



ELRIC

HAWKMOON

CYBERPUNK

MEKTON Z

RUNEQUEST

GASSNER 95

Elric

4 La Nécromancie

Des morts-vivants, des momies, des lichs, des... De la vraie magie quoi !

Auteur : Pierre Henri Pevel

9 Une Vieille Histoire

Un prince qui se transforme en monstre quand on l'embrasse ca vous dit rien...

Auteur : Pierre Henri Pevel

Illustrateur : Alain Gassner

Cyberpunk

18 L'Arme Fatale 2020

Une nouvelle trouteuse à cyberpsychos. Merci petit Papa Noël.

Auteur : Gilles Gassner

Illustrateur : Alain Gassner

22 Subway

Dans le métro, on trouve de tout !

Auteur : Mosquito

Illustrateur : Vincent Bailly

Mekton Z

29 Robots et IdR

Cours d'histoire sur les robots japonais.

Auteurs : Thierry Arnould

Illustrateur : Alain Gassner

Hawkmoon

32 Le Crystal des Mutations

Suite de la fois précédente. En pire...

Auteur : Olivier Durand

Illustrateur : Vincent Bailly

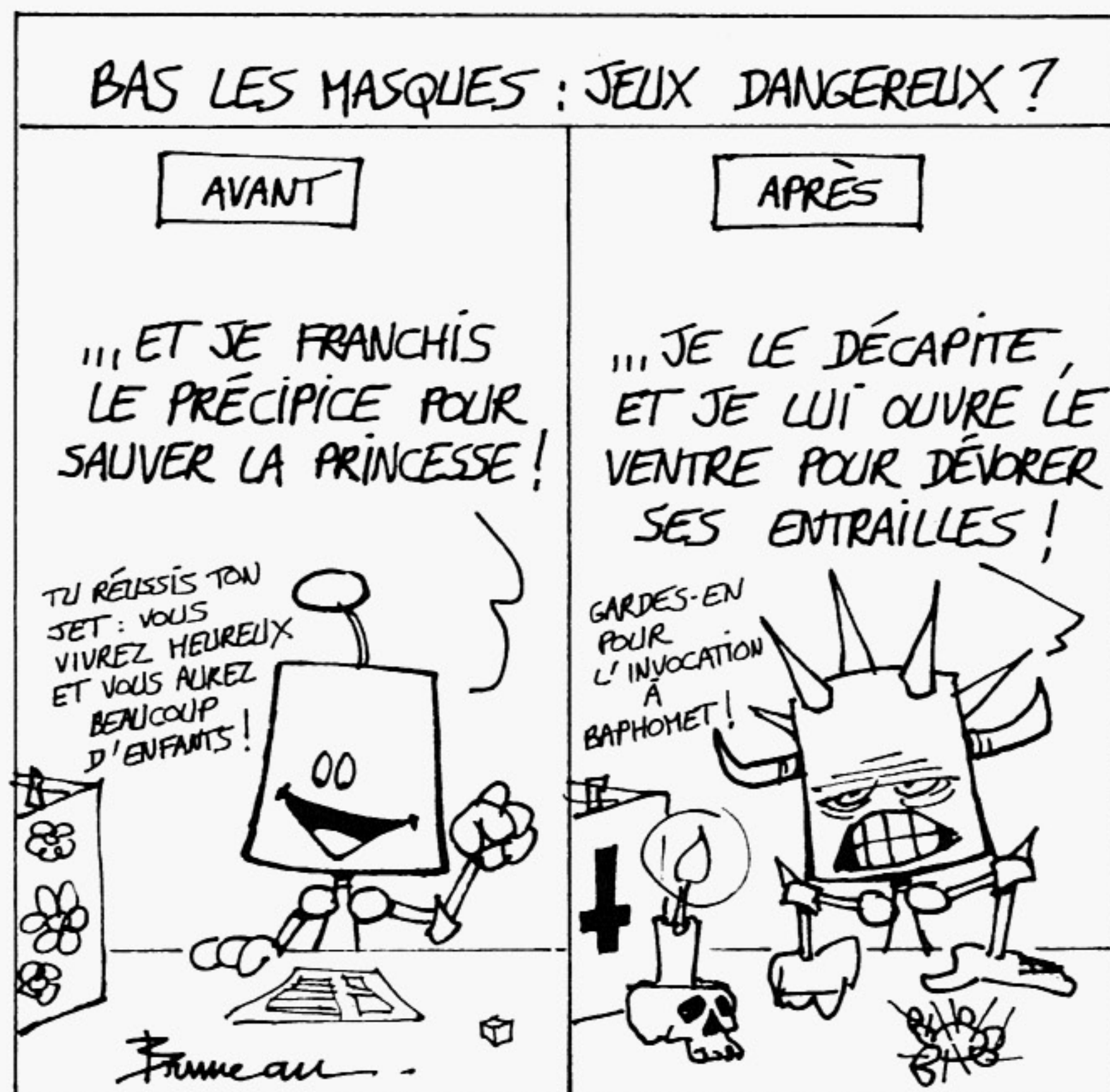
RuneQuest

33 Le Pouvoir des Runes

Allo monsieur Orlanth ! J'aurais besoin d'un sort d'Accélérer le Vent s'il vous plaît.

Auteur : David Cheng

Illustrateurs : Dharkem et Maquin



TATOU N° 26. Bimestriel. Décembre - Janvier 1995. Publié par Oriflam. SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 365Z. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz.

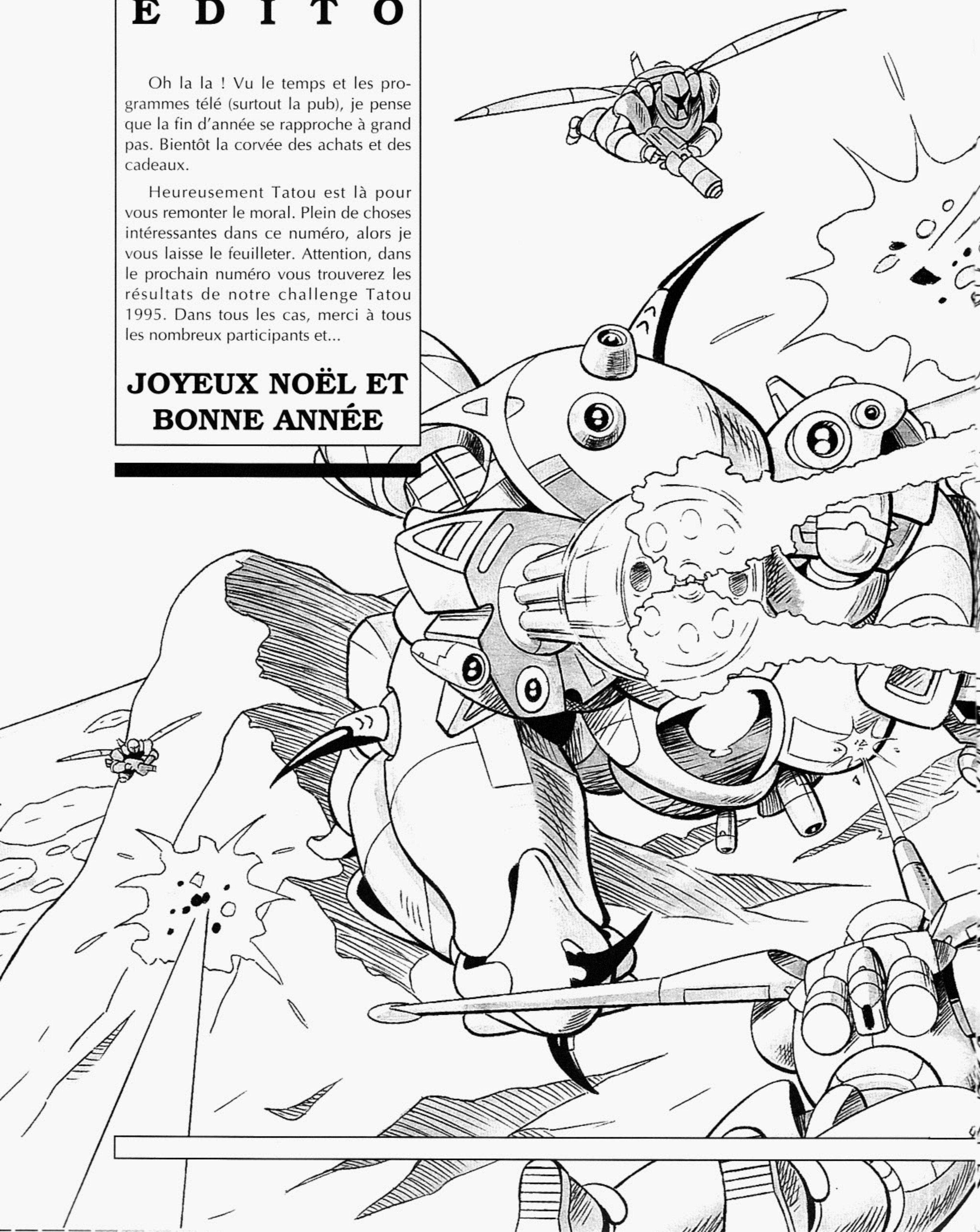
Couverture de Alain Gassner. Illustration double page : Alain Gassner. Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Thierry Arnould. Responsable de publicité : Christophe Begey. Imprimerie : Imprimis. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.

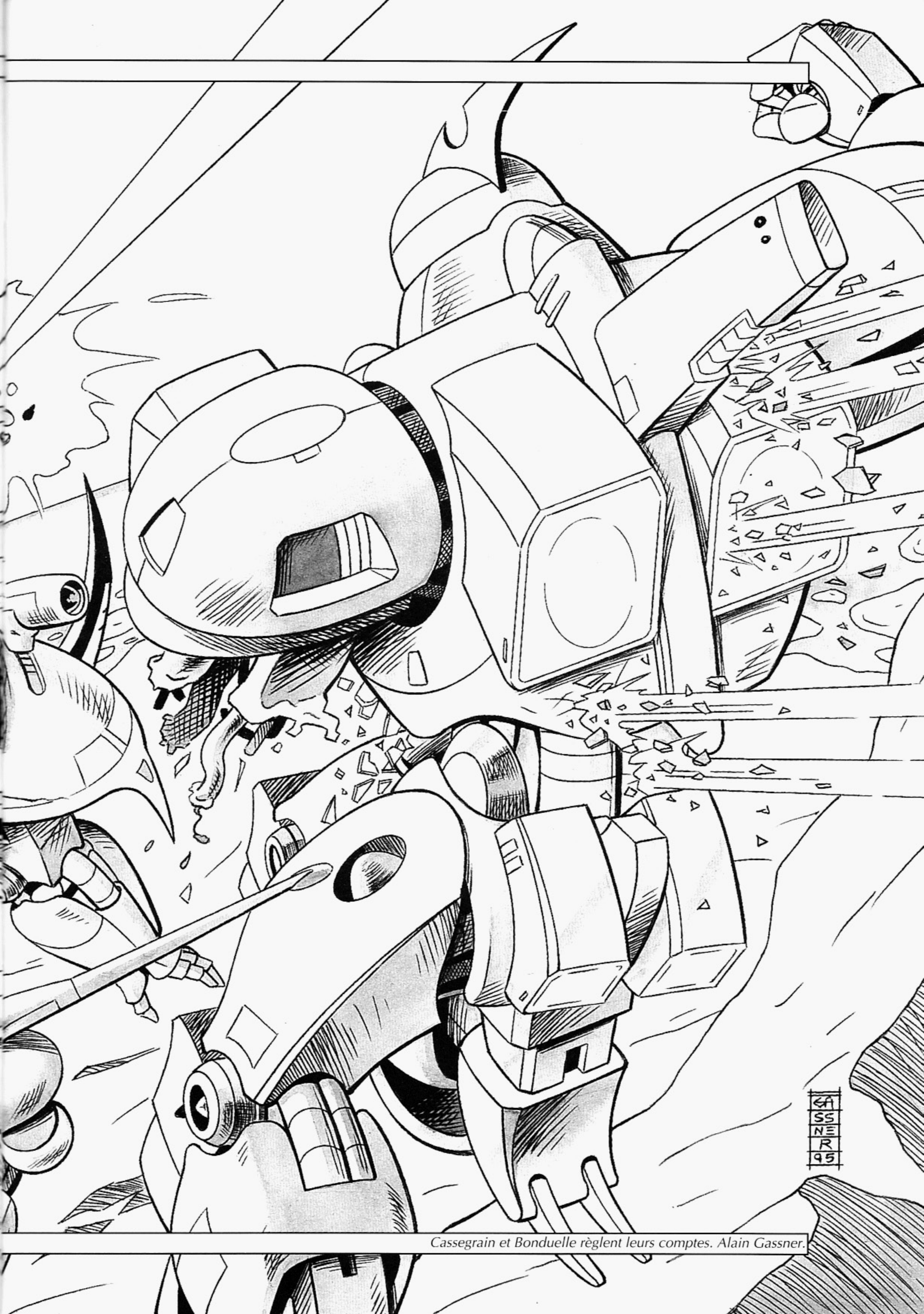
EDITO

Oh la la ! Vu le temps et les programmes télé (surtout la pub), je pense que la fin d'année se rapproche à grand pas. Bientôt la corvée des achats et des cadeaux.

Heureusement Tatou est là pour vous remonter le moral. Plein de choses intéressantes dans ce numéro, alors je vous laisse le feuilleter. Attention, dans le prochain numéro vous trouverez les résultats de notre challenge Tatou 1995. Dans tous les cas, merci à tous les nombreux participants et...

**JOYEUX NOËL ET
BONNE ANNÉE**





La Nécromancie

Avec la parution des *Versets Impies*, la nécromancie fait une entrée très attendue dans le corps des règles d'Elric.

La Nécromancie dans la Saga d'Elric

Cette entrée était très attendue car nécessaire. En effet, au cours des aventures du *Loup Blanc*, il est fait à plusieurs reprises allusion aux arts morbides des nécromants.

On sait qu'il existe des sorciers, dont ceux de la Forêt de Troos, qui pratiquent rituellement la nécromancie. Ainsi, dans les *Rois Oubliés* :

«Le monarque, défunt de longue date, avait été réveillé par (le sorcier), dont le propre sang avait complété l'œuvre de résurrection. Vêtu d'une tunique rongée par la pourriture, ses os sans chair étaient couverts de lambeaux de peau desséchée. Son cœur ne battait pas, car il n'en avait plus. Il ne respirait pas, car ses poumons avaient été mangés par les créatures qui mangent ces choses. Cependant, il vivait, d'une vie maléfique et inqualifiable.»

- *L'Épée Noire*, II, 4.

En outre, quelques pages de la saga d'Elric le Melnibonéen nous décrivent certains phénomènes nécromantiques parmi les plus spectaculaires. Pour l'exemple, souvenez-vous de Pyaray et de sa Flotte du Chaos.

«Les navires du Chaos ! (...) Habituellement, croyait-on, ces vaisseaux croisaient dans les profondeurs océanes, avec des équipages composés de marins morts en mer et commandés par des créatures qui n'avaient jamais été humaines. (...) En fait, bien que les esprits élémentaires eussent réussi à reconquérir les mers peu profondes, les Seigneurs du Chaos avaient, grâce précisément à cette flotte surnaturelle, conservé le contrôle des profondeurs. Ces navires n'étaient pas de fabrication terrestre, et avec leurs équipages de morts et leurs capitaines démoniaques, ils étaient invincibles dans toutes les circonstances ordinaires.»

- *Stormbringer*, III, 3.

Bref, les pratiques nécromantiques, sans être fréquentes, sont une des disciplines magiques de l'univers des Jeunes Royaumes. Avec les *Versets Impies*, la nécromancie trouve donc la place qui lui revient légitimement dans Elric.

Définition

Au sens strict, la nécromancie est l'art de contacter les morts pour connaître l'avenir (du grec *nekros*, mort, et *manteia*, prédiction).

Dans Elric, la nécromancie dépasse largement ce cadre. Selon les *Versets Impies*, elle est «l'art de



communiquer avec les morts, de les interroger, et de redonner pensée et mouvement à leurs restes matériels.» Mais les applications de cette discipline magique redoutable sont encore plus nombreuses. Ainsi, la nécromancie permet également de se faire obéir des morts et, si nécessaire, de s'en protéger. En substance, la nécromancie permet de communiquer avec le monde des morts et d'agir sur ou contre ses représentants.

Après la Mort...

Après la mort, l'âme du défunt quitte son corps. Ce qu'il advient d'elle dépend alors essentiellement des actions et convictions passées de son propriétaire. La plupart des habitants des Jeunes Royaumes ne savent rien du conflit majeur qui oppose la Loi et le Chaos. Comme il est dit dans les Versets Impies, nombreux sont ceux qui assistent voire participent à cette bataille sans en connaître les tenants et aboutissants. L'âme de ces individus gagne les Limbes. On sait très peu de choses sur les Limbes. Certains pensent que les âmes y dérivent éternellement ; d'autres pensent que les âmes se réincarnent à l'infini sur les plans d'existence ; d'autres encore supposent qu'elles s'étiolent peu à peu et finissent par disparaître.

Quant aux alliés et Champions des Seigneurs d'En-Haut, un destin

bien différent les attend après la mort. L'âme d'un serviteur de la Loi émigre vers les royaumes de la Loi. Ce qui se passe dans les royaumes de la Loi et ce qu'il advient des âmes qui s'y retrouvent est un mystère. On sait seulement qu'une âme attachée à la Loi ne peut être rappelée dans le monde des vivants, sauf lorsqu'il s'agit de soutenir la cause de la Loi. Il semblerait donc que les Seigneurs de la Loi veillent au grain.

Comme on l'imagine, l'âme d'un serviteur du Chaos gagne les royaumes du Chaos. Là, il continue à servir ses premiers maîtres et trouve souvent la juste récompense des bons et loyaux services qu'il a rendu de son vivant au Chaos. On sait comment Pyaray utilise les âmes des marins morts en mer, comment Xiombarg emploie les âmes de ses adeptes pour grossir les rangs de sa lugubre armée, etc.

Les serviteurs de la Balance, eux, trouvent le repos dans la Forêt des Ames. C'est là même que Sadric, père d'Elic, voulut rejoindre l'âme de son épouse (cf. La Revanche de la Rose). Dans la Forêt des Ames, les âmes sont hors d'atteinte des Seigneurs de la Loi et du Chaos et reposent en paix. Même si la Forêt des Ames n'est certainement pas un Paradis peuplé de bienheureux, on suppose que les âmes fidèles à la Balance y trouvent au moins une cer-

taine quiétude. Protégés par la Balance, les hôtes de la Forêt des Ames peuvent difficilement être contraints par la magie.

Tel est donc le matériau sur lequel travaillent les sorciers nécromants. Telles sont donc les puissances qu'ils s'efforcent de manipuler et d'utiliser.

Sorts et Incantations

La nécromancie regroupe sorts nécromantiques et incantations.

Tous sont de nature chaotique. Les Sorts de Nécromancie constituent donc une nouvelle catégorie de sorts au même titre que les Sorts de Combat, les Sorts d'Action, les Sorts d'Intensification, les Sorts de l'Etre, les Sorts de Caractéristiques, les Sorts des Eléments et les Sorts du Monde Invisible. Sauf indication contraire, les sorts nécromantiques sont soumis aux mêmes durées, restrictions et paramètres que les sorts traditionnels. Ils sont au nombre de 19 (cf. encadré).

Les Sorts Nécromantiques

- Animer un Membre
- Animer un Squelette
- Armée des Morts
- Attirer un Esprit
- Barrière Spirituelle
- Communication avec les Morts
- Convoquer une Goule
- Créer une Abomination
- Don Eternel de Chardros
- Entropie
- Envoûtement
- Etreinte Mortelle
- Exorcisme
- Lien Spirituel
- Nécrologie
- Possession
- Relents du Tombeau
- Ressusciter une Momie
- Ressusciter un Zombie



Les incantations sont des sorts d'un autre genre. Elles composent une catégorie de sorts supplémentaire, celle des Sorts de l'Ame. Les incantations sont des sortilèges très puissants dont, longtemps, même Elic ignore l'existence. Le Meneur de Jeu est naturellement invité à ne les utiliser qu'avec parcimonie, et même à en interdire l'accès aux personnages-joueurs. Les incantations

sont beaucoup plus rares et puissantes que les sorts nécromantiques décrits plus haut. Les Versets Impies précisent bien qu'elles sont le «nec plus ultra» en matière de nécromancie. Il existe quatre incantations, ou sorts de l'âme (cf. encadré).

Les Sorts de l'Âme

Accumulation d'Allégeance
Fausse Âme
Transfert de l'Âme
Urne Spirituelle

Les incantations sont directement inspirées de la saga. Ainsi, l'une d'elles permet de reproduire le procédé que Sadric, le père d'Elic, imagina pour tromper les Seigneurs du Chaos et leur soustraire son âme (cf. La revanche de la Rose). Deux autres incantations, suggérées par Les porteurs de flammes, expliquent comment un sorcier peut se séparer de son âme pour la protéger. Ce faisant, il s'expose à de graves dangers si son secret est découvert :

«Drinij Bara n'était seulement prisonnier de liens de cuir ; et c'était bien pourquoi il jurait ainsi, car Drinij Bara était un sorcier, et ne pouvait normalement pas être contraint de la sorte. S'il n'avait pas succombé à sa faiblesse pour le vin et les femmes, (...) Terarn Gashtek ne posséderait pas son âme. L'âme de Drinij Bara reposait dans le corps d'un petit chat noir où, selon la coutume des sorciers orientaux, il l'avait mise pour se protéger. Et Terarn Gashtek s'était emparé du petit chat et ne s'en séparait jamais. Ainsi, le sorcier était devenu l'esclave du Seigneur des Hordes Montées, et devait lui obéir s'il ne voulait pas qu'il tue le chat, envoyant ainsi son âme en enfer.»

- L'Épée Noire, III, 1.

Les Morts-Vivants

Ce rapide tour d'horizon de la nécromancie serait incomplet si nous ne faisons allusion aux morts-vivants.

Comme il se doit, les Versets Impies consacrent plusieurs pages à ces créatures, dont l'existence est d'ailleurs mentionnée dans la saga d'Elic le Melnibonéen.

«Tout autour du monstrueux tumulus accouraient les goules à la blancheur lèpreuse, qui avaient senti la présence du sacrifice que les Orgiens leur faisaient. Alors, Elic comprit. Voilà ce dont les Orgiens avaient plus peur que des Dieux : les ancêtres vivants et morts à la fois de ceux qui festoyaient en ce moment dans la Salle du Trône.»

- L'Épée Noire, II, 3.

Les Versets Impies décrivent dans le détail 7 types de morts-vivants. Par ordre alphabétique, il s'agit des Abominations, des Fantômes, des Goules, des Liches, des Momies, des Squelettes et des Zombies.

La plupart des morts-vivants peuvent être créés ou animés grâce aux sorts nécromantiques adéquats (exemple : Animer un Squelette) ; seuls les fantômes échappent à cette règle.

Les Abominations

Une abomination est une créature composée de matière inerte à laquelle le nécromant donne artificiellement vie. Obéissantes et infatigables, les abominations sont parfaites pour effectuer de gros travaux de force.

Si l'on s'entend pour dire qu'un mort-vivant est une créature qui, d'une manière ou d'une autre, a survécu à sa propre mort, on peut objecter que les abominations ne sont pas à proprement parler des morts-vivants. Issue de la pierre ou du métal, une abomination n'a jamais vécu avant de naître.

Néanmoins, la création d'une abomination relève tout de même de la nécromancie puisque le sorcier défie les lois de la nature en faisant vivre ce qui ne devrait pas vivre.

Les Fantômes

Les fantômes sont des morts-vivants atypiques. Tout d'abord, leur existence n'est pas associée à la nécromancie ; à savoir, les nécromants ne peuvent ni créer, ni convoquer les fantômes. En outre, les fan-

tômes sont les seuls morts-vivants dont la manifestation est purement spectrale, c'est-à-dire immatérielle.

Un fantôme, en fait, est une âme qui ne quitte pas le plan des Jeunes Royaumes après la mort mais hante un lieu ou reste étroitement associé à un objet. Il semblerait que les fantômes soient dans la nature de la Balance.

Tous les fantômes sont différents ; ils ont chacun leur propre personnalité et des raisons particulières de ne pas rejoindre le plan spirituel qui les attend. Ils quitteront le plan des Jeunes Royaumes une fois leur «mission» accomplie.

Les Goules

A l'origine, les goules sont des esprits qui rôdent en marge des Limbes et se nourrissent des âmes humaines qui commettent l'imprudence de passer à leur portée. Pour créer une goule, le nécromant doit arracher un tel esprit des Limbes.

Puis il lui offre de s'incarner dans le corps d'une victime impuissante mais vivante. L'opération ne réussit pas toujours. Mais si c'est le cas, l'esprit tue son hôte et prend possession du corps. Le cadavre devient alors une goule, un être horrible et blafard, avide de chair humaine.

Sur le plan comportemental, les goules présentées dans les Versets Impies ne sont pas exactement similaires à celles que doit affronter Elic dans la forêt de Troos. Les goules décrites dans Les Rois Oubliés correspondent plutôt aux zombies des Versets Impies.

Les Liches

Les liches sont de puissants sorciers qui, en vertu d'un pacte passé avec le Chaos, obtiennent de survivre à leur propre mort.

Seul un nécromant serviteur de Chardros peut devenir une liche ; à l'issue d'une cérémonie complexe, le sorcier se donne la mort et implore son dieu de lui accorder une seconde vie. Les liches sont des créatures terriblement puissantes.

En plus d'une forme d'immortalité, une liche conserve toutes les connaissances et compétences dont elle bénéficiait de son vivant ; naturellement, elle conserve également l'usage de la magie. Comme si cela ne suffisait pas, une liche s'entoure d'une cour de serviteurs subalternes



(souvent des morts-vivants) et règne en monarque. Les liches n'ont qu'un but : la poursuite de la richesse et du pouvoir.

Autres

Les momies, squelettes et zombies sont tous des dépouilles mortuaires auxquelles le nécromant rend la vie. Les momies sortent du lot dans la mesure où elles conservent leur personnalité et les compétences qu'elles avaient avant la mort ; ce sont des serviteurs intelligents mais tourmentés que les sorciers veulent garder auprès d'eux.

Les squelettes et zombies n'ont plus que de très lointains rapports avec la personne qu'ils étaient jadis ;

ils ne sont que des dépouilles animées et sans âme. Les squelettes font des guerriers agiles, capables de manier des armes.

Les zombies, véritables cadavres ambulants, sont des créatures repoussantes mais d'autant plus terribles qu'elles sont stupides et cannibales.

Conclusion

En s'attachant à décrire les différents aspects de la nécromancie, les Versets Impies lèvent enfin le voile sur des pratiques et créatures indissociables de la saga d'Elic le Melnibonéen. Les Meneurs de Jeu y trouveront donc la matière nécessaire

pour mettre en scène, le plus fidèlement possible, l'univers si captivant des Jeunes Royaumes. La nécromancie reste néanmoins une magie puissante, mais dangereuse.

Il suffit pour s'en convaincre de jeter un œil sur la Table des Maladresses Nécromantiques, page 23. Vous verrez alors à quels périls s'exposent les sorciers nécromants malchanceux, imprudents, ou trop avides de puissance.

Enfin ce type de magie devra rester rare et conserver ainsi son aspect mystérieux et terrifiant.

P. H. Pevel

LE CLAN ORIFLAM



Cher lecteur sachez qu'il existe un clan Oriflam

Qu'est ce que le clan Oriflam ?

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

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



Les Avantages du Clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

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

OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

TEMPLE DU JEU

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

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

Une Vieille Histoire

Ce scénario est destiné à des personnages expérimentés. Le Meneur de jeu pourra l'adapter en changeant le nombre ou la puissance des adversaires. Quoi qu'il en soit, un sorcier n'est pas indispensable ; de bonnes compétences de combat et de voyage (Equitation, Orientation, Pister, etc.) sont nécessaires. Ajoutons qu'un brin de jugeote ne sera pas du luxe. Enfin, il n'est pas certain que des serviteurs déclarés du Chaos aient leur place dans cette aventure. Mais le Meneur de Jeu reste seul juge.

Synopsis

Cette aventure commence à Dhakos, la capitale de Jharkor.

Là, les personnages-joueurs rencontrent une jeune aristocrate nommée Myriel de Goredj. Accompagnée par un garde du corps patibulaire, elle doit regagner ses terres et cherche une escorte pour le voyage ; après avoir passé les cinq dernières années à Dhakos, elle est rappelée chez elle par des problèmes familiaux.

L'essentiel du voyage se passe bien. La baronnie de Goredj se situe loin à l'intérieur des terres, au pied des montagnes délimitant la frontière occidentale de Jharkor.

Chemin faisant, les personnages-joueurs apprennent à connaître leurs compagnons de route ; ils découvrent que la jeune femme se rend au chevet de son frère Raj, l'actuel baron de Goredj, lequel est mourant. Enfin, une sinistre rencontre viendra animer la fin du voyage. La veille de leur arrivée, en effet, les cavaliers seront attaqués par une bande de zombies affamés surgis d'on ne sait où.

Parvenus à destination, les personnages-joueurs font la connaissance des principaux habitants du château des Goredj. En particulier, ils sont présentés au baron. Alité, ce dernier semble être un vieillard alors qu'il n'a pas trente ans ; les médecins sont impuissants à interrompre ce vieillissement prématuré. Mais les personnages-joueurs découvriront bientôt que l'inexplicable maladie dont souffre le baron n'est pas le seul phénomène étrange dont la baronnie est le théâtre.

Au château, les manifestations fantomatiques d'un jeune homme ressemblant étrangement au baron se multiplient ; parallèlement, Myriel de Goredj est hantée par des cauchemars terrifiants qu'elle se refuse d'abord à décrire. A l'extérieur, une série de crimes horribles est perpétrée contre des jeunes filles répondant toutes au même signalement. En outre, peu après l'arrivée des personnages-joueurs, des témoignages affluent toujours plus nombreux pour attester que les morts se réveillent et rôdent dans les villages et la campagne à la nuit tombée. Quelques jours plus tard, l'entrée en scène d'un prêtre-exorciste fanatique de Donblas achève de plonger la baronnie dans la confusion.

C'est dans ce contexte explosif que les personnages-joueurs vont devoir enquêter. S'ils font diligence, ils découvriront peut-être que le baron n'est plus celui qu'il était et que l'âme de Myriel de Goredj est en grand danger. Pour ce faire, ils devront remonter aux circonstances d'un drame passé dont nous parlons plus bas. Ce n'est qu'à cette condition qu'ils pourront affronter celui qui, par-delà la mort, exécute sa vengeance.

La Jalousie d'un Frère

Pour bien comprendre les tenants et aboutissants de cette aventure, il est nécessaire de revenir quelques années en arrière, c'est-à-dire une génération plus tôt dans la généalogie de la famille Goredj.

A sa mort, le dixième baron de Goredj laissa deux fils. Verriat, l'aîné, hérita comme il se doit du titre et des terres ; il devint donc le onzième baron de Goredj. Umar, plus jeune de deux ans, ne reçut que l'usufruit



d'un petit domaine attaché à la baronnie. Ainsi le voulaient les règles de succession en Jharkor et Urmar n'en conçut aucune jalousie. Au contraire, la baronnie étant assez riche pour l'entretenir, il se voyait destiné à une vie de dilettante.

Verriat de Goredj et Urmar étaient très différents l'un de l'autre. Verriat de Goredj était réfléchi, calme, diplomate et quelque peu manipulateur ; il aimait les arts, la science et ne quittait guère ses livres. Urmar était énergique, impulsif, franc et insouciant ; il aimait la chasse, les chevaux et les armes. Physiquement, ils étaient aussi dissemblables que deux frères peuvent l'être. Aussi grands l'un que l'autre, ils avaient le même poil noir. Mais le corps d'Urmar était développé par l'exercice tandis que les longues heures d'étude avaient blanchi le teint de Verriat de Goredj. Verriat de Goredj avait les cheveux courts et une barbe sévère ; il portait le plus souvent la robe des prêtres et des savants. Urmar avait les cheveux longs et une barbe dont il ne prenait guère soin ; il ne quittait jamais ses bottes et ses habits de cavalier.

Depuis l'enfance, Urmar était le plus aimé des deux frères. Il se montrait amical avec chacun, se souciait des problèmes des paysans de la baronnie ; sa franchise, sa générosité, son caractère enjoué plaisaient beaucoup. Plus secret et réservé, Verriat de Goredj ne jouissait d'aucun presti-

ge. Pourtant, sa gestion du domaine n'était pas en cause : il était juste, travailleur, habile politique et savait conserver sa prospérité à la baronnie ; simplement, sa personnalité séduisait moins. En outre, Verriat de Goredj devait parfois sévir, punir, ou prélever l'impôt ; autant de mesures nécessaires mais qui nuisaient encore à sa popularité déjà basse. Parallèlement, Urmar, qui n'avait aucune responsabilité, pouvait se permettre de ne jamais déplaire.

Au fil des ans, cette injustice profonde fit naître la jalousie dans le cœur de Verriat de Goredj. Il travaillait jour et nuit pour le bien de tous sans aucune gratification, alors que son frère était de jour en jour plus populaire ; nombreux étaient ceux qui auraient voulu Urmar comme baron. Peu à peu, Verriat de Goredj s'aigrit, se renferma sur lui-même. Il voulut punir ses sujets de leur ingratitude et devint de plus en plus dur. Il augmenta les impôts, se montra injuste au point d'être bientôt détesté. Et plus il en faisait, plus son frère était aimé à ses dépens. La jalousie qu'il éprouvait pour Verriat de Goredj devint bientôt de la haine, une haine sourde mais terrible qu'il sût dissimuler et qui finit par l'obséder.

Une nuit, Verriat de Goredj surprit par hasard Urmar dans les bras de celle qu'il aimait en secret. Il s'agissait d'une jeune fille blonde et charmante qui travaillait au château. La jalousie de Verriat de Goredj était

devenue haine, puis obsession ; elle devint folie. Quelques heures plus tard, Verriat de Goredj attendit la jeune fille sur le chemin de sa maison, à l'extérieur du château. Il la viola, l'étrangla et mutila horriblement son corps. Le lendemain, le cadavre fut découvert dans la forêt toute proche. Le crime ne fut jamais élucidé, malgré les efforts d'Urmar. Chacun savait les sentiments que la victime et le jeune noble éprouvaient l'un pour l'autre ; Urmar en fut d'autant plus plaint, et aimé.

Devenu définitivement fou, Verriat de Goredj ne dormait plus. Il mangeait peu, buvait beaucoup. Il se désintéressa des affaires de la baronnie et ne quittait que rarement ses appartements. On ne tarda pas à craindre ses crises de violence de plus en plus fréquentes et de plus en plus terribles. On fut bientôt contraint de l'enfermer dans sa chambre. Les médecins et prêtres appelés à son chevet ne purent rien pour lui. Enfin, un matin, on le retrouva mort dans sa chambre verrouillée de l'intérieur ; il s'était pendu, un mois après son crime.

Urmar devint le douzième baron de Goredj, et ce fut un soulagement pour chacun. Non seulement on se débarrassait d'un baron impopulaire puis détesté, mais on retrouvait un seigneur adulé et depuis toujours attendu. En rangeant les affaires de son frère, Urmar de Goredj découvrit un journal intime où, jour après jour,





Verriat s'était confié. Urmar de Goredj découvrit alors à quel point son frère avait été seul et injustement méprisé. Au fil des pages, le baron comprit comment Verriat avait été amené à le jalouser avant de la haïr. Enfin, il lut les lignes où son frère avouait tout du meurtre horrible de la jeune fille. Cette découverte fit l'effet d'une bombe dans l'esprit d'Urmar de Goredj.

Pour ne pas entacher la réputation de la famille, Urmar de Goredj ne révéla rien. En revanche, il jugea Verriat indigne de reposer à côté de ses ancêtres, dans le cimetière du château. Cependant, son frère méritait tout de même une sépulture. En secret, il fit bâtir par des ouvriers étrangers un petit mausolée dans la forêt. Puis, une nuit, il y fit déplacer la dépouille de son frère et laissa sa première tombe vide, mais close.

Les années passèrent. Urmar de Goredj avait 25 ans à l'époque du drame, il en eut bientôt 40. C'est alors qu'il se maria et reçut deux enfants de ce mariage. D'abord un fils, destiné à lui succéder, et qu'il nomma Raj ; puis, une fille, Myriel, qui tua sa mère en venant au monde. Urmar de Goredj mourut 20 ans plus tard, à l'âge de 61 ans. Raj devint alors le treizième baron de Goredj, un nombre qui ne devait pas lui porter bonheur.

Le Retour de Verriat

Deux ou trois mois avant le début de cette aventure, Raj de Goredj se perdit dans la forêt au cours d'une chasse. C'est alors qu'il découvrit par hasard le mausolée de son oncle, mausolée dont il ignorait tout. Poussé par la curiosité ou une puissance supérieure et malfaisante, Raj de Goredj pénétra dans le tombeau. Il y rencontra l'esprit de Verriat, qui n'avait pas quitté ce lieu. A la manière d'un esprit-goule (cf. les Versets Impies, page 35), l'esprit de Verriat prit possession du corps de Raj de Goredj et tua son hôte. Moins d'une heure plus tard, le nouveau Raj de Goredj sortait du mausolée comme si de rien n'était.

A la tête de la baronnie, Raj-Verriat parvint à faire illusion quelques semaines ; naturellement, il cacha tout de ce qui s'était passé dans le mausolée. Le jour, il dirigeait le domaine le plus normalement possible. Seuls les intimes de Raj de Goredj remarquèrent que quelque chose avait changé en lui sans pou-

voir définir clairement en quoi consistait ce changement. En fait, Raj était devenu plus dur, plus froid, plus cruel ; à deux ou trois occasions, il fit preuve d'une injustice dont il n'était pas coutumier. On mit tout cela sur le compte de la fatigue, ou d'une mauvaise passe. Nul ne soupçonna jamais que le corps de Raj de Goredj était possédé.

Mais Raj-Verriat est une goule, et cette nouvelle nature a des exigences. Ainsi, Raj-Verriat est affamé de chair humaine. Dès la première nuit, il dut quitter le château le plus discrètement possible et trouver une victime. Par instinct, il s'attaqua à une jeune fille blonde répondant au signalement de celle que Verriat avait massacré de son vivant (l'amante de son frère Urmar). Par la suite, Raj-Verriat fit régulièrement d'autres victimes répondant toutes au même signalement. A l'arrivée des personnages-joueurs, il aura massacré et partiellement dévoré 7 jeunes blondes de

moins de 20 ans. Ce qui, on l'imagine, plongea la baronnie dans une psychose collective morbide.

En outre, peu après le début de sa nouvelle vie, Raj-Verriat dut se rendre à l'évidence : son apparence changeait. Les changements furent d'abord discrets, de ceux que l'on peut masquer avec du fard. Mais bientôt, les traits de la goule qu'il était devenu prirent le dessus sur ceux du jeune et fringant Raj de G. Raj-Verriat devint maigre, les traits tirés, le teint cadavérique, etc. Pour justifier ce changement, Raj-Verriat imagina de se faire passer pour malade. Et plus il ressemblait à un cadavre, plus il se faisait passer pour mourant. En fait, il était toujours aussi vivace qu'une goule peut l'être et parvint parfaitement à tromper son monde.

Le Calendrier morbide (cf. encadré) établit la chronologie des meurtres et des modifications physiques de Raj-Verriat.

Calendrier Morbide

Nous prenons comme jour de référence celui où les personnages-joueurs rencontrent Myriel de Goredj à Dhakos.

J-75 : Raj de Goredj découvre la tombe de Verriat ; l'esprit de Verriat le tue et prend possession de son corps ; dans la nuit, Raj-Verriat fait sa première victime.

J-58 : De nouveau affamé de chair humaine, Raj-Verriat fait une seconde victime ; il s'agit encore d'une jeune fille répondant au signalement de celle que Verriat tua de son vivant ; toutes les victimes à venir de Raj-Verriat répondront au même signalement.

J-44 : Raj-Verriat fait une nouvelle victime ; il découvre un passage secret lui permettant de quitter le château discrètement ; il l'emploiera désormais pour toutes ses sorties nocturnes ; les traits physiques caractéristiques des goulés commencent à se manifester chez lui : peau pâle, traits tirés.

J-29 : Raj-Verriat fait une nouvelle victime ; c'est la quatrième ; il a maintenant le teint cadavérique et les traits décharnés ; depuis quelques jours, il s'est inventé une maladie et garde le lit.

J-24 : Catastrophé par l'état de son baron, le sénéchal fait parvenir un message à Myriel de Goredj.

J-21 : Raj-Verriat fait une nouvelle victime ; il a maintenant tous les traits physiques d'une goule ; officiellement, son état de santé empire.

J-9 : Officiellement, Raj-Verriat est à l'article de la mort mais continue ses crimes ; il fait une nouvelle victime ; c'est la sixième.

J-5 : Myriel de Goredj reçoit le message du sénéchal ; alarmée, elle prépare au plus vite son départ et règle les dernières affaires urgentes.

J 0 : Les personnages-joueurs rencontrent Myriel de Goredj et sont engagés pour l'escorter jusqu'à ses terres.

J+2 : Raj-Verriat fait une nouvelle victime.

J+13 : Raj-Verriat fait une nouvelle victime, la huitième ; celle-ci a les cheveux châtain clair.

J+19 : Au soir, les personnages-joueurs arrivent sur les terres de Goredj ; ils sont attaqués par une bande de zombies ; ils arrivent le lendemain au château.



Scénario

La construction de ce scénario sort quelque peu de l'ordinaire.

Nous commencerons par présenter les Intervenants de cette aventure, à savoir les personnages secondaires ou de premier plan que les personnages-joueurs vont rencontrer.

Puis nous ferons le détail des Phénomènes, récurrents ou permanents, auxquels les personnages-joueurs auront affaire.

Ensuite, nous parlerons des Lieux, c'est-à-dire des principaux lieux d'aventure. Enfin, nous présenterons les différents Événements qui vont rythmer ce scénario (cf. Avertissement, en encadré).

Le Meneur de jeu devra travailler sur cette quadruple base (Intervenants, Phénomènes, Lieux et Événements) pour construire son aventure en fonction d'une certaine chronologie immuable. Il ne devra pas oublier dans cette construction les activités des personnages-joueurs et les motivations des autres habitants de la baronnie de Goredj.

Ce scénario est avant tout un scénario d'ambiance ; il ne peut fonctionner sans la participation active et l'invention du Meneur de jeu.

Avertissement

Ce scénario est, pour une part présenté, comme une chronologie d'événements. Cependant, les décisions imprévisibles des personnages-joueurs peuvent bouleverser l'ordre des choses.

Attendez-vous à improviser. En outre, les événements plus ou moins inéluctables que nous vous proposons ne doivent pas être les seuls à se réaliser.

Imaginez-en d'autres. Surtout, débrouillez-vous pour que les personnages-joueurs finissent par perdre le nord. Multipliez les apparitions spectrales, insistez sur des indices qui n'en sont pas, bref, faites monter le suspense.

Logiquement, ce scénario doit se dérouler en deux phases. Une première d'enquête. Et une seconde, résolument plus physique.

Les Intervenants

Cette petite galerie de portraits présentent les principaux intervenants de cette aventure.

Le Meneur de jeu est invité à imaginer d'autres personnages secondaires vivant au château ou aux alentours.

Raj-Verriat

L'essentiel a déjà été dit sur Raj-Verriat (cf. plus haut). Il convient cependant de dire qu'il n'est pas une goule comme les autres puisqu'il a conservé la mémoire et les compétences de son hôte. Celles-ci tendent pourtant à disparaître peu à peu.

FOR 13	CON 14	TAI 14
INT 16	POU 18	DEX 13
APP 03		

Raj-Verriat

Points de Vie : 14

Armure : comme toutes les goutes, Raj-Verriat n'a pas d'armure naturelle mais il est insensible aux effets des Blessures Graves et autres lésions du même genre ; il agit normalement jusqu'à la perte de tous ses points de vie. En outre, rien ne l'empêche de porter les armures de guerre de son hôte (au choix du MJ).

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée Large 70 %, Bouclier 70 %, Morsure 55 %, Lutte 50 % (dégâts spéciaux), Drainage de CON (1D3 points par round, automatique si la goule touche).

Compétences : Chercher 50 %, Déplacement silencieux 45 %, Ecouter 50 %, Eloquence 70 %, Equitation 70 %, Jeunes Royaumes 60 %, Monde naturel 65 %, Sagacité 40 %, Scribe 75 %, Se cacher 55 %.

De même, sa métamorphose physique fut plus lente que la normale (cf. Calendrier morbide). Au moment où les personnages-joueurs le rencontrent, Raj-Verriat ressemble plus que jamais à une goule, c'est-à-dire à

un cadavre ; il respire péniblement, parle ou plutôt murmure d'une voix rocailleuse, paraît terriblement épuisé. En fait, le processus de transformation est en train d'aboutir.

Raj-Verriat n'est pas en mauvaise santé mais il sent que la personnalité de Raj de Goredj s'efface en lui et craint de ne plus pouvoir tenir son rôle bien longtemps. Son ambition est de prendre possession du corps de Myriel ; il pourra ainsi continuer à régner sur la baronnie et attend simplement le bon moment.

La nuit, quand la faim de chair humaine est trop forte, il sort et trouve une proie (blonde, jeune, etc.). Pour sortir du château, il emprunte un escalier dérobé qui, de sa chambre, mène aux souterrains de la place qui communiquent avec l'extérieur. Entre chaque crime, les personnages-joueurs auront peut-être l'occasion de remarquer que Raj-Verriat mange beaucoup pour un malade ; surtout des viandes saignantes.

Myriel de Goredj

Myriel est la sœur cadette de Raj de Goredj ; elle est l'héritière en titre. Si son frère venait à décéder, elle hériterait de la baronnie et devrait attendre que le roi de Jharkor la marie ; son époux serait alors le nouveau baron de Goredj. Myriel est une jolie jeune femme brune. Elle porte les cheveux longs ; ses yeux sont bleus, grands et expressifs. Elle est mince, d'une taille moyenne et plutôt élégante.

Elle aime beaucoup son frère et le voit dans un tel état l'horrifier. Elle le croit sincèrement malade et il faudra employer des trésors de diplomatie pour la convaincre qu'il est devenu

FOR 11	CON 13	TAI 12
INT 16	POU 12	DEX 13
APP 15		

Myriel de Goredj

Points de Vie : 13

Armes : Dague 50 %.

Compétences : Art (Manières courtoises) 70 %, Art (Harpe) 70 %, Chercher 30 %, Déplacement silencieux 25 %, Ecouter 50 %, Eloquence 50 %, Equitation 70 %, Jeunes Royaumes 50 %, Sagacité 40 %, Scribe 75 %, Se cacher 25 %.



un monstre ; elle refusera fermement d'aider les personnages-joueurs à démasquer son frère ; par amour pour lui, elle pourra même leur mettre des bâtons dans les roues. Comme la plupart des habitants du château, elle ignore tout de la tragédie qui entraîna la mort de Verriat.

Arlba

Arlba est un Jharkorien pure souche. Il est grand, massif, musclé ; c'est un excellent combattant. Il est le garde du corps de Myriel de Goredj. Il est prêt à donner sa vie pour elle et lui obéit au doigt et à l'œil. Il a environ 40 ans, a les cheveux noirs mi-longs et les yeux noisette. Il parle peu et déteste que l'on manque de respect à sa maîtresse. Il est assez long à donner sa confiance. En règle générale, il aime les gens compétents dans leur domaine mais n'a aucun a priori envers ceux qui ne font pas des armes leur métier. Une seule circonstance pourrait le faire aller à l'encontre des désirs de Myriel de Goredj : s'il pensait agir dans son intérêt. Comme la plupart des habitants du château, il ignore tout de la tragédie qui entraîna la mort de Verriat.

FOR 17 **CON 18** **TAI 18**
INT 11 **POU 9** **DEX 13**
APP 10

Arlba

Points de Vie : 18

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

Modif. aux Dégâts : +1D6.

Armes : Cimeterre 95 %, Bagarre 50 %, Dague 50 %, Bouclier (P) 70 %, Arc de Chasse 60 %.

Démons et élémentaires liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Chercher 30 %, Déplacement silencieux 25 %, Ecouter 50 %, Equitation 70 %, Esquive 70 %, Grimper 40 %, Jeunes Royaumes 60 %, Monde naturel 65 %, Orientation 60 %, Pister 75 %, Se cacher 65 %.

Eurymus, le sénéchal

Eurymus a d'abord été l'ami d'Urmarr de Goredj ; puis il fut le précepteur de Raj et Myriel. Il est très âgé et paraît encore plus vieux. Il

porte simplement la robe des savants et les insignes de sa charge. Il est de taille moyenne mais se tient voûté. Ses cheveux blancs, filandreux, font une couronne autour du sommet de son crâne chauve ; ils sont très longs (aux épaules). Eurymus est maigre comme un clou ; il semble toujours sur le point de casser et marche à petits pas. Il a néanmoins toute sa tête et est loin d'être un imbécile. Eurymus est totalement dévoué à la famille Goredj ; c'est lui qui avertit Myriel de la prétendue maladie de son frère. Contrairement à la plupart des habitants du château, il connaît les circonstances de la mort de Verriat ; il fut même de ceux qui déplacèrent son corps jusqu'au mausolée de la forêt. Pourtant, il n'a pas encore fait le rapprochement avec cette tragédie passée et les événements récents de la baronnie. Il a su garder le secret jusqu'à ce jour mais pourra rompre son silence pour le bien commun.

FOR 7 **CON 8** **TAI 13**
INT 16 **POU 12** **DEX 10**
APP 11

Eurymus

Points de Vie : 11

Démons et élémentaires liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Ecouter 50 %, Eloquence 60 %, Equitation 30 %, Jeunes Royaumes 60 %, Langues étrangères (3 au choix du MJ) 70 %, Marchander 50 %, Médecine 55 %, Monde naturel 65 %, Potion 40 %, Sagacité 40 %, Scribe 85 %.

Oriovir, prêtre de Mirath

Oriovir a 35 ans. Il est petit, maigre ; ses cheveux sont blancs, ses yeux sont noirs. Il porte la robe des religieux. Il est en effet le prêtre du château ; il fait office de chapelain. Cela fait presque 10 ans qu'il officie dans la baronnie ; ce fut son premier poste. C'est un homme pieux, généreux, mais plutôt inculte. Le conflit cosmique entre la Loi et le Chaos le dépasse largement. Dévoué à Mirath des Mains Blanches, il assiste aux mariages, naissances, décès et funérailles avec conscience mais sans inspiration. Il ne faudrait pas pour autant mettre sa foi en doute ; il considère juste qu'il fait son devoir

de prêtre comme d'autres sont destinés à labourer, combattre, forger, etc. Craignant que Raj de Goredj soit envoûté ou possédé, il a fait appel à sa hiérarchie, laquelle a aussitôt mandaté un prêtre exorciste (cf. Karet Brujka, plus bas).

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

Oriovir

Points de Vie : 14

Modif. aux Dégâts : +1D4

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

Compétences : Art (Chant) 60 %, Art (Diriger cérémonie religieuse) 80 %, Baratin 30 %, Eloquence 60 %, Equitation 30 %, Médecine rudimentaire 60 %, Monde naturel 40 %, Sagacité 50 %, Potions 65 %.

Karet Brujka, prêtre-exorciste de Donblas

Karet Brujka a 40 ans. C'est un homme plutôt grand et musclé ; il se livre à des exercices physiques quotidiens. Il a les cheveux noirs, les yeux verts. Son regard pénétrant a fait baisser les yeux à plus d'un. Son visage est étroit et sévère ; sa bouche aux lèvres minces ne sourit jamais. Sauf à l'occasion des cérémonies religieuses et des procès qu'il instruit, Karet Brujka est habillé en guerrier et porte armes et armure ; c'est un cavalier émérite. Dire que Karet Brujka est un fanatique serait peu dire. Selon lui, le Chaos est partout et il faut sans cesse lutter contre ses manœuvres. A l'exception de quelques lieux saints, aucun endroit est vraiment pur ; il y a toujours un esprit à chasser, un hérétique à éliminer, etc. Tout le monde est suspect à ses yeux ; les innocents n'existent pas et il ne connaît qu'un seul remède à l'hérésie : la mort. Karet Brujka est sans aucun doute l'un des exorcistes qui, en Jharkor, est le plus efficace. Partout où il fut envoyé, il trouva matière à exercer ses talents. Il est réputé, craint, et souvent détesté. Sa charge lui confère presque tous les pouvoirs ; il n'a de compte à rendre qu'aux autorités religieuses et royales. Il peut décréter l'équivalent

d'une loi martiale dans une région, établir des couvre-feux, procéder à des arrestations, conduire des procès, etc. Il est assisté par une dizaine de soldats de Donblas.

FOR 14 CON 14 TAI 15
INT 15 POU 17 DEX 11
APP 17

Karet Brujka

Points de Vie : 15

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

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : Rapière 75 %, Dague 50 %.

Sorts : au choix du Maître.

Démons et élémentaires liés : au choix du Maître.

Compétences : Artisanat (Torture) 90 %, Chercher 50 %, Baratin 65 %, Ecouter 50 %, Eloquence 80 %, Equitation 70 %, Marchander 70 %, Médecine rudimentaire 70 %, Million de Sphères 15 %, Monde naturel 55 %, Royaumes Inconnus 20 %, Sagacité 90 %, Scribe 75 %.

Soregan, capitaine de la garde

Soregan est un mercenaire vilmirien que ses aventures ont fini par conduire jusqu'à la baronnie de Goredj. Après s'être lié d'amitié avec le jeune baron, il décida de le servir. C'est un homme de grande taille, souple et athlétique ; il a les cheveux châtons et les yeux noirs. Il passe pour être séduisant. C'est un homme loyal, honnête et franc. Il a su se faire respecter de ses hommes, originaires du lieu pour la plupart, et gagner l'estime des habitants de la baronnie. Comme tous les proches du baron, l'état physique de Raj de Goredj l'inquiète au plus haut point. En plus, ses fonctions l'obligent à enquêter sur la série de crimes perpétrés par Raj-Verriat ; en outre, il est de ceux qui s'intéressent de plus en plus aux phénomènes dont le château et la baronnie sont le théâtre depuis quelques semaines : les apparitions spectrales, le réveil des morts, etc. Comme la plupart des habitants du château, il ignore tout de la tragédie qui entraîna la mort de Verriat.

FOR 15 CON 16 TAI 16
INT 11 POU 12 DEX 14
APP 15

Soregan

Points de Vie : 16

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

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée large 75 %, Bagarre 50 %, Dague 60 %, Bouclier (P) 70 %.

Démons et élémentaires liés : au choix du Maître.

Compétences : Baratin 50 %, Chercher 30 %, Déplacement silencieux 45 %, Ecouter 50 %, Eloquence 50 %, Equitation 70 %, Esquive 60 %, Jeunes Royaumes 60 %, Médecine rudimentaire 50 %, Orientation 50 %, Pister 65 %, Sagacité 40 %, Se cacher 55 %.

Les Phénomènes

Les phénomènes dont il est question ici sont durables et récurrents.

Certains ont commencé bien avant l'arrivée des personnages-joueurs et tous ne cesseront que si ces derniers y mettent un terme. Le Meneur de jeu doit utiliser ces phénomènes pour créer le climat de terreur propice à cette aventure.

Les Crimes

Quand les personnages-joueurs arrivent, cela fait maintenant plus de deux mois que Raj-Verriat a commencé sa sinistre besogne. Comme on l'a dit plus haut, c'est sa faim de chair humaine qui le pousse à tuer puis dévorer ses victimes. Il faut cependant chercher dans le passé de Verriat les raisons qui le font choisir toujours les mêmes cibles : des jeunes femmes blondes (cf., plus haut), à l'exception de la dernière. Le Meneur est libre d'imaginer le climat de terreur et suspicion qui règne dans la baronnie. Dès le troisième meurtre, des battues furent organisées pour trouver le « monstre » ; en vain. Des innocents furent accusés, chassés, et parfois lynchés ; en vain. On fit appel au château et à sa garde qui enquêta ; en vain. Bref, les personnages-joueurs trouveront une situation explosive ; les paysans, effrayés, sont au bord de la révolte.

Très vite, les jeunes filles blondes apprirent à ne plus sortir de chez elles dès la nuit tombée. C'est pour cela que Raj-Verriat dut se rabattre sur une





brune (sa dernière proie). Dorénavant, il ne fait plus le difficile et prendra les victimes qui se présentent, des femmes de préférence. Grosso modo, Raj-Verriat doit se nourrir tous les dix jours, maintenant. Son prochain crime est donc pour bientôt.

Le Réveil des Morts

Ce phénomène est l'œuvre de Chardros en personne. C'est d'abord un peu grâce à Chardros que l'âme de Verriat ne quitta pas le plan des Jeunes Royaumes ; sans trop savoir pourquoi, le Seigneur du Chaos se doutait qu'elle pouvait encore servir. De fait, Chardros fut ravi lorsque l'esprit de Verriat prit possession du corps de Raj de Goredj et il s'amusa beaucoup des crimes de la goule. Voir un mort-vivant destabiliser seul une baronnie d'un royaume de la Loi n'était pas pour lui déplaire.

Mais Chardros finit par se lasser et trouvait que tout cela ne suffisait pas. Aussi provoque-t-il le réveil de certains morts, de plus en plus nombreux, pour ajouter à la confusion. Ce phénomène débute à peine lorsque les personnages-joueurs arrivent sur place. Déjà des rumeurs parlent de morts qui quitteraient les cimetières ; on aurait trouvé des tombes fraîchement désertées ; etc. Mais personne n'y croit vraiment au château.

Le nombre des zombies réveillés par Chardros est laissé à l'appréciation du Meneur de jeu. Ils doivent cependant être de plus en plus nombreux à quitter les cimetières. Dans un premier temps, les zombies retrouveront leurs tombes si rien ne les en empêche avant le lever du jour. Puis ils y renonceront pour commettre le plus de mal possible.

FOR 18 CON 18 TAI 13
POU 1 DEX 9

Zombies

Points de Vie : 13

Armure : aucune, mais les armes d'empale n'infligent qu'un point de dégâts et toutes les autres occasionnent la moitié des dégâts obtenus aux dés + les dégâts du sort (le cas échéant).

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : Morsure 50 % (1D10).

Dès leur arrivée, les personnages-joueurs vont avoir l'occasion de constater le fondement de ces rumeurs. Par la suite, les manifestations de zombies seront de plus en plus fréquentes et dangereuses. Si rien n'est fait, le château finira par subir l'assaut massif de tous les morts des environs. Outre les zombies, le Meneur de jeu est libre de mettre en scène des squelettes, des goules, etc. Référez-vous aux Versets Impies.

Ce phénomène est sans doute celui sur lequel les personnages-joueurs ont le moins prise ; il cessera uniquement si les aventuriers mettent un terme à la seconde carrière de Verriat. C'est en effet la haine et la nature profondément maléfique de Verriat qui permet à Chardros d'intervenir aussi directement.

Les Apparitions

Concernant les apparitions spectrales, il faut faire la part de la rumeur et de la vérité. Dans le climat de terreur qui règne dans la baronnie, chacun finit par voir n'importe quoi. Au château, les témoignages affluent : tel a vu le spectre d'un guerrier noir, tel autre celui de son grand père, etc. Il n'y a en fait qu'un seul vrai fantôme dans toute cette histoire. C'est celui de Raj de Goredj.

Raj de Goredj est un fantôme au vrai sens du terme (cf. les Versets Impies). A sa mort, son âme n'a pas gagné les Limbes car le défunt se sent investi d'une mission : protéger les siens de la haine de Verriat. Pour y arriver, Raj dispose de l'arsenal suivant : quelques apparitions spectrales, quelques productions de son à peine perceptibles, quelques déplacements d'objets ; il peut provoquer des rêves et des visions.

Pour lui, les moyens de se manifester sont nombreux mais limités : il ne peut pas s'exprimer clairement et risque plus d'inquiéter ceux qu'il veut aider. Dans un premier temps, il tentera d'établir le contact avec sa sœur, puis avec les personnages-joueurs. Le Meneur de jeu devra doser habilement les manifestations de Raj pour faire évoluer l'intrigue et, au besoin, remettre les joueurs dans le bon chemin.

Les Lieux

Le cadre principal de cette aventure est la baronnie de Goredj.

C'est une terre de taille moyenne mais riche. Il y fait normalement bon vivre. Autour du château, on trouve de belles cultures et de vastes forêts. Le décor est naturellement variable selon la saison (au choix du Meneur de jeu).

Le Château

C'est un château imposant, plus fonctionnel que confortable. Il est entouré de hautes murailles entretenues et consiste essentiellement en un gros donjon et quelques dépendances. Il serait laborieux d'en faire la description détaillée. On y trouve tout ce que l'on peut trouver dans un château médiéval.

Les gardes sont une vingtaine au château. Globalement, ils sont disciplinés et respectent l'autorité de leur capitaine. Ce ne sont pas des guerriers d'exception mais n'en représentent pas moins l'autorité locale.

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

Gardes

Points de Vie : 13

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

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance longue 60 %, Epée large 50 %, Bouclier entier 50 %.

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

La Bibliothèque

La bibliothèque du château n'est pas particulièrement fournie. On y trouve les chroniques de la famille, des ouvrages de théologie et quelques manuels d'escrime, de stratégie, de chasse, etc. Le Meneur de jeu est libre d'y introduire les indices qu'il jugera bon. Rappelez-vous simplement qu'il est impossible que les personnages-joueurs trouvent le fin mot de l'histoire dans quelque ouvrage que ce soit, seulement des bribes d'information.

Les Souterrains

Les souterrains ont jadis été creusés pour permettre aux habitants du château de communiquer avec l'extérieur en cas de siège. C'est un



dédale immense où il est facile de se perdre ; le Meneur de jeu peut même y établir quelques créatures redoutables. Raj-Verriat connaît les souterrains comme sa poche ; il a passé de longues heures à les explorer. Il en connaît toutes les sorties. Un passage secret part de la chambre du baron et mène jusqu'au hall du château ; de là, c'est un jeu d'enfant de parvenir aux souterrains qui démarrent d'une cave minuscule et discrète. La plupart des habitants du château ont perdu le souvenir des souterrains ou les croient condamnés ; cela fait belle lurette que le château n'a pas subi de siège. Le sénéchal connaît l'existence des souterrains mais ignore tout du passage secret de la chambre du baron.

La Tombe de Verriat

La tombe de Verriat se trouve dans la crypte familiale du château. S'il venait l'idée aux personnages-joueurs de l'ouvrir, ils la découvriraient naturellement vide.

Le Mausolée

C'est là que se trouvent les restes de Verriat. Le mausolée se situe à quelques heures de cheval du château, dans la forêt. Le sénéchal se souvient comment y parvenir. Il s'agit d'un petit édifice de pierre sans inscription dont la porte est maintenant forcée. A l'intérieur, un escalier part

en colimaçon jusqu'à la chambre funéraire. Une tombe, ouverte, occupe le centre de la pièce. Il y a là les restes de Verriat et son journal intime. C'est en détruisant le journal que l'on peut chasser l'esprit maléfique de Verriat.

Les Événements

Les événements que nous vous présentons maintenant ne sont pas inéluctables mais ils s'en rapprochent.

Ce sont d'ailleurs les seuls que nous pouvons décrire, justement parce qu'ils ont toutes les chances d'arriver. Le Meneur de jeu doit bien comprendre que nous ne pouvons prévoir tout ce qui va se passer. Les personnages-joueurs ayant toute liberté d'agir, ils peuvent grandement changer la course du destin.

Prologue

La manière dont les personnages-joueurs font la connaissance de Myriel de Goredj est laissée à l'appréciation du Meneur de jeu. Cela doit arriver à Dhakos, où la jeune femme a vécu ces dernières années. Le plus logique serait sans doute qu'elle charge Arlba d'engager des mercenaires pour elle. Ce serait

donc lui que les personnages-joueurs rencontreront en premier. La somme proposée pour escorter Myriel de Goredj jusqu'à la baronnie doit être séduisante. Fixez-en le montant en fonction de ce que les personnages-joueurs ont l'habitude de gagner pour une vingtaine de jours de travail, en gardant à l'esprit que traverser le Jharkor n'est pas particulièrement dangereux. Le départ aura lieu au plus tôt.

Sauf avis contraire du Meneur de jeu, le trajet se déroulera sans encombre. Simplement, au cours du dernier jour, un cheval se mettra à boiter ce qui obligera la petite troupe à ralentir l'allure. De fait, les voyageurs seront contraints de camper à la belle étoile tandis qu'ils sont déjà arrivés sur les terres de la baronnie. Cette nuit de camping ne sera pas de tout repos. En effet, les personnages-joueurs devront faire face à l'attaque d'une poignée de zombies affamés (cf. Le réveil des morts, plus haut) sortis d'un cimetière proche. Le Meneur de jeu est libre de fixer le nombre des zombies. Myriel de Goredj ne comprend rien à ce qui arrive ; à sa connaissance, c'est la première fois que la baronnie est le théâtre de si étranges événements.

Premier Jour

C'est le jour d'arrivée des personnages-joueurs au château. Ils font connaissance avec la plupart de ses habitants, peuvent visiter les lieux et se mettre au courant des dernières nouvelles. Ils seront présentés à Raj-Verriat en fin d'après-midi.

Première Nuit

Le fantôme de Raj cherche à mettre en garde sa sœur. Il lui apparaît dans sa chambre et la réveille en plein milieu de la nuit. Effrayée, Myriel de Goredj pousse un hurlement qui réveille le château et fait fuir le spectre. Elle ne dira rien de sa vision et prêterait un cauchemar.

Deuxième Jour

Soregan, capitaine de la garde, propose aux personnages-joueurs une promenade à cheval : il doit faire le tour des terres. Au cours de la ballade, la petite troupe est confrontée à un groupe de paysans qui réclament protection : ils disent que les morts se sont réveillés dans le village ; vérification faite, il y a des tombes fraîchement ouvertes et désertes dans le cimetière. Effrayés, les paysans pourront en venir



aux mains si on ne trouve pas les mots pour les rassurer. Au château, d'autres délégations de paysans se plaignent pour les mêmes raisons.

Deuxième Nuit

Le fantôme de Raj réitère sa tentative et ne parvient qu'à effrayer sa sœur qui hurle de terreur à nouveau. Si les personnages-joueurs font vite, ils pourront apercevoir le spectre d'un jeune homme ressemblant étrangement au baron passer à travers un mur. Mais Myriel prétexte encore un cauchemar.

Les membres de l'escorte du prêtre-exorciste sont de farouches guerriers de la loi. Ce sont pour la plupart des fanatiques ; ils obéissent au doigt et à l'œil à leur chef. C'est même avec un certain plaisir qu'ils pourchassent, séquestrent, interrogent et éliminent tout ce qui ressemble de près ou de loin à un hérétique.

FOR 15 CON 15 TAI 15
INT 10 POU 10 DEX 13

Soldats de Donblas

Points de Vie : 15

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

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée large* ou *Hache d'armes* 80 %, *Bouclier (E)* 80 %, *Lance de cavalerie* 60 %.

Démons et élémentaires liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Chercher 40 %, Ecouter 50 %, Equitation 70 %, Esquive 40 %, Pister 40 %.

Troisième Jour

Arrivée de Karet Brujka et de son escorte. Le prêtre-exorciste entre au château sous les acclamations de la foule : sa réputation l'a précédé et chacun est convaincu qu'il est l'homme de la situation. Avant même d'être présenté au seigneur du lieu, il fait un grand discours publique : il sent que le château est sous l'emprise du Mal et se fait fort de chasser les esprits mauvais qui l'habitent. Plus tard, il demande à tous les habitants de marque du château (dont les aventuriers) de venir le voir, un par un, dans sa chambre ; là il les soumet



à un interrogatoire serré sans qu'il soit possible de dire si l'on est suspect ou témoin. Le soir, le dîner est glacial, le prêtre-exorciste occupe la place d'honneur, en bout de table.

Troisième Nuit

Le fantôme de Raj change de tactique et apparaît aux personnages-joueurs ; ils peuvent clairement voir qu'il ressemble beaucoup au baron (en plus jeune). Le fantôme ouvre la bouche pour parler mais aucun son ne sort ; il fait des grands gestes alarmants mais incompréhensibles. En fait, il sait que la goule est de sortie cette nuit.

Quatrième Jour

Une cinquantaine de paysans furieux arrivent au château. Ils viennent de découvrir le cadavre d'une jeune fille (brune), égorgée et dévorée dans sa chambre. On est au bord de l'émeute. Le prêtre-exorciste prend la parole ; selon lui, seuls des étrangers pourraient vouloir nuire à la baronnie. Tous les regards se dirigent vers les personnages-joueurs... Bientôt, la foule se disperse en murmurant.

Dans l'après-midi, Karet Brujka dirige une immense cérémonie de repentir. Chacun doit confesser ses fautes en public ; il est très mal vu de ne pas participer ou de mettre de la mauvaise volonté. Puis le prêtre parcourt tout le château pour en bénir les moindres recoins.

Quatrième Nuit

Le village qui s'étend au bas du château est attaqué par une horde de zombies. Il faut sortir et combattre ;

le prêtre-exorciste et ses hommes sont au premier rang. Après la bataille, les combattants se retrouvent dans la grande salle du château. Pour la première fois, le fantôme de Raj apparaît en public. Une grande chasse au fantôme commence alors. Poursuivi, Raj conduit la troupe jusqu'à la crypte familiale avant de disparaître.

Cinquième Jour

Par centaines, des réfugiés arrivent au château ; il semble que la plupart des villages aient été attaqués par les morts pendant la nuit. Les personnages-joueurs sont chargés de parcourir les terres pour diriger les fuyards isolés vers le château.

Pris individuellement, les paysans ne sont pas des adversaires redoutables. Mais c'est leur nombre et l'hystérie collective qui peut les animer qui font leur force. Environ 200 à 300 paysans vivent aux alentours du château.

FOR 12 CON 12 TAI 12
INT 10 POU 10 DEX 12

Paysans

Points de Vie : 12

Modif. aux Dégâts : +1D4

Armes : *Faux*, *Cognée (hache)* ou *Fléau à grain* 35 %.

Compétences : Se cacher 40 %, Esquive 30 %, Monde Naturel 50 %, Sagacité 35 %.



A leur retour, ils découvrent Karet Brujka en train d'instruire le procès public d'un idiot du village qui prétend être un vampire.

Le pauvre bougre est naturellement innocent mais l'exorciste compte bien le brûler. La foule est du côté du prêtre et il ne sera pas simple d'éviter le bûcher au simplet.

Cinquième Nuit

La fantôme de Raj se manifeste aux personnages-joueurs. Il les mène à nouveau jusqu'à la crypte et désigne la tombe de Verriat avec précision.

Arrive Karet Brujka dont les hommes espionnaient les aventuriers ; l'exorciste accuse aussitôt les personnages-joueurs de sorcellerie...

Et Ensuite...

Ensuite, tout peut arriver. Les personnages-joueurs peuvent employer la force contre l'exorciste et l'aventure tournera court. Mieux vaudrait qu'ils parviennent à le convaincre de leur bonne foi...

La suite de l'aventure ne dépend plus que des aventuriers. Songeront-ils à ouvrir la tombe de Verriat et qu'en déduiront-ils ? Pour sa part, l'exorciste est persuadé que le fantôme

de Raj est le monstre à abattre. Et la goule, restera-t-elle inactive pendant qu'on tente de la démasquer ?

Ne pourrait-elle pas fabriquer des preuves contre les personnages-joueurs ?

La ressemblance physique entre le fantôme et le baron devrait finir par mettre la puce à l'oreille des aventuriers et diriger leurs soupçons vers Raj-Verriat ; mais ce dernier ne se laissera pas facilement prendre en défaut, grâce au passage secret.

De son côté, Chardros n'a qu'une envie : «augmenter la pression» en multipliant les phénomènes effrayants.

La solution peut éventuellement venir du sénéchal qui, s'il apprend que la fantôme a désigné la prétendue tombe de Verriat, fera alors le rapprochement avec les sinistres événements que nous avons raconté plus haut. Il pourra alors diriger les personnages-joueurs tout droit vers le mausolée.

Le Meneur de jeu devra en outre compter avec la psychose collective qui anime les paysans et va grandissante, avec Myriel qui ne peut pas croire son frère coupable de quoi que ce soit, avec Karet Brujka que son fanatisme rend aveugle, etc.

Finir cette Aventure

Dans l'ensemble, nous envisageons plusieurs fins possibles.

1) Les personnages démasquent et tuent la goule. Ce n'est pas une fin en soi. L'esprit de Verriat ira prendre possession d'un autre corps : celui de Myriel, d'un des aventuriers, etc.

2) Les personnages échouent et ne trouvent rien. Ils pourront être livrés à la vindicte populaire par Karet Brujka ou mourront sous les coups de la horde de morts-vivants qui finira par ravager la baronnie. Naturellement, ils peuvent fuir.

3) Les personnages tuent Karet Brujka. Une sacrée gaffe. Ils auront à faire avec son escorte et devront quitter le pays très vite. Tôt ou tard, le culte de Donblas les retrouvera.

4) Les personnages trouvent le mausolée et détruisent le journal de Verriat. C'est la meilleure fin : l'esprit de Verriat est chassé, Chardros met un terme au réveil des morts, Raj de Goredj ne revient pas pour autant à la vie.

P. H. Pevel

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 anciens numéros
et complétez 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 : _____
TAT 25 : _____	

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



L'Arme Fatale

2020

Cet article, présenté à la manière des articles de revues spécialisées, va vous faire découvrir l'arme de prédilection des Euros-solos et des flics de chocs d'Europe. De quoi faire passer vos super-solos américains pour des Enfants de Choeurs. A utiliser avec modération.

Le Schnauzer

Le Schnauzer Polizeï Pistolet 40 est le dernier né de la célèbre firme allemande Schnauzer, qui encore une fois reste fidèle à sa réputation de qualité.

Conçue pour le marché des forces de police européennes, elle est chamberée pour le tir de cartouches à douilles métalliques, comme c'est le cas pour tous les modèles de cette marque, en raison de la fiabilité de ses projectiles. Dans le cas présent, il s'agit de la munition de 40S & W, qui a connu un vif engouement à la fin du siècle précédent aux USA, surtout au sein des forces de police qui l'ont adoptée en masse, comme les célèbres California Highway Patrols (CHIPS) avec le pistolet Smith & Wesson M 4 006.

Cette munition a été créée par Winchester et Smith & Wesson à partir de la 10 mm Auto Federal XM 1 001 choisie par le FBI après le «désastre de Miami» du 11 avril 1986. La 40S & W combine la puissance d'arrêt du 45 ACP avec la compacité de la 9 mm Para, ce qui autorise aux armes une grande capacité de chargeur.

Sorti de sa boîte, dans laquelle on trouve un chargeur de rechange, le PP 40 présente aussitôt une silhouette agréable. Tout de suite, on remarque de multiples ressemblances avec les pistolets autrichiens Gaston Glock carcasse en matériau composite, DAO (Double Action Only), détente pré-armée «Safe-Action», sécurité automatique interne assurant contre les tirs accidentels en cas de chocs, et canon martelé à rayures hexagonales sans angle, diminuant l'emprunt de gaz et le frottement du projectile dans le canon, assurant un gain de vitesse initiale des plus remarquables.

L'arme est d'une sûreté à toute épreuve : elle a été lâchée d'une hauteur de 150 m, a été plongée dans un sac de ciment, refroidie et chauffée à différentes températures sans subir aucune dégradation ou incident de tir, quelque soit le type et la forme du projectile employé (FMJ, JHP, SJHP, PHP, HP-XTP, etc...). Elle peut très bien être portée avec une cartouche dans la chambre. Sa robustesse lui permet de subir tous les surcharges de poudre +P et même +P+.

Le chargeur contient 18 cartouches en quinconce. La crosse étant moulée, elle présente un aspect relativement fin et autorise une bonne prise en main. Avec une capacité de 18 + 1 cartouches, le PP 40 surclasse les 15 + 1 cartouches du Glock 2 et les 13 + 1 du Glock 23.

Le Schnauzer

Modèle : PP 40
Calibre : 40 S & W
Longueur totale : 206 mm
Hauteur totale : 140 mm
Largeur : 34 mm
Longueur du canon : 114 mm

Pas de rayure à droite : 400 mm
Résistance détente : 2,5 kg
Poids à vide : 715 g
Poids chargé : 1 139 g
Capacité du chargeur : 18
Prix : 550,00

Caractéristiques Cyberpunk

Type	Prec.	Dissim.	Dispo.	Dommages/Mun.	Charg.
P	+1*	V	C	2d6 + 3 (10mm)	18
Cad.	Fiab.	Portée			
2**	TF	50 m			

* avec laser : + 3

** en mode rafale : deux rafales de 3 cartouches

Au tir, la précision est remarquable, renforcée en cela par la micro-visée laser (1) incorporée dans la tige guide sous le canon. Le bouton déclencheur (2) est localisé sur la crosse à portée de l'auriculaire. Une simple pression allume ou éteint le laser.

Grande originalité : l'arme est équipée d'un sélecteur de tir (3), permettant le tir en courtes rafales de trois cartouches. Toutes les commandes (verrou de chargeur, sélecteur de tir, levier d'arrêt de culasse) sont prévus pour des droitiers et sont donc montés sur le côté gauche de l'arme.

Je ferai trois reproches au PP 40 : en premier lieu, les commandes ne sont pas ambidextres. En second lieu, il n'y a pas d'indicateur «cartouche dans le canon», mais cela n'est pas trop grave dans la mesure où c'est le cas pour de nombreux pistolets. Enfin, en tir par rafales l'arme est quasiment incontrôlable, comme l'ont été tous les pistolets rafaleurs précédents (Stetchkin, Berreta 93R, Glock 18, H & K, VP 70, etc...).

En conclusion, je dirai que c'est une arme remarquable, qui surclasse largement la plupart des pistolets à douilles combustibles actuels. Utilisée avec la munition 40 Ultimate Police (également conçue par Schnauzer, et que nous détaillerons dans un prochain article), c'est une arme redoutable, que son prix élevé (550 Eb) ne met pas toutefois à la portée de toutes les bourses.

La Rédaction tient à remercier la société Schnauzer pour le prêt de l'arme utilisée pour les tests nécessaires à la rédaction de cet article. Nous avons employé les munitions suivantes : Winchester 175 grains JHP, Remington 155 grains JHP, Winchester 155 grains FMJ TC Match, Federal 180 grains Hydra Blazer CCI 180 grains PHP, et Hornody HP - XTP 180 grains rechargé avec 6,3 grains de poudre AA5.

La 40 Ultimate Police

Enfin, nous avons pu tester cette petite merveille que la société Schnauzer nous promettait depuis deux ans.

Une Munition Polyvalente

Pour être réellement efficace, une munition de police se doit d'être polyvalente, c'est à dire qu'elle doit avoir un pouvoir d'arrêt suffisant, être capable de perforer une protection antiballes classique ou une carrosserie de voiture sans pour autant être surpénétrente, de manière à éviter de blesser accidentellement un passant, comme cela s'est souvent vu lorsqu'une balle traverse de part en part un corps humain et termine sa course dans un autre qui se trouvait malencontreusement derrière.

De nombreux travaux ont été faits à ce sujet ; on se souvient à ce propos du monumental fiasco de la fameuse «munition hyper-pénétrante» de la police de Night City, munition dont la conception ridicule et l'inefficacité totale ont provoqué l'hilarité de toute la planète.

La stupidité du NCPD est fascinante quand on songe qu'il a choisi d'équiper ses agents de revolvers, armes abandonnées depuis 30 ans par la quasi-totalité des départements de police des USA. La lenteur de rechargement (même avec un speed loader) et la faible capacité de tir (6 coups) sont dépassés depuis 40 ans par l'armement des criminels. Je pense que nous touchons là du doigt une des principales causes du fort taux de mortalité au sein du NCPD...

Différentes optiques ont prévalu selon les pays en matière de munitions de police, des balles blindées des polices européennes aux balles à fragmentation (magsafe, glaser, cor'bon) des USA.

La première munition polyvalente est apparue dans les années 1980 avec les THV françaises de SFM, héritières des Super-Vel, KTW, Arcane, Alia et SIB.

Enfin, voici la Ultimate Police de Schnauzer, aux performances vraiment extraordinaires. Tout d'abord, pour bien comprendre notre propos, nous allons rappeler à nos lecteurs quelques notions de base de balistique lésionnelle.

Rappels Balistiques

Le pouvoir d'arrêt d'une munition, c'est à dire l'énergie dégagée à l'impact, s'exprime en joules ou en kg/m (1 kg/m = 9,81 j.).

Cette énergie est fonction de la masse du projectile, et surtout de sa vitesse (conditionnée par la longueur du canon de l'arme).

La blessure occasionnée à un corps humain est donc dépendante de l'effet hydropneumatique dans des milieux semi-liquides. Cette blessure interne s'élargit puis s'affine, affectant une forme de poire. Elle se décompose de la façon suivante :

- *Le canal vulnérant* : c'est le «trou» creusé par le projectile en traversant la chair, c'est une zone vidée de toute matière.

- *La cavité temporaire* : c'est la zone où la chair du canal vulnérant a été refoulée par l'onde de choc.



- *La zone gravement lésée* : l'énergie d'impact y a réduit les tissus et tous les vaisseaux sanguins en bouillie.

- *La zone légèrement lésée* : les tissus sont superficiellement endommagés et les petits vaisseaux sanguins ont éclaté.

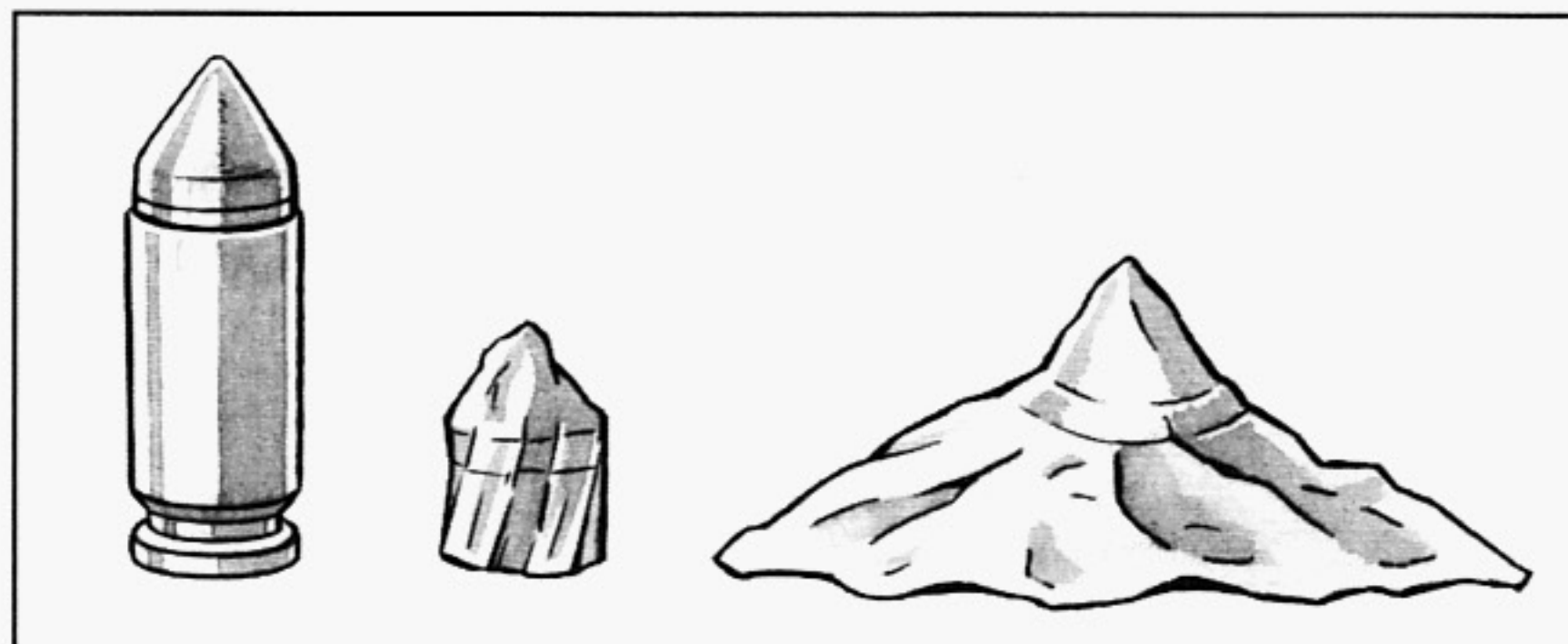
Toutes ces zones sont concentriques. L'énergie se calcule par la formule $1/2 MV^2$; les puissances des munitions varient : 300 à 400 j. pour une 9 mm Parabellum (9 x 19), 500 j. pour une 45 ACP ou une 40 S & W standard, 700 à 850 j. pour une 9 x 19 THV, et 1 500 joules pour les plus puissants chargements de 44 magnum. Le summum étant le 10 200 joules des calibres des fusils à éléphants comme le 600 Nitro Magnum.

La Munition du Futur

Créée pour le Schnauzer PP 40 et son petit frère à venir le TP 40, la 40 Ultimate Police est une 40 S & W à douille métallique standard, pouvant être tirée dans toutes les armes chambrées pour ce type de munition (ex : S & W M 4 006, 4 016, 4 046, Sig Sauer P 229, Glock 22 et 23, AMT On Duty Springfield P9C et P9C sub-compact, etc...).

D'une masse de 180 grains (12 g) elle atteint à la sortie du canon du PP 40 une vitesse initiale de 373 m/s ($V_{\text{maxi}} = 378,2$ m/s, $V_{\text{mini}} = 366,4$ m/s, écart type : 5,9 m/s) et développe une énergie moyenne de 834 joules (85 kg/m).

Sa capacité perforante est remarquable : elle peut transpercer sans problème un gilet pare-balles de protection type II A. Ses performances balistiques sont bien entendu très supérieures aux 40 S & W classiques, cela est dû aux puissantes poudres utilisées dans les chargements Schnauzer et les armes chambrées pour le 40 S & W sont en général toutes assez robustes pour supporter ce niveau de pression.



Caractéristiques pour Cyberpunk

• **Perforation** : diminuez de 20 PA la protection de la cible. Dégâts 3d6 (aucune diminution des dégâts à l'impact comme c'est le cas des balles blindées classiques). Si la balle inflige des dégâts (donc si elle pénètre), passez à la phase d'expansion.

• **Expansion** : dégâts 6d6, seule la modification de constitution peut jouer ici pour diminuer ces dommages ; ceux-ci varient selon la localisation de la blessure.

• **A la tête** : inutile de jeter les dés ou de faire des calculs, la mort est instantanée par destruction du cerveau.

• **Dans le torse** : dégâts 6d6*2, quelque soit le niveau de blessure, faire un jet de sauvegarde contre la mort (à cause de l'onde de choc). Les blessures légères, sérieuses, critiques et mortelle 0 se font sans malus. Ce jet se surajoute aux jets de sauvegarde ordinaires.

• **Dans un membre** : dégâts 6d6, quel que soit le niveau de blessure, faire un jet de sauvegarde contre l'évanouissement, qui se surajoute aux jets ordinaires (avec les mêmes malus). Si la blessure est mortelle, contentez-vous des jets ordinaires.

Dans tous les cas, si la cible a de la chance (beaucoup de chance) et ne subit en définitive qu'une blessure légère (1 à 4 points), considérez que la balle n'a pas pénétré mais n'a causé qu'une plaie superficielle. Effectuez toutefois les jets de sauvegarde prévus.

La vraie nouveauté, qui fait de la 40 Ultimate Police une vraie munition révolutionnaire est sa capacité expansive, tant par son ampleur que pour sa spécialisation dans le milieu organique. Conçue dans un matériau plastique d'une composition particulière, elle subit une réaction chimique et polymérise, «champignonnant» pour former un disque de 4 cm de diamètre, se déplaçant à la manière d'un piston dans l'organisme de la cible, à plus de 300 m/s ! Le canal vulnérant a plus de 40 mm de diamètre, la pulvérisation de la chair creuse une cavité temporaire immense. Le choc est tel, que la majorité des vaisseaux sanguins de la cible éclatent ! Freinant très rapidement, la balle ne ressort pas de la cible.

Cette réaction chimique n'a lieu qu'en présence de certains facteurs typiques, qui servent de catalyseur, et que l'on ne trouve réunis que dans un organisme humain ou animal (composition du sang, humidité, sali-

nité, température...). Ainsi, dans tout autre milieu, la balle ne subit aucune modification et se comporte comme une munition ordinaire.

L'expansion est assez rapide pour intervenir lorsque la balle traverse une zone peu épaisse, tel un pied ou un poignet, mais se produit suffisamment tard pour qu'elle soit enfoncée assez profondément et ait dépassé toutes les protections internes, telles les «Peautissées».

Un Punch Terrifiant

Nous pouvons sans peine dire que la 40 Ultimate Police est la munition d'arme de poing ayant le meilleur pouvoir d'arrêt au monde. Cela fait 4 mois qu'elle est testée sur le terrain par des policiers européens triés sur le volet (entre autres des membres du GSG9 allemand et du RAID français) et nous disposons déjà de résultats. Sur un total de 241 malfrats :

- 157 sont morts sur le coup, touchés au torse ou à la tête.

- 82 ont été instantanément mis hors d'état de nuire et sont morts en quelques minutes, après avoir été blessés au torse ou dans un membre.

- 2 ont survécu, mais ont été immédiatement neutralisés par la gravité de leurs blessures, ayant été mutilés par les balles. Le premier a été touché à l'avant bras droit, le second à la cuisse gauche.

Dans chacun des 241 cas, une seule 40 Ultimate Police a été tirée et a été suffisante pour mettre la cible hors d'état de nuire. Cela ne manque pas de laisser rêveur...

Conclusion

La 40 Ultimate Police est donc ce que l'on trouve de mieux sur le marché. Elle n'est disponible qu'auprès de la maison mère Schnauzer, en Allemagne, et n'est vendue qu'aux administrations de police.

Si vous voulez en acheter, il vous faudra dûment prouver votre statut de membre de la force privée : Arasaka a déjà essayé, en vain, de s'en procurer (ils réussiront tôt ou tard, nous n'avons pas peur de dire que les administrations sont trop corrompues pour ne pas les y aider). Un obstacle reste son prix : 500 Eb la boîte de 50, soit 10 Eb la cartouche !

Quel département de police dépenserait des millions pour en équiper ses hommes ? Le maigre salaire de la plupart des policiers leur permettra-t-il d'en acquérir ?

Schnauzer nous annonce que le prix diminuera dans les années à venir, ce que nous espérons, car les rues de nos villes ont besoin d'un bon nettoyage !

Cette munition n'est disponible qu'en version douilles métalliques. L'aversion des gens de chez Schnauzer pour les douilles combustibles est connue de tous, et nous sommes tout à fait de leur avis.

Tirée dans une autre arme que le PP40, ses performances sont légèrement inférieures ($V=337$ m/s et $E=686$ J pour le S&W M4006), ce qui peut être un argument en faveur de l'achat du PP40.

Mais l'arme est superbe et efficace, la munition excellente, alors pourquoi s'en priver ? Nous n'avons plus qu'une hâte : tester la 40 Ultimate Police dans le Schnauzer Pistole 40, qui devrait être disponible au début de l'année prochaine.

La rédaction tient à remercier la société Schnauzer et le Département Européen des Statistiques Policières pour leur collaboration dans la conception de cet article.

(Extrait du N°73 (Octobre 2020) du «Polizei Waffen Journal» ou PWF)

Gilles Gassner



SUBWAY

Des ruines fumantes, des cybers complètement choutés aux amphés, de la viande hachée. La zone c'est un peu ça. Mais quelque chose est en train de changer. Un pouvoir nouveau monte depuis les souterrains puants. Alors gros malin, change de trottoir!

La Zone

Avant de rentrer plus en profondeur dans ce scénario vous allez «découvrir» une partie du visage de la zone.

On dit que chacun d'entre-vous l'a déjà traversé de long en large et en connaît tous les recoins, voilà qui reste à démontrer. Beaucoup voient la Zone de Combat comme une scène du film Terminator. Des ruines à perte de vue et des cyberpsychos à tous les coins de rue. C'est vrai mais il n'y a pas que cela.

La zone est avant tout un immense refuge pour tous les grands rejetés de la société, autant dire pas mal de monde. Bien que la plupart se réfugient dans la partie intermédiaire entre le centre-ville et le sud de Night City il reste encore beaucoup de paumés. Toutes les Personnes Physiques en Difficulté Majeure (les PPDM) pour utiliser un terme politiquement correct ne sont pas des psychos et des membres de gang.

L'homme étant un animal sociable, il a recréé un nouveau modèle de société. Celui-ci n'est pas basé sur le droit (en clair l'argent) mais uniquement sur la violence. L'expression de ce type de société est le chef absolu.

Celui-ci règne grâce à des guerriers qui asseyent son autorité. Deux problèmes se posent à lui ; l'étendue de son pouvoir et la manière de le sauvegarder. Chaque groupe se bat donc pour étendre son territoire mais aussi pour survivre. Ce qu'il faut savoir c'est qu'il ne faut pas (seule-

ment) regarder la Zone comme un immense champ de bataille mais aussi comme un patchwork de mini-groupes d'individus qui tentent de survivre. C'est pourquoi 90% de la zone est sous contrôle. Par contrôle comprenez que quelqu'un revendique un morceau de cet enfer.

En partant de là, on peut imaginer ce qui peut se tramer dans cette vaste étendue de béton, oui là-bas, juste derrière les restes de votre véhicule. Pour cela voici quelques personnages types que l'on peut y rencontrer ainsi que leurs activités (bouleau, moto, accro).

Membre de Gang

C'est la race la plus répandue. Il existe des centaines de gangs dans chaque grande ville américaine. Ils ne produisent rien mais savent se servir chez les autres. Quelques-uns ont une philosophie spécifique comme les Inquisiteurs qui haïssent la cybernétique, les Nénuphars (écologues) qui ne se servent que de douilles combustibles car c'est moins polluant... Si vous êtes faibles ils vous écraseront, si vous êtes forts ils voudront prouver aux autres qu'ils le sont encore plus.

Le Milicien

Un type d'organisation dont on ne parle que très rarement. Les miliciens sont en fait des gangs sédentaires qui se sont établis dans un lieu plus ou moins sécurisé par leur méthode de dératisation. La plupart ont des familles qu'ils défendent. Ils restent avant tout des paumés qui se nourrissent d'amphés au petit déjeuner et de rats au soja au dîner. La seule différence est que vous pourrez entrer en contact avec eux sans vos jouets à portée de main.

Le Cyberpsychopathe

Chacun sait de quoi il s'agit. Il n'y en a pas à chaque coin de rue car ils rodent surtout dans les 10% non contrôlés. De temps à autre, ils se mettent en chasse pour une raison connue d'eux seuls. Elle se termine parfois avec un obus de 20 mm dans le centre ville.

Le Solo

Après une opération importante, tout solo se doit de plonger dans l'anonymat. La meilleure planque reste la zone malgré ses dangers. Ils sont en général de mèche avec un «aubergiste». Ils peuvent le payer en dollars ou en rejoignant le service de sécurité. Très discrets, ils essaient de se faire oublier le temps nécessaire à une prochaine opération aux risques réduits au stricte minimum.

L'Aubergiste

C'est le surnom donné à tous les «gérants» d'anciens hôtels ou de toute planque offrant au mieux un lit et quatre murs.

Celui-ci possède une garde personnelle pour assurer un petit quartier. Les auberges se trouvent soit en haut d'un immeuble, soit dans les sous-sols ou dans un ancien bâtiment pour les plus puissants. A côté de la fonction d'hôtel se trouve souvent un bar voire une discothèque. N'oubliez pas d'emporter vos jouets, il est interdit de rentrer sans eux.

Le Charcu

Rarement seul, il travaille très souvent avec un aubergiste qui lui assure une ou deux pièces. C'est lui que l'on vient voir pour les petites coupures au katana ou pour les hématomes dus aux 12,7. Ne vous fiez pas à la bouteille qu'il vide avant chaque opération, il connaît son métier.

Le Trafiquant

C'est le fixer de la zone. Il se charge de fournir le nécessaire à la faune. Selon son niveau, il est à la tête d'une organisation plus ou moins importante. Le trafic porte sur les stupéfiants, la nourriture pillée dans les centres commerciaux, les armes récupérées dans des dépôts militaires, les munitions, les véhicules... Il doit être capable de vous fournir toute marchandise mais surtout des informations. En général, il sait ce qui se passe dans sa région et peut, contre quelques dollars, vous fournir

les renseignements demandés. Attention à ne pas tomber dans des pièges à c...

Le Techie

Ils sont souvent installés dans d'anciens commerces ou dans des entrepôts à l'abandon. Vu la prolifération sans cesse croissante de cybermotos et d'armes perfectionnées, ils sont débordés. Ils fournissent également des pièces de rechange, des munitions... c'est pourquoi on appelle souvent leur planque ; le S.A.V (service après vente).

Si la plupart des zonards se procurent leur matériel par le pillage, il est souvent plus judicieux de s'adresser à un techie, ne serait-ce que pour comprendre la signification de l'on/off !

Le Nomade

Pour assurer la survie des siens, les nomades pénètrent fréquemment dans Night City. C'est depuis l'autoroute 828 qu'ils s'enfoncent dans le sud de la ville. Ils ont tous des contacts plus ou moins établis pour se procurer nourriture, pièces de rechange et armements. Un nomade en train de se ravitailler essaiera d'éviter tout affrontement. Son but est avant tout de subvenir aux besoins de sa famille. Ne le voyez pas comme un peureux car il peut être très dangereux.

Ces quelques personnages qui rodent dans la Zone de Combat peuvent vous sembler communs et inintéressants. Prenez le plutôt comme un éclaircissement, car c'est actuellement le flou le plus total quant au vrai visage de la zone. Ils pourront vous servir pour ce scénario comme pour vos futures parties.

Lunettes Noires

Vos personnages débudent la partie dans le restaurant «Tempura & Nouilles».

Il est 23 heures au milieu de Japantown. Les rues sont très animées comme à leur habitude. La porte d'entrée est fermée, la pièce du fast-food est vide, l'air est empli d'une odeur de friture et de poisson. Les PJs sont rentrés par l'arrière suite à un appel leur proposant une mission. Le gérant leur offre des tempura (beignets de langoustine, de crevettes ou de poivrons) avec du riz ou des nouilles.

Ils ont s'ils le désirent de la bière japonaise en import ou du saké. S'ils lui demandent quoi que ce soit il répondra qu'il est là pour les servir un point c'est tout. Après qu'ils se soient restaurés et qu'ils aient poireauté une demi-heure, un premier





Mike

C'est un grand homme brun de trente ans. Il est particulièrement musclé, fruit de nombreuses séances de musculation chimique. Sa haine du système l'a poussé à tous les excès comme la drogue et la cybernétique.

Aujourd'hui c'est un cyberpsycho en puissance qui n'attend qu'un déclic pour sombrer, ce déclic s'appelle Corporate Plaza.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	EMP	MC
9	12	8	5	9	5	7	10	2	-4

Compétences : Endurance 4, Commandement 7, Expert en Architecture 6, Langues Anglais 8, Japonais 4, Espagnol 5, Armes automatiques 4, Conduire automobiles 6, Discrétion 7, Fusil 2, Mêlée 6, Pistolet 9, Intimidation 7, Explosifs 6, Athlétisme 6, Perception 8.

Cybermatériel : Neuromat, Booster de kerenzikov (2 niveaux), Connexion superarmes, Prises d'interface, Réserve d'air, Booster d'adrénaline, Cyberbras avec BHYD, AR, BEMP, ARM et FEJ (Colt 2000).

Équipement : Veste légèrement blindée, H&K MPK11, Colt 2000.

yakusa rentre. Il porte des habits de cuir noir, des bottes de motard et des lunettes noires.

Après avoir fait un signe de la tête au patron, il ressort aussi brusquement qu'il est entré. Celui-ci s'en va à son tour. Deux longues minutes s'écoulent durant lesquelles vous devriez stresser vos joueurs en leur faisant penser à un piège (ce qui est toujours agréable en début de partie).

Peu après, des bruits de motos se font entendre au dehors et cinq hommes pénètrent dans l'établissement. Quatre gardes du corps et un homme un peu plus âgé (la quarantaine). Tous sont habillés comme le premier. Aucun signe distinctif ne peut trahir leur provenance, pas un tatouage ne dépasse. Le chef va se présenter sous le nom d'Ozaki.

Il va leur demander directement s'ils sont prêts pour une mission délicate dans la Zone de Combat. S'ils sont d'accord il leur laissera une mallette en disparaissant aussi vite qu'il est arrivé. Une fois le grondement des motos disparu le gérant revient à sa place.

La mallette contient 3000 dollars par personne et quelques instructions. «Rendez-vous par vos propres moyens dans la zone et cherchez l'endroit appelé le «Couloir».

Une fois sur place, infiltrer l'organisation dès que possible et transmettez vos informations via le «Tempura & Nouilles». Des ordres ultérieurs vous seront fournis. 5000 dollars seront fournis à chaque membre survivant en cas de réussite de la mission.»

Derrière les lunettes noires d'Ozaki se cache Arasaka. Vos joueurs s'en doutent sûrement mais pourraient croire à une mafia japonaise quelconque.

Il est bien sûr impossible de remonter jusqu'au véritable commanditaire.

L'Histoire

Il était une fois Night City, la passion d'un homme aux rêves sans limite. Cet homme s'appelait Richard Night. De sa ville idéale il ne reste qu'un cauchemar. Tout ce qui n'aurait jamais du arriver s'est acharné sur l'oeuvre de Night jusqu'à lui enlever la vie.

Rien ne semble devoir changer en profondeur le visage de la ville californienne. Pourtant quelqu'un veut fêter dignement le jour de grâce du 20 septembre 1998, date à laquelle Richard Night fut assassiné.

Son nom est Michael David Night, communément appelé Mike. Après la mort de son père, il a passé sa jeunesse avec sa mère en Californie du sud. Celle-ci lui a dis-

pensé une éducation calquée sur les méthodes européennes. Marie n'a fait que transposer son amour depuis Richard sur son fils en faisant tout son possible pour qu'il devienne l'égal de son père. Durant toutes ces années, elle ne s'est nourrie que de la haine contre «eux» et de l'amour pour Michael.

L'enfant avait tout de son géniteur et était promis à un avenir aussi brillant si ce n'est meilleur. Mais tout s'est arrêté quand sa mère lui a expliqué l'histoire de son père.

Depuis ce jour Mike a lentement délaissé ses études et son environnement immédiat, pour se consacrer exclusivement au mythe du «créateur». La vie bourgeoise qu'il menait l'a lentement étouffé jusqu'à lui devenir insupportable. L'atmosphère aseptisée, la gouvernante anglaise, le repas aux heures fixes, tout a contribué à la rébellion de Mike.

L'image de son père n'a cessé de l'obséder, jusqu'à exploser. Il s'est enfuit de Los Angeles avec comme but, atteindre Night City. Plusieurs mois d'errance ont forgé un nouveau caractère en lui et l'ont rendu fort. Après s'être durement adapté à la vie complètement speed d'une ville moderne, il s'est mis à enquêter sur le meurtre de son père. Aucune preuve n'avait été laissée quant à l'assassinat lui-même.

C'est grâce à des recoupements de dizaines de petits indices, de vieilles vidéos et de bribes que Mike a estimé avec certitude que les grandes corporations ont signé l'arrêt de mort de Richard. Dans l'état actuel des choses on peut se demander si le raisonnement tient la route.

Des tensions semblent avoir existé entre les principaux acteurs financiers et Night mais étaient-elles assez importantes pour sceller son destin ? Quoi qu'il en soit Mike s'est mis en tête que les corpos sont les instigateurs de l'élimination. Le meurtre

Mégawatt

Ils sont environ 250 à avoir rejoint Mike le plus souvent pour la sécurité qu'il leur offre et pour l'esprit de groupe. Leur seul signe distinctif est la présence de chrome sur leurs habits (veste, chaussures...), ce n'est pas très discret.

INT	REF	TECH	SF	BT	CH	MV	CON	EMP	MC
6	8	6	8	6	5	7	9	6	-3

Cybermatériel : variable

Équipement : Fusil d'assaut ou pistolet-mitrailleur, parfois des grenades et toujours une arme blanche.



ayant eu lieu il y a plus de vingt ans, la majeure partie des leaders de l'époque sont morts.

C'est pourquoi il veut se venger sur l'image même des corpos c'est à dire le Corporate Plaza. Entreprise suicidaire ? Sans aucun doute.

Pour réussir ne serait-ce qu'à s'approcher du Plaza, il faudrait une force extraordinaire. C'est pourquoi Mike a créé son propre gang et s'est allié avec les Blood Razors. Les deux chefs se sont entendus sur une grande fête organisée dans le centre nerveux du centre-ville.

De nombreux autres gangs ne sont pas au courant du projet mais se lanceront dans la bataille sans hésiter pour se faire un nom. Il manque malgré tout du matériel, d'où les derniers préparatifs de l'organisation.

Toute la machine de guerre s'est organisée dans l'ancien métro de Night-City, aujourd'hui à l'abandon. Les stations ont été sécurisées et aménagées pour un confort minimum. Des stocks d'armes et d'explosifs ont été accumulés en prévision de la Grande Vengeance.

Après avoir piraté l'électricité, le gang (les Megawatts) a fabriqué des petits wagons surnommés «locos» qui leur permettent de communiquer entre les stations. Tout est en place, il ne manque que le grain de sable ; vos joueurs.

On Plonge

Ca y est, vous savez de quoi il s'agit. Passons maintenant au coeur de l'histoire.

Après avoir lu les instructions de la mallette, les joueurs doivent se rendre dans la Zone de Combat. Par quel moyen ? A pied, en voiture personnelle ou avec Combataxi (la seule compagnie qui vous emmène à l'endroit de votre choix et à n'importe quel moment).

Une fois sur place c'est à eux de jouer. Presque tout le monde connaît l'existence du «Couloir» (surnom donné au labyrinthe souterrain par la faune). Le mieux est de rentrer dans un bar et de se renseigner.

Ils apprendront relativement facilement l'emplacement d'une bouche de métro appelée une «porte». C'est un accès de métro classique. Des escaliers descendent sous le goudron jusqu'à une grille métallique renforcée par un amas de ferrailles, de morceaux de béton et de plaques d'acier.

A l'entrée se trouvent des Mégawatts dans leurs habits de chrome qui vont directement pointer les joueurs avec leurs fusils d'assaut. Les seules personnes autorisées à péné-

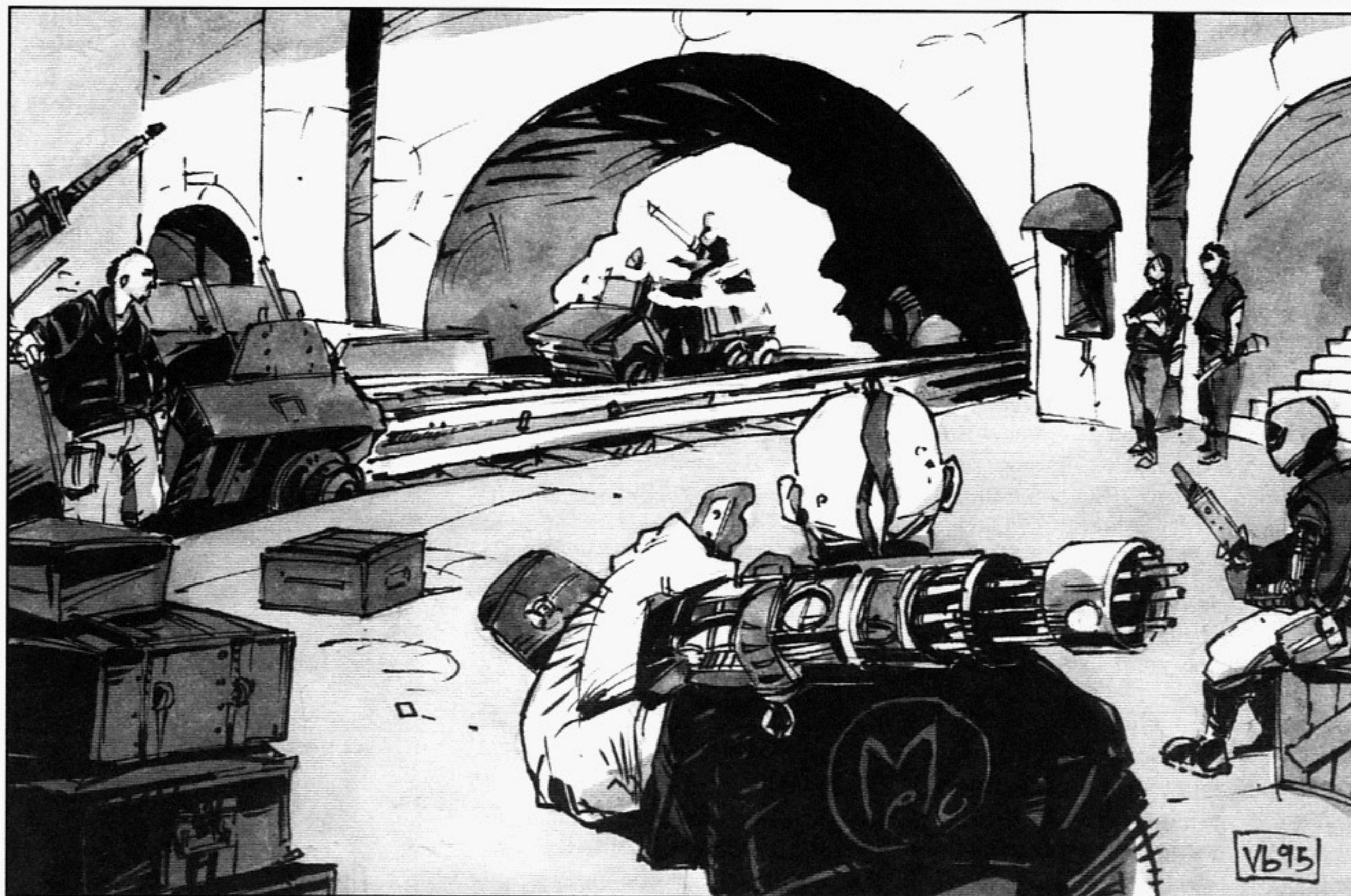
trer dans le Couloir sont le gang et ceux qui ont des dollars à dépenser. Mike qui tient à préserver son identité et à rester discret a ouvert une partie du métro.

Tout zonard apparemment correct (cyberpsychos, gangs violents... sont refusés) peut entrer pour passer la nuit dans un cercueil, pour acheter des marchandises ou pour subir deux ou trois bricoles cybernétiques.

La nuit coûte 5 dollars, les fusils d'assaut et les armes lourdes sont interdites, la maison n'assure que la sécurité des biens lui appartenant. Une fois que les joueurs ont trouvé une bonne raison pour rentrer et qu'ils se sont acquittés des droits éventuels pour un cercueil ils peuvent découvrir le Couloir.

Le Couloir

Avant de pénétrer sur une station les joueurs passent par de petits couloirs et s'enfoncent plus profondément sous terre. Aucun éclairage n'est présent si ce n'est quelques lampes qui traînent dans certains coins. Après les couloirs, on rentre dans le coeur de l'ancien métro. La station est transformée en un immense marché. L'éclairage est suffisant mais il reste difficile de distinguer les visages et les faits exacts de chacun. Il y a beaucoup de bruit dispensé par un bar mais surtout par le brouhaha



de la foule. L'endroit est confiné et ne sent pas très bon, aucun système de ventilation ne semble fonctionner.

Voici les différents ensembles de la station qui sont souvent identiques aux autres stations. Certaines stations sont fermées aux non-Mégawatts ou tout simplement abandonnées.

Le Marché

Des deux côtés de la voie se trouve une sorte de marché. Chacun vend et achète toutes les marchandises et les services imaginables. De petits stands ou de simples tapis suffisent à étaler ce que l'on a à offrir.

On y trouve des pièces détachées, des munitions, des armes de «petit calibre», de la cybernétique mais aussi de l'électronique hi-tech volée ou toutes les drogues connues jusqu'à ce jour. Un homme dicte plus ou moins sa loi sur le marché, Kary : un grand blond accompagné de quatre molosses qui s'est imposé comme un petit caïd. Les Mégawatts laissent faire en sachant que cela leur enlève une partie du travail ingrat.

Le Bar

Un couloir mène jusqu'à une grande pièce ouverte à coups de marteau-piqueur et d'explosifs. Un comptoir a été installé contre un mur alors que les tables et les chaises sont éparpillées au hasard.

Un espace vide fait office de piste de danse. Des 'punks bougent leurs carcasses au son d'un rock métallique sous les effets de lumière stroboscopique et de spots qui égayent la salle. On peut y trouver Paulo, un fixer qui connaît bien les stations adjacentes et deux ou trois combines pour se déplacer dans les couloirs voisins. Frau Brigitte vend son corps mais aussi les drogues les plus puissantes de la zone. Carl Cox, l'immense tas de graisse derrière le bar, règne sur ce petit monde en s'aidant des services de la Sulfateuse. Contrairement à son nom c'est bien un homme, plus exactement un cyberpsycho en phase ascendante.

Il est chargé de maintenir le calme dans le bar et de vider les fous furieux. Les bagarres sont fréquentes d'où l'intérêt d'avoir la Sulfateuse à ses côtés.

Les Cercueils

En poussant plus en avant dans le bar on tombe sur un couloir. Celui-ci mène vers des lits encastrés dans les murs. Un passage de quatre mètres

permet le déplacement. Chaque cercueil est creusé dans les parois, fermé par une plaque métallique d'une PS de 20. La difficulté de crochétage est de 10. La longueur atteint trois mètres alors que la largeur est d'un mètre cinquante. A l'intérieur vous trouvez tout le confort nécessaire c'est à dire au mieux une lampe en état de fonctionnement, quelques emplacements pour vos affaires, une paillasse et des rats. Le service ne coûte que cinq dollars et cela se ressent fortement sur le service. L'hôtel quatre étoiles est loué à La Griffe, un petit homme maigrichon rongé par de la cybernétique moyenâgeuses. Il est relativement inoffensif et ne tient sa survie qu'aux Mégawatts.

Les autres stations ressemblent comme vous le savez à celle-ci mais elles sont très peu nombreuses. La majorité d'entre elles sont secrètes et difficiles d'accès car elles recèlent les secrets de Mike. Le déplacement vers ces stations se fait soit depuis la surface soit par loco. Les locos sont des mini locomotives-wagons fabriqués par les Mégawatts qui leurs permettent de relier plus rapidement et plus sûrement les différentes parties du Couloir. Chaque station a son utilité. La plus importante est la Centrale qui comme son nom l'indique se trouve au milieu de la toile ferroviaire. C'est autour d'elle que s'articule le dispositif de défense du Couloir. Les stations les plus périphériques sont le plus souvent abandonnées, à peine contrôlées par des patrouilles épisodiques ou ouvertes sur l'extérieur sans aucun contrôle. Un second cercle est formé par des marchés et des bars ou par des zones habitées par des non-mégawatts qui se sont imposés par la force mais qui ne présentent pas de menace sérieuse. Un dernier dispositif de stations se compose de salles occupées par les Mégawatts pour le logement et des cantines. Ils y entreposent également des munitions, des explosifs, des armes de gros calibre, des véhicules comme des motos. L'organisation fait assez penser à une armée avec ses casernements, sa logistique, son ravitaillement. Une certaine discipline est assurée par des chefs secondaires nommés par Mike.

Infiltration

Laissez vos joueurs découvrir les couloirs suintant d'humidité, le peuple accueillant, les paumés, les désaxés et les drogués. Ils vont sans doute se demander comment infiltrer

le Couloir, rechercher ses faiblesses, compter les Mégawatts (ils sont une demi-douzaine dans la station et une dizaine peuvent arriver sur les lieux en loco en 1D4 minutes). Après avoir élaborés des plans et s'être longuement disputés sur la tactique à suivre (c'est ce qui arrive très souvent) faites leur le plaisir de rencontrer Thorvald Axeberg.

C'est un membre du gang des Pics d'acier, une bande de cinglés qui porte l'attirail du parfait viking. Ils ont le casque de motard avec des cornes, une cotte de mailles par dessus la veste de kevlar et une fourrure synthétique sur les épaules. Malgré ce costume de foire, ils emportent avec eux des pistolets mitrailleurs qui n'ont rien de viking. C'est pour la raison de votre choix (bousculade entre deux tables, choix du même cercueil ou de la même fille) que Thorvald qui ne se sépare jamais de sa tronçonneuse va provoquer les joueurs. Ses hommes vont lancer des injures et exiger des excuses pour leur conduite. En cas de refus, c'est parti pour la bagarre générale. En cas d'accord, changez de joueurs !!

Une fois les Mégawatts intervenus leur victoire ne faisant aucun doute les restes des hommes de Thorvald seront éjectés. Un certain respect se lira immédiatement dans les yeux de ceux qui ont assisté à la bagarre. Un membre des Mégas en profitera pour se joindre aux joueurs en leur proposant de boire un verre. Les boissons sont divisées en «classique» et «maison». Les faits «maison» sont des alcools chimiques et des tord-boyaux, des morceaux de rats peuvent les accompagner sur simple demande. Il se présente comme étant le responsable de la station Black Horse (ancien nom qu'a préservé Mike). Cet homme qui doit mesurer dans les

Crétin de Base

Toujours utiles quand on ne veut pas créer un nouveau perso qui n'est destiné qu'à la boucherie.

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

Compétences : Perception 7, Armes automatiques 6, Pistolet 6, Conduire auto 6, Sens du combat 6.

Cybermatériel et équipement : variable



1,70 m s'impose par la largeur de ses épaules et par une sorte de charisme émanant de son visage taillé à la tronçonneuse. Chesterfield va d'abord tourner autour du pot en se montrant impressionné par leurs capacités. Ce n'est qu'ensuite qu'il leur proposera de les engager dans leur organisation, il insiste sur ce titre, se déclarant différent des masses de cyber-cinglés de l'extérieur. C'est l'occasion inespérée de pénétrer le Couloir et d'en savoir un peu plus. Si vos joueurs refusent ce qui paraît assez incertain, ils devront se débrouiller seuls et risquent d'aller au devant de grands ennuis. Se déplacer dans le Couloir et ses centaines de passages est une folie.

Sub-Chrome

Une fois qu'ils ont accepté ils vont être conduits par loco dans une autre station pour être interrogés. Chesterfield viendra avec eux et épaulera un autre chef dans l'interrogatoire. Cette station est une minicaserne avec toute l'infrastructure nécessaire comme les lits, des douches, quelques appareils de musculation, un billard et une petite armurerie. C'est dans un bureau situé au fond d'un couloir que seront interrogés les joueurs un par un. Les questions portent sur leur identité et sur leur passé. Cet examen est juste destiné à filtrer les indésirables. On leur proposera ensuite un poste dans la station de Black Horse en échange d'une paye ridicule (2000 \$ le mois + nourrit & blanchit). Leurs seules obligations sont d'obéir aux ordres, de porter un élément chromé comme

une veste par exemple en tant que signe d'appartenance au groupe et de suivre leurs règles de conduite.

La Routine

Une fois à leur poste, ils vont faire connaissance avec les lois qui régissent le Couloir. Chacun reçoit un grade qui est en général celui de soldat. C'est le cas des joueurs. Il doit obéissance au chef de station et suivre les ordres qui lui sont confiés. Les PJs ont comme fonction d'assurer la sécurité et de maintenir un certain ordre dans la station du Black Horse. Leur simple présence suffira à dissuader plus d'un «crétin de base». Cela n'exclut pas qu'un membre de boostergang veuille se frotter à un des joueurs histoire de prouver quelque-chose.

A partir de ce moment là tout va dépendre de l'attitude des PJs. Ils vont sans doute tenter d'entreprendre des recherches sur le Couloir. Il s'agit donc d'improviser selon leurs actions et leurs choix.

Ayez tout de même les points suivants à l'esprit :

- L'organisation des Mégawatts étant assez militaire, il est difficile de laisser son poste vacant sans une excuse valable. Le responsable local surveille ce qui se passe plus ou moins en continu. La loyauté des Mégas n'étant pas sûre à 100 %, ses chefs sont là pour éliminer les brebis galeuses.

- Sortir du Couloir est relativement facile mais il vaut mieux en demander la permission à son chef pour éviter d'être soupçonné. Une fois dehors les signes distinctifs peu-

vent être perçus comme agressifs étant donné le mystère qui entoure le Couloir. Rentrer à nouveau ne pose pas trop de problème à partir du moment où quelqu'un peut vous reconnaître.

- Les employeurs des joueurs veulent être tenus au courant de l'avancement de l'infiltration et de ce qui se trame sous le bitume. Ne pas les contacter ou omettre de leur transmettre des informations de manière régulière (toutes les 12 heures) peut être très mal interprétés.

- Se déplacer d'une station à une autre ne pose aucun problème en dehors des heures de «travail». Chacun est tenu de consacrer six heures de sa journée à la surveillance, aux tâches quotidiennes comme la cuisine (corvée de conserves)... Les déplacements se font d'ordinaire sur les locos qui accueillent jusqu'à dix personnes à la fois. Les stations éloignées du centre où se trouve le centre nerveux du gang sont très peu surveillées.

- Le centre s'étend sur 6 stations. Trois d'entre elles concentrent la majorité de la garnison c'est à dire 150 hommes (soit les trois cinquième du total). Une station a été transformée en armurerie où sont entreposées toutes les armes lourdes, les explosifs et les motos.

L'avant-dernière contient un centre d'entraînement et de loisirs ; c'est à dire une salle de musculation, une pièce pour les sports de combat, et enfin une salle constituée d'un bar et de tables de billard.



La dernière est le lieu d'habitation de Mike. On y trouve son appartement qui détonne avec la noirceur et la saleté du reste des souterrains. Une autre pièce blindée est consacrée au stockage d'informations mais aussi à la défense du site grâce à trois netrunners.

Ils ont accès à la défense de l'armurerie, de l'appartement et des entrées de la station centrale. Pour pénétrer dans ces quartiers protégés, il est indispensable de passer par une des trois garnisons à moins de connaître une vois oubliée.

A noter que Mike peut s'échapper depuis son appartement grâce à un passage secret ce qu'il n'hésitera pas à faire en cas de danger.

Le Ver et la Pomme

Deux solutions s'offrent à vous quant à la suite du scénario.

Soit vos joueurs réussissent à franchir les barrières de sécurité et trouvent des informations sur le gang, soit ils pataugent. Pour arriver au premier cas il faudra les aider.

Cette aide providentielle n'est pas gratuite puisqu'il faudra se battre pour l'obtenir. Ils sont envoyés en patrouille dans un long couloir pour surveiller les différents passages souvent empruntés par des gangs adverses. Chesterfield et deux de ses hommes vont les accompagner dans cette aventure qui peut durer trois à quatre heures.

Toutes sortes de choses peuvent arriver comme la panne d'un talkie-walkie (qui marchent grâce à des relais installés le long des principaux axes de communication), la perte inexplicable d'un Mégawatt (qui ne sera jamais retrouvé), des mouvements et des bruits bizarres qui ne sont que des «mirages» dus à des gaz nocifs et hallucinogènes venus d'on ne sait où.

C'est sur le chemin du retour que se produira un violent accrochage avec un gang des souterrains appelés les Taupes. Tout le monde sera plus ou moins blessé mais Chesterfield doit survivre.

C'est lui qui présentera ensuite les joueurs à Mike comme étant des éléments dignes de confiance. Ceci leur permettra de se retrouver dans les 6 stations centrales.

C'est ensuite qu'on leur proposera de mener des actions pointues pour l'organisation et qu'on leur expliquera une partie du plan. Mike réunira une partie de ses hommes dans une caserne pour leur exposer sa haine des corporations en précisant qu'ils ont tous souffert de leurs méfaits.

Il ne fera pas allusion à l'attaque contre le Corporate Plaza mais parlera du «symbole de la corruption et de la déchéance». Dans les jours qui suivront, débarqueront les Green Foot, un groupe de nomades qui vient rechercher des provisions auprès de Mike qui les leur fournit gratuitement. C'est au cours d'une réunion dans son appartement avec leur chef qu'ils discuteront de l'appui en hommes des Green Foot lors de l'attaque contre le centre financier de Night City.

Cette possibilité de se déplacer sans trop de difficulté dans le dispositif de Mike permettra également aux joueurs de constater que la sécurité rapprochée du chef n'est pas assurée par des Mégawatts. Cette sécurité est laissée à des solos qui sont venus se réfugier dans la zone et qui louent leurs services en échange de l'abri.

Après qu'ils se soient familiarisés avec le fonctionnement interne de la base ils vont être envoyés vers un aéroport en dehors de la ville.

C'est accompagné par une dizaine d'hommes et Mike en personne qu'ils vont quitter la zone avec deux vans en direction du nord de la banlieue de Night City. C'est à 15 kilomètres après Westbrook qu'ils quittent l'autoroute pour s'enfoncer dans les collines. Ils arrivent ensuite dans un bourg de cinq maisons coupé en deux par une piste d'atterrissage qui n'est autre que l'ancienne nationale désertée.

C'est ici que se trouvent quelques hommes de Mike qui surveillent la piste et synthétisent différentes drogues bas de gamme. Si le groupe est là c'est pour récupérer un chargement d'explosifs en provenance du Mexique et quelques kilos de drogue. Les explosifs arrivent par avion directement depuis l'Amérique Centrale, les joueurs peuvent relever les immatriculations.

C'est Alvarez, un trafiquant notable qui fournit la marchandise à Mike et qui lui a d'ailleurs apporté la majorité des armes lourdes qu'il possède. Le tout est payé en dollars sonnant et trébuchant.

Epilogue

Les PJs connaissent la plupart des activités et des contacts de Mike.

Son objectif exact n'est pas déterminé mais ses allusions constantes aux corpos et la masse d'explosifs accumulés devraient les aiguiller sur la piste du Plaza. Le moyen exact par lequel il veut détruire cette place de l'argent est de lancer les Blood Razors, les Mégawatts et les Green Foot dans une bataille dans le centre-ville ce qui créera un «appel d'air» pour les autres gangs.

L'explosif serait déposé dans les sous-sols des gratte-ciel pour tenter de les détruire. A côté de ces actions, d'autres groupes devraient plastiquer des villas dans les banlieues, la Mairie et la Bourse seraient pillées... Le plan exact de ces actions est stocké dans la salle informatique.

Près d'un millier de booster-gangs seraient lancés dans la bataille sans compter les renforts incertains de toute la faune qui en profiterait pour tout détruire. Si la première phase du plan réussit, Night City pourrait être une ville totalement sous le contrôle des gangs. Sachant que son père n'a pas réussi son oeuvre, il préfère la détruire que de voir les autres en profiter.

Quant à l'identité de Mike, les PJs ne peuvent pas vraiment se douter de son vrai nom. Pourtant une grande photo de trois mètres sur trois représentant le visage de Richard Night est accrochée sur l'un des murs de son appartement.

Vos joueurs ont le choix entre transmettre toutes les informations (donc faire intervenir Arasaka et les autres polices corporatistes) ou ne rien dire et participer à la grande bataille au risque de devoir constamment se retourner derrière eux. S'ils respectent leur contrat, on leur demandera des plans détaillés, des chiffres... L'attaque prendra environ une semaine avant d'être lancée et les joueurs ne seront pas prévenus. Cela promet une belle course dans les couloirs pleins de gaz mortels et de bombes au phosphore. Quant à la paie, n'y pensez même pas, car les yakuzas les attendent pour remplir leur réserve de tempura surgelés.

Mosquito

Robots et JDR

De plus en plus de personnes dans le milieu du Jeu de Rôles découvrent l'animation Japonaise. Ces dessins animés (entre autres) en provenance du pays du soleil levant sont souvent des sources inépuisables d'idées de scénarios, voire d'univers. Mais jusqu'à maintenant, il manquait surtout un jeu qui permettrait de simuler le genre le plus commun : Les MECHAS

Historique

Mais voyons tout d'abord comment tout commença au Japon.

La Naissance des Robots

C'est en 1951 que Tezuka créa «Atom Boy», qui devait devenir en France «Astro Boy». Cette série qui raconte l'histoire d'un enfant robot, est la racine même de l'animation de Mechas. C'est à partir de cette série que tout un mouvement d'auteurs vont s'en inspirer, au point de créer une vague «Mecha», qui rentrera dans les moeurs des Japonais, comme les contes d'Andersen l'ont fait en Europe.

Bien qu'au début cette série était surtout la transposition Japonaise des Super-Héros américains, mais sans les mutations dues à des radiations (Hiroshima oblige), c'est le terme même du Robot qui allait survivre.

Plus tard, diverses bandes dessinées allaient développer le thème du Robot, le rendant géant en s'inspirant de la légende du Dragon Géant responsable des tremblements de Terre. C'est ce gigantisme qui était sensé représenter le summum de l'horreur et du danger. Ces robots géants, capables de détruire des immeubles aussi facilement qu'un fétu de paille semaient la terreur, au point que certains des premiers dessins animés les mettant en scène furent interdit aux plus jeunes enfants.

La Maturité

Le premier dessin animé de robots géants à connaître un franc succès fut «Grandizer» ou Goldorak en Français. Ce dessin établit certains

paramètres qui perdurent encore aujourd'hui dans les dessins animés de ce type.

La série qui lança vraiment l'animation de Robots Géants, fut Gundam. Pour la première fois, les robots furent conçus autant dans un souci de réalisme que d'esthétisme. Cette série fut (et reste) le plus grand succès de l'histoire de l'animation au Japon. A tel point que les Japonais ont toujours refusé (et refusent toujours) de céder les droits à des compagnies étrangères, sauf quelques rares exceptions.

Un grand renouveau eut lieu un peu plus tard, avec la sortie de la série MACROSS, qui souleva un enthousiasme tel au Japon, que certaines personnes se mirent en maladie pour suivre la série. De même, les Compact Discs des chansons tirées de la série se vendirent en deux semaines seulement. Petite anecdote : La vraie interprète des chansons est quasiment restée inconnue au profit du personnage de la série : Lynn Minmei. Cette série amenait un cran supérieur sur le réalisme des robots, et surtout mettait en scène des robots transformables, autrement plus esthétiques que leur plagiat américain les «transformers».

Animation Japonaise et Jeu de Rôles

Mekton Z est en fait la quatrième version du premier jeu créé par Mike Pondsmith, avant Cyberpunk.

Mekton, était un jeu qui en sus de mettre en place le système Interlock, utilisé pour Cyberpunk, permettait

aux joueurs de créer leur premier robot. La première édition de ce jeu (nommé version .5) fut très restreinte puisque limitée à 500 exemplaires, et on peut la considérer maintenant comme un «collector». Pour la petite histoire, Mike Pondsmith créa ce jeu à l'époque où le dessin animé «Star Blazers» (Space-Cruiser Yamato au Japon) passait à la télévision. Puis il amena ce jeu à une convention, et fit quelques démos pour 5 ou 6 personnes. Le lendemain, une file de plus de 50 personnes attendait pour essayer ce nouveau jeu !

C'est ce jeu, et l'idée de Cyberpunk, qui poussa Mike à créer sa propre compagnie en 1985. Et en 1986 Mekton 1 débarqua sur le marché !

En septembre 1987, Mekton II est produit et remplace Mekton 1, s'inspirant de la nouvelle vague de japa-animation qui frappe l'Amérique. L'équipe de Talsorian Games se retrouve donc avec la lourde tâche (hum hum !) de visionner des séries comme Gundam, Yamato, Votoms, Lazner, Macross, Panzer Worlds, Gaiant, L-Gaim, Galvion, Dunbine, Dairuger, voire d'autres sans Mécha comme Cat's Eyes, Urusei Yatusura, Lupin III, Dagger of Kamui. Ils allèrent même jusqu'à subir (!) la diffusion de Gundam Zeta, 50 épisodes, l'un derrière l'autre !

Mekton 2, avait pour but de simplifier le système de création des robots, et de mettre en place un système permettant de créer tout type de robot. S'y greffa un univers de leur crû, mettant en conflit plusieurs factions sur une planète en cours de refroidissement.

Suivent plusieurs suppléments couvrant l'adaptation des règles à Cyberpunk, un catalogue des différents modèles de Mekton et un livre décrivant un empire spatial, dans lequel pouvait d'ailleurs parfaitement s'incorporer le monde d'origine. Puis enfin Talsorian édita un supplément présentant les différentes possibilités d'adaptation de Mekton, ce dernier prévoyant déjà la sortie de MektonZ.

Actuellement MektonZ est le seul jeu de rôles permettant de simuler parfaitement les différents dessins animés Japonais concernés.

Mekton Z

Présentation Générale

MektonZ se présente sous forme d'un livret de 168 pages, comprenant une dizaine de pages couleurs. Il est divisé en plusieurs sections telles que la création des Personnages, la création de Robots ou La Présentation de deux Univers possibles. Le maître-mot du Jeu est avant tout la convivialité et

le libre-arbitre. Les règles sont faites pour laisser toute liberté au joueur ou au maître de jeu, mais tout en le guidant dans ses démarches créatrices. A aucun moment il est laissé dans le flou. Les règles sont simples et précises, et le nouveau supplément MektonZ-Plus amène surtout des points de règles optionnelles, capables de satisfaire les gens les plus exigeants tout comme les vieux routards.

Les Nouvelles Règles

Les Modifications

Les plus grands changements apportés au système de jeu se situent surtout au niveau de la création de personnage. Un nouvel ensemble de règles permet de créer des personnages exactement comme le veulent les joueurs, tout en respectant les principes exposés et utilisés dans les dessins animés. Entre autre, le système permet de créer aussi bien des personnages jeunes et fougueux (ou jeunes et sages), que des personnages plus vieux et plus expérimentés. Cette dissension entre générations est toutefois gérée de manière à ce que la différence entre jeune et ancienne génération ne profite pas plus à l'un qu'à l'autre. Le fait de jouer un «vieux routard» permet d'avoir un personnage possédant plus de compétences qu'un jeune, mais par contre ce dernier aura plus de mal à en acquérir de nouvelles. Et ceci n'est qu'un exemple.

Les Personnages

Les «classes» de personnages peuvent être tout à fait libres, ou peuvent s'inspirer des archétypes classiques présents dans les dessins animés. Le système prévoit même les méthodes de création de personnages extra-terrestres !

Les règles de création des robots ont elles, été simplifiées, permettant de créer rapidement toutes sortes de modèles différents, quelque soit l'inspiration du maître de jeu. Ces règles sont présentées d'une manière parfaitement pédagogique, et suivent une démarche parfaitement logique. La création se fait en deux grandes étapes. La première consiste en une démarche de conception basique, identique à celle qu'aurait un ingénieur pour concevoir un tel projet. Il suffit ensuite de répartir un quota de points «de création» aux diverses parties nécessaires ou facultatives d'un robot pour le créer. Ce système particulièrement flexible permet de





laisser un libre arbitre complet aux joueurs quand à la mise au point de leur Mekton perso.

L'Univers

Plutôt que de créer un monde particulier à leur jeu, l'équipe de Talsorian a préféré laisser libre arbitre au maître de jeu. Un système simple permet d'assister le maître de jeu dans sa démarche de création d'univers. De plus, deux univers servent d'exemples tout au long du jeu, et peuvent être utilisés comme exemples, ou développés pour son usage personnel. Un de ces univers est celui d'Algol, déjà utilisé dans les précédents suppléments. L'autre est un univers impérial, mais beaucoup moins «kitch» que celui présenté dans le supplément «Mekton Empire».

Toutefois, l'avantage primordial reste celui de pouvoir très facilement mettre en place son propre Univers. Une fiche récapitulative permet d'ailleurs d'en tracer les grandes lignes.

Conclusion

Tous les amateurs de séries Japonaises trouveront dans *Mekton Z le jeu et le système de règles parfaitement adaptés à leurs besoins.*

Quand aux joueurs, ils découvriront un autre aspect de jeu S-F qui changera radicalement leurs horizons

et qui a l'avantage d'avoir une multitude de sources d'inspirations.

Sources d'Inspirations

MektonZ étant prévu pour s'adapter à tout type de dessins animés comprenant tout type de Méchas, cette liste se veut non-exhaustive. A chaque maître de choisir son style de campagne. Il faut tenir compte du fait que chaque dessin animé ou manga peut être rattaché à plusieurs classifications.

Robot Géant : Goldorak, Gundam, Gundam 80, Gundam 83, Gundam Zeta, Gundam 90, Gundam F-91, Patlabor, Five Star Stories, Orguss2, Gunbuster, Giant Robo, Kishin Heidan, V-Gundam, Tekkaman Blade, Iron Man 28.

Robots Transformables : Robotech, Southern Cross, Mospeada, Macross, Macross 2, Macross +, Macross 7, Orguss, Megazone 23.

Armures de Combats : Appleseed, Bubblegum Crisis (voir Encart), Bubblegum Crash, Ghost in the Shell, Ronin Warriors.

Science Fiction, Hard Science : Gall Force, Star Blazers, Dirty Pair, Captain Harlock, Sol Bianca, Sol Bianca2, Galactic Pirates, IRIA Zeïram, DNA2, Battle Cruiser Yamato, Galactic Heros Legend.

Robot Humanoïde, Androïdes : AD Police, Black Magic M-66, Guyver, Boah, Genesis Survivor Gaïarth, Armitage III, Angel Cop, Cyber City, Atom Boy, Battle Angel Alita, Iczelion.

Autres Méchas, Avions, etc : Domnion Tank Police, Riding Bean, Nadia and the secret of Blue Water, Laputa Castle in the Sky, Aera 88, Air Bats.

T. Arnould

News | News | News |

Pour ceux qui connaissent la série «Bubblegum Crisis», ils apprendront avec plaisir que Talsorian Games a racheté les droits de cette série, ainsi que ceux de «Bubblegum Crash» et ceux «d'AD-Police», afin de les adapter au jeu de rôles. Ce jeu, prévu pour MektonZ et Cyberpunk devrait sortir au début de l'année 1996 aux USA. Sa traduction en Français devrait sortir peu après.

Le Crystal des Mutations

Introduction

Ce second épisode se déroule en Turquie, dans la ville de Tömük et repose sur les éléments suivants :

Riposte de Mayrhane

Mayrhane lâchera une dizaine de ses créatures aux trousse des aventuriers. Ses mutants, montés sur des ptérons interviendront quand le maître le désire, aussi bien au sol qu'en l'air. Leur mission, des plus simples consiste à éliminer les Pjs.

Vers où aller ?

D'après le tatouage de la carte, deux destinations peuvent intéresser les Pjs.

Ankara

Si les aventuriers partent pour la capitale, ils font fausse route. A toi, maître de remettre tes joueurs sur la piste de Tömük.

Tömük

C'est ici que les Pjs affronteront leur destin. Tömük est un des berceaux de la nouvelle civilisation. Ses fils y évoluent en maîtres de la mort.

C'est encore 10.000 habitants, vibrants au rythme des combats d'arène et des arrivages de gladiateurs, une des perles de Turquie.

Son arène est légendaire et fut témoin des plus fabuleuses boucheries humaines. Aujourd'hui encore, elle impose une hégémonie millénaire aux tömükois.

Tömük, c'est encore un carrefour pour les marchands d'esclaves et

une ville portuaire incontournable. C'est également l'archétype de la riche cité, abrutie par les fausses bonnes manières et les orgies de ses dignitaires.

La bourgeoisie de Tömük entretient une guilde permanente dans la ville. «Attila» se compose d'une centaine de gladiateurs, ce qui est peu compte tenu de l'engagement abusif dont ils font l'objet.

Les 10 Mutants

FOR 13	CON 11	TAI 11
DEX 14	PDV 11	BM 06
INT 09	POU 10	CHA 04

Armure : Cuir 1d6-1

Compétences : Piloter 32%, Voir 61 %, Ecouter 55 %

Armes : Bouclier Par. 50 %, Lance Att. 49%, Dégâts 2d6+1, Par. 40%

Les Ptérons

FOR 24	CON 12	TAI 17
DEX 09	PDV 17	BM 09
INT 03	POU 12	

Armure : Peau 2 pts

Compétences : Ecouter 75%, Sentir 50%

Armes : Morsure Att. 30%, Dégâts 1d8+4 ; Coup d'aile (x2) Att. 35%, Dégâts 1d4, Par. 15% ; Serres (x2) Att. 35%, Dégâts 2d6, Par. 30%

Note : Le dressage «partiel» de ces ptérons les rend désobéissants (10%). Un ptéron rebelle tuera son maître, rompra le combat et ira manger sa proie ailleurs.



L'Enigme du Dernier Tatouage

Abel Qunes est le porteur de cette énigme. Descendant de Trésor (cf Page 3), c'est également un mercenaire hors pair. Quand son oncle s'est fait tuer pour son dos (il était porteur de la «carte et du légionnaire»), Abel a quitté la terre de ses ancêtres et a rejoint Tömük. Il s'était auparavant débarrassé d'un mercenaire de Rhodes, venu l'écorcher.

A Tömük, Abel a décidé de résoudre l'énigme des tatouages. Entre temps, pour survivre, il s'est engagé comme gladiateur exotique dans la confrérie du «Calice de Jade». Ce travail lui a permis de prendre conscience de son sens des valeurs au combat tout en lui dévoilant l'arène et le légionnaire. Aujourd'hui, il n'a pas encore pu établir de lien réel entre tous ces indices, ignorant jusqu'à l'existence des deux autres tatouages.

Depuis 3 mois qu'il réside à Tömük, Abel a pris deux précautions de taille. Il s'est lié d'amitié avec de grands gladiateurs, s'assurant ainsi d'une protection physique. Il s'est fait tatouer tout le dos pour «noyer le poisson».

Abel se présente comme un homme trapu dont le visage disparaît presque entièrement sous une longue

barbe et une chevelure abondante. Ses yeux semblent empreints d'une frayeur intense.

Dans l'arène, on le surnomme le «Tatoué», encore connu pour sa très grande souplesse.

La Confrérie du Calice de Jade

C'est une guilda de gladiateurs scandiens. Elle se compose actuellement de 6 Rétiars, 23 Samnites, 14 Thraces, 15 Myrmillons et 8 gladiateurs exotiques.

Cette «Troupe» nomade se fait payer rubis sur l'ongle par ceux qui la sollicitent. Elle s'est déplacée en Turquie sur la demande expresse du gouvernement de Tömük qui voulait lui opposer «Attila».

Le contrat de la confrérie s'achève dans une semaine. Il prévoit encore le traditionnel combat qu'on nomme «Fer et Flammes» et qui est connu pour sa violence. La guilda engage donc afin de renflouer ses troupes. Pour plus de renseignements, se référer à l'annexe en fin de scénario.

L'Aventure

Tömük atteinte, les Pjs tenteront de réunir des indices.

Le hasard placera Abel Qunes et son tatouage sur leur route. Le puzzle complété, les aventuriers devront encore descendre dans l'arène pour résoudre le mystère du légionnaire de bronze. Ils découvriront un prisonnier multi-séculaire et finalement l'arène et jusqu'au petit ruisseau jadis porteur du nom de Prutch.» : pour Yildis.

Introduction à l'Episode

Tout commence bien, le climat de Turquie est clément : de véritables vacances au soleil. Dénicher une auberge ne devrait pas poser de problème dans une contrée habituée à recevoir. Cependant, l'arrivée en faucon des joueurs ne passera pas inaperçue. Abel prendra les devants en espionnant les aventuriers durant 2 jours. Faites ressentir cette traque à vos Pjs. Ils ne doivent pas saisir qui en est l'auteur. En effet, les espions, nombreux, changent régulièrement et ne seront donc pas identifiables. Suivant la curiosité de vos joueurs, faites leurs découvrir une ville de votre cru : seule l'arène n'est accessible que lors des combats. Sinon, elle est fermée et sévèrement gardée.

«Si tu ne vas pas au Tatoué, le Tatoué viendra à toi».

Au terme de deux jours, une fois les indices suffisants réunis, Abel agira. Il n'est pas sûr que les joueurs viennent de Rhodes, aussi ne les tuera-t-il pas. Toutefois, il leur tendra une embûche.

Au préalable, les aventuriers recevront le message manuscrit suivant : «Si un tatouage vous intéresse, rendez-vous au pied de l'arène, ce soir à minuit.»

Personne ne viendra à ce rendez-vous. En revanche, sur le chemin du retour, Abel et ses hommes profiteront des ténèbres de la nuit pour frapper. Organisés, forts de leur technique, ils neutraliseront le groupe avec des filets (rétiars) et le livreront ficelés à Abel.

Les joueurs seront conduits à l'auberge «des guildes», où réside la confrérie du «Calice de jade». Ils auront un interrogatoire musclé avec Abel et ses hommes (Ils peuvent passer un sale quart d'heure). Ils ont tout intérêt à confondre vérités et mensonges dans leurs explications, sinon leur folle aventure pourrait bien finir ici (parler du crystal des mutations, des deux autres tatouages peut ama-

Abel Qunes, Gladiateur Exotique

Son corps est couvert de divers tatouages

FOR 17 **CON** 14 **TAI** 14
DEX 19 **PDV** 16 **BM** 08
INT 12 **POU** 09 **CHA** 13

Armure : cuir 1d6

Armes : Hache d'arme Att. 81%,
Dégâts 4d6, Par. 90%

Compétences : Culbuter 62%,
Sauter 71%, Eviter 79%

Phoenix et Lydon, Gladiateurs Rétières

Phoenix s'exprime avec une pointe d'accent français, il est grand, blond et musculeux.

Lydon est le meilleur combattant rétiaire du calice de jade. C'est un géant bronzé aux allures de mannequin.

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 16
DEX 15 **PDV** 17 **BM** 09
INT 13 **POU** 13 **CHA** 14

Armure : cuir 1d6

Armes : Trident Att. 75%,
Dégâts 2d6+1, Par. 72% ; Filet
Att. 98%, Dégâts 1d4, Par. 45%

Compétences : Eviter 59%

Persus et Kaffir, Gladiateurs Myrmillons

Persus est petit et chauve avec un nez large et écrasé. Il évolue d'une démarche maladroite.

Kaffir est un maure plein de mystères et de secrets.

FOR 18 **CON** 15 **TAI** 12
DEX 14 **PDV** 15 **BM** 08
INT 14 **POU** 15 **CHA** 14

Armure : cuir 1d6

Armes : Glaive Att. 84%, Dégâts
1d8+1+1d6, Par. 81% ; Petit
Bouclier Att. 40%, Dégâts 1d4,
Par. 91%

Compétences : Eviter 69%

Note : L'entraînement des gladiateurs leur ajoute 10% en attaque et parade lorsqu'ils combattent de concert (cf mendiants de Nadsokor).

douer le Qunes. A vous de voir). Abel désire comprendre le pourquoi de la mort de son oncle.

Une fois satisfait des explications, il proposera une coopération que les Pjs, vu leur position ne pourront refuser.

Abel parlera alors du légionnaire de bronze (au milieu de l'arène). Il dévoilera encore le dernier tatouage, «L'énigme».

Il précisera que le seul moyen d'accéder à la statue est d'être soi-même gladiateur. Il peut faciliter l'embauche des joueurs en les présentant à Thorvald, maître actuel du «Calice de jade».

En attendant, Abel, Kaffir, Persus, Lydon, et Phoenix doivent participer à un combat le surlendemain. Les Pjs y seront conviés.

Le Combat d'Arène

Comme prévu, il aura lieu deux jours après la rencontre avec Abel. Il oppose Abel, ses quatre amis et six gladiateurs «d'Attila». Il permettra de faire connaissance avec l'arène. Cet édifice de pierre millénaire peut accueillir un bon millier d'âmes dans ses gradins.

Mais plus intéressant, les aventuriers remarqueront (jet de voir) que le légionnaire du tatouage et celui de l'arène sont identiques. En revanche, celui du tatouage porte une lance et l'autre non. L'affrontement en lui

même se soldera par la mort de 3 «Attila» et kaffir y perdra la vie (un peu de mélodrame ne fait jamais de mal).

Se Faire Engager

Cela ne pose aucun problème. Bon nombre de places restent vacantes quand il s'agit de combattre pour le «Fer et Flammes».

Les Pjs seront payés 1500 Pa pour leur engagement (essayer de leur trouver un type en fonction de leurs armes, myrmillon, samnite, etc... Tout gladiateur hors norme est nommé combattant exotique.)

Ce combat aura lieu deux jours après celui d'Abel. Il clôture la saison à Tömük.

Traditionnellement, ce combat est toujours remporté par «l'Attila». Des accords pécuniers s'assurent de cette conclusion. Lydon expliquera ce fait aux joueurs et leur dira que leurs adversaires sont des durs à cuire.

Coté «Calice de Jade», aucun gladiateur de valeur ne participe à cette boucherie. Cela risque d'être difficile mais c'est le prix à payer pour approcher le légionnaire.

Lydon leur expliquera également le déroulement du combat (fumée artificielle, nombre de combattants, etc... cf épisode II, scène III).





Fer et Flammes

Le combat auquel les aventuriers vont participer afin d'atteindre la statue sera d'une extrême violence. Selon la volonté des seigneurs de Tömük, le combat qui clôt les jeux de chaque saison doit être un exemple et oppose 15 gladiateurs de chaque guilde pour un total de 30 combattants.

Il est communément appelé «Fer et Flammes» par les habitants. Il se déroule au moment du coucher de soleil, majestueux dans ce pays. Il fait appel à la technologie. Ainsi, toutes les minutes (5 rounds), un

brouillard artificiel est provoqué dans l'arène.

Cette brume dissimule les guerriers (durant 2 rounds) et laisse place à l'imagination du public qui s'anime au rythme des cris et des tintements d'armes.

En terme de jeu, ce brouillard retire 30% en attaque, parade et perception. Après les préparatifs, épilation, huilage du corps, répartition de quelques pièces d'armure (casque, ceste, etc...), les Pjs seront conduits à l'arène. Puis le soir venu :

«Le soleil mourant teinte de rouge le firmament. Deux portes de

chênes vous séparent encore de l'arène. Mais déjà leur commissure vous révèle la statue.

De l'autre côté, 15 hommes attendent. Bientôt, il sera temps, la foule s'installe bruyamment dans les gradins. Alors, lentement, les portes s'ouvrent...»

Les guerriers d'Attila sont d'excellents combattants dont voici quelques exemples. Vous êtes vivement encouragé à créer vos propres rétiaires, samnites, etc.

Ceux-ci devront être d'un niveau plus faible que les deux exemples ci-dessous.

Les Gladiateurs

De l'art de mourir, du devoir de tuer

Deux cents ans avant la naissance du Christ, jusqu'au quatrième siècle après sa mort, les gladiateurs eurent un succès inégalé dans l'arène. Combattants féroces, ils inspiraient crainte et respect. Ils jouaient de la mort et en avaient fait un métier.

Aujourd'hui

C'est au début du quatrième millénaire que les gladiateurs apparurent. On cherchait des divertissements violents, des sensations pour les yeux. Cette caste permit de résoudre le problème. Cependant, la qualité des combats et la prestation des gladiateurs mit un siècle pour atteindre la qualité qu'on lui connaît aujourd'hui. Il fallut la création de guildes comme celle du «Calice de jade» pour y parvenir. De nos jours, le succès suscité par les combats d'arène est en passe de s'étendre. Certaines nations l'identifient à un sport et des pays comme la Scandie, la Perse et la Syrie forment eux mêmes leurs troupes qui s'affrontent pour la noblesse ou pour exacerber la libido des dames aux maris bedonnants.

D'autres nations, telles la France et la Germanie qualifient les combats d'arène d'atteinte à l'Humanité.

Enfin, maîtresse incontestée en la matière, la Granbretagne a transformé l'arène en une boucherie mémorable où hommes et bêtes subissent d'affreuses modifications pour accroître le spectacle. Consulter «L'Empire Ténébreux», page 62 à ce sujet.

Les Gladiateurs

Les nationalités des gladiateurs sont très diverses, leurs motivations aussi. Certains exercent ce métier par profession alors que d'autres sont des esclaves qui se contentent d'obéir. D'autres encore sont des condamnés à mort que l'arène éliminera un jour ou l'autre. On dénombre aujourd'hui plusieurs types distincts de gladia-

teurs. Leur nom, emprunté à l'antiquité, dépend de leur équipement. Ainsi on a :

- Le Myrmillon : Epée et petit bouclier
- Le Samnite : Epée et bouclier rond
- Le Thrace : Cimeterre
- Le Rétiaire : Filet et trident

De plus, ces combattants sont équipés d'armures partielles servant à équilibrer les deux adversaires. Leur plus grand allié restant leur adresse et leur condition physique.

Les gladiateurs professionnels sont de très bons combattants mais ils ne peuvent en aucun cas être engagés comme mercenaires. Du fait de leur travail, chacun occupe sa place dans la «Troupe» et doit s'y tenir. Chaque gladiateur a une valeur marchande quand il descend dans l'arène et doit s'efforcer de la faire progresser. Bien sur, chaque «Troupe» a ses champions. Défiés, ces hommes ne croisent plus guère sur leur chemin que des adversaires médiocres incapables de les vaincre. Car des adversaires de valeur s'évitent en principe. Cependant dans certains tournois hautement primés, il peut arriver que deux combattants d'exception s'affrontent à mort. Il existe un grand nombre de guildes de valeurs très diverses et plus ou moins mobiles. Chacune pourvoit à l'entraînement de ses membres et à leur formation. Certains travaillent le physique, d'autres la rapidité ou les styles d'arme. Tout cela étant fonction de la philosophie du dirigeant. A chaque maître de créer ses guildes avec leurs avantages et leurs inconvénients. A noter qu'un gladiateur moyen gagne rarement moins de 2000 Pa par mois. Ceux-ci lui sont payés avant les combats afin qu'il puisse en profiter. Enfin, vieillir est exceptionnel dans ce métier. Cela permet d'accéder au statut de maître et de mener d'autres gladiateurs.

Et la Vie

Elle se joue encore et toujours selon l'humeur du public qui d'un geste du pouce vous fait basculer de vie à trépas.

Champion d'Attila

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 16
DEX 15 **PDV** 17 **BM** 09

Armure : maille bras droit 1d8

Armes : *Trident* 103%, Dégâts 2d6+1, Par. 99% ; *Filet Att.* 110%, Dégâts 1d4 Par. 55%

Compétences : Eviter 89%, Culbuter 80%

Les Jumeaux

Ces jumeaux combattent en paire, reliés par une chaîne dont ils se servent comme arme. Ils peuvent affronter sans problème trois adversaires. Leur technique repose sur des mouvements circulaires autour de leur proie.

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 16
DEX 15 **PDV** 17 **BM** 09

Armure : plaque de poitrine 1d10+2

Armes : *Glaive Att.* 75%, Dégâts 1d8+1+1d6, Par. 72% ; *Chaîne* (4 mètres) Att. 85%, Dégâts 1d6 (cisaille)

Compétences : Eviter 78%

Les Pjs ont tout intérêt à éviter la boucherie et à se concentrer sur leur but. Le maître doit dominer la situation et ne pas exterminer le groupe. En revanche, maintenir une pression, accentuer les descriptions et jouer sur les techniques de combat peut être enrichissant. Une fois la statue atteinte, le Pj verra que le poing vide est bouché par du plâtre. Quelques coups suffiront à retirer cette pellicule. Pour déclencher le mécanisme d'ouverture, il suffit de glisser une barre dans l'orifice ainsi créé et de faire pivoter la main de 90 degrés sur la droite. Un léger bruit mécanique se fera entendre, bientôt suivi d'une translation de la statue. Les Pjs se retrouveront alors devant un escalier de marbre. Sur la première marche, on peut lire en ancien anglais «Dépôt pénitencier génétique 63»... Ce dépôt contient en fait une unique cellule au fond d'un couloir aux murs rouillés. Une plaque de marbre porte l'inscription suivante en ancien anglais :

Prisonnier Achilleos Tann, condamné à une éternité robotique pour crimes contre la science.

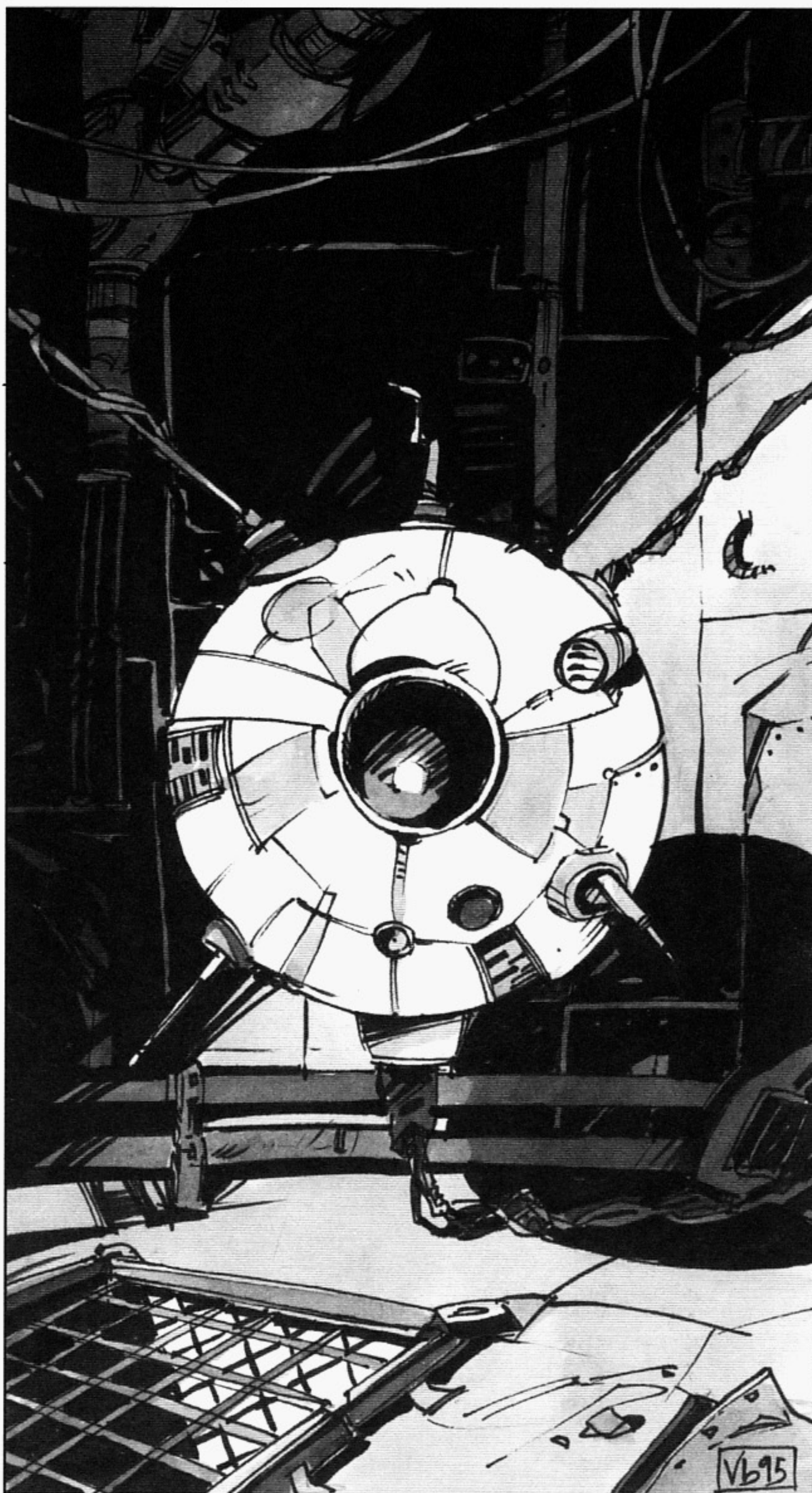
Vorpall Anglund

A l'intérieur de la cellule se trouve une sphère métallique de 20 cm de diamètre pour un poids de 8 kilos. Son dispositif mécanique semble vidé de toute énergie.

L'Etre-Sphère

Les dépôts pénitenciers apparurent au soir de l'apocalypse. Des scientifiques, conscients de l'ampleur du chaos et du prochain désastre de l'utilisation abusive de la technologie, avaient décidé sa prohibition.

D'autres, trop heureux de creuser dans la fange entamèrent de longues quêtes au service de la «Fauceuse». Achiléos voulut interdire la science. Vorpall au contraire s'y complaisait. Leur divergence d'opinion les opposa et la loi trancha en faveur de Vorpall. Achiléos fut ainsi livré au crystal des mutations qui fit de lui l'être-sphère. Achiléos fut une grande réussite pour Anglund qui décida de se souvenir de lui lors de l'élaboration de «Trésor». Une batterie devra être confectionnée pour réanimer l'être-





sphère. La réparation demande un jet en mécanique et un à -20% en électronique pour la batterie. Si les Pjs sont incapables de réaliser de telles prouesses, faites leur rencontrer un «sorcier». Celui-ci, moyennant finances, leur fabriquera une pile solaire.

Technologie

De par sa nature, l'être est couvert d'une enveloppe d'acier (5 points d'armure). Il dispose de 4 points de vie. Il possède une réserve de sérum vital assurant la survie de son cerveau pour plusieurs siècles. En revanche sa batterie est vide. Il communique d'une voix métallique monocorde.

Psychologie

L'être-sphère est avant tout un hybride entre l'homme et la machine. A ce titre, il est dépourvu de la plupart des passions qui agitent un individu normal.

Achiléos était scientifique (120% dans toutes les connaissances). Profondément marqué par ce qu'il a vécu, il n'aspire plus qu'à la mort. Il est le résultat d'une expérience du Crystal, utilisé en Hyper fréquence. Il connaît Vorpai et pourra aider les Pjs par ses talents. Le maître l'utilisera pour combler les lacunes du groupe, comme un joker (N'omettez pas de considérer ses connaissances technologiques).

Epilogue de l'Episode

La rencontre d'Abel Qunes et l'activation de l'être-sphère devrait mettre les aventuriers sur la piste de Yildis. Une carte de la région Nord-est de Turquia permettra de résoudre l'énigme grâce aux multiples indices (Prutch, région montagnaise, etc...).

Selon les relations établies entre lui et les Pjs, Abel quittera la guilde pour participer à la quête du Crystal.

Episode III

La quête du crystal va se poursuivre et s'achever à Yildis, mignonne bourgade de 300 habitants.

Les Pjs découvriront une faune et une flore torturées et des habitants abrutis par les rayonnements nocifs de l'artefact. A eux d'agir au mieux.

Introduction à l'Episode

Après avoir parcouru les 780 km qui les séparent de Yildis, les Pjs seront en présence «d'un paysage stupéfiant : d'énormes fougères aux feuilles charnues s'accrochent au sol rocaillieux pour former de vastes îlots dont la base s'auréole de brume. Ca et là, des arbres inconnus dressent vers le ciel leurs troncs couverts d'écailles.

Tout est vert, d'un vert sombre, lumineux, obsédant. De temps à autre, une tache signale la présence d'une fleur qui se balance mollement au grés de la brise. Il fait chaud et lourd. L'air sent le moisi, empesté la plante en décomposition. Le soleil impose une intense réfraction. Cette atmosphère bizarre est la conséquence de la présence du crystal dans la région. Celui-ci, dissimulé dans les entrailles du volcan (Vulcain) entre en résonance à chaque secousse sismique. Sur 1 kilomètre autour du crystal, plantes et habitants en font les frais.

Enquête dans la Région

Les rêveurs

Ils sont regroupés au pied de Vulcain, à la lisière d'un bosquet. Ce groupe se compose de 200 personnes, jeunes, vieux, hommes, femmes et enfants confondus. Tous dans un état d'hébétéude complet, ils se nourrissent d'herbe et seront peu loquaces.

Fouiller Yildis

Les Pjs qui fouilleraient ces 70 maisons n'y trouveront âmes qui vivent. Le village n'est plus que l'abri des cadavres de ceux qui n'ont pas résisté à la torture mentale induite par le crystal.

Les Alentours

Les Pjs pourront trouver un autre village près de Yildis, celui de Indab. Interrogés, les habitants diront qu'ils appellent les Yildiens, «les rêveurs». Ils expliqueront que ce phénomène étrange s'est déjà produit «avant». Ils parleront aussi des secousses sismiques...

Examiner la Région

De faucon, on peut remarquer le rayon d'action du crystal par une sorte de tracé ovoïde trahi par la végétation. En étudiant le relief, il est possible de localiser la grotte d'où proviennent les ondes (jet 1 x Int). De plus, une inspection révélera de récentes coulées de laves solidifiées.

L'Etre-Sphère

Il pourra aider les Pjs pour tout ce qui est calcul et localisation du crystal. Son esprit cartésien et sa mémoire vous permettront de rappeler à vos joueurs tous les faits en insistant sur certains.

Les Dangers

Si la région est sans danger matériel, le maître dispose tout de même de la menace du crystal. Ainsi, quand les joueurs arriveront à Yildis, lancez 1d4+1 jours

Ce chiffre correspondra à la prochaine grande secousse que va connaître Vulcain et qui déclenchera le Crystal.

Lancer 1d100 sur la table des pages 19 et 20. Appliquez ensuite le résultat à tous les Pjs qui se trouvent dans le rayon d'action du crystal : 1 Km autour de Vulcain.

Un Mj bienveillant (mais vous n'êtes pas obligé de l'être) pourra prévenir ses joueurs par de petites secousses, trop faibles pour déclencher le crystal. A vous de jouer sur l'aspect étrange de la situation (amusez vous bien).

Les rêveurs constituent un autre danger que vous pouvez choisir de développer. A vous de jouer sur les atmosphères et sur leur psychologie dégradée par le crystal.

Trouver le Crystal

Le crystal se trouve dans une grotte au flanc de Vulcain. Si les joueurs décident d'inspecter les flancs du volcan, sans autres indices, il leur faudra 2 jours, 1 jet sous 3xPou et un autre sous chercher pour localiser la grotte.

S'ils calculent une position relative, il leur faudra 2 heures, un jet sous 5xPou puis un sous chercher à +20%.

Le crystal se trouve dans un couloir naturel, serti entre quatre barres d'acier et attend son heure depuis 7 siècles.

Epilogue de l'Episode

Les Pjs peuvent parfaitement perdre la vie au cours de l'épisode (qu'ils reposent en paix) ou tout au moins y être mutés.

Sinon, une fois le crystal en leur possession, il leur restera à revenir à Rhodes.



Episode IV

Dianeric IV est mort et Rhodes se trouve sans Roi.

Mayrhane, conscient de la faiblesse actuelle de l'île a décidé son offensive. Saggat durant l'absence de l'élus a fait minutieusement fouiller la crypte souterraine et y a trouvé un étrange plan (cf. ci-dessus) qu'il va remettre à l'élus. De toute évidence, une attaque se prépare.

Introduction à l'Episode

Le retour à Rhodes se fera sans problème. Improvisez un accueil en fonction de l'endroit où les joueurs se sont posés. Cela peut aller d'une population en liesse, heureuse de revoir son élu jusqu'à un Friedrich froid et «géné» d'un retour si précocé. Quoiqu'il en soit, l'absence des Pjs à connu la mort de Dianeric IV. Il doit être enterrer 2 jours après l'arrivée des aventuriers. L'enfant successeur quand à lui doit être couronné le lendemain de la mise en terre de son «Papa». Il régnera le temps que Dianeric ressorte de sa chrysalide. Après cela, il sera tué. Le peuple se console en entonnant l'air familial, «Le Roi est mort, vive le Roi».

Attaque de Mayrhane

Mayrhane attaquera Rhodes lors d'une cérémonie, que ce soit celle de l'enterrement de Dianeric ou du couronnement de l'enfant (à vous de choisir). Les deux croix du plan indiquent l'hacienda et la statue du colosse. Il dispose de 350 ptérons montés pour mener son premier assaut. 150 seront lancés sur l'hacienda afin de tuer la chrysalide

de Dianeric, 200 autres seront envoyés sur le colosse afin d'immobiliser le système défensif qu'il représente.

Si le colosse tombe, deux navires-épaves bourrés de 200 monstruosités génétiques débarqueront dans le port pour y semer mort et destruction.

D'où l'importance de la confiance, L'élus devra comprendre qu'il est temps d'organiser la défense de Rhodes. En ce cas, ce sont ses actions du premier épisode qui décident de la confiance du peuple envers lui. Si l'énigme des enfants a été résolue avec brio, cette confiance lui est toute acquise. En ce cas, il dispose de 200 hommes (étoilés) de première ligne, de 10 fauconniers, de Sirius, de Saggat, et d'une piétaille de 500 paysans Rhodiens. A lui d'en user au mieux.

Sinon, il faut croire que le destin de Rhodes aura été scellé par l'incompétence de l'élus à conquérir la confiance d'un peuple. Cependant, même dans cette éventualité, les 200 guerriers, Saggat, Sirius et les fauconniers lui resteront acquis.

Mayrhane

Le père de Dianeric fera parti de l'assaut de Rhodes, monté sur un gigantesque ptéron, il débarquera sur l'île avec les troupes attaquant le colosse. Idiot, il n'en reste pas moins un redoutable stratège. Aussi, sanctionnez toute erreur d'appréciation de vos joueurs dans cette partie. L'idéal serait que Saggat et Mayrhane s'affrontent dans un combat de titans (voire que l'élus y prenne part).

Mayrhane est une montagne de près de quatre mètres, intégralement recouvert d'un poil rêche noir et pourvu de griffes redoutables. Si

Rhodes tombe entre ses mains, ses habitants connaîtront des souffrances inavouables avant de succomber à leur bourreau.

Mayrhane, Mutant

FOR 33	CON 24	TAI 37
DEX 09	PDV 49	BM 25
INT 10	POU 11	CHA 04

Armure : poils 5 pts

Age : + de 4 siècles

Armes : Lance Att. 104%, Dégâts 5d6+2, Par. 90% ; Griffes (x2) Att.94%, Dégâts 4d6+2, Par. 92%

Compétences : Monter Ptéron 72%, Eviter 25%, Sentir 82%, Voir 82%

Epilogue Final

Ce combat quelqu'en soit l'issue scellera le destin de Rhodes. Une défaite correspondra à l'extermination des habitants de Rhodes et certainement de votre groupe de Pjs. L'île deviendra alors un repaire de mutants.

En Cas de Victoire...

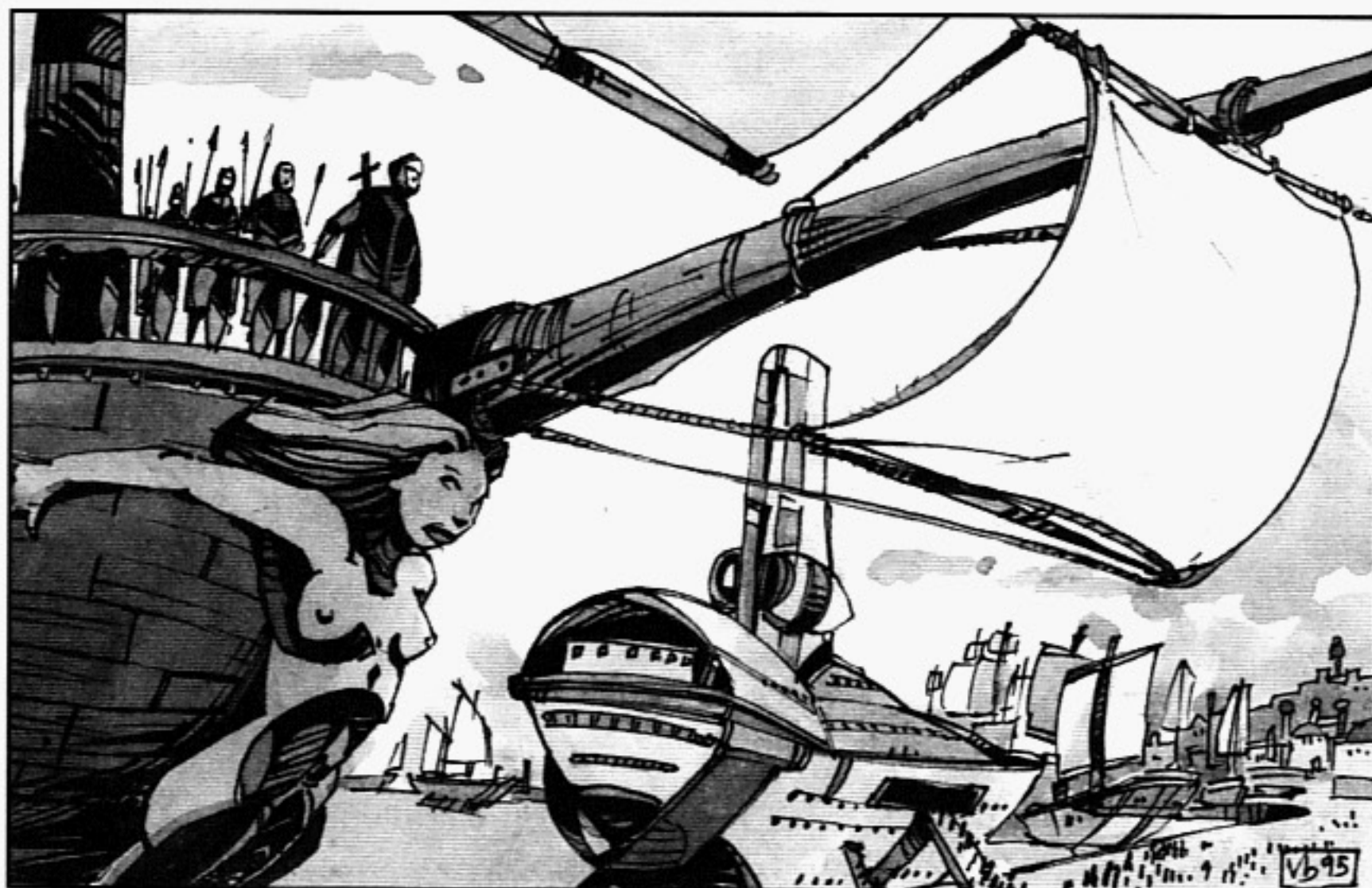
L'enfant, Friedrich, Dianeric IV, le Peuple, Saggat, Abel Qunes pourront devenir des sources de continuation de l'aventure. Mais ceci est une autre histoire... Achiléos quand à lui proposera à tout savant le transfert de son savoir. Il aidera à la fabrication d'une machine «Mentor» (cf. «La France», page 8). Celle-ci augmentera de 15% toutes les connaissances du cobaye (et tuera Achiléos).

La légende de la lame et de l'élus deviendront de hauts faits contés le soir au coin du feu. A jamais, les mémoires conserveront traces de cette aventure. Yildis redeviendra un paisible village et ne craindra plus les colères de Vulcain.

Dianeric, simple mortel continuera à régner 3 ans avant de mourir d'une maladie du coeur. L'élus pourra alors être le nouveau Roi de Rhodes, si tel est son désir. Quand au crystal, à vous de voir ce qu'il sera devenu entre temps. Une telle puissance ne peut résider sainement entre les mains de simples mortels sans attirer l'attention de quelques puissances cosmiques ques...

Et d'une Chimère, on fit une Légende.

Olivier Durand





Le Crystal des Mutations

Lancer 1d100

- | | | | | | |
|-----------|---|-----------|---|--------------|--|
| 01 | Voir est remplacé par Sonar. Le personnage voit aussi bien de jour que de nuit. | 34 | Grandes cornes, 30% au touché, 1d10 de dégâts. CHA-2 | 60 | Têtes multiples, +1d4 têtes, CHA-2 |
| 02 | Suragilité, +20% en Agilité. | 35 | Grands crocs, 20% au touché, 1d4+1 de dégâts. CHA-1 | 61 | Tête d'animal, CHA-1 |
| 03 | Ailes. Vol à 6d20 km/h. | 36 | Griffes, 20% attaque et parade, 1d6 de dégâts. | 62 | Tête pointue, CHA-1 |
| 04 | Ambidextrie. | 37 | Chauve et galeux. | 63 | Tête énorme, CHA-1 |
| 05 | Queue préhensile pouvant tenir des objets légers. CHA-1 | 38 | Hybride, croisement entre 1d3+1 animaux. CHA-4 | 64 | Tête sur le corps, CHA-1d8 |
| 06 | Le personnage est adapté au milieu marin. Nager 100% | 39 | Disproportionné, 1d6 : 1 à 3 nez immense CHA-2 ; 4 à 6 oreilles immenses CHA-2 | 65 | Tentacules à la place des bras, CHA-1d6 |
| 07 | Le personnage possède une capacité caméléon. Se Cacher +40% | 40 | Peau tachetée. CHA-1 | 66 | Régénération 1d6 par round |
| 08 | Le personnage possède une armure d'évaluation 1d10 sur le corps. CHA-1 | 41 | Peau écailleuse. CHA-2 | 67 | Régénération 2d6 par round |
| 09 | Résistance accrue au froid. | 42 | Peau velue. CHA-2. | 68 | Traits du visage mélangés, CHA-1d4 |
| 10 | Résistance accrue au chaud. | 43 | Obèse. CHA-1d8. | 69 | Sabots à la place des pieds, CHA-2 |
| 11 | Jamais surpris en embuscade. | 44 | Peau verruqueuse, Persuader - 20% CHA-3 | 70 | Il pousse un troisième oeil, Voir +15%, CHA-2 |
| 12 | Hideux. CHA-1d10. | 45 | Rachitique FOR-3 et CON-2 | 71 | Yeux globuleux, CHA-3 |
| 13 | Cataracte. Voir divisé par 2. | 46 | Queue de scorpion venimeuse, CHA-2 | 72 | Maître des animaux. Les animaux d'une taille inférieure à celle du mutant lui obéissent. |
| 14 | Bras multiples 1d6 : 1 à 3 : +2 bras. 4 à 6 : 4 bras. CHA-2 | 47 | Queue de scorpion non venimeuse, CHA-2 | 73 | Maître des Végétaux. Idem Mais avec les plantes |
| 15 | Crétin, Intelligence -1d10. | 48 | Intelligence nulle, INT-1d10+5 | 74 | Lent d'esprit. Pour les progressions dans les compétences, le personnage ne lance que 1d8 %. Il apprend moins vite. |
| 16 | Une oreille en moins. Ecouter divisé par deux. | 49 | Intelligence supérieure, INT+2d6 | 75 | Esprit vif. Le personnage quand il progresse lance 1d10+2 %. Il apprend vite. |
| 17 | Enfant des mutations. Tirer quatre fois sur cette table. | 50 | Cracheur d'acide, dégâts 2d8, 30% au touché | 76-00 | Reconditionnement génétique. C'est-à-dire, perte des mutations du porteur. Il devient un homme ou un animal parfaitement sain et sans aucune tare. |
| 18 | Folie guerrière, +10% en attaque avec n'importe quelle arme. | 51 | Crache du feu, portée 20 m., dégâts égaux au POU / 2 | | |
| 19 | Muet. | 52 | Longs Bras, attaque toujours en premier | | |
| 20 | Force accrue, FOR+1d4. | 53 | Mutant vocal. Peut modifier sa voix et imiter n'importe quel son | | |
| 21 | Plus de nez. | 54 | Puanteur, ne peut vivre en société | | |
| 22 | Bossu, CHA-2. | 55 | Quadrupède, CHA-6 | | |
| 23 | Borgne. | 56 | Queue en forme de masse, dommages 1d8+2, 30% au touché. CHA-2. | | |
| 24 | Crête. CHA-4. | 57 | Rapidité accrue, DEX+1d2, Mouvement multiplié par 2 | | |
| 25 | Dents totalement pourries, mauvaise haleine. | 58 | Regard hypnotique, +20% en Communication | | |
| 26 | Cyclope. CHA-2. | 59 | Seigneur des mutations, FOR+1d4, CON+1d4, DEX+1d4, +1d10% dans toutes les compétences | | |
| 27 | Gangrène, apparence de mort vivant CHA-5 | | | | |
| 28 | Patte folle. DEX:2 | | | | |
| 29 | Nain, TAI-1d6+3 | | | | |
| 30 | Lépreux. | | | | |
| 31 | Long cou. CHA-1 | | | | |
| 32 | Hémophile | | | | |
| 33 | Scorbuteux | | | | |

Note au Maître : Du fait de sa nature bien particulière, le crystal n'a pas de limite dans les combinaisons de fréquence qu'il peut recevoir. Aussi je conseille au maître d'ajouter ou d'enlever ce qu'il désire de la table ci-dessus.

Sa flexibilité étant démontrée, il faudra tout de même conserver dans votre table un minimum de 25% afin de représenter l'aspect curatif du crystal.

Le temps de réalisation des mutations varie entre 10 et 20 jours en fonction de l'importance des modifications subies par l'organisme.

Le Pouvoir des Runes

Cet article propose une variante de règles pour la magie divine.

Introduction

Emma, une Sartarite, est initiée d'Ernalda.

Mais comme les auspices pour la prochaine saison des plantations sont mauvaises, elle se rend au temple et offre en sacrifice trois points de POUvoir pour trois utilisations du sort «Bénir les Récoltes».

Emma est aussi une femme et une mère de famille. Il est de son devoir de protéger sa maison et ses enfants lorsqu'une nuit, un groupe de trolls attaque la propriété de la famille.

Personne ne peut dire que c'est un combat juste. Alors que les autres membres de la famille combattent à l'extérieur, un Zorak Zorani défonce la porte. Emma fait de son mieux pour défendre ses enfants, mais elle est rapidement surpassée par son adversaire.

Battue jusqu'à l'inconscience, elle sent sa vie peu à peu la quitter. En termes de jeu, Emma est à un point de vie, et perd du sang de ses blessures.

Emma sait que tant qu'elle n'aura pas subi quelques soins sérieux, elle ne pourra rien faire pour empêcher que son enfant bien-aimé ne la suive rapidement dans l'au-delà.

Ernalda, son patron, est capable de lui accorder le sort de magie Divine, Guérison Totale. Emma a récemment sacrifié trois points de Pouvoir à Ernalda. Mais, comme cette dépense était pour le mauvais sort, la vie d'Emma file comme de l'eau.

Pourquoi Emma doit-elle mourir ? Pourquoi les règles obligent-elles Ernalda à ne pas sauver sa loyale fidèle grâce à une intervention ?

Emma a sacrifié pour trois points de magie runique, n'est-ce-pas ? Pourquoi Ernalda ne pourrait-elle pas avoir libre arbitre sur l'utilisation de ces points ?

La Variante Proposée

Plutôt que de faire des sacrifices pour un sort spécifique, les fidèles (initiés et au dessus) font une offrande de points divins ou points runiques.

Ces points Divins seront dépensés pour de la magie Divine, sur demande, par la Dêité appropriée.

Les points Divins peuvent être employés pour n'importe quel sort de magie divine, offert par le Dieu. Le personnage décide du sort qu'il veut utiliser au moment du lancement et non pas au moment du sacrifice.

Les initiés utilisent les points Divins de manière unique, comme dans le cas de la magie divine classique. Les Acolytes, Prêtres et Seigneurs récupèrent leurs points par la prière, comme dans les règles de base.

Sauf si bien sûr, ils utilisent des sorts listés comme non-réutilisables. Comme d'habitude, les initiés n'ont pas accès aux sorts qui sont définis comme étant à usage unique pour les Prêtres.

Exemple : Paraeus l'Initié commence une aventure dans Pavis avec 4 points Divins d'Humakt, qu'il a précédemment sacrifié de ses points de pouvoir, la dernière fois qu'il a été au temple.

Maintenant, Paraeus soupçonne un certain Swifty de vouloir lui vendre, ainsi qu'à ses compagnons, une fausse carte. Il décide que cela ne peut se résoudre que grâce à une perception magique, et il demande à Humakt un sort de Détecter la Vérité. Il lui reste donc maintenant trois points Divins.

Plus tard, alors qu'il est dans La Grande Ruine, lui et son équipe sont attaqués par des Trolls. N'étant pas du genre à refuser un combat, il conjure une Epée de Vérité, et Humakt y répond affirmativement. Voyant que Paraeus est un opposant coriace, le shaman troll envoie un fantôme pour l'attaquer sur le plan spirituel. Comme c'est un ennemi qu'il ne peut pas parer, Paraeus sent le besoin de demander à Humakt un sort de Blocage Spirituel, (un sort de magie divine commun) qui lui est accordé. Les aventuriers remportent le combat, récoltent une petite somme d'objets précieux divers, et retournent vers la Nouvelle Pavis, à l'entrée de laquelle ils seront lourdement taxés.

Remarquez comment Paraeus a été capable de conjurer n'importe lequel des sorts apportés par Humakt, selon le besoin. Cela n'a pas été plus facile pour lui d'ailleurs.

En une courte aventure, il a dépensé trois points de POU pour sa magie divine. Paraeus devra surement passer plus d'une année pour récupérer cette quantité de POU, qu'il compte en sacrifier d'autres ou non.

Rationaliser la Magie

Comme il est souvent écrit, les règles de RQ décrivent la magie divine comme une sorte de «grenade bénite».

Un sort de magie divine est un effet magique puissant que votre Déesse vous «donne». Quand le Dieu ou la Déesse vous offre un sort, il n'a aucun contrôle sur la manière ou le lieu où vous allez l'utiliser. Vous «payez» son utilisation en sacrifiant des points de pouvoir.

En adoptant cette variante, je suggère une vue de la magie divine non pas comme une «grenade bénite», mais plutôt comme une faveur divine, une sorte d'intervention limitée de la part de la Déesse. Cette dernière, et par là même le Maître de Jeu, garde un certain contrôle. Le personnage contrôle toujours le sort qu'il

demande. Les Dieux ne sont pas omniscients, et leur attention ne se porte pas toujours sur le plan intérieur (le plan physique), même si un croyant fait appel à la magie divine. Le Dieu (ou la Déesse) croit que le fidèle fait appel à un sort approprié.

Note : En tant que Maître de Jeu, vous pouvez vouloir intercéder à ce moment. En gardant cette philosophie, cette flexibilité et cette responsabilité en mémoire, vous pouvez contrôler la partie telle que vous le voulez.

En tenant compte de la relation magique qui existe entre le croyant et son Dieu, et parce qu'il a sacrifié du POU auparavant, il peut demander une faveur à sa Déesse. Cette faveur se manifeste sous la forme d'un effet magique prévisible : un sort de magie divine.

Le Grand Compromis

Le concept de points Divins correspond tout à fait aux restrictions du Grand Compromis.

Bien sûr, un fidèle a une plus grande flexibilité avec les sorts qu'il peut lancer. Mais, il est toujours confiné aux sorts fournis par sa





Déité. Les croyants ne peuvent pas créer de nouveaux sorts en dépensant simplement des points divins, un tel acte violerait le Compromis.

Considérons le cas de deux prêtres Orlanthi fanatiques. Hakon Filsdenuage dépense tout son POU dans un sort d'Appeler les Nuages. Borali Poingtonnerre dépense tout son POU dans un Eclair. Tous les deux ont 20 points pour leur sort favori, et quasiment aucun autre sort runique. Est-ce qu'ils violent le Grand Compromis lorsqu'ils emmagasinent tous leurs points dans un gros sort ? Non, bien sûr ! En adoptant la variante des points divins, un personnage a plus de flexibilité, mais ne gagne pas de nouveaux pouvoirs.

Réflexions

Dans ce chapitre vous trouverez comment le concept de points divins peut modifier vos parties, ainsi que quelques suggestions sur la manière de corriger quelques conflits de règles.

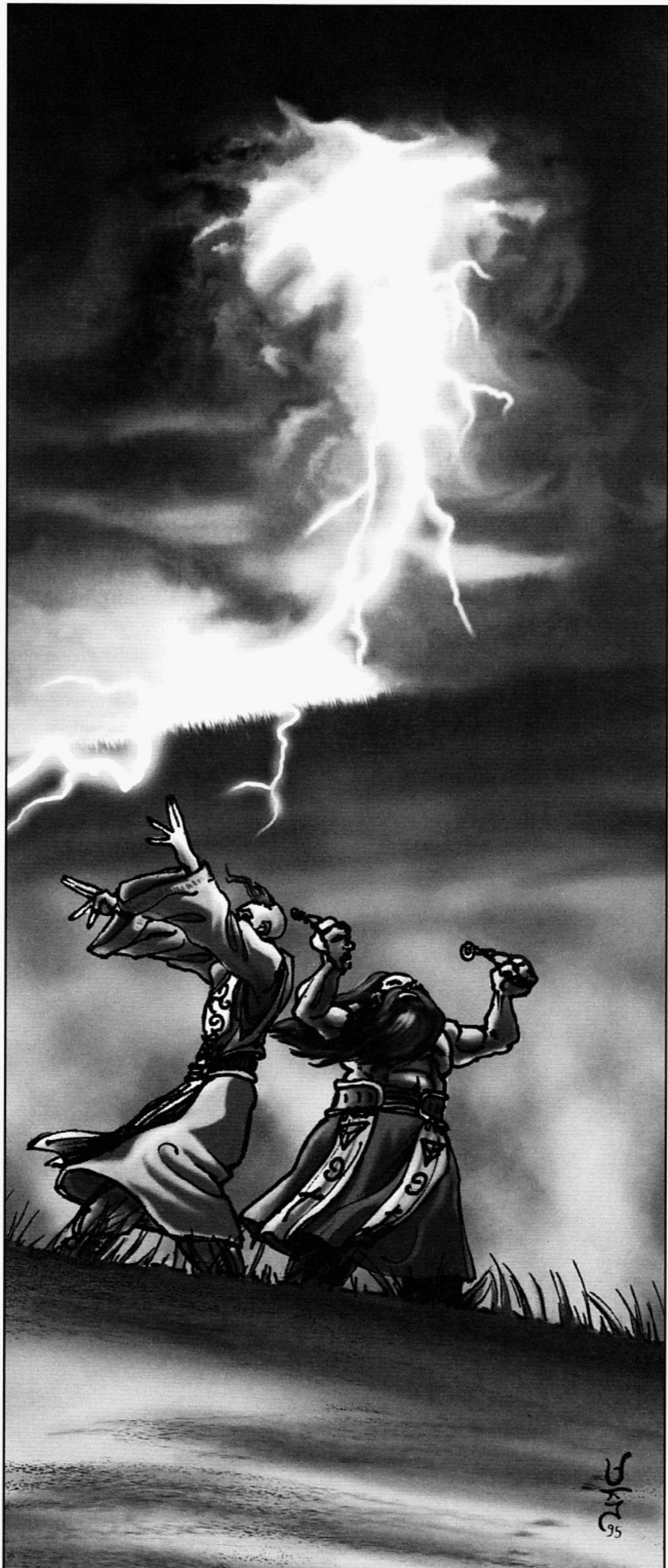
Avantager la magie runique ?

Dans une campagne à laquelle j'ai participé, la magie runique, y compris celle réutilisable, était une chose précieuse. Les personnages luttaient des mois, en temps réel, pour augmenter leur POU, de manière à pouvoir sacrifier un ou deux points pour un sort. De tels sorts n'étaient alors usés qu'au moment où les choses allaient vraiment mal.

Une des raisons pour laquelle j'ai développé cette idée vient du fait qu'à mon avis la magie Divine est peu puissante, surtout pour les initiés.

Je pense qu'avoir de la magie de la part d'un Dieu doit rendre un personnage solide. Le personnage sacrifie un peu de son essence spirituelle, son âme, au bénéfice d'un effet magique ; et souvent pour un usage unique. Que cela en vaille la peine, au moins !

Pour les Acolytes, les Prêtres et les Seigneurs : Oui, ils vont être plus puissants, car leurs points Divins sont réutilisables. Ces gens sont des Maîtres Runiques ; Ils doivent se situer au dessus de la moyenne des





gens. Ils doivent être imposants, magiquement parlant ! Vous devez vous demander pourquoi ces personnes courent l'aventure. Ils ont des tâches qui les occupent à plein temps. La plupart de leurs points divins vont servir à des sorts comme Enseigner un Sort ou Divination - le dernier n'étant pas pour leur usage personnel, d'ailleurs ! Les adorateurs qui supportent un prêtre avec la Dîme espèrent être soutenus spirituellement. Comme un artisan fabrique des biens pour la communauté, un prêtre fait de la magie pour la communauté, assisté par ses acolytes.

Les Acolytes sont censés donner 50 % de leur temps au Temple, les Prêtres et les Seigneurs doivent y consacrer 90 %. Rappelez-vous que les 10 % de temps libre d'un prêtre correspondent plus sûrement à une heure sur dix, qu'à une semaine sur dix. C'est pourquoi, faites ressentir à vos joueurs le fardeau des responsabilités. Insistez pour qu'ils mettent leur personnage en semi-retraite, sauf pour des moments où la menace envers la communauté est si grande qu'il faut en appeler aux Maîtres Runiques.

Bien sûr, certaines personnes préfèrent des campagnes prévues pour des Maîtres Runiques surpuissants. Reportez vous au chapitre «l'équilibre des parties» pour d'autres suggestions.

Sanctuaires contre Temples

Comme il est souvent indiqué dans les règles, un personnage ne peut obtenir qu'un ou deux sorts dans un Sanctuaire, quelques-uns dans un Temple mineur, alors que tous sont accessibles dans un Grand Temple. Avec la règle sur les points divins, on ne fait pas de distinctions de sorts au moment du sacrifice. Donc, les restrictions sur la disponibilité des sorts sont caduques. Mais c'est une possibilité délictueuse. Je suggérerais donc que les Sanctuaires ne servent qu'à renouveler les points runiques : il faut au minimum un temple mineur pour y sacrifier de nouveaux points.

Une des autres possibilités d'un temple est plus complexe. Ignorez le principe politique pour une seconde ; un temple mineur est aussi «puissant» qu'un Grand Temple, car ils donnent tous deux accès aux sorts runiques d'un Dieu. Du coup, la situation d'un prêtre mineur dans un Grand Temple rabaisse l'importance magique du Grand Temple. Pourquoi

être un petit poisson dans une grande mare quand vous pouvez être le chef des poissons dans une plus petite mare ?

Maintenant remettons le côté politique en jeu. Il est sur que de servir dans le temple d'une grande cité amène plus de prestige que certains temples mineurs perdus dans la campagne. Beaucoup de gens de nos jours sont de petits poissons perdus dans une grande mare, pour quelque raison que ce soit. Je pense que c'est dans la nature humaine. Aussi, si vous utilisez le principe des points runiques, les labels Grand, Majeur, etc... ne représenteront plus la disponibilité de certains sorts, mais uniquement la taille relative du Temple.

Etre initié de plus d'un culte

Les personnages qui appartiennent à plus d'un culte doivent tenir un compte séparé de leurs différents sacrifices de points. Bien sûr, les points divins offerts à un Dieu ne pourront pas servir pour acquérir de la magie divine d'un autre Dieu.

Exemple : Paraeus est un initié d'Humakt et d'Orlanth tout à la fois. Après l'aventure de La Grande Ruine de Pavis, sa feuille de personnage indique : Points Divins Humakt = 1, Points Divins Orlanth = 2. Paraeus ne peut dépenser que ses points d'Orlanth dans des sorts qu'Orlanth lui-même offre.

Magie divine de déités associées

Au Temps des Dieux, les Dieux partageaient leurs secrets magiques avec leurs amis, et volaient ceux de leurs ennemis. A cause de cela, ils peuvent toujours offrir à leurs fidèles ces pouvoirs, sous la forme de sorts de magie divine associée. Pour lancer de tels sorts, un personnage dépense normalement des points divins. Bien sûr, le fidèle est restreint aux seuls sorts auxquels la divinité à accès.

Au Temps des Dieux, Issaries montra à Orlanth un moyen magique de garder ses biens en sécurité. De cette époque, Orlanth connaît maintenant le sort Verrou. C'est pourquoi un fidèle d'Orlanth peut dépenser des points runiques d'Orlanth pour lancer ce sort. Il n'a pas besoin de sacrifier des points à Issaries. Par contre, Verrou est le seul sort de magie divine d'Issaries qu'un fidèle peut avoir d'Orlanth.

Ventes de sorts d'Issaries

Pendant le rituel de Vendre un Sort, normalement chaque participant lance son propre sort. Le Rituel sert à capturer les sorts avant qu'ils ne fassent effet, et les délivre aux divers participants à la Vente. Donc chaque participant à la vente dépense les points divins pour lancer le sort approprié, et cela normalement.

Les Pierres de Vérité

Le possesseur d'une Pierre de Vérité dépense des points divins pour lancer un sort spécifique. Le sort est contenu dans la pierre, pour être libéré plus tard. Je ne pense pas qu'il faille permettre aux pierres de Vérité d'emmagasiner des points divins non alloués à un sort.

L'Equilibre des Parties

Apparemment, utiliser le système de points runiques va rendre vos personnages utilisateurs de magie runique plus puissants.

Ils vont être capables d'utiliser la plupart des sorts que leurs déités leurs offrent, en fonction de la situation. Il va être plus difficile de concevoir des scénarios à cause de cette flexibilité que possèdent maintenant les personnages. De même, les Personnages Non Joueurs utilisateurs de Magie Runique vont devenir plus coriaces.

Quelles précautions faut-il prendre afin d'éviter que les personnages ne deviennent irraisonnablement puissants ?

Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions optionnelles qui vous permettront de garder le concept de points runiques dans la limite du raisonnable. Utilisez celles qui vous plaisent, rejetez celles que vous ne voulez pas utiliser, mélangez les au besoin. Note : Même si vous n'utilisez pas le système de points runiques, certaines de ces suggestions peuvent s'appliquer à la magie Divine classique.

Rendre le gain de points divins plus difficile

Trop de joueurs pensent que le fait d'avoir des points de POU en excès les «oblige» à les dépenser pour de la magie runique. Il y a un

rituel à accomplir, conduit par votre prêtre. Qu'avez-vous fait pour le temple dernièrement, pour que le prêtre vous permette de sacrifier ce POU.

Prenons aussi le cas classique des Personnages-Joueurs qui se trouvent sur la route. Imaginons que Paraeus est loin de Pavis, dans un temple étranger où personne ne le connaît. Son hôte va-t-il dépenser un précieux Divination pour demander à Humakt la situation de Paraeus dans le culte ? Qu'a donc fait Paraeus pour ce temple afin de lui permettre de sacrifier des points divins.

Le Maître de Jeu est invité à rajouter un peu de Rôle-Playing au rituel de sacrifice. Cela donne plus de contrôle au Maître de Jeu sur la Magie Divine dans sa campagne. Mais attention toutefois : ne prenez pas à la légère la responsabilité qui vous incombe pour de telles décisions. Le MJ ne doit pas refuser arbitrairement une demande, sous peine que ses joueurs ne se sentent floués.

Si le personnage n'a pas été un bon fidèle ces derniers temps, faites lui comprendre que ses chances de pouvoir sacrifier de nouveaux points divins sont réduites. C'est un excellent tremplin pour de nouvelles aventures. En échange du privilège du

sacrifice, les personnages peuvent avoir à accomplir une mission (grande ou petite) pour le prêtre. C'est une part du Rôle-Playing nécessaire en sus des 10 % de temps requis.

Un autre moyen pour limiter les points divins est de décider qu'un personnage ne peut faire un sacrifice de ses points que le jour saint du culte. L'explication en est logique : le don d'essence spirituelle (POU) ne peut avoir lieu que lorsque le Dieu est proche du monde, pendant la suspension temporelle qui accompagne une cérémonie.

Rendre la récupération de points divins plus difficile

De nouveau, je suggère d'ajouter un peu de Rôle-playing pour renouveler la magie runique. Normalement, un personnage doit passer un jour en prière par point de POU à récupérer, dicit les règles. Mais que se passe-t-il pendant cette journée de prière ?

Le personnage donne des informations à son Dieu. A cause du Grand Compromis, les Dieux trouvent difficile d'accomplir de nouvelles choses. Cela inclus apprendre d'eux même. Les fidèles doivent fournir de nouvelles connaissances à leur Dieu, par la prière.

Et que dire d'un dialogue avec la Dèité ? Peut-être que le Dieu veut-il savoir ce que vous avez fait avec cette magie runique que vous avez utilisé, avant d'accepter de vous la renouveler. En tant que Maître de Jeu, vous pensez peut être que le Dieu peut désapprouver la manière dont les points runiques ont été dépensés. Est-ce qu'une Epée d'Humakt a utilisé un sort de Bouclier pour fuir un combat ?

Vraisemblablement Humakt punira cette couardise en refusant de lui renouveler ses points tant que l'Epée ne sera pas retournée défaire la personne qui l'a fait fuir.

Peut-être que Kyger Litor se sentira offensée qu'une de ses prêtresses cède de la magie runique à un initié d'Issaries, et par conséquent qu'elle refuse de lui renouveler ses points divins jusqu'à ce que l'erreur soit corrigée. Rappelez-vous qu'un Dieu sait quand on essaye de lui mentir.

Attention : *Ne punissez pas vos joueurs parce qu'ils détruisent vos monstres trop facilement, punissez les parce qu'ils n'agissent pas dans la voie édictée par leur Dieu.*

Une autre restriction est de considérer que les Maîtres Roniques ne peuvent récupérer des points





runiques que pendant les jours saints saisonniers. Cela peut sembler sévère, mais si vous trouvez qu'il y a un peu trop de Magie réutilisable dans votre campagne, cela vous aidera à remettre les choses au point. Si vous choisissez cette approche, je vous rappellerais les tâches dues au Temple.

Combien de points runiques un prêtre doit-il dépenser chaque saison pour ses fidèles-non-joueurs ? Quels effets cela aura-t-il sur le quota de points divins pour la prochaine aventure, surtout au fur et à mesure qu'il se passe du temps depuis le dernier jour saint.

Lancer des sorts runiques fait partie du «travail» journalier d'un prêtre ; essayez de dire à vos fidèles : «Désolé, j'économise pour une prochaine aventure pendant mes jours de repos.»

Rendre l'accès aux fonctions religieuses plus difficile

Quoi de plus logique ? Ne permettez que quelques jets de dés au joueur pour qu'il puisse se qualifier en tant que Maître runique. Faites lui vivre des aventures où il devra prouver sa valeur. Peut-être qu'il ne survivra pas !

Personnellement je préfère rajouter une nouvelle compétence obligatoire : Connaissance du Culte. N'est-ce pas du bon sens que de considérer qu'un initié qui monte dans la hiérarchie se doit de connaître les légendes de son culte sur le bout des doigts ? Un minimum de 50 % est raisonnable pour un Acolyte, 80 % est un minimum pour un Prêtre ou un Seigneur.

Je pense aussi que l'importance de la compétence Cérémonie est sous-estimée. Il est certain qu'un prêtre doit être bersé dans les connaissances des rituels de son culte. Voudriez-vous d'un prêtre qui bafouille pendant votre baptême ou votre mariage, voire à un enterrement ? Dans un monde magique comme celui de Glorantha, pensez aux conséquences ...

De nouveau, les Acolytes se doivent d'avoir au moins 50 % en cérémonie, alors qu'un minimum de 80 % sera demandé aux Seigneurs et aux Prêtres.

Pour rendre la chose encore plus dure, imposez des minima en Enchanter et en Conjurier.



Limitier ou éliminer les Acolytes.

J'ai une théorie à propos des Acolytes : je pense que c'est un concept créé pour les règles afin de permettre aux joueurs d'utiliser de la magie divine réutilisable sans le poids d'une prêtrise. Vous trouvez qu'il y a trop de ces gars tournant autour et balançant de la magie divine à tire-larigot ? Débarrassez-vous en ! Après tout on s'en est bien passé dans RQ2...

Une solution modérée est de limiter le nombre d'Acolytes dans la hiérarchie du temple. Un prêtre ne pourra avoir qu'un certain nombre d'Aides autour de lui, et la communauté ne peut en supporter qu'un certain nombre. Si le maître de jeu ne veut pas qu'un personnage devienne Acolyte, voire Prêtre, dites au joueur qu'il n'y a pas de place libre. C'est VOTRE monde après tout.

Les Initiés sacrifient pour des Sorts Spécifiques

Une Dêité est logiquement plus proche de ses Prêtres et de ses Seigneurs. Peut-être que cette relation particulière est nécessaire pour utiliser les points runiques. Les Initiés et les Acolytes ne sont pas encore prêts pour la Gloire Eternelle et Complète de leur Dieu, et donc le

Dieu ne leur fait-il qu'une confiance limitée, en ne leur donnant accès qu'à certains sorts. Bien sûr une mission d'une grande importance ou une Quête Héroïque peuvent prouver à un Dieu que tel Acolyte ou tel Initié est suffisamment fiable pour gérer la flexibilité des points runiques.

Un Maître de Jeu plus généreux pourra accorder des points divins aux Acolytes, mais pas aux Initiés.

Attention aux Tricheurs

Un grand merci à George Harris pour avoir remarqué que les Tricheurs deviendront Gros-Bills si on leur donne des points divins réutilisables.

Imaginez tous ces vicieux petits farceurs, qui n'attendent bien sûr que cela ! Trois solutions sont à votre disposition :

- 1) Les Tricheurs sont heureusement une exception. Le personnage doit voyager vers un lieu saint pour apprendre le sort disponible en ce lieu. A partir de ce moment, et de ce moment seulement, le Tricheur pourra utiliser ce sort avec ses points divins, normalement.



- 2) Tout les sorts des Tricheurs deviennent à usage unique. Ils gardent malgré cela la capacité de faire appel à n'importe quel sort. Ils auront toujours le choix entre un grand nombre de sorts, mais devront les utiliser en faisant attention.

- 3) Imposer une pénalité. Récemment, Greg Stafford a mentionné le fait que «les Tricheurs sont des fous. La moitié du temps, leurs farces se retournent contre eux.» Peut-être pouvez vous imposer une chance significative (50 %) que le sort ne soit un échec critique (ce qui peut être très drôle pour le Maître de Jeu et les Joueurs).

La plus grande résistance que j'ai rencontrée à propos du concept de points divins, est leur effet sur l'équilibre du jeu. En effet, cette stabilité peut mener les parties vers un nouveau point d'équilibre. Mais en fait, c'est surtout une idée sur la philosophie même de la magie, plutôt qu'un problème d'équilibre.

Le catalyseur à la base du concept de points divins est le fait que les Dieux sont limités quant à la magie qu'il peuvent offrir à leurs fidèles. Cela me rappelle un peu trop certains autres jeux. Je vois plutôt la magie runique comme un miracle accordé, plus que comme quelque chose de préparé et prêt-à-utiliser !

Les Dieux sont des entités intelligentes. Ils sont responsables du bien être de leurs fidèles. Pourquoi ne seraient-ils pas capables de leur accorder un miracle, au moins dans leurs capacités ? Quelle est la justification sur le fait de sacrifier du POU pour un sort en particulier ? Une des choses agréables dans Runequest est sa logique dans les règles (dans les limites d'un jeu fantastique, bien sûr). Il me semble donc logique que la magie runique, étant un événement miraculeux, ait un petit peu plus de flexibilité qu'elle n'en a actuellement.

l'Intervention Divine

Tant qu'à bouleverser les traditions de la magie runique, pourquoi ne pas jeter un oeil sur l'autre moyen qu'utilisent les Dieux pour agir sur le plan terrestre : *l'Intervention Divine.*



Greg Stafford lui même fait remarquer l'abus de certains joueurs envers l'Intervention Divine, sous la forme de demandes stupides comme : Tentatives Multiples, Téléportation hors de Danger, ou ramener des Morts à la Vie. J'aimerais suggérer à cet endroit, une nouvelle vue de la question «Quelles sont les limitations d'un Dieu ?». Comme pour la variante des points Runiques, je pense que c'est au Maître de jeu de prendre ses responsabilités, et d'obliger à plus de Rôle-Playing dans la réponse des Dieux aux Interventions Divines.

Beaucoup de joueurs, et beaucoup de Maîtres, d'ailleurs, voient l'Intervention Divine comme une sorte de Résolution Ultime et Miraculeuse. Elle peut vous téléporter loin des problèmes, elle peut relever les morts, elle peut augmenter les caractéristiques, etc, etc, ... Je pose alors la question fondamentale : «Comment ?»

Comment Enalda a-t-elle acquis la capacité de téléporter ses fidèles ? Comment Magasta rend-t-il la vie à un Orlanthi mort ?

L'association runique d'un Dieu, son «thème» si vous préférez, détermine le type de magie divine que le Dieu peut prodiguer. Je pense que les Runes doivent aussi régir le type d'Interventions Divines accordées.

De la même manière qu'une rune magique peut être considérée comme une Intervention Divine limitée, cette Intervention Divine peut être considérée comme une sorte de «Super Magie Runique». L'idée de Base est la suivante : Utilisez la liste de sorts du Dieu (aussi bien en Magie Divine qu'en Magie de l'Esprit) comme un guide des effets possibles d'une Intervention Divine.

Echapper au Danger

Par exemple, je pense que seuls Orlanth et Mastakos sont capables de téléporter leurs fidèles loin d'un danger (ou ailleurs, si besoin). C'est parce que seules ces deux Déités ont le sort runique Téléportation. D'autres Dieux possédant des runes de «Mobilité» pourront allouer des effets similaires. Peut-être que des fidèles d'Issaries, d'Etyries et de Lokarnos peuvent prier et recevoir un sort de Mobilité augmentée, pour laisser leurs ennemis sur place. En regardant la liste des sorts de l'esprit, je suggérerais qu'un Dieu qui peut apprendre le sort Mobilité soit capable de concéder de tels miracles.

Que se passe-t-il dans le cas d'un personnage dont le Dieu tutélaire ne possède pas de tels sorts ? Regardez les runes. Regardez sa magie runique et sa magie de l'esprit. Utilisez votre imagination ! Je pense à des variations sur les esprits et les élémentaires. Enalda peut engouffrer un fidèle au sein de la terre protectrice, puis le faire conduire en lieu sûr par un gnome.

Pas nécessairement très loin, puisqu'Enalda n'est pas une Déesse de la mobilité ; juste en sureté. Les Dieux de l'Air peuvent emporter un initié hors de combat plus loin. Des Dieux Marins peuvent envoyer une ondine mettre hors de combat les ennemis, avant qu'une vague de fond emmène le fidèle à l'abri.

Ne vous inquiétez pas de limiter une Intervention Divine ; Les Dieux ne sont pas omnipotents. Si des disciples de Magasta sont au milieu du désert, il sera difficile et illogique d'envoyer des ondines au secours ! C'est de leur faute s'ils sont trop loin de leur Dieu pour que celui-ci puisse agir. Magasta devra trouver autre chose.

Les Dieux Mineurs sont encore moins omnipotents. Ils sont habituellement trop faibles pour intervenir directement sur notre monde. Souvent la seule Intervention Divine qu'ils peuvent permettre est d'envoyer un esprit du culte, ou un petit élémental, afin d'aider le disciple dans le besoin. Cacodémon est un bon exemple : la seule Intervention Divine qu'il offre est l'apparition d'un de ses alliés démoniaque.

Résurrections et Soins

Je pense qu'une Déité ne doit seulement redonner la vie qu'à un ou une de ses suivants(es). Le Dieu n'a pas de liens mystiques avec les autres âmes, et il ne peut donc leur faire quitter le chemin de la mort. Bien sûr, les Déités des soins, qui possèdent justement des sorts spéciaux, ne comptent pas dans cette observation !

Un miracle relatif est la guérison spontanée au milieu d'une bataille. Un argument simple est qu'un Dieu qui ne possède pas de magie de soins, spirituelle ou divine, ne peut pas soigner ! Admettons que cela peut paraître quelque peu sévère dans le cadre d'une partie. Mais, je ne suis pas en train de prôner un jeu exactement équilibré. Mon but est de

limiter les Dieux à leurs propres sphères d'influence, le tout étant régi par le Grand Compromis. Par exemple, Wachaza n'offre aucune magie de soins à ses disciples. Mais il peut les aider lors d'un combat avec des sorts comme Force de la Mer, Vivelame, Coordination, voire Mobilité si le besoin s'en fait sentir. Si son disciple est déjà inconscient, peut-être qu'en fait il ne mérite pas le patronage de Wachaza, et il vaut mieux qu'il meure.

Jouer la Déité

En tant que Maître de jeu, vous devez décider de ce que pense la déité à propos de la prière pour son intervention, et de la manière dont il va y répondre. Dans le cas d'une Intervention Divine, le Dieu tourne son attention vers le fidèle. Notez le contraste avec ce qui a été dit plus tôt à propos de la magie Divine.

Le Dieu n'est pas omniscient, donc il n'est au courant que de ce qui se trouve dans l'esprit du fidèle qui prie, ainsi que dans ceux qui sont autour de lui. En utilisant seulement ces informations, le Dieu, joué par le Maître, décide comment intervenir. Le joueur peut faire une demande spécifique, mais l'Autorité Ultime seule, décide, c'est à dire le Maître de Jeu.

Ne permettez pas des interventions qui ne correspondent pas à l'image du Dieu. Humakt ou le Taureau Tempête riraient au nez de celui qui demanderait à fuir un combat, qu'il y ait Intervention Divine ou pas !

Les disciples d'Humakt ou du Taureau Tempête qui demandent une Intervention Divine pour améliorer leurs capacités de combat vont dans le bon sens, et une réponse affirmative est alors appropriée, si le jet est réussi bien sûr. Autrement, des Dieux moins violents préféreront protéger ou mettre à l'abri leurs fidèles dans le besoin. La manière dont il le font, dépend de vous.

Un grand merci à Steven Barnes, Martin Crim, David Hall, George Harris, Oliver Jovanovic, Rob Mace, Mike McGloin, Charles Morehouse, Eric Schmidt, Greg Stafford, David Scott, Ross Stites et James Wadsley, pour leur aide dans le développement de cette idée.

David Cheng

BOUTIQUES PARTENAIRES

Passion Jeux de Rôles

FRANCE

ANNECY

Virus
13, rue Filaterie
74000 Annecy
Tél : 50 51 71 00

MONTPELLIER

Excalibur
7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 Montpellier
Tél : 67 60 81 33

STRASBOURG

Philibert
12, rue de le Grange
67000 Strasbourg
Tél : 88 32 65 35

BESANÇON

Cadoquai
7, quai de Strasbourg
25000 Besançon
Tél : 81 81 32 11

NANCY

Excalibur
35, rue de la Commanderie
54000 Nancy
Tél : 83 40 07 44

TOULON

Chocho's
675, avenue du XV^e Corps
83200 Toulon
Tél : 94 24 89 62

BORDEAUX

Le Temple du Jeu
62, rue Pas Saint-Georges
33000 Bordeaux
Tél : 56 44 61 22

NANTES

Brocéliande
2, rue Jean-Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tél : 40 48 16 94

TOULOUSE

Armageddon
75, rue du Taur
31000 Toulouse
Tél : 61 12 41 48

CLERMONT-FERRAND

Le Quartier Blatin
3, rue Blatin
63000 Clermont-Ferrand
Tél : 73 93 44 55

Le Temple du Jeu
8, rue de l'Herronière
44000 Nantes
Tél : 51 84 05 05

VARENNE SAINT-HILAIRE

L'Eclectique
Galerie Saint-Hilaire
94210 La Varenne St-Hilaire
Tél : (1) 42 83 52 23

DIJON

Excalibur
44, rue Jeannin
21000 Dijon
Tél : 80 65 82 99

PARIS

Games in blue
24, rue Monge
75005 Paris
Tél : (1) 43 25 96 73

VERSAILLES

Camisole
14, rue Montbauron
78000 Versailles
Tél : 39 20 97 46

GRENOBLE

Excalibur
18, rue Champollion
38000 Grenoble
Tél : 76 63 16 41

PAU

Le Petit Troll
68, rue Castelnau
64000 Pau
Tél : 59 27 05 51

BELGIQUE

LIÈGE

Chaos
Galerie Gérardrie
4000 Liège
Tél : 32 41 212 920

LILLE

Rocambole
36, rue de la Cité
59000 Lille
Tél : 20 55 67 01

POITIERS

Le Dé à Trois Faces
35, rue Grimaud
86000 Poitiers
Tél : 49 41 52 10

SUISSE

LYON

Le Temple du Jeu
268, rue de Créqui
69007 Lyon
Tél : 72 73 13 26

REIMS

Excalibur
9, rue Salin
51000 Reims
Tél : 26 77 91 10

BIENNE

Delirium Ludens
Rüschli 17
CH 2502 Bienne
Tél : 41 32 236 760

MARSEILLE

Le Dragon d'Ivoire
64, rue Saint-Suffren
13006 Marseille
Tél : 91 37 56 66

RENNES

L'Amusance
Centre Commercial
des Trois Soleils
35000 Rennes
Tél : 99 31 09 97

GENÈVE

Au Vieux Paris
1, rue de la Servette
Genève 1201
Tél : 41 22 734 25 76

METZ

Les Fléaux d'Asgard
2, rue Saint-Marcel
57000 Metz
Tél : 87 30 24 25

Le Temple du Jeu
14, rue Dupont des Loges
35000 Rennes
Tél : 99 30 35 35

LAUSANNE

Mix Image
avenue de France 68
1004 Lausanne
Tél : 41 21 648 12 15

MEKTONZ

