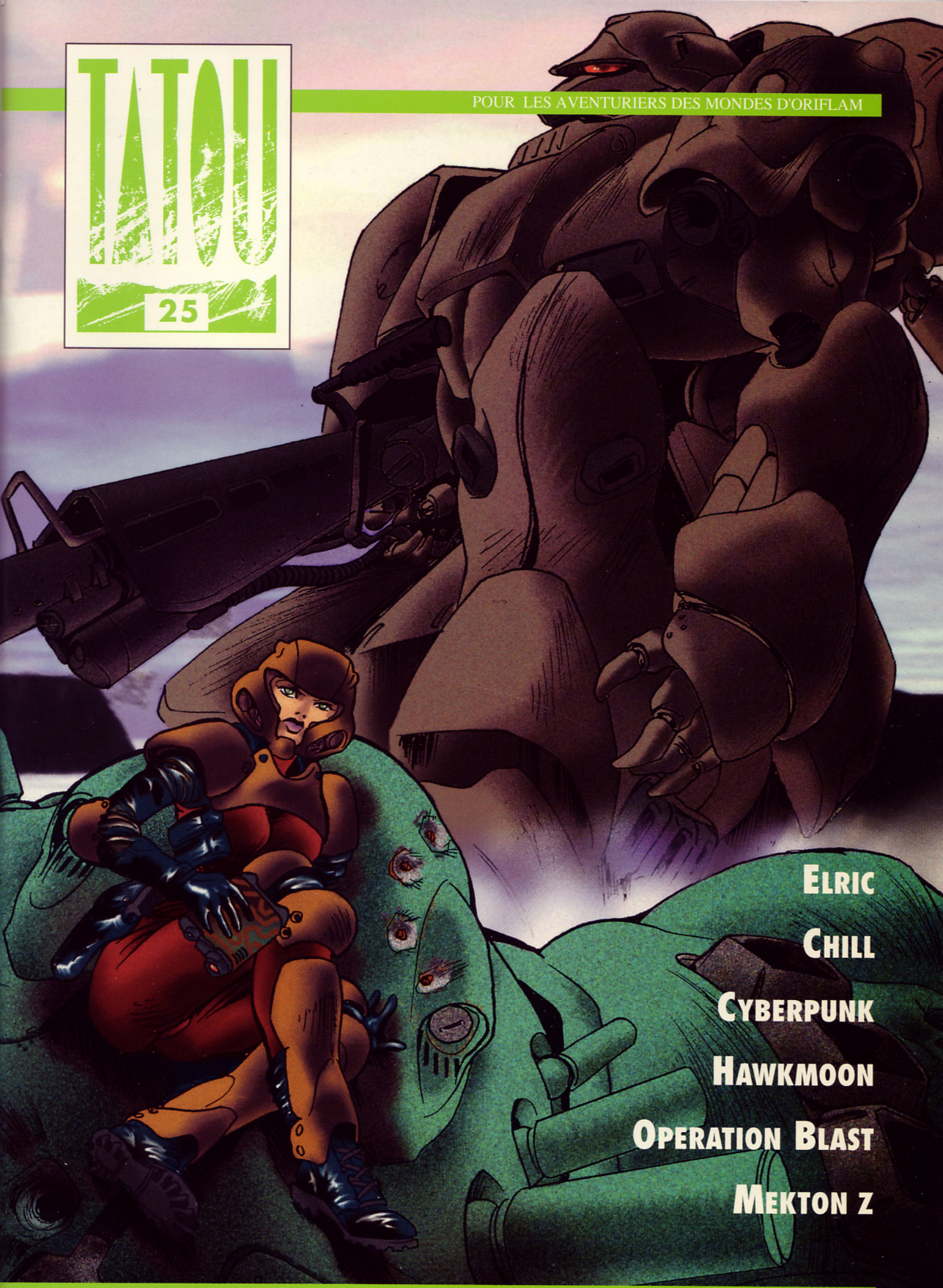
TATOU

25

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



ELRIC

CHILL

CYBERPUNK

HAWKMOON

OPERATION BLAST

MEKTON Z

40F TATOU 25 AOUT - SEPTEMBRE 1995 ISSN 1155-2573

XUup release

Elric

4 Au Nord des Collines Mortes

C'est l'histoire du père qui a vu le fils qui a vu le père qui a vu...

Auteur : Pierre Henri Pevel
Illustrateur : Alain Gassner

Chill

18 Au Péril de la Mer

Ah le Mont St Michel, ses moines, ses tourites japonais, sa baie et vos cauchemars.

Auteur : Jean-Baptiste Defaut
Illustrateur : Alain Gassner

Cyberpunk

24 Le Père Noël est en Avance

Un Père Noël bleu et psychotique.

Auteurs : Mosquito
Illustrateur : Toto

Hawkmoon

33 Le Crystal des Mutations

Rhodes et son Graal très très particulier

Auteur : Olivier Durand
Illustrateur : Vincent Bailly

Blast

44 Précisions sur les Règles

Auteurs : F. Brust & C. Begey

Mekton Z

47 Présentation

TATOU N°25. Bimestriel. Août - Septembre 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 Trankat. Illustration double page : Vincent Bailly. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Thierry Arnould. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : BW Impression. Dépôt légal à parution. ISSN : 1155-2573.



TATOU

E D I T O

Eh oui, les vacances sont finies ! Pourtant, il vous reste un devoir de vacance à faire.

Avez-vous terminé votre oeuvre pour le challenge Tatou ? Attention pour les retardataires, la date d'expiration est proche et à la fin septembre il ne vous restera plus que vos yeux pour pleurer.

Sinon, qui dit rentrée, dit changement. Tatou va subir ces prochains mois une refonte, aussi bien au niveau maquette, qu'au niveau contenu. Alors faites-nous part de vos avis, critiques (constructives de préférence), par courrier ou par minitel. On compte sur vous.





Une vue du Mont St Michel avant les problèmes. Vincent Bailly

Au Nord des Collines Mortes

Ce scénario est la suite d'une aventure déjà parue dans le Tatou 24. Il peut néanmoins être joué indépendamment au prix de petites modifications. Destiné à des aventuriers moyennement expérimentés, le Meneur de jeu pourra l'adapter si nécessaire en changeant le nombre ou la puissance des adversaires des personnages. Un sorcier n'est pas indispensable ; de bonnes compétences de combat et de voyage (Equitation, Orientation, Pister, etc.) sont en revanche nécessaires.

Introduction

Ce scénario peut s'inscrire dans votre propre campagne de plusieurs manières. Il peut d'abord donner matière à une aventure indépendante, ou venir à la suite du scénario «Pour quelques bronzes de plus...» paru dans le Tatou 24. Selon le cas, naturellement, la mise en place de cette aventure sera différente. Voilà pourquoi nous vous proposons un premier Prologue, destiné à ceux qui ont joué «Pour quelques bronzes de plus...», et un Prologue alternatif particulièrement conçu pour les personnages-joueurs pour lesquels tout commence par «Au nord des Collines Mortes».

Prologue

Ce premier prologue s'adresse aux personnages-joueurs qui ont vécu «Pour Quelques Bronzes de Plus...».

A l'intention de ceux dont la mémoire défaille, mais aussi de ceux qui pourraient seulement rejoindre le groupe des aventuriers maintenant, nous vous proposons un rapide résumé des événements passés. Souvenez-vous...

Résumé

Tout avait commencé en Argimiliar, à Cadsandria. Les aventuriers y avaient rencontré Orihn GAER, un jeune érudit vilmirien désireux d'étudier de visu les rites hivernaux des tribus animistes des hautes terres de Pikarayd. C'était l'hiver, et c'était donc un rude périple qui attendait le jeune homme et son unique serviteur, Egel ORKEN. Après un premier contact plus ou moins mouvementé selon l'humeur du Meneur de jeu, les personnages-joueurs avaient accepté de servir d'escorte aux deux voyageurs.

Pour rejoindre les hautes terres de Pikarayd, Orihn Gaer comptait faire étape dans la Cité de la Côte Jaune en allant au plus court à travers les collines qui s'étendent à l'est de Cadsandria. De là, il était prévu d'emprunter la route de commerce qui coupe à travers les terres jusqu'à Chalal. Pour la suite, Orihn Gaer envisageait d'aller droit vers le sud pour gagner le cœur des hautes terres.

Mais les ennuis commencèrent avant même que la petite troupe ne parvienne à la Cité de Côte Jaune. En effet, durant la dernière nuit passée à Cadsandria, Egel Orken s'était attiré la colère de truands sans foi ni loi qui se lancèrent à sa poursuite. Dans les collines, ce faux pas valut à la petite troupe de tomber dans une embuscade. Embuscade apparemment injustifiée car Egel Orken se taisait pour ne pas encourir la colère de son maître. Une seconde rencontre avec les brigands permit de découvrir le pot aux roses. Les brigands furent à nouveau défaits mais Orihn Gaer chassa son serviteur coupable d'avoir mis la vie de son maître en danger. Néanmoins, les personnages-joueurs n'étaient pas au bout de leur peine.

En effet, après avoir pactisé avec les truands qui voulaient sa mort, Egel Orken ne tarda pas à enlever son ancien maître dans l'espoir d'en obtenir une forte rançon. Les personnages-joueurs se lancèrent alors à la recherche de Orihn Gaer. Après quelques péripéties, ils remontèrent la piste des truands et durent les affron-



ter pour libérer le jeune Vilmirien avant que le navire où il était retenu prisonnier ne parte pour le large. «Pour quelques bronzes de plus...» se concluait donc tandis que Orihn Gaer remerciait et récompensait ses sauveurs comme ils le méritaient.

Et Ensuite?

A l'issue de «Pour quelques bronzes de plus», le Meneur de jeu était placé devant une alternative. S'il pensait pouvoir enchaîner directement avec la deuxième partie de l'aventure, le Vilmirien devait à nouveau proposer aux personnages-joueurs de l'accompagner jusqu'en Pikarayd.

En revanche, si le Meneur de jeu comptait mettre en scène une autre aventure avant ça, Orihn Gaer devait rentrer chez lui pour se remettre de ses émotions, mais il fixait rendez-vous aux aventuriers pour une nouvelle tentative d'expédition en Pikarayd.

Si vous avez retenu la première option, vous n'avez qu'à suivre tranquillement le cours de ce scénario puisqu'il s'inscrit directement à la suite de «Pour quelques bronzes de plus...». Mais si vous avez voulu intercaler un délai plus ou moins long entre les deux scénarios, vous devrez songer à quelques modifications. Dans un cas comme dans l'autre, «Au nord des Collines Mortes» commence à proprement parler à Chalal (Pikarayd). Néanmoins, si du temps a passé, il n'est pas certain que l'expédition reprenne en hiver comme le suppose ce scénario.

Prologue Alternatif

Ce prologue est destiné aux personnages qui abordent «Au nord des Collines Mortes» sans être passés par la case «Pour quelques bronzes de plus...».

Nous ne saurions trop conseiller au Meneur de jeu de faire jouer la première partie de cette aventure. Mais si vous êtes décidé à ne pas le faire, ou si vous ne parvenez pas à vous procurer le Tatou 24 indispensable, nous vous proposons ici les principaux éléments qui vous permettront de prendre le train en marche.

Orihn Gaer

Commençons par présenter l'un des principaux protagonistes de cette histoire puisque les personnages-joueurs devront l'accompagner, j'ai nommé : Orihn Gaer.

Orihn Gaer est le deuxième fils d'une riche et noble famille vilmirienne dont le père est gouverneur d'une cité à l'est du pays. Contrairement à la plupart des aristocrates vilmiriens, la famille Gaer a su éviter les trop nombreux rapports consanguins, ce qui lui permet de garantir à ses membres (sauf rares exceptions) une parfaite santé de corps et d'esprit. Traditionnellement, les Gaer sont de farouches défenseurs de la Loi, jaloux de leurs privilèges aristocratiques et fiers de leur lignée. Celle-ci remonte d'ailleurs à l'époque plusieurs fois centenaire où les Vilmiriens se libérèrent du joug melnibonéen.

Destiné à la prêtrise dès son plus jeune âge, Orihn Gaer respecta la voie qu'on lui avait tracée et partit très tôt étudier à Vilmir. Intelligent et travailleur, il fut un étudiant brillant. Mais à mesure que les années passaient, Orihn Gaer se découvrit peu de goût pour la vie religieuse, tandis qu'il brûlait d'aller découvrir un monde qu'il ne connaissait qu'à travers les livres. Finalement, Orihn Gaer se confia à son père : il craignait de faire un mauvais choix tant son désir était grand de voyager pour mieux apprendre. Respectant l'avis de son fils, le patriarche lui proposa d'entreprendre un voyage au terme duquel il prendrait une décision définitive concernant son avenir. C'est au cours de ce voyage qu'Orihn Gaer sera amené à croiser la route des aventuriers : il se rend dans les hautes terres de Pikarayd afin d'y étudier les rites hivernaux des tribus animistes qui y vivent encore.

Egel Orken

Si ce prologue vous est nécessaire, c'est que le scénario «Pour quelques bronzes de plus...» n'a pas eu lieu. Il n'y a donc aucune raison pour que Egel Orken, le serviteur de Orihn Gaer, ait trahi et soit mort. «Au nord des Collines Mortes» ne tient pas compte de ce personnage normalement décédé. Le Meneur peut néanmoins l'inclure facilement dans ce scénario. Il n'est d'ailleurs pas logique qu'un homme du rang de Orihn Gaer voyage sans un serviteur

Orihn Gaer est âgé de 24 ans quand les aventuriers le rencontrent. C'est un jeune homme de taille moyenne, mince, élégant, aux cheveux blonds et aux yeux noirs. Bref, son physique est tout ce qu'il y a d'avenant.

Intelligent et cultivé, il est animé par une curiosité intellectuelle de tous les instants qui le pousse à la rencontre des autres, de leurs coutumes, langages, etc.

Orihn Gaer est ainsi tolérant même si sa foi pour la Loi est sans faille ; il est en général attentif et amical.

Il jouit d'un grand sens de l'honneur qui le rend parfois susceptible si on lui manque de respect mais l'oblige à assumer ses responsabilités avec force et droiture.

Même s'il est loin d'être complètement incapable sur le plan pratique, Orihn Gaer reste un lettré et il est clair que ses compétences et ses illusions ne seront pas toujours à la mesure des cruelles réalités qui composent la vie mouvementée d'un courageux aventurier dans le monde des Jeunes Royaumes.

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 13
INT 16 **POU** 12 **DEX** 13
APP 15

Orihn Gaer

Points de Vie : 14

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

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Rapière 75%, Bagarre 50%, Dague 50%, Bouclier (P) 70%.*

Sorts : aucun

Démons / Elémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Chercher 30%, Déplacement Silencieux 25%, Ecouter 50%, Eloquence 70%, Equitation 70%, Jeunes Royaumes 60%, Langue étrangère (Insulaire) 70%, Langue Etrangère (Argimilite) 70%, Langue Etrangère (Pikarayd) 50%, Monde Naturel 65%, Sagacité 40%, Scribe 75%, Se Cacher 25%.



Egel Orken est petit, mais costaud. Large d'épaules, il jouit d'une musculature imposante et d'une vivacité peu commune. Le cheveu noir, le sourcil broussailleux, le nez fort et les lèvres fines, il est tout sauf beau. Des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites et une bouche partiellement édentée complètent le tableau. A 41 ans, Egel Orken sert la famille Gaer depuis bientôt 17 ans. Ce furent autant d'années de loyauté et de fidélité, au point qu'il devint le serviteur attitré et l'homme de confiance de Bor Gaer ; le fait que ce dernier lui confia la sécurité de son fils en est la plus flagrante illustration. Pourtant, Egel Orken n'est pas exempt de tout reproche. En effet, c'est une personnalité troublée qui, à l'occasion, vit comme un asservissement humiliant les années passées au service de Gaer ; il n'y eut pourtant jamais personne pour le retenir de force ni le maltraiter. Ajoutons que tous les vieux démons d'Egel Orken ne sont pas morts et qu'il cédera bientôt à ses anciens vices : le vol et la luxure.

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 11 **INT** 10 **POU** 09
DEX 18 **APP** 06

Egel Orken

Points de Vie : 14

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre d'Abordage* 85%, *Dague* 60%, *Bagarre* 80%, *Dague lancée* 75%.

Sorts : aucun

Démons / Elémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Amorcer piège 55%, Chercher 70%, Crocheter 85%, Déplacement Silencieux 75%, Ecouter 60%, Equitation 40%, Esquive 70%, Evaluer 55%, Grimper 80%, Jeunes Royaumes 30%, Langue Etrangère (Vilmirien) 90%, Marchander 65%, Natation 65%, Se Cacher 75%.

proche et Egel Orken pourra se révéler un allié de poids. Pour toutes ces bonnes raisons, nous vous présentons ce personnage trouble dont le Meneur de jeu pourra user comme il l'entend.

Egel Orken est originaire de l'Ile des Cités Pourpres. Orphelin de père et de mère, il grandit seul dans les rues de la ville qui l'avait vu naître avant d'embarquer, encore enfant, à bord d'un navire de commerce. Après quelques années de mer, le navire sur lequel il servait fut la proie de pirates et Egel Orken fut réduit en esclavage. Dès lors, il connut le triste sort des galériens pendant près d'un an avant qu'un naufrage lui permette de s'évader. Il amorça alors une brillante carrière de voleur dans les rues d'Ilmar.

Talonné par les milices locales, Egel Orken fut contraint de quitter la ville. Après une brève étape à Nadsokor, il sévit bientôt en Vilmir pour être finalement arrêté, jugé et condamné à la peine de mort. Egel Orken ne dut son salut qu'aux autorités vilmiriennes, lesquelles offraient aux condamnés de racheter leurs crimes contre quelques années dans l'armée sur la frontière est (alors menacée par les barbares du Désert des Larmes). C'est au cours de ces années qu'Egel Orken rencontra Bor Gaer, le père d'Orihn. A l'issue de son engagement, il entra au service du Vilmirien.

La Rencontre

Reste maintenant à déterminer comment les personnages-joueurs rencontrent Orihn Gaer. Nous vous proposons les trois options suivantes. Toutes ont la Cité de la Côte Jaune pour décor. Ce scénario ne commence pourtant qu'à Chalal mais, ainsi, les aventuriers auront un peu de temps pour bien faire connaissance avec leur employeur entre les deux villes.

La Rumeur

Les aventuriers ont leurs habitudes dans un quelconque lieu publique de la Cité de la Côte Jaune. Il peut s'agir d'une taverne, d'une auberge, de la capitainerie du port, d'une maison close, du comptoir d'une guilde de mercenaires, etc. C'est là qu'ils entendent parler d'un noble vilmirien en mal d'escorte. Le soir même, les aventuriers ont pris contact avec Orihn Gaer. Ce dernier explique que son escorte vient de l'abandonner après qu'il eut refusé l'augmentation exorbitante qu'elle demandait. Le prix qu'il offre est pourtant légèrement supérieur à la normale et il ne tient qu'aux aventuriers de l'accepter pour que l'aventure commence.

Le Bon Endroit, au Bon Moment

Les aventuriers ont leurs habitudes dans un quelconque lieu publique de la Cité de la Côte Jaune (cf. plus haut). C'est là qu'ils sont les témoins de la scène suivante. Orihn Gaer est en pourparlers avec des hommes qui, semble-t-il, constituent son escorte. Très vite le ton monte et les aventuriers comprennent que l'escorte tente d'obtenir un meilleur salaire en menaçant de démissionner. Pourtant, les accords passés n'ont rien de scandaleux et tout indique que les mercenaires veulent abuser de la situation : leur employeur est déjà loin de chez lui. Mais Orihn Gaer ne cède pas et se retrouve bientôt avec son serviteur pour seule compagnie. Il ne reste plus aux aventuriers qu'à proposer leurs services.

Les Voleurs

Orihn Gaer n'a déjà plus que Egel Orken pour seule escorte (cf. plus haut pour savoir pourquoi) quand il commet l'imprudence de s'aventurer dans un quartier peu sûr. Comme il se doit, des individus mal intentionnés ne tardent pas à repérer le duo. Et comme il se doit encore, les aventuriers passent non loin de là quand commence un combat à la défaveur des deux étrangers. Le Meneur de jeu devra évaluer la puissance et le nombre des voleurs en fonction des talents guerriers des aventuriers. Peu après le combat, Orihn Gaer expliquera la précarité de sa situation à ses sauveurs, et ces derniers pourront entrer à son service.

Combien ?

Le Meneur de jeu est libre de fixer la somme qu'Orihn Gaer promet aux aventuriers pour l'escorter jusqu'au cœur des hautes terres de Pikarayd. La récompense devra être à la mesure du talent des aventuriers et des sommes qu'ils ont l'habitude de recevoir. Orihn Gaer dispose d'une forte somme en gemmes, facilement transportable et discrète ; ses moyens ne sont cependant pas illimités.



Synopsis

Les choses sérieuses débutent ou reprennent à Chalal.

Là, Orihn Gaer et les personnages-joueurs comptent prendre quelque repos et préparer la dernière partie du voyage jusqu'aux hautes terres de Pikarayd. Mais un soir, ils surprennent une conversation entre des truands qui règlent les derniers détails d'une agression. Guidés par Orihn Gaer, que son honneur contraint à intervenir, les aventuriers volent ainsi au secours d'un certain Tav Pero, orfèvre de profession. Celui-ci, reconnaissant, invite ses sauveurs à passer la nuit chez lui. Mieux, il leur confie l'un de ses serviteurs, Farror, afin qu'il leur serve de guide dans les hautes terres. Le lendemain, la petite troupe quitte la ville.

Une douzaine de jours plus tard, les cavaliers sont enfin en plein cœur des hautes terres. Farror propose alors de visiter une tribu dont il connaît le chef, Oloric. Sur le chemin, les personnages-joueurs sauvent un homme à demi-nu que des loups poursuivent. Celui-ci n'est autre que Agarahn, le propre fils d'Oloric. Agarahn explique qu'il participait à une chasse au loup quand, une nuit, il a été assommé dans son sommeil et fait prisonnier par des guerriers d'une tribu voisine, les Orkars. Finalement, Agarahn est parvenu à échapper à ses geôliers mais des loups ne tardèrent pas à trouver sa piste.

Le village d'Oloric est assiégé par les Orkars quand les personnages-joueurs arrivent sur place. Ils parviendront néanmoins à rejoindre les assiégés et auront la surprise de voir les Orkars lever le camp, sans raison apparente, le lendemain de leur arrivée. Oloric, inquiet, demandera alors aux personnages-joueurs d'aller consulter pour lui un ermite qui révèlera peut-être les raisons de l'hostilité des Orkars. En rencontrant l'ermite, les personnages-joueurs découvrent le pourquoi du comment mais apprennent surtout qu'Agarahn, à nouveau enlevé, va être sacrifié par un sorcier soudoyé par les Orkars. Il ne sera alors que temps de se porter à son secours en livrant une dernière bataille.

Scénario

Se Rendre à Chalal

Sauf avis contraire du Meneur de jeu, le trajet de la Cité de la Côte Jaune à Chalal devrait être sans histoire. Si vous n'avez pas joué «Pour quelques bronzes de plus...», vous pouvez l'animer en imaginant deux ou trois péripéties annexes afin de permettre aux personnages-joueurs de mieux faire connaissance avec leur employeur. Sinon, passez ce périple sous silence et abordez directement ce scénario avec l'arrivée à Chalal.

Arrivée à Chalal

Orihn Gaer et son escorte ont quitté la Cité de la Côte Jaune depuis une quinzaine de jours quand, enfin, Chalal se dessine au long. Mais le soir tombe, il faut faire vite pour arriver avant que la capitale ne soit fermée pour la nuit. Au loin, déjà, un son de cloche annonce la proche fermeture des portes de la ville. Bien décidé à ne pas passer une nuit de plus dehors, Orihn Gaer lance son cheval pourtant fourbu au galop et





ordonne à son escorte de le suivre à la même allure. Demandez un jet d'Equitation à ceux qui lui obéissent ; une maladresse indique une chute qui risque de ralentir tout le groupe.

Si tout va bien, la troupe arrivera in extremis et les portes de Chalal se refermeront derrière elle. Il faudra alors passer sous l'œil soupçonneux du guet et s'acquitter des formalités d'usage. On n'aime guère les étrangers en Pikarayd et nos voyageurs vont l'apprendre.

Ainsi, le sergent de garde exigera le paiement d'une amende à titre de dédommagement en prétendant qu'il a retardé la fermeture des portes. Le Meneur de jeu est libre de décider si cela est vrai ou non. Quoi qu'il en soit, Orihn Gaer paiera et intimera aux personnages-joueurs de laisser courir. Ceux-ci feraient d'ailleurs bien d'obéir car il est clair que le sergent n'attend qu'une occasion de se défouler.

Si les personnages-joueurs perdent leur calme sous les brimades du sergent de ville, toutes les conditions sont réunies pour que l'affaire dégénère en bataille rangée. En effet, au moindre signe de rébellion, le sergent sonnera l'alarme et tout ce que le quartier compte d'hommes en arme ne tardera pas à arriver. Le guet de Chalal n'a pas l'habitude de faire dans la dentelle ; le combat sera sans merci.

Les gardes de Chalal ne sont pas des guerriers d'exception, mais ils sont nombreux et disciplinés. Une bonne trentaine d'entre eux peut arriver dans les plus brefs délais une fois l'alerte donnée. Ajoutez 20 % aux compétences des officiers.

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

Gardes de Chalal

Points de Vie : 13

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

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Lance Longue* 60 %, *Epée Large* 50 %, *Bouclier entier* 50 %.

Compétences : Equitation 40 %, Esquive 30 %, Natation 40 %, Sagacité 35 %.

Le mieux serait tout de même que les personnages-joueurs ne se fassent pas remarquer. C'est en tout cas l'option que retiendra Orihn Gaer. Nous laissons le Meneur de jeu envisager quelles pourraient être les conséquences sur la suite de l'aventure d'un combat contre le guet dès les premières minutes de jeu.

Premier Soir

La soirée sera bien avancée quand le guet en aura fini avec nos voyageurs. Heureusement, le quartier marchand n'est pas loin et les personnages-joueurs ne tarderont pas à trouver une auberge qui voudra bien les accueillir. Orihn Gaer, très fatigué, ira se coucher sans dîner. Les aventuriers, quant à eux, ont quartier libre. Orihn Gaer se contentera de leur demander d'être frais et dispos le lendemain. Le plus sage serait sans doute que les personnages-joueurs ne quittent pas l'auberge. Mais, même si les étrangers ne sont pas admis partout, Chalal est une capitale qui sait offrir toutes les distractions possibles à ceux qui ne sont pas sans le sou. Les prix pratiqués sont à peu près les mêmes qu'ailleurs.

Premier Jour

Le lendemain, Orihn Gaer annoncera aux personnages-joueurs qu'il veut engager un guide pour la dernière partie du voyage. Les hautes terres de Pikarayd sont en effet un lieu où il ne fait pas bon se perdre, surtout en hiver.

En outre, même si le Vilmirien parle un peu pikarayd, un interprète pourra s'avérer utile. Reste à trouver l'homme en question : Orihn Gaer compte y employer la journée à venir. Renseignement pris auprès du patron de l'auberge, il s'avère que les meilleurs guides peuvent être trouvés parmi les pisteurs et autres chasseurs qui passent l'essentiel de l'année dans les hautes terres et ne retrouvent la civilisation que l'hiver venu.

Ces hommes sont rarement des enfants de chœur mais ils sont très compétents. A Chalal, il existe une petite dizaine de lieux (cabarets, auberges et tavernes) dont la clientèle est constituée pour une bonne part de pisteurs et de chasseurs. Après avoir recommandé à Orihn Gaer de ne pas s'y aventurer seul, l'aubergiste lui dira comment s'y rendre. Les personnages-joueurs comprendront vite qu'ils ne sont pas les bienvenus dans la première taverne qu'ils visiteront. Tout d'abord, un silence glacial se fera dans la salle commune dès qu'ils auront franchi la porte de l'établissement. Ensuite, faute de place, ils seront forcés de s'asseoir à une grande table partiellement occupée par quelques personnes qui ne tarderont pas à se lever pour boire plus loin. Ajoutons que personne ne viendra servir les intrus et que, s'ils réclament, le patron répondra qu'il sert qui il veut. Si les personnages-joueurs s'entêtent à rester malgré Orihn Gaer qui préférerait lever le camp, ils seront bientôt interpellés par quelques brutes avinées désireuses d'en découdre. Le seul moyen d'éviter la bagarre sera alors de quitter les lieux.

Les statistiques suivantes conviennent pour tous les adversaires que les personnages-joueurs sont susceptibles de rencontrer dans les tavernes et auberges de ce scénario. Tous utiliseront la compétence Bagarre pour se battre à moins d'avoir affaire à un adversaire armé.

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 14
INT 09 **POU** 10 **DEX** 14
APP 10

Pugilistes

Points de Vie : 14

Armure : 1D6-1, Cuir souple

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Faucheur* ou *Epée Large* 70 %, *Dague* 50 %.

Compétences : Bagarre 60 %, Esquive 60 %.

L'accueil dans les tavernes et auberges suivantes sera moins hostile mais guère plus chaleureux. Ainsi, il n'y aura pas toujours des ivrognes xénophobes pour provoquer les personnages-joueurs mais on les traitera partout avec indifférence, voire mépris. Comme on l'imagine, Orihn Gaer ne trouvera pas grand monde pour lui prêter une oreille attentive.

La plupart des chasseurs et pisteurs feront mine de ne pas l'entendre. Certains repousseront ses offres avec dédain ; d'autres se moqueront de ce fou qui prétend s'aventurer dans les hautes terres en plein hiver. Les sommes proposées par le Vilmirien ne changeront rien à l'affaire. C'est le bide.

Indiscrétion

A la fin de la journée, Orihn Gaer et les personnages ont fait le tour de toutes les auberges et tavernes qu'on leur avait indiquées et ils n'ont engagé personne.

Ils en sont à boire un verre dans la dernière taverne en discutant de l'éventualité de partir sans guide quand les bruits d'une conversation leur parviennent. La table des aventuriers est en effet toute proche d'un rideau qui isole une petite salle annexe de la grande salle commune. Derrière ce rideau, à l'abris des regards mais pas des oreilles indiscrètes, trois hommes discutent. Un jet d'Ecouter est nécessaire pour percevoir la conversation ; en cas d'échec, le Meneur de jeu peut autoriser un second jet d'Ecouter un peu plus tard. Si tous les personnages-joueurs échouent, Orihn Gaer, lui, ne perdra pas une miette du conciliabule. Au besoin, il demandera à ses compagnons de se taire pour ne rien manquer.

Après quelques minutes, le rideau s'ouvre et laisse passer trois hommes qui, d'un pas pressé, traversent la salle commune et sortent bientôt dans la rue. L'un des hommes dépasse d'une bonne tête les deux autres qui ne sont pourtant pas petits. Le plus grand est totalement chauve ; ses compagnons ont les cheveux aux épaules, comme la plupart des Pikarayds. Tous sont habillés de vêtements rapiécés et usés ; ils portent en outre de lourdes capes de saison, idéales pour dissimuler armes et armures.

D'abord impassible, Orihn Gaer fera signe aux personnages-joueurs de ne pas bouger et de continuer à boire avec naturel tant que la porte de la taverne ne se sera pas refermée derrière le sinistre trio. Aussitôt après, il se lèvera, jettera quelques pièces sur la table pour payer les consommations et se dépêchera de gagner la porte à son tour. Si les personnages-joueurs n'ont rien saisi de la conversation des truands, Orihn Gaer leur expliquera en quelques mots de quoi il retourne : un forfait se prépare et son honneur lui interdit de rester les bras croisés. Comme le guet-apens est imminent, il est trop tard pour tenter de prévenir la garde municipale. En outre, le lieu de l'agression est inconnu ; il faut donc suivre les truands et les prendre sur le fait. Les personnages-joueurs peuvent dire ce qu'ils veulent, rien ne détournera Orihn Gaer de son projet.

La Filature

A la condition que rien ne les retarde, Orihn Gaer et les personnages-joueurs devraient sortir de la taverne à temps pour voir les truands disparaître au coin de la rue. Il fait alors nuit et une pluie glaciale commence à tomber. En empruntant volontairement des rues rarement fréquentées par le guet, les truands vont marcher pendant un bon quart d'heure avant de retrouver leurs complices.

Rien n'interdit aux personnages-joueurs d'attaquer les truands entre temps, à la faveur d'une ruelle sombre et déserte. En effet, ils préféreront peut-être affronter les trois hommes de la taverne avant d'avoir affaire aux complices (dont ils ignorent encore le nombre). Il est certain que les personnages-joueurs viendront plus facilement à bout de leurs adversaires en deux escarmouches qu'en une seule bataille. Mais Orihn Gaer ne manquera pas de faire remarquer que ce plan comporte un risque d'importance. En effet, pour l'heure, les personnages-joueurs ne savent rien du lieu du guet-apens et les truands, dans la taverne, ont clairement fait entendre que leurs complices «seraient capables de ne pas (les) attendre» pour agir (cf. encadré). Il ne suffit donc pas de mettre à mal le trio pour compromettre le complot. Encore faut-il être certain de faire parler l'un des trois truands pour pouvoir ensuite se rendre sur les lieux de l'embuscade et sauver la future victime.

Orihn Gaer n'acceptera d'attaquer tout de suite que si les personnages-joueurs peuvent lui garantir de faire un prisonnier. Ici, c'est d'abord aux joueurs d'être crédibles. En fonction de leurs arguments, le Meneur

Discussion des Truands

Voilà le détail de la conversation que les personnages-joueurs peuvent surprendre à travers le rideau.

Premier homme : Tout est prêt. C'est pour ce soir.
Deuxième homme : Tu as prévenu les autres ?
Premier homme : Pas tous. Le coup est sans danger.
Troisième homme : Et les parts sont plus grosses quand elles sont moins nombreuses, pas vrai ?
Premier homme : Exact.
Deuxième homme : Tu es sûr qu'il aura le diadème ?
Troisième homme : C'est certain. Ca fait des mois que la belle Fania lui en parle.
Deuxième homme : Et alors ?
Premier homme : Et alors il lui a promis une surprise pour ce soir...
Deuxième homme : Il lui a dit que c'était le diadème ?
Troisième homme : Puisqu'on te dit qu'il va lui faire la surprise.
Deuxième homme : Mais c'est pas sûr!
Premier homme (fermement) : Fania en est sûre. Elle se trompe jamais pour ce genre de truc.
Deuxième homme : Et il sera seul ?
Premier homme : Oui.
Deuxième homme (inquiet) : C'est bizarre, non ?
Troisième homme (agacé) : Parce que t'irais voir ta maîtresse avec une escorte, toi ?
Deuxième homme : Non... Evidemment...
Premier homme : Et puis y'en a marre. Alors, tu marches dans le coup, oui ou non ?
Deuxième homme : Oui, j'en suis.
Troisième homme : Parfait... Allez, faut y aller maintenant. Les autres seraient capables de ne pas nous attendre.



de jeu autorisera ensuite un bonus ou un malus plus ou moins important aux jets de Baratin de ceux qui veulent convaincre Orihn Gaer. Si l'un des personnages-joueurs réussit son jet, Orihn Gaer donnera le feu vert.

Dès lors, il faut agir sans plus attendre. Les trois truands ne s'attendent pas à être attaqués. Pour les surprendre, il suffit donc de s'approcher d'eux par derrière en réussissant un ou deux jets de Déplacement Silencieux (+10 % à cause du bruit de la pluie). Au dernier moment, lancez les dés sous la Chance des truands. Ceux qui réussissent jettent in extremis un œil par-dessus leur épaule et voient les personnages-joueurs arriver. Ceux qui ratent n'auront pas le temps de se préparer pour le premier round de combat.

Pour suivre les truands jusqu'à destination, les personnages-joueurs devront réussir chacun 3 jets de Déplacement Silencieux (+10 % à cause du bruit de la pluie) répartis sur les 15 minutes du trajet. Pour augmenter le suspens, le Meneur de jeu peut faire que l'un des truands se retourne à un moment ou à un autre, ce qui obligera les poursuivants à se cacher en catastrophe (Se Cacher, +10 % à cause de l'obscurité).

Si les personnages-joueurs sont découverts (i.e. s'ils ratent un jet de Déplacement Silencieux ou de Se Cacher), les truands s'imagineront avoir affaire à des collègues inexpérimentés. Comme le plus médiocre des voleurs est censé bien connaître le quartier, les truands ne tenteront pas de semer ceux qui les suivent mais plutôt de les attirer dans une embuscade rapidement mise au point. Après avoir tourné à l'angle d'une rue et, de fait, disparu pour un temps aux yeux des personnages-joueurs, les truands se dissimuleront en trois endroits différents (cf. Dissimulation partielle, page 108 des règles). Arkash sera caché dans l'ombre d'un porche ; Madar sera un peu plus loin, derrière l'angle d'une maison ; Urta, enfin, aura gagné un balcon situé à quelques mètres du sol. Les truands ne sont visibles qu'à la condition de s'avancer dans la rue. Si Orihn Gaer et les personnages-joueurs s'y risquent, le Meneur de jeu devra faire les jets de Chercher ou de Chance de chacun en secret (n'oubliez pas de diviser les chances par deux). Dès que possible, les truands passent à l'attaque en jetant chacun deux dagues avant d'aller au contact.

Arkash est le «premier homme» du dialogue que les personnages-joueurs ont surpris dans la taverne (cf. encadré). Il est aussi l'homme grand et chauve qu'ils ont vu sortir. Arkash est le chef de la bande des truands. C'est un homme expérimenté qui ne se rendra pas sans combattre. S'il se voit vaincu, il tentera de prendre la fuite. Il est accusé de nombreux crimes (dont quelques meurtres) à Chalal. Pour lui, la prison signifie la mort.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 18 **INT** 12 **POU** 14
DEX 17 **APP** 11

Arkash

Points de Vie : 16

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Epée Large* 110 %, *Dague* 80 %, *Bagarre* 80 %, *Dague lancée* 75 %.

Démons et Elémentaires Liés : 2 élémentaires au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Amorcer Piège 55 %, Chercher 80 %, Crocheter 85 %, Déplacement Silencieux 95 %, Ecouter 70 %, Equitation 40 %, Esquive 70 %, Evaluer 55 %, Grimper 80 %, Jeunes Royaumes 30 %, Marchander 65 %, Natation 65 %, Se Cacher 75 %.

Madar est le «deuxième homme» du dialogue que les personnages-joueurs ont surpris dans la taverne (cf. encadré). Il est aussi le plus vieux du trio. C'est un voleur qui doit moins sa longue carrière à ses talents de hors-la-loi qu'à une prudence extrême qui touche à la couardise. S'il est mis à mal, Madar ne tardera pas à se rendre. Si les personnages-joueurs ne le tuent pas, il y a toutes les chances pour que se soit lui qui révèle le lieu prévu de l'embuscade.

FOR 13 **CON** 15 **TAI** 13 **INT** 15 **POU** 10
DEX 14 **APP** 11

Madar

Points de Vie : 14

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 80 %, *Dague* 70 %, *Bagarre* 50 %, *Dague Lancée* 95 %.

Compétences : Amorcer Piège 85 %, Chercher 90 %, Crocheter 75 %, Déplacement Silencieux 75 %, Ecouter 70 %, Equitation 20 %, Esquive 70 %, Evaluer 95 %, Grimper 60 %, Jeunes Royaumes 50 %, Marchander 55 %, Natation 45 %, Se Cacher 110 %.

Urta est le «troisième homme» du dialogue que les personnages-joueurs ont surpris dans la taverne (cf. encadré). Il est aussi le plus jeune du trio. Il est l'élève d'Arkash qu'il admire énormément. C'est une tête brûlée qui ne rêve que d'une chose : impressionner son maître. Urta ne rendra jamais les armes à moins qu'Arkash ne lui en donne l'ordre, ce qui est peu probable. De plus, si Arkash devait se trouver en position délicate lors d'un combat ou autre, Urka n'hésitera pas à voler à son secours quitte à prendre des risques inconsidérés.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 14 **INT** 15 **POU** 10
DEX 16 **APP** 13

Urta

Points de Vie : 14

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 90 %, *Dague* 70 %, *Bagarre* 60 %, *Dague Lancée* 55 %.

Compétences : Amorcer Piège 55 %, Chercher 70 %, Crocheter 65 %, Déplacement Silencieux 80 %, Ecouter 50 %, Equitation 30 %, Esquive 50 %, Evaluer 45 %, Grimper 80 %, Jeunes Royaumes 20 %, Marchander 25 %, Natation 45 %, Se Cacher 80 %.

Naturellement, les truands seront sans doute surpris de ne pas avoir affaire à des voleurs de troisième catégorie. Mais il sera alors trop tard pour reculer et les personnages-joueurs auront toutes les chances de pouvoir faire un prisonnier (cf. plus haut).

Le Guet-Apens

En supposant que les personnages n'interviennent pas avant et ne soient pas découverts, ils verront bientôt les truands rejoindre 5 complices qui attendent à l'angle d'une rue, sous le porche d'une bâtisse.

Après un rapide conciliabule, les hommes se répartissent de part et d'autre du passage et, immobiles, attendent. Pour la plupart; les bandits tournent le dos aux personnages-joueurs ; la victime viendra donc sans doute d'en face.

Après dix minutes d'attente, une silhouette se dessine sous la pluie. Il s'agit d'un homme qui, enveloppé dans un manteau qui le protège de la tête au pied, avance vivement vers le lieu de l'embuscade. Quand il est au centre du piège, les premiers truands sortent de l'ombre et lui font face. L'homme s'arrête immédiatement, puis se retourne pour fuir. C'est alors qu'il découvre qu'il est encerclé et que tout espoir de fuite est vain. Lentement, le cercle des truands se referme autour de lui.

C'est à cet instant que Orihn Gaer passera à l'attaque, si les personnages-joueurs ne sont pas intervenus avant. D'abord surpris, les truands feront face à leurs nouveaux adversaires. Le combat sera sans doute aussi bref que violent. Les voleurs, qui n'ont pas l'habitude d'être confrontés à forte partie, ne tarderont pas à fuir s'ils ont le dessous.

Le Coup Monté

Tav Pero est le nom de l'homme que les truands voulaient dépouiller. Il y a trois mois, dans un cabaret, il rencontra une magnifique danseuse répondant au doux nom de Fania. Ce grand amateur de femmes ne résista pas longtemps aux longs cheveux noirs, aux yeux de biche et aux courbes harmonieuses de la jeune femme. Mais Fania sut ne pas se donner trop tôt à ce séducteur invétéré et elle mena tellement bien son affaire

Ces statistiques conviennent à chacun des complices des trois truands de la taverne. Si, pour une raison ou pour une autre, le trio ne devait pas venir au rendez-vous, les complices décideraient d'agir seuls. Le Meneur de jeu est totalement libre de modifier le nombre ou la puissance des complices.

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 14
INT 12 **POU** 10 **DEX** 16
APP 12

Les Complices

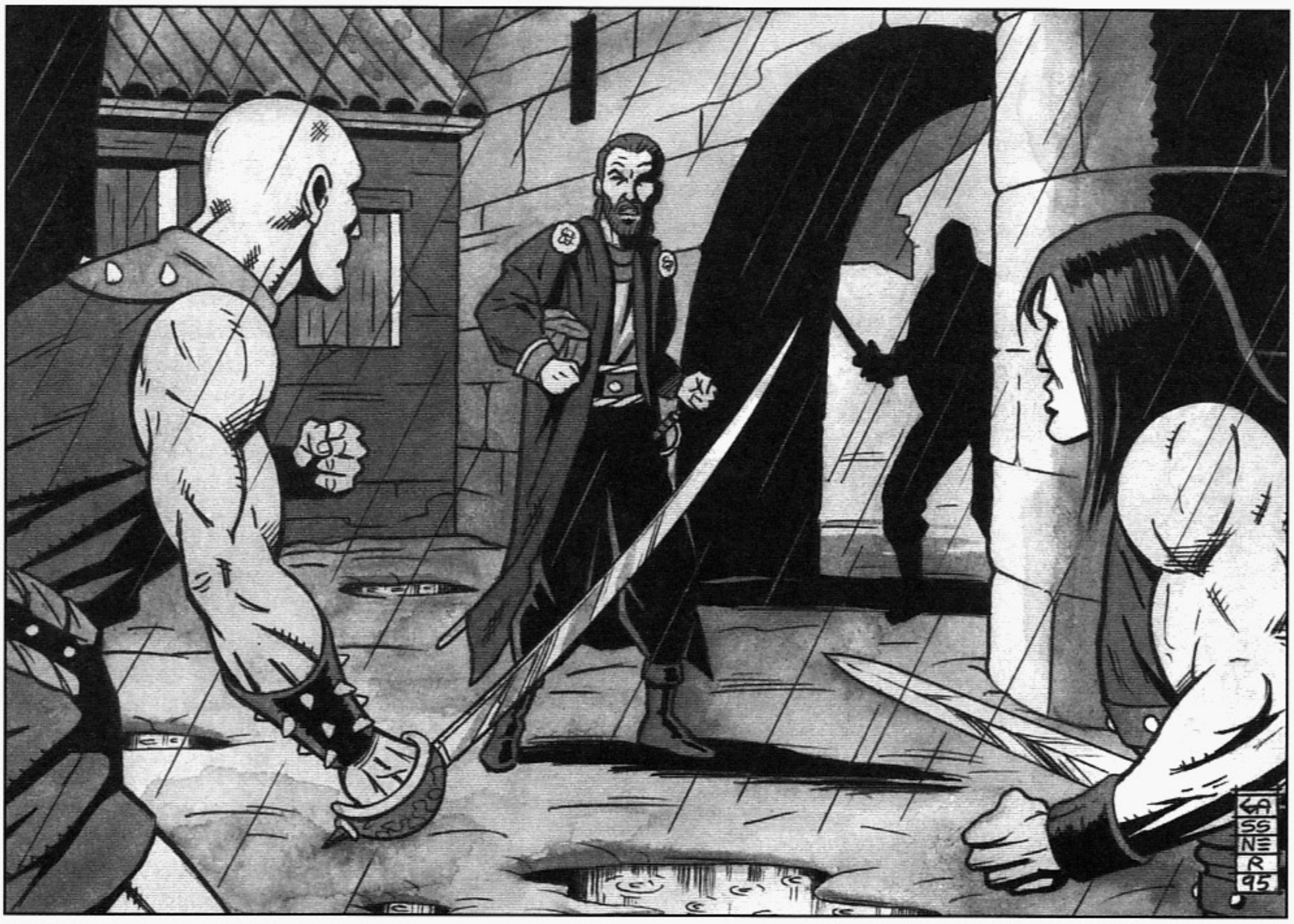
Points de Vie : 14

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 90 %, *Dague* 50 %, *Bagarre* 50 %, *Dague Lancée* 70 %.

Compétences : Amorcer Piège 45 %, Chercher 70 %, Crocheter 55 %, Déplacement Silencieux 70 %, Ecouter 50 %, Equitation 20 %, Esquive 50 %, Evaluer 45 %, Grimper 60 %, Jeunes Royaumes 20 %, Marchander 25 %, Natation 45 %, Se Cacher 70 %.





que Tav Pero tomba irrémédiablement amoureux d'elle. Ce faisant, il ne se rendait pas compte qu'il venait de tomber dans un piège.

En effet, Fania est la complice en même temps que la maîtresse d'Arkash, le truand chauve. Celui-ci apprit un jour qu'un diadème de très grand prix appartenant au trésor royal de Pikarayd avait été confié dans le plus grand secret aux bons soins du meilleur orfèvre de Chalal, un certain Tav Pero. Renseignement pris, il s'avéra presque impossible de voler le diadème chez l'orfèvre. En revanche, si quelqu'un pouvait convaincre Tav Pero de sortir le bijou... Et c'est là qu'intervient Fania. En séduisant, l'orfèvre, elle devait l'amener à commettre l'imprudence qui permettrait à Akshar de mettre la main sur le royal diadème.

Comme on l'a vu, Fania parvint à se faire aimer de Tav Pero. Mais, malgré les cadeaux toujours plus somptueux de l'orfèvre, elle n'en continua pas moins à se refuser à lui pour mieux lui faire perdre la tête. Incidemment, elle fit allusion au diadème, expliquant qu'il passait pour être le plus beau du monde et qu'elle donnerait n'importe quoi pour le voir et le toucher. Aveuglé par l'amour, Tav Pero vit là l'occasion d'obtenir enfin les faveurs de la belle. Aussi promit-il une surprise à Fania pour leur prochain rendez-vous. Convaincue qu'il viendrait avec le diadème, la danseuse prévint son amant qui organisa un guet-apens.

Chez Tav Pero

Les truands enfin vaincus ou mis en fuite, Tav Pero remerciera ses sauveurs comme ils le méritent. En effet, si l'orfèvre n'est pas resté inactif pendant le combat, il est clair qu'il n'aurait pas pu venir à bout seul de ses assaillants. Après s'être présenté et s'être enquis de l'identité des personnages-joueurs et du Vilmirien, il les invitera chez lui. «Nous serons plus à l'aise chez moi pour discuter que sous cette pluie glaciale, mes amis.»

Tav Pero habite dans le meilleur quartier de la ville. A mesure que l'on s'approche de chez lui, les personnages-joueurs pourront remarquer que les rues sont plus propres et plus larges, que les bâtisses alentours sont mieux entretenues et que les patrouilles du guet sont plus fréquentes. La demeure de Tav Pero est une magnifique maison bourgeoise, haute de deux étages, dont la façade est décorée de délicates cariatides de marbre, et dont toutes les fenêtres (du rez-de-chaussée aux combles) sont barrées. De la rue, on passe d'abord dans une cour intérieure isolée par un mur élevé et garni de piques acérées. On monte ensuite un petit escalier couvert à deux entrées avant, enfin, de franchir le seuil. L'intérieur de la demeure est à la mesure de l'extérieur : splendide. Tous les meubles sont en bois précieux, les murs soutiennent de lourdes tentures magnifiquement brodées, le sol est couvert de tapis anciens. Le plafond est haut et, malgré tout, des braseros diffusent une douce chaleur dans les pièces démunies de cheminée.



Après avoir offert à ses invités des effets secs, Tav Pero les retrouve dans un grand salon abondamment éclairé et chauffé par le feu qui brûle dans une gigantesque cheminée sculptée.

Alors, l'orfèvre remerciera encore ses sauveurs et voudra savoir par quel hasard ils se sont trouvés au bon endroit, au bon moment. Si les per-

Tav Pero est âgé de 34 ans. C'est un homme de taille moyenne, plutôt séduisant, mince, aux cheveux châtain et aux yeux noirs. Il s'habille avec goût, richement mais sans ostentation. Dans sa famille, on est orfèvre de père en fils et sa richesse est donc conséquente. Elle lui permet de ne rien se refuser, et encore moins les succès d'alcôve qu'il accumule malgré son mariage. Tav Pero est amical, cultivé, généreux. Il fait un sympathique compagnon et un excellent ami à défaut d'être un bon mari. En le sauvant, les personnages-joueurs gagnent un allié qui n'hésitera pas à les aider à l'avenir (dans la mesure de ses moyens et du respect de la loi).

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

Madar

Points de Vie : 14

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Rapière* 55 %, *Bagarre* 50 %, *Dague* 30 %, *Bouclier (P)* 50 %.

Démons et Elémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Artisanat (Orfèvre) 95 %, Chercher 30 %, Ecouter 50 %, Eloquence 70 %, Equitation 70 %, Evaluer 120 %, Jeunes Royaumes 60 %, Langue Etrangère (Insulaire) 70 %, Langue Etrangère (Vilmirien) 70 %, Monde Naturel 65 %, Sagacité 60 %, Scribe 85 %.



sonnages-joueurs ne lui cachent rien, Tav Pero comprendra le fin mot de l'histoire et racontera le détail de son aventure avec la belle Fania.

Désormais, il est clair que la danseuse est la pièce maîtresse d'un coup monté dont il faillit être la victime. Souriant amèrement, Tav Pero se maudira de ne pouvoir résister aux charmes d'une femme.

Néanmoins, il se consolera en expliquant qu'il n'était pas totalement tombé dans le piège. En effet, il n'aurait jamais pris le risque de sortir le diadème, qui d'ailleurs n'est plus chez lui.

En revanche, il avait fait fabriquer une réplique du bijou d'après les croquis qu'il possède encore et comptait bien abuser la belle. Ainsi, sans l'intervention des personnages-joueurs, Tav Pero serait sans doute mort pour un peu de verre et beaucoup de vermeil...

La soirée avançant le plus agréablement du monde, Tav Pero proposera à ses invités de dîner et passer la nuit chez lui. Sa demeure compte largement assez de chambres et il ne peut se résoudre à les laisser rentrer sous la pluie battante qui continue de tomber.

Si les personnages-joueurs acceptent (Orihn Gaer, lui, est d'accord), l'orfèvre enverra l'un de ses nombreux serviteurs chercher les affaires de ses invités à leur auberge.

Le dîner sera servi dans une immense salle susceptible d'accueillir une bonne trentaine de convives. Les plats se succéderont, tous plus raffinés et délicieux les uns que les autres. C'est sans doute au cours du repas que Tav Pero apprendra que Orihn Gaer compte explorer les hautes terres de Pikarayd et qu'il lui manque encore un guide.

Sautant sur l'occasion de rendre service au Vilmirien, Tav Pero déclarera connaître un excellent pisteur qui ne peut pas lui refuser grand chose. Dès le lendemain, il le fera chercher. L'homme se nomme Farror et, à chaque saison, l'orfèvre lui achète l'essentiel du produit de sa chasse.

Après le repas et quelques liqueurs, chacun ira se coucher. Les personnages-joueurs ont chacun leur chambre, à l'étage, où un lit douillet et d'une propreté irréprochable les attend pour une nuit sans histoire.

Farror est un homme grand, musclé, aux épaules larges. Ses cheveux sont noirs comme l'ébène et ses yeux bruns. Il porte les cheveux longs, aux épaules, retenus sur le front par une fine lanière de cuir. Sa peau burinée indique qu'il passe l'essentiel de sa vie en plein air, et par tous les temps. Farror est vêtu de cuir et de fourrure. Il ne quitte jamais la lourde épée qui pend à son côté.

Farror est un bâtard né du viol qu'un Argimilite fit subir à une Pikarayde. Rejeté par les siens dès l'enfance, il apprit à vivre seul et prit même très vite goût pour la solitude. Aujourd'hui, Farror est l'un des meilleurs chasseurs de la place ; il connaît les hautes terres comme sa poche. Pas très bavard, il écoute en revanche beaucoup et n'oublie jamais une insulte ni un bienfait. Gagner son estime n'est pas chose facile même s'il n'en laisse rien paraître. En acceptant de guider le Vilmirien, il a accepté une tâche dont il s'acquittera avec une conscience professionnelle irréprochable. En revanche, il ne supportera pas d'être traité comme un laquais par qui que ce soit.

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 16 **INT** 11 **POU** 13
DEX 15 **APP** 11

Points de Vie : 17

Farror

Armure : 1D6-1 (heaume porté), Cuir souple

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 85 %, *Dague* 70 %, *Bagarre* 50 %, *Arc de Chasse* 120 %.

Compétences : Amorcer Piège 85 %, Chercher 80 %, Déplacement Silencieux 115 %, Ecouter 80 %, Equitation 90 %, Esquive 50 %, Grimper 50 %, Jeunes Royaumes 30 %, Marchander 70 %, Médecine Rudimentaire 45 %, Monde Naturel 65 %, Orientation 100 %, Pister 120 %, Réparer/Concevoir 70 %, Se Cacher 85 %.

Le Départ

Le lendemain matin, les personnages se réveilleront probablement plus tard que de coutume.

Ils retrouveront alors Orihn Gaer et leur hôte attablés autour d'un solide petit déjeuner. Une troisième personne est présente. C'est Farror, qui vient d'accepter de guider le Vilmirien et son escorte. Quand les personnages-joueurs arrivent, Orihn Gaer et Tav Pero se disputent amicalement le droit de payer les gages du pisteur ; l'orfèvre aura finalement le dernier mot.

Au cours du repas, Orihn Gaer annoncera aux personnages-joueurs que le départ est prévu pour le jour même, en début d'après-midi. S'ils le souhaitent, ils peuvent accompagner Farror qui se chargera d'acheter les montures et tout le matériel nécessaire pendant la matinée. Ce sera pour eux l'occasion de faire connaissance avec le pisteur et, surtout, d'avoir un avant-goût de ses compétences : Farror n'achète que le nécessaire, mais tout le nécessaire ; il est clair qu'il connaît son affaire. Enfin, après un dernier repas, ce sera enfin l'heure de prendre la route.

Le Voyage

Sauf avis contraire du Meneur de jeu, le trajet jusqu'aux hautes terres se fera sans mauvaise rencontre ni accident grave. En revanche, les personnages-joueurs devront compter avec la neige qui, dès lors qu'ils quittent Chalal, tombe assez régulièrement et ralentit quelque peu la marche. Après deux jours de chevauchée, l'équipe pénètre dans un paysage de collines couvertes par une vaste forêt de chênes et de pins ; à peu de chose près, ce paysage sera le décor de tout le reste de ce scénario.

A vol d'oiseau, 400 km séparent la capitale du cœur des hautes terres. Outre la neige, il faut compter avec les paramètres suivants : le relief accidenté, la densité de la forêt et, enfin, les connaissances de Farror qui permettent de gagner de précieuses heures chaque jour. Au final, on peut considérer qu'il faut 12 à 15 jours pour arriver à destination. S'il le souhaite, le Meneur de jeu est libre d'augmenter ce délai.



Rencontre avec Agarahn

Selon toute vraisemblance, la petite troupe a quitté Chalal depuis déjà deux semaines quand Farror annonce qu'une journée de marche les sépare d'un village dont il connaît le chef. Selon les vœux de Orihn Gaer, il s'agit d'une tribu assez primitive, coupée du monde, qui vit essentiellement de la chasse et voue encore un culte aux Seigneurs Elémentaires.

En fin de matinée, demandez un jet d'Ecouter aux personnages-joueurs. Une réussite permet d'entendre les hurlements lointains de loups. Bientôt, les hurlements semblent se rapprocher et ne peuvent plus passer inaperçus. Farror, qui les a entendu dès que possible, est à présent en mesure de les interpréter : il s'agît non seulement d'une meute nombreuse, mais elle est en chasse. En lançant sa monture au petit trop, Farror, très vite suivi par Orihn Gaer, gagne rapidement une hauteur déboisée.

De là, un jet de Scruter permet de voir 200 mètres plus loin, légèrement en contrebas, la meute de loups annoncée. Devant elle, un homme à demi-nu et visiblement épuisé coure à perdre haleine avant de trouver refuge dans un arbre. Les loups, bientôt, entourent l'arbre puis, en grognant de dépit, entament une attente patiente.

Si les personnages-joueurs ne le prennent pas de vitesse, Farror sera le premier à partir au triple galop, Orihn Gaer sur ses talons. Tous ceux qui en font autant doivent réussir un jet d'Equitation. Les conditions du galop sont telles (la neige, les arbres) qu'il suffit d'un échec pour chuter et subir 1D6 points de vie ; une maladresse indique en outre que le cheval du personnage-joueur démonté est effrayé par les loups et prend la fuite. Sur place, les loups affamés sont bien décidés à ne pas renoncer à leur déjeuner ; ils lutteront jusqu'à ce que la moitié d'entre eux aient péri.

Dès que les loups auront été mis en fuite, l'homme descendra de son perchoir. Grelottant de froid, le corps couvert d'écorchures et de blessures plus sérieuses. Il s'efforcera de conserver un minimum de dignité malgré son épuisement et le misérable pagne qui l'habille. Mais il n'aura en fait que le temps de bredouiller quelques remerciements avant de s'évanouir. Le diagnostic ne fait aucun doute : l'homme est à la fois transi de froid, de fatigue et probablement de faim.

Le Meneur de jeu est libre de déterminer le nombre de loups en fonction de la puissance du groupe des personnages-joueurs. Il ne peut cependant pas y avoir plus d'un chef de meute.

Le chef de meute est le plus gros (énorme ?) des loups. Les autres lui obéissent et ne feront rien sans son ordre. Le Meneur de jeu est libre d'envisager si la mort du chef de meute suffit à faire fuir les autres loups.

FOR 18 **CON** 18 **TAI** 13 **POU** 12 **DEX** 18
DEP Course-12

Points de Vie : 16

Armure : 1D2-1, Fourrure

Chef de Meute

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Morsure* 70 % (1D8+MD)

Compétences : Sentir/Goûter 80 %, Esquiver 50 %, Ecouter 70 %, Sauter 50 %, Se Cacher 35 %, Pister 90 %.

Ces statistiques conviennent aux loups de la meute. Ils attaqueront d'abord les montures avant de s'acharner sur les cavaliers probablement tombés au sol. Ce sont tous des loups adultes ; les jeunes ne chassent pas.

FOR 13 **CON** 11 **TAI** 10 **POU** 10 **DEX** 15
DEP Course-12

Points de Vie : 11

Armure : 1D2-1, Fourrure

Loup

Armes : *Morsure* 50 % (1D8)

Compétences : Sentir/Goûter 65 %, Esquiver 35 %, Ecouter 55 %, Sauter 35 %, Se Cacher 20 %, Pister 60 %.

Le Récit d'Agarahn

Il y a dix jours, j'ai quitté le village avec quelques amis pour une chasse au cerf de quelques jours. Tout allait bien, alors. Mais le soir du deuxième jour de chasse, notre campement a été attaqué par surprise. Nous étions alors à une bonne journée de marche du village. Je dormais quand ils ont attaqué et un coup m'a assommé. Quand je me suis réveillé, j'étais pieds et poings liés, couché en travers d'un cheval qui avançait dans la nuit. J'ai alors hurlé de rage et demandé où étaient mes compagnons. On m'a répondu qu'ils étaient morts et un coup à la tête m'a à nouveau fait perdre conscience. Plus tard, on m'a réveillé en me faisant tomber de cheval. Cette fois, mes yeux étaient bandés. J'étais affamé mais ils m'ont juste donné un peu à boire. Nous avons progressé pendant trois jours. Finalement, nous sommes arrivés dans un village et on m'a enfermé dans une pièce glaciale. J'avais toujours mon bandeau sur les yeux. Pendant les jours qui ont suivi, des hommes venaient me battre régulièrement sans que je comprenne pourquoi. Epuisé, affamé, battu, j'ai bien cru mourir. Puis, un homme est venu. En m'interdisant d'enlever mon bandeau, il m'a libéré et conduit à l'extérieur. J'étais trop fatigué pour ne pas me laisser faire. Je ne sais plus très bien ce qui s'est passé mais j'ai soudain repris conscience sur un cheval qui partait au galop. Derrière moi, j'ai pu voir dans la nuit le village des Orkars qui s'éloignait. J'ai chevauché aussi longtemps que possible. Il neigeait à gros flocons et cela a sans doute facilité ma fuite en masquant les traces du cheval. Mon cheval a fini par s'écrouler et j'ai continué à pied. Ensuite des loups ont flairé ma piste et vous connaissez la suite... Je ne comprends rien à tout cela. Les Orkars sont nos ennemis mais la trêve de l'hiver n'a jamais été rompue depuis des siècles. Je ne sais pas ce qu'il leur a pris et je suis très inquiet pour mon village.

Agarahn

Pendant que l'on allume un feu à la hâte, Farror vérifie rapidement que l'homme n'a rien de cassé avant de l'envelopper dans plusieurs couvertures. C'est alors qu'il reconnaît Agarahn, qu'il n'avait pas vu depuis 3 ans. Faisant part de la nouvelle à ses compagnons, le pisteur explique que Agarahn est le fils d'Oloric, le chef du village vers lequel ils se dirigent.

Pendant que Agarahn revient doucement à la vie près du feu et sous les énergiques frictions du pisteur, les personnages-joueurs ont alors tout le loisir de l'observer. Agarahn est grand et athlétique. Il ne semble pas avoir plus de 20 ans (il en a en fait 17). Ses longs cheveux tombent aux épaules ; ils sont bruns. Ses yeux sont noirs. Comme il est dit plus haut, il ne porte qu'un pagne. Ses pieds sont en sang. En écartant légèrement les couvertures qui l'entourent, il est possible de constater que son corps porte les traces de nombreux coups portés avec un objet contondant ; son dos est zébré de fraîches cicatrices : il a été fouetté.

Moins d'un quart d'heure plus tard, Agarahn reprend conscience. Il est alors en état de reconnaître Farror et, surtout, d'expliquer ce qui lui est arrivé (cf. encadré, Le récit d'Agarahn). Ceci fait, il n'a plus qu'une hâte : retrouver son village.

Le Village

Après quelques heures de marche, les personnages arrivent enfin en vue du village d'Agarahn.

Situé au centre d'une cuvette naturelle et déboisée, le village compte une bonne cinquantaine d'habitations en bois ; il est entouré d'une palissade de rondins.

Une rivière, gelée en cette saison, passe sous la palissade et traverse le village. En tout, le village doit réunir 300 âmes, dont une centaine de guerriers et chasseurs.

Le village subit un siège quand les personnages-joueurs le découvrent. En effet, à bonne distance de la palissade et des archers qui la surveille, une petite armée campe alentours derrière plusieurs rangs de piques qui, plantés dans le sol, sont





inclinés vers le village. Pour l'instant, tout est calme. Mais quelques cadavres étendus en bas de la palissade témoignent de combats passés. Un jet d'Idée permet d'évaluer grossièrement le nombre des assiégeants : environ 200. En revanche, il suffit à Agarahn de voir les couleurs des kilts des agresseurs pour reconnaître leur clan ; ce sont les Orkars.

Pénétrer dans le village sera donc moins facile que prévu. En gros, deux solutions s'offrent aux personnages-joueurs et à leurs compagnons : passer en force en comptant sur la surprise, ou attendre la nuit et essayer de la jouer discrète.

Passer en Force

Pour ce faire, le mieux est encore de surgir du haut des collines, de foncer à bride abattue vers le village, de traverser les lignes des Orkars le plus vite possible, et d'entrer enfin dans le village dont les portes auront été opportunément ouvertes pendant quelques instants. Comme il se doit, c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Le Meneur de jeu exigera d'abord deux jets d'Equitation pour dévaler les collines ; puis deux nouveaux jets pour traverser le camp en évitant les obstacles qui peuvent s'y trouver (tentes, enclos de fortune, guerriers en armes, etc.).

Si les 4 jets d'Equitation sont réussis, les cavaliers surprennent totalement les assiégeants, passent sans coup férir et voient les portes du village s'ouvrir devant eux comme par miracle. Les personnages-joueurs peuvent rater un de ces jets sans préjudice grave (seule une maladresse indique une chute) à condition d'en réussir un autre immédiatement. Dès l'instant où un personnage-joueur rate deux jets ou plus, il perd du temps et se verra sans doute contraint de distribuer quelques coups d'épée autours de lui.

Passer Discrètement

Pour ce faire, le mieux est d'attendre la nuit, puis de descendre les collines à pas de loup et de traverser le camp en évitant les sentinelles ; par chance, les regards de ces dernières sont plutôt dirigés vers le village. Le Meneur de jeu exigera d'abord deux jets de Se Cacher pour s'approcher des lignes des Orkars. Les personnages-joueurs ne sont pas encore en mesure d'être entendus s'ils prennent un minimum de précautions ; des jets de Déplacement Silencieux ne sont donc pas encore nécessaires. Traverser le camp est ensuite une autre paire de manches ; on exigera deux nouveaux jets de Se Cacher assortis de deux jets de Déplacement Silencieux. Le Meneur de jeu est libre d'envisager ce que signifie l'échec de l'un ou l'autre de ces jets. En outre, on suppose que les personnages-joueurs auront imaginé un moyen de prévenir les villageois de leur arrivée...

Quelque soit la solution retenue par les personnages-joueurs, Orihn Gaer commettra une maladresse qui pourrait bien lui coûter la vie. Si le groupe tente de passer en force, le Vilmirien tombera de cheval au plus mauvais moment ; si le groupe joue la carte de la discrétion, il sera surpris par un guerrier ennemi. Cette péripétie est nécessaire au scénario pour trois raisons : 1/ mettre un peu d'action, 2/ blesser Orihn Gaer afin de laisser les coudées franches aux personnages-joueurs pour la suite de l'aventure, et 3/ faire en sorte que les assiégeants reconnaissent Agarahn (vous comprendrez bientôt pourquoi). Bref, quelque chose fera que le Vilmirien sera blessé (il peut même mourir si les personnages-joueurs ne lui portent pas secours assez vite) et qu'il faudra combattre un peu plus que prévu avant d'entrer dans le village. A ce titre, vous trouverez en encadré les statistiques standard des Orkars.

Les statistiques suivantes conviennent pour tous les Orkars, guerriers ou chasseurs, que les personnages-joueurs sont susceptibles de rencontrer dans ce scénario.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 14
INT 11 **POU** 10 **DEX** 15
APP 11

Les Orkars

Points de Vie : 14

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 70 %, *Dague* 50 %, *Bagarre* 50 %, *Arc de Chasse* 60 %.

Compétences : Chercher 70%, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 50 %, Equitation 60 %, Esquive 50 %, Grimper 50 %, Pister 70 %, Se Cacher 75 %.

Avec ou sans Orihn Gaer, les personnages-joueurs finiront donc par entrer dans le village. Ils seront d'abord accueillis avec méfiance jusqu'à ce que Agarahn se fasse reconnaître et se porte garant d'eux. Dès lors, on emmènera le Vilmirien pour le soigner s'il est toujours de ce monde, et les autres seront conduits devant Oloric, chez ce dernier. Oloric est grand et massif. Il frôle la quarantaine. Ses cheveux tombent aux épaules ; ils sont châtain. Ses yeux sont noirs. Bref, sa parenté avec Agarahn est plus qu'évidente. Quand il reçoit les personnages-joueurs, Oloric est assis sur un trône de bois rudimentaire et surélevé ; il porte le kilt de son clan et une lourde armure de cuir et anneaux.

Oloric ne semblera pas particulièrement soulagé de voir Agarahn puisqu'il le croyait à la chasse et en sécurité. Mais il voudra que celui-ci lui raconte toute l'histoire. Lorsque Agarahn en aura fini, Oloric se dira heureux qu'il soit libre et en vie, et il remerciera les personnages-joueurs d'avoir sauvé son fils. A son tour, le chef de village expliquera que, sans raison apparente ni déclaration de guerre, les Orkars ont attaqué le village une semaine plus tôt, ce qui correspond plus ou moins à la date de l'enlèvement d'Agarahn. Les premiers assauts des Orkars ayant été repoussé avec succès, ceux-ci ont entrepris un siège qui dure depuis. Nul ne sait pourquoi les Orkars ont rompu la trêve hivernale sacrée ; les raisons qui les ont poussés à enlever le fils du chef sont un autre mystère. Enfin, Oloric proposera à ses invités de manger et de prendre quelque repos, deux choses dont ils ont le plus grand besoin.

Le Lendemain

Le lendemain, les personnages-joueurs sont réveillés à l'aube par une rumeur qui enfle dans le village : le siège est levé. En effet, on peut voir de la palissade les Orkars qui, par petits groupes, s'éloignent au plus vite en laissant leurs tentes derrière eux. En moins d'une heure, il ne reste plus qu'un campement désert aux alentours du village. Naturellement, personne ne comprend rien à cette histoire et l'on en rirait si plusieurs guerriers n'avaient pas péri au cours du siège.

Tandis que la population villageoise se réjouit tout de même de cette «victoire», les personnages-joueurs sont convoqués par Oloric. Ils



le retrouvent chez, sur le trône. Contrairement aux siens, le chef semble soucieux. A ses côtés se tient un petit homme maigre que les personnages-joueurs n'ont encore jamais vu et qui s'avère être le shaman du village. Après quelques mots de bienvenue, Oloric ne cache pas aux personnages-joueurs qu'il est inquiet. Les événements de ces dernières semaines, et le départ précipité des Orkars, lui font craindre le pire. Quelque chose qui le dépasse est en train de se passer et il n'aime pas cela.

Or il se trouve qu'il existe une personne qui pourrait l'éclairer. Cette personne se nomme Oliamos ; c'est un sage qui vit seul dans la forêt, un ermite un peu fou mais dont les prédictions se sont toujours révélées exactes. Aussi Oloric demande-t-il aux personnages-joueurs de rendre visite à Oliamos, de la consulter et de revenir avec des nouvelles, quelles qu'elles soient. Si Oloric n'y va pas en personne, c'est parce qu'il veut être avec les siens si un drame doit arriver ; et s'il ne fait pas appel à quelqu'un du village, c'est pour n'inquiéter personne inutilement car son mauvais pressentiment est peut-être infondé.

Si les personnages-joueurs acceptent de rendre ce service à Oloric, ils pourront faire route avec Farror qui sait où trouver le sage ; Orihn Gaer, s'il n'est pas mort, n'est pas en état de voyager. Si les personnages-joueurs refusent, l'aventure est terminée.

Oliamos

En chevauchant bon train, les personnages et leur guide peuvent espérer trouver le refuge d'Oliamos avant la nuit.

Heureusement, Oloric leur a fait donner des montures fraîches et robustes qu'ils peuvent ne pas ménager. Sauf avis contraire du Meneur de jeu, le trajet devrait être sans histoire. Mais il est encore possible qu'Edjir ait envoyé contre les cavaliers un ou deux de ses clakars (cf. encadré) pour les ralentir si ce n'est les arrêter définitivement.

Oliamos habite une caverne percée à flanc de colline. Les personnages-joueurs et Farror y parviendront une heure avant le crépuscule mais ils auront pu apercevoir bien avant la mince colonne de fumée qui s'échappe de la caverne par une mince fissure naturelle aboutissant au sommet de la colline. Oliamos ne répondra pas aux éventuels appels de ses visiteurs et il faudra pénétrer à l'intérieur de la caverne pour le trouver. Oliamos est un homme grand et maigre. Il est vêtu de fourrures mal cousues. Son visage, en lame de couteau, est mangé par une épaisse barbe noire et deux grands yeux clairs et fascinants. Quand les personnages-joueurs entrent dans la caverne, Oliamos est assis devant un petit feu (dont la fumée est aspirée par la fissure mentionnée plus haut). Sans se retourner, il salue ses visiteurs d'une voix claire et les prie de s'asseoir près de lui. Après quelques minutes de silence, il se retourne enfin et demande le pourquoi de cette visite.

Oliamos acceptera d'aider Oloric, qu'il connaît et respecte. Il demandera alors qu'on le laisse seul dans la caverne et, pendant près de trois heures, se livrera à une cérémonie mystérieuse : mélopée incompréhensible, bruits de tambourin, odeur étrange des herbes probablement jetées dans le feu.

Enfin, Oliamos sort à la lueur des étoiles : ses nouvelles sont alarmantes. En clair, il sait que Nachak bénéficie de l'aide d'un sorcier venu du nord ; il sait que ce sorcier travaille à une épée redoutable pour tuer Oloric et il sait que cette arme doit être forgée par une nuit sans lune et trempée dans le sang fraîchement répandu d'Agarahn. De fait, si pour l'heure le fils d'Oloric est en sécurité, il y a fort à parier que cette affaire ne sera pas résolue tant que le sorcier de Nachak sera en mesure de nuire. Il est maintenant temps de dormir un peu.

Au cours de ce qui reste de la nuit, les personnages-joueurs sont réveillés par les cris que pousse

Les Clakars

Les clakars d'Edjir sont semblables à ceux décrits dans les règles d'Elric. Leur nombre est à évaluer par le Meneur de jeu. Ils obéissent au sorcier grâce à une amulette magique qu'il possède.

FOR 17 **CON** 17 **TAI** 21
INT 7 **POU** 13 **DEX** 17
DEP Vol-11, Course-7

Points de Vie : 19

Armure : 1D2-1, Fourrure

Modif. aux Dégâts : +2D8

Armes : *Morsure* 40 % (1D8), *Griffes* 45 % (1D8+MD).

Compétences : Grimper 40 %, Esquive 15 %, Sauter 35 %, Déplacement Silencieux 15 %, Sentir/Goûter 35 %, Chercher 45 %, Lancer 15 %, Pister 15 %.

Le Pourquoi du Comment

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire de lever le voile sur les motivations des Orkars et, plus précisément, sur celles de leur chef, Nachak. Nachak est l'ennemi de toujours d'Oloric mais, bien que son clan soit plus nombreux, il n'est jamais parvenu à le vaincre. Dernièrement, Nachak a fait appel aux services d'un sorcier afin que celui-ci lui donne le moyen d'abattre définitivement Oloric. Le sorcier, Edjir, accepta l'offre et proposa de fabriquer une épée démoniaque qui aurait le pouvoir de tuer Oloric dès que sa lame le frôlerait : avec une telle arme, Nachak pourrait défier Oloric en duel singulier, le vaincre aux yeux de tous, et devenir le chef du clan de son ennemi (selon les lois des tribus des hautes terres). Mais forger une telle arme n'est possible qu'en sacrifiant l'un des enfants de la future victime par une nuit sans lune. Voilà pourquoi les Orkars enlevèrent Agarahn, dans l'attente de cette fameuse nuit.

La première partie de son plan achevée, Nachak assiégea le village d'Oloric. Après quelques semaines de siège, il savait qu'Oloric ne pourrait pas faire autrement que d'accepter le duel pour libérer les siens. Mais Nachak n'avait pas prévu que certains, parmi son clan, n'apprécieraient pas ses méthodes indignes et provoqueraient l'évasion d'Agarahn. De fait, c'est ce qui se passa et lorsque Nachak vit de ses propres yeux Agarahn franchir ses lignes, il comprit que son plan s'écroulait et; paniqué, leva le siège.

Pourtant, le sorcier Edjir n'avait pas dit son dernier mot.



Oliamos dans son sommeil. Réveillé, il révèle qu'il a eu une dernière vision, celle d'un grand singe ailé enlevant Agarahn et l'emportant au loin, vers un tertre. Si les personnages-joueurs ont déjà eu affaire aux clakars d'Edjir, ils devraient facilement faire le rapprochement ; mais même sans cela, l'enlèvement est signé. A supposer que la vision d'Oliamos soit fondée, la chose est d'autant plus grave que la nuit prochaine est la première nuit sans lune du cycle lunaire.

Heureusement, Oliamos a reconnu le tertre vers lequel Agarahn était emporté ; il s'agit d'un lieu maudit, situé non loin du village des Orkars, mais que les hommes des hautes terres préfèrent éviter par superstition. Farror sait avec précision où se trouve le tertre : il faut plus d'une journée de chevauchée pour l'atteindre et encore, à condition de ne pas faire un détour par le village d'Oloric.

Dès lors, il n'y a plus une minute à perdre : les personnages-joueurs et leur guide doivent partir aussitôt en espérant arriver avant que Agarahn soit sacrifié. Pendant ce temps, Oliamos fera son possible pour avertir magiquement Oloric des dangers courus par son fils.

Final

Voilà. Tout est maintenant en place pour un final épique au terme d'une cavalcade effrénée.

En effet, Oliamos n'a pas été trompé par sa dernière vision : tandis que les personnages-joueurs se reposaient chez lui, Edjir a bien joué sa dernière carte en organisant l'enlèvement d'Agarahn.

En chevauchant tout le jour, les personnages-joueurs arriveront à temps pour voir le sorcier accomplir les premiers rituels du sacrifice d'Agarahn.

La scène a lieu au sommet d'un tertre isolé et lugubre. Agarahn, encore inconscient, est attaché sur la pierre plate d'une sorte de dolmen ; huit braseros diffusent une lueur rougeâtre autour de la table de pierre.

Par chance, le lieu est réputé maudit. Aussi, rares sont les Orkars présents pour assister à la cérémonie. Néanmoins, Edjir, ses clakars, Nachak et ses quelques gardes constituent encore une forte partie. Afin de laisser une chance aux personnages-joueurs, nous proposons au Meneur de jeu de régler les détails de cette bataille.

Aussi, vous devrez ajuster le nombre des Orkars et des clakars à la puissance des personnages-joueurs. Enfin vous trouverez plus bas une rapide description de Nachak et les guides qui vous permettront de faire un Edjir selon vos souhaits.

Nachak est un homme immense et musclé, âgé d'une quarantaine d'années. Ses cheveux sont poivre et sel, ses yeux sont bruns. Ils portent les cheveux longs, retenus sur la nuque par un bout d'étoffe noué. Les traits de son visage sont brutaux ; une large cicatrice barre sa joue droite. Nachak est vêtu de cuir et de fourrure ; il porte le kilt aux couleurs de son clan.

FOR 17 **CON** 17 **TAI** 18 **INT** 08 **POU** 10
DEX 15 **APP** 09

Nachak

Points de Vie : 18

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Epée Large* 105 %, *Bouclier Entier* 90 %, *Dague* 70 %, *Arc de Chasse* 80 %.

Compétences : Chercher 70 %, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 50 %, Equitation 90 %, Esquive 60 %, Grimper 50 %, Se Cacher 55 %.

Edjir est un homme de petite taille et plutôt fluet ; il est totalement chauve et glabre. Ses yeux légèrement bridés sembleraient indiquer qu'un des ses ancêtres est originaire de l'Orient Mystérieux. Il parle d'une voix criarde très désagréable. Il porte à toute heure et en toute saison une longue robe noire puante et tachée ; sa propre personne dégage d'ailleurs une odeur infecte de sueur et d'urine. Mais malgré cette piètre apparence, Edjir est un sorcier puissant que les personnages-joueurs feraient bien de ne pas sous-estimer.

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 09 **INT** 20 **POU** 25
DEX 13 **APP** 10

Edjir

Points de Vie : 12

Armure : démoniaque

Armes : *Dague (démoniaque)* 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%.

Epilogue

Les personnages et Farror devront venir à bout de leurs adversaires sur le tertre seuls.

Oloric et les siens, prévenus par Oliamos, n'arriveront qu'à l'aube du jour suivant. Si le Meneur de jeu le souhaite, Nachak peut échapper aux personnages-joueurs dans un premier temps et revenir à la tête d'une armée qui affrontera celle d'Oloric. Si Orihn Gaer n'est pas déjà mort, le Meneur de jeu doit encore décider s'il survivra à ses blessures. Si oui, les personnages-joueurs pourront l'accompagner chez lui et obtenir la juste récompense de leurs efforts ; sinon... Enfin, ajoutons que les personnages-joueurs ont gagné un ami en la personne d'Oloric et qu'ils pourront compter sur son aide à l'avenir.

Pierre Henri Pevel



Au Péril de la Mer

Le Mont-Saint-Michel expose sa prodigieuse silhouette sur la Côte d'Emeraude, à la frontière entre la Bretagne et la Normandie. Ce puissant ouvrage de maçonnerie surmonté par une statue d'ange brandissant un glaive trône sur un austère rocher relié à la côte par une mince bande de terre que l'océan vient régulièrement recouvrir lors de fantastiques marées pouvant atteindre quinze mètres de profondeur. Bien des imprudents y ont trouvé la mort, engloutis par les flots rageurs...

Le Mont-Saint-Michel

Autrefois nu, le rocher nommé Mont Tombe accueillait les sacrifices rituels des Druides, avant un modeste Temple romain dédié à Jupiter.

Puis fut la retraite d'ermites chrétiens jusqu'au VIIIème siècle où l'évêque Aubert annonça que Saint Michel lui était apparu en songe pour lui ordonner d'y construire un oratoire.

Au Xème siècle, une trentaine de moines Bénédictins s'installent sur le Mont et y fondent un prospère monastère. C'est en 1020 que l'abbé Hildebert conçoit le colossal édifice que l'on connaît aujourd'hui et que les Bâtisseurs lui donnent naissance.

Pour accéder à l'abbaye, le visiteur doit traverser le nid d'habitations qui se pressent en bas contre le rocher, et après avoir remonté la Grande Rue, monter le Grand Degré dont les 190 marches contournent les remparts pour aboutir à l'entrée du bâtiment. L'abbaye se présente comme un labyrinthe de salles, de niches, d'escaliers sinueux, depuis les tours jusqu'aux humides et sombres oubliettes, un dédale de piliers et d'arches arrondies où il est facile de se perdre.

Parmi toutes les salles, on distingue d'incontournables curiosités, joyaux de l'art gothique. Le Cloître d'abord où une galerie entoure un jardin rectangulaire, et dont l'un des murs s'ouvre sur l'extérieur, sur un impressionnant précipice qui plonge dans la mer. Le Réfectoire des moines, une vaste salle aux voûtes ogivales, baigne dans une étrange lumière habilement dispensée par une cinquantaine de fenêtres hautes et étroites invisibles au premier coup d'oeil. La flèche gothique qui supporte la statue de l'ange emmène le visiteur à des hauteurs vertigineuses, tandis que plus bas, le Cellier révèle une grande cage en bois reconstituée qui, arrimée à un gros câble et actionnée par des prisonniers, servait d'ascenseur pour l'eau et les provisions.

Enfin, les oubliettes offrent le frémissant spectacle des cachots, cellules, puits sans fond et des cages en fer suspendues où l'on enfermait les criminels qui finissaient souvent par y perdre la raison.

On peut voir au village, un musée de cire qui montre les plus célèbres de ses prisonniers. Le reste de l'abbaye offre tout autant de diversité, avec la grande Salle des Chevaliers, l'Eglise Abbatiale, deux cryptes, une vaste terrasse au magnifique panorama océanique, et encore bien d'autres coins et recoins.

En dehors des touristes nombreux à visiter la Merveille de l'Occident, une petite communauté de Bénédictins vit dans l'abbaye et une centaine de personnes habitent le village, pour la plupart boutiquiers, guides, restaurateurs ou fonctionnaires, dépendant de la commune d'Avranches en Normandie.

Le Saut Gauthier

Le cloître de l'abbaye s'ouvre à l'extérieur sur la paroi du mur le plus abrupte du monument. De cet endroit, en contrebas, on peut remarquer une corniche sculptée. C'est l'endroit dénommé Saut Gauthier. Gauthier était un prisonnier utilisé lors de la construction du bâtiment au XIème siècle. Il avait la manie de



passer ses rares instants de repos à sculpter la pierre de l'abbaye d'habiles motifs. Remarqué par les bâtisseurs, il fut transféré dans l'équipe des sculpteurs de gargouilles et de bas-reliefs et travailla parfois dans le vide suspendu par des cordes, semblant rechercher les endroits les plus inaccessibles pour sculpter ses motifs dont certains demeurent sans aucun doute introuvés. Il aimait grimper aux parois du rocher ou aux murs de l'abbaye, et parfois, sous une pluie diluvienne, il se dressait debout sur la corniche la plus haute et la plus périlleuse et il se mettait à chanter, restant ainsi des heures durant. Un jour, Gauthier chanta une dernière litanie gutturale avant de se jeter dans le vide pour aller s'écraser un peu plus bas sur le Rocher du Mont Tombe. Depuis, la corniche de laquelle il sauta s'appelle le Saut Gauthier et provoque la vague curiosité des touristes...

Gauthier le prisonnier était alchimiste. Ayant effrayé quelques seigneurs locaux avec ses expériences et ses airs mystérieux, il finit en prison sous l'accusation de sorcellerie, condamné à mort. La construction de l'abbaye sur le Mont Tombe lui vint comme un répit qu'il décida d'utiliser pour se venger. Ce qu'il sculpta en secret dans les endroits inaccessibles de la majestueuse abbaye ne répondait en rien aux commandes de l'Eglise.

C'était au contraire, d'occultes symboles cabalistiques, genres de focus d'énergie magique qui devaient réagir à une configuration astrale précise, sensée se produire moins d'un mois après la mort de Gauthier.

La configuration astrale fournissait l'énergie qui, recueillie et orientée par les focus, se muait en un puissant appel à un troupeau de Chevaux d'Ecume enragés qui démontaient la mer et submergeaient l'abbaye du Mont Tombe. Hélas, les calculs de Gauthier se révélèrent faux et rien ne se produisit.

Aujourd'hui cependant, la configuration astrale approche, et les sculptures de Gauthier sont toujours là. Les premiers afflux d'énergie réveillèrent l'esprit de Gauthier des siècles après sa mort, sous la forme d'une Haine, qui va s'ingénier à préparer dans le sang l'avènement des Chevaux d'Ecume destructeurs... (voir descriptions et caractéristiques p. 157 et 169 du livre de règles).

«Immensi Tremor Oceani»

Inscription gravée sur le collier de l'Ordre de Saint Michel, «immensi tremor oceani» signifie «l'immense frémissement de l'océan», et se trouve être aussi le titre d'un livre manuscrit connu à un seul exemplaire et signé d'un certain «Maître Gauthier». L'ouvrage se présente comme un traité inachevé d'alchimie et d'astrologie, et l'auteur n'est autre que le prisonnier Gauthier qui se suicida sur le Mont-Saint-Michel.

Gontran Verrier est un célèbre avocat du barreau de Caen qui occupe la plupart de ses loisirs à cultiver sa passion pour l'histoire. Président de la Société d'Histoire de Caen, il possède une riche collection de livres anciens et vient dernièrement de faire l'acquisition d'un rare manuscrit traitant d'occultisme et datant du XIème siècle, intitulé



«Immensi Tremor Oceani». Passionné par la lecture de cet ouvrage, il fut particulièrement interpellé par le dessin de certains symboles. Il se mit à rechercher frénétiquement dans ses ouvrages et finit par trouver une reproduction d'un bas relief de l'abbaye du Mont-Saint-Michel identique à l'une des illustrations du manuscrit. Il ne tarda pas à identifier l'auteur du livre comme étant le fameux prisonnier Gauthier et finit par comprendre que l'alchimiste n'avait pas sculpté ces bas-reliefs par hasard, mais dans un but précis.

Confiant l'étude des notes astrologiques de l'ouvrage à un astrologue réputé à Caen, il finit par découvrir que la conjoncture astrale dont parlait Gauthier était en train de se produire, et finit par conclure que si l'on en croyait l'auteur, un événement particulièrement important devrait avoir lieu.

Personnage intelligent et ouvert d'esprit, Gontran Verrier décida de se rendre sur le Mont-Saint-Michel, où il descendit à l'Auberge Poulard, dans l'intention de comprendre réellement ce qui devait se passer. Ses investigations qui intriguèrent plus d'un touriste et d'un habitant, lui firent découvrir d'autres symboles dans des endroits cachés de la muraille de l'abbaye. Tous étaient identiques à des illustrations du manuscrit de Gauthier, et l'avocat repéra sur un plan leur localisation pour observer que leur disposition était parfaitement géométrique, comme l'annonçait à mots couverts l'ouvrage inachevé.

Un soir cependant, Gontran Verrier assista à une manifestation corporelle de la Haine, esprit de Gauthier. Il vit un ectoplasme spectral se tenir debout sur la corniche du Saut Gauthier et fut rempli de terreur. Ainsi, son petit jeu s'avérait parfaitement réel, et il venait d'être confronté à l'Inconnu...

L'avocat paniqué décida de fuir, mais la Haine ne l'entendait pas ainsi. Ayant senti la présence de son livre, l'esprit de Gauthier usa de son pouvoir Influence alors que Gontran Verrier prenait le train à Avranches pour rentrer à Caen. Pendant le voyage, l'avocat sous influence tua sauvagement un contrôleur et se jeta du train qui roulait à pleine vitesse...

La police récupéra ses affaires parmi lesquelles le livre et les rendit quelques jours plus tard à la famille Verrier, classant l'affaire et concluant au suicide et à la démence précoce.



Les Héritiers

L'avocat M. Gontran Verrier n'étant pas marié et n'ayant pas rédigé de testament explicite, un avoué commis d'office se charge dans les jours suivant la mort de retrouver d'éventuels héritiers indirects.

Il finit par en trouver quelques uns qui sont les personnages-joueurs, et les convie à son étude. Les Personnages, qui ne se connaissent pas, ont donc rendez-vous chez Maître Jobert au 16 rue des Jacobins à Caen, le Samedi 6 novembre.

François Jobert accueillera les Personnages, puis leur racontera la mort de Gontran Verrier, pour finir par leur révéler qu'ils sont tous des héritiers indirects. Est aussi présent à l'entrevue un certain Eric Lagarde, comptable et vice-président de la Société d'Histoire, ami de Verrier. Il est porteur d'une lettre de Gontran Verrier datée du 10 janvier de l'année en cours, où l'avocat semble indiquer qu'il souhaite voir sa collection de livres et ses travaux revenir à la Société d'Histoire après sa mort. Bien entendu, cette missive n'ayant rien d'officiel, les Personnages pourront toujours refuser l'exécution de ce désir pourtant authentique.

Maître Jobert poursuivra avec la présentation des biens du défunt, à savoir une coquette fortune en banque, quelques actions, le grand appartement rue des Cordes à Caen, une villa à Honfleur, et une Mercédès décapotable flambant neuve.

La question principale sera évidemment celle du partage des biens entre les héritiers, la valeur de l'ensemble approchant les dix millions de nouveaux francs à la vente. La collection de livres anciens de M. Verrier est de très grande valeur, difficile à estimer. Eric Lagarde pourra proposer de la racheter au titre de la Société d'Histoire si les Personnages refusent de la céder. Il ne pourra cependant en proposer plus de 100 000 francs.

Quoi qu'il en soit, l'avoué remettra en fin d'entretien une mallette que lui a donné la police contenant les effets retrouvés sur le corps du défunt. Sa valise retrouvée dans le train a été déposée à son appartement.

Dans la mallette, les Personnages découvriront, emballés dans des sachets plastiques, un mouchoir, un trousseau de clefs, un porte-feuille, et un petit agenda, ainsi qu'un paquet de cigarettes américaines entamé, et un briquet en or massif gravé GV.



L'enterrement de Gontran Verrier ayant déjà eu lieu la semaine dernière, Eric Lagarde invitera les Personnages à la messe de Requiem dite le lendemain pour le défunt en Eglise St Pierre à Caen, sur l'initiative de ses amis de la Société d'Histoire.

Les personnages sont libres de faire ce qu'ils veulent, mais il y a fort à parier qu'ils voudront visiter l'appartement de la rue des Cordes et mettre leur nez dans toutes les affaires de leur légataire...

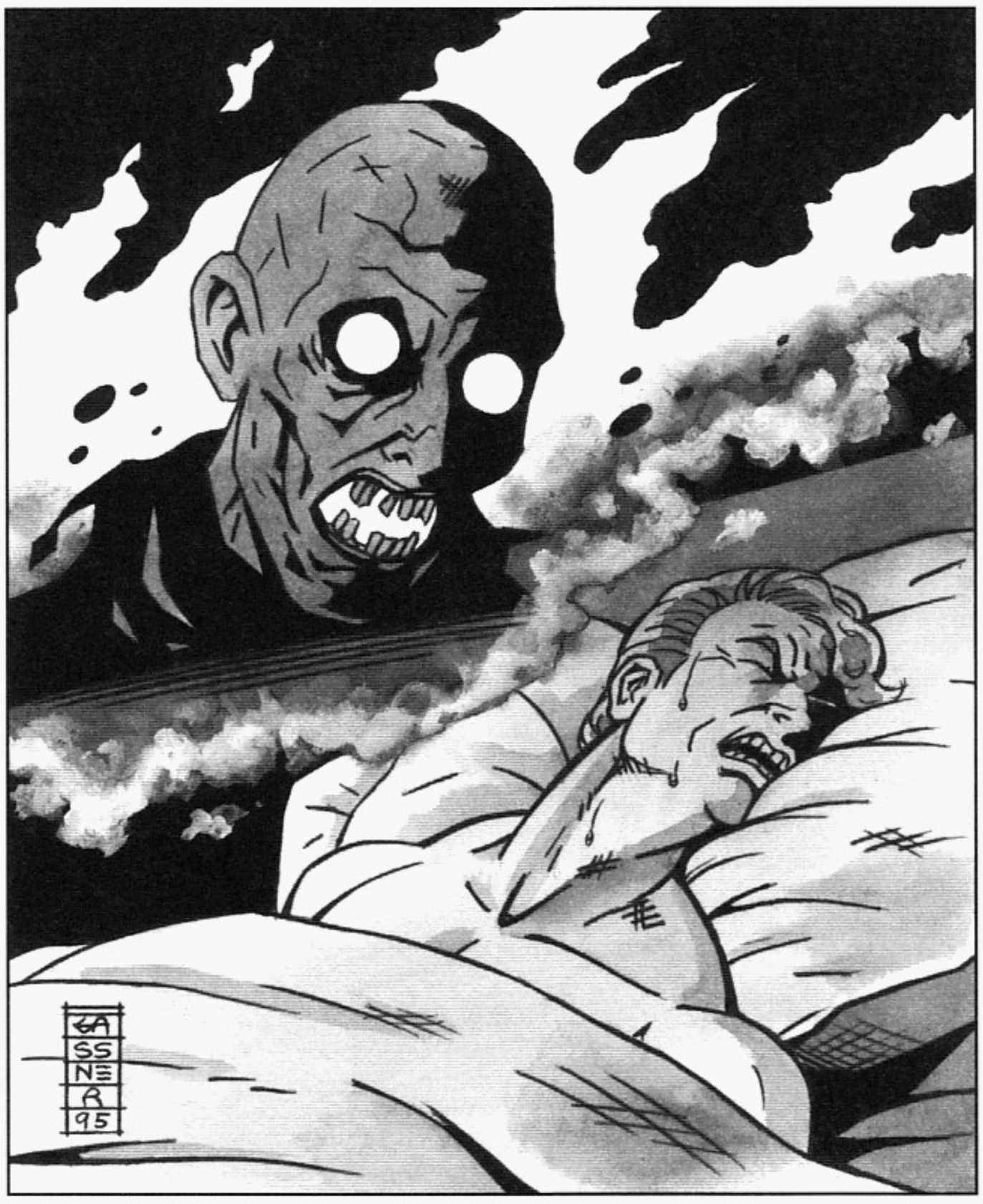
Premières Constatations

Les Personnages vont pouvoir visiter l'appartement, fouiller la valise et feuilleter l'agenda de Verrier.

L'Agenda

Les notes s'arrêtent le Jeudi 21 octobre, avec la phrase : «réserver - 33.60.28.14». Le numéro est celui de l'Auberge Poulard au Mont-Saint-Michel.

On trouve aussi une note au mardi 19 octobre, intitulée «passer à la Lune Noire». Il s'agit du cabinet de l'astrologue où Verrier est passé chercher son étude sur la configuration astrale du manuscrit.



La Valise

Elle contient quelques affaires, le manuscrit «Immensi Tremor Oceani» et un plan grossier du Mont-Saint-Michel annoté selon une figure géométrique (il s'agit du plan de disposition des sculptures de Gauthier). La vue du livre et son contact physique occasionneront un jet de VOL, qui en cas d'échec, permettra, plus tard, à l'esprit de Gauthier de sentir cette «trace» laissée par les personnages.

La lecture du manuscrit demande une compétence en Langues Mortes et une dizaine d'heures de lecture pour se faire une idée du sujet et des différents chapitres.

L'Appartement

Le vaste appartement luxueux sis au 56 rue des Cordes renferme la bibliothèque de Gontran Verrier. On peut y trouver un livre d'Histoire du Mont-Saint-Michel déposé sur une table, un marque page révélant un chapitre sur les sculptures de l'abbaye et une photographie d'un bas-relief sculpté.

Un jet de PER réussit par un PJ ayant lu le manuscrit lui révèlera la correspondance d'un bas-relief et d'une illustration du manuscrit. Ainsi les personnages pourront à leur tour identifier l'auteur Maître Gauthier au prisonnier sculpteur Gauthier...

La Lune Noire

Si les Personnages rendent visite à l'astrologue, place St Gilles, celui-ci les informera sur la requête de Gontran Verrier, et consentira même à leur imprimer un double de l'étude astrologique en question qu'il a gardé sur disquette. Si les personnages lui racontent la mort de Verrier, l'astrologue paraîtra effrayé, puis pensif, et leur proposera de racheter le livre sans vouloir leur en dire plus. Il leur conseillera cependant de ne pas pousser leur enquête trop loin, sans donner de raison. La lecture de l'étude astrologique indiquera bien entendu aux personnages que la conjonction astrale décrite dans le manuscrit est en train d'avoir lieu, avec comme point culminant le mardi 9 novembre aux alentours de deux heures du matin...

Les personnages peuvent donc comprendre qu'il se passe quelque chose qui s'appelle «Le Chant des Chevaux d'Ecume» actuellement sur le Mont-Saint-Michel et que ça a un rapport avec des sculptures de l'abbaye, oeuvres d'un certain Gauthier qui n'est autre que l'auteur du manuscrit. Le maître de jeu doit cependant laisser un certain flou dans les explications, du fait de la difficulté de lecture du manuscrit.

Cauchemars

La Haine Gauthier va user de son pouvoir Influence, relayé par son livre, à partir de la première nuit et les suivantes, jusqu'à obtenir satisfaction. Combiné avec son pouvoir Rêve, la créature va terroriser les Personnages par d'ignobles cauchemars tout en leur soufflant l'idée qu'ils doivent se rendre au Mont-Saint-Michel pour y remédier. Son but est en effet que les Personnages ramènent le livre sur place, après quoi elle se débarrassera de l'ouvrage et de ses porteurs. L'esprit de Gauthier, occupé par ses activités sur place et gêné par la distance, n'a que ce moyen de se débarrasser des gêneurs et d'éviter que le livre n'attire les chasseurs de la SAVE. Les cauchemars seront chaque nuit plus horribles et éprouvants, de sorte que les Personnages ne devraient pas tarder à partir pour le Mont-Saint-Michel...

Le Voyage

En train ou en voiture, la distance Caen-Avranches est d'une centaine de kilomètres et le voyage ne prendra pas plus d'une demi-journée.

Il faudra ensuite aux Personnages emprunter la digue pour rejoindre le Mont, puis sur place trouver à se loger. Les touristes étant peu nombreux au mois de novembre, cela ne leur posera pas de problèmes. Cependant, un PJ observateur pourra se rendre compte qu'un homme, habillé d'un imperméable beige, d'un chapeau mou et d'une paire de lunettes noires, semble les suivre depuis Caen. Il descendra à l'Auberge Poulard et s'attachera à surveiller les Personnages pendant tout le séjour...

L'Agent Andersen

L'homme qui colle aux basques des Personnages est d'origine néerlandaise et s'appelle Bjon Andersen. C'est un agent que la SAVE, alertée par l'astrologue de la Lune Noire, a envoyé surveiller les Personnages. Il a pour mission d'enquêter sur l'affaire Verrier, de s'assurer des motivations des Personnages, de les aider en cas de besoin et si possible de les recruter pour la SAVE.

L'agent Andersen est un étrange personnage à mi-chemin entre le chevalier arthurien et l'espion de la guerre froide, mystérieux et conspirateur, emphatique et un peu mystificateur, assez efficace et pas méchant pour un sou. Il ne cherche pas à être discret, et inventera une excuse plausible si les Personnages lui demandent des comptes. Il pourrait représenter une certaine chance de salut pour les Personnages dans la lutte contre la Haine Gauthier...

Etat des Lieux

Les Personnages vont trouver la population du Mont-Saint-Michel en grand émoi. Dans la journée de samedi, un moine de l'abbaye s'est suicidé en sautant du haut du Saut Gauthier après avoir sauvagement assassiné un de ses frères et chanté une étrange mélopée pendant plus d'une heure debout sur la corniche. Dimanche, la même chose s'est produite avec le vieux Gustave, un guide du Mont, qui a étranglé sa femme avant de monter à l'abbaye pour chanter sur la corniche du Saut Gauthier, puis se jeter dans le vide.



Ces deux évènement sont l'oeuvre de la Haine, qui a influencé les victimes afin de leur faire psalmodier une litanie rituelle pour renforcer le sortilège d'appel des Chevaux d'Ecume.

L'esprit de Gauthier va multiplier ces manipulations jusqu'au mardi dans la nuit, et tentera de préférence de prendre les Personnages comme victimes ! La victime qui ne résiste à l'Influence (p. 138 livre de règles) subira le même sort que le moine et le guide, à moins que ses amis ne réussissent à l'empêcher de faire des bêtises. Plus on se rapproche de mardi, plus les manifestations corporelles de la Haine sont fréquentes dans l'abbaye, semant la terreur parmi les moines et les habitants. Les plus impressionnables ont déjà déserté le mont et la Police Nationale a envoyé une équipe qui n'y peut pas grand chose, si ce n'est ennuyer les Personnages et leur faire perdre un temps précieux.

Dès lundi, le temps se dégrade, des nuages s'amoncellent, le vent se lève et l'océan gronde, rendant de plus en plus difficile le passage sur la digue. Enfin, dès leur arrivée sur le Mont, les Personnages verront le manuscrit de Gauthier luire d'une inexplicable lueur, se réchauffer jusqu'à en devenir brûlant pour finalement s'enflammer dans la journée de mardi.

Pendant tout ce temps, l'océan produit sur les Personnages une désagréable sensation : on dirait qu'il est vivant et les observe, et s'ils s'aventurent trop près de l'eau, une immense vague vient subitement se jeter sur eux, comme pour les entraîner dans les eaux tumultueuses. Plus question pour les Personnages de quitter le rocher, il leur faut maintenant empêcher l'avènement des Chevaux d'Ecume ou périr noyés dans la nuit de mardi...

Au Péril de la Mer

Les personnages ont très peu de temps pour enquêter sur place et trouver une solution. Plusieurs pistes s'offrent à eux.

La Bibliothèque

L'abbaye possède une bibliothèque où l'on pourra trouver l'histoire de Gauthier et, sur demande expresse, la localisation de sa cellule dans les oubliettes (voir plus loin).

Les Sculptures

Avec le plan grossier dressé par Verrier, les Personnages pourront observer les sculptures et comprendre



le mécanisme du sortilège. A noter que l'inaccessibilité de certaines sculptures exigeront des Personnages qu'ils escaladent la paroi de l'abbaye, par très mauvais temps, avec une mer qui se déchaîne contre eux !

Le Manuscrit

L'étude très poussée du manuscrit brûlant fera noter à un PJ la phrase suivante : «La rosace concentrera la puissance des astres en son coeur qui chantera pour les Chevaux d'Ecume». La rosace est en fait la forme géométrique que font les sculptures sur le plan du Mont, et c'est en son centre que l'énergie concentrée activera le sortilège. En son centre, mais à quel étage de l'abbaye ? Et puis le plan grossier donne une localisation grossière du centre. C'est dans sa cellule que Gauthier a placé le centre, coeur de la rosace. Un peu de réflexion devrait conduire les Personnages à cette conclusion : où, dans l'abbaye, Gauthier qui était prisonnier, a-t-il pu prévoir le centre ? La bibliothèque fournira la localisation de la cellule dans les oubliettes.

L'Agent Andersen

L'agent de la SAVE peut être très utile aux Personnages pour décrypter le manuscrit, et surtout pour leur expliquer ce que sont les fameux Chevaux d'Ecume. Il pourra de même supposer que c'est l'esprit de Gauthier qui opère derrière tout cela, et expliquer qu'on ne peut pas tuer un esprit, mais seulement le renvoyer. Comme il est hors de question d'accéder à la volonté de l'esprit, il faut faire échouer son plan.

L'agent Andersen possède de plus les disciplines «Barrière Mentale», «Transmigration» et «Assaut Immatériel», de sorte qu'il sera d'une aide précieuse aux Personnages contre la Haine.

La Crypte Saint-Martin

C'est dans la crypte Saint-Martin que se trouve l'emplacement de l'ancien cachot de Gauthier, la crypte n'étant pas encore aménagée au XIème siècle.

Elle est fermée et interdite au public, un moine en possède la clef. A l'intérieur, une fumée âcre et sulfureuse recouvre déjà le sol, et une sculpture de tête de satyre grimaçant rougeoit dangereusement.

Dès le lundi, on entend un son suraigu qui sort de la bouche de pierre du satyre, le son ne devenant audible à l'extérieur que mardi soir. La tête de pierre chante le chant des Chevaux d'Ecume, et un Test Peur raté occasionnera une terreur insupportable au PJ qui devra quitter la pièce. Dès l'intrusion dans la crypte, la Haine se matérialisera sous forme d'un ectoplasme spectral particulièrement hideux (Test Peur), et utilisera son pouvoir Télékinésie pour attaquer les personnages, puis son Influence sur l'un d'eux pour l'obliger à attaquer les autres.

Les personnages n'ont qu'une solution : surmonter tous ces dangers pour aller détruire la sculpture centrale. S'ils y parviennent, le chant de la tête cesse et l'ectoplasme disparaît, la mer se calme et le vent tombe, le danger est écarté. S'ils ne parviennent pas à détruire la sculpture, le chant devient monumental à deux heures du matin, le bâtiment tremble, d'immenses vagues jaillissent de l'océan en prenant la forme de chevaux furieux et l'océan engloutit le Mont-Saint-Michel, noyant tous les êtres vivants à sa surface et causant de terribles dégâts matériels. L'océan se retirera en matinée, laissant sur le Mont Tombe les ruines désolées d'une merveille disparue...

Jean-Baptiste Defaut

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 : ____
TAT 23 : ____ TAT 24 : ____

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





Le Père Noël est en Avance

Les fêtes de fin d'année tournent toujours mal pour vous? Le Père Noël ne passe jamais pour déposer ses petits cadeaux dans votre holster? Vous passez votre réveillon dans un cercueil en avalant du soja au ketchup?... et en plus vous avez envie de le lui faire payer?

Préambule

Ce scénario peut apparaître un peu «bizarre» au premier abord mais il n'en est rien.

L'explication qui suivra vous le prouvera. L'équipe qui tentera de résoudre le problème que l'on va lui soumettre devrait être composée de 3 à 5 joueurs. Un Média, un à trois Solos, un Netrunner et/ou un Fixer semble être le groupe idéal.

Une bonne connaissance de Night City ainsi que la subordination des muscles à l'enquête seront nécessaires à la conduite de la mission. La recherche d'informations sera primordiale pour permettre à l'équipe d'avancer dans le scénario. Toutefois les obstacles seront nombreux et seule la force brute pourra les autoriser à continuer. Il y en aura donc pour tous les goûts et gageons que vos joueurs sauront équilibrer leurs actions.

Tout commence pour vos PJs dans l'arrière salle d'un bar. Un représentant du maire de Night City leur explique ce qu'il attend d'eux. Il reste sourd à leurs questions quant à la personne ou à la corporation qu'il représente. Il dit s'appeler Stephen et c'est tout ce qu'il est autorisé à leur révéler... pour l'instant. Il commence son exposé en leur signifiant que s'ils échouaient dans leur mission la ville se retrouverait dans un sacré pétrin. Se rendant compte qu'ils s'en foutent totalement et qu'ils ont du mal à imaginer une situation encore pire, il allonge les biftons. La somme qu'il leur offre est non négociable, à vous de l'estimer selon la «richesse» des joueurs. La règle reste la même ; la moitié maintenant, le reste quand la mission sera achevée. En cas d'échec, c'est la chasse à mort.

Avant de partir, Stephen laisse une mallette avec tout ce dont auront besoin les joueurs. Il est resté trop longtemps à son goût, se sentant surveillé. Il doit en fait rencontrer une autre équipe qu'il engage également sur le coup mais aussi rendre compte de son travail au maire qui s'impatiente. Mr Schwartz a la corporation la plus puissante de Night City sur le dos ce qui explique son «angoisse». Deux équipes sont donc engagées avec chacune une mission différente. Le représentant les a choisi pour leurs compétences mais surtout car elles sont inconnues des adversaires du maire.

Le Paquet Cadeau

La mallette laissée contient la moitié de la somme offerte, un CD Vidéo ainsi qu'une enveloppe.

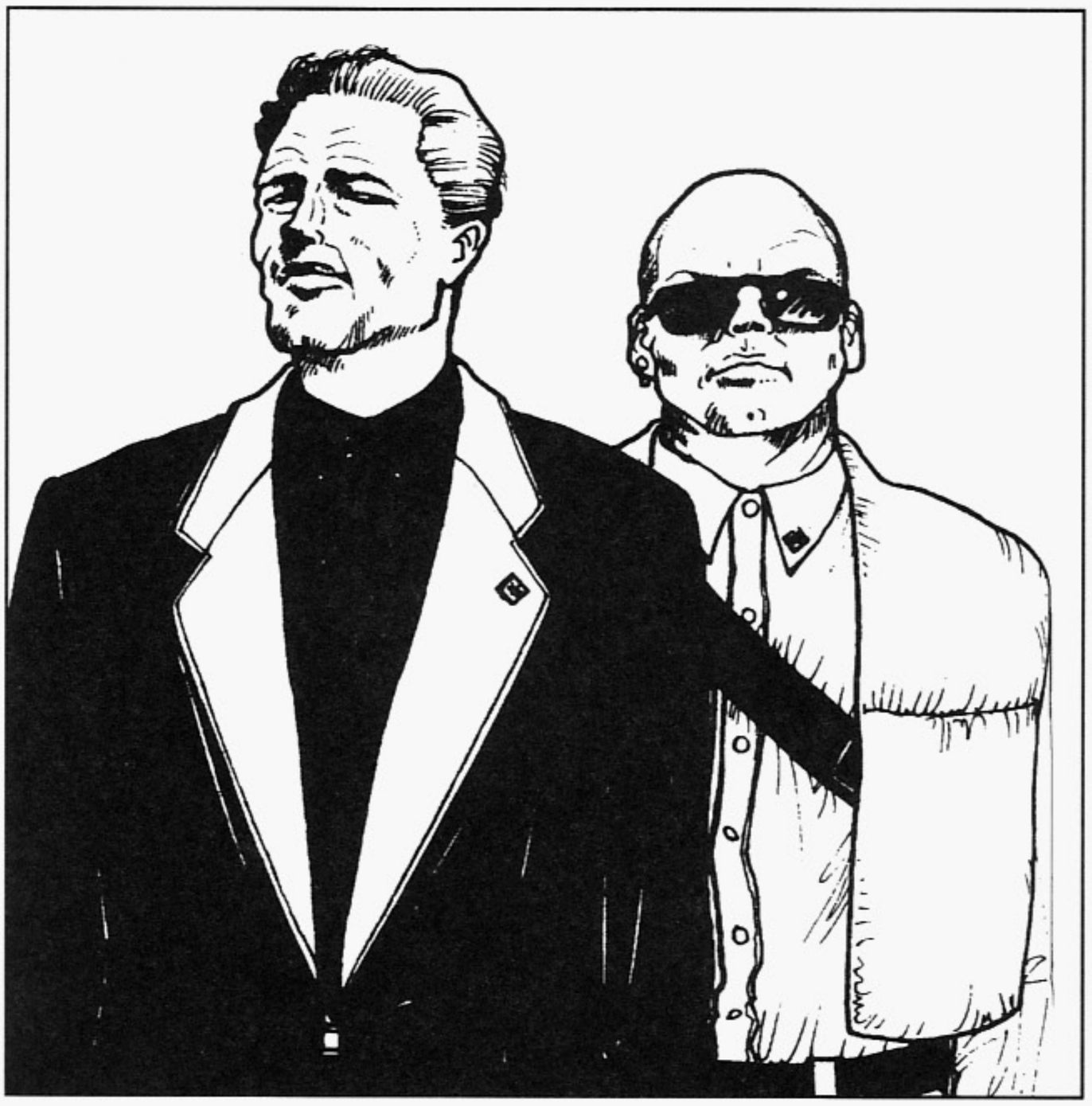
Sur cette dernière est marqué en rouge ; *OUVRIR EN SECOND*. Ils possèdent un écran vidéo ainsi qu'un lecteur CD dans la pièce où ils se trouvent. Le message commence avec Stephen.

«Ce que vous allez voir est un reportage passé sur NEWS 54 il y a de cela un peu plus de trois heures. C'est le point de départ de votre travail pour moi et pour ceux que je représente, c'est à dire des gens très importants. Ce CD s'auto-efface pour des raisons de sécurité évidentes. Vous pourrez revisionner le reportage dans les locaux de NEWS 54 si vous estimez cela nécessaire.

L'image s'arrête, l'écran s'obscurcit et c'est le début d'un flash spécial. Le présentateur TV lance directement son reporter sur les lieux du crime. Alors qu'un petit logo bleu apparaît dans le haut de l'écran «VOUS INFORMER LES PREMIER» et que la caméra est braquée sur une voiture de luxe, l'envoyé spécial lance : «Ted Anderson est mort ! Il vient d'être tué dans des conditions effroyables. Le conseiller spécial du maire a été sauvagement battu dans cette petite rue de la Marina sans que personne n'intervienne. Selon les premiers témoins interrogés, un personnage de grande taille habillé en Père Noël Bleu s'est attaqué sauvagement au conseiller. (La caméra tourne autour de la voiture et s'attarde sur le visage de la victime). Comme vous pouvez le voir les membres du Trauma Team sont en train d'évacuer le corps de la victime atrocement mutilé. Ted Anderson a eu les yeux arrachés avant d'être remplacés par deux petites boules brillantes... comme celles que l'on accroche sur son sapin de Noël. (Le corps est embarqué dans l'AV-4, une bande publicitaire passe à cet instant: TRAUMA TEAM : POUR LE RESPECT DE VOTRE CORPS !). Ses méthodes qui n'ont rien à envier aux pires désaxés de la zone de combat semblent resurgir du passé. Rappelez vous de cet hiver 2019 qui avait vu les crimes les plus odieux perpétrés par un cyberpsychopathe. Cette année là, le maire avait déjà juré la perte de celui que l'on avait surnommé le Père Noël Bleu, sans tenir sa promesse. En cette année de grâce 2020, le Père Noël est en retard. Cela ne change toutefois rien au fait que celui qui se trouve à l'Hôtel de Ville est un incapable. Mike Jolowski pour News 54».

Une fois le CD visionné, les joueurs peuvent ouvrir l'enveloppe. Ils y trouveront une petite carte plastifiée avec un numéro de téléphone et quelques instructions très sèches. «Votre mission consiste à retrouver et à mettre hors d'état de nuire cet homme (probablement un cyberpsycho). Sa présence à Night City est une nuisance pour la communauté toute entière.

Le local dans lequel a eu lieu votre entretien est à votre disposition tout au long de la durée de cette opération. Le gérant du bar «Paradise» est également à votre service. Vous avez le droit d'utiliser le numéro de téléphone qui vous a été communiqué pour laisser des messages ou les compte-rendus de vos activités. N'oubliez pas qu'une fois repérés, vous ne nous serez plus d'aucune utilité. Nous ne serons plus dans le besoin de vous éliminer, d'autres s'en chargeront à notre place.»



Le Père Noël Existe !

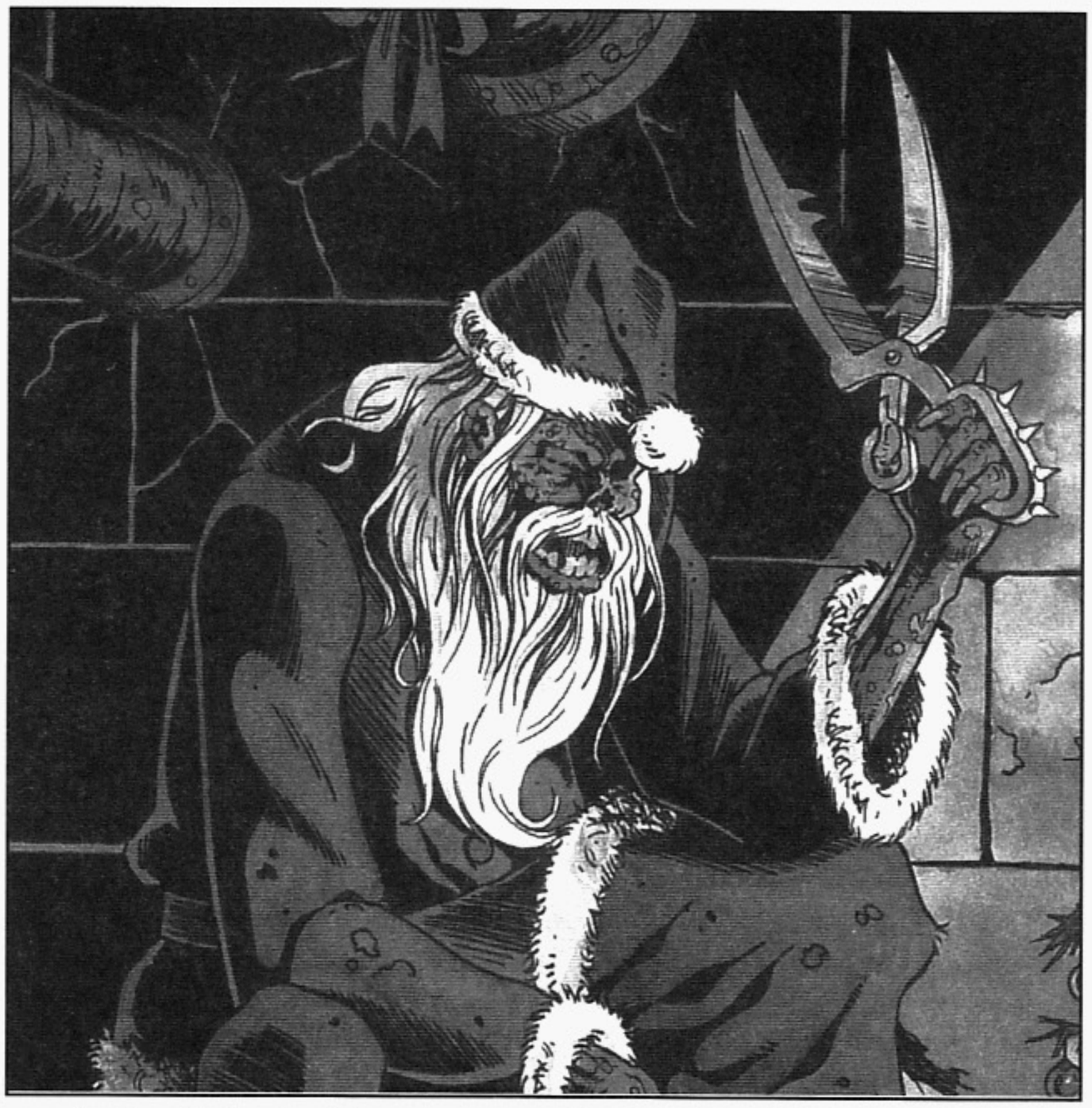
Ce qui suit s'adresse encore plus exclusivement que tout le reste au MJ.

Que les joueurs qui se sont aventurés jusqu'ici détournent le regard pour leur bien. Une balle perdue ne l'est jamais pour tout le monde!

Il est temps de vous expliquer la situation pour le moins très délicate dans laquelle se trouve monsieur le maire. Tout commence il y a trois semaines à la fin du mois de novembre. Peter Schwartz décide de s'éloigner définitivement de son protecteur, la Cosa Nostra. Avec son conseiller spécial et bras droit Ted Anderson, il met au point une stratégie destinée à se sortir des griffes de la mafia italienne. Au début, Don Skiv (le Capo di tutti Cappi) pense à un caprice et ne s'énerve pas. Il mariait sa fille dans la semaine, cet incident ne lui paraissaît donc refléter aucune importance. Les jours passant, le mariage étant consommé, il retourne à ses affaires et se rend compte que Schwartz l'empêche de faire son travail correctement.

Ce n'est rien de très important mais pour lui tout est une question de principe et de respect. Les pressions et les rappels à l'ordre échouent, c'est alors que Cosa Nostra se met à préparer un plan d'envergure dans le but de reprendre le contrôle de l'Hôtel de Ville. Isolée des autres groupes de pression, elle aura du mal à imposer son point de vue, mais le maire commet l'erreur de s'attaquer au Yakuza. Il fait investir un entrepôt de la Marina par les hommes de l'incorruptible Mahan Jones (capitaine du port). Quinze tonnes de drogue synthétique sont saisies dans l'opération ce qui représente 10% des prises annuelles. Cet acte devait pousser Jones à s'allier au Maire et non pas à s'aliéner le Yakuza. Mauvais calcul en l'occurrence.

Voyant qu'elles ont le même ennemi, les deux organisations mafieuses se rencontrent régulièrement sans s'associer au début. Mais la grande vague anti-corruption du maire commence à effrayer les mafias qui s'entendent finalement sur un plan d'action commun. Un homme en la personne de Patrice Smith est alors désigné pour mener les opérations contre le maire. Une



grande liberté d'action lui est accordée pour éviter que les haines réciproques ne ressurgissent trop vite sur la table des négociations.

Il va inventer l'histoire du Père Noël pour détourner l'attention des médias ce qui laissera le champ libre à ses autres attaques. Jolowski (le reporter pourri de News 54) fera tout pour alimenter cette histoire et assurer une bonne audience à ses élucubrations. De son côté, il va organiser avec l'aide de la mafia son élection dans Little Italia. En se faisant le champion de la démocratie, il damera le pion principal de Schwartz. Dans le même temps, le Yakuza va travailler de plus en plus activement avec Arasaka qui va elle-même pousser Raven Microcybernetics contre le maire. La corporation évitera ainsi de se retrouver en première ligne. Vous suivez?

Le Maire va tenter quant à lui de s'attacher les autres corporations de la ville, les forces de police incorruptibles mais aussi d'agîr en sous-main avec les deux équipes (les PJs et l'autre groupe de solos). Maintenant que le décor est planté, place au spectacle.

Précision : Le maire et son adjoint sont différents de ceux décrits dans Night City, car le scénario qui vous est proposé se déroule dans une période postérieure à celle du supplément.

Barbe Postiche

Vos joueurs se lanceront sans aucun doute vers différentes pistes dans l'espoir de réussir au plus vite cette mission.

Voici trois erreurs qu'ils pourraient commettre et qui les retarderont d'autant.

Les Pompons Blanc

En se renseignant bien les joueurs devraient entendre parler des Pompons Blancs, ainsi que de leur particularité qui est de se transformer en Père Noël.

Les implants et autres biosculptures les aident à approcher la perfection qu'ils se sont fixés. Ce gang qui «sévit» à l'ouest du quartier universitaire est un regroupement de cas pour le moins bizarres.

Les WHITE BOBBLES ou POMPONS BLANCS se disent pacifiques mais n'hésitent pas à mener des attaques commandos contre les BOZOS (gang voisin de clowns hyper violents- voir NIGHT CITY). La philosophie de ce gang de posers est simple; faire perdurer le mythe du Père Noël puisqu'il existe bel et bien selon eux.

Ils l'attendent d'ailleurs comme leur messie depuis leur création. Ce qu'ils ne supportent pas du tout, mais pas du tout, c'est la perversion qu'ont réalisé les Bozos. Ils auraient selon eux détruit l'image traditionnelle du clown proche des enfants en un monstre digne de «Ça» (cf. les trois romans de Stephen King). C'est bien sûr vrai, et c'est pourquoi la guerre fait rage entre les deux gangs ennemis. La rumeur veut que l'un d'eux soit le fameux serial-killer mais il n'en est rien.

Ils sont réellement pacifiques, distribuent des cadeaux aux enfants et tentent de ramener la tradition dans les foyers américains en louant leurs services. Dans ce cas, les enfants ont beau tirer sur les barbes, elles ne se détachent pas! Pourtant le seul parmi eux à être habillé en bleu est le chef du gang.

Ceci pourrait éveiller leurs soupçons mais s'ils s'entretiennent avec lui ou s'ils le suivent ils se rendront vite compte qu'il n'a rien à voir avec le tueur en série. Si vos joueurs s'accrochent vraiment à cette piste faites en sorte qu'un meurtre sans importance ait lieu au moment où ils ont en vue le chef du gang.

Les Rennes du Réseau

Si d'aventure un netrunner avait l'idée farfelue de rechercher notre bon Père virtuel couleur schtroumpf, dans notre réseau fait de pixels blanc-neige, il se pourrait tout à fait qu'il tombe sur une icône très spéciale. En effet un traîneau tiré par des Rennes (icône très réussie) avec aux commandes une boule rouge scintillante n'arrête pas de traverser le cyberespace depuis quelques jours. L'intercepter est assez facile par contre le combat s'il a lieu sera des plus dures.

Car le netrunner qui se cache sous ces traits n'est autre que Blue Fly (comment vous ne le connaissez pas ?). Autant il peut rester inoffensif en traversant le réseau autant il déteste être dérangé dans son activité favorite, traverser le réseau justement. Son objectif actuel est de dépasser la vitesse maximale de déplacement d'un netrunner (qui est de 5 cases en terme de jeu comme chacun sait). En customisant la puissance de sa machine et en absorbant un certain type de drogue, il croit pouvoir dépasser ce stade de «5 cases». Les programmes de combat qu'il utilise et ses caractéristiques sont détaillés ci-dessous.

Blue Fly

INT 10

Interface 9

Matériel : Elysia SGI Technologies. 10 UM sont utilisées pour son programme de vitesse, le reste est occupé par ; Eclair Diabolique, Réflecteur, Bouclier de puissance.

Hiver 2019 ?

Ce dernier point n'est pas une fausse piste mais plutôt un indice qui peut leur servir. Mike Jolowski a parlé du retour du Père Noël Bleu, les PJs peuvent donc être tentés de remonter un an en arrière pour glaner quelques renseignements. Ils se rendront très vite compte qu'aucune information n'est disponible sur ce fameux PNB. Patrick Smith n'avait pas prévu que quelqu'un irait fouiner pour vérifier l'existence de son invention.

C'est là une erreur grave qui pourrait aiguiller les joueurs vers une première compréhension de la grande partie d'échec qui est en train de se jouer... et dont ils ne sont que des pions, comme toujours. En surveillant Jolowski, ils pourraient se rendre compte de suite qu'il est activement protégé par des asiatiques.

En se renseignant un peu mieux (Connaissance de la rue/20), ils apprendront que les quatre gardes du corps ont été «prêtés» par le Yakuza. Le soutien médiatique qu'apporte Jolowski à Smith est évident et destructeur puisqu'il brouille les cartes et renforce la crédibilité de l'homme de la Mafia. A noter que News 54 n'a rien à voir avec la guerre qui se prépare entre les deux factions, son reporter étant «libre de dire ce qu'il jugerai». Les responsables de la corpo ne savent d'ailleurs pas qu'il est à la botte de Japan Town.

Dès que le maire sera mit au courant du lien entre Jolowski et le Yakuza celui-ci ne repassera plus à l'écran. Son influence, même vacillante, aura suffit à faire taire le journaliste. Toutefois cela ne devra pas arriver avant qu'il n'ait réalisé ses reportages (dont les textes vous sont fournis) et qui sont indispensables à vos joueurs. Le maire ne voulant rien dévoiler de ses intentions et des acteurs de la partie les médias seront utiles aux PJs pour tenter de comprendre quelque-chose à la guerre qui se prépare.

Bloody Christmas Day

Les meurtres du Père Noël Bleu doivent ponctuer le début de la partie comme autant de coups cinglants.

A chaque nouvelle victime Stephen fera monter la pression en poussant les joueurs. Il les menacera de mort s'ils ne se dépêchent pas de trouver la planque du PNB.

La rue qui au départ se moquait totalement de cette histoire qui en couvre tant d'autres se met à frémir à chaque nouveau meurtre. Une mode est lancée en quelques heures, le costume plus ou moins proche du vrai Père Noël commence à se vendre partout dans la rue.

La couleur branchée devient le bleu, les boucles d'oreilles et le piercing se mettent aux étoiles, aux boules de Noël, aux petits bonshommes de neige... La proportion que prennent les choses tient bien sûr du phénomène de mode mais le maire y voit avant tout un affront personnel ce qui va le pousser à agir plus vite et plus fort. Coupé de tout, retranché dans son Hôtel de Ville, il ne voit plus les choses de manière aussi lucide qu'au début. Il va déclencher un processus de va-t-en guerre en essayant de faire prendre partie à tout le monde.

Pendant ce temps le PNB continue son oeuvre de mort. Voici quatre des actions qu'il réussira à effectuer avant de se faire découvrir par les joueurs.

Leurs actions pourront néanmoins permettre de sauver des vies s'ils agissent assez rapidement. Ces événements vous sont présentés sous forme de courts reportages animés par Jolowski.

- L'adjoint au maire Mr Takanomi vient de décéder il y a de cela une heure. Il a été retrouvé par une femme de ménage dans son appartement situé à West Hill. Selon les premiers éléments dont nous disposons il a été sauvagement tué. En effet, un sapin de Noël garni de ses boyaux a été planté dans le, le malheureux... excusez moi mais je suis vraiment choqué de la violence de ce geste, que l'on peut d'ores et déjà attribuer au Père Noël Bleu.

Jolowski

Commence sa carrière comme caméraman puis monte les échelons de la profession à coups d'assassinats et de magouilles diverses. C'est un personnage détestable qui s'allie au porte-feuille le plus épais. Il ne connaît pas l'éthique journalistique, qui la suit me direz-vous ? Personne, bien sûr. Mais lui encore moins que les autres. Il est toujours accompagné par quatre gardes du corps et une équipe de reporters soit deux cameramen, un assistant et une maquilleuse.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	EMP	MC
9	6	6	8	10	6	7	6	8	-2

Compétences : Crédibilité 7, Perception 6, Education 8, Persuasion 6, Perception humaine 6, Connaissance de la rue 7, Photos & Films 5, Interview 7, Pistolet 3.

Cybermatériel : Peau tissée, Cyberoeil (PI, TE, MV, UV)

Equipement : Dai-Lung Streetmaster.

Gardes du Corps

Ils accompagnent Jolowski ou protègent Don Skiv, c'est le type même de PNJs à défoncer histoire de s'échauffer un peu.

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

Compétences : Perception 8, Armes automatiques 6, Pistolet 6, Conduire autos 6, Sens du combat 6.

Cybermatériel : variable

Equipement : Arasaka Minami 10, Veste légèrement blindée.

• A l'heure où je vous parle, les services hospitaliers de la ville n'ont même pas encore eu le temps de réagir aux explosions successives, qui viennent de se produire dans le quartier universitaire. Nos équipes sont déjà sur place et filment l'événement en direct pour VOUS. Un étudiant m'a affirmé qu'un AV est passé à vitesse réduite avant de lancer des paquets cadeaux. Les étudiants se sont précipités dessus, c'est alors que les paquets ont commencé à exploser...

Mais que fait le maire ? !

• Un meurtre inexpliqué vient de se produire dans la zone, un lieutenant des Blood Razors a été tiré à la roquette par un AV camouflé en traîneau. Les soupçons se portent bien sûr sur le PNB, mais on peut d'ores et déjà s'interroger sur la portée de ce geste.

• Le docteur Phil Steven s'est jeté du 24ème étage de la tour du Centre Médical Crisis ce matin. La nouvelle a fait grand bruit dans les bureaux de l'Hôtel de Ville puisqu'il n'est autre que le docteur personnel du maire, monsieur Schwartz. Une première autopsie a révélé une teneur très importante de Black Chocolate dans le sang du docteur. Rappellons aux téléspectateurs non avertis qu'il s'agît là d'une drogue synthétique de couleur noire qui circule dans la rue. Bien qu'il paraît difficile de lier ce suicide à l'affaire actuelle qui touche le maire, on peut se demander si ce n'est pas là un clin d'oeil sanglant du PNB à l'incapable qui nous fait office de maire.

Jingle Bells, Jingle Bells

Le problème qui se pose à vos joueurs est le suivant ; comment réussir à coincer ce «serial-killer» qui frappe un peu n'importe où et sur n'importe qui ?

Il n'y a pas de solution miracle unique. Les moyens d'y parvenir sont nombreux et en voici une liste non-exhaustive.

• Le média peut enquêter comme n'importe quelle équipe avec les autres joueurs et ainsi se tenir au courant les premiers. Cela nécessite l'affiliation à une corporation pour obtenir des fonds et des tuyaux. Le travail en free-lance est un peu plus difficile mais il a intérêt de rester libre et disponible aux exigences du maire (qui pourraient être contradictoires avec celles de la corporation).

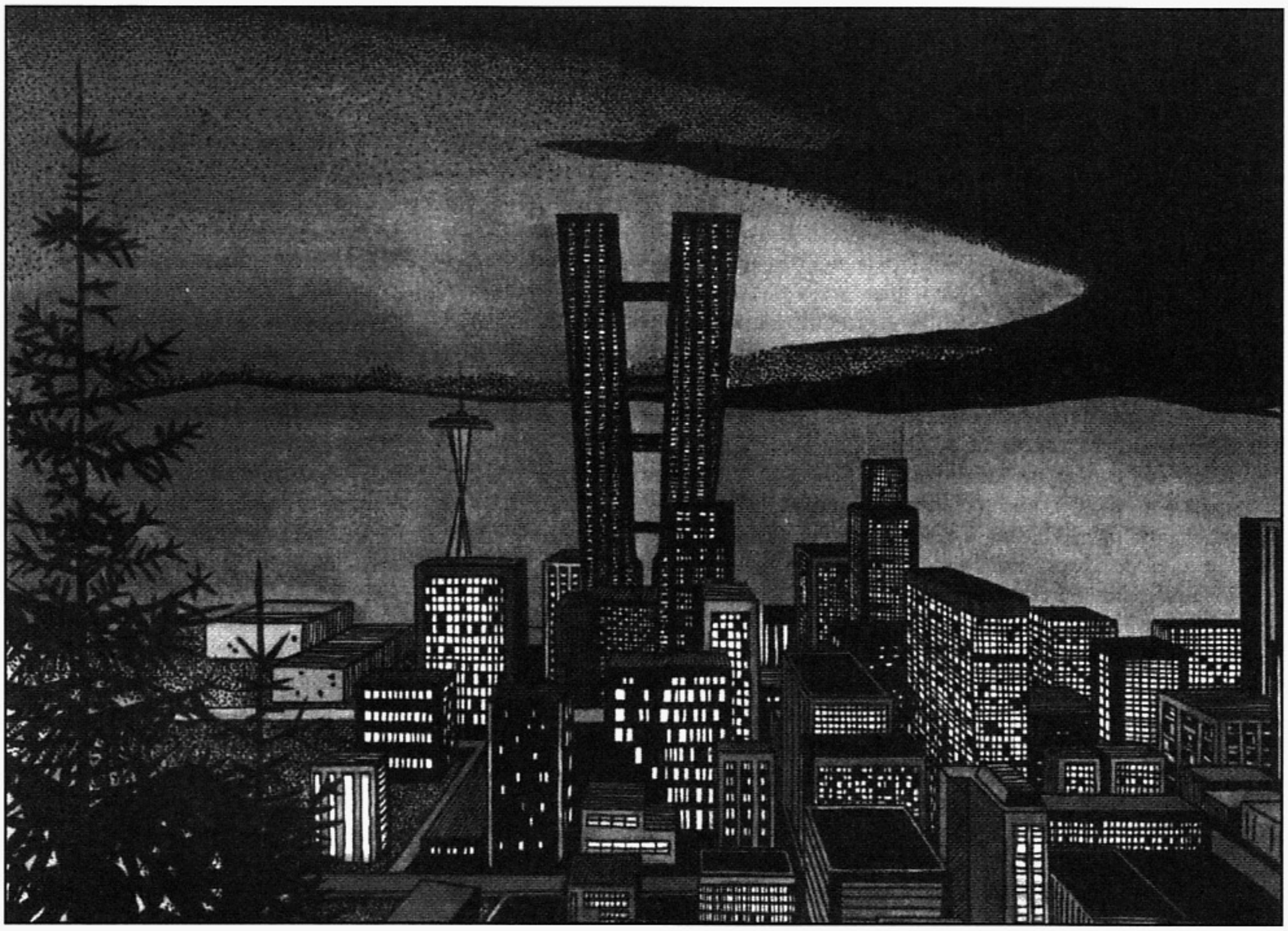
• Constamment surveiller les médias et les ondes de la police pour intervenir le plus vite possible. Méthode qui n'a que peu de chances de réussir puisque le PNB est souvent très loin au moment où la police est informée des méfaits.

• Disposer d'un AV peut s'avérer d'une importance cruciale pour entreprendre une chasse de l'AV du Père Noël à la première alerte.

• Glaner des informations auprès de la police ou en demander à Stephen les aidera beaucoup pour connaître les circonstances exactes des affaires en cours, ainsi que les conclusions des policiers.

• Suivre les personnalités importantes et proches du maire dans l'espoir d'attraper le PNB la main dans le sac à viande est un coup risqué. Il a tendance a éparpiller l'équipe et peut se transformer en un fiasco monumental.

• Le netrunner qui peut avoir tendance à s'ennuyer a la possibilité de s'attaquer aux forteresses de données de la police pour en savoir plus sur les meurtres, mais aussi et surtout aux archives de la Mairie pour essayer de découvrir les tenants et aboutissants de toute cette affaire.





Père Noël Bleu

De son vrai nom Kevin Feuermann, il a été engagé par Smith pour commettre un certain nombre d'attentats et de meurtres. Il suit les directives de ce dernier et agît en véritable professionnel. Il a combattu en Amérique du sud sous le pseudonyme de Honduras. C'est là-bas qu'il a perdu ses deux bras et son humanité. Avec ses deux amis, il forme l'une des équipes les plus performantes de Californie.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	MP	MC
8	12	5	8	6	5	5	12	2	-5

Compétences : Sens du combat 10, Perception 7, Discrétion 8, Pistolet 9, Armes Automatiques 8, Conduire Autos 6, Athlétisme 5, Mêlée 7, Lutte 7, Fusil 7, Armes Lourdes 5.

Cybermatériel : Neuromat, Prises d'interface, Connexion superarme, Booster de Kerenzikov, Boostmaster, Support de puces, Muscle greffé, Anticorps améliorés, 2 Cyberbras (myomar épaissi et Lance micro-missiles sur le bras droit).

Equipement : Casque Metalgear (25), Veste légèrement blindée, pantalon blindé, Malorian Arms 3516 superarme (6D6) + TCO (lunette-caméra de visée offrant un bonus de +3).

Tommy (le nain)

Ancien pilote d'AV d'assaut au Venezuela il rencontre Kevin au cours de la bataille de San Cristobal. Depuis ils ne se sont jamais quittés et ont même intégré un nouveau membre dans leur mini clan. Les liens entre ces trois personnes sont si étroits que rien n'a jamais pu les séparer, pas même la mort... du moins jusqu'a présent.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	EMP	MC
8	8	7	7	3	8	4	7	77	-2

Compétences : Indics 8, Perception 6, Pistolet 7, Lutte 4, Mêlée 3, Crocheter 5, Baratin/Persuasion 7, Piloter Jets 7, Discrétion 8.

Cybermatériel : Neuromat, Prises d'interface, Connexion Véhicule, Détecteur de mouvement, Armure sous-dermique, Connexion superarme.

Equipement : Colt 2000 (superarme), AV-4 blindé plein à craquer d'armes. Il possède des leurres magnétiques, des leurres infra-rouges des Contre Mesures Electroniques ainsi qu'un canon de 20 mm en tourelle (camouflé) pour sa défense. La roquette qui a été tiré contre les Blood Razors est l'oeuvre des Inquisitors.

Katarina

Ancienne chirurgien au Venezuela elle a suivi le patient FR-19196-C c'est à dire Kevin. Suite à une blessure, elle perd la mémoire ce qui la lance dans une nouvelle carrière, celle de solo. Sa spécialité est l'infiltration et le combat à armes blanches. Elle a retrouvé Kevin et Tommy après la guerre, ils ont alors décidé de former une équipe pour se sortir de la misère. On ne sait pas exactement si elle est la petite amie de Kevin, mais tout le laisse paraître.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	EMP	MC
8	11	7	9	9	6	8	7	6	-2

Compétences : Sens du combat 8, Pistolet 8, Perception 9, Discrétion 9, Athlétisme 8, Moto 8, Karaté 6, Mêlée 7.

Cybermatériel : Treillissage des muscles et des os, Peau tissée, Cyberaudio (EAM, LR, BR, DR, BL), Neuromat, Sandevistan, Tatouage lumineux (croix rouge sur la joue), Filtres nasaux, Wolfers, Connexion véhicule.

Equipement : Kendachi M-33 Powersword (4D6), Armalite 44, Monocouteau Kendachi, Moto Shiva.

Les possibilités sont nombreuses, vos joueurs en trouveront d'autres, sans aucun doute. Mais que peuvent ils vraiment apprendre de ces filatures, de leur hacking et des rumeurs qui circulent dans la rue. Le PNB n'agît apparemment pas seul puisque la Police oriente ses recherches vers un trio. Une femme, un nain et un solo. Personne n'a encore réussi à l'arrêter, c'est un professionnel. La manière dont il mène ses opérations le prouvent. Il faut donc chercher un groupe de trois personnes très expérimentées. L'endroit où l'on peut trouver ce genre de personnes est l'Afterlife.

Ce bar à solos se trouve dans le quartier hospitalier. Ancienne morgue reconvertie en bar il est l'un des endroits les plus dangereux de la ville pour les non-initiés. Divisé en trois parties: «l'Antichambre», «la Crypte», «l'Hades» cette ancienne morgue est le lieu favori de bon nombre de solos qui y apprécient la franche camaraderie. Plus vous vous enfoncez dans le bar plus l'endroit devient dangereux, bien évidemment le PNB se trouve dans la dernière pièce. Inutile de vous préciser que seuls des solos reconnus peuvent pénétrer l'Hades sans encombre pour y boire un coup et s'affronter dans un duel rarement mortel. Eviter de rentrer avec ses gros sabots semble le plus simple pour repérer le trio assis à une table. Une fois qu'ils seront identifiés laissez faire vos joueurs. S'ils s'attaquent à eux ce sera un massacre dont pas un ne sortira vivant. Le mieux pour eux est de les suivre jusqu'a leur planque sans se faire remarquer, ce qui reste une gageure.

La Maison du Père Noël

La planque du trio est un immeuble de trois étages en très mauvais état.

Ils n'occupent que le dernier étage, le reste étant laissé à un petit gang, les «Wolfers» qui filtrent les intrus contre un peu d'argent. L'immeuble ne se trouve pas à proprement parlé dans la zone de combat mais plutôt dans cette limite qui n'est pas vraiment la zone mais pas non plus le centre-ville. C'est un endroit dangereux, il faut se méfier de tout et de tout le monde. Le seul accès au troisième étage mis à part

l'accès aérien reste les escaliers partant du rez-de-chaussée. Les Wolfers ne sont pas très dangereux mais ils sont avant tout nombreux (pas moins d'une trentaine de membres). Il faut donc s'infiltrer discrètement par le bas ou attaquer en force par le haut (le contraire est aussi possible).

Une fois le plan d'attaque défini, les joueurs recevront une communication de Stephen qui leur demandera de se retirer au plus vite après leur attaque avec toutes les preuves en leur possession ainsi que le corps du PNB. Ils devront remettre le cadavre à un indic de la police pour que celle-ci en retire tous les bénéfices médiatiques.

L'issue du combat ne faisant aucun doute (?) les PJs vont se retrouver avec des preuves quasi inexistantes si ce n'est le nom de Smith qui revient souvent dans un carnet d'adresses (plus exactement une puce aux informations codées). A noter qu'en cas d'échec les joueurs (s'ils ne sont pas morts sur place) devraient avoir le maire sur le dos qui ne tient pas à ce qu'ils restent en vie, avec tout ce qu'ils savent ou pourraient être amenés à savoir. Le trio se défendra du mieux qu'il pourra en comptant sur sa connaissance parfaite de l'immeuble ainsi que sur les pièges qu'ils ont disséminé sur tout l'étage. Leur but premier sera d'identifier l'agresseur, voire de fuir immédiatement s'ils estiment avoir peu de chances de s'en sortir. S'ils survivent ils déménageront vers une autre planque.

Après leur opération les PJs se retrouveront dans le bar avec un charcudoc à leurs frais. Pendant leur convalescence de quelques heures ils recevront de nombreux coups de fil de la part de Stephen pour les tenir au courant de la situation. Il restera toujours vague quand aux répercussions exactes de leurs actions. Il doit en révéler le minimum tout en paraissant en dire beaucoup. Selon lui l'opération a été un grand succès. Dans le même temps le numéro deux d'Arasaka à Night City est assassiné par la seconde équipe de solos engagés dont pas un des sept membres n'échappe à la fusillade qui s'en suit. Cette opération a été discrètement soutenue par Militech pour faire comprendre à Arasaka qu'elle allait trop loin.

En effet, la télévision retransmet en direct une réunion houleuse du conseil municipal. Schwartz et Smith sont prêt à en venir aux mains, alors que Raven Microcybernetics lance de l'huile sur le feu sous le regard amusé du représentant Arasaka.

La retransmission sera coupée par un flash: « La guerre que tous redoutent ici à Night City semble s'installer. Après l'assassinat du numéro deux d'Arasaka monsieur Hokuto, un dirigeable de surveillance Militech a été abattu au dessus du pont Del Coronado faisant treize morts et soixante cinq blessés selon les premières estimations. L'accès à North Oak est totalement bloqué. Il semble que la réaction ne s'est pas faite attendre puisqu'un yacht en provenance de Hong-Kong a été plastiqué non loin de la capitainerie.

Père Noël ou Fouettard

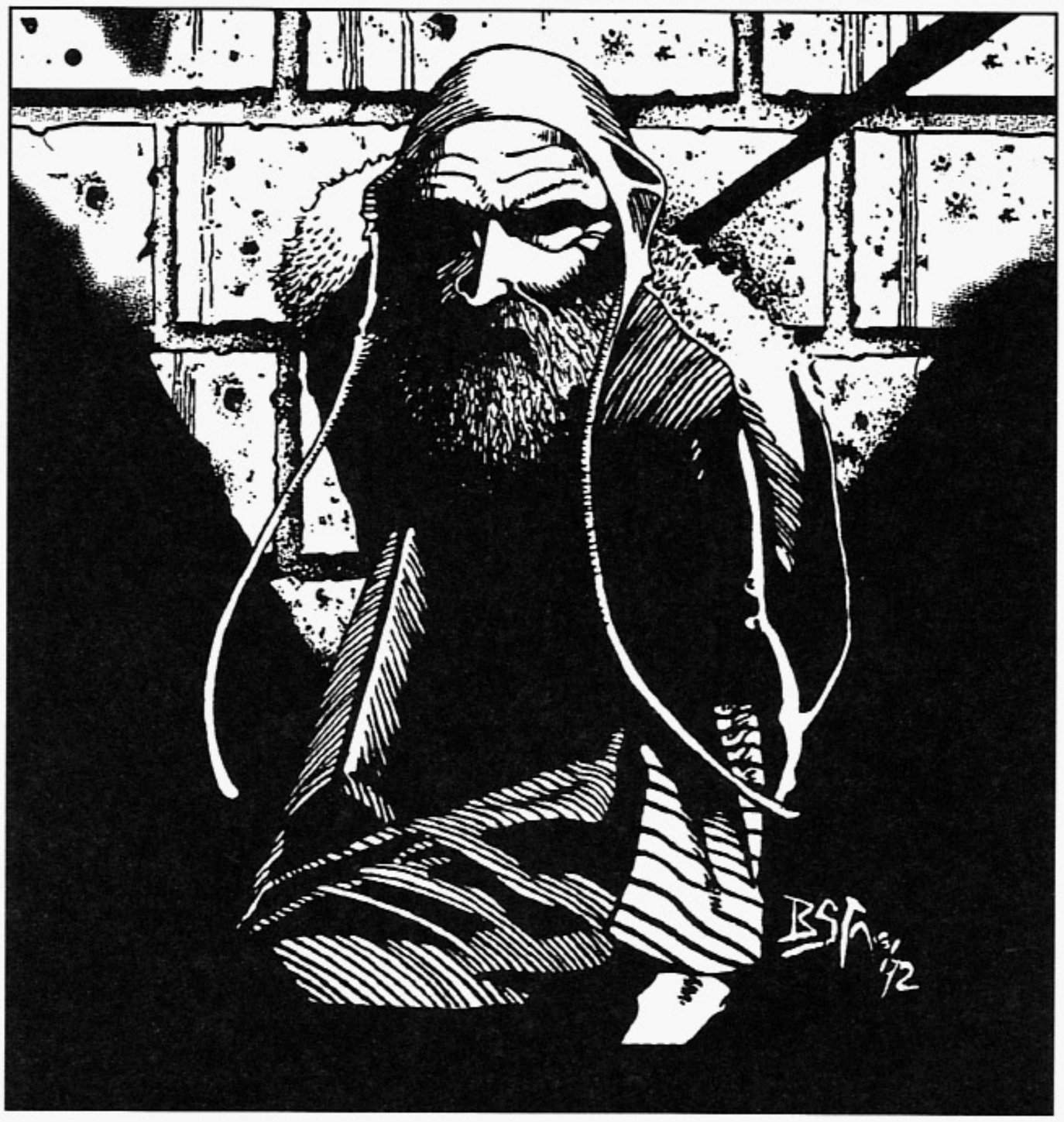
Il est nécessaire de faire un point sur la situation. Au moment de la «convalescence» des PJs, la partie qui se joue commence à s'envenimer.

Le maire a reçu le soutien franc de Militech qui ne peut se permettre de perdre la face, ainsi que d'autres corporations de la ville.

De l'autre côté, les deux mafias sont prêtes à l'affrontement, fortes de leur soutien, Arasaka en l'occurrence. Les deux grandes corporations militaires massent des hommes, chacune aurait dépêché environ cinqcents soldats avec du matériel lourd. Des négociations en secret s'engagent pour une cessation des activités militaires offensives (ne plus s'attaquer mais toujours se préparer à le faire en somme).

Les heures qui suivent sont de plus en plus difficiles à tenir pour le Maire qui semble perdre le soutien de Militech. En effet, elle s'entend finalement sur un nouveau maire qui n'est autre que Patrick Smith. Elle reçoit en échange de son accord une contre-partie à Vancouver (Canada). Les différents groupes de pression feront en sorte que personne ne perde la face.

Mais voilà, le maire est totalement opposé à cette vision des choses. C'est alors qu'il contacte directement les joueurs qui ne sont au courant que de très peu de choses (juste ce que débite leur holo-tv) pour leur offrir une prime supplémentaire qu'il verse immédiatement. En échange de cette manne inespérée il leur demande «juste» de rentrer dans Little Italia pour prendre en photo ou filmer Patrick Smith en compagnie de Don Skiv.



Smith

Il est arrivé à Night City quatre mois avant la révolte du maire. Il travaillait pour une famille amie à Denver depuis quelques années avant d'être appelé par Don Skiv. Il s'est lentement familiarisé avec la violence extrême de la ville ainsi qu'avec ses méthodes très expéditives jusqu'a se faire élire «démocratiquement» à Little Italia. Si les PJs réussissent totalement leur mission, il retournera à Denver.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	EMP	MC
9	7	1	10	9	4	5	7	8	-2

Compétences : Commandement 7, Perception 4, Perception humaine 6, Education 4, Social 4, Eloquence 7, Pistolet 2

Cybermatériel : néant

Equipement : Pardessus Takanaka (protège toutes les parties du corps sauf la tête avec 16 pts), Sternmeyer Type 35

S'ils n'acceptent pas la partie s'arrête là et le maire ne pourra plus rien contre eux, étant donné qu'il démissionne une heure plus tard et qu'il est retrouvé mort le lendemain ainsi que plusieurs de ses collaborateurs dont Stephen.

S'ils acceptent, leur mission sera des plus périlleuses. Little Italia est entièrement contrôlée par la mafia et il est très difficile pour ne pas dire impossible d'y pénétrer sans se faire remarquer. Stephen leur a indiqué un restaurant où ils devraient dîner pour fêter leur victoire. Pour l'occasion, le Trattoria Beppo sera fermé aux clients éventuels. Plusieurs options s'offrent à eux ; la voie aérienne en les filmant d'un hélicoptère, les photos prises du haut d'un immeuble ou du coin d'une rue. Elles ont toutes un inconvénient et un avantage.

L'hélicoptère permet de passer très rapidement et de photographier (ou filmer) tout en laissant bien peu de chances aux gardes du corps pour ne pas les «manquer» mais aussi un grand professionnalisme. La planque sur un immeuble est très dangereuse car il faut se préparer à l'avance et rester un temps important à l'endroit que l'on a choisit.

Par contre elle offre une bonne position. Rester dans la rue à attendre offre de bonnes chances de réussir mais aussi de se faire repérer. Un cyber-oeil avec Microvidéo ou Appareil Photo digital ainsi qu'une Téléoptique garde la meilleure chance de réussite.

Smith et Don Skiv vont arriver ensemble dans une Luxus 14 avec une escorte de trois véhicules (soit une quinzaine de solos). Un premier véhicule repérera le terrain dix minutes avant leur arrivée. Tous les membres de l'équipe qui se trouvent à ce moment dans la rue ou dans l'immeuble devront faire un test sous Discrétion (15) pour ne pas être remarqués. Une fois que les Boss seront là c'est un second test sous Discrétion plus difficile (20) qu'il faudra effectuer. Le joueur qui filmera ou photographiera devra effectuer également un test sous Photos et Films pour en connaître le résultat. Ce jet s'effectuera derrière l'écran du MJ qui sera donc le seul à en connaître le résultat. Si les gardes du corps repèrent les intrus, ils tireront sans hésiter. Ce sera donc un sauve-qui-peut général.

Une fois en lieu sûr les PJs n'auront plus qu'a développer leurs photos. Jouez sur le manque de temps en cette fin de partie, faites en sorte que tout ce joue sur un feu rouge au mauvais moment ou un lecteur de photos qui a un problème électronique.



Quand tu me descendras...

Si le maire récupère les photos compromettantes il fera pression sur la mafia et sur la Raven Microcybernetics.

Du coup, celle-ci se retrouve à soutenir ouvertement un homme de la mafia ce qui n'est pas très joli, joli. Des discussions interminables vont se dérouler pendant lesquelles les joueurs ne seront plus contactés. Le maire gardera finalement sa place en échange de la fin de la vague anti-corruption, Smith va disparaître alors que les troupes vont plier bagage. Tout rentre donc dans l'ordre. Précisons tout de même un dernier point ; le maire a donné les coordonnées des PJs en guise de bonus. S'ils ne comprennent pas que ce long moment de silence équivaut à leur mort envoyez une équipe de solos à la solde de Cosa Nostra pour le leur faire comprendre.

Mosquito



Le Crystal des Mutations

Ce scénario s'adresse à un groupe de cinq joueurs futés, débrouillards, musclés, à haute présence charismatique, en deux mots à des perles d'ingéniosité. Vous avez le scénario, à vous de trouver les joueurs. Attention, ce scénario est composé de deux parties, la seconde devant paraître dans le prochain numéro de Tatou.

Introduction

La localisation de départ du scénario importe peu.

Il serait cependant souhaitable de la situer quelque-part près des côtes de la Mer du milieu afin d'éviter un trop long périple pour rejoindre celles-ci. Il peut être facilement adapté à toutes les époques que traverse notre bonne vieille Europe dans la saga des runes.

Avant Propos

Deux siècles auparavant, alors qu'elle voyageait avec toute sa garde pour une destination aujourd'hui oubliée, la princesse marchande Ilandys assista à l'attaque de sa caravane par une meute de mutants hideux semblés sortis tout droit de l'enfer. Le vain combat que ses gardes leur opposèrent se conclut par leur défaite et leur extermination. Ilandys fut alors violée par une abomination génétique et laissée pour morte.

Les mutants repartirent aussi mystérieusement qu'ils étaient venus. Un jour plus tard, un paysan-artisan du nom de Castor retrouva Ilandys, seule survivante du carnage. Il la ramena chez lui ou elle fut soignée par sa femme.

Parallèlement, le Prince-marchand Falcon, père d'Ilandys inquiet de son retard organisa des recherches afin de retrouver sa fille. Elle fut découverte chez Castor, 3 jours plus tard, pratiquement rétablie et reconnaissante à ses sauveurs. Ceux-ci se virent offrir une importante somme d'argent ainsi qu'une estime éternelle à leur descendance en échange de leur silence.

Bien sûr, un enfant naquit de ce viol et Ilandys mourut quelques jours après l'accouchement. Pourrie semble t-il par ce mutant immonde ayant abusé d'elle.

L'enfant, d'apparence normale échappa au glaive vengeur de Falcon qui reconnut en lui la potentialité d'un héritier pour son formidable empire. Ce petit fils fut nommé Dianeric Premier car enfin c'était lui le premier enfant de la famille. Très tôt Dianeric montra des dispositions dans l'art des affaires, puis plus tard pour les sciences et c'est finalement elles qu'il choisit comme passe temps favori léguant à son grand chambellan, Friedrich, tous les pouvoirs pour gérer son vaste empire financier. Le temps passa, Dianeric vieillit et continua d'accroître sa formidable fortune. La tragédie commença par ce fait étrange. Dès que Dianeric avait des relations charnelles, la personne qui avait partagé sa couche mourait quelques semaines après, comme pourrie.

Les filles étaient importées du continent et pratiquement achetées à des seigneurs désargentés peu préoccupés par leur sort.

Chaque fois, Friedrich, le chambellan étouffa l'affaire. Cependant, Dianeric souffrait de ses amours déchus et déçus, et des morts atroces qu'il engendrait, semblables au sort qu'avait subi sa mère. Dianeric, tenta de se soigner par la science mais n'obtint d'elle que déception. Il vieillit et parut très vite marqué par l'âge.

Etrangement, son corps au lieu de se ramollir se fit dur, son épiderme se couvrit d'une fine couche cristalline solide. Bientôt, il fut totalement paralysé. Friedrich voyant la fin de son maître proche l'annonça au peuple.



Deux jours après, un nouveau Dianeric s'extrayait du cocon qui entourait son corps. Il était jeune mais sa chair était laide, couverte par endroit d'affreux pustules. Il se rebaptisa lui même Dianeric le deuxième, prétendant être le fils de son aîné. Et il fut comme ceci jusqu'à aujourd'hui...

Introduire les Personnages

Quelque part, sur une route d'un quelconque pays, des personnages (les pjs) chevauchent nonchalamment. Le ciel est terne et menace de gronder.

Ici, les fines pluies acides sont fréquentes et bien qu'inoffensives pour l'homme, elles ont tôt fait de transformer votre armure préférée en un amas de métal aux origines plus que douteuses. C'est dans cette atmosphère bien particulière qu'au détour du chemin...

Ils sont quatre, de forme humanoïde semble-t-il. Une cinquième personne est pendue à un arbre et paraît être leur souffre-douleur, objet de toutes les tortures.

Les Mutants

FOR 12	**CON** 13	**TAI** 11
DEX 14	**PDV** 13	**BM** 07
INT 08	**POU** 07	**CHA** 03

Armes : *Sabre* Att. 40%, Dégâts 1d6+2, Par. 40%

Compétences : Embuscade 87%

Si les personnages engagent le combat, ils l'emporteront sans grande peine. Leurs adversaires sont bien des mutants. Leurs corps tourmentés témoignent de cet état.

Le pendu en revanche est humain, de bonne constitution, il porte une armure qui trahit ses occupations de mercenaire. Il est mort des suites du traitement qu'on lui a imposé. Sans doute est-il tombé dans une embuscade. Sur lui, il porte une sacoche dorsale et une bourse. La bourse contient 2 GO ainsi que l'ordre de mission suivant :

«Capitaine des Dragons Zuslaw Nareck, trouvez Cagliostro, ramenez moi son dos et votre fortune est faite. PS : Le Vaisseau-courrier assurant la liaison avec l'île vous permettra de regagner notre chère terre.»

Cette lettre est signée par l'apposition d'armoiries. Dans le sac se trouve un étrange parchemin, tatoué sur une peau de dos humain et où l'on peut lire: «Mon invention est une pure merveille. Ce crystal aux reflets changeant va révolutionner la génétique et redonner à la science ses titres de noblesse. Je suis génial. Cependant, son secret de fabrication sera détruit de mes mains afin qu'on ne puisse plus reproduire un tel prodige. Le crystal doit être unique, comme moi, je le dissimulerai pour qu'il ne tombe pas entre des mains indésirables et j'en disposerai comme bon me semble. Jusque-là, trésor en gardera le souvenir dans sa chair.»

Si les pjs essayent d'en savoir plus au sujet du blason, ils devront se mettre en contact avec un spécialiste de l'héraldique, personne que l'on peut trouver dans n'importe quelle bibliothèque de taille moyenne. Celui-ci leur apprendra que ce blason est celui de la province des Princes-marchands de Rhodes.

Quand les Pjs Arrivent

L'hiver a étendu son voile blanc sur toute la Cité-Port de Rhodes, rendant les routes difficiles et le commerce ralenti.

Le Prince-Marchand Dianeric le quatrième noble descendant d'une puissante famille de sorciers vit dans une hacienda à l'extérieur de la ville et contrôle la région en tant que monarque de l'île. Ce Prince, est en réalité la quatrième transformation de Dianeric. Aujourd'hui monstrueux d'apparence, il ne quitte plus son hacienda que pour des cas d'extrême urgence et toujours recouvert de multiples bandages parfumés.

Sa fortune est bien connue de tous les personnages influents des pays Européens, mais les joueurs n'auront que peu de chance d'avoir déjà un jour entendu mentionner son nom. Fameux sorcier jadis, Dianeric ne peut plus exercer son art qu'avec difficulté.

Cependant, ses lectures guidées par sa volonté croissante de quitter son présent état, l'ont conduit sur les traces d'un artefact antique nommé



le Crystal des Mutations qui de par ses pouvoirs serait en mesure d'annihiler toutes malformations dans les organismes vivants.

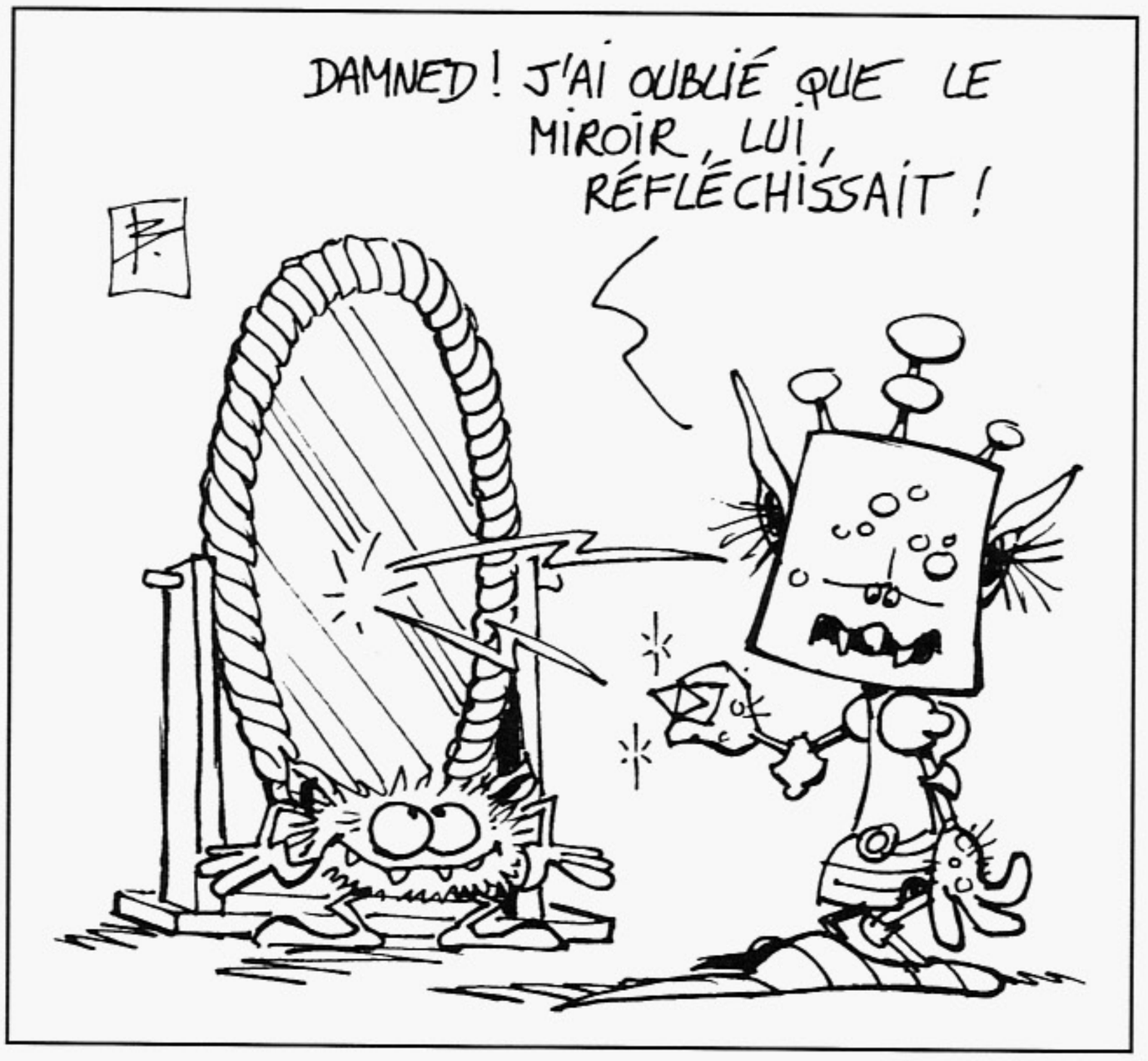
Ce scénario va donc être bâti sur cette enquête et cette recherche du Crystal. A noter qu'à ce stade de l'aventure, les joueurs sont censés s'être engagés eux-mêmes dans cette intrigue en ayant emprunté le bateau mentionné dans l'ordre de mission de Nareck. Plus tard, nous verrons comment ils deviendront les jouets de Dianeric qui croira avoir trouvé en eux d'inoffensifs aventuriers susceptibles de lui servir.

La Mort de Nareck

Du fait de la diversité des éléments qui composent ce scénario, il convient de décrire chacun des faits suivants pour permettre une meilleure compréhension de l'aventure.

«En 4505, à l'aube de la fin du monde pur et du début d'une anarchie grandissante, les potentialités de mutation donnèrent à Vorpal Anglund matière à travailler sur le sujet. De ses nombreuses recherches naquit un objet qu'il baptisa le «Crystal des mutations» et qui permettait, si on imposait des variations de fréquence à sa surface de générer ces transformations ou au contraire d'en faire disparaître. La première réussite du crystal fut «trésor», un homme débile servant les expériences de Vorpal et sur qui un tatouage dorsal avait été pratiqué. Ce tatouage se composait de quatre parties distinctes traitant du Crystal. Une en parlait sous forme de texte (celle dont disposent les Pjs), une autre représentait une carte de Turquia, une troisième constituait une rosace et la quatrième, une brève énigme. Le tout étroitement lié permettait de retrouver l'objet. Trésor était une merveille en ce sens que ce qu'il portait sur le dos, c'est à dire les-dits tatouages, devaient se propager à travers les siècles dans sa descendance et ceci sans régularité et jamais dans leur totalité. Ainsi, trois générations pouvaient s'écouler sans avoir le dos stigmatisé par ces dessins et la quatrième voyait un de ses membres afficher un quart du tatouage total.

Aujourd'hui, Vorpal est mort mais les Qunes, la famille descendante de «Trésor» existe toujours et est à présent traquée par les hommes de Dianeric voulant s'emparer de leurs tatouages dorsaux.



Le Crystal des Mutations

Le Crystal des mutations se présente comme un prisme multicolore aux cotés taillés à la perfection. Il tire son origine de la concentration d'une matière radioactive datant du Tragique Millénaire. Sa masse volumique est importante, 30 kilos pour 3 centimètres d'arête. Autant dire qu'il n'est pas commun de tenir un tel objet entre ses mains. Le prisme est doté de pouvoirs assez fascinants et aujourd'hui convoités.

Il est capable de transformer toute personne saine de corps et d'esprit en un mutant hideux et débile. Le Prisme n'a pas d'origine connue et nul ne sait d'où il vient. Le fonctionnement de l'objet se fait de la manière suivante. On le stimule par ultrasons et en fonction des fréquences, on obtient une mutation. De nos jours cet appareil est devenu incontrôlable comme les mutations qu'il provoque. Pour connaître les conséquences de l'utilisation du Crystal, lancer 1d100 et se reporter à la table en fin de scénario.

Les Dos des Martyrs

Le tatouage original fait sur le dos de «Trésor» comportait quatre parties distinctes. Plus tard, les générations descendantes ne reçurent qu'une partie du tatouage total comme héritage. Ceci permettait de rendre difficile la quête du Crystal tout en lui évitant de tomber un jour dans l'oubli.

Vorpal pratiqua de la sorte pour que de vie d'homme, il soit impossible de réunir les quatre parties du tatouage et donc de retrouver le Crystal. Sentant sa mort approcher, Anglund dissimula l'objet prés de son village natal, quelque part en Turquia.

La partie localisée sur l'épaule droite porte seulement dans sa chair les traits d'une grande rosace violacée dont la pointe verticale porte la mention «Nord».

Son usage est de permettre l'utilisation du tatouage se trouvant sur l'épaule gauche. Celui-ci est une carte déterminant les frontières Ouest de la Turquia.

On devine différents massifs montagneux, l'actuelle Ankara et le fleuve Kizirlimak.

On y trouve encore la ville de Tömük et la représentation d'un légionnaire romain.

Le troisième tatouage est constitué du texte trouvé sur Nareck par les personnages. Il représente une partie de peau s'étendant du fessier à la moitié du dos droit.

Le quatrième quand à lui est une sorte d'énigme exprimée de la sorte:

Au nord-est d'une rosace
ayant pris place sur l'arène
et jusqu'au petit ruisseau jadis
porteur du nom de Prutch.
Le village près des Terres qui grondent,
le Crystal dans la bouche de Vulcain.

Il représente une partie de peau s'étendant du fessier à la moitié du dos gauche.

Exploiter les Tatouages

Les tatouages forment un puzzle complexe que les personnages devront résoudre afin de retrouver la trace du Crystal.

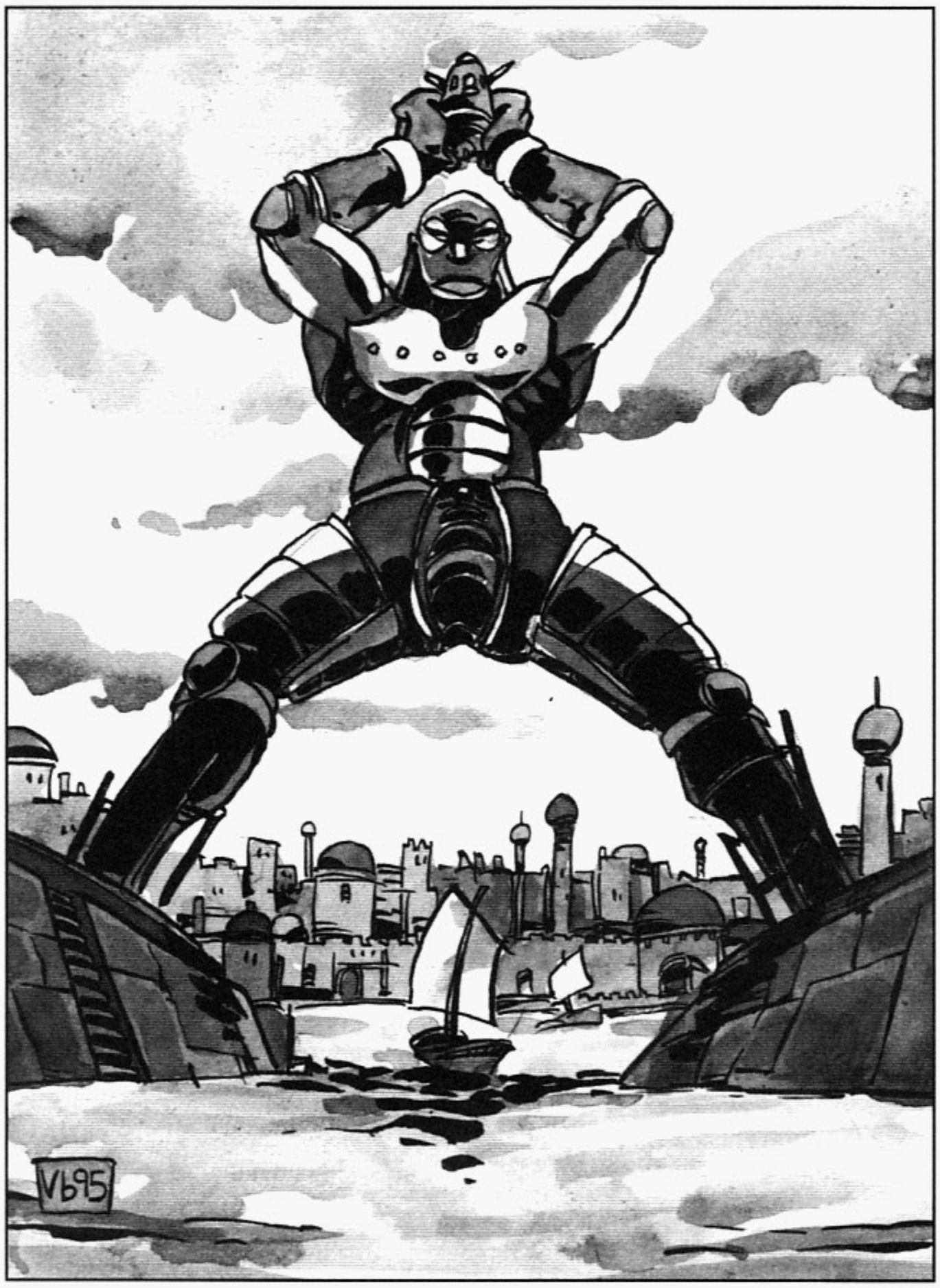
Le premier tatouage, la rosace, permet de s'orienter sur la carte de Turquia grâce à l'énigme du quatrième morceau. Le deuxième, la carte donnera aux PJs l'occasion de visiter un ancien petit village, aujourd'hui muté en une vaste ville. Ils y retrouveront le légionnaire qui est en réalité une statue. C'est ici que les PJs découvriront l'arène dont il est question dans l'énigme du morceau quatre. Le troisième n'est qu'une alléchante présentation du Crystal.

L'énigme quant à elle permet de trouver le Crystal avec l'aide des deux premiers tatouages. Celui-ci se trouve en réalité à proximité d'un village nommé Yildis, caché dans un petit volcan que les habitants de Yildis appellent Vulcain.

L'Ile de Rhodes

Ce scénario a pour cadre l'une des nombreuses îles qui composent la Grèce : celle de Rhodes. Son passé légendaire en fait une des cités les plus mystiques d'Europe.

Rhodes n'a pas connu le tragique millénaire, isolée, abandonnée à l'époque, la bonne fée nature a épargné cette contrée. De ce fait, l'île est aujourd'hui une merveille, sa géographie s'est conservée dans son intégralité. En revanche, son relief a changé. L'île fait aujourd'hui commerce de tabac, le meilleur qu'on puisse trouver en Europe. Hormis ceci, ce paradis est capable de vivre en parfaite autarcie. Il faut dire que sa très faible population, à peine 8000 habitants, l'écarte du monde des pays influents. Rhodes est un état monarchique dont le chef suprême, Dianeric incarne le symbole de l'unité nationale.



Les Lieux

Le Colosse de Rhodes

Dianeric premier a redonné de sa superbe à l'entrée du port de Rhodes en y faisant édifier une nouvelle statue, réplique de l'ancien Colosse, jadis l'une des sept merveilles du monde. Son rôle de protecteur a été amplifié. Le colosse d'airain garde ainsi l'entrée du port du haut de ses 44 mètres, ses deux jambes formant une arche assise sur les deux berges. Un mécanisme, actionné par des soldats, permet de lâcher les énormes rochers maintenus dans les mains du géant sur les vaisseaux indésirables. Ces rochers, d'un poids conséquent sont capables de couler n'importe quel navire avec aisance.

Cependant, si cette technique était un jour utilisée, l'entrée du port serait condamnée par l'épave ainsi créée. Une section de 10 guerriers de l'étoile réside en permanence dans le Colosse afin de garder l'entrée du port.

Le Port de Rhodes

Imbriqué dans la ville en un tout dont il porte le nom, son activité draine la majeure partie des habitants valides de la ville. Localisé à l'extrémité septentrionale de l'île de Rhodes, pas moins de 40 navires affrétés par Dianeric IV inondent les marchés d'Europe de tabac. Tout ceci impose une cadence de travail effrénée au petit peuple de Rhodes.

La Place du Port

Célèbre dans la ville, cette place circulaire abrite la plus merveilleuse des fontaines, tout en émaux.

Celle-ci est connue pour la légende qui accompagna sa construction. Ainsi, il y a plus d'un siècle et demi, Dianeric premier, très malade fit édifier cette oeuvre et y logea lui même l'épée qui s'y trouve encore. Cette épée longue, scellée aux trois quarts de sa lame dans un socle de pierre, est supposée représenter la force de la ville de Rhodes et de ses habitants. Ceux-ci y croient d'ailleurs dur comme fer et connaissent tous la légende. En outre, Dianeric prononça en ce temps des phrases prophétiques qui sont aujourd'hui gravées dans le socle de la lame en ces termes.

«Cette lame demeurera fichée dans ce socle aussi longtemps qu'il faudra à la force d'un homme pour

l'en déloger. L'élu qui parviendra à la sortir de son fourreau de pierre sera homme de grande bonté et l'égal de votre Prince».

La vérité est tout autre. En réalité, à sa première mort, Dianeric comprit qu'il aurait un jour besoin d'étrangers pour le servir et retrouver le crystal. Il construisit alors un dispositif magnétique qui retient l'épée à sa base avec une force de 100. Ce montage est complété par un oeil gardien qui permet à Dianeric d'espionner de son hacienda toute personne tentant de relever le défi de la lame. Bien sûr, Dianeric est capable d'interrompre le champ magnétique à tout moment pour libérer l'épée et faire de la personne voulue un serviteur se croyant élu.

L'Hacienda de Dianeric IV

La demeure de Dianeric a été construite un peu en retrait, à l'extérieur de Rhodes. Entourée d'une forêt, ce lieu est rendu inexpugnable par la présence de Saggat et de ses hommes qui jour et nuit montent une garde assidue dans ces terres.

L'hacienda est également entourée de cultures sur plusieurs milles. Celles-ci sont travaillées par les paysans de Rhodes et nourrissent 70% de ses habitants.

Outre cela, un lac artificiel aux eaux bleues, lagon serti d'une plage de galets de cristal polis complète le paysage. Chacun de ces galets vaut plus de 200 PA, la plage elle même s'étendant sur 250 mètres de long.

L'hacienda, dont les murs sont couverts de plaques cuivrées, est perpétuellement illuminée. Jour et nuit, elle resplendit de mille feux formant un halo céleste au dessus de la forêt.

L'intérieur de l'habitation est une orgie de beauté, la richesse côtoyant le luxe et le rare. C'est un véritable hommage au pouvoir de l'argent et à ses prouesses. Je laisse au Maître le soin d'en concevoir les locaux.

Dans l'hacienda, aucune ronde n'est effectuée. Cependant, l'entrée d'un corridor est gardée en permanence par deux soldats de la garde étoilée. Ce corridor comprend trois chambres qui abritent Dianeric, Friedrich et celle d'un enfant, le futur Dianeric V.

Visiter la demeure est une entreprise d'une grande facilité pour l'élu même si Friedrich tentera de garder un oeil sur les aventuriers. En revanche, même l'élu n'aura pas le droit de mettre les pieds dans le couloir gardé.

Bien que la bâtisse paraisse normale, les éléments suivants pourront tout de même intriguer les PJ :

La Cave

Dans ce lieu, les personnages auront le plaisir de trouver des bouteilles vieilles de deux siècles.

La Galerie de Tableaux

Elle occupe tout un couloir et se compose de quatre tableaux représentant les différents Dianeric. Bien sur, tous ces hommes ont un certain air de ressemblance. De plus, au fur à mesure de l'évolution, les tableaux sont moins nets, plus sombres rendant les traits incertains et mystérieux.

La Bibliothèque

Les PJ y trouveront des ouvrages écrits de la main des Dianeric. Un jet de psychologie trahira un malaise mental prononcé, se traduisant par un style d'écriture masochiste.

A vous d'imaginer d'autres bizarreries en fonction des activités de vos joueurs.

Les Acteurs

Dans cette partie, les principaux PNJ de Rhodes vont être développés, y compris, leurs compétences, description et caractéristiques.

Dianeric le Quatrième

Lui et ses trois ancêtres sont en fait une seule et même personne. La mutation de Dianeric apparut à la fin de sa première vie, quand il se fit chrysalide et crut mourir. Ce fut la plus délicate mort pour lui car son issue en était inattendue. S'il survécut, le peuple de Rhodes fut assez surpris à l'époque de voir un mystérieux fils prétendre à la suite de son monarque.

Maints efforts furent nécessaires à Friedrich pour étouffer l'affaire. Les autres morts de Dianeric furent mieux préparées et parfaitement réussies. Aujourd'hui, le peuple de Rhodes ne se doute aucunement que son Roi est le même depuis deux siècles. En revanche, les 250 000 PA partant chaque année pour la Grèce ainsi que les très rares apparitions de leur monarque font planer des doutes sur lui. Cependant, le peuple est heureux, de quoi se plaindrait-il alors ?

Dianeric IV se présente aujourd'hui comme un vieillard de 50 ans. A l'approche de sa quatrième mort, il recommence à avoir des symptômes de chrysalidation. Il éprouve fréquemment de violentes douleurs, ses os se déforment comme s'ils subissaient les effets d'une intense chaleur et il est couvert de pustules malodorants qui l'obligent à se promener en permanence couvert de bandages parfumés à l'encens.

Dianeric IV

FOR 06 **CON** 07 **TAI** 17
DEX 05 **PDV** 12 **BM** 06
INT 27 **POU** 24 **CHA** 02
SAN 20

Age : 214 ans **Armure** : 0

Connaissances : 115%

Armes : *Dague* Att. 24%, Dégâts 1d4+2, Par. 14%

Compétences : Eloquence 93%

Note au Maître *: Les 250 000 PA envoyées chaque année à la Grèce assurent une indépendance presque totale de Rhodes envers son pays maître. De toute façon, la distance séparant Rhodes de la Grèce et sa faible population lui assurent déjà un désintéressement du conseil des dirigeants Grecs.*

L'Enfant

C'est un jeune garçon de 11 ans censé être le fils de Dianeric IV. Cependant, celui-ci n'ayant jamais pu assurer sa descendance, il ne constitue en fait qu'un pion sur l'échiquier du Roi de Rhodes. Il est certain qu'une fois le monarque à nouveau incarné, l'enfant sera tué comme deux autres avant lui.

Pour l'instant, Alexandre réside dans une chambre proche de celle de son «papa». Constamment drogué, l'enfant rêve perpétuellement et ne tente pas de quitter l'hacienda. Cependant, si on arrive à l'approcher, on pourra apprendre entre deux rêveries qu'il est Italien, d'origine paysanne.

Friedrich, Le chambellan

Friedrich est un homme grand et mince, avec des cheveux noirs, de



petits yeux inquisiteurs et un nez recourbé qui lui donne un profil de vautour. Sa voix est grinçante et désagréable. Habituellement, Friedrich est vêtu d'une combinaison noire bouffante.

C'est un homme sans âge, produit par les manipulations de Dianeric et qui vit depuis 236 ans. Totalement dévoué à son maître, Dianeric opère la transplantation cyclique du cerveau de son premier chambellan dans les corps de malheureux jeunes hommes venus prétendre à un poste vacant.

Friedrich, le Chambellan

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 14
DEX 13 **PDV** 16 **BM** 08
INT 19 **POU** 18 **CHA** 08
SAN 02

Armure : 0 **Age** 236 ans

Compétences : Crédit 105% Eloquence 83% Persuader 92%, Ecouter 60%, Se Cacher 45% Voir 85%, Chimie 45%

Armes : *Dague* Att. 70% , Dégâts 1d4+2+1d6, Par. 45%

Note au Maître *: sa compétence en chimie sert à la concoction de poisons !*

Saggat, Capitaine des Gardes

Géant des montagnes à la haute taille, il porte un casque d'acier rejeté sur la nuque. Il est vêtu d'une armure d'hoplites, les cuisses nues et de grandes bottes de cuir noir. Ses bras et ses épaules sont musclés, massifs.

Des poils blonds et bouclés sortent de l'échancrure de son armure. Il a un visage aux traits rudes et semble très sûr de lui. Il occupe les fonctions de capitaine des gardes depuis 6 ans et excelle dans cette tâche. Il faut avouer qu'on ne lui connaît aucun adversaire dans tout Rhodes. Le passé de Saggat est très chargé, à chaque Mj de le développer comme il l'entend pour faire de ce PNJ quelqu'un d'intéressant. Saggat malgré son importance dans l'île ne connaît pas la véritable nature de Dianeric. Fidèle à son employeur, il se contente d'obéir. Il y a 3 ans de cela, Saggat a essayé de retirer Emeraudia de son socle. Malgré sa force, il n'y est pas parvenu. Aussi, le joueur ayant réussi cette prouesse sera t'il considéré par lui, comme une personne élue du ciel.

Saggat, Capitaine des Gardes

FOR 34 **CON** 18 **TAI** 27
DEX 12 **PDV** 33 **BM** 17
INT 14 **POU** 13 **CHA** 09

Armure : Plaque d10+2

Age : 32 ans

Armes : *Masse d'Arme* Att. 91%, Dégâts 4d6+1d8, Par. 90%, *Bouclier* Att. 25%, Dégâts 4d6, Par 101%, *Glaive* Att. 55%, Dégâts 4d6, Par. 45%

Compétences : Commander 62% Equitation 31% Eviter 39%, Voir 45%

Note au Maître *: En cas de parade loupée contre ce mastodonte, considérez que le personnage a été désarmé.*

Sirlis, le Fauconnier

Ce noir a une taille élancée qui met en valeur sa large carrure et la minceur de ses hanches. Son visage semble taillé dans un bloc d'ébène et luit constamment de sueur. Il porte une chemise bleue bouffante et un pantalon fauve dont les pans s'enfoncent dans de hautes bottes d'équitation.

Sirlis est chargé de la protection aérienne de Rhodes. Dans sa tache, il est appuyé par 10 soldats de la garde étoilée. Outre son métier, il s'occupe de l'élevage et du dressage des Faucons de Rhodes. Actuellement, il dispose d'une centaine de spécimens dont vingt seulement sont entraînés au combat.

Les Pjs auront à faire à Sirius pendant leur semaine d'entraînement au Faucon.

Le Fauconnier Sirlis

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 16
DEX 17 **PDV** 19 **BM** 10
INT 13 **POU** 10 **CHA** 14

Armure : Cuir 1d4

Age : *47* ans

Compétences : Psychologie 72%, Piloter Faucon 102%, Pédagogie 64%, Navigation Aérienne 92%, Voir 83 %

Armes : *Javelot* Att. 81%, Dégâts 2d6

la Garde Etoilée

Ces hommes constituent l'armée, l'ordre et la garde personnelle de Dianeric. Ils représentent la seule force de l'île et sont par là, son unique protection.

Solidement bâtis, ils portent tous une étoile frontale comme signe distinctif. Celle-ci, incrustée dans la chair scintille même en pleine nuit.

Chacun est vêtu d'une chemise et d'un pantalon rouge, recouverts d'une armure de plaques.

Les 200 Guerriers de la Garde Etoilée

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 11
DEX 14 **PDV** 13 **BM** 07
INT 11 **POU** 10 **CHA** 11

Armure : Plaque 1d8+2

Compétences : Voir 50%, Ecouter 55%

Armes : *Lance* Att. 45%, Dégâts 2d6+1, Par. 45%

Le Scénario

Le scénario va à présent se décomposer en quatre épisodes :

Un se déroulant à Rhodes. Dans cette partie, l'élu va être sollicité par les habitants de Rhodes pour retrouver des enfants.

En tant qu'élu, le personnage ne pourra refuser un tel travail. Les joueurs se familiariseront avec la ville et ses habitants et découvriront celui qui se cache derrière ces affreux enlèvements.

Un autre dans la ville De Tömük en Turquia. Les personnages y affronteront divers dangers, et rencontreront Abel Qunes, un des descendants de Trésor. Ils feront aussi la connaissance de la redoutable confrérie des «Gladiateurs de l'ordre du calice de jade». Avec l'aide d'Abel, ils compléteront le puzzle constitué par les tatouages dorsaux.

Puis un à Yildis, lieu où fut dissimulé le Crystal. Toujours en Turquia, les joueurs trouveront enfin la région où se trouve le crystal des mutations. Ils découvriront également les effets de cet artefact sur les habitants de Yildis et peut-être même sur eux.



Finalement, le retour à Rhodes. Les joueurs et surtout l'élu auront la lourde tâche de remplacer Dianeric à la régence. De pénibles décisions seront à prendre pour contrer la vengeance du père de Dianeric.

Episode I

Connais-tu la Légende...

Qu'on peut lire dans la roche ? Les personnages sont à présent à Rhodes.

Après avoir franchi le majestueux colosse gardien de l'entrée du port. Ils vont rapidement faire la connaissance des habitants de la ville. En effet, Dianeric se soucie constamment des nouveaux arrivages d'étrangers, s'interrogeant sans cesse sur les motifs de leur venue. Les fonds qu'il verse chaque année à la Grèce sont susceptibles de pousser les dirigeants de ce pays à l'espionnage afin de découvrir ce que cache Dianeric. C'est pour cela que les gardes de la cité ont des consignes strictes au sujet des étrangers. Ceux-ci, d'une manière ou d'une autre doivent être provoqués en duel afin de tester leurs capacités et d'évaluer les risques de leur présence dans Rhodes. Les personnages n'échapperont pas à cette règle.

Une fois débarqués sur la grande place, ils seront pris à partie par un colosse de chair, celui-là. Toi, Mj qui connais bien tes joueurs et sais comment les provoquer, je te laisse le soin de les énerver un peu afin qu'un d'entre-eux se décide à affronter Saggat. Ce combat est un duel inégal et Saggat aura probablement le dessus. Cependant, son but n'est pas de tuer et ses attaques se borneront à tenter de désarmer son adversaire. Ce désarmement aura lieu prés de la fontaine il faudra alors inciter le joueur à se saisir de la lame et miracle, celle-ci sortira du socle...

L'Epée du Socle, Emeraudia

Cette épée, fabriquée par Dianeric I est une lame d'émeraude translucide. Sa garde et sa lame ont été fondues dans un même bloc et sa couleur est uniforme. Elle ajoute 10% en attaque et parade à son utilisateur et est virtuellement indestructible (99% de résistance aux coups critiques).

L'effet de surprise passé, Saggat et ses hommes s'agenouilleront, puis ce sera le tour des passants et la rumeur d'un nouvel élu se répandra alors tel un grand vent dans Rhodes. Saggat demandera humblement à l'élu de le suivre. Celui-ci est libre d'agir comme il l'entend et si les personnages veulent partir, personne ne les en empêchera.

A l'Hacienda

S'il accepte, Saggat conduira les Pj à l'hacienda de Dianeric, dans une salle immense à la décoration baroque.

Un homme viendra après quelques minutes. Il s'agenouillera respectueusement et se présentera comme le Chambellan de la demeure. Friedrich demandera lequel des Pjs est l'élu et vérifiera qu'il est le porteur de l'épée.

Si on lui pose des questions au sujet de Dianeric, il dira que son maître est actuellement malade et ne peut donc les recevoir.

Finalement, il exposera la situation d'une voix grinçante et monocorde.

«Votre succès à l'épreuve de la lame a fait de vous l'équivalent de Dianeric.

Cependant, vous incarnez en plus une puissance guerrière qui doit assurer la prospérité de Rhodes. Tout ce que vous voyez sur notre île vous appartient mais il vous incombe également de préserver ce bien.»

Il s'arrêtera un court instant pour jauger les personnages et leurs réactions, puis il reprendra.

«Voilà, depuis quatre générations, les Dianeric cherchent une pierre baptisée il y a mille ans, crystal des mutations. Cet objet est doté de facultés que seul mon maître peut apprécier à leur juste valeur.

Aussi, pour défendre les intérêts de notre Roi et les vôtres, vous devrez le retrouver. Acceptez-vous ce contrat, une pierre contre un empire ?»



En cas de réponse positive, il poursuivra.

«Voici donc les éléments que cent ans de recherches nous ont permis de réunir.»

Il ouvrira alors un coffret de bois précieux et en sortira deux rouleaux de peau humaine qu'il déroulera. Puis, il les assemblera comme ci-contre. Les tatouages en possession de Friedrich sont «la rosace» et la carte de Turquia. Friedrich remettra une réplique sur cuir de la découpe des peaux. Il dira attendre les deux autres morceaux pour dans 7 jours. Les personnages seront invités à rester sur l'île pendant ce délai. Ils seront présentés à Sirius qui aura la tâche de leur apprendre le faucon, compétence très utile pour la poursuite de l'aventure.

***Note aux Maîtres** : Friedrich, de par le personnage qu'il incarne est au courant de la machination de la lame. De ce fait, il semblera moins impressionné que tout autre habitant de Rhodes en présence de l'élu. Cependant, il se prêtera au jeu pour rendre crédible la légende.*

Les Pjs sont libres de renseigner Friedrich au sujet du tatouage qu'ils possèdent. En ce cas, le chambellan se méfiera des joueurs et tentera de les faire supprimer.

Droits et Devoirs d'un Elu

Les avantages de l'élu de Rhodes sont vastes et certainement que le joueur qui incarne cette entité en trouvera encore d'autres que ceux développés dans ce paragraphe.

Toutefois, pour renseignement voici ce que le Pj pourra retirer de ce nouveau statut. Lui et ses proches seront autorisés à résider à l'Hacienda en permanence et à la visiter comme bon leur semble. Toutes les forces armées de l'île doivent une obéissance à l'élu, une garde pourra lui être attribuée s'il le demande.

Le peuple de Rhodes montrera un respect exemplaire vis-à-vis de cette personne, la couvrant de cadeaux. Toutes les portes de la ville lui seront ouvertes, toutes les tables seront dressées pour lui. L'argent ne sera plus une valeur chiffrée mais quelque chose d'intarissable. L'élu, même s'il ne possède pas de fortune à proprement parler n'en manquera jamais et aura toujours un minimum de 50 GO à sa disposition. Enfin, il sera traité avec tous les égards dus à une personne de haut rang.

Le revers de la médaille sera peut-être dur à supporter en fonction du caractère du personnage incarnant l'élu. Il devra en effet se soumettre à certaines régles morales qui résultent directement de son statut et qu'il devra lui même se fixer.

Par exemple, il serait du plus mauvais goût de voir l'élu vagabonder dans les rues de Rhodes à moitié saoul ou de le voir passer des bras d'une femme à ceux d'une autre. De plus, l'élu représentant le bien et la justice, il devra s'efforcer de suivre cette voie et de faire le bien autant que possible. Il ne faut pas oublier que maintenant ce personnage est célèbre dans Rhodes et que chacune de ses actions sera jugée, embellie ou dévalorisée en fonction de l'image que le peuple s'est fait de lui.

La Semaine à Rhodes

Les Pjs se verront confier chacun un faucon des steppes, issue des élevages de Sirius. Voici les caractéristiques de ces volatiles. Le faucon confié à l'élu aura des attributs majorés de 4 points et ses pourcentages augmentés de 20%.

Les Faucons aux Serres d'Acier

FOR 29 **CON** 16 **TAI** 38
DEX 15 **PDV** 42 **BM** 21
INT 09 **POU** 15

Armure : Cuir + Peau 1d4+2

Compétences : Voir 90%, Eviter 80%, Obéir 100%

Armes : *Bec* Att. 69%, Dégâts 1d10 ; *Serres (x2)* Att. 93%, Dégâts 2d6+6

Les aventuriers sont censés se muter en redoutables pilotes et pouvoir faire face à tous les problèmes qu'ils sont susceptibles de rencontrer en vol.

Pour cela, ils trouveront un mentor en la personne de Sirius. L'entraînement se fera tous les matins à partir de 5 heures jusqu'à midi et ceci pendant les 7 jours de la semaine. Chaque jour faisant gagner 1d4% en pilotage de faucon.

Les joueurs devront décompter ces 49 heures du temps dont ils disposent dans la semaine et se débrouiller pour organiser leurs nuits et leurs journées. Si par malheur ils se soustraient aux entraînements, ils en feront assurément les frais par la suite.

Table des Rumeurs de la Semaine

Cette table constitue les principales rumeurs qui pourront arriver jusqu'aux oreilles des personnages. Le maître les utilisera pour agrémenter les conversations avec des Pnjs.

- Le Prince-Marchand Dianeric n'est pas sorti de l'hacienda depuis quatre mois. On raconte qu'il est très malade ***(Vrai).***
- La légende de la lame existe depuis toujours (***Faux***, cela fait seulement 150 ans).
- De jeunes femmes arrivent parfois du Continent. Conduites à l'hacienda, on n'en a jamais vu ressortir aucune (***Vrai***, elles meurent quelques jours après avoir partagé la couche de Dianeric).
- Dianeric ne tolère aucune visite de dignitaires grecs. A cette fin, annuellement, il fait acheminer 250 000 Pa par voie maritime à la Grèce ***(Vrai).***

Table d'Evénements de la Semaine

- L'élu se lie d'amitié avec un garde étoilé du nom de Farastoulos. Soldat efficace, il est aussi un des plus grands fêtards de la cité. Il tentera d'entraîner l'élu dans ses escapades nocturnes.
- L'élu est pris comme juge d'une dispute entre deux marchands. Une esclave d'une grande beauté en est la cause. Elle affirme qu'elle a été dérobée par le second marchand.

Mais où va notre Jeunesse ?

Tôt ou tard, les personnages décideront de visiter Rhodes. Hormis la beauté de la ville, l'imposant colosse, l'activité intense du port et la fontaine d'émaux, Rhodes n'est rien d'autre qu'une cité du 54ème siècle. Cependant, c'est pendant cette ennuyeuse visite que...

Une femme se jette aux pieds de l'élu. En pleurs, elle dit d'une voix sanglotante «Pitié, par pitié, secourez mon fils, retrouvez le. Je ne veux pas qu'il finisse comme les autres».

A ce stade, l'élu repousse la femme et passe sa route ou au contraire prête l'oreille à ce qu'elle veut lui dire. Elle parlera alors de son enfant de huit an, Koreck. Il a disparu la nuit dernière. Elle mentionnera les autres enlèvements d'enfants, une vingtaine au total, rien que pour cette année. Elle dira encore qu'on ne retrouve rien des enfants, pas même un corps. Les soldats ont essayé de stopper cette tuerie mais eux-mêmes ont subi de lourdes pertes dans cette lutte. Elle n'en sait pas plus.

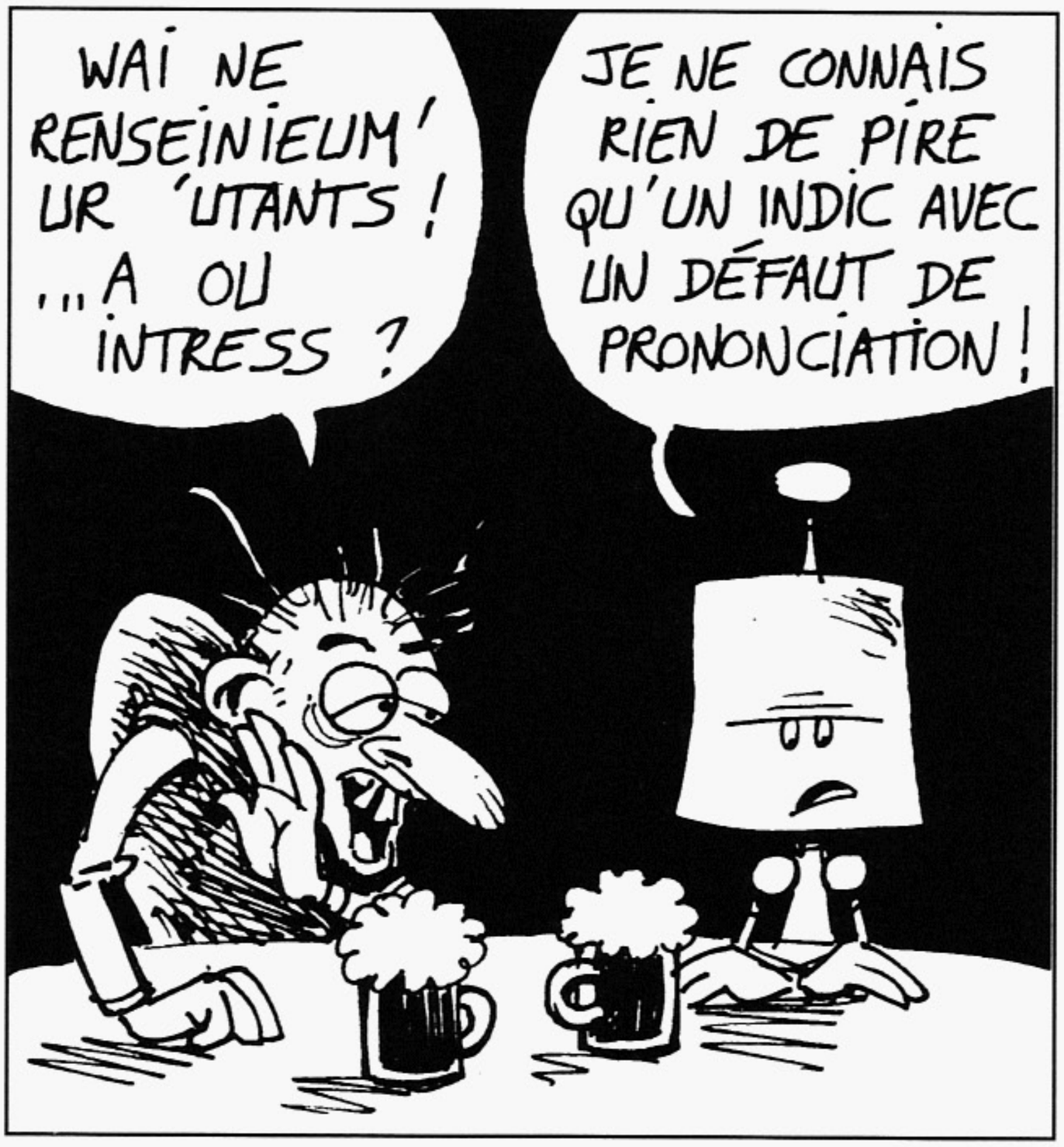
Le Pacte

Les enlèvements sont l'oeuvre de Mayrhane, père de Dianeric, qui viola Ilandys deux siècles auparavant. Un pacte secret existe entre Dianeric et son père. Il permet au Roi de Rhodes de conserver son apparence par l'absorption de sang. En échange de cette préparation, Mayrhane a le droit d'enlever et de tuer 40 enfants par an sur l'île. L'origine de Mayrhane se perd dans la mémoire des âges. Actuellement, c'est un être difforme, puissant aussi bien par son physique que par son statut de chef des mutants de Landsra. Conscient de son pouvoir sur Dianeric et de la richesse de son fils, il n'est nullement décidé a perdre ce pacte. Il sait que son fils le hait, mais sait également que Dianeric n'a pas d'autre choix que de lui obéir. Mégalomane, Mayrhane compte un jour envahir Rhodes et en faire son repaire. Depuis quelques temps, Mayrhane sent le vent tourner, ses espions lui ont parlé du Crystal des Mutations et le mutant a envoyé ses sbires à la poursuite des agents de Dianeric sur le continent (ceux qu'ont tué les Pjs). Mayrhane est un adversaire dangereux contre lequel les joueurs se mesureront par sbires interposés. Peu intelligent, ses actions se limiteront à une violence destructrice et à des mises en garde. Les enfants enlevés sont entreposés dans le cimetière de Rhodes, dans une crypte où reposent les dépouilles des ancêtres de Dianeric. Ils y sont torturés jusqu'à ce que mort s'ensuive par Mayrhane. Ce monstre ne réside pas en permanence sur l'île mais vingt mutants y vivent.

***Note Au Maître** : Landsra se trouve en Turquia, sur les côtes de la mer du milieu. C'est une jumelle des Hautes-Terres de par ses habitants.*

L'Enquête

Voici les différents indices qui peuvent mettre les personnages sur les traces du repaire de Mayrhane.



C'est au maître de les exploiter selon les actions des Pjs. Si les personnages se rendent en ville le soir, ils pourront remarquer (jet sous 2xINT) que les rondes de nuit sont assurées par les soldats les plus faibles de la garde étoilée. Friedrich facilite ainsi le travail des mutants.

Les Enfants Disparus

Tous d'âge inférieur à 10 ans, pas de préférence de sexe. Ils disparaissent tous la nuit. C'est un travail de professionnel, fait sans bruit.

Le Prêtre

Il vit dans la chapelle du cimetière. Personnage à la démarche dandinante, il est court sur pattes, avec un ventre bedonnant et une tignasse rousse taillée en brosse. En tant que locataire permanent, il dira entendre des bruits bizarres durant les nuits, pierres qui s'entrechoquent, plaintes etc... A noter qu'il a assisté à l'enterrement de Dianeric III, 50 ans plus tôt et sera étonné de l'absence de cadavre dans le sarcophage (si on lui en parle). C'est le personnage que le maître pourra utiliser quand les joueurs patinent. Homme au grand coeur, il aidera les Pjs dans leurs investigations du mieux qu'il le peut. Une précision, il connaît énormément de détails sur Rhodes et ses habitants.

Les Morts

3 gardes ont déjà perdu la vie dans la lutte contre les enlèvements d'enfants. Si les joueurs se renseignent auprès des familles concernées. Ils apprendront que c'est au cimetière (et à des époques différentes) que les 3 hommes ont été tués. Cette hypothèse se vérifiera bientôt auprès des gardes et de Saggat qui diront que le cimetière est maudit.

Le Bossu

C'est l'indicateur de la ville, c'est aussi la personne la plus difficile à rencontrer. En conséquence, il faudra y mettre le prix. Pour lui, c'est la tombe des Dianeric qui abriterait des mystères. Il prétend même avoir vu d'étranges lueurs autour de cet édifice un soir.

La Dernière Demeure

Le cimetière est un endroit envoûtant. La majorité des morts de Rhodes s'y trouvent ensevelis dans un panachage de tombes allant du plus modeste talus de terre à de petits palais de marbre.

Le site couvre une superficie de 1 km carré, entouré sur tout son périmètre d'une palissade noirâtre de 80 cm de haut. Un de ses flancs jouxte avec la forêt de l'île.



Plusieurs possibilités s'offrent aux PJs pour découvrir la crypte. Ils peuvent trouver sa localisation au cours de leur enquête et décider de la fouiller. Ils y trouveront deux sarcophages vides, le troisième monté sur pivot révélera un escalier s'enfonçant dans le sol (cf. descriptif de la crypte). Ils peuvent également espionner le cimetière de nuit. En ce cas, le cinquième soir, ils entendront des bruits bizarres du côté de la crypte et seront assaillis par dix mutants. Toute autre solution viable peut être envisagée. En revanche, les joueurs auront certainement besoin d'un appui auprès des gardes, à eux de faire assez de bruit pour l'avoir.

Les Habitants de la Crypte

Une trentaine de mutants résident dans la crypte. Ils sont identiques à ceux que les personnages ont rencontré dans l'introduction du scénario. Ils sont issus des troupes de Mayrhane. Il y a peu à dire sur eux à part qu'ils représentent une force combattante certaine.

Les Mutants (30)

FOR 12	**CON** 13	**TAI** 11
DEX 14	**PDV** 13	**BM** 07
INT 08	**POU** 07	**CHA** 03

Armure : aucune

Armes : *Sabre* Att. 40%, Dégâts 1d6+2, Par. 40%

Compétences : Embuscade 87%

Les Lieux

L'Escalier d'Accès à la Crypte

Il descend sur 8 mètres et ouvre sur un couloir de 15 mètres de long, faiblement éclairé.

La Salle de Torture

Elle contient tout ce qui peut permettre à un bourreau d'exercer son art sinistre.

On peut encore y trouver des fers chauffés au rouge, une vierge de Nuremberg, une table d'étirement, des barils d'huiles encombrés de lambeaux de chair calcinée, des fouets et des tenailles. Une forte odeur de sang se dégage de l'endroit (jet San 1d4/0).

Les Prisons

C'est ici qu'on pourra retrouver Koreck, choqué l'enfant se terre au fond de sa cellule comme pour se dissimuler des regards.

On compte trois cages d'acier supplémentaires dans la salle. Si un personnage se sert de la psychologie sur l'enfant durant 2 heures, il apprendra que les mutants attendaient un dénommé Mayrhane, leur chef, pour lui offrir l'enfant.

La Chambre de Mayrhane

Richement décorée de trophées et de têtes humaines torturées, cette salle octogonale est prévue pour recevoir une personne importante à la taille et au poids conséquent.

Le Réfectoire

On peut y dénombrer 50 chaises qui servent à recevoir la délégation de Mayrhane quand il vient à Rhodes. L'état des tables et la propreté de la pièce en disent long sur les qualités d'hygiène des habitants.

La Cuisine

Elle ouvre sur le réfectoire par le biais d'une grille de fer rouillée. Les aliments consommés par les locataires sont pour le moins douteux aussi bien par leur fraîcheur que par leur aspect humanoïde.

Le Dortoir

Prévu pour abriter 40 personnes, son sol est jonché de paillasses putrides.

Le Lac d'Acide

C'est une vasque dallée de faible profondeur, 20 cm. Elle est pleine d'un acide verdâtre (1d10/round) servant à décomposer les ordures. Des restes d'ossements infantiles baignent en décomposition dans cette mare douteuse (jet San 1d4/0).

Le Mur Pivotant

Un jet en «chercher» permettra de le localiser. Son passage conduit à une clairière de la forêt à 2 kilomètres. Ici, les joueurs trouveront une cabane vide et un perchoir pour oiseaux géants, des ptérons à en juger par les traces laissées. La prise de l'édifice peut se faire de manières très diverses. Cependant, il serait



souhaitable que les Pjs récupèrent Koreck et qu'ils ne laissent pas trop de plumes dans l'entreprise de ce sauvetage.

Le Départ

Comme prévu, les aventuriers seront convoqués chez Friedrich à la fin de la semaine.

L'accueil qu'il leur réserve sera fonction de leur séjour. Par exemple, il se méfiera d'un élu qui aurait sauvé Koreck et serait ainsi entré dans les faveurs du peuple. L'homme leur dira alors :

«Les deux derniers tatouages ne nous sont pas parvenus à temps. Toutefois, nous pensons que la carte de Turquia et le légionnaire sont déjà des indices importants du puzzle. A vous de percer leur mystère. De plus, si des informations supplémentaires nous parvenaient, nous tâcherions de vous les communiquer.

Enfin, notre Roi se meurt et une attente prolongée serait un affront à sa volonté de voir le Crystal. Alors partez sur l'heure et ramenez-le.»

Epilogue de l'Episode

Cette partie doit permettre aux personnages de se faire apprécier du peuple de Rhodes. L'opinion que les habitants se feront de l'élu aura son importance pour la suite et décidera du destin de l'île.

Quoiqu'il en soit, que les aventuriers aient ou non décidé de résoudre l'énigme des enfants et quel que soit leur comportement dans la ville, la suite doit constituer leur départ pour la Turquia.

Enfin, qu'ils le veuillent ou non, ils se seront fait un ennemi mortel de Mayrhanee et de sa bande de mutants.

Il faut encore considérer l'impact de la destruction du repaire sur Friedrich et Dianeric. Développer les rapports de force peut encore être passionnant.

Olivier Durand

LE CLAN ORIFLAM



Cher lecteur sachez qu'il existe un clan Oriflam

Qu'est ce que le clan Oriflam ?

Le clan Oriflam est un espace où vous, joueur, pourrez poser toutes les questions que vous voulez à propos des produits Oriflam. Vous pourrez poser ces questions :

- par minitel 3615 code Oriclan
- par courrier à Oriflam, 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-les-Metz



Les Avantages du Clan ?

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

OEUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

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

FLEAUX D'ASGARD
2 rue St. Marcel
57000 METZ
TEL 87 30 24 25

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

Ludiquement vôtre
Christophe Begey

Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

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

JEU DE CARTES

Opération Blast

Avez-vous envie de diriger une petite république bananière et d'assurer sa défense et son hégémonie dans votre zone d'influence ? Eh bien avec Opération Blast tout cela vous sera possible. Il vous suffit d'ouvrir votre répertoire téléphonique et de demander le soutien des grandes puissances. Etats Unis, Europe, Russie, Pays Arabes et Asie. Chacune d'entre elle sera prête à vous vendre ses meilleures armes, il suffit d'y mettre le prix.

Le Jeu

Votre république est divisée en 10 provinces, pouvant accueillir des unités de production et des unités de combat.

Vous serez le maître de la région lorsque vous aurez détruit toutes les provinces de votre ou vos adversaires. Pour ce faire, il vous faudra développer votre armée et vos usines.

Grâce à votre potentiel de base, (les douze cartes que vous tirerez en début de partie) vous pourrez établir les bases de votre production et de votre puissance militaire.

Les Cartes

Il existe 4 types de cartes différentes :

L'Argent

Le nerf essentiel de l'économie actuelle, il vous permet d'acheter vos unités de production, vos unités militaires ainsi que de régler les frais de mission de celles-ci.

Vous pourrez ainsi payer en dollars US, en ECUS, en Roubles, en Rials voire en Yens. Certaines cartes vous permettent également de convertir les monnaies dans celle que vous désirez.

Les Unités de Production

Il s'agit de lieux, de complexes, d'entreprises qui vous fournissent des ressources nécessaires au développement. Chaque unité de production coûte des frais d'acquisition mais à chaque tour elle vous rapportera des devises. Ce sont généralement les premières victimes des attaques ennemies. Néanmoins, il vous sera possible de les protéger en les regroupant avec des unités de combat.

Les Unités de Combat

Toutes les forces conventionnelles (avions, bateaux, parachutistes, infanterie, chars) disponibles actuellement chez les grandes puissances.

Unités de l'Ombre

On trouve dans cette catégorie, les organismes du crime international, (terroriste, mafia) ainsi que leurs adversaires gouvernementaux (FBI, CIA, KGB, DST, Raid)

Les Evénements

Ils permettent d'ajouter le piment nécessaire à cette simulation économico-militaire. En effet, qu'y a t'il de plus frustrant que de préparer une attaque ciblée sur des unités de production ennemies et de se voir totalement bloqué par une résolution de l'ONU ou des mouvements pacifistes. Vous pourrez également récupérer les unités de production de votre adversaire avec des cartes comme expansionnisme ou espionnage. Chacune des grandes puissances ayant ses événements propres. Certaines cartes accordent également des avantages particuliers (Sega vous protège contre les manifestations et les grèves, les unités parachutistes attaquent directement sur le territoire adverse sans passer par le champ de bataille).

Le Combat

Dans ce jeu, le combat est réglé de manière très simple, chaque unité ayant des points d'attaque et des points de défense.

Pour détruire une carte il suffit d'avoir plus ou autant de points que l'adversaire. Cependant le système de combat étant un maximum réaliste, il permet une riposte en simultanée.

De même chaque unité à des capacités de combat spécifiques : attaque au sol, dans les airs ou sur mer. Par exemple un mirage 2000 P aura une capacité d'attaque de 3 sur terre, sur mer et dans les airs tandis qu'une division blindée ne pourra attaquer que des unités au sol.

Pour attaquer, il faut payer les frais de mission de l'unité et envoyer celle-ci sur le champ de bataille. Ce dernier est une zone franche, lieu de passage incontournable de toute attaque.

Rien ne vous empêche (et c'est même plutôt conseillé) de faire des alliances plus ou moins durables avec les autres joueurs. Rien ne vous oblige également à respecter ces alliances.

En Conclusion

Opération Blast est un jeu de carte économico-militaire. Un excellent système de jeu permet de donner un maximum de réalisme et de plaisir de jeu. Les 348 cartes sont toutes très belles et offrent une diversité intéressante. Le jeu à 3 voire 5 joueurs est préférable pour permettre de réelles interactions entre les différents belligérants, néanmoins le jeu à deux joueurs reste tout à fait équilibré. La durée des parties vous permet d'occuper agréablement une soirée puisqu'il faut compter environ 3 heures de jeu et plus pour 5 joueurs.

Plusieurs extensions vont également permettre de vous faire découvrir d'autres principes puisque chacune d'entre elles contiendra de nouvelles règles vous permettant ainsi de choisir celles qui vous plairont. Ces extensions sont MORE rajoutant de nouvelles cartes de combat, de nouvelles ressources et bien sûr des nouveaux événements. COALITION qui fera intervenir de nouvelles puissances comme la Chine, Israël ou le Canada et enfin HEROIC qui permettra de jouer des personnalités importantes du paysage politique mondial tel Bill Clinton, Bernard Kouchner, Saddam Hussein, le général Schwarzkopf et bien d'autres.

Il faut savoir également que des championnats de France seront organisés à partir du mois de décembre et que SEGA sera l'un des sponsors officiels.

Conseil de Joueur à Joueur

Composez des paquets avec beaucoup de cartes d'argent, les unités de production étant la cible privilégiée des attaques. Utilisez de manière intensive les cartes de guerre de l'ombre qui ne vous font pas passer par le champ de bataille. Lors des regroupements essayer de regrouper des unités pouvant riposter sur tous les terrains, cela vous évitera de vous faire attaquer par des avions sans pouvoir riposter. Un jeu correct peut se réaliser simplement avec 1 starter et 4 boosters.

Questions sur le jeu n'oubliez pas 3615 Deck rubrique Blast.



Questions et Réponses

Voici quelques questions qui nous sont souvent posées

Boni aux Unités de Combat

• Une unité de défense civile (ex : pompiers) n'ayant pas de potentiel d'attaque ne gagne aucun bonus en attaque, mais peut améliorer son pot de défense.

• Deux centres de transmission n'apportent pas plus d'un bonus (quand le premier à transmis les positions ennemies, d'où le bonus, une seconde transmission n'apporte rien de plus).

• Idem pour les centres de commandement (au pire, les ordres donnés pourraient être contradictoires ! ! !).

• Le centre d'entraînement (idem pour camp de mercenaires), ne peut entraîner une unité qu'une seule fois (pas de touaregs 25-25 !), mais une unité peut apprendre les techniques européennes (bonus), puis russes, qui sont différentes (donc re-bonus), etc...

Regroupement

Des cartes comme unité sanitaire, hôpital militaire, centre d'entraînement, de commandement, de transmission, camp de mercenaires, armement sophistiqué, mais aussi goulag, datcha, sont considérées comme des unités militaires, et comptent donc pour 1 en cas de regroupement (limité à 3 par groupe de combat).

Attaque

On entend souvent «comment détruire l'unité de production Vodka (ou Dassault, Snecma, CNES,...) quand elle est regroupée avec 1 patrouille de rafale, 1 division blindée Leclerc, 1 mafia, tous entraînés (+1, +1), et qu'il y a (pour corser un peu) sur le territoire ennemi un centre de transmission, un centre de commandement, et un hôpital militaire (sans compter que cet adversaire dispose de pas mal de cash stocké sur ses autres unités de production ?».



Depuis sa création en 1962, le Centre National d'Etudes Spatiales a réussi à faire de la France la première puissance spatiale en Europe et la troisième dans le monde. Dans ses Centres de Paris, Evry, Toulouse et Kourou (Guyanne), l'agence française de l'espace emploie 2.500 personnes. Le CNES participe au lanceur Ariane, à la conception de nombreux satellites, favorise l'élaboration d'expériences scientifiques pour mieux connaître les étoiles et les planètes, la Terre, les Océans et leur influence sur le climat. Il consacre une place importante à la présence de l'homme dans l'espace, avec son équipage de spationnautes. En photo : le satellite d'observation de la Terre Spot 4, qui sera lancé par Ariane.

CNES

Particularités : ❶
Grâce à l'observation satellite, vous connaissez à chaque instant les actions de l'ennemi.
Vous attaquez toujours le premier.
En cas d'attaque ennemie, les dégâts de la défense sont infligés avant ceux de l'attaquant.
Si vous détruisez l'attaquant, il ne porte pas ses dégâts en retour.

ACQUISITION	PRODUCTION
30.000 ECUS	20.000 US $ ou 20.000 ECUS ou 2 MILLION YENS ou 6.000 RIALS ou 100 MILLIONS RBLES
REGROUPEMENT ●●●	DÉFENSE ●

Faisons les comptes : Rafales : 4,2 (+4, +3 dûs à Vodka, transmission, commandement, entraînement) et éventuellement +1 en déf. dû à l'hôpital) soit : 8-6 ; Leclerc : 7-7 ; Mafia : 5-5 ; Vodka : 1 (+1 en déf. dû à l'hôpital) soit : 2

Capacité totale du groupe : 20-20

En effet, cela parait inattaquable, Et bien si !

Sans parler des attaques sournoises (attentat, voiture piégée, fatwa, armes chimiques ou bactériologiques) nous allons y parvenir avec de petites unités, et cela sans même s'attaquer aux centres de transmission, de commandement, et d'entraînement.

Nous allons envoyer 4 groupes au combat :

Tout d'abord : 1 super-étendard et 1 sukhoi 27 (groupe A : 6-3 +2, +2 cf. ci-dessous) puis, une division blindée, une triade, et un centre de transmission (groupe B : 5-4 +2, +2) encore, 1 équipe DST et 1 FBI (groupe C : 3-2 +2, +2) et enfin 1 touareg (groupe D : 1-1 +1, +1)

Bien sûr, ces 4 groupes peuvent provenir d'une alliance entre plusieurs joueurs, révoltés devant tellement de puissance chez l'un de leurs adversaires.

On déclare l'attaque simultanément : gr. A sur Rafale, gr. B sur Leclerc, gr. C sur mafia et D sur Vodka.

Comme chacune des 4 unités du groupe ennemi sont attaquées, elles ne peuvent pas se soutenir mutuellement, et ne s'apportent pas la moitié de leur défense (chacune a bien assez à faire avec ses propres assaillants).

Faites les comptes, vérifiez les particularités et spécificités de chaque unité (air, mer, terre, guerre de l'ombre, att. - déf.) vous verrez qu'il ne reste plus rien chez votre adversaire. Evidemment, vous et vos alliés y aurez laissé des plumes, mais on ne fait pas d'omelettes...

Washington DC ?

Cette carte est bien évidemment à usage unique !

Destruction directe des provinces ennemies ?

Cela est tout à fait possible :

• Avec des unités de combat quand il n'y a plus d'unité sur le territoire ennemi.

• Avec des unités de combat de type terroristes, triades, mafia,... quand il n'y a plus d'unité de production sur le territoire ennemi et qu'aucune unité de combat n'est spécialisée pour l'arrêter.

• Avec une unité aérienne si aucune unité de combat ne peut l'intercepter et s'il n'y a plus d'unité de production sur le territoire ennemi.

• Grâce à une unité navale si aucune unité de combat ne peut l'intercepter et s'il n'y a plus aucune unité de production présente sur le territoire ennemi.

• Avec les mazurkas (pays de l'est, en tirant une fois tous les trois tours).

Attention, les provinces ripostent aussi bien sur terre, mer, qu'en l'air, mais ne luttent pas contre le terrorisme, le banditisme ou l'espionnage.

Interception

Un mirage 2 000-5 vient de détruire une fabrique de tapis isolée, mais un alpha jet de mon territoire, regroupé plus loin sur une manufacture, veut intervenir ; Que Pasa ?

Le M (3-2) détruit la fabrique : il tire ses missiles, et s'apprête à rentrer chez lui. C'est alors qu'un AJ (2-1), payé royalement en cash (pour cause de coup d'éclat), décide de l'intercepter. Notre M ayant «tiré son coup» n'est plus 3-2, mais 0-2 : la fabrique de tapis a bien été détruite (sic !).

L'AJ tire à son tour, et détruit le M, qui ne peut plus riposter. l'AJ retourne alors pépère à sa manufacture, à moins qu'une âme charitable, voyant qu'il n'a plus de munitions (il est désormais 0-1), décide de venir lui régler son compte à son tour.

Attention, dès que le joueur suivant a pioché, notre AJ a refait le plein et revient aussitôt 2-1.

De même, si un AJ (2-1) tire sur un Leclerc (3-3), l'AJ se retrouve 0-1 et le L 3-1 (il ne peut riposter en l'air, et a pris 2 pts de dégâts).

Si un autre joueur décide d'intervenir (coup d'éclat), on prend en compte les valeurs 0-1 pour l'AJ et 3-1 pour le L, et cela jusqu'à ce que le prochain joueur ait pioché.

C. Begey & F. Brust



Ces missiles IRBM ont une portée de 3.000 km et sont lancés de la surface depuis une batterie double et mobile. Ils sont de la génération des skuds et des SSC X4, dont la charge peut être variable.

RAMPE DE MISSILES MASURKA

Particularités : ❶
Vos missiles peuvent atteindre le territoire ennemi sans que vous ayez à quitter votre territoire.

RECRUTEMENT	FRAIS DE MISSION
200 MILLIONS RBLES	100 MILLIONS RBLES
ATTAQUE ●●●	DÉFENSE ●

MEKTON Z

Fatigués de combattre des démons issus des Enfers ? Combattre les troupes d'Arasaka ne vous amuse plus ? La Viae Subumbrae vous fait doucement rigoler ?

Vous voulez du grandiose, du fun, des combats titanesques et de la romance ? De la trahison et de l'amitié ? Des méchants indestructibles et de vieux routards disparaissant prématurément ? Et en plus vous êtes fans d'animation japonaise ?

Alors MektonZ est pour vous !!

MektonZ est LE jeu de Rôle sur les combats de robots, dans la plus pure tradition des dessins animés Japonais. Ce jeu possède un ensemble de règles qui vous permettront de simuler toutes les situations.

Vous voulez du combat entre robots de 15 mètres, fonçant réacteurs dans le rouge, à travers une grande ville, se tirant des rafales de lasers dont les impacts détruisent des immeubles, écrasant des voitures lors de leur atterrissage ? Ou bien préférez vous des aventures dans l'espace, avec de sublimes princesses possédant des pouvoirs inconnus, de jeunes pilotes inconscients traversant des champs d'astéroïdes pour échapper aux griffes d'un immonde empereur ?

Peut-être rêvez vous d'incarner un vieux pilote, vétéran de nombreuses guerres aux commandes d'un avion de chasse qui peut se transformer en un instant en robot géant ?

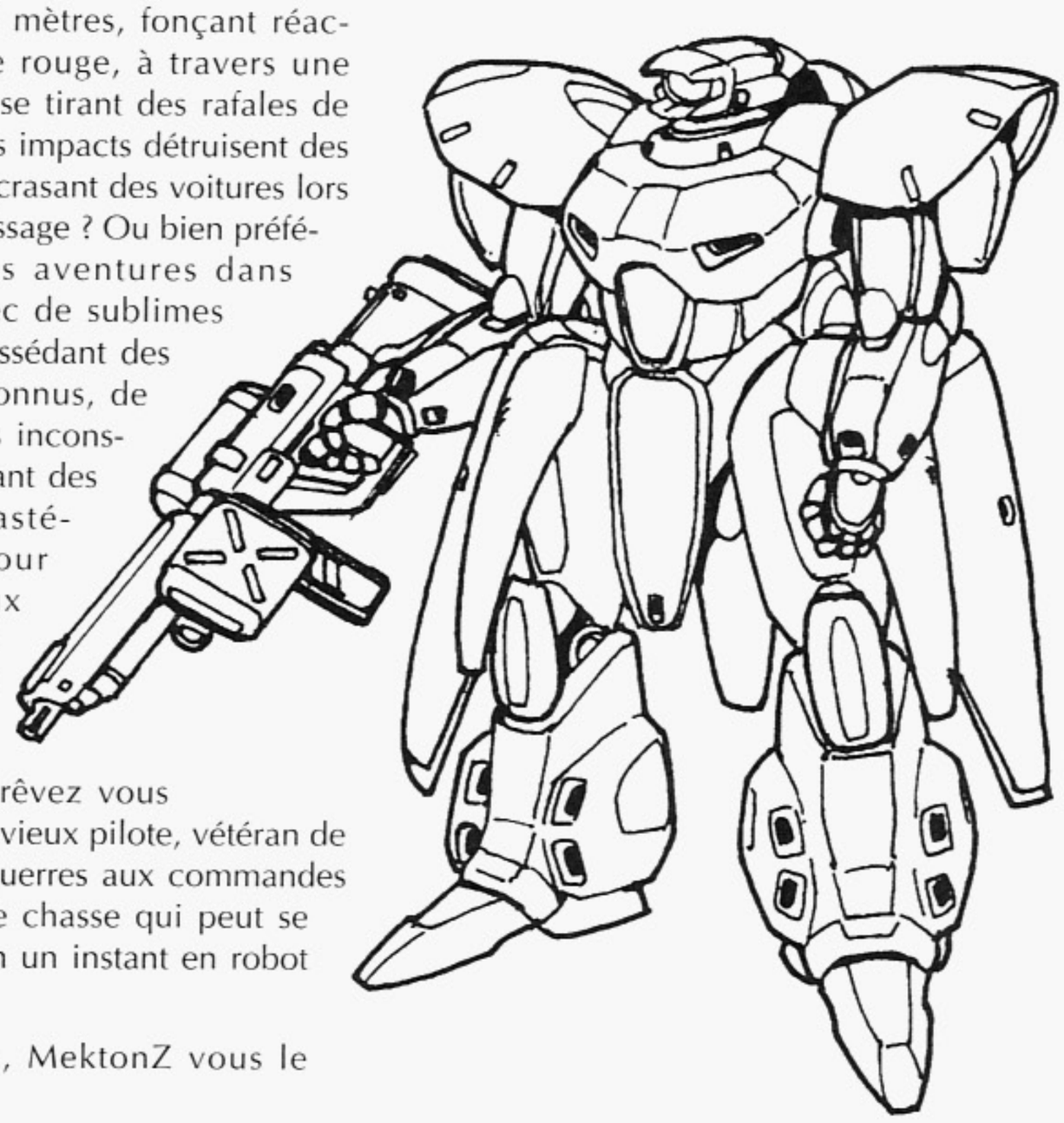
Tout cela, MektonZ vous le permet !

MektonZ est un livre de 160 pages qui contient toutes les règles nécessaires à la création de personnages intéressants, comme vous les voulez.

Des règles de création de robots simples et rapides vous permettront de concevoir aussi bien de légères armures de combat, que des robots gigantesques bardés d'armes et de blindage.

Le système de simulation de Mekton Z vous enchantera par sa simplicité, sa convivialité et son très grand réalisme.

Alors n'hésitez pas, pour tous renseignements, contactez nous au 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz ou par minitel 3615 Code Oriclan !



NEWS

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

