existence d'une clinique de la Bankorgan corp. dans le nord. Qu'ils n'oublient pas qu'ils n'ont à priori rien d'une bande de tueurs mais

qu'ils sont bel et bien des reporters. Ils peuvent donc sans problème venir interroger les membres de ce vénérable institut. Ils seront accueillis avec méfiance au départ. Les chirurgiens de la corporation n'ont officiellement rien à se reprocher et veulent le prouver.

En fait, ils ont reçu comme instruction de se montrer polis et serviables en cas d'arrivée de journalistes. Le docteur Robert répondra à toutes les questions même les plus agressives sans se démonter. Il leur proposera même de leur faire visiter sa clinique. Le bâtiment accueille en son sein deux salles d'opération un peu dépassées au premier étage (le Medtechie pourra s'en rendre compte). Outre une chambre froide (1er étage) où sont entreposés les organes prélevés sur les donneurs un petit hôpital au rez-de-chaussée marche à plein régime pour les «classes socialement défavorisées» de Penasco. Les soins sont gratuits et permettent à l'institut de sauver les apparences. Au second et dernier étage se trouvent les bureaux et la salle des gardes.

Il n'y a apparemment rien d'illégal dans ce qu'ils ont pu voir. Pourtant, à y regarder de plus près, tout sonne faux. La sécurité tout d'abord ; elle n'est assurée que par deux gardes sans uniforme et armés uniquement de pistolets automatiques. Or la région est dangereuse. L'équipement de la clinique est pour le moins vétuste, voire dépassé. Le prélèvement d'organes nécessite une salle d'opération à la pointe du progrès ce qui n'est pas le cas. Le taux d'échecs ne peut-être que très élevé avec ce type de structures. Une dernière chose peut attirer la suspicion : la morgue de la ville se trouve dans la rue parallèle. Les deux bâtiments sont adjacents.

L'Enquête Commence

Tant que vos joueurs ne tenteront pas de fouiller trop profondément, ils seront tranquilles.

Ce n'est qu'en découvrant la face cachée de l'organisation que les ennuis doivent commencer. Les pistes qu'ils emprunteront dépendront de leurs soupçons.

S'ils éprouvent des difficultés, n'hésitez pas à leur demander de faire le point de temps à autre. Ils doivent se demander ce qui cloche et se soucier de ce qu'ils filmeront.

Ils doivent tourner un maximum d'images pour disposer du plus grand choix possible lors de la réalisation finale des reportages. Voici quelques pistes :

Morgue

Elle est effectivement adjacente à la clinique et possède même un passage secret reliant les deux bâtiments. Le seul moyen de le trouver est de pénétrer dans la morgue pour essayer de savoir si un tel lien existe. Le cadastre de la ville ne fait état d'aucune liaison mais celui-ci est très mal entretenu. Rentrer est strictement interdit au public même en distribuant de jolis billets verts. L'effraction est donc le seul moyen. Un seul garde surveille l'immeuble la nuit. C'est un ancien policier qui se borne à rester dans les bureaux sans descendre dans le sous-sol. C'est pourtant bien en bas (au milieu des tiroirs de métal) que se trouve une petite pièce qui donne accès au sous-sol de la clinique. Le docteur Robert ne leur en avait pas parlé. Un code électronique, une fois franchi, permet de rentrer dans la clinique. De l'autre côté se trouve une petite pièce et un couloir qui conduit au parking interne de l'établissement. La clinique et la morgue ont un lien car la Bankorgan récupère tous les organes en bon état. C'est bien sûr illégal. Reste à savoir où partent les corps.

Penasco News

Si un trafic à grande échelle se déroule dans les environs de Puerto Penasco, il doit y avoir des traces. Le



journal de la ville acceptera sans problème que ses archives soient livrées à des étrangers. Les recherches risquent d'être très longues car toutes les pages des anciens journaux se trouvent sous forme de photos. Il faut donc les lire une par une. Les textes sont en espagnol et les photos de très mauvaise qualité.

Bien peu d'articles traitent d'activités illégales. La clinique est souvent citée en exemple pour ses bienfaits sociaux. Quelques infos devraient pourtant leur mettre la puce à l'oreille. Ainsi une manifestation d'indiens papagos s'est déroulée six mois avant leur arrivée. Ils protestaient contre les enlèvements dont ils se disaient victimes. Ces enlèvements seraient l'oeuvre «d'hommes en blanc». La manifestation a été réprimée par la police, bilan : deux morts, quatorze blessés et trente-quatre arrestations.

Le capitaine Velasquez a été remercié par le docteur Robert pour avoir stoppé une «action de désinformation à l'encontre de sa clinique». Un dernier article parle de mystérieuses disparitions à la morgue, article dénoncé le lendemain par le rédacteur en chef du journal. Le journaliste s'est excusé le même jour car il aurait «été trompé par des petits malins».

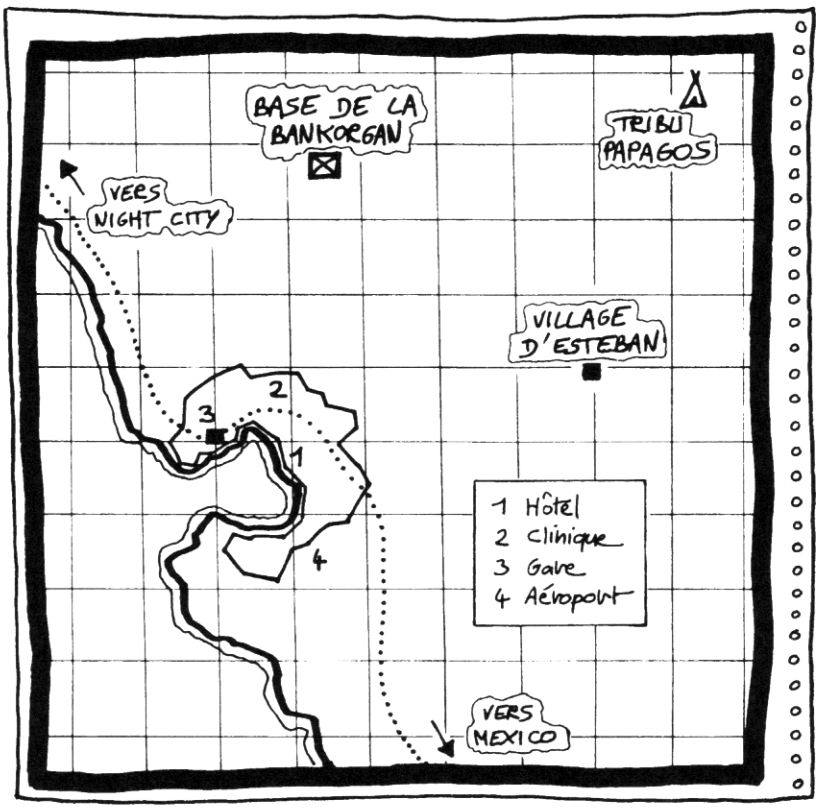
Au cours de leurs recherches, un journaliste viendra leur parler. Il ne se présentera pas mais leur confirmera bien que le trafic a lieu et que tout le monde est dans le coup. C'est en fait un avertissement pour tenter d'intimider l'équipe.

Clinique

Surveiller la clinique ne devrait poser aucun problème. Les PJs se rendront très vite compte que les allées et venues des voitures de l'établissement sont nombreuses. Elles reviennent poussiéreuses après quelques heures d'absence. La seule possibilité est que ses véhicules sortent de la ville pour une destination inconnue.

S'ils tentent de les prendre en filature, faites intervenir autant de policiers que nécessaire pour une «vérification de routine». S'ils résistent ce sera le carnage et une châsse à l'homme dans toute la ville.

S'ils commettent cette erreur, ils ne pourront pas rester en ville, leurs chances de réussite seront alors très amoindries.



Les Autorités

Elles sont sans aucun doute dans le coup. Le Maire est au courant de ce qui se trame mais ne veut surtout pas intervenir dans des affaires qui, estime-t-il, ne le regardent pas. Le colonel qui dirige la Caserne de Penasco refusera tout entretien avec l'équipe. Il n'est pas impliqué dans le trafic mais a obligé la Bankorgan à lui fournir du matériel militaire en échange de son silence. Il espère, en fait, liquider les Forces Zapatistes de Libération avec un armement moderne que ne peut lui fournir l'armée mexicaine. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra s'occuper de cette corporation qui se sert de son pays comme d'un abattoir. Il est particulièrement patriote et attend son heure pour renvoyer chez eux tous ces gringos.

Le capitaine Velasquez dirige la police et les forces paramilitaires de la ville (milices d'auto-défense et garde-côtes). Il est impliqué dans le trafic jusqu'au cou car il tire un profit financier conséquent. En échange de sa protection et de son silence, il reçoit un pourcentage sur les bénéfices de la Bankorgan. Il acceptera de parler aux PJs, leur expliquera très hypocritement qu'il sauvegarde l'intégrité des biens et des personnes qu'il a en charge. Il niera tout en bloc, tentera de focaliser le sujet sur la guérilla qui est à l'origine de telles rumeurs. Rumeurs, qui selon lui ne servent qu'à déstabiliser les institutions mexicaines et à instaurer le communisme.

Hors caméra, le colonel dira dans un anglais approximatif «Vous n'êtes ni les premiers ni les derniers à venir foutre votre merde dans mon district. Yé sais comment vous mater. Rentrez chez vous gringos avant que yé vous pende sur la Placa de Armes».

Guerilla Zapatiste

Une fois que vos joueurs auront compris que quelque chose se trame bien dans les environs, ils vont vouloir enquêter en dehors de la ville.

C'est à ce moment là que se produit un évènement grave. Un hélicoptère de l'armée est abattu au dessus de la ville par un missile anti-aérien. Profitez-en pour voir si les PJs sont de véritables journalistes et s'ils vont se précipiter sur leur caméra pour filmer. C'est l'occasion rêvée d'illustrer la guerre larvée qui se déroule dans cette région. Une petite minute plus tard, les sirènes de la ville se mettent à hurler. Le téléphone de la chambre sonne. Une voix de femme leur crie

Fernanda

INT 8 **REF** 8
TECH 7 **SF** 8
BT 7 **CH** 5
MV 6 **CON** 6
EMP 7 **MC** -2

Compétences : Sens du combat 6, Commandement 5, Perception 7, Discrétion 6, Fusil 6, Pistolet 8, Mêlée 6, Endurance 6

Armement : AKR-20 Médium Assault, Sternmeyer type 35, poignard.

Cybernétique : Cyberbras (gauche) avec Vraipeau.

Guérillero Type

INT 6 **REF** 8
SF 6 **BT** 6
CH 5 **MV** 8
CON 7 **EMP** 8
MC -3

Compétences : Sens du combat 7, Endurance 6, Survivre en milieu hostile, Fusil 7, Discrétion 7, Perception 8, Lutte 5, Mêlée 5. Des spécialistes en explosifs, en interrogatoires musclés ou en armes lourdes existent.

Armement : Ils portent pour la plupart des fusils d'assaut (type M-9 du chrome book 1 ou RPK du Solo of Fortune page 74). Ils possèdent quelques fusils modernes, des lance-grenades et des mitrailleuses légères.

Peu ont de la cybernétique, il s'agît en général de cyber-bras et de cyber-yeux.

de fuir tout de suite vers le port où un petit bateau de pêche rouge les attendra. Le port n'est qu'à 500 mètres. L'appel provient de la guérilla elle-même qui souhaite se servir de l'équipe pour dénoncer les «hommes en blanc».

La décision doit être rapide car quatre véhicules de la police avec au total 10 hommes arrivent devant l'hôtel à ce moment là. Armés de pistolets et de pistolets-mitrailleurs, ils doivent éliminer toute l'équipe. On les accusera plus tard d'avoir fait entrer sur le territoire mexicain le missile qui a abattu l'hélicoptère de l'armée. C'est une véritable course poursuite qui va s'engager tout d'abord dans un hôtel puis dans les rues du port jusqu'à ce qu'ils embarquent en catastrophe dans le bateau de pêche (s'ils y arrivent). Que l'équipe n'oublie pas de sauver le matériel et les vidéos. Sans elles c'est toute l'enquête préliminaire qui risque de manquer dans les «quarter» et «fourty-five».

Suite à leur croisière en mer, ils vont se retrouver dans une cave du sud de la ville. Un homme en tenue de camouflage urbain leur demandera de rester tranquille le temps que les choses se calment. Ils sont désarmés et leur matériel leur est confisqué dans le même temps. S'il y a des blessés, ils sont conduits en dehors de la ville pour être soignés dans un camp de la guérilla. Une femme sous escorte leur apportera à manger et à boire. Ce n'est que six heures après leur arrivée qu'une femme en treillis de combat descendra pour parler. Fernanda est chargée d'expliquer à l'équipe le marché qu'elle propose.

La guérilla sait qu'ils sont là pour tenter de prouver que les agissements des «hommes en blanc» sont bien une réalité. C'est pourquoi les Zapatistes sont prêts à les mener jusqu'à la base des trafiquants. Ils pourront filmer des personnes meurtris dans leur chair et la base. En échange, ils devront présenter leur lutte sous un très bon angle. S'ils refusent, ils seront abattus dans la cave et jetés aux requins. S'ils acceptent, ils partiront le soir-même pour le village d'Esteban.

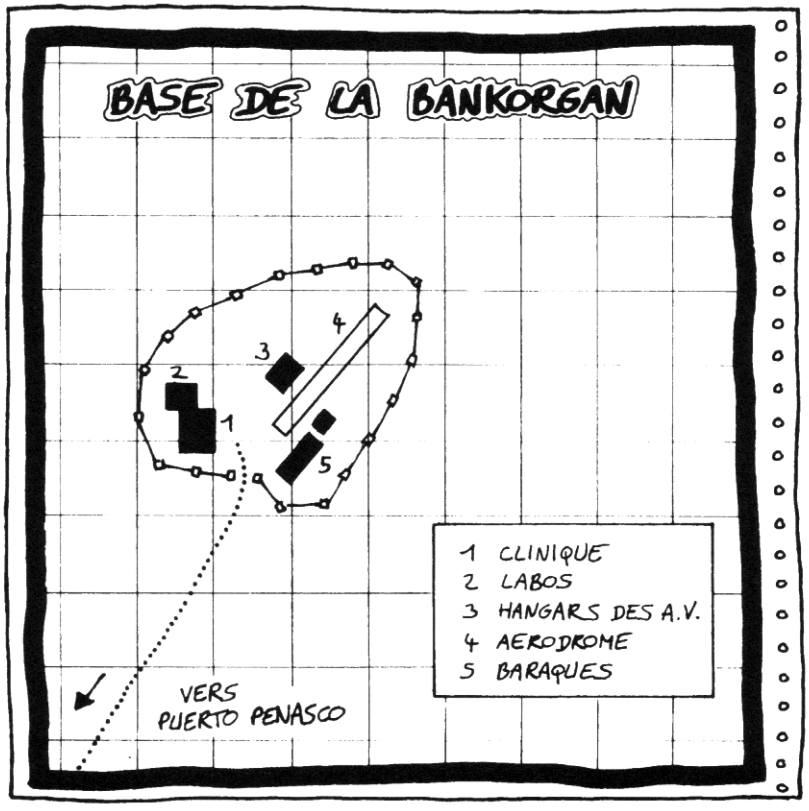
Après s'être munis des tenues de combat officielles de la guérilla (camouflage brun, orange et vert), de leur armement et de leurs caméras ils pourront se rendre directement à la base le lendemain.

Le village ne possède aucune police et la guérilla s'est établie dans les collines aux alentours. Une interview truquée du chef local (masqué) se fera juste avant le départ.

Le Camp des Damnés

Le départ pour la base est donné aux environs de midi. Tous les PJs valides partent accompagnés de huit guérilleros et de Fernanda. Il leur faudra trois heures de marche à travers la montagne pour atteindre les environs de la base. Personne ne parlera en route sauf pour indiquer les endroits dangereux ou pour annoncer une pause. Les joueurs sans aucun doute peu habitués à de si longues marches auront de la peine à suivre les «combattants de la Liberté du peuple» très entraînés. Fernanda montrera également ses talents de grimpeuse et de meneuse d'hommes.

La base de la Bankorgan se trouve dans une petite vallée à côté d'un ancien cours d'eau asséché depuis





des années. De loin, on peut apercevoir un petit aérodrome, des baraquements divers et une immense clôture faite de barbelés (et de champs de mines selon les guérilleros). Ce camp retranché regroupe les activités illégales et monstrueuses de la région. Un plan sommaire établi par Fernanda leur est fourni avec quelques explications. Après cette longue marche, ils devront rentrer pour prendre quelques images des victimes de ce trafic et pour une petite explication de plus.

L'Horreur

De retour au village et après une bonne nuit, ils seront réveillés à l'aube par Fernanda. Le temps d'avaler quelques chose et ils pourront filmer une trentaine de personnes réunies sur la place du village. Elles sont toutes venues des environs pour montrer ce que les «hommes en blanc» leur ont fait. Fernanda restera de marbre malgré le spectacle insoutenable. Tous, enfants, femmes et hommes ont subi des mutilations. L'un n'a plus que des trous à la place des yeux, une autre a plusieurs cicatrices à la place du rein et au niveau du ventre.

Viendront ensuite les explications. La Bankorgan emploie d'anciens «négriers» qui à l'aide d'AV attrapent des indiens ou des paysans et les livrent à la base. Là-bas, ils sont purement et simplement assassinés et tout ce qui peut être prélevé est prélevé. La police livre de temps à autre des criminels ou des prisonniers des rangs Zapatistes. Quant à la clinique elle transporte les corps jusqu'à la base et les rend à la morgue une fois le travail immonde réalisé (à moins que le corps entier ne les intéresse). Les preuves sont accablantes mais insuffisantes. C'est pourquoi, la guérilla va leur proposer d'attaquer la base en leur compagnie pour montrer l'intérieur du «ventre immonde de la bête». Cette première partie peut s'arrêter ici si les joueurs refusent de risquer leurs vies dans une bataille insensée. Dans ce cas, vous pouvez directement passer à la seconde partie de ce scénario, en l'occurrence la rencontre avec les indiens Papagos. Quoi qu'il arrive, la guérilla leur transmettra avant l'assaut le message selon, lequel une tribu souhaite les rencontrer pour leur livrer un «secret de la plus haute importance». Ils peuvent tout de même filmer la scène de combats depuis les collines et partir, par la suite, vers le village des Papagos.

Escarmouche

Si jamais vos joueurs ont choisi de participer aux combats qui se dérouleront le lendemain matin, ils risquent de ne plus jamais revoir les tours de verre et de lumière de Night City. L'attaque débutera à cinq heures du matin par une action combinée de plusieurs groupes de guérilleros. Les défenses étant très élaborées et les 25 gardes corporatistes de la base étant tous des professionnels, la surprise est primordiale.

Une attaque aux mortiers sera lancée contre les baraquements des 3 AV pour tenter de les détruire. Des tireurs d'élite élimineront les gardes alors qu'un autobus blindé foncera vers l'entrée du camp. De ce bus sortiront des guérilleros qui attaqueront alors les baraques des gardes. Les joueurs devront foncer vers les labos, éliminer la résistance rencontrée pour pouvoir rentrer dans les pièces où sont entreposés les organes. Les Zapatistes tenteront de libérer les quelques survivants et de capturer des «médecins». Le tout ne devrait pas durer plus de 10 minutes avant de détaler au plus vite, la contre-attaque des gardes s'organisant. La bataille sera très confuse et un ou deux joueurs pourraient y laisser leur peau.

Si les joueurs survivent ils pourront rajouter à leurs reportages les témoignages des survivants mais pas du médecin car ce serait une faute grave. Le Network se verrait accuser d'extractions et de meurtres. Les images ne devront pas contenir d'images montrant des hommes de l'équipe participant aux combats ou quoi que ce soit qui impliquerait News 54. Les joueurs sont là en tant que spectateurs (officiellement).



Gardes de la Base

INT 6 **REF** 10
SF 8 **BT** 4
CH 5 **MV** 8
CON 10 **EMP** 5
MC -4

Compétences : Sens du combat 8, Armes automatiques 5, Armes lourdes 3 à 7, Discrétion 8, Perception 8, Fusil 9, Pistolet 6.

Armement : Ils possèdent tous des casques metalgear (25), des vestes légèrement blindées (18). L'arme standard est le Militech Ronin avec viseur + 1. Chaque soldat peut personnaliser son arme, on trouve ainsi des A-80 Kalashnikov, des Steyr Aug, des mitrailleuses légères et des lance-roquettes.

Cybernétique : la plupart ont une connexion superarme, un cyberbras, un peu de cyberaudio et une peau tissée.

Indiens Papagos

Leur enquête est maintenant terminée. S'ils sont encore en état de continuer ils peuvent rejoindre le village des indiens Papagos.

Rajouter le point de vue des indiens dans cette histoire dont ils sont les principales victimes n'intéressera personne. Mais ce n'est pas pour cela qu'ils sont invités à une discussion avec le chef de la tribu. Le village se trouve à deux heures de marche de la base. Si les PJs sont blessés, ils recevront les premiers soins et des pommades traditionnelles (le résultat est identique à une Gérivit).

Les indiens ne ressemblent en rien à des guerriers à plumes armés de tomahawks mais à de simples paysans mexicains portant à leurs côtés de vieux fusils. Ils offriront un repas à chaque membre de l'équipe et leur demanderont de l'aide. Voilà maintenant neuf mois que 7 hommes de la tribu (dont les femmes et les enfants se sont rassemblés) ont été enlevés par les «hommes en blanc». Eux aussi parlent de ces «médecins» qui visitent parfois leurs futures victimes. Ils présenteront d'ailleurs un des «médecins» du camp capturé trois semaines plutôt par la guérilla. Il s'appelle Wagner et semble avoir été torturé. Il avouera très vite pourquoi les 7 hommes ont été enlevé.

Once upon a time

Von Muller était malade depuis quelques années. Il s'est portant bien remis mais personne ne sait pourquoi. Il faut savoir qu'il est atteint par une forme de leucémie très rare due à son groupe sanguin 0-. Les médecins n'ont vu qu'une seule solution : remplacer le sang noirci qui commençait à couler dans ses veines par du sang neuf. Le problème était qu'il fallait trouver des donneurs assez nombreux et compatibles. Après plusieurs essais on se rendit compte que la plupart des donneurs étaient incompatibles. C'est par le plus pur des hasards qu'une équipe de la base dont faisait partie Wagner est tombé sur ce petit village. La plupart de ses membres ont un rang compatible avec celui de Von Muller. Sept hommes robustes furent choisit pour fournir chacun un litre de sang par jour soit sept par semaine, quantité nécessaire à la survie du malade. Les sept hommes sont détenus quelques-part à Night City mais il ne sait pas où exactement.

Les indiens voudraient qu'ils soient délivrés, en échange ils leur accorderaient un refuge éternel. Les PJs peuvent faire semblant d'accepter puis ne rien faire car ils n'ont presque rien à gagner dans cette affaire. S'ils sont d'accord, ils devront tout d'abord réaliser les reportages puis se lancer dans cette mini-enquête. Le meilleur moyen de gagner quelques dollars de plus est de présenter cela sous un second reportage. Une suite du premier sous la forme d'un «half-scoop». C'est tout ce que leur proposera le Network qui ne veut pas aller trop loin dans cette affaire.

Retour Nostalgique

Après s'être tous remit de cette aventure et après avoir réalisé les quatre reportages ils peuvent se lancer sur la piste de Von Muller.

Le localiser est relativement facile, sa villa se trouve à Pacifica dans le sud de Night City. Cette banlieue est calme, la sécurité est assurée par Militech qui joue la carte de tranquillité. Deux méthodes sont possibles ; la diplomatie ou l'extraction.

En prenant contact avec Von Muller, il est possible de lui expliquer qu'il n'a plus aucune chance d'échapper à la vérité et qu'il devrait laisser partir les 7 indiens. Brisé par les révélations du reportage dans un premier temps il va refuser tout compromis. Ce sera à vos joueurs de le faire plier à vos exigences. Les rumeurs sur une tentative d'OPA de la part d'un groupe européen ou la déclaration du consul mexicain corrompu qui envisage de fermer les établissements aux mains de la Bankorgan corp. peuvent entamer son moral et la faire chuter. Une enquête de la police suivie de perquisitions peut aussi être une menace très forte. Mais il reste évident que si aucun moyen efficace n'est trouvé par les joueurs Von Muller ne lâchera pas les Indiens qui sont les seuls garant de sa bonne santé.

A votre bon coeur

En cas de refus ils peuvent tenter une extraction des sept hommes. Le Network refusera de les couvrir et n'acceptera aucune image de cette histoire si elle est menée par la force. Il ne restera alors qu'à mener une opération à haut risque et à en vendre les images à un Network moins regardant sur son origine. Monter une extraction dans un Pacifica est une affaire très dangereuse. D'autant que la villa de von Muller est gardée par une demi-douzaine d'hommes armés de fusils d'assaut.

Les indiens sont tous regroupés dans la cave transformée pour l'occasion en prison. Ils ne sortent que rarement à la lumière du jour. Ils sont bien traités et eux ne se révoltent pas étant donné qu'on leur fait croire que leurs familles reçoivent de l'argent tant qu'ils se tiennent tranquilles.

L'assaut en lui-même peut être conduit depuis la mer, par la route qui longe la baie ou par les airs. La villa est reliée au poste Militech le plus proche qui sont sur place en deux minutes. Les six hommes qui veillent à la sécurité de von Muller protègent également deux professeurs qui surveillent les sept donneurs. C'est maintenant aux PJ's de jouer.

L'issue heureuse de ce scénario ne faisant pas de doute je tiens à signaler que les «négriers modernes» dont il est question dans ce scénario et le trafic auquel ils se livrent est tiré de faits réels.

Mosquito

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

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

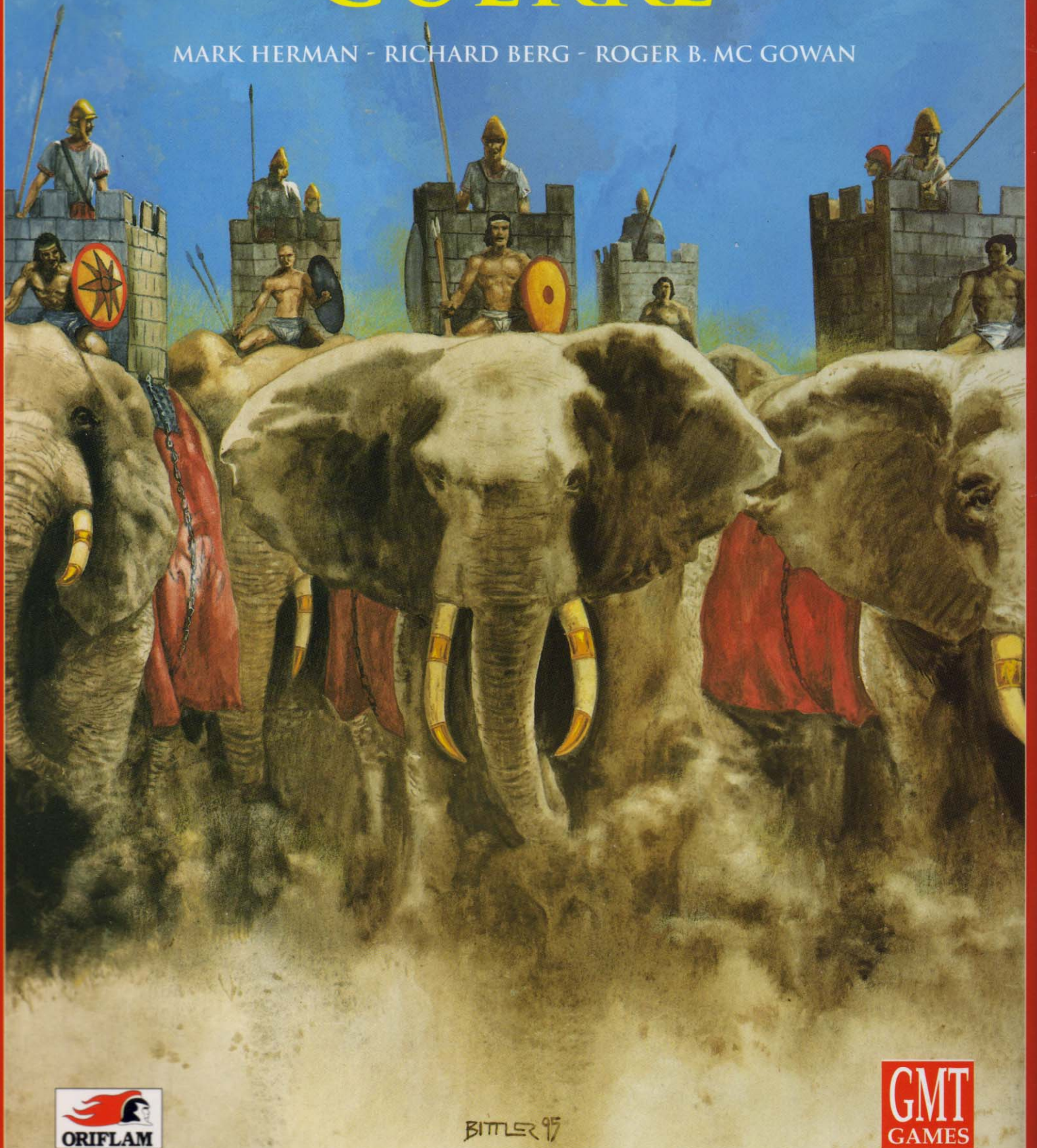
BELGIQUE

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

SPQR

ELEPHANTS DE GUERRE

MARK HERMAN - RICHARD BERG - ROGER B. MC GOWAN



ORIFLAM

GMT GAMES