



POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM

HAWKMOON

RUNEQUEST

STORMBRINGER

TANK LEADER

CYBERPUNK

Sommaire

XUp mini-release

TATOU N° 5. Bimestriel. Septembre - Octobre 1990. Publié par ORIFLAM. SARL au capital de 270 000 F, immatriculée au RC de Metz n° 339 990 517 APE 5401. ORIFLAM : 132, Rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Rédacteur en chef : Eric Simon. Maquette : Studio Perspectives. Couverture : Jérôme Bosch. Promotion et Publicité : Wilma Moens. Impression : Gueblez Metz. Dépôt légal à parution. Commission Paritaire : en cours. N° ISBN 2-906 897-13-2.

HAWKMOON

4 Les Fossoyeurs de l'Empire

par Tristan Lhomme. Illustrations d'Alain Gassner.

8 Scénario : La Comedia

par Tristan Lhomme. Illustrations d'Alain Gassner.

14 Aide de jeu pour l'Ile Brisée

CYBERPUNK

16 Au-delà du réel

par Jean Marc Daniszewski

STOMBRINGER

18 Tanelorn l'Eternelle

par Corto Ravena. Illustrations de Guillaume Sorel.

23 Les Seigneurs de la Loi

24 Scénario : Voir Tanelorn et vivre?

par Corto Ravena. Illustrations de Guillaume Sorel.

RUNEQUEST

30 Les Dragonewts

par Rémi Bachelet. Illustrations de Guillaume Sorel.

36 Scénario : Le Rebelle

par Fred Lobkowitz. Illustrations de Guillaume Sorel.

TANK LEADER

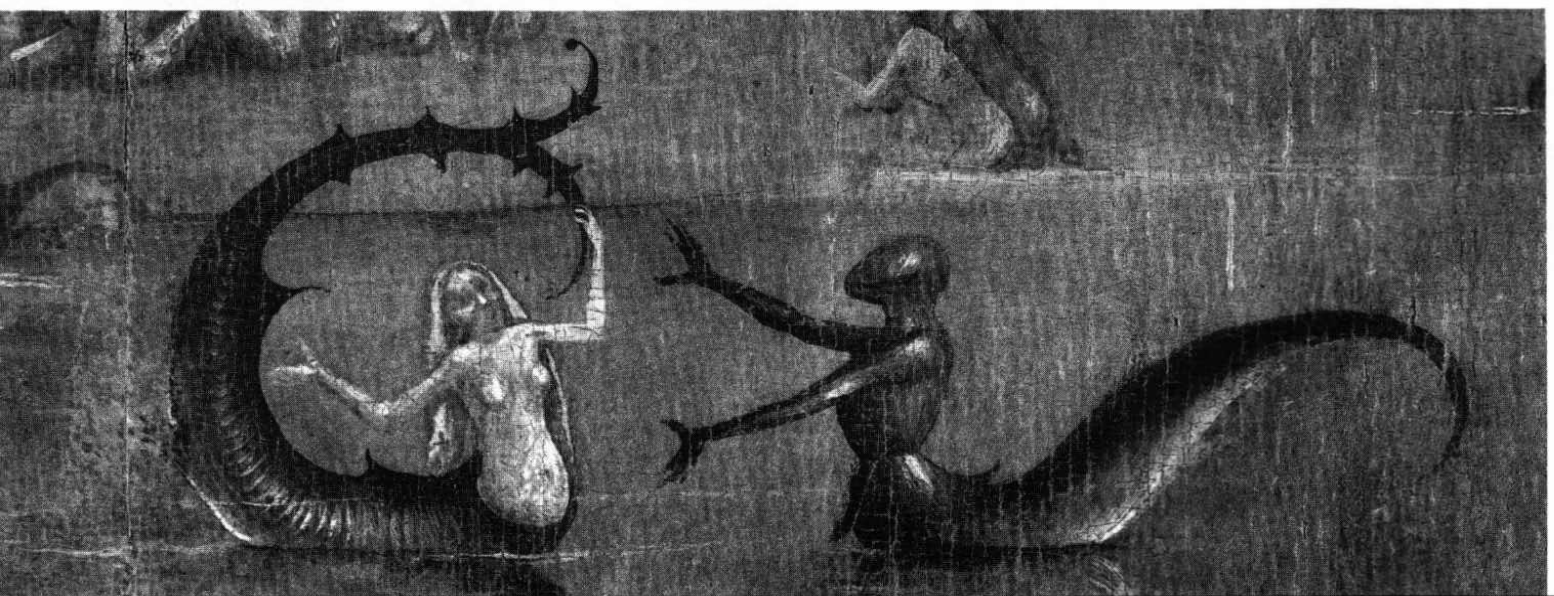
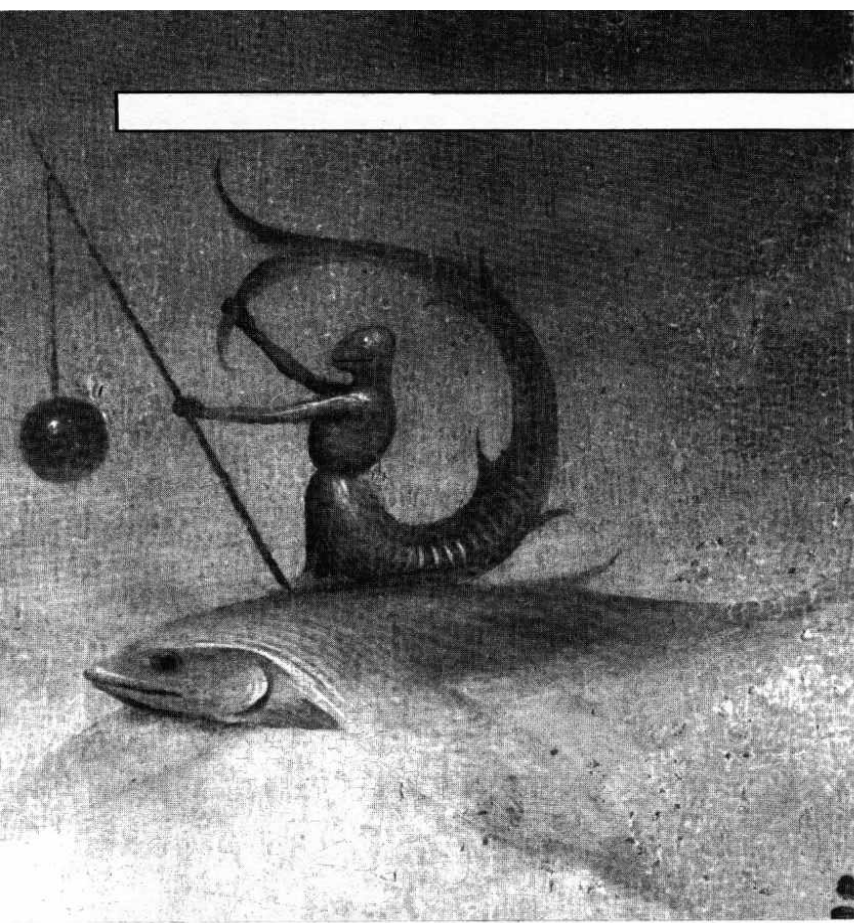
44 2 Scénarios

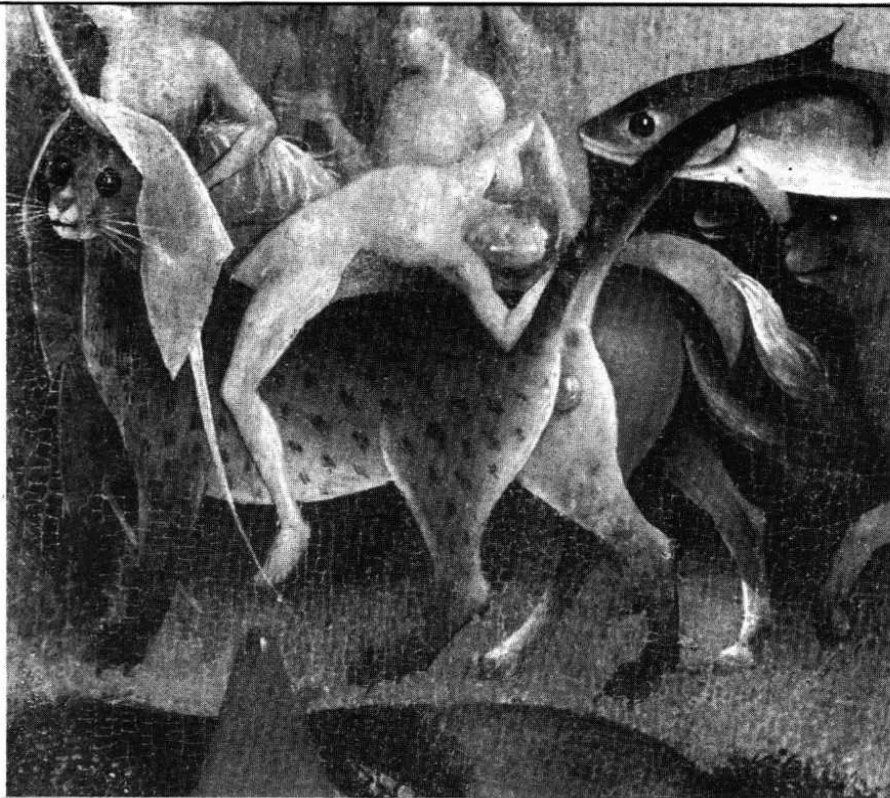
par André Terranova.

46 Wargamez moins bête !

par Thierry Benoit







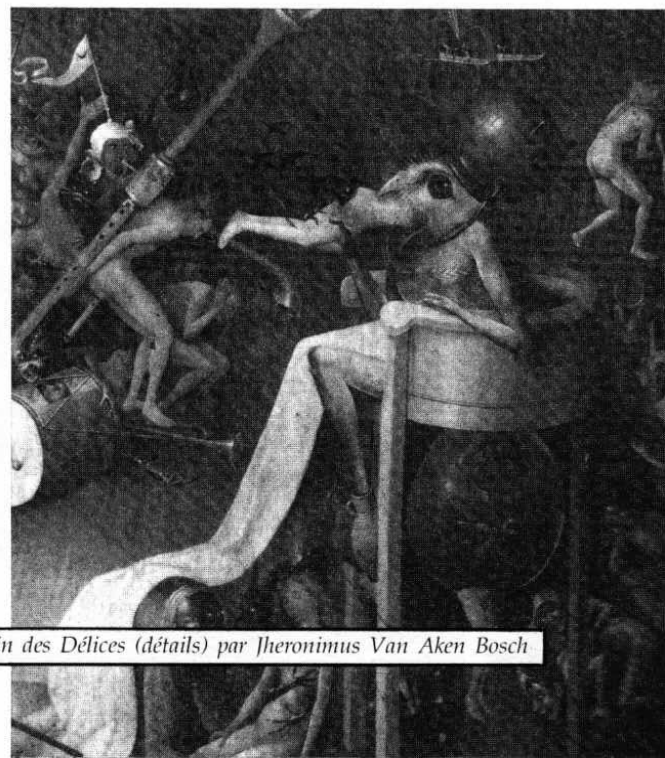
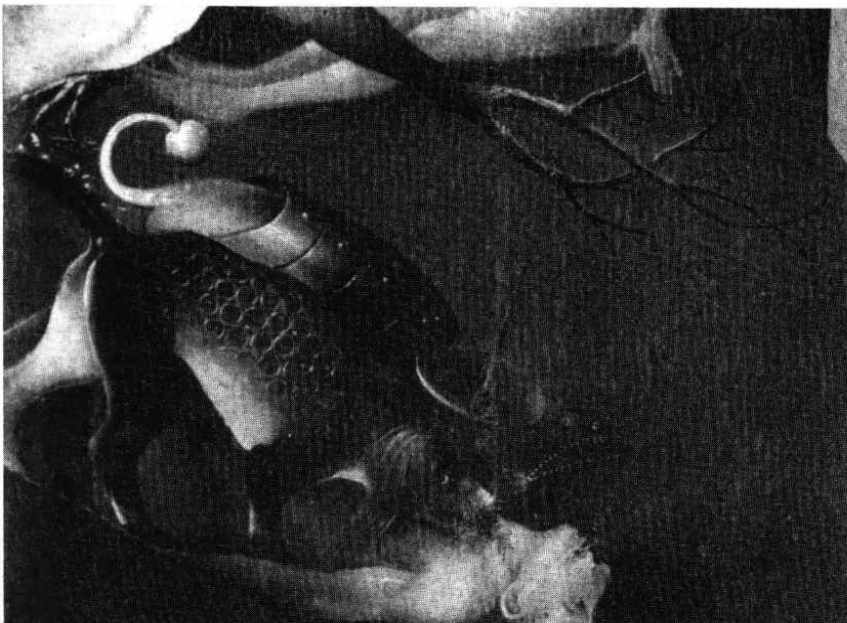
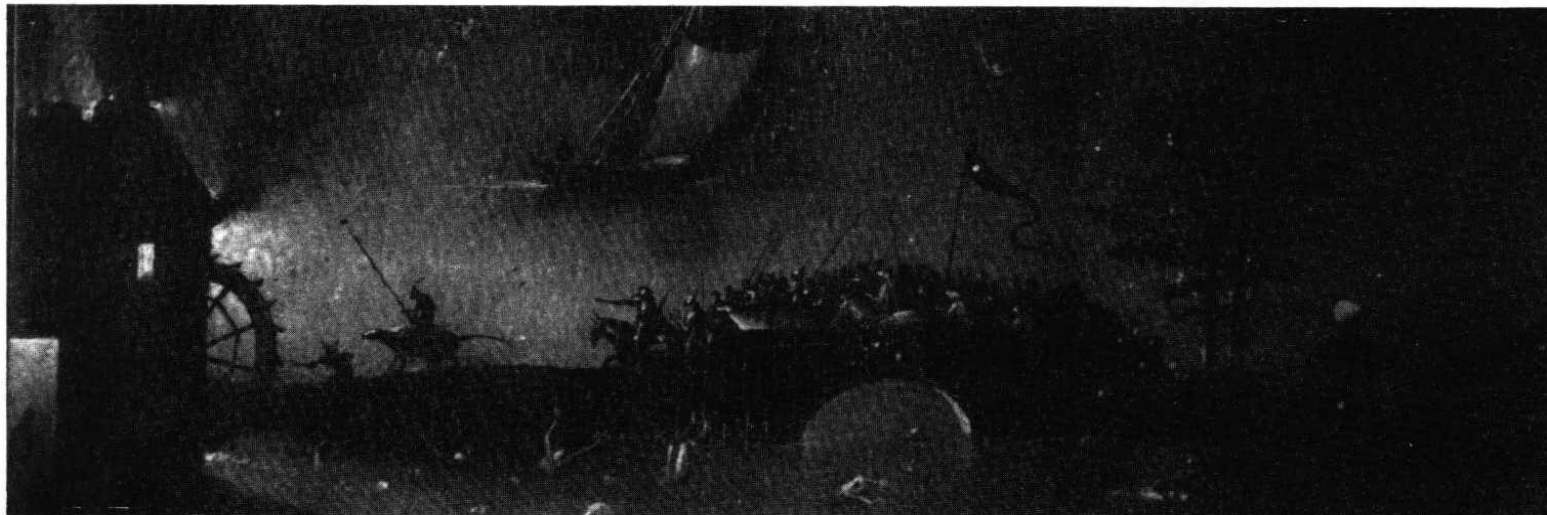
EDITO

Si vous dites :

"Wouaouh, géniale la couv! Je voudrais bien rencontrer celui qui a pondu ça"... Vous avez perdu : Jérôme Bosch a rejoint l'autre monde en 1516.

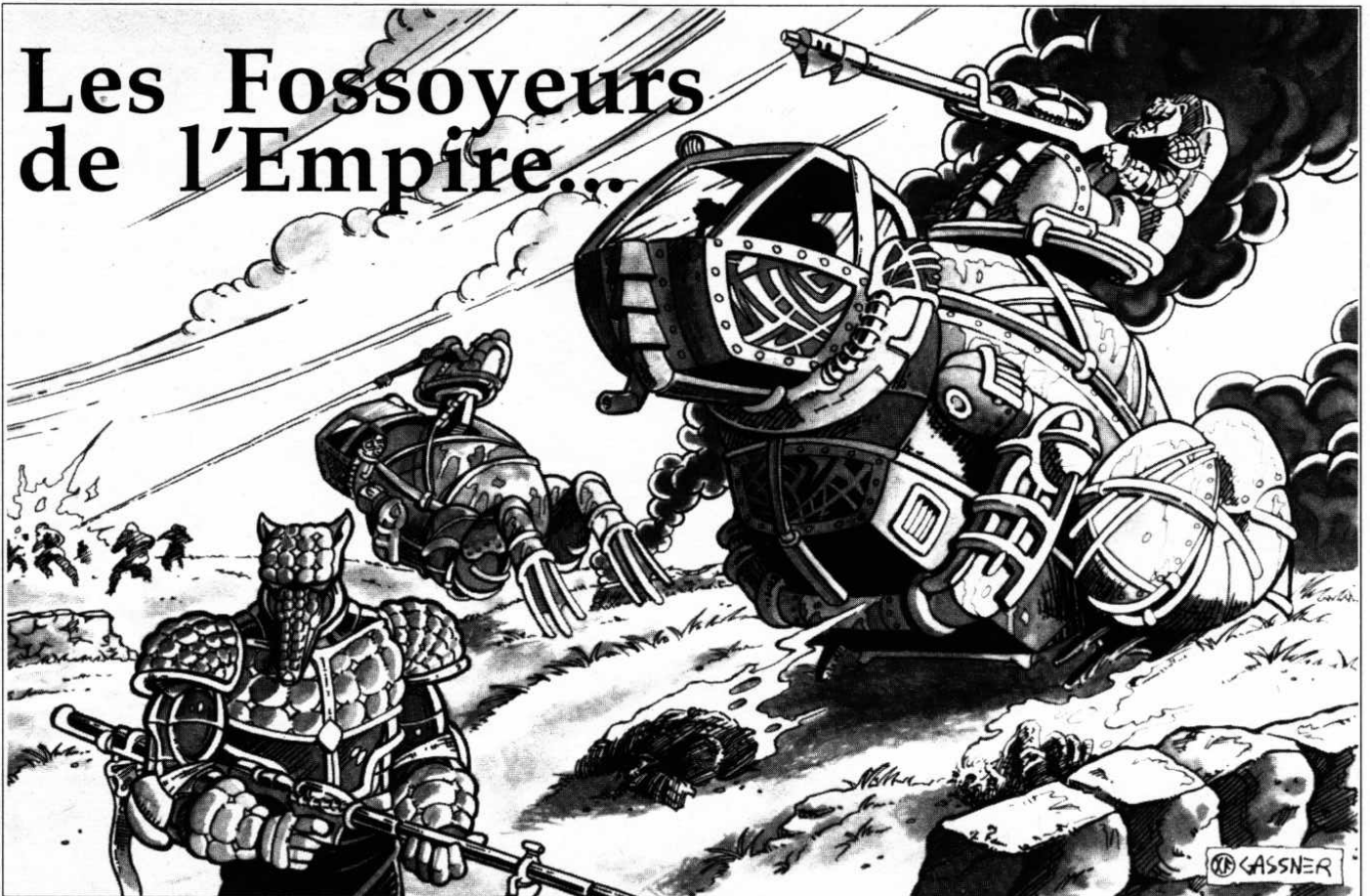
Par contre, si vous nous envoyez les caractéristiques et la personnalité d'un des démons illustrés sur cette double page, vous pouvez gagner un abonnement d'un an à Tatou et être publié dans le prochain numéro. Alors vite à vos crayons! Adressez votre prose à :

ORIFLAM - TATOU
132, Rue de Marly
57170 MONTIGNY lès METZ



Le Jardin des Délices (détails) par Jheronimus Van Aken Bosch

Les Fossoyeurs de l'Empire...



L'ordre du Chat

Les Don Quichotte de l'Empire



Devise : "Par des chemins étranges..."

Drapeau : Silhouette de chat assis, blanche sur champ bleu clair

Fonction : Ordre guerrier

Historique : aucun événement notable au cours de ses 500 ans d'existence. L'ordre du chat a toujours conservé la même forme et les mêmes statuts. Il sert de force d'ap-

point lors des campagnes de Scandie, de Kamarg, de Germanie et d'Europe Centrale. Il demeure fidèle à Huon, jusqu'à ce qu'il soit balayé par les Chiens lors de la bataille du Pont d'Argent. Les rares survivants abandonnent le masque. Beaucoup d'entre eux se feront chevaliers errants.

Connétable : Le Duc Vendel est un homme jeune, qui domine l'ordre depuis une dizaine d'années. Il a succédé à son père mort dans un "accident de chasse" en même temps que son frère aîné (l'héritier présomptif). Il bénéficie de la faveur du Roi-Empereur depuis l'éviction politique des Renards à laquelle il aurait participé dans des circonstances troubles. Sa Grâce est un personnage élégant, raffiné, sympathique et assez ouvert. Il lui arrive même de recevoir des érudits étrangers. En dehors des objets d'art, sa principale passion semble être l'invention de nouvelles tortures. Vendel meurt lors des combats sur le Pont d'Argent.

Temple : Comme beaucoup de Temples, celui du Chat a la forme de l'animal-totem. Il se dresse à la

Porte de la Mer. L'immense tête de Chat aux yeux embrasés est le premier spectacle de Londra que verra un "touriste" arrivant du Continent. A propos de ces yeux, on ignore ce qui les fait briller. Apparemment, ce ne sont que des blocs massifs de cristal. La légende affirme que tant qu'ils brûleront, l'Empire sera en sécurité. A son arrivée à Londra, lors de la guerre civile, la première chose que fit Promp fut de les faire jeter à bas... Il semble qu'il existerait dans les sous-sols du Temple un endroit nommé "la cave aux chansons", où Vendel expérimenterait ses nouveaux supplices... Non loin du Temple, se trouve l'immense amphithéâtre utilisé lors des Réunions.

Recrutement : l'Ordre est réservé aux Granbretons. A la mort d'un chat, les Anciens de l'ordre entreprennent la tournée des crèches. Tous les enfants sont invités à reconnaître certains objets ayant appartenu au mort, perdus au milieu d'objets identiques. Le vainqueur de cette épreuve est considéré comme destiné, de toute éternité, à remplacer le disparu. Il reçoit alors une formation guerrière poussée, et on lui inculque les idéaux de l'ordre.

Organisation : Elle est double. La majorité de l'ordre forme les forces de "police" de l'empire. Les autres Chats se déplacent seul, et servent l'Empire comme ils l'entendent. Certains s'établissent dans le quartier des Sans-Masques et y font régner un semblant de discipline, d'autres sillonnent les Marches de l'Empire (notamment le Yel et la Scotia). Mais la plupart errent à l'aventure sur les routes de l'Europe. Ils y vivent selon leur fantaisie, se faisant messagers ou mercenaires, ou pour un temps protecteurs d'une terre abandonnée. Seule obligation pour ceux-ci : revenir tous les deux ans à Londra pour assister à la Réunion. C'est une fête gigantesque, qui peut durer des semaines. Chacun des Chats y raconte ses exploits et se voit récompensé ou puni par le Duc. En dehors de l'or et des charges dans l'entourage de Vendel, la récompense la plus courante est l'attribution d'un grade. En effet, en période de guerre, l'Ordre devient une machinerie militaire habituelle avec une hiérarchie allant de Chaton à Vétéran. Les grades sont distribués libéralement. En fait, lors de la mobilisation, on a trouvé plus d'officiers que d'hommes de troupe parmi ces Chats errant...

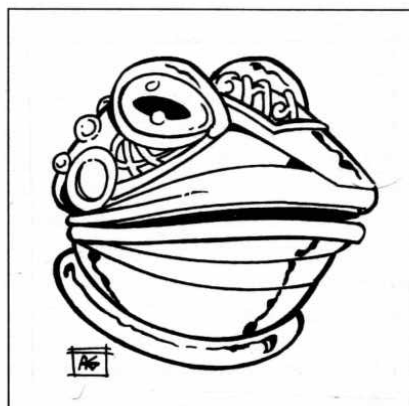
Comportement : les Chats sont de parfaits individualistes. Ils peuvent rester des mois sans adresser la parole à personne. Beaucoup se réfugient dans le mysticisme, que ce soit le culte de l'Empereur, la religion "classique" de la Granbretagne, ou une foi exotique découverte au cours de leurs voyages. Tout en étant loyaux à Huon, ils obéissent rarement aux "normes officielles". Ceux qui voyagent en Europe se conduisent très souvent en chevaliers errants, accréditant l'idée que les Granbretons sont "bizarres, mais corrects". On enregistre parfois des défections, quand ils décident de refaire leur vie chez les "barbares". Les absents sont considérés comme morts après avoir manqué deux Assemblées consécutives. Isolément, ce sont des combattants redoutables. Leurs armures sont souvent plus élégantes et plus travaillées que celles des autres Ordres ; tout

simplement parce qu'ils peuvent les faire exécuter par des forgerons du Continent. Le masque des officiers de très haut rang a en guise d'yeux des morceaux de Cristal du Temple, qui leur confèrent une parfaite vision nocturne. Mais en groupe, ils ont une faiblesse terrible : un manque complet de discipline. Chaque homme suit les instructions à son idée, quitte à les "interpréter" très largement ("vous aviez dit de prendre le village ? Oui, mais j'ai estimé que la colline était stratégiquement plus importante").

Relations avec les autres Ordres : Exécrables avec les Chiens. Mauvaises avec les autres ordres guerriers, qui estiment que la guerre n'est pas l'affaire de "dilettantes dégénérés". Tièdes avec les Renards : ils ont certains traits de caractère en commun, mais aussi une vieille rivalité.

L'ordre du Crapaud

Science et boue



Devise : "Etendre l'Empire"

Drapeau : Un crapaud écrasant une ville, vert sur rouge.

Fonction : Actuellement spécialisé dans les opérations "amphibies" et les combats en marécages.

Fonction : L'ordre est vieux d'une dizaine de siècles. A l'origine, il se compose de "pionniers", chargés de décontaminer les régions de Granbretagne que les Dévastations ont rendu inhabitables. Il est devenu guerrier quand il a dû lutter contre les créatures qui infestaient l'arrière-pays. L'ordre est incorporé à l'armée quand Huon décide de la Conquête. Il a servi tant bien que mal à chaque fois que l'Empire a

eu affaire à des régions maraîcheuses, des polders hollandais aux marécages semi-tropicaux d'Andalousie. Après l'avènement de Flana, la plupart de ses membres ont abandonné le masque, et se sont remis à la colonisation de l'intérieur des Terres.

Connétable : Rana Crenn est le 134ème Connétable. Comme beaucoup de ses hommes, il est trapu, gros, avec une bouche anormalement large et des verrues sur le visage. Il est obsédé par l'idée de laisser son nom dans l'Histoire et est capable de tout pour y parvenir, même de trahir Huon pour se rallier à Flana. Après la Révolution, il devient Ministre des Nouveaux Territoires, et coordonne l'assainissement de l'arrière-pays. Après une carrière brillante, il meurt dans son lit. Il est inhumé dans l'enceinte du Palais, en présence de l'Impératrice.

Temple : Le Temple du Crapaud est l'un des rares à se trouver hors de Londra, à une demi-journée de voyage vers le nord. Le bâtiment a la forme d'un champignon colossal, sur lequel est perché un crapaud de pierre haut d'une trentaine de mètres. Tout cela est ancien et de proportions relativement modestes (à peine la taille de notre Centre Beaubourg. Autant dire minuscule, et inférieur aux normes Granbretonnes). Il est entouré d'un parc immense et marécageux, où l'ordre a acclimaté à grand frais toutes sortes de créatures déplorables venues de toute l'Europe (notamment une dizaine de baragouins).

Recrutement : Le futur Crapaud est abandonné dans le parc, sans nourriture et avec un couteau pour seule défense. Ceux qui survivent 48 heures aux plantes vénéneuses et aux monstres sont admis. Tout le monde peut postuler, même les étrangers captifs d'un autre ordre (dommage qu'en général, ils l'ignorent). Toutefois, les grades les plus élevés sont réservés aux Granbretons de souche ; et plus spécialement aux membres de la famille Crenn.

Organisation : L'ordre paye cher son récent changement de fonction. A l'ancienne structure "scientifique" est venue se superposer un ordre militaire. Le résultat ne s'est pas fait attendre : une bureaucratie étouffante et

scélérée au sommet, et une formation en unités souples et indépendantes, avec un minimum de hiérarchie à la base. Tout l'état-major de Crenn se composait d'ingénieurs en hydraulique, de biologistes, et autres techniciens. Huon a dû imposer la nomination d'une fournée de jeunes officiers fraîchement sortis de l'Académie Impériale, qui se sont répartis tous les postes de responsabilité - se superposant le plus souvent aux "anciens". Les anciens "pionniers" sont pour la plupart devenus officiers. Ils brillent par leur incompétence. Pour eux, la guerre n'est qu'une occasion de faire du tourisme, et d'observer de nouvelles solutions pour dompter la nature (la plupart possèdent une formation scientifique). Les polders hollandais notamment, ont par la suite été imités à très grande échelle sur le côté nord-est de l'Empire.



Comportement : Il est souvent arrivé que l'ordre ait à opérer sur des "îlots de résistance" formés de courageux imbéciles qui s'imaginaient que l'on ne parviendrait pas à les déloger des marais où ils s'étaient réfugiés. Dans ce cas, ils se comportent exactement comme les autres soldats Granbretons. Peut-être même plus mal. Ils se battent avec rage et dégoût, comme s'ils avaient hâte d'en finir. La plupart n'aime pas faire souffrir. Les prisonniers peuvent espérer une fin rapide - parfois même indolore. Parmi leur équipement de combat, une armure "spéciale". Elle est couverte de bosselures, imitant la peau d'un véritable crapaud. Chaque "verru" est pleine d'un poison différent : mortel, somnifère, aveuglant... avec une grande variété de présentations : gaz, contact (la capsule est prévue pour se briser en cas de corps à corps), ingestif, etc... Ils évitent les face à face. Quand ils le peuvent, ils se contentent d'incendier le marais et de surveiller les issues. Il semble qu'ils aient possédé la recette d'une sorte de "feu grégeois", qui brûlait même au contact de l'eau.

Malgré tout, ils ne sont pas très redoutables. Les officiers osent rarement prendre une décision, de peur de se voir désavoués ensuite, et les ordres qui parviennent de leur état-major sont le plus souvent incohérents - le militaire se voyant contredit par son supérieur "civil".

Relations avec les autres ordres : Les ordres guerriers les considèrent comme des fumistes, et évitent au maximum de faire appel à eux. Par contre, ils entretiennent de bonnes relations avec les Lézards et les Serpents. Ces derniers profitent souvent des découvertes que les Crapauds peuvent faire dans les ruines des anciennes Cités, qui se trouvent fréquemment dans des zones marécageuses.

L'ordre de la Hyène

Carnage & Cie

Devise : "Châtiment"

Drapeau : Deux hyènes noires se disputant un cadavre rouge sang, sur champ blanc.

Fonction : Faire plier par la terreur les résistances rencontrées lors de l'In-

vasion, "pacifier" les contrées qui osent se rebeller.

Historique : Ce n'était à l'origine qu'une simple Meute de l'ordre du Chien. Elle en a été détachée il y a un peu plus de 50 ans, après la rébellion de Franda Promp. Son importance dans l'appareil militaire de l'Empire n'a cessé de croître depuis. Les Hyènes ont été employées sur tous les fronts pendant la Conquête. Rallié in extremis à Méliadus, l'ordre sera dissous par Flana. La plupart de ses membres furent remis aux nations européennes, qui les jugèrent pour "crimes de guerre". Les rares qui y échappèrent furent exécutés après une tentative de coup d'état contre l'Impératrice-Reine...

Connétable : Après sa naissance, Huon confie le nouvel ordre à la famille Vlaner. Jusqu'à la conquête de la Slovaquie, il sera dirigé par Kran Vlaner, dit "le Terrible". Il trouve la mort du côté de Zgreb, dans des circonstances mal expliquées. L'Inquisiteur Impérial qui enquêta sur l'affaire insinua qu'il aurait pu s'agir d'un assassinat préparé par Promp... La direction de l'ordre échut alors à Hugh Vlaner, le fils aîné du Terrible. Il avait dix ans. Sous l'influence d'un de ses esclaves, il tente de modérer l'ordre. Après quelques mois, les officiers se rebellent, exécutent l'esclave et imposent un Conseil des Capitaines, qui contrôle étroitement Hugh. Et la sauvagerie de l'ordre ne connaît plus de limites...

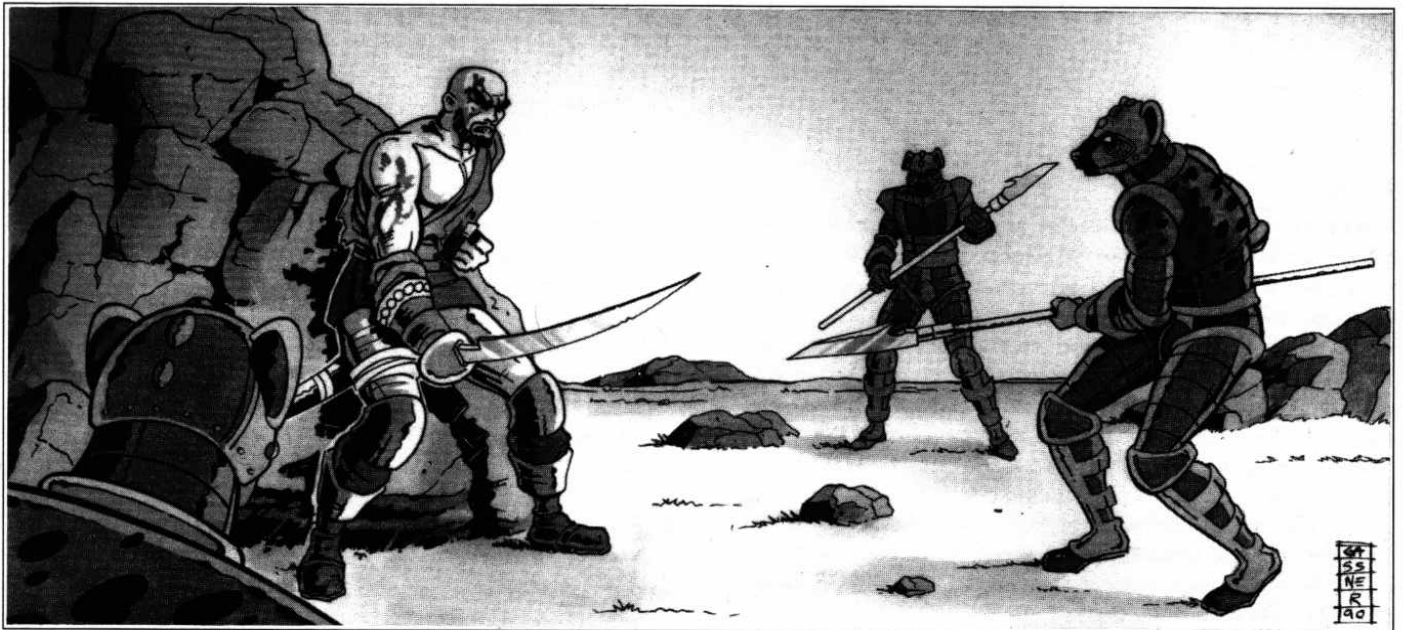
Temples : Le Temple de la Hyène est situé à quelques centaines de mètres du Palais Impérial. Son architecture est moderne, et controversée. Un seul bâtiment (titanesque) abrite à la fois le Temple, les casernes, la résidence



du Connétable, et toutes les commodités nécessaires au repos des guerriers - notamment un marché aux esclaves, des armuriers et une aile entière qui a été concédée aux Visons (l'ordre des prostituées). On affirme que si cette disposition a été adoptée, c'est tout simplement pour empêcher les Hyènes de trop traîner en ville... Dieu sait quels dégâts ils pourraient y causer, l'ennuaidant.

La "Division Châtiment" se charge quant à elle de "ramener les révoltés à la raison". Autrement dit, d'anéantir toute vie dans la zone concernée. Les deux principes qui la gouvernent sont la brutalité et la rapidité. Leurs opérations doivent avoir une répercussion maximum. Aussi ont-ils coutume de "laisser fuir" un ou deux survivants, qui se chargeront de faire leur propa-

prennent rien au sérieux, et surtout pas leur travail. Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne le fassent pas bien. Au contraire. Ils ont tendance à "blaguer" avec leurs victimes. Couper les oreilles de quelqu'un pour les lui faire manger est considéré comme une bonne farce... Imaginez une bande de GI's complètement désaxés en pleine guerre du Viet-Nam. Il est important de noter qu'ils n'ont aucune valeur comme



Recrutement : A dix ans, les jeunes Granbretons se voient offrir la possibilité de passer l'Épreuve de Compréhension, qui leur révélera "le sens de la vie". Ceux qui survivent au processus sont admis. Tout ce qu'on sait sur l'épreuve, c'est qu'elle implique l'absorption de Sang de Lumière, un hallucinogène puissant, obtenu à partir d'un champignon qui pousse sur les rives empoisonnées de la Tames.

Organisation : Il existe deux corps principaux. Les Experts accompagnent les troupes "normales" lorsqu'elles envahissent un nouveau territoire. En cas de résistance, ce sera à eux de choisir les "exemples" qu'il convient de faire. Parmi les mesures les plus souvent prises, les prises d'otages, la destruction de tout ce qui aurait pu servir de "point de ralliement" (tous les symboles historiques), et bien sûr des châteaux et des grandes villes.

gande... Théoriquement, ils ne doivent intervenir que dans les cas extrêmes : les territoires où ils ont sévi sont dévastés pour plusieurs années, et l'Empire a besoin de toujours plus de vivres et de matières premières. Mais en pratique, Méliadus laisse toujours une unité Hyène derrière l'armée. Si les troupes régulières n'ont pas maté toute résistance au bout d'un certain temps, on les retire pour laisser place aux Hyènes...

Il existe une hiérarchie complexe, incompréhensible aux non-initiés. Tout ce que l'on peut avancer est qu'elle repose sur les décorations de l'armure - plus il y a de taches et de bandes noires sur le fond brun, plus la personne est haut placée.

Comportement : On ignore la nature de la Compréhension qu'ils reçoivent à leur entrée dans l'Ordre. Ce qui est certain, c'est qu'elle porte au plus haut point le cynisme et le nihilisme qui existe chez tous les Granbretons. Ils ne

combattants. Ce ne sont que des tueurs, particulièrement efficaces... à condition de ne pas leur résister.

En fait, ils rencontrent rarement une opposition sérieuse : tout en eux est calculé pour terrifier, depuis leurs masques grimaçants jusqu'à leur langue secrète (une série de gloussements et de ricanements couvrant toute la gamme de l'aigu, sans doute l'un des sons les plus terrifiants qu'on puisse entendre).

Relations avec les autres ordres : En dehors d'une vieille inimitié avec les Chiens, ils s'entendent bien avec tout le monde. Il faut dire que les contacts sont réduits au minimum...

Tristan Lhomme

LA COMEDIA

La caravane passe et les mutants aboient...



Gênes

Gênes est une petite République, qui exerce une influence disproportionnée à sa taille. Influence commerciale d'abord - elle gère d'énormes intérêts commerciaux au Levant - Turquia et Syrie. Influence politique ensuite : c'est une des seules villes-Etat de la péninsule à avoir adopté une constitution républicaine (dans les formers. Dans les fait, c'est une oligarchie marchande très conservatrice). La ville est gouvernée par une Seigneurie, assemblée des marchands les plus riches. Les membres de la Seigneurie élisent (à vie) un Commandeur, dont les pouvoirs sont étroitement contrôlés par un Conseil de Surveillance. Son rôle se borne en fait à "assurer la représentation du pays" auprès des ambassadeurs, le vrai pouvoir étant exercé par les Commissions (une par sujet important), désignées au sein de la Seigneurie. Normalement, le système devrait produire des luttes de factions sanglantes, mais à la surprise générale, il semble ne pas trop mal fonctionner. La République protège les artistes et les érudits (sa bibliothèque est renommée dans toute l'Europe méridionale), et a toujours besoin de soldats - pour soutenir ses guerres contre les pirates, et pour assurer la protection du pays contre les Granbretons (qui sont interdits de séjour). Tout ça devrait suffire pour que les PJ décident un jour ou l'autre d'y faire un tour...

La Mission

D'une façon ou d'une autre, les PJ apprennent que Guliem Gazzì recherche des hommes de confiance pour un travail facile et bien payé (ce peut être un marchand de leurs amis qui leur passera le tuyau, ou plus simplement une petite annonce lue par un crieur public). Renseignements pris, Gazzì est un marchand richissime, dont la famille a déjà produit plusieurs Commandeurs. Il a marié sa fille 48 heures auparavant (les festivités ont été gigantesques, les PJ ne peuvent pas ne pas être au courant).

Les PJ s'arrangent donc pour obtenir un rendez-vous... Gazzì est un homme d'une cinquantaine d'années, bien conservé. Il expose son problème brièvement, et les laisse mettre au point les détails (rémunération, etc.) avec son intendant. L'affaire est toute "bête": pour le mariage de sa fille, il avait engagé une troupe théâtrale, qui devait représenter une pièce composée spécialement pour l'occasion. Ces acteurs, les Sassari, habitent Parme. Ils ne sont pas venus. Il les soupçonne d'avoir empêché l'avance qu'il leur avait

versé et d'être partis sans laisser d'adresse. ("Connaissance de la Musique": les Sassari sont une troupe célèbre, qui a travaillé dans toutes les Cours d'Italie. De leur part, ce serait surprenant...). Donc, il aimerait que les PJ se rendent à Parme et récupèrent l'argent - 3000 liras en or.

L'intendant leur remet une centaine de liras pour les "frais de route". La rémunération proprement dite est sujette à marchandage - on part à 150 liras par personne, et on ne montera pas au dessus de 300...

Les Faits

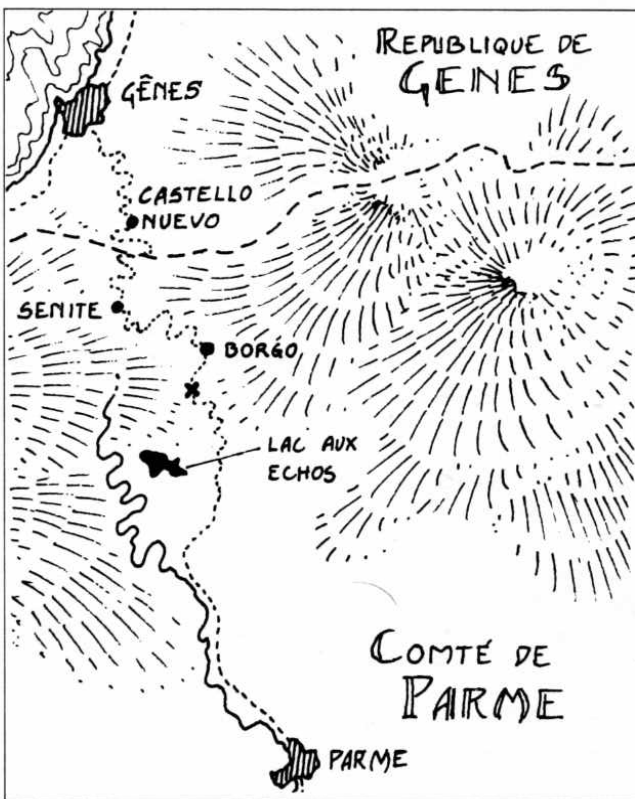
Les Sassari se sont réellement mis en route pour Gênes. S'ils ne sont pas arrivés, c'est qu'on leur a tendu une embuscade à mi-chemin. Qui ? Les sbires du Marquis de Mantoue, un nobliau à qui la vedette féminine de la troupe a eu l'imprudence de se refuser. Le combat tournait mal pour les acteurs, quand ils ont reçu un secours inattendu, en la personne de quelques mutants. Ceux-ci appartiennent à une petite communauté installée dans les montagnes. Après avoir mis les sbires en déroute, ils ont "recueilli" les Sassari (ces derniers diraient plutôt "kidnappé"). Ils sont bien traités - le chef de la colonie de mutants apprécie beaucoup le théâtre, et les paye bien ; quant aux sbires, ils se sont installés dans un village voisin, et tentent de persuader la population de les aider à "exterminer les monstres".

Balade en Montagnes

La route entre Gênes et Parme suit le tracé d'une Vieille Voie - une départementale d'avant les Dévastations, elle est correctement entretenue. Les PJ circulent donc sur une chaussée pavée, assez large pour un carosse. Il y a même, dans les passages "en altitude", des endroits où la route s'élargit - pour qu'on puisse se croiser en toute sécurité. De temps en temps, l'ancienne Pierre Noire affleure (c'est tout bêtement du bitume, mais ça peut intéresser les amateurs d'antiquités). La route traverse les Apennins. Elle monte très vite - après une demi-journée de voyage, les PJ sont déjà à plusieurs centaines de mètres d'altitude. Les plus hauts sommets sont couronnés de neige et se dressent à 1000-1500 mètres d'altitude. A certains endroits, la route fait des détours "acrobatiques" - là où, les tunnels s'étant effondrés, il a fallu remonter jusqu'au col le plus proche... Pas un seul des anciens ponts n'a survécu - sauf à l'état d'immenses carcasses à moitié effondrées. A leur place, on trouve des ouvrages de fortune, en bois ou en pierre.

Il fait beau et chaud - cependant, les nuits sont fraîches. Parfois, tôt le matin, le groupe traverse des bancs de nuages en formation (ou passe au-dessus, ce qui est encore plus spectaculaire). (Dans ce genre de brouillard, Voir, Pister et Chercher sont divisés par deux - on ne voit plus au delà de trois mètres). Avec un peu de malchance, ils auront droit à un petit orage - rien de grave, il y a toujours un coin où s'abriter - mais ils y perdront pas mal de temps...

La région est loin d'être déserte - elle est même très peuplée. Les vallées sont cultivées, il y a des troupeaux sur les pentes des montagnes... Il y a aussi des bûcherons (certaines montagnes sont couvertes de pins) et bien entendu, des villages ; dans l'ensemble, les habitants ont l'air plutôt heureux et en bonne santé, résultat de bonnes récoltes et de dix ans de paix... Normalement (c'est à dire en voyageant uniquement de jour, et sans fatiguer les chevaux), le trajet jusqu'à Parme devrait leur prendre 5 jours...



Castello Nuovo

Les PJ y arrivent au soir du premier jour. Une centaine d'habitants regroupés autour de la halle (il y a un grand marché deux fois par semaine). En face, il y a "Chez Bobbio", l'auberge.

- **Bobbio, l'aubergiste.** Un homme d'une cinquantaine d'années, gras, chauve et raleur. Il est bien informé sur tout ce qui se passe dans un rayon de 24 heures de marche autour du village - pas grand chose en ce moment... Si on arrive à interrompre ses jérémiades - qui tournent autour de l'absence de voyageurs, de la dureté des temps, etc. Pour l'interroger, il dira ne rien savoir des acteurs. Par contre, il sait vaguement que "dans les autres vallées, là bas au nord", il y aurait des brigands.

- **Enrique, son fils,** 21 ans, s'occupe des comptes - il sait lire et écrire. En fait, il a trop lu pour son propre bien - il est plein de théories confuses sur la Liberté Universelle - et il n'aime pas particulièrement les nobles. Ce qui ne l'empêche pas d'être amoureux de la fille du seigneur... Le château se trouve un peu après le village, sur un piton rocheux, il a l'air d'une forteresse solide.

- **Gouverneur Roberto de Castello Nuovo,** 45 ans, s'ennuie, théoriquement, il dépend de Gènes - et peut être révoqué. En pratique, sa famille gouverne l'endroit depuis toujours - alors il fait comme si de rien n'était, trompe son ennui en conspirant avec Parme et pourrait décider, s'il avait envie de se changer les idées, de combattre les mutants...

- **Alina,** sa fille. 17 ans, amoureuse d'Enrique. Ils comptent afin de fuir ensemble. Pourquoi pas justement ce soir ? Bien sûr, arrangez-vous pour que les choses se déroulent de façon telles que les PJ soient obligés de prendre parti en leur faveur.

Sénite

Similaire au précédent, en plus grand (150 habitants). Aucune différence, mais ici, c'est le Comté de Parme. Bien entendu, il y a une auberge.

"Au Comte Airain".

- **Bela, l'aubergiste.** C'est un unijambiste renfrogné, âgé d'une quarantaine d'années, ancien soldat du Comte Airain. Après sa blessure (quelque part en Ukraine, il le raconte souvent), il s'est installé ici. A sa grande joie, le Comte Airain a couché dans son auberge, lors de la guerre contre la Ligue des Huit. Moyennant un léger supplément, il est possible de visiter la chambre où il a dormi. Il a deux sujets de conversation : ses campagnes (long et ennuyeux) et les brigands.

- **Fausta, sa femme,** 22 ans. Son père, le poivrot en titre du village, l'a vendue à Bela en échange de l'effacement de ses dettes - soit 10 pièces d'argent. Elle n'a qu'une envie, changer d'air, aussi, elle se jette plus ou moins dans les bras de tous les clients (ce qui contribue à en amener un flot continu). Elle tentera sa chance avec les PJ. Si Bela vient à apprendre son infortune, il ira chercher son lance-feu qui se trouve dans un placard verrouillé, à l'étage (et qui est vide, de toute façon...)

- **Don Corleo.** Instituteur itinérant. Il vient boire un verre tous les soirs. Il connaît bien la région - et peut la présenter d'un point de vue "extérieur", ce qui n'est pas le cas des autres PNJ. Il sait à peu près où sont les mutants, et les croit inoffensifs.

- **Janni, le palefrenier.** Un grand costaud, espion pour le compte des brigands. Tout le village le sait, et on le plaisante souvent là-dessus. Sous couvert d'un "jeune campagnard pas malin qui se renseigne", il posera quelques questions aux PJ - et puis, il examinera chevaux et équipement. Si les PJ ne sont pas très impressionnants, il recommandera à ses patrons de les laisser tranquilles. Chaque soir, il rentre chez lui (il habite avec sa vieille mère), un peu à



l'écart du village. En chemin, il rencontre un brigand qu'il renseigne sur les "clients" possibles.

- **la salle.** Une dizaine de personnes, ravies de bavarder et d'avoir des nouvelles de l'extérieur. Personne n'a vu de comédiens... Et en échange d'une ou deux histoires, ils ne demandent pas mieux que de parler des brigands. Ce qu'ils en diront ? Ce sera fonction de l'apparence des PJ - plus ils auront l'air costauds et pressés d'en découdre, plus on leur parlera de hordes de bandits assoiffés de sang (en riant sous cape...).

Avec des PJ chétifs, on tentera de minimiser le problème. (à moins que ce ne soit le contraire. Vous savez mieux que moi comment vos joueurs réagiront).

Les Brigands.

Quelques kilomètres après Senite. Ils se sont installés sur une corniche, en surplomb, et regardent passer les voyageurs. S'ils paraissent "juteux" et sans défense, ils passent à l'action. La victime, attachée et un bandeau sur les yeux, est portée pendant deux kilomètres, puis enfermée dans une cabane. Ensuite, on discute du montant de la rançon, on envoie un messenger prévenir la famille... Ils font très attention à ne pas se manifester trop souvent, pour éviter que les voyageurs ne prennent réellement peur et ne changent d'itinéraire. Ce ne sont pas des professionnels, simplement des montagnards qui ont choisi ce moyen de se procurer un peu de superflu.

Ils sont une dizaine (ils peuvent assez vite mobiliser une vingtaine de cousins, beaux-frères, etc.). Ils se rendent ou fuient à la première blessure sérieuse.

- **Giovan Yenk**, 32 ans, leur chef. Un grand costaud, sympathique dans son genre. C'est le seul à avoir "la vocation". Il a organisé son affaire à la perfection, et s'est constitué un petit magot pour ses vieux jours - quelques milliers de lires. Si les PJ s'y prennent intelligemment, ils pourront le rencontrer en terrain neutre, par exemple à l'auberge. Il ne sait rien des Sassari. En ce qui concerne les mutants, tout dépend de l'attitude des PJ : s'ils ont l'air mal disposés envers eux, il essaiera de les en éloigner (une bonne part de

son trésor vient des "cours" qu'il fait parfois à Gênes pour le Maître). S'ils ont l'air raisonnable, il essaiera de leur arranger une entrevue - cela prendra plusieurs jours, pendant lesquels il peut se passer pas mal de choses à Borgo...

Borgo

Sur les bords de la rivière du même nom. A partir de là, la route descend en pente douce dans la vallée, jusqu'à Parme (à deux jours de route). Il est un peu plus grand que les deux précédents - pas loin de 400 habitants. Il est peu probable que les PJ aillent plus loin - beaucoup de gens ont vu passer deux grandes voitures brillamment décorées. Il y en a même quelques uns qui savent lire : ils affirment qu'il y était inscrit "Sassari" dessus. (si par hasard ils n'interrogeaient pas les montagnards, ils en seraient quitte pour aller jusqu'à Parme, apprendre que les Sassari sont partis comme prévu, et revenir jusqu'ici - mais la situation serait déjà plus sérieuse).

Les Sassari ont donc passé une nuit à l'"Auberge du Géant", il y a environ une semaine.

"L'Auberge du Géant".

Elle doit son nom à une curiosité : un géant empaillé dans une cage de verre, au centre de la salle commune. Les PJ ayant un peu voyagé en Europe Centrale reconnaîtront un Géant des Montagnes. L'aubergiste prétend que son grand-père y a voyagé qu'il est revenu avec, en a fait un domestique, et à sa mort, l'a fait empailler). De temps en temps, des Erudits viennent l'examiner.

Le service et la cuisine sont meilleurs ici que dans les autres villages (et plus chers). Pour le moment les seuls autres clients sont un marchand et sa suite - arrivés ici il y a 5 jours, en assez piteux état. Il paraît qu'ils ont été attaqués par... des mutants !

Les "Marchands".

Les trois hommes accueillent bien les PJ, et leur parlent aussitôt de leur projet d'"expédition punitive".

- **Rudolpho**. Trente ans, assez gras, un visage un peu mou. Ancien voleur, ancien escroc, passé au service du Marquis de Mantoue, joue le marchand avec talent, pos-



sède un don incroyable pour inventer sur-le-champ toutes sortes d'explications fumeuses - qui se contredisent parfois, mais il ne semble pas y prêter attention...

- **Ton'ani**, son "secrétaire". Un grand maigre avec une moustache noire, moins malin que son maître. Si on arrive à le prendre à part et à le faire boire, il pourra lâcher quelques informations intéressantes - mais c'est à peu près impossible. Il marche avec une canne, et a un gros pansement autour de la tête.

- **Zabma**, le "valet". Une montagne de muscles couturée de cicatrices et surmontée d'une petite tête à l'expression renfrognée. Ne parle jamais - il n'est pas muet, mais le fait croire. En fait, sous cette apparence bestiale se dissimule un esprit rusé. C'est lui le vrai chef - on peut le remarquer, parfois, à certains signes presque imperceptibles (la façon dont Rudolpho le regarde après avoir imaginé une explication particulièrement invraisemblable, par exemple : il paraît guetter son approbation).

Leur objectif est simple : arriver à s'emparer d'Azelle Sassari et à la ramener chez le Marquis. D'après eux, les comédiens sont toujours détenus par les mutants - et sans doute pour toujours, pensent-ils. Il convient donc de les délivrer - les villageois sont tout prêts à être utilisés comme troupes de choc. Tous les soirs, Rudolpho "chauffe" un peu plus les buveurs de l'auberge - au bout de quelques jours, ils seront prêts à prendre faux et torches... Tâchez de préparer un speech convaincant - et laissez les PJ réagir à leur idée et intervenir dans le débat entre les "têtes brûlées" et les "modérés".

Il y a un détail, dans leurs affirmations, qui risque de surprendre les PJ : ils affirment venir de Gênes - or, personne ne semble les avoir vu à Senite ou à Castello Nuovo. L'au-



bergiste est aussi un peu étonné - de la part de marchands, il ne s'attendait pas à des veillités génocides, mais plutôt à un départ précipité vers la ville. Questionné à ce sujet, Rudolpho expliquera d'abord qu'il cherche à récupérer une lettre de change d'un montant considérable qui se trouvait dans les fontes de son cheval. Si ça ne suffit pas, il essaiera de se faire passer pour un agent du Commandeur. Ils faisaient route vers Turin avec un message important, dont les "monstres" se sont emparé.

Si les PJ font l'erreur de révéler leur mission, ils peuvent s'attendre à des ennuis. Au minimum, ils tenteront de réduire leur mobilité - en tuant leurs chevaux, par exemple.

Les grandes gueules.

Ils sont réceptifs aux discours de Rudolpho. Ils recruteront du monde de leur côté, et constitueront une "milice" assez importante (trente personnes).

- Jeayne, l'aubergiste.

Suit pour ne pas perdre la face devant ses clients.

DEX 10, PdV 12, Gourdin 30%.1D6

- Lenri, le maréchal-ferrand.

Un hercule bête, qui fait un excellent meneur et se moquera bruyamment de tous ceux qui ne sont pas de son avis (s'ils persistent, il cogne).

DEX 13, PdV 16, Marteau de Forge 50% 1D10+2+1D6

- Seppe.

Un paysan récemment marié, impressionné par "les étrangers", insiste pour se joindre aux opérations - parfaite chair à canon.

DEX 12, PdV 12, Fourche 25% 1D8+2

- Remba.

Un gars qui reste "à part". Il a été démobilisé récemment (il a servi dans la guerre entre l'Italia et la Slovaquie). Il gagne sa vie comme ouvrier agricole et boit beaucoup. C'est une machine à tuer à la santé mentale vacillante. En situation de stress, pourrait se croire revenu au "bon vieux temps" - et se révéler terriblement dangereux, y compris pour son propre camp...

DEX 16, PdV 20, Sabre 80% 1D6+2+1D6

Arc Long 55% 1D10+2

Lance Feu 60% (n'en possède pas)

Compétences : Voir 70%, Embuscade 65%, Se Cacher 80%, Mvt Silencieux 75%

Les modérés.

Les quelques personnes de bon sens qui estiment que la culpabilité des mutants (et même leur existence !) restent à prouver.

- Gian, le maire.

Gros propriétaire (à l'échelle locale, autrement dit pas grand chose). Arrivera sans doute à retenir ses métayers (une douzaine de personnes), mais pas les autres...

- Carl, le meunier.

Entre deux âges, timide et effacé, moule le grain des mutants, en tire un profit considérable (et illicite) et entend que cela continue.

- Rach, le fossoyeur.

Lui aussi a passé des arrangements avec les mutants...

- Ueger.

Un ancien soldat, qui a été voir le site de l'attaque et qui dit à mots couverts y avoir relevé des traces bizarres. Il disparaîtra, ou on lui donnera assez d'or pour le faire taire.

Le Site de l'attaque.

A environ une lieue à l'ouest de Borgo. La route traverse un petit bois de pins. La vallée fait à peine 100 mètres de large - de part et d'autre, ce sont des pentes abruptes, presque des falaises. Quelques jets de "voir" permettent de glaner les renseignements suivants :

- A gauche de la route, un groupe de trois pins. Ils ont servi d'abri - on s'est installé aussi confortablement que possible. De là, on a une vue excellente sur la sortie d'un virage. Si les PJ vont "Chercher" de ce côté, ils trouveront dans l'herbe une ou deux flèches.

- Quelques chose de gros (ou plusieurs "choses" ?) a emprunté une trouée située au N-E, qui se prolonge jusqu'à la montagne.

- Une autre trouée, au Sud, a été maladroitement camouflée avec des branches coupées. (10% de malus au jet de "Voir"). Elle s'enfonce dans le bois, et aboutit à un petit étang, alimenté par un torrent, assez profond (et glacial !). Si on fait une ou deux plongées, on retrouve sans problèmes les deux roulottes - le nom de "Sassari" est encore lisible sur le flanc de l'une d'elles. Elles sont vides, pas de corps. Par contre, les restes de chevaux se trouvent à l'autre bout du lac. Ils ont été proprement abattus, écorchés et dépecés... Questionné sur les roulottes, Rudolpho émet l'hypothèse que les monstres ont frappé une seconde fois...

Les battues.

A vous de décider de leur déroulement. Les villageois, sous la conduite de Rudolpho, vont prospecter une zone très vaste. A chaque petit village (il y a quelques hameaux hors de la route), ils s'arrêtent pour recruter de nouveaux volontaires et boire un coup... Après quelques haltes, ils en viennent à ne plus pouvoir tenir debout. Ils rentrent tant bien que mal à Borgo, et repartent le lendemain... De toute façon, il y aura au moins un mort - un quidam que Rudolpho attirera à l'écart. Zabma l'exécutera et le mutilera pour faire croire à du "boulot de créature". Puis ils "découvriront" le corps. Après ça, les villageois seront réellement difficiles à arrêter. Si par hasard ils trouvent le Refuge (ils finiront bien par y arriver, ce n'est qu'une question de jours), ils commenceront le massacre... Les mutants n'étant pas décidés à se laisser faire, il est tout à fait possible qu'ils ne regagnent jamais Borgo...

Le Refuge

Difficile à trouver. Mais avec de l'ingéniosité, on arrive à tout... L'accès s'ouvre dans une petite gorge, à demi-remplie par un lac - le Lac aux Echos. Le moindre bruit résonne une douzaine de fois, autant dire qu'une approche discrète est quasi-impossible... (Tous les jets de Mvt Silencieux/2). A l'origine, c'était simplement un tunnel routier... A un moment quelconque du Millénaire Tragique, "on" a creusé une grande



caverne en dessous, le tout est resté oublié jusqu'à ces dernières années...

Puis est venu un petit groupe de "monstres", menés par un visionnaire. Ils ont tout réaménagé, réussissant à cultiver des plantes consommables dans une partie des cavernes. Au fil des mois, d'autres "phénomènes" sont venus... Ils sont maintenant une centaine, sous l'autorité de "Monsieur et Seigneur Issephir", leur chef qui fait régner la Loi, et gouverne en maître absolu.

Issephir tient beaucoup à la bonne entente avec les humains. Mais s'il est assiégé, il se défendra, et n'hésitera pas à tuer. Il accueillerait favorablement toute tentative de médiation (de la part des PJ, par exemple) et serait disposé à les payer généreusement... ainsi qu'à libérer les Sassari. Ces derniers ont été soignés, nourris... et contraints de jouer, soir après soir, les grandes pièces du répertoire classique, pour le plus grand bonheur des "créatures". Ils en sont venus à considérer ces dernières avec amitié, d'ailleurs. Ils sont six (un Jeune Premier, une Pure Jeune Fille, une Soubrette, une Duègne, un Traître et un Noble Vieillard - le directeur de la troupe). Tout ce qu'ils peuvent dire, c'est que leurs voitures ont soudain été la cible d'une volée de flèches. Puis, deux hommes se sont précipités sur eux, épées en main, tandis qu'un troisième arrivait derrière eux, tenant trois chevaux par la bride. C'est alors que "ces gentilhommes" (une sorte d'éléphant-phacochère à peine humain et un homme-tigre avec des griffes comme des rasoirs) sont arrivés et les ont sauvés. En ce qui concerne le contrat avec Gazzzi, ils sont désolés de n'avoir pas pu le remplir. Ils sont prêts à rembourser l'avance, et même à verser un dédit (de toute façon, Issephir les a littéralement couverts d'or). Mis en présence de Rudolpho & Compagnie, il leur semble reconnaître leurs agresseurs. Les deux monstres sont quant à eux formels...



Le Refuge est en lui-même un endroit intéressant - un labyrinthe de couloirs et de chambres, avec des prairies de lichens sombres dans les grandes profondeurs... Quant aux occupants, à force de ne ressembler à rien, ils se ressemblent tous - ils partagent une sorte de beauté inhumaine - ou surhumaine, à vous de juger. Tous ont leur individualité, leurs habitudes (souvent induites par leurs contraintes biologiques), leurs amis (des familles se sont même créées) et leur comportement propre, du paisible au fou furieux (souvent des "récessifs", dont la métamorphose s'est accomplie alors qu'ils étaient déjà intégrés à l'humanité).

Quand aux compromis grâce auxquels tout ce monde parvient à se supporter et à se nourrir, ils mériteraient tout un livre - l'équilibre alimentaire est précaire ; les lichens forment le gros de l'alimentation, mais il y a aussi un petit champ de blé à l'extérieur, une caverne-étable, et tout un tas de marchés avec des gens du dehors - fermiers, croques-morts qui envoient les cadavres ici plutôt que de les enterrer...

Punir le Félon

A la longue, les PJ finiront par découvrir l'identité de l'employeur du gang de Rudolpho (soit en interrogeant ce dernier, soit en suivant les sbires qui auraient réussi à enlever Azelle, l'Ingénue). Il est descendu à "la Coupe d'Or", le meilleur hôtel de Parme, et attend tranquillement que ses hommes de main lui ramènent sa proie...

C'est un jeune homme prétentieux, imbu de lui-même, et dans le fond, complètement insignifiant. Son pire défaut est d'être rancunier - si les PJ emploient la manière forte pour le raisonner, ils le retrouveront tôt ou tard sur leur chemin... Ce qui peut être fâcheux : il gravite dans l'orbite du Prince de Padoue, Enrique le Sage - qui, d'ici quelques années, ne sera plus connu que sous le nom d'Enrique le Traître - il livrera l'Italia du Nord au Ténébreux Empire...

Conclusion

Si les PJ sont parvenus à éviter le bain de sang au Refuge, ils se seront fait un ami de valeur - Essephir. Selon toute probabilité, ils vont déménager de nouveau - pour aller où ? En quête du Grand Refuge ? Ou simplement d'une terre où ils pourraient vivre sans risques ?

Les PNJ

■ Montagnards

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	14	12	10	11	12
PdV/BM		15/08				

Armure : 0

Armes : Baton 40% - 1D8

Compétences : Celles d'un fermier ou d'un chasseur

■ Brigands

Idem, avec en plus 30% à l'arbalète.

■ Giovan Yenk, chef des brigands

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	14	13	10	12	14
PdV/BM		15/08				

Armure : Cuir 1D6-1

Armes : Arbalète 45% - 3D6

Sabre 40/30% - 1D6+2+1D6

Compétences : Faire un piège 70% ; Embuscade 60% ; Pister 50% ; Forgeron 20% ; Premiers Soins 20% ; Ecouter 40% ; Evaluer 30%

Les trois sbires

■ Rudolpho

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	12	14	14	12	14
PdV/BM		13/07				

Armure : Cuir 1D6-1

Armes : Rapière 50/40% - 1D6+1

Arc Simple 60% - 1D6+1

Compétences : Crédit 40% ; Eloquence 70% ; Persuader 65% ; Crocheter 40% ; Equitation 35% ; Se Cacher 45% ; Mvt Silencieux 60% ; Evaluer 55%

■ Ton'anl

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	14	12	13	15	13
PdV/BM		14/07				

Armure : Cuir 1D6-1

Armes : Arc simple 55% - 1D6+1+1D4

Dague 45/40% - 1D4+2+1D6

Epée longue 40/40% - 1D10+1+1D6

Compétences : 30% en Discrétion ; 30% en Manipulation ; 45% dans toutes les Connaissances (sauf Connaissances scientifiques) ; 50% en Perception ; 30% en Agilité.

■ Zabma

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	17	14	12	15	9
PdV/BM		21/11				

Armes : Hache à deux mains 50/40% - 4D6

Compétences : 60% en Agilité ; 50% en Perception ; 30 en Manipulation ; 60% en Discrétion.

■ Monsieur et Seigneur Issephir, Mutant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	20	17	18	16	12	?
PdV/BM		25/13				

Armes : Rapière 70/65% - 1D6+1+1D6

Lancefeu 55% - 5D6

Armure : Normalement pas, éventuellement demi-plaques 1D8-1

Compétences : 65% en Connaissance (y compris les scientifiques) ; 70% en Perception ; 15% en Discrétion ; 30% en Communication

Notes : Difficile à décrire - est perpétuellement environné d'une sorte de brouillard bleuté. Parfois, il se dissipe suffisamment pour qu'on puisse l'apercevoir - les proportions du visage sont fausses, la peau blafarde et les yeux d'une couleur étrange - entre le jaune et l'orangé.

Il semble immensément riche - il y a un coffre plein de lires d'or dans sa chambre. Toutes les pièces sont anciennes - plus de 300 ans...

Tristan Lhomme



L'Île Brisée

Avertissement au joueur

La lecture de ce qui suit gâcherait certainement une grande part de votre plaisir si vous n'avez pas encore joué l'Île Brisée. Aussi, prenez votre courage à deux mains et passez aux pages suivantes.

Avertissement au maître de jeu

Cet aide de jeu est destiné à vous permettre une gestion plus aisée des entités présentes dans les personnages mais aussi des cartes de tarots tirées lors de l'entrevue avec Wickna Olha. Pour chaque aventurier, vous trouverez ci-contre une fiche qui représente l'entité et l'effet des cartes.

Tableau de l'entité

Ce tableau comprend les deux seules caractéristiques de l'entité, l'intelligence et le pouvoir. Cochez au fur et à mesure de leur progression leur valeur actuelle.

Le stade indique l'état de développement de l'entité et ses pouvoirs.

L'enfance commence dès le réveil dans la pyramide de fer. Suivant que le personnage ait réussi ou non son jet sous la SAN, l'entité apparaît avec une INT et un POU de 4 ou une INT et un POU de 6. L'enfance prend fin dès que le POU ou l'INT de l'entité égale celle du personnage. La conscience correspond au dernier stade et commence dès la fin de l'enfance.

Les pouvoirs de l'entité sont les suivants :

- Dote l'aventurier d'un sixième sens, ses compétences physiques augmentent pour un round de 25 % ou de moitié, à l'avantage du joueur.

- Soigne l'aventurier, l'entité peut absorber autant de points de dégâts qu'elle possède de POU. De plus, à chaque pleine lune, l'entité peut soigner son équivalent de POU.

- Au stade de l'enfance, l'entité gagne un point de POU et d'INT par utilisation de chacun de ses pouvoirs au profit du personnage.

Chaque semaine, l'entité lutte POU contre POU avec l'aventurier sur la table de résistance. Si l'entité remporte la lutte, elle gagne un point de POU et un point d'INT.

- Au stade de la conscience, l'entité gagne deux points de POU pour chaque utilisation de ses pouvoirs. L'esprit peut aussi tenter de prendre le contrôle du personnage à travers une lutte de POU contre POU et ceci chaque nuit. Le perdant est renvoyé dans les limbes de l'inconscient pour vingt quatre heures et perd définitivement 1D3 points de POU. En plus l'esprit est maintenant capable de monter toutes les compétences du personnage pour un round à 99%.

Les cartes de tarots :

Il vous suffit de noter les cartes tirées par chaque personnage et leurs effets.

Personnage :									
Tableau de l'entité									
INT	4	11	18		POU	4	11	18	
	5	12	19			5	12	19	
	6	13	20			6	13	20	
	7	14	21			7	14	21	
	8	15	22			8	15	22	
	9	16	23			9	16	23	
	10	17	24			10	17	24	
Stade :	Enfance								
	Conscience								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								

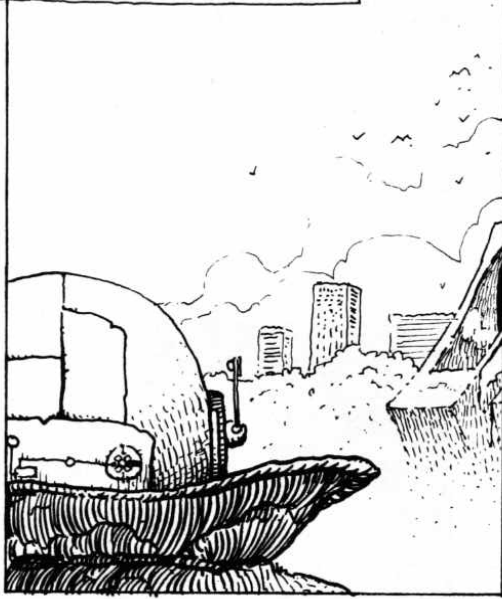
Personnage :									
Tableau de l'entité									
INT	4	11	18		POU	4	11	18	
	5	12	19			5	12	19	
	6	13	20			6	13	20	
	7	14	21			7	14	21	
	8	15	22			8	15	22	
	9	16	23			9	16	23	
	10	17	24			10	17	24	
Stade :	Enfance								
	Conscience								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								

Personnage :									
Tableau de l'entité									
INT	4	11	18		POU	4	11	18	
	5	12	19			5	12	19	
	6	13	20			6	13	20	
	7	14	21			7	14	21	
	8	15	22			8	15	22	
	9	16	23			9	16	23	
	10	17	24			10	17	24	
Stade :	Enfance								
	Conscience								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								
Nom de la lame :									
Effets :	-								
	-								

PS : n'hésitez pas à photocopier cette page en autant d'exemplaires dont vous avez besoin.

CYB/Q12

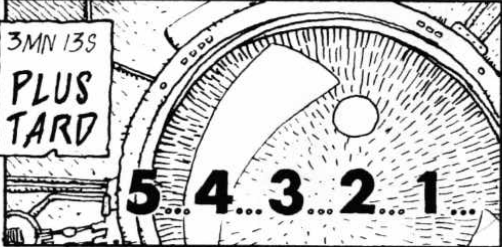
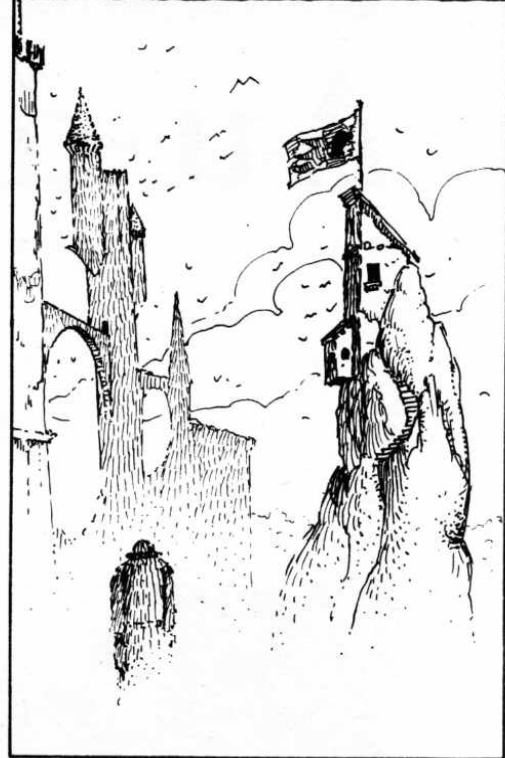
BANLIEUE DE METZ.
TOUT EST CALME.
SEULE UNE LUMIERE ATTESTE
D'UNE INTENSE ACTIVITE DANS
LES LOCAUX D'ORIFLAM.



1941 - MISSION CYB/Q12



CIBLE LOCALISEE - INTERCEPTION
PREVUE DANS 3MN 13S...



CECI EST UN DESINTEGRATEUR BIO-MOLECULAIRE TRIPHASE CALLAHAN VERSION 2 A CORRECTEUR DE VISEE LATERALE... ET TU N'AS PAS D'ARMURE! REPONDS A MES TROIS QUESTIONS SI TU VEUX VIVRE!

MMH... MMH...

OU EN EST LE TRAVAIL SUR CYBERPUNK 2 ?

AGH... AGH...

OU EN EST LE TRAVAIL SUR CYBERPUNK 2 ?

AGA... AGA...

OU EN EST LE TRAVAIL SUR CYBERPUNK 2 ?

WAF... WAF...

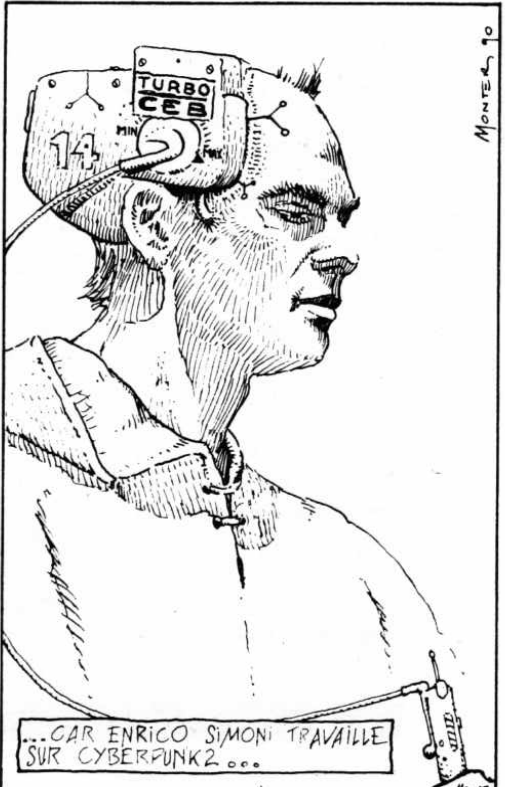
TU NE VEUX PAS REPONPRE! JE SAIS CE QU'IL ME RESTE A FAIRE...

AREUH!



QUELQUES HEURES PLUS TARD...

MISSION CYB/Q12 TERMINEE.
LE COMBAT CONTINUE!
AVONS DESORMAIS UN ALLIE...



Au-delà du Réel

"Dans l'obscurité humide de la ruelle, Jan surveille la porte du "Stellar Roaring". Plic, ploc..., les gouttes crépitent inlassablement sur sa boîte crânienne inoxydable. Le Kerezihov Boosterware bande ses muscles et tend ses nerfs comme des fils d'acier mortels. Soudain, la lumière inonde la ruelle, et dans le halo éblouissant de la porte ouverte, la silhouette de SNANE SMILE se découpe..."



Avec délice, Jan laisse son doigt presser la détente du Rohin Militech et dans un chant de mort, les bastos rejettent Smoke Smile dans l'entrée. Les cris de frayeur percent la nuit et comme une meute de hyènes, les badauds se pressent autour du corps disloqué. Satisfait, Jan fend la foule et vient contempler son oeuvre. Plus jamais, Smoke ne touchera à Mimie Douce. Maintenant, il tient plus d'un jeu à découper suivant les pointillés qu'au petit mac cruel qui "régnait en maître sur ...".

L'empire américain rongé par la corruption, enlisé dans la guerre d'Amérique Centrale, s'est lentement écroulé, laissant la suprématie mondiale aux Etats Unis d'Europe.

Les grandes campagnes, véritables greniers mondiaux du blé, sont convoitées par des promoteurs et spéculateurs. Rapidement, des hordes de petits fermiers ruinés hantent les longues routes. Repoussés de plus en plus violemment, ces bandes vont s'organiser en véritables clans de pillards routiers. La puissance des grandes compagnies va s'amplifiant, dépassant celles des plus grandes villes et même de la nation. Le chômage frappe de plein fouet les citoyens qui devront déployer mille astuces illégales pour survivre dans des quartiers poéti-

quement surnommés "Zone de Combat". Bien à l'abri dans leur bocal doré, des privilégiés travaillent pour les méga-corporations. Nourris, logés, blanchis et satisfaits par leurs corporations, ils imaginent vivre un paradis au milieu de l'enfer. Mais leur jungle professionnelle recèle des prédateurs bien plus cruels que ceux qui rôdent dans les mégacités est bon aux corporations pour prendre le dessus sur leurs rivales. Leur soif de pouvoir n'a d'égal que leur manque total d'humanité.

Dans ce futur noir, les faibles ont disparu. Là où s'affrontent chair et acier, il n'y a plus de place pour l'homme. Bientôt, ce dernier tendra vers la machine remplaçant membres, yeux, etc... pour des prothèses cybernétiques de plus en plus perfectionnées.

La médecine greffera toutes ces prothèses avec une facilité toujours accrue. Maintenant, tout humain peut développer sa force, sa vitesse et se doter d'armes telles les griffes d'acier rétractiles ou même dissimuler dans son bras le canon mafflu d'un Shot Gun. Reniant toute humanité, certains hommes couvriront leur corps de prothèses se rapprochant toujours plus de la machine. Les excès sont terribles et les foules sont marquées par les massacres commis pour ces MECSMACHINES surnommés CYB PSI. C'est dans ce futur hurlant de fureur et de douleur que les joueurs essaieront de survivre. Mesdames et Messieurs bienvenue dans Cyber Punk.

Cyber Punk offre la possibilité de jouer des aventuriers, tous différents les uns des autres et comme chaque joueur peut définir son personnage à son choix, cela ouvre les portes à des possibilités infinies.

Les personnages principaux sont au nombre de huit, chacun ayant un rôle spécifique.

Le rocker boy, musicien rebelle, utilise le rock pour combattre les autorités.

Le solo, né un flingue à la main, est un garde du corps, tueur ou mercenaire. Sa vie est vouée au combat.

Le netrunner, véritable fléau de l'ordinateur, fond sur le réseau international, attaque et pille les banques de données les mieux protégées.

Le téchie, la cybernétique a donné naissance à cette race de bricoleurs gé-

niaux, bossant des heures dans leur atelier secret pour améliorer tout produit technologique.

Les médias, reporters de choc, vont au carton permanent pour élever toujours plus haut l'épée de la vérité.



Les cops dans un futur ou le M16 est un jouet de gosse, sont un des derniers espoirs de la civilisation mais très peu sont conscients de ce rôle.

Les Corporates, requins ou lèche-culs, évoluent dans un monde de pouvoir total où tout leur est possible, grâce à la puissance des corporations.

Le fixer, c'est par lui que passe tous les commerces de la rue. Des filles de luxe ou une prothèse cybernétique dernier modèle, il peut tout avoir.

Le nomade a tout perdu, ses terres pillées par les promoteurs. Il sillonne les routes en bandes armées qui n'obéissent qu'aux lois du cuir et de l'asphalte. Ces personnages sont parfaitement détaillés grâce à neuf caractéristiques qui sont intelligence, réflexe, technique, sang froid, séduction, mouvement, empathie. Ces 9 caractéristiques vous permettront d'avoir une idée parfaite du physique et du mental de votre personnage. Chaque classe donnera un ensemble de compétences spécifiques à cette classe et le joueur pourra en plus prendre un nombre de talents de son choix. Ainsi, chaque personnage sera différent des autres. Avec plus de 90 compétences à votre disposition, vous serez obligé de trouver un personnage à votre taille.

Le système

Cyber punk réussit parfaitement à tenir compte les valeurs des caractéristiques ainsi que du talent utilisé pour la réussite d'une action. Le système simple et réaliste tient également en compte la difficulté de l'action que le joueur veut entreprendre.

Exemple : Johnny Silverhand essaie de forcer le verrou d'une porte. Le mécanisme extrêmement simple n'oppose qu'une difficulté moyenne. Johnny Silverhand a une caractéristique technique de 4, un talent de crochetage de 5, la difficulté étant moyenne, il devra réussir un total de 15 en additionnant le résultat de 1D10 + sa caractéristique technique + son talent de crochetage. Ainsi, tout en alliant simplicité et rapidité, le système de jeu de Cyber punk permet de prendre en compte efficacement tous les paramètres entrant dans la réussite d'une action. De plus, les notions d'échec et de réussite critique étant tenus également en compte, il est certain que même les joueurs les plus exigeants seront satisfaits par la qualité du système de jeu.

Mais, Cyber punk n'est pas simplement un excellent système de règles, il explore en plus des domaines jamais en-

core exploités dans le jeu de rôle : la cybernétique, façon Robocop et l'intérieur des réseaux informatiques façon Tron. La cybernétique très évoluée dans le monde de Cyber punk permet de remplacer aisément les organes ou membres humains.

Mais attention, ne croyez pas que vous pourrez transformer votre maigrichon en bête de guerre sans risque. L'utilisation de la cybernétique va lentement détériorer votre sensibilité humaine et si vous en abusez, le personnage se transformera en un monstre criminel hurlant sa folie dans un maelström de chair et d'acier. Mais si vous savez utiliser efficacement la cybernétique, vous pourrez développer énormément les capacités de votre personnage. Les méga-corporations offrent des catalogues cybernétiques aux possibilités infinies. Vous êtes attiré par un personnage aux réflexes d'acier alors, offrez-vous le nouveau Speedware de chez Sandevistan avec un tel Reflex Booster, même un escargot battrait le record du 100m. La cybernétique de Cyber punk vous permettra de modeler véritablement votre personnage comme vous le désirez, mais attention à l'abus dangereux.



Le Réseau

L'autre point fort de Cyber punk est le réseau ou Net, formé par les connections de tous les téléphones et ordinateurs du monde. C'est une gigantesque toile d'araignée informatique où l'on peut tout trouver. Divisé en royaumes ou régions comme Eurothéâtre, le réseau est un véritable monde parallèle répondant à ses propres lois. Il est utilisé pour toutes les transactions internationales et nationales. Chaque société, chaque ville, chaque nation est connectée. Echangeant ainsi des millions d'informations à une vitesse sidérante, les masses de données ont attiré une faune très spécifiques, les Net Runners. Génies de l'informatique, ils pénètrent le réseau, prenant d'assaut toutes les forteresses pour en extirper jusqu'au moindre renseignement.

Utilisés dans les guerres entre corporations ou agissant pour leur propre compte, les Net runners obligent les banques de données à toujours pousser plus loin leurs systèmes de protection.

Les programmes de piratage permettent aux Net runners de visualiser les mailles du réseau à leur guise. Attiré par le médiéval fantastique ou l'épouvante, le Netrunner évoluera dans l'univers de son choix. Les programmes de défense prendront la forme de dragon et autres. Le système de Cyber punk vous donne la possibilité de créer toutes les forteresses de votre choix, ou d'équiper votre Net runner d'un ensemble infini de programme d'attaque, de défense, etc..

Mais attention, on ne pénètre pas impunément dans les mailles du réseau. Les dangers y sont permanents et nombreux sont les Net Runners qui y perdent la vie, trop confiants dans leurs capacités.

Cyber punk est sans conteste un des jeux les plus originaux sur le marché actuel. Vibrant d'une rage permanente, il vous entraînera dans des aventures fulgurantes où vous aurez besoin de tous vos talents pour réussir à faire survivre votre personnage. Résolument moderne, Cyber punk est le premier jeu "Hard Rock".

Reconnu aux États Unis comme le leader incontournable de ce courant, Cyber punk réunit toutes les conditions pour s'imposer également en France.

Conseils pour mieux apprécier Cyber punk : lisez "Cablé" et Gravitité à la manque" dans la collection Présence du Futur chez Denoël et bourrez vous le crâne avec les meilleurs hurlements du Heavy Métal.

Jean-Marc Daniszweski

TANELORN L'ÉTERNELLE

TANELORN L'ÉTERNELLE

TANELORN L'ÉTERNELLE

TANELORN L'ÉTERNELLE

Perdue au cœur des Jeunes Royaumes, menacée par le chaos destructeur de Pan-Tang, méprisée par la Loi, ignorée par l'île des Princes dragons, Tanelorn se dresse unique et fragile. Qui n'a pas entendu des rumeurs ayant trait à la cité du désert des Soupirs. On raconte même que l'empereur déchu de la cité qui rêve, y a trouvé la paix l'espace de quelques temps.

Tanelorn n'a ni dieux ni maîtres, elle est l'asile de tous les errants qui désirent échapper au poids de leur destin ou aux contraignants devoirs les liant à leurs seigneurs ducs du chaos. Tanelorn est unique mais on la dit éternelle; elle existerait dans d'autres univers, d'autres époques, d'autres temps... Tanelorn serait une cité en ruine dans l'étrange monde d'un prince à la robe écarlate. Existe-t-elle dans le monde de glace d'Urlik Skarsol ?

Quelques sages des Jeunes Royaumes inspirés directement par les Seigneurs Gris se sont souvent posés la question, à savoir si Tanelorn se devait d'être absolument neutre ou si elle pouvait entreprendre la lutte contre la Loi ou le

Chaos si l'une de ses forces venaient à déséquilibrer la stabilité de la Grande Balance cosmique dont Tanelorn serait la manifestation à l'échelle humaine. Mais avant toute chose contemplons Tanelorn dans toute sa simple splendeur

TANELORN

"Tanelorn est une cité neutre qui n'est inféodée à aucun des deux camps".

Rackhir l'archer rouge (l'Épée Noire). Après une longue errance à travers l'aride désert des Soupirs, si vous avez évité les pillards du désert des larmes, si vous avez été prévoyant quant à vos réserves d'eau, si vos éventuels guides ne vous ont pas abandonnés après vous avoir détroussé, vous aurez peut-être la chance de découvrir celle qui hante tant d'esprits torturés... Tanelorn.

Rien de bien exceptionnel dans l'aspect de cette cité qui ressemble à n'importe quelle autre ville du désert : une faible muraille de terre séchée entoure péniblement une centaine de demeures recouvertes de chaux blanche. La première

chose qui attire l'oeil du voyageur est le nombre d'étendards flottant au vent. Ces bannières ne sont pas guerrières mais reflètent simplement la diversité des habitants de Tanelorn. En effet, les habitants de la petite cité viennent de tous les horizons : Rackhir l'archer rouge est natif des contrées orientales proches de Phum et d'Eshmir, Uroch de Nieva et brut de Lasmar viennent du Royaume vassal de Pan-Tang : Dharijor. La compagne de Rackhir, la rousse Sorana, quant à elle, vient de Yeshpotoom-Kahlai, la forteresse Impie d'Eequor. Chaque maison est imprégnée de l'architecture du pays natal de son habitant. Cette "nostalgie" fait de Tanelorn une cité unique où s'enchevêtrent de petites tours des dômes et les tourelles de tous les pays des Jeunes Royaumes. La demeure de Rackhir est à elle seule un miracle. Située à l'ouest de la cité, c'est une maison à deux étages, entourée d'une grande pelouse sur laquelle de nombreuses fleurs sauvages poussent librement. Cette demeure est construite en marbre rose et jaune et possède un grand toit pointu.



Les Habitants

La population de Tanelorn oscille entre deux et trois cents habitants : marchands de Vilmir ayant fui de voraces créanciers, anciens adeptes du chaos, sorciers de Pan-Tang ayant délaissé les cruautés du théocrate ou hérétiques de la loi poursuivis par les Assassins Bleus. Ce rassemblement cosmopolite donne à Tanelorn un caractère de puissance mêlé d'une certaine quiétude et d'une indéniable paix régnant sur tous les visages. Il est à noter que comme dans tout autre cité, on peut trouver à Tanelorn une taverne et quelques commerçants.

La taverne de l'Arrivée :

Située près de la Porte du Sud, elle est tenue par Zas le manchot, un ancien vagabond qui a conquis le trône d'un royaume de l'est nommé l'Andlermaigne. Il a abandonné son trône et s'est mis en quête de Tanelorn. Les tarifs de l'auberge de l'arrivée sont sans aucun doute les moins chers des Jeunes Royaumes, les voyageurs démunis se verront offrir un repas et un gîte gratuitement. Les prix pratiqués sont 50% moins chers que dans n'importe quel autre débit de boissons !! Zas, tout en étant tolérant n'accepte pas

que des individus créent du désordre dans son auberge. A noter que la seule décoration de la taverne, est une étrange épée, accrochée derrière le comptoir. Le pommeau de cette lame faite en or massif, représente un lion rampant. Zas ne laissera personne toucher cette épée, symbole des rois d'Andlermaigne.

L'armurerie


Une autre bâtisse particulière est l'armurerie de Tanelorn (située près du grand puits). Cette armurerie est tenue par un ancien sorcier de Pan-Tang : Carkan. On y trouve un éventail intéressant d'armes du Désert des Larmes (arc, épée, lance etc...) Avec un peu de chance, un voyageur trouvera une arme particulière forgée par un habitant de Tanelorn pendant son temps libre. En devanture de cette armurerie est exposée une parfaite réplique (non démoniaque) de Stormbringer. Elic a autorisé Carkan à en faire une reproduction. Carkan la veille jalousement !


La cave de l'armurerie contient une impressionnante réserve d'armes de tous genres destinée à la population en cas d'attaque de Tanelorn par une armée. Cette cave est perpétuellement surveillée par deux gardes lourdement armés.


Autres Boutiques

Outre les commerçants "classiques" qui vendent des victuailles ou des vêtements, on peut trouver à Tanelorn un marchand de montures (chameaux et chevaux) ainsi qu'un herboriste soigneur de grande

Légende

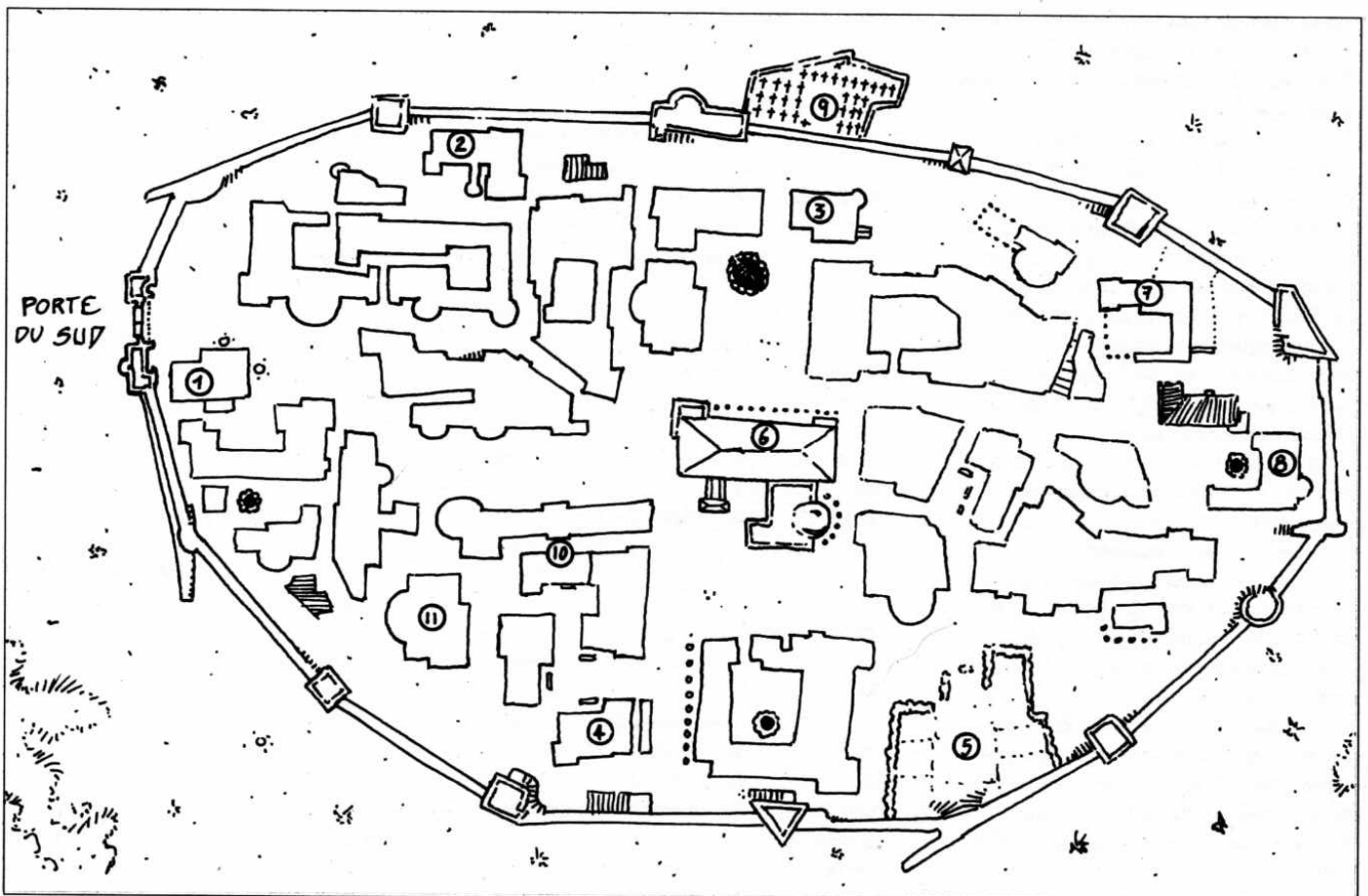
 : tourelle (25m de haut) état déplorable

 : enceinte (entre 10 et 15m de haut)

 : grand puit

 : petit puit

- 1 : taverne de l'Arrivée
- 2 : demeure de Rackir
- 3 : armurerie et maison de Carkan
- 4 : l'herbaliste Lanx
- 5 : le potager
- 6 : le palais
- 7 : marchand de montures
- 8 : taverne du Puits d'Argent
- 9 : le cimetière
- 10 : demeure d'Uroch de Niéva
- 11 : réserve de vivres



renommée. Cet herboriste dénommé Lanx est un ancien prêtre de la Loi ayant décidé de mettre ses talents au service de tous. Lanx soigne généralement gratuitement.

Le Palais de Tanelorn

Au centre de Tanelorn se dresse une bâtisse qui n'est ni une maison, ni un commerce, les Tanelorniens l'appellent ironiquement le Palais de Tanelorn. Le "palais" possède deux fonctions : la première est celle d'être une bibliothèque ouverte aux voyageurs comme aux habitants de la ville.

Cette bibliothèque peut prétendre rivaliser avec la grande bibliothèque de Iossaz non par le nombre d'ouvrages disponibles mais par la qualité et le bon état des livres. Contrairement aux différentes bibliothèques des Jeunes Royaumes aucun manuscrit n'est entaché par un esprit partisan. Tous les livres de Tanelorn ont été rédigés par ses habitants depuis des millénaires. On peut y trouver des traités géologiques, zoologiques, herboristes, des ouvrages théologiques ou philosophiques. Dans ces deux derniers domaines, il est intéressant de noter que les concepts de Chaos et de Loi y soient traités par rapport à une troisième force : la grande balance cosmique. La bibliothèque de Tanelorn comporte 9000 ouvrages dont les titres les plus fameux sont :

- "*l'Art de l'arc*" par Rackir.
- "*les Arcanes pratiqués à la Forteresse Impie*" par Sorana.
- "*l'Étrange Rolland*" par Melkafir
- "*les Assassins du Théocrate*" par Barlak Kirlos.

La liste pourrait être longue. Au cœur de cette bibliothèque se trouve une grande pièce appelée salle du conseil de Tanelorn. "Elle est destinée aux réunions d'urgence d'un conseil formé de neuf personnes qui délibèrent en cas de péril pour Tanelorn". Derrière cette phrase lapidaire inscrite sur la porte de la salle se cache toute la volonté séculaire des habitants de Tanelorn pour défendre leur ville.

Actuellement les membres du conseil sont Rackhir et sa compagne, Carkan de Pan-Tang, Uroch de Niéva, Brut de Lashmar le premier défenseur de Tanelorn, Lanx le thaumaturge. Trois des neuf sièges sont destinés à de mystérieux agents de la Grande Balance qui doivent, selon certaines légendes, prêter main-forte à Tanelorn en cas de menace. D'ailleurs la table de marbre noir du conseil est ornée en son centre d'une grande balance dont les deux plateaux

représentent les huit flèches ambrées du chaos et l'unique flèche bleue de la Loi. Après avoir contemplé succinctement Tanelorn, penchons-nous sur la neutralité de la cité éternelle.

La Cité Grise

Les partisans de la non intervention de la cité dans les affaires des Jeunes Royaumes mettent en avant le caractère éternel de refuge qui a fait de Tanelorn ce qu'elle est actuellement et sa neutralité absolue dans la joute éternelle qui oppose les ducs du chaos et Les seigneurs blancs de la Loi.

Tanelorn est le gîte de tous ceux qui ont fui cette lutte divine pour de pions redevenir des hommes maîtres de leur vie et de leur destin. Tanelorn offre une chose unique dans les Jeunes Royaumes : la possibilité d'être libre de toute tutelle divine, religieuse ou politique. Les gens de Tanelorn combattent uniquement pour la "non-bannière" de leur cité et les événements extérieurs aux déserts des soupirs leur importent peu. En ayant la chance de trouver Tanelorn, ils ont à jamais renoncé à la lutte religieuse qui caractérise de manière si sanglante les Jeunes Royaumes. Les tanelorniens, qui se réclament de la neutralité, aiment s'appuyer sur un manuscrit rédigé par Rackhir : il y raconte sa rencontre avec les 12 bâtisseurs de Tanelorn, dans un palais étrange situé au-delà des Jeunes Royaumes, et comment ils refusèrent de l'aider à sauver la cité qu'ils avaient jadis construite. Si les propres créateurs de Tanelorn refusent d'intervenir pour sauver leur oeuvre, la voie des habitants de la cité éternelle est toute tracée : vivre tranquillement, se défendre et ne pas s'occuper des affaires extérieures à la cité.

Le deuxième point concerne le rôle que joue Tanelorn dans la grande lutte pour la mainmise des mondes opposant le chaos et la loi.

"Tanelorn par sa facette éternelle est l'un des éléments prépondérant de l'équilibre de l'Univers".

Arjik de Pikarayd agent de la balance.

Au-delà des deux grands camps que sont le Chaos et la loi se trouve la grande balance cosmique, symbole abstrait de l'équilibre nécessaire à la survie de l'homme et de l'univers. Quoi de plus proche de la Balance que la cité de Tanelorn ? Ces deux entités auxquelles, certains puissants démons associent une troisième qu'ils nomment

Bâton Runique (le fléau de la balance cosmique?) n'agissent pas de manière active et visible sur la vie des Jeunes Royaumes. Cependant, nous pouvons facilement supposer que si une grande puissance du chaos était sur le point de contrôler entièrement les Jeunes Royaumes, la Balance cosmique se devrait d'intervenir. Et quelle serait sa meilleure base d'action ? Tanelorn. Là, intervient un concept étrange et légendaire, celui d'agent de la Balance. Nous avons déjà vu qu'à l'intérieur du conseil de Tanelorn, trois places étaient réservées à ces mystérieux agents et en fouillant dans la bibliothèque j'ai pu découvrir certains renseignements concernant ces agents, leurs origines et leurs pouvoirs.

La première tablette concernait une femme du peuple ailé de Myrrhyn qui fut prêtresse de Straasha. Elle eut les ailes tranchées par un groupe de mercenaires de Dharijor qui la laissèrent pour morte. Survivant à ses blessures, cette femme nommée Angelica (parabole ? Symbole ?) ne désirait que la vengeance et après plusieurs années de traque elle égorga le dernier de ses tortionnaires non loin de Tanelorn dont elle ignorait l'existence. Là, elle trouva planté dans une dune un étrange arc sans corde doué de parole qui lui intima l'ordre de le conduire à la cité éternelle où elle se devait d'attendre les deux autres agents.

Le deuxième agent appelé Arjik par les tablettes était originaire de Pikarayd où il exerçait la peu reluisante fonction d'assassin-garde du corps. Mais après avoir égorgé un de ses clients, ami personnel du chef des tueurs de Pan-Tang il dut s'enfuir et mena une vie de débauche et de sang. Jusqu'au jour où il devint l'esclave d'un Melnibonéen qui l'utilisa huit longues années. Le maître d'Arjik, après un étrange rêve, décida d'abandonner son esclave dans le Désert des Soupirs, où plus mort que vif il fut recueilli par une patrouille de Tanelorn. Guéri, il resta à Tanelorn. Par un jour de tempête alors qu'il n'était qu'à quelques kilomètres de Tanelorn, il trouva un étrange bouclier frappé d'une balance. Le deuxième agent s'était révélé.

Les traces de la troisième personne désignée par la balance, selon les tablettes se trouverait en royaume de Lormyr, où une jeune prêtresse de Donblas dénommée Melkafir fut chassée de son temple. Elle était accusée d'avoir eu des rap-

ports des plus impies avec le grand prêtre. L'on prête plus d'attention à la parole d'un grand prêtre qu'à celle d'une petite et trop jolie prêtresse... Ne maîtrisant aucun métier, Melkafir mendia pendant quelques mois. Alors qu'elle cherchait des coquillages sur une plage, non loin de Trepasaz, elle vit une épave à l'intérieur de laquelle elle trouva un bâton qui étrangement liait trois entités : une vertu, un démon et une autre plus mystérieuse. puis elle prit le chemin de Tanelorn.

Telle est, selon les archives de Tanelorn, l'histoire des trois agents de la Grande Balance.

Je ne crois pas qu'un jour, trois personnes dénommées Arjik, Melkafir ou encore Angélica, arriveront pour sauver les Jeunes Royaumes, il s'agit plutôt d'une parabole montrant que si son équilibre est menacé, la Grande Balance trouvera des hommes ou des femmes et qu'elle les armera pour contrer la Loi ou le Chaos. Je suis intimement persuadé qu'en cas de graves bouleversements Tanelorn sera le lieu de résistance pour sauvegarder l'équilibre dont elle est le symbole. Cependant, Tanelorn est éternelle, pas ses habitants! Pour terminer ma chronique sur Tanelorn, je rappellerai les propos d'une démon à la suite d'un voyage effectué dans un monde étrange, appelé par les autochtones "Tragique Millénaire.

"Fuyant les lynchages dont j'étais perpétuellement la victime, je marchais en me dirigeant au nord de ce monde dans un royaume nommé Scandie. Après trois mois d'errance, je découvrais un prêtre d'un culte étrange, qui malgré mon aspect démoniaque m'offrit l'hospitalité. Nos dialogues étaient des plus difficiles, cependant il me parla d'une étrange caverne située à Kung Slandem (un défilé de montagnes). Après m'être repu de son sang, je me rendis à cette caverne. L'entrée était un long tunnel en pente douce qui donnait accès à une immense plaine où jaillissait une source d'eau chaude contenant du phosphore. Non loin de la plage, se dressaient des habitations de métal paraissant conçues pour résister à une immense catastrophe. Je pensais, à cette vue, à la putride Tanelorn. Je m'enfuis en apercevant un homme et une femme dont le nom m'emplit mystérieusement de terreur... Brunner..."

Fin de la chronique de Tanelorn par Cléomède de Pan-Tang, Prêtre renégat d'Arioch.

Le repos de l'âme

Tanelorn est non seulement un abri pour le corps mais aussi pour l'esprit. Telle une source miraculeuse, la cité guérit, apporte un réconfort aux âmes en peine des Jeunes Royaumes. Elric, être déchiré s'il en fut, éprouva lui-même cet effet. Toute personne présente à Tanelorn récupère 1D4 points de SAN par mois et cela automatiquement. Cependant, tout résidant de Tanelorn qui croit encore en la Loi ou au Chaos risque de perdre ses croyances. Ainsi, par mois passé à Tanelorn, le personnage doit tester avec 1D100 son POU x 4. En cas d'échec, le visiteur semble avoir une illumination, une véritable révélation qui remet en cause tout ses principes. Dès lors, il perd ses points d'élan et renonce à ses anciennes alliances surnaturelles pour une vie simple et humaine à Tanelorn.

Tanelorn, Forteresse

Tanelorn est un lieu unique dans les Jeunes Royaumes en sens que les pouvoirs du Chaos et de la Loi y sont altérés.

Influence sur le chaos

Tout démon mineur amené dans Tanelorn voit toutes ses caractéristiques (sauf la TAI) et ses compétences divisées par 10 !

Aucun démon mineur ne peut de son plein gré entrer dans Tanelorn. Il doit être amené (porté physiquement) par son maître dans la cité grise. Ainsi aucun démon de connaissance ne peut fournir de réponse aux questions posées sur Tanelorn ou ses habitants. Pareillement, un démon de désir ne peut dérober quoique ce soit dans la cité.

Il est impossible à un sorcier d'invoquer un duc du Chaos dans Tanelorn. De même, toutes ses compétences d'invocation des divers démons mineurs sont divisées par 10.

Les ducs du Chaos (sous forme d'avatar) peuvent rentrer dans Tanelorn. Cependant, comme toutes leurs caractéristiques (sauf la TAI) et compétences sont divisées par 10, ceux-ci hésitent à franchir les murailles de briques de l'antique cité. Certaines vieilles légendes racontent même qu'un duc du chaos, au nom aujourd'hui oublié, s'était aventuré dans Tanelorn à la tête d'une armée de pillard. Malheureusement pour lui, il fut vaincu par un guerrier de la cité. L'histoire raconte ensuite que ses temples s'écroulèrent, ses statues explosèrent, ses prêtres devinrent fous et plus jamais

ce duc ne réapparut... Est-il vraiment mort ou est-il retenu "captif" par la puissance de Tanelorn ?

Un prêtre du chaos ne peut obtenir une aide de la part de son dieu à Tanelorn. En d'autres termes, les points d'élan lui sont absolument inutiles.

Influence sur la Loi :

Appliquez les mêmes restrictions pour les vertus et les dieux de la loi.

Influence sur les Cultes Elémentaires

Les cultes élémentaires ne sont pas affectés par Tanelorn. Aussi peut-on invoquer des élémentaires et ceux-ci gardent tous leurs pouvoirs dans la cité. De même, un sorcier peut contacter un Seigneur des Bêtes à Tanelorn.

Scénarios

Les scénarios possibles à Tanelorn tirent leurs origines dans les rapports entre la cité et la Loi ou le Chaos.

La Loi n'apprécie guère Tanelorn, mais elle n'a jamais tenté aucune vaste opération visant sa destruction totale et définitive. Même au temps de la grande croisade, les armées blanches évitèrent soigneusement Tanelorn. Par contre, le clergé de la Loi ne pardonne jamais aux parjures et aux traîtres. Ainsi, de temps à autre, quelques assassins bleus sont envoyés dans Tanelorn rendre la justice.

Le Chaos paraît être l'ennemi le plus décidé de Tanelorn. Certains sorciers affirment même qu'il existe une compétition entre les ducs du Chaos pour être celui qui détruira la cité qui méprise leur autorité. Tout comme la Loi, le Chaos n'hésite pas à châtier ses "déserteurs". Les personnages peuvent donc être impliqués dans de telles opérations soit comme attaquant ou défenseur de la cité éternelle.

Tanelorn peut aussi être le but d'aventuriers désirant le repos de l'âme après des années passées au service de la loi ou du Chaos. Mais pour de tels hommes chargés de crimes le chemin est long jusqu'à Tanelorn. Certains affirment que les périls rencontrés représentent le purgatoire de ces pécheurs.

Finalement Tanelorn représente un prison parfaite pour de puissantes entités surnaturelles, un duc du chaos par exemple. Il est probable que de tels captifs cherchent à se libérer d'une façon ou d'une autre...

Les Habitants de Tanelorn

■ Sorana de la Forteresse impie

Femme de Rackhir

Age : 29 ans, Native de la Forteresse impie

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
18 14 11 21 22 17 19

Points de vie : 14

Armes	Att	Par	Damage
Epée longue	88 %	79 %	1D8+1+1D6
Arc du désert	78 %	-	1D10+2+1D4
Epée courte	69 %	49 %	1D6+1+1D6

Armure : demi-plaque (issue du plan des seigneurs gris), entourée de voiles noirs. 1D8+4. La première attaque qui passe dans un combat ne cause aucun dommage grâce aux voiles.

Compétences : Eviter 83 %, Embuscade 59 %, Equitation 85 %, Premiers Soins 73 %, Persuader 94 %, Déplacement silencieux 109 %.

Son épée longue est démoniaque

Shjamira : démon de combat de Sorana

CON : 60, FOR : 60, POU : 20, CHA : 15, TAI : 2

Damage : 1D8+1+7D6

Sorana est un être exceptionnel. Assassinée, son âme est retournée aux Ducs du Chaos, cependant elle est revenue dans le monde des vivants grâce aux prouesses de Rackhir. Sorana ne parle jamais de son séjour chez les morts (d'ailleurs, à ses yeux elle n'est jamais morte). Sorana mène une vie paisible à Tanelorn mais retrouve toute sa cruauté d'autant face aux ennemis de sa cité.

■ Brut de Lashmar

Premier défenseur de Tanelorn

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
23 18 20 17 16 16 11

Points de Vie : 26

Armes	Att	Par	Damage
Masse d'arme à 2 mains	100 %	100 %	1D8+2+2D6
Hache de Bataille Vertueuse (POU 19)	90 %	90 %	10+2D6

Armure de plaque vertueuse en argent : 18 points (POU : 20)

Compétences : Eviter : 66 %, Tactique : 85 %, Equitation : 105 %, Voir : 71 %, Crédit : 80 %, Embuscade : 35 %.

Brut de Lashmar est un homme de grande taille, aux cheveux blonds et au port altier. Il affectionne les vêtements jaunes en temps de paix et endosse avec regret sa vieille armure d'argent pour défendre Tanelorn.

Brut détient tous les pouvoirs lorsqu'un péril extérieur menace Tanelorn. Il orga-

nise la défense et entraîne ses amis à la bataille.



Brut ne connaît pas la peur. Jamais le premier défenseur de Tanelorn n'a éprouvé ce sentiment.

■ Uroch de Niéva

Nationalité : Dharijor

Age : 33 ans

Ancien culte : Chardros et l'alcool !

Classe : guerrier, Noble.

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
10 16 12 14 18 16 16

PdV : 16

Armes	Att	Par	Damage
Hache de bataille	65 %	65 %	1D8+2
Dague	49 %	44 %	1D4+2

Compétences : Eviter : 64 %, Chanter : 45 %, Embuscade : 52 %, Connaissance du Vin : 85 %, Naviguer : 60 %, Crédit : 55 %.

Uroch apparait tel un jeune homme précocement vieilli par l'alcool. Depuis son arrivée à Tanelorn, Uroch a abandonné son vice. Uroch n'est pas l'une des grandes figures de Tanelorn, simplement l'un de ses habitants.

■ Zas le Manchot

Nationalité : Pays de l'Est ?

Age : 67 ans, Ancien monarque d'Andlermaigne

Classe : Guerrier, Voleur.

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
19 17 13 19 17 7 16

PdV : 18

Armes	Att	Par	Damage
Epée large	85 %	91 %	1D12+4+1D6
Hache lancée	64 %	-	1D8+2+1D4
Dague	45 %	59 %	1D4+2+1D6

Son épée large est faite d'une matière inconnue dans les Jeunes Royaumes (du titane).

Compétences : Eviter : 64 %, Connaissance de la guerre : 70 %, Voir : 110 %, Connaissance des Poisons : 59 %, Cuisine : 59 %, Embuscade : 86 %.

Zas a oeuvré des décennies entières pour conquérir le trône d'Andlermaigne. Une fois son but atteint, Zas a pris conscience de la vacuité de son existence. A peine la couronne d'or et d'argent posée sur sa tête, le nouveau roi a quitté le hall des anciens, a enfourché le cheval d'un de ses gardes et est parti au triple galop pleurant sur ses années perdues à jamais. Aujourd'hui Zas connaît une existence qui le satisfait enfin.

■ Lanx l'Herboriste

Nationalité : Lormyr

Age : 43 ans, Ancien culte : Arkyn

Classe : Prêtre

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
13 14 19 19 20 19 15

Arme	Att	Par	Dégâts
Dague	45 %	43 %	1D4+2+1D6

Compétences : Connaissance des plantes : 140 %, Connaissance des poisons : 95 %, Connaissance des antidotes : 135 %, Premiers Soins : 85 %, Cartographie : 74 %, Eviter : 41 %.

Lanx a trouvé refuge à Tanelorn loin de la Loi à Lormyr. La quiétude de Tanelorn lui laisse le temps de concocter ses potions mais aussi de réfléchir sur les erreurs de la Loi. Son principal sujet de conversation reste d'ailleurs son ancienne religion.

■ Rackhir, l'Archer Rouge

Caractéristiques et compétences livre du maître p.29

Compléments

Ancien culte : Vezha, seigneur des ailes

Les Flèches de la loi de Rackhir

L'Archer Rouge possède 20 flèches de la loi, ces flèches ont été créée par Rasil le purificateur et Rackir les trouva lors de sa quête à travers le Multivers pour sauver Tanelorn.

Ces flèches sont conçues pour tuer toutes créatures du chaos. Elles possèdent un POU de 22. Si la flèche touche, il y a lutte de POU contre POU. En cas de défaite, la créature du chaos meurt...

Corto Ravena de la C.E.K

Les Seigneurs de la Loi

Cette deuxième partie vous expose l'élan des divinités de la Loi présentées dans Tatou 4 ainsi qu'un oublié, Pozz-Mann-Lhyrr. Puisse-t-il nous pardonner dans sa divine splendeur.

Pozz-Man-Lhyrr

DIEU DE LA MER PROTECTEUR DE TARKESH

Dieu de la mer et ennemi juré de Pyaray l'Horreur Tentaculaire, Pozz-Man-Lhyrr apparaît aux humains sous la forme d'un homme de haute taille à la peau légèrement verdâtre. Il n'est visible que dans la mer où une cohorte de baleines, de dauphins et de sirènes l'accompagne. Pozz-Man-Lhyrr est un dieu au caractère bourru, mais juste, il aime les marins et l'océan. Tout comme Tarkesh, il est un allié de Straasha dans sa lutte contre Pyaray et les flottes de chaos. Par cette alliance, le dieu de la mer est très proche des Seigneurs élémentaires.

Il ne possède pas de grand dessein pour l'humanité, ni de grandes théories comme Donblas ou Arkyn. Sa seule volonté est de bouter Pyaray et sa meute hors des fonds marins, de délivrer les océans de la présence malfaisante du chaos qui corrompt et détruit le fragile équilibre des mers. Cependant, Pozz-Man-Lhyrr a subi défaite sur défaite. Ses fidèles aquatiques furent décimés par les équipages de Pyaray et depuis 500 ans, Pozz-Man-Lhyrr n'apparaît plus dans les océans des Jeunes Royaumes. Paradoxalement, sa puissance semble être intacte. En effet, pourquoi les sbires de Pan-Tang n'ont-ils jamais osé attaquer le royaume de Tarkesh, adorateur inconditionnel du seigneur de la mer ?

Pozz-Man-Lhyrr aime que l'on vienne en aide aux naufragés, quelque soit leur nationalité (même Pan-Tang), selon la vieille loi de la mer. Il aime également que l'on construise des phares. Tout ce qui touche à la mer lui est cher.

Le culte de Pozz-Man-Lhyrr est très peu répandu dans les Jeunes Royaumes. Il est néanmoins vénéré avec fanatisme

par les habitants de Tarkesh dont il est le principal dieu. La côte de ce pays comprend une multitude de temples et de chapelles dédiés à ce dieu. En dehors de Tarkesh, seuls quelques marins de l'île des cités pourpres le vénèrent. Le clergé de la loi dans son ensemble le considère comme un dieu mineur.

L'élan des Seigneurs de la Loi

Donblas, le justicier

-1D4 pour chaque sorcier du chaos amené devant un tribunal de la loi.
-1D6 pour chaque nouvelle loi proposée et adoptée par la juridiction d'une cité ou d'un royaume.

Taymar, le philosophe

-1D6 points pour toute personne convertie à l'étrange philosophie de Taymar.
-1D6 pour tout recueil écrit sur le pourquoi de la lutte éternelle et de la raison d'être de la loi.

Arkyn, seigneur des sciences créateur du chiffre

-1D10 pour toute inventions contribuant au progrès scientifiques de l'humanité.
-1D6 pour tout artefact du chaos ramené dans un temple d'Arkyn pour y être détruit.

Pozz-Man-Lhyrr, Protecteur de Tarkesh, dieu de la mer

-1D3 pour chaque naufragé sauvé (x 2 si il s'agit d'un habitant de Pan-Tang).
-1D3 pour un phare érigé ou pour un navire construit et dédié à Pozz-Man-Lhyrr.
-20 points pour toute victoire contre un navire de Pyaray.

Goldar, seigneur du commerce et du profit

-1D6 pour toute transaction effectuée au dépend du chaos.
-7 points pour la création de toute compagnie marchande.
-2 points par chaque millier de Grand Bronze gagné et sacrifié à Goldar.

Mardek, l'Urne Pleine

-1D3 pour la construction d'un puits dans un lieu aride
- 1 point par hectare de terre aride irriguée.

Vorain, le bâtisseur

-1D6 pour chaque plan de bâtiment dessinée puis construit et placée sous la tutelle de Vorain.
-1D10 pour la participation aux travaux d'un temple de Vorain (participation manuelle).

Dakal, la danseuse, seigneur des arts

-5 points pour toute sculpture, musique et enluminure créée et dédiée à Dakal.
-1D8 pour toute danse nouvelle créée et dansée dans un temple de Dakal.
Randor l'ordonnateur, seigneur de l'équilibre
-15 points pour toute bataille ou croisade contre le chaos menée à bien.
-5 points pour chaque agent ou prêtre du chaos tué.
-1D3 points pour chaque démon tué.

Valakar, le fondateur

-1D10 pour tout temple de la loi construit
-1D4 pour tout nouveau rite inventé.

Amran, la lumière

-1D4 pour la participation aux grandes fêtes de l'équinoxe.
-1D4 pour tout mariage célébré dans un temple d'Amran.

Rasil, le purificateur

-1D6 pour tout agent ou prêtre du chaos exécuté selon le code de Rasil.
-même élan que Randor

Jared, seigneur de la science

-1D6 points pour toute machine inventée
-1D10 pour toute nouvelle loi physique découverte

Corto Ravena de la C.E.K

Voir Tanelorn et vivre ?

Il sentait bon le sable chaud...



Deux introductions sont possibles pour ce scénario dont le point de départ est la capitale de Pan-Tang. Soit le Théocrate Jagreen Lern envoie un groupe de sorciers natifs de la Cité des Statues qui Hurlent, soit il envoie un groupe de prisonniers compétents dont il se sera assuré la fidélité. Un dernier conseil au maître du jeu, n'hésitez pas à faire de la traversée du Désert des Soupirs un véritable enfer. Certains héros cherchent Tanelorn toute leur vie sans jamais la trouver... Vos PJ choisiront-ils la quiétude de la cité éternelle ou resteront-ils fidèles à l'odieux théocrate jusque dans la mort ?

Captifs du Théocrate

Etre capturé par les sbires de Pan-Tang laissait prévoir un avenir relativement limité. Mais étrangement le Théocrate Jagreen Lern fit convoquer quelques uns de ses derniers prisonniers dans la grande salle de son palais, salle dite de la Faux Sanglante de Chardhros. Tout laissait croire qu'une joyeuse séance de torture allait être improvisée en l'honneur d'Ascontyl sa 3ème concubine de l'année...



Quelle déception ! Pas la moindre goutte de sang rien que quelques palabres entre le théocrate et les prisonniers et voici que le puissant chef de Pan-Tang se laisse aller à raconter une histoire : "L'homme que je vous demande de tuer s'appelle Carkan. Il fut autrefois un excellent agent de la Reine des Epées, Xiombarg. Il a été l'investigateur et le commandant en chef de la première attaque armée contre le nid de serviteurs de la Loi qu'est la cité d'Haven. Le jour de l'attaque Carkan était ivre et ce fut un gigantesque désastre. Les familles des soldats morts mirent la tête de Carkan à prix. Mais ce chien de Carkan grâce à sa famille alors puissante me fit personnellement endosser la responsabilité de la défaite. Ce lâche en profita pour s'éclipser définitivement de Pan-Tang. Cette histoire eut lieu au début de mon règne, j'avais d'autres chats à fouetter que de retrouver ce traître mais je n'ai jamais oublié cet affront qui faillit me coûter mon trône et plonger notre royaume dans la guerre civile..."

Les malheureux prisonniers verront alors le théocrate faire signe à un groupe de sorciers qui les traînera dans les salles d'invocation du Palais de Jagreen Lern. Séparément chaque prisonnier passera deux heures avec un sorcier ; étrangement aucun des captifs ne sera blessé ou affecté physiquement, seule une indicible peur leur noue les entrailles. Ils seront alors conduits dans des appartements où ils sont lavés, rasés, et habillés après quoi, ils auront la surprise de se voir remettre des armes...

La seconde entrevue avec le théocrate a lieu dans une salle nettement plus discrète que la salle de la Faux Sanglante de Chadhros. De plus, aucun membre de la cour de Jagreen Lern n'est présent, seule sa garde personnelle l'accompagne. Le maître de Pan-Tang expose aux mercenaires qu'en échange de la sauvegarde de leur misérable vie, ils doivent accomplir une mission relevant de l'espionnage et de l'assassinat : récemment des agents de Pan-Tang résidant à Jadmarr ont aperçu Carkan en compagnie de Rackhir l'archer rouge. L'ancien sorcier faisait partie d'une colonne de ravitaillement de Tanelorn. Les prisonniers vont donc être envoyés à Tanelorn où ils devront séjourner quelques temps pour étudier les forces et faiblesses de la cité éternelle puis assassiner le traître renégat Carkan et ensuite rendre compte de leur succès au théocrate. Jagreen Lern insistera sur l'importance des informations recueillies à Tanelorn, en effet, il paraîtrait que le Loup Blanc lui-même y a séjourné.

Le théocrate s'est assuré la fidélité des mercenaires grâce à un sort de marque (cf. supplément l'Octogone du Chaos), au cas où ils venaient à le trahir, il enverrait des démons pisteurs accompagnés de démons sentinelles. Selon son humeur, il révélera ou non aux mercenaires leur sort en cas de trahison.

A vos ordres Monseigneur...

Un message de la Garde Pourpre vient tirer les personnages, fidèles serviteurs du chaos, de leur sommeil en pleine nuit. Le guerrier muet leur tend un tube d'ivoire scellé par le propre sceau du Théocrate. Après un sourire plein de sous entendu le garde disparaît dans la nuit.

Le tube ouvert, le message écrit au sang sur un parchemin à la texture plutôt inhabituelle contient une "invitation" du Théocrate. A la première heure ils doivent se présenter au palais du maître de Pan Tang à la porte de l'ultime révélation.

A l'heure dite, des guerriers sans visage attendent les personnages à la porte de l'ultime révélation. Immédiatement ils emmèneront les aventuriers à travers un palais désert et silencieux. Toujours escortés les personnages se retrouvent devant Jagreen Lern, le visage morose, le regard perdu dans le brasier sanglant de la salle du trône. Après une heure de silence, Jagreen Lern pose son regard sur ses invités. Il leur confesse alors leur mission (voir au dessus). Le Théocrate ne parlera d'aucune récompense ou châtement mais ses deux yeux sont pleins de promesses dans le cas d'un échec...

Le plan du Théocrate

Le groupe de personnages envoyé en mission par le Théocrate constitue la première étape de son plan visant la perte de Carkan. Machiavélique à son habitude Jagreen Lern a prévu un autre tueur : Jarek Mortenoire, renégat des Assassins Bleus. La mission de Mortenoire est la suivante :

- si les personnages assassinent Carkan et réussissent à fuir Tanelorn il doit alors les exterminer. Le Théocrate ne porte aucune confiance à des serviteurs du chaos qui se sont introduits dans Tanelorn. Déjà dans le passé, plusieurs espions choisis parmi les plus dévots ont renié leur engagement envers le chaos après un séjour dans cette maudite cité. Quant aux prisonniers envoyés en mission il ne mérite que la mort.

- si les personnages tentent de tuer Carkan mais échouent, Morte noire doit rentrer dans Tanelorn. Dès lors il se présente comme Vésias un malheureux prisonnier de Pan Tang évadé depuis peu. Lors de son séjour dans les geôles de Pan Tang Mortenoire affirmera avoir sympathisé avec Hymerwald, un vieil ami de Carkan. Hymerwald aurait été déchu et torturé à mort pour une faute bénigne. Avant de trépasser Hymerwald aurait favorisé l'évasion de Vésias en lui demandant de prévenir Carkan qu'un groupe de tueurs était envoyé par le Théocrate contre lui. Il montrera d'ailleurs la bague d'Hymerwald comme preuve. D'ailleurs ne reculant devant rien pour assouvir sa vengeance le Théocrate a emprisonné et torturé à mort Hymerwald ! Aussi si les habitants utilisent des voies surnaturelles pour se renseigner auront ils confirmation des dires de Mortenoire

- si les personnages ne tentent rien, Mortenoire rentrera dans la cité quatre jours après l'arrivée des PJ et les dénoncera comme des assassins envoyés par le Théocrate ! Un procès s'en suivra, et Mortenoire profitera de la confusion pour assassiner Carkan.

Le Voyage

Pour atteindre le désert des soupirs, le théocrate fait transporter les mercenaires à bord du Râtelier de Mabelrode son propre navire amiral ! La galère est escortée par cinq

quadrirèmes de l'escadre Ruines, afin d'éviter les mauvaises rencontres en mer...

Etonnement la traversée sera plutôt lente. Les six galères navigueront à vitesse réduite. Seulement après un mois la petite flotte arrivera en vue des côtes d'Ilmiora.

Cette lenteur est voulue par le Théocrate lui-même. Elle permettra d'expliquer à Mortenoire son arrivée quelques jours seulement après celui des "assassins". De plus lors de la traversée les personnages seront "invités" à demeurer auprès de l'amiral Hadshan Yserdill. Avec un peu de chance certains navires pourront les apercevoir et qui sait si leur description comme invité d'honneur n'atteindra pas "mystérieusement" Tanelorn ?

Les hommes du Théocrate débarqueront dans une petite crique isolée d'Ilmiora où un groupe d'espions de Pan-Tang leur donnera quelques vagues données de navigation dans le désert pour leur permettre de trouver Tanelorn. Dès lors, leur voyage peut durer deux jours ou six mois. Le Désert des Soupirs est peu sûr et certains pillards du Désert des Larmes y traquent les caravanes perdues ou de riches mystiques d'Ilmiora cherchant la Voie...

Les périls du Désert des Soupirs permettent de tester la valeur de vos joueurs. A vous de choisir parmi les suivants :

Les pillards du désert

Un groupe (1D6+3 cavaliers) attaquent par surprise les PJ, par exemple de nuit, ou surgissent subitement de derrière une colline de pierres. Ils ne veulent pas tuer les PJ, mais simplement dérober leurs chevaux et d'autres biens. Si les PJ semblent puissants ils négocieront un droit de passage. Dans un combat leur tactique consiste à galoper autour de leurs adversaires, décochant flèches sur flèches. Ils viennent au contact uniquement si l'ennemi paraît à bout de force.

Nomade type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	9	12	13	15	8

PdV : 16

Armure : 1D8-1, bois verni

Armes Attaque Dégâts Parade

Arc du désert 60 % 1D10+2 -

Cimeterre 50 % 1D8+1 50 %

Compétence: Equitation 80 %, Pister 70 %, Embuscade 50 %.

Les scorpions de Mabelrode

A l'aube des temps Mabelrode et Ariocho se livrèrent un terrible duel dans cette verte contrée. Le combat divin achevé, celle-ci était devenu le Désert des Soupirs. Blessé par Ariocho, le sang de Mabelrode était tombé en fines gouttelettes sur cette région. Chaque goutte du sang divin donna naissance à un scorpion noir marqué d'une étoile rouge à huit branches sur le dos...

Ces scorpions sont éminemment dangereux. Leur venin est mortel en 1D6 minutes, il cause 4D6 points de dégâts.

Les sables mouvants

Les grandes étendues du désert recèlent souvent bien des dangers dans leurs profondeurs, entre autres les poches de sables mouvants. Toute personne qui y met les deux pieds y creuse sa tombe. Une victime qui se débat est aspiré en 3+1D6 rounds, sinon comptez 10+1D6 rounds si elle se tient calme. Sortir une personne d'un tel piège exige de vaincre sur la table de résistance la force du sable mouvant (3D10) avec la somme des forces des aventuriers ou de leurs chevaux.

Tanelorn

Guidés par quelques mystérieux instincts ou par la Main du Chaos, après une longue errance en compagnie des traumatisants hurlements du désert... Tanelorn se dressera. L'accueil des habitants de Tanelorn frappera tout particulièrement les sbires de Pan-Tang qui seront rapidement invités à éteindre leur soif à la taverne de l'Arrivée tenue par Zas le Manchot. De nombreuses personnes se déplaceront pour les saluer et leur souhaiter la bienvenue. Le plus légendaire des habitants de Tanelorn viendra lui-même s'entretenir avec les mercenaires, les interrogeant sur leur voyage et les difficultés rencontrées. Il conclura en leur proposant le gîte et le couvert le temps de leur séjour. Le groupe d'assassins se verra séparé pour la nuit : Rackhir invitera celui avec lequel il s'est entretenu chez lui, d'autres passeront la nuit dans le Palais de Tanelorn ou encore chez d'autres habitants de la ville qu'ils ont pu rencontrer à la taverne de l'arrivée.

Deux éléments prépondérants doivent se dégager dans l'esprit des aventuriers : d'abord, personne ne les a interrogés sur les raisons de leur venue et ensuite "la" Tanelorn et ses habitants renégats, décrits comme d'ignobles traîtres, semblent des gens tout à fait charmants et chose étrange dans les Jeunes Royaumes, "bien dans leur peau"...

Carkan mène une vie très régulière. Voici son emploi du temps quotidien.

Heure du coq : Carkan se lève, sort de chez lui et rend visite au garde de nuit avant de déjeuner à l'auberge de l'arrivée. Après quoi il rentre, réchauffe son feu et travaille à sa forge jusqu'à l'heure du soleil.

Heure du soleil : Carkan déjeune chez l'un de ses amis ou prend son repas chez lui en compagnie d'un ou plusieurs invités. L'après midi il reste seul assis sur sa terrasse. Tous pensent qu'il rumine ses exactions passées. Généralement, Carkan passe ses soirées chez un ami ou encore à l'auberge.

La deuxième journée à Tanelorn sera particulièrement chargée pour nos espions. A leur grande surprise, ils se verront invités à déjeuner par leur cible : Carkan. Désireux d'avoir quelques nouvelles des Jeunes Royaumes. Carkan (malgré ses cinquante ans révolus), est une force de la nature. Son visage, orné d'une grande barbe grisonnante, est marqué par le soleil du Désert des Soupirs. Étrangement, Carkan est habillé à la mode d'Ilmiora ; il porte un bonnet de fourrure, la cape à carreaux de Karlaak et le kilt de Gorjhan. Il ne quitte que très rarement sa vieille épée démon Sibak qui comme son maître, adoré, est heureuse d'avoir pris sa retraite. Pour Carkan chaque jour passé à Tanelorn est une nouvelle renaissance mais le poids des crimes qu'il a commis pour la gloire de Pan-Tang lui pèse toujours et sa discrétion dans la cité est due à une culpabilité ne disparaissant que très lentement. Cependant Carkan qui est un des doyens de Tanelorn y est très apprécié notamment par Brut de Lashmar.

Carkan se montrera un hôte des plus charmants envers les mercenaires, leur faisant visiter son armurerie, il offrira à chaque aventurier un arc du désert et leur fera contempler la réplique de Stormbringer qu'il possède... Le déjeuner préparé par Carkan est un véritable délice : serpents des steppes et baies d'Org. Il a également invité cinq personnes originaires de Pan-Tang, des renégats notoires... La discussion portera sur les événements politiques des Jeunes Royaumes : batailles, pactes, etc. Le sentiment de malaise des hommes du théocrate doit aller en grandissant. Quelle fichue mission !



L'Attaque des Mendiants

En milieu de journée, un cavalier rentrera précipitamment à Tanelorn, un groupe d'une centaine d'hommes se dirigeant vers la cité. Il s'agit de mendiants de Nadsokor rendus fous par la consommation de quelques fûts de vin melnibonéen. Nos mercenaires sont invités à participer à la défense de la ville. La fin de la journée et une partie de la nuit sont consacrées à la préparation de la défense de Tanelorn. Les braves aventuriers pourront admirer l'organisation qui règne dans la ville. Les armes entreposées dans la cave de l'armurerie de Carkan sont distribuées, un petit groupe dirigé par Brut de Lashmar part pour ralentir l'avancée des mendiants.

Les personnages peuvent accompagner Brut de Lashmar dans ce raid. Les habitants de Tanelorn seront ravis par cette aide. Carkan restera à Tanelorn, distribuant les armes et ajustant les armures.

Les mendiants se lancent à l'attaque telle une meute de hyènes enragées criant, jappant, bavant, agitant les bras comme des massues. Ils jettent sur les murs quelques échelles et s'y agglutinent. La plupart d'entre eux mourront avant d'atteindre le chemin de ronde, criblés de flèches.

A la fin du combat, Brut organisera une sortie afin d'achever les derniers survivants. Lors de cette brève bataille Carkan se tient au plus fort de l'action sur les murailles. Il se bat froidement, le visage crispé, visiblement cette boucherie lui inspire un vif dégoût.

Une fois le dernier rôle emporté par le vent du désert, Carkan rassemblera un groupe de volontaires afin de brûler les dépouilles des malheureux mendiants. Il ne dira mot lors de cette sinistre besogne.

Si les personnages ont combattu courageusement les habitants de Tanelorn les fêteront le soir même à l'auberge de l'Arrivée. Pour pimenter l'histoire n'hésitez pas si l'un de vos joueurs est en péril face aux mendiants à lui sauver la vie par une action héroïque de Carkan...

Mortenoire arrive !

Si le lendemain les PJ n'ont encore rien tenté contre Carkan, Mortenoire fera son entrée à Tanelorn. Il préviendra ses habitants qu'un groupe de tueurs ont été envoyé par le Théocrate assassiner Carkan ! Dès lors, il y a fort à parier que les PJ soient suspectés voir accusés. A partir de ce moment, le scénario se ramifie en de multiples voies.

Cependant si avant ce jour, les personnages ont tenté d'assassiner Carkan, qu'ils aient réussi ou non, Rackir sa compagne et Brut les poursuivront à travers le désert.

Si les PJ sont demeurés inactifs, Rackir enquêtera avec toute sa sagacité sur cette étrange affaire.

La politique de Mortenoire est simple, attirer l'attention des habitants de Tanelorn sur les PJ, provoquer la plus grande confusion possible et attendre le moment propice pour assassiner Carkan. A vous de décider de la réussite ou non de sa tentative.

Dénouements

Ceux-ci sont multiples, à vous de choisir l'issue la plus pittoresque pour cette aventure. La meilleure solution pour les joueurs consistent à tout avouer aux habitants de Tanelorn. Dans le cas de prisonniers envoyés en mission par le Théocrate, ils les aideront à se défaire de la marque démoniaque imposée par les sorciers. Dans le cas de féaux du Chaos, ils les accueilleront à bras ouvert dans leur communauté.

Si des prisonniers décident de rester dans la petite cité sans accomplir leur mission le Théocrate enverra un groupe de 10 démons pisteurs et de 20 démons sentinelles pour tuer les renégats. Si ce premier groupe démoniaque échoue, il enverra le mois suivant une escouade deux fois plus puissante. Heureusement pour nos nouveaux Tanelorniens si ce deuxième groupe

de démons venait à faillir, Jagreen Lern renonce à envoyer à nouveau des démons ayant bien d'autres projets à fouetter ! Mais gare aux renégats si ils retombent entre ses griffes...

Rester à Tanelorn n'est pas une fin pour les personnages mais au contraire peut s'avérer être le point de départ d'une quête pour la Grande Balance Cosmique, pour la survie de Tanelorn. Puisse l'équilibre universel guider vos aventuriers vers le bon choix afin que Tanelorn soit une renaissance pour eux.

La demeure de Carkan

1 La forge : Carkan y travaille tous les matins. Quelquefois, l'après midi, un habitant de Tanelorn y travaille aussi. Accroché à un poteau soutenant le toit de la forge se trouve la réplique de Stormbringer. La forge est ouverte à tout vent. Seul un muret marque son emplacement.

2 La cuisine.

3 La salle de séjour : Une grande table d'ébène occupe la plupart de la place. Des dizaines de coussins bariolés parsèment le sol. Un coffre usagé contient les anciens vêtements de Carkan ainsi que son amulette d'agent du Chaos. Ses armes et son armure ornent les murs de la pièce.

4 La chambre de Carkan : Très dépouillée, un lit à même la terre battue. Des vêtements fripés et des couvertures en désordre gisent sur le sol.

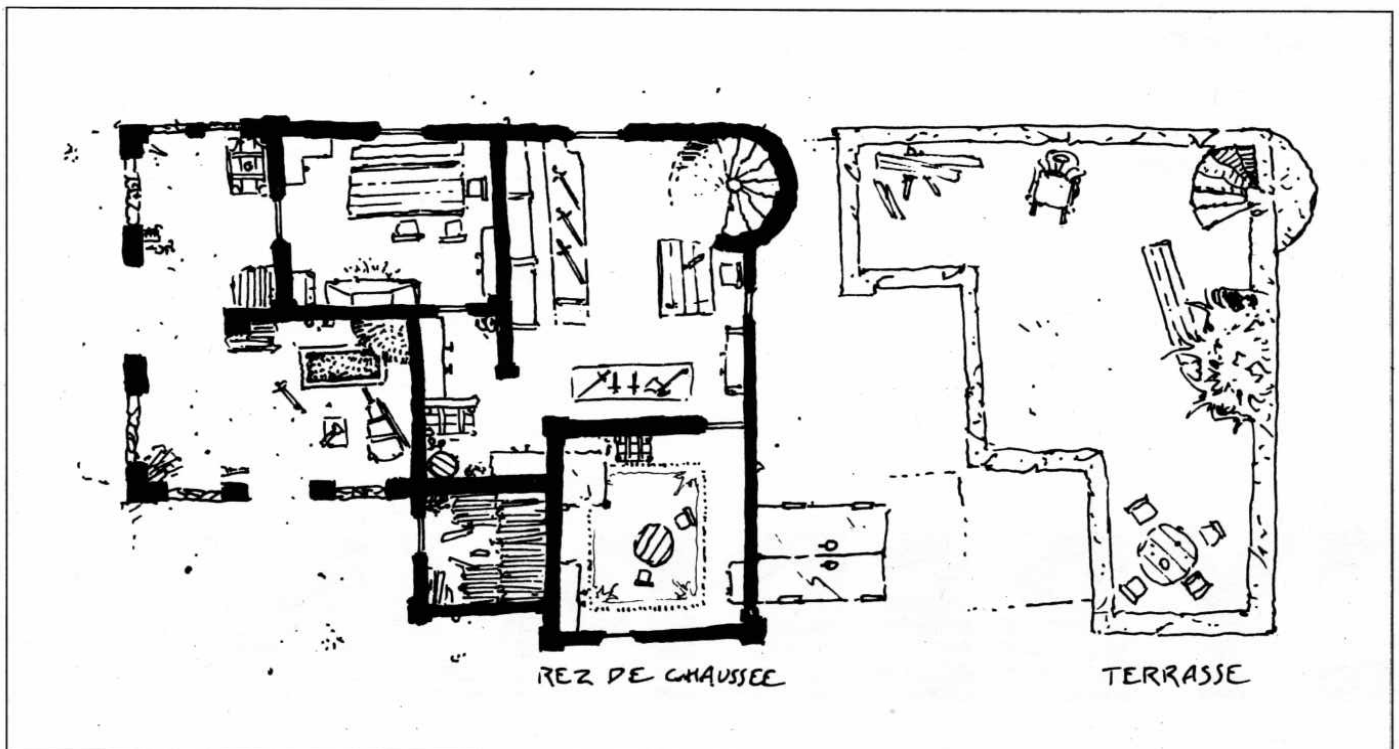
5 La remise à bois : Cet appentis abrite le bois nécessaire au bon fonctionnement de la forge.

6 La cave : Fermée par deux portes d'acier verrouillées. Le dépôt d'arme est aussi toujours surveillé par deux gardes désignés chaque jour parmi la population de Tanelorn. Généralement, ces deux hommes exercent une surveillance peu attentive.

7 La tourelle : Elle contient un escalier à vis qui donne sur la terrasse.

8 La terrasse : C'est ici que Carkan passe en solitaire la plupart de ses après midi.

La nuit tombée ou lors de son retour de l'auberge, Carkan ferme ses volets et sa porte à clef.



■ **Les deux gardes**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	10	13	14	13	10
Pdv : 12						
Armure : 1D8-1						
Armes		Attaque	Parade	Dégâts		
Hache de bataille		50 %	50 %	1D8+2+1D6		
Hache lancée		50 %	-	1D8+2+1D4		

■ **Carkan de Pan-Tang**

Classes sociales : guerrier/noble, Nationalité : Pan-Tang

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	Char
14	14	14	19	18	16	14
Pdv : 16						
Armes		Attaque	Parade	Dégâts		
Ecu		-	49 %	-		
Arc du désert		70%	-	1D10+2+1D4		
Epée large démoniaque		90 %	79 %	1D8+1+1D6+3D6		

■ **Sibak épée démon**

FOR	CON	POU	CHA	INT	TAI
30	49	19	40	13	2
Compétences : Eviter 60 %, Crédit 49 %, Equitation 85 %, Connaissance des plantes 75 %.					
Carkan étant à Tanelorn n'utilise plus la sorcellerie, il était cependant un sorcier de second rang					

■ **Mendiant type**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	10	12	9	8	11	7
Bâton : 40 %/40 %/1D8						
La SAN des mendiants est de 0 à cause du vin de Melniboné qu'ils ont bu.						

■ **Manfrir bâtard d'Urish**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	9	13	11	12	13	5
Armes		Attaque	Parade	Dégâts		
Faucheur		49 %	45 %	1D6+2		
Couteau de boucher		70 %	55 %	1D4+3		
Eviter 43 %						
Manfrir est le fils d'Urish le roi des mendiants, il a découvert avec sa bande des tonneaux de vin melnibonéen et dans sa folie a décidé d'attaquer Tanelorn.						

■ **Jarek Mortenoire**

Assassin renégat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	13	15	14	18	11
Pdv : 18						
Armure : 0, aucune						
Armes		Attaque	Parade	Dégâts		
Hache de bataille		97 %	99 %	1D8+2+1D6		
Dague		89 %	85 %	1D4+2+1D6		
Arc du désert		96 %	-	1D10+2+1D4		

Compétences : Embuscade 99 %, Se cacher 87 %, Mouvement silencieux 83 %, Connaissance des poisons 91 %, Equitation 78 %, Grimper 85 %.

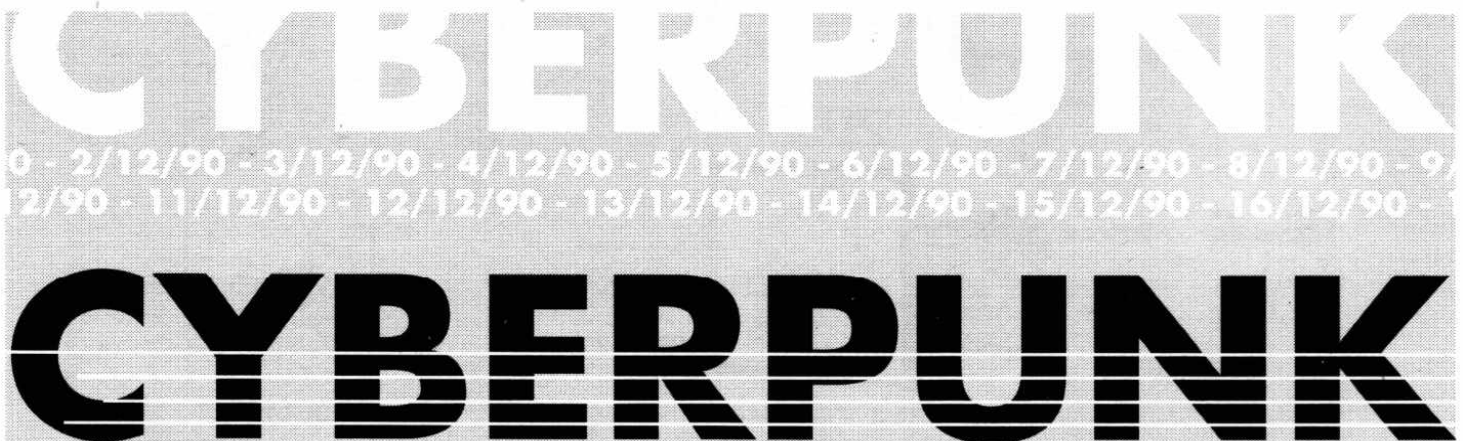
Pour parfaire son rôle, Mortenoire arrive à Tanelorn vêtu de haillons, armé d'une seule "vieille" dague. Celle-ci est en faite une dague-seringue, mise au point par les assassins bleus. Le manche, creux, contient un piston rempli de poison. Toute poussée exercée sur la lame, lors d'un toucher par exemple, provoque une rétraction de la lame de quelques millimètres dans le manche. Le poison contenu dans le piston est alors violemment poussé dans un petit conduit traversant la lame et aboutissant à sa pointe. Ainsi le poison est injecté le plus discrètement possible dans la blessure.

Une dague seringue contient huit doses. Seuls les Assassins Bleus savent fabriquer cette arme. Le poison utilisé par Mortenoire cause 2D10 points de dégâts.

Jarek a une apparence des plus communes, taille moyenne, visage ni beau ni laid, cheveux châtain, yeux bruns. Il est difficile de se souvenir de lui après l'avoir rencontré. Mortenoire est un véritable professionnel du meurtre, maître de lui, parfait comédien, sans aucun scrupule, il a toujours honoré ses contrats. Jouez le au mieux de ses possibilités, il ne commettra aucune faute !

Le seul péril qui menace Jarek demeure "l'effet Tanelorn". Vous pouvez tester le comportement de l'assassin ou décidez par vous même suivant l'évolution du scénario.

Corto Ravena de la C.E.K



RADIO TATOU



Koko

Peter Straub
Robert Laffont

Peter Straub spécialiste du fantastique, on lui doit notamment le Talisman avec Stephen King et de nombreux autres titres, dont certains en poche chez "J'ai Lu" ou "Presse Pocket Terreur". Quitterait-il le genre pour un thriller ou un roman policier ? Il est un proverbe qui dit "chassez le naturel, il revient au galop".

Straub nous prouve ici que la littérature de demain ne sera pas celle des tiroirs et des bocaux étiquetés, polar, science fiction, fantastique ou autre.

Voici un roman qui pourrait être un livre de guerre de plus sur l'après Viet Nam. Un groupe de vétérans se retrouvent à une célébration au monuments aux morts du Viet Nam.

Sont-ils venus pleurer leurs amis disparus ? Sont-ils venus se saouler et se souvenir ensemble ou effacer la trace de KOKO ?

Cela pourrait être un récit d'ambiance car dans la première partie on découvre nos cinq protagonistes, leur milieu social, leur psychologie, leur vie en générale. Cela pourrait être un thriller avec un psychopathe nommé KOKO qui mutilé ses victimes et leur laisse une carte à jouer dans la bouche.

Cela pourrait être un livre exotique sur les splendeurs et les décadences de l'Orient.

Cela est tout et bien plus encore. C'est effrayant, déroutant, parfois si vraie que l'on se surprend à trembler et à pousser un soupir de soulagement en tenant un roman de papier entre les mains KOKO.

Aucun de ceux qui se lancent à la poursuite de KOKO s'en sortiront indemne.

SHOSH

Marc Renier
BD Marque Noire
Ed Lombard

Nous sommes sans doute en pleine guerre de religion, une petite armée de lansquenets s'avancent dans la campagne où rodent les loups. Ils sont soldats d'infortune, leur cœur n'a pas la pureté du moine, mais bien la noirceur de celui qui a vu le diable et en est revenu.

Ils sont fils de la terre, enfants des saisons, leurs mains sont aussi dures que de la pierre, ils sont habitués aux pénibles travaux de la ferme, quand le soc de bois trace le sillon et ils passent des jours et des jours à engranger. Ils sont paysans, vous l'avez deviné.

Leur rencontre ne pouvait se passer sans heurt. Non qu'ils n'aient pas la douleur en commun, mais parce qu'on ne cède pas à la mort et aux démons jaillis des brumes, des batailles perdues facilement.

Mais, il y a Shosha, voyante fragile, qui accepte l'inacceptable car elle connaît la fin du jeu. Elle sait que si l'hiver est là, demain reflleuriront les lilas.

Viols, pillages, ambiance lourde et profonde, Marc Renier nous avait déjà étonné avec Jakson, ce trappeur perdu, nous redonnant goût au bon western.

Voici une BD adulte où l'on sent un rythme, une histoire bien construite, des personnages solides qui ne s'évaporent pas au fil des pages.

Ambiance qui convient parfaitement au noir et blanc au point qu'on en oublie la couleur.

Un bon début pour une nouvelle collection Marque Noire, dont on attend avec impatience la suite.

Cabale

Clive Barker
Albin Michel

Après le royaume des devins parus chez le même éditeur, l'un des textes les plus mémorables de Clive Barker, il rejoue ici avec nos peurs et nos craintes comme si nous étions une partition de chair sur laquelle l'écrit vient faire vibrer les cordes de ce piano de l'horreur.

On pense parfois à tort que les thèmes classiques sont dépassés et que jamais, après avoir lu, personne ne fera mieux.

Il faudra lire "Cabale" pour se convaincre du contraire ?

Boone est un enfant de nulle part, un enfant meurtri qui pense que la mort est sa compagne.

Boone est un assassin boucher comme Clive l'aime "trancheurs de gorges, bouffeurs d'éternité, capteurs de la dernière étincelle de vie".

Boone est-il un psychotique ?

Boone que la mort va saisir pour mieux ressusciter et faire de lui un enfant de la nuit. Boone est bien un fils de la "mystique Midian", un mort vivant. Ville envahie par le mal, ville aux mains des morts vivants, tueurs psychotiques Clive Barker avec son écriture de sang et de violence, le seul qui ait su explorer ce secteur inconnu du fantastique se joue des thèmes classiques et les remodele à sa façon.

Mais si l'écrit se fait rageur, provoquant, si parfois les images de ces êtres sans peau couvert de sang semblable à l'écorché vif de Fragonard nous révoltent et nous poussent à hurler un cri de désespoir et de silence. Clive Barker compose aussi avec les thèmes de l'amour, du désespoir et de la résurrection, car lorsque tout est fini lorsque le chaos emplit la nuit.

Alors viendra la quête de Cabale qui devra reconstruire ce qu'il a détruit. Ceci nous laisse présager d'une suite toute aussi effrayante.

A lire absolument, avant de voir l'adaptation cinématographique.

Mémoires / Origine

Ed. Autrement / Ed. Nathan

Dans leur présentation de la collection "Mémoires", les éditions Autrement nous disent : "l'Histoire s'accélère, le présent et le passé s'entrechoquent. Une relecture de l'histoire des idées, des sensibilités, des créations à la lumière de nos interrogations contemporaines s'impose.

Et nous pourrions ajouter qu'il en va de même pour toutes l'histoire et particulièrement de nos origines.

En effet, si les biographies de certains grands personnages ne sont plus à faire pour l'instant (Richelieu de Michel Carmona, Louis XIV de François Bluche etc...). Il reste des secteurs de l'histoire ou nous pouvons à la lueur de nos connaissances actuelles reposer les questions. Dans deux secteurs tout a fait différents, c'est l'excellente idée de deux maisons d'éditions Nathan et Autrement.

Nathan avec la collection origine, nous propose de revoir l'aube de l'humanité, d'où vient l'homme. Qui est-il ?

Cet homme ressemblait étrangement au singe et qui tout à coup décide de se mettre debout. Voici contée sous la plume des Ducros, notre évolution tant historique que biologique, à la lueur des dernières découvertes.

Avec la naissance des cités, nous apprenons comment celle-ci deviennent des villes et les modifications qu'elles apportèrent dans les mentalités et le paysage humain. Enfin, dernier titre de cette collection "Enquête sur l'Univers" nous permet de découvrir que nous en connaissons beaucoup plus sur sa naissance et son évolution.

Avec "Mémoires" des éditions Autrement, voici une collection bien séduisante qui à travers les lieux, les villes d'Europe et d'ailleurs se proposent de nous faire revivre sous la plume d'éminents spécialistes, ce bouillonnement culturel ou sous l'influence d'homme ou d'idées nouvelles se fait sentir, cet instant où le monde bascule dans une nouvelle vision de son futur.

Avec "Lisbonne hors les murs, c'est cet instant privilège où l'homme dépasse ces limites et celle du monde qui lui sont imposées et qu'enfin il ose faire ce pas vers l'inconnu qui lui ouvre les portes d'autres univers.

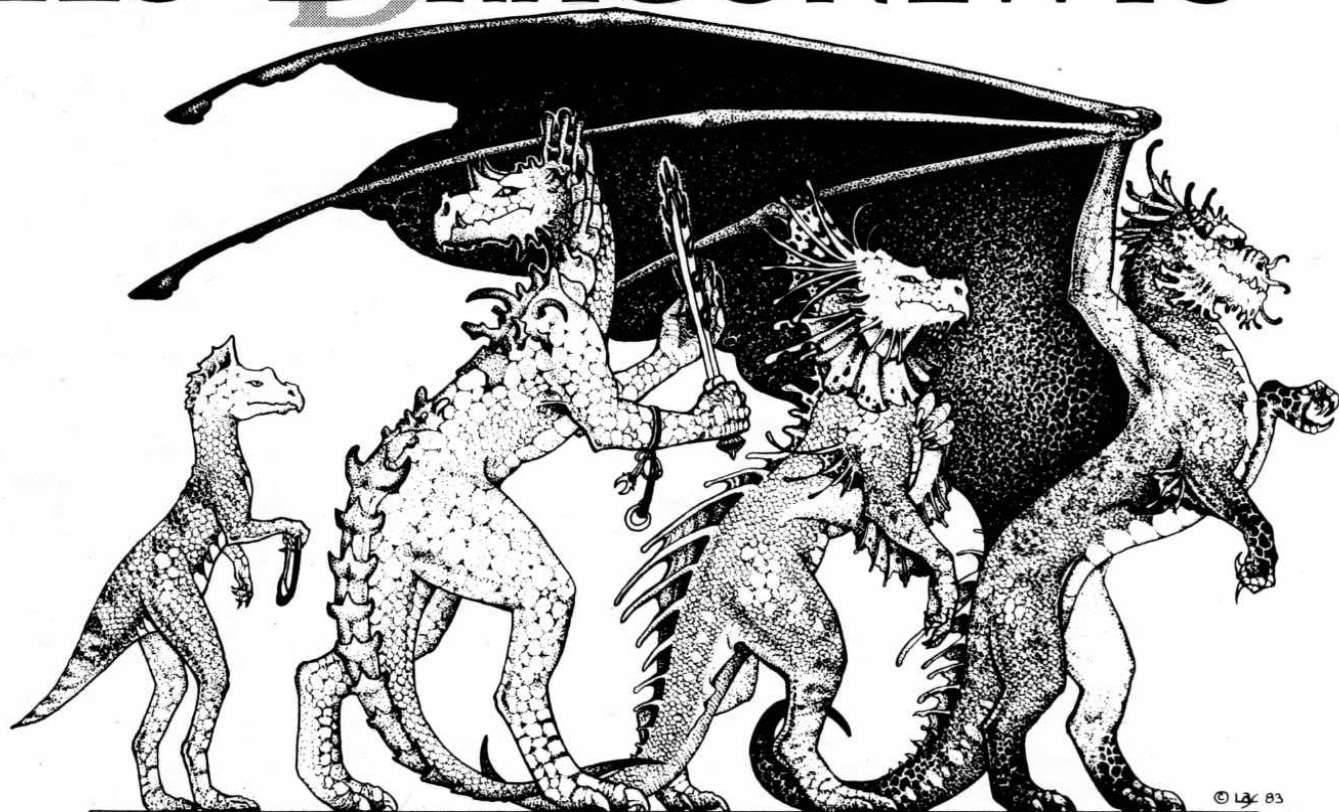
Thèbes nous raconte le rêve de ce souverain Ramses II, rêve de pouvoir absolu qui la encore modifie les données de notre futur.

Enfin Londres 1855-1901, nous ramène à l'ère Victorienne et ces inégalités.

Mentalités, exploits, à un moment donné de notre histoire, ces villes furent le carrefour d'un profond changement qui bouleversa nos sociétés.

Patrick Vanlangenhoven

LES DRAGONEWTS



Ils courent, mais je n'ai jamais vu personne courir aussi lentement. Pourtant ces dragonewts avancent... Moi Vistikos oeil gauche, j'ai observé bien des choses durant ma vie d'aventurier, mais il ne m'a jamais été donné de contempler spectacle aussi étrange "Un parchemin datant de l'Aube les décrit déjà. A l'époque ils étaient près des pierres noires. Maintenant ils ont presque atteint le fleuve; ils ont parcouru 300 mètres en cinq siècles.

"L'armée pétrifiée est composée d'un prêtre à queue, de six nobles et de trois douzaines de guerriers. Ils n'ont pas la couleur de la pierre mais on pourrait les croire faits de granit. En 103 un abruti de Storm Bull décida d'en décapiter un : personne ne sait ce qui est advenu de lui, mais quand le jour se leva on vit qu'un des guerriers gisait à terre.

"Son cadavre n'avait pas fini de se décomposer qu'une autre statue fut découverte en train de traverser le gué du bâton gris. Nahir durebarbe, un sage gris, prétendit que c'était le même guerrier ; sa spéculation devait s'avérer juste. Trois ans plus tard, il traversait Clairvin. La peur des habitants était telle que certains abattirent leur maison pour lui céder le passage. Il a désormais repris sa place dans la colonne pétrifiée.

Où vont-ils ?

(Manuscrit anonyme du temple de la Vérité de Bagnot, Sartar)

Qui n'a jamais vu une pierre gravée d'étranges signes dont aucun érudit ne peut expliquer la provenance ? D'où viennent ces ruines qui paraissent plus antiques que toute civilisation connue ? Qui a érigé ces mystérieuses pierres de puissance qui paraissent disposées au hasard dans Glorantha ?

Il semble que tous ces actes étranges aient pour origine une race de créatures reptiliennes prétendant être les descendants des dragons eux-mêmes : les dragonewts.

On sait d'eux très peu de choses, mais la crainte que leur seule évocation éveille parmi les habitants de Sartar semble être justifiée ; non seulement par leurs pouvoirs, énormes ou parfois ridicules mais toujours incompréhensibles, mais aussi pour quelques souvenirs, comme ceux des tueries draconiques qui hantent la mémoire collective.

Pourtant les dragonewts semblent vivre dans un monde séparé de celui des humains et les merveilles de Glorantha les laissent insensibles.

A quoi ressemble un dragonewt ?

"... avant de se démembrer, le dragon cosmique pondit l'oeuf primal. Lorsque l'oeuf se brisa pour laisser venir le dragon ancestral au monde, la coquille se divisa en deux parties : l'intérieur et l'extérieur; ce qui est à l'extérieur est à l'intérieur et ce qui est à l'intérieur est à l'extérieur dans l'harmonie du dragon cosmique ..." (paroles d'un mystique de l'empire des amis des wyrms c.874 ST).

Ces paroles sont caractéristiques de la philosophie dragonewt pour laquelle l'apparence et l'esprit d'un individu sont une seule et même chose. On en a déduit qu'un dragonewt ne "mentait" pas. Les différents stades draconiques d'évolution reflètent en fait autant de changements internes que de métamorphoses apparentes. Ainsi la peau d'un Dragonewt est très caractéristique de son esprit et de son caractère ; les éclaireurs ont tous la même apparence grisâtre à la naissance, mais au fur et à mesure de leur maturation et de leurs renaissances successives, leur peau acquiert une coloration plus particulière : les couleurs des prêtres sont vives et très va-

des huttes de paille et de boue séchée. Il s'agit d'un temple de la Voie de la Maîtrise Immanente et d'un vaste entrepot construit le long de la Yishan.

Interrogés à propos de Wang, les avis des villageois divergent. Tout d'abord si un garde est à proximité, l'interrogé se lancera dans une longue diatribe contre les fous et les traitres qui osent insulter la sagesse de l'empereur dragon. Par contre si les PJ réussissent à parler avec un villageois en tête à tête deux réponses sortiront de leurs bouches.

" Wang est le fils d'un étranger, il ne peut comprendre la Voie de notre peuple. Mais son ignorance est devenue un crime. Il conteste la parole de l'empereur dragon et détourne de la Voie les fils de notre peuple ! Il mérite mille souffrances avant de mourir."

" Wang apporte un savoir étranger. Qui sait, peut-être a-t-il raison ?"

Généralement les plus jeunes seront favorables à Wang, tandis que les anciens du village le condamneront sévèrement. Les habitants ont l'air plutôt tendu. La rébellion de Wang bouleverse et menace leur existence. Les gardes du château des neiges ont déjà arrêté plusieurs jeunes gens du village. Quant à Wang et sa bande non content de rosser quelques gardes, ils ont, dans d'autres villages, coupé la barbe et la natte des anciens et ont pillé les coffres à riz. Selon certains villageois, Wang apparaîtra tel un jeune turbulent irrévérencieux, selon d'autres Wang sera un terrible brigand, encore plus cruel que les Tongs.

L'Entrepot

L'entrepot est un grand bâtiment d'une seule pièce. Cet endroit sert tout à la fois de dépôt de marchandises, d'auberge, de taverne et de repère pour les Tongs. Ceux-ci contrôlent en fait l'entrepot. Zeng, un vieil homme à l'aspect serein est leur représentant dans la région de Khe San. Il dispose d'une dizaine de gros bras, pour la plupart d'anciens lutteurs.

Bizarrement l'empereur dragon semble tolérer les Tongs. Les exarques et leurs représentants locaux, tel Phu dien se montrent plutôt laxistes envers cette secte criminelle; L'entrepot est certainement l'endroit le plus joyeux de Khe San, mais aussi le siège de nombreux vices.

Une lourde fumée provenant des pipes à opium flotte chaque soirée alors que des paysans jouent leurs maigres fortunes au Mah Jong. Zeng demeure toujours en retrait, assis dans un coin d'ombre trônant telle une divinité infernale sur son royaume des ténèbres. Les villageois parleront plus librement dans l'entrepot, chacun donnant son avis sur Wang.

Un messager des Tongs a précédé l'arrivée des PJ à Khe San. Depuis Lur Nop, grâce à des oreilles bien placées les Tongs connaissent le "but" des PJ, la découverte du géant aux os d'argent. Depuis plus de vingt ans Zeng cherche désespérément cette dépouille. Aussi a-t-il accueilli avec joie l'annonce de l'arrivée des étrangers.

Zeng accueillera cordialement les PJ, il compte s'en faire des amis puis proposer ses services afin de leur fournir

des guides, de l'équipement et ainsi découvrir le lieu de la dépouille. Pour parvenir à ses fins, Zeng prétendra être un vieil ami de Korwind.

Zeng n'apprécie guère Wang, il préférerait même le voir mort. En effet sa bande attire l'attention de l'administration impériale sur sa région, lui fait concurrence et conteste l'ordre sacré. Les Tongs sont des criminels mais en aucun cas des "révolutionnaires". Ils sont des plus conservateurs.

Zeng connaît approximativement la localisation de la bande de Wang. Si les PJ lui font part de leur désir de rencontrer Wang, aussitôt Zeng se montrera inquisiteur. Pourquoi ces étrangers veulent-ils rencontrer ce rebelle ? Si les PJ ne répondent pas à ses questions, Zeng les considérera comme des ennemis et agira en conséquence. A l'opposé, ils peuvent conclure le marché suivant avec Zeng. Contre l'emplacement de la dépouille les Tongs leur apporteront Wang vivant.

Le Temple de la Voie de la Maîtrise Immanente

Le temple est sans conteste le plus grand bâtiment de Khe San. Sa structure en cercles concentriques reflète la hiérarchie de cette secte. Le premier cercle est ouvert à tous. Par prosélytisme, le mur extérieur est une succession d'arches béantes invitant le passant à entrer. Les PJ ne pourront accéder au-delà du premier cercle. Seuls les initiés peuvent franchir le second mur. Comme tous les temples de ce culte, de grands dragons d'ivoire et d'ébène décorent le sol et les murs.

Les membres de la secte portent tous des vêtements de paysan. L'accueil réservé aux PJ sera plutôt froid, des questions posées à propos de Wang feront taire toutes les personnes présentes. Le lendemain, un envoyé du temple invitera les PJ, un prêtre désire leur parler. Celui-ci les attend dans une petite loge dans le premier cercle.

Ningjin, le prêtre, est embarrassé par le cas Wang. Il n'apprécie guère de voir un ancien disciple de son culte devenir un brigand. Ningjin aimerait que ce problème se résolve avec le maximum de discrétion.

Dans un premier temps Ningjin interrogera les PJ sur les raisons de leur venue à Khe San. S'ils lui avouent leur mission, ramener Wang, Ningjin verra une solution à son problème. Dès lors il leur confiera les renseignements suivants :

- Wang est une tête brûlée, un individualiste tétu, borné.
- La seule personne que Wang n'ait jamais écouté, était le prêtre Tchen, désormais, entré dans l'ultime révélation.
- Deux jeunes disciples ont fui le temple pour retrouver Wang.
- Si Wang ne disparaît pas rapidement, la Voie de la Maîtrise Immanente cherchera à le tuer.
- Wang et ses hommes n'ont jamais tué, seuls quelques gardes ont été rudement rossés.

Nigjin est un prêtre stricte, orthodoxe et dénué de tout humour. Il considère les PJ avec un certain dédain.

Divers événements viennent émailler le séjour des PJ à Khe San.

- Des villageois de retour à Khe San annoncent qu'une forte colonne de soldats, plus de deux cents, remonte la rivière Yishan. Ils viennent aider la garnison de la région à capturer Wang. Ces soldats aguerris doivent atteindre la région dans une semaine.

- Wang et sa bande ont détroussé un secrétaire impérial parti collecter les impôts d'un village. Le secrétaire et les cinq gardes qui l'accompagnaient ont été rossés.

- Un matin les PJ découvrent sur le pont de la Bouteille une sacoche. Celle-ci contient l'or de Kern de Karse. Wang a fait rendre à son oncle son or volé par ses hommes. Un message dans la sacoche précise : *"Partez, prenez vos os de malheur et partez. Je ne veux pas vous voir. Wang"*

Wang le justicier

Contacter Wang n'est pas chose facile, aux PJ de capturer l'un de ses hommes, d'enquêter discrètement auprès de ses partisans dans le village, de monter un stratagème, de négocier avec Zeng ... Ils doivent faire vite, le temps leur est compté.

Le camp de Wang se situe à moins de cinq milles du haut plateau. Cependant la densité de la jungle demande une demi journée de marche pour arriver à son campement. Celui-ci se trouve au fond d'une gorge aux parois verticales. Deux sentinelles veillent en permanence de part et d'autre du ravin. Quelques pièges, chausse-trappes, filets ... défendent les rares sentiers d'approche. Si les PJ viennent sans l'accord de Wang, il y a fort à parier qu'ils tombent dans une embuscade tendue par les rebelles. Ceux-ci se contentent de les encercler et les somment de jeter leurs armes. Si les PJ cèdent à leur demande, ils seront alors conduits devant Wang. Sinon l'escarmouche commencera avec une vingtaine de rebelles. Après quelques rounds de mêlée, Wang fait arrêter le combat.

Wang se montrera décidé, ferme de caractère, voir impétueux, colérique. Il refusera de suivre les PJ pour revoir son vieux père. A la nouvelle que son oncle est détenu par Phu Dien en otage, Wang rentrera dans une colère noire. Cependant il refusera de donner le sabre aux PJ tout comme il refusera de tenter une action de force contre le château des neiges. Son groupe n'est pas encore prêt pour prendre le contrôle de la région, avouera-t-il.

En fait Wang est prisonnier de son désir de vengeance et refuse de prendre conscience de l'orage qui se prépare. Laissez vos personnages s'expliquer avec lui. S'ils se montrent particulièrement persuasifs, Wang hésitera, et la mort dans l'âme leur remettra le sabre sacré. Si Wang conserve le sabre sacré il restera aux PJ à le voler et à le ramener à Phu Dien.

Quoique les PJ disent, Wang refusera de quitter sa bande. Les PJ s'ils veulent toujours le ramener devront

le capturer de force et l'enlever. La seule solution paisible pour le cas de Wang consiste à le faire rencontrer Tchen, son ancien mentor.

La bande de Wang compte en tout une cinquantaine d'individus, pour la plupart très jeunes entre 14 et 18 ans. Tous voient en Wang un véritable héros, pour ne pas dire un dieu.

Actuellement la bande a trouvé refuge dans des cavernes le long de la gorge. Un guetteur se trouve de chaque côté de la gorge. A cause des différentes missions, seule une trentaine de membres résident dans les cavernes. Des branchages cachent l'entrée des cavernes de jour.

A et B - salle de surveillance :

Ces deux salles abritent seulement quelques hommes prêt à réagir aux sifflements des guetteurs. Trois, quatre hommes attendent de jour dans chacune de ces salles.

C - salle de l'idole :

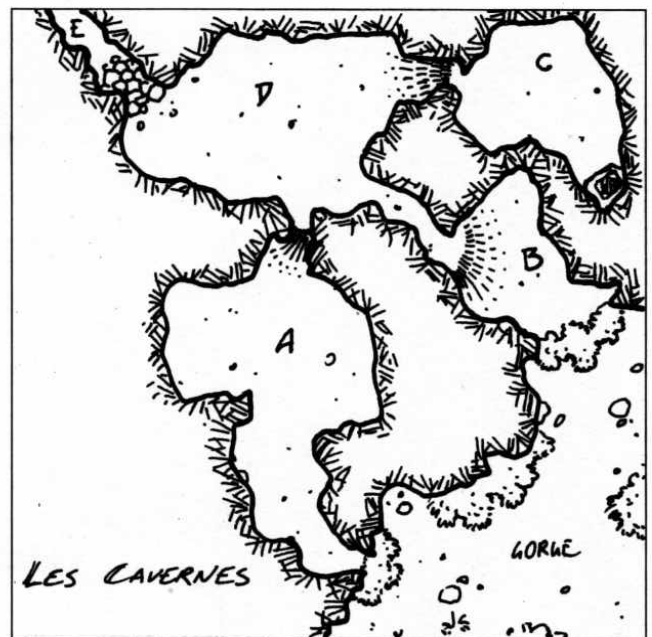
Cette caverne contient une idole taillée grossièrement dans du bois. Elle représente un homme affublé de fourrures et de grandes canines. Des milliers d'os et de crânes brisés jonchent le sol. Il s'agit d'un ancien sanctuaire des hommes-tigres, des Hsunchen de Kralorela. Abandonné depuis des siècles, l'esprit ancêtre du sanctuaire, bien qu'affaibli, existe toujours.

Il se contente d'interdire l'accès de ce lieu consacré à tout étranger de son peuple. Lors de l'installation de la bande de Wang, l'un de ses hommes est entré dans le sanctuaire pour en ressortir en hurlant, affirmant avoir vu un tigre de lumière. Depuis, Wang a interdit d'entrer dans cette caverne.

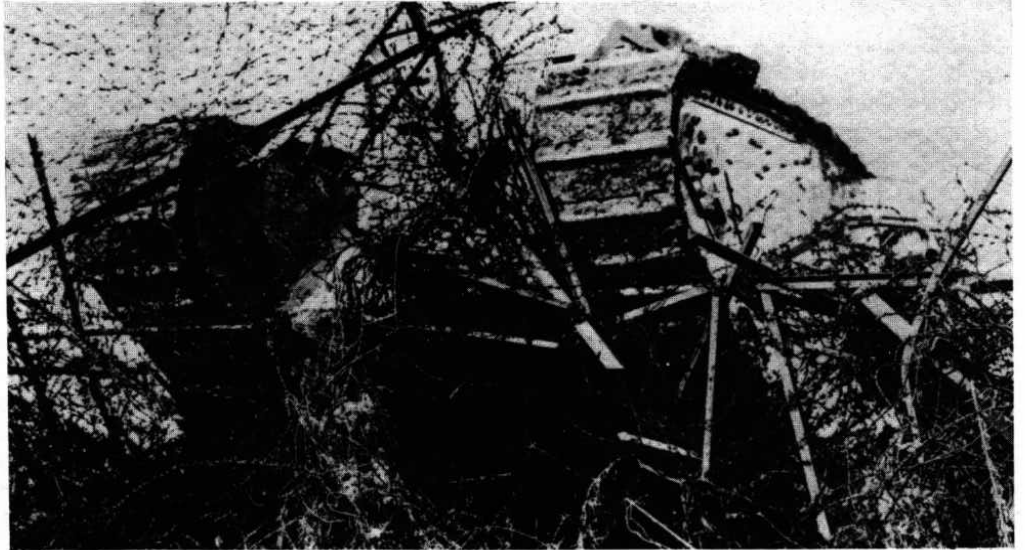
Esprit du sanctuaire : INT : 13 POU : 16

D - grande salle :

La grande caverne sert de logement à la bande mais aussi de dépôt, de cuisine et de prison. Un garde et un secrétaire impérial y sont actuellement détenus. Un éboulis cache une galerie sortant de terre un mille plus loin. Wang et quelques hommes conservent cette sortie cachée.



TANK LEADER



L'Escargot Anglo-Américain

La propagande allemande décrit la progression des armées alliées en Italie comme celle d'un sympathique gastéropode musardant dans la campagne. Le relief montagneux, les lignes fortifiées aménagées par la Wehrmacht, la résistance des fälljirmjäger expliquent cette lenteur.

Cependant même en retraite vers une position fortifiée, les troupes allemandes livrèrent systématiquement des combats retardateurs. Dès qu'un site propice à la défense se présentait, les Allemands se préparaient à refroidir l'ardeur de leurs poursuivants. Tel est le sujet de ces deux scénarios.

■ 1 - LA COLLINE DE GROSSETO

15 juin 1944 au soir, le 4ème corps de l'armée américaine atteint la rivière Ombrone. La traversée commence immédiatement. Des unités sont envoyées en patrouille vers la ville de Grosseto. Le 40ème escadron de reconnaissance, profitant de la tombée de la nuit, fonce vers la ville, espérant ne pas rencontrer de résistance sérieuse. Les allemands ne l'entendent pas ainsi. Les unités américaines sont prises par surprise, des renforts sont engagés pour les dégager. L'échauffourée tourne à la bataille rangée pour la prise de la colline dominant la ville.

CARTE

B inversé, nord vers le haut

FORMATION ALLIE

313 et 310 entre par hex 2201. Les unités de ces deux formations doivent avancer de 6 pts de Mvt minimum par tour sur la route rouge et ceci vers le nord tant qu'une unité n'a pas réussi un jet de repérage même sans tir ou qu'une unité allemande tire.

RENFORT

- tour suivant l'ébranlement d'une formation américaine : 311
- tour suivant : 308 et 320
- tour suivant : 309 et 307

FORMATION ALLEMANDE

148, 152, 153, 154, 155. Positionner au départ au nord de la ligne d'hex x 12.

RENFORT

136 au tour 4 par hex 1016.

CONDITION

Durée : 14 tour
 Visibilité : 12 hex
 Relief : Montagneux
 Saison d'été (considérez la rivière comme un ruisseau)
 Zone : Forestière
 Urbanisation : Dévastée
 Réseau : modéré
 Fumée : 0
 Raid : 0

Règles spéciales

La visibilité décroît à partir du 4ème tour d'un point par tour, la nuit tombe.

Condition de victoire

Le gagnant est celui qui occupe le plus d'hex parmi 2124, 2125, 2025, 2026, 1926. L'occupation est jugée à la fin du jeu, l'unité doit être seul dans l'hex ou l'hex ne doit pas avoir été réoccupé depuis son départ.

Epilogue

Les américains ne peuvent prendre la colline avant la nuit. Les pertes sont sévères. Le haut commandement entraîné malgré lui dans cette bataille décide de retarder l'attaque sur Grosseto plus de 12 heures pour permettre à l'artillerie de soutien de se mettre en place. Un déluge de feu s'abat sur la colline. Les allemands sont obligés de décrocher, encore une de ces nombreuses batailles de retardement à laquelle se livrèrent les allemands pendant la campagne d'Italie.

■ 2 - "DES CENDRES ET DU SANG..."

Le 29 juin 1944, les américains forcent sur la ligne gothique, grande fortification protégeant le nord de l'Italie, légèrement au delà de la rivière Cecina, des unités de la 34ème division sont brutalement arrêtées par la 16ème panzergrenadier SS. Une bataille sanglante s'engage, dont les caractéristiques rappellent plus les affrontements sur le front Est que les batailles d'infanterie de cette campagne.

CARTE

B A inversée, nord vers la droite

FORMATION ALLIEE

Toutes les formations de 300 à 313 incluses entre au tour 1 ou plus tard au choix du joueur par le sud de la carte.

RENFORT

Aucun

FORMATION ALLEMANDE

134, 135, 136, 140, 145, 147, 148, 149, 150, 154, 158 positionnées au départ au nord de la colonne 25 de la carte B incluse.

RENFORT

Aucun

CONDITIONS

Durée : 22 tours

Visibilité : 12 hex

Relief : Montagneux

Saison : été

Zone : Forestière

Urbanisation : normale

Réseau : modéré

Fumée : 0

Raid : 1 raid tiré au hasard s'il y a plus de formations ébranlées américaines qu'allemandes au tour 10, 13, 15, 17, 19, 20.

Conditions de Victoire

Chaque joueur gagne un point par unité adverse détruite sauf pour les unités de véhicule légèrement blindée, plus 2 points par hex contrôlé de la ville, pierre et bois, de la carte A contenant l'hex 1418.

Epilogue

le bataillon SS tenta de garder le contrôle de la ville le plus longtemps possible mais sous les vagues d'assaut successives et les raids aériens meurtriers, ils s'avouèrent vaincus. La victoire avait été longue et coûteuse, elle a laissé aux américains un arrière goût de cendre et de sang. Les anciens de la 34ème division en ont parlé longtemps. Ils venaient de goûter à une résistance autrement plus âpre que celle qu'ils avaient connue depuis leur arrivée sur le front italien.

André Terranova



Wargamez moins bête !

APERÇU SUR LES BLINDÉS 1916-1950 (90?)

(1) 1916-1918

Cet article et quelques autres ont pour but de vous donner quelques illustrations historiques sur la guerre blindée, afin de "cultiver" ceux qui se sniffent à l'odeur du gas-oil suintant des colonnes blindées des sieurs Gudérien, Rommel, Patton, Popov (si!), Leclerc... et les autres.

Rappelons tout d'abord que la course entre les armes offensives - l'épée - et défensives - le bouclier - peut être considérée comme le facteur déterminant du progrès technologique militaire, dont l'initiative de défense stratégique anti-missiles nucléaires n'est que le dernier avatar.

Un coup d'oeil sur le passé

L'idée de transporter, à la fois, une armure capable d'assurer une protection totale et des armes capables de tout détruire est sans doute aussi vieille que le monde des guerriers, mais se heurtait à un problème majeur : la puissance motrice. Porter une lourde armure et combattre fut toujours un luxe de cavalier ou de fantassin monté sur char.

Ces premiers chars, tirés par des chevaux, n'ont rien à voir avec les nôtres puisqu'ils n'étaient généralement défendus que par leur vitesse. De même leurs occupants n'étaient que faiblement protégés portant généralement une simple cotte de cuir ou de mailles. En tous cas, les chevaux eux, étaient à la merci des armes que portaient les fantassins de l'époque.

Autre inconvénient, plus grave : cette arme nécessitait la participation compréhensive de l'adversaire, supposé choisir gentiment un champ de bataille plat et non piégé ; pas de fossés, pas de barrières, ni de pieux.

Ces raisons et le fait que les armées employant des chars furent vaincues par Rome -Bretons en occident- ou renoncèrent d'elles mêmes en orient- hittites perses- firent que le char fut remplacé pendant le moyen-âge par le chevalier.

Celui-ci passa de l'armure lourde à l'armure extra lourde après le XIV^e siècle, car le pouvoir de pénétration des armes de jet augmenta avec l'arc long anglais.

Il fallut donc attendre la Renaissance et Léonard de Vinci pour avoir un vrai projet de char. Celui ci était prévu pour porter une grosse vingtaine de canons, ce qui interdisait toute réalisation de ce monstre, dont nous verrons cependant les successeurs en 1918 et 1945.

Ce ne fut qu'avec l'échec des moyens classiques, (chevaux et trains), l'arrêt de la guerre de mouvement et la lente compréhension de l'impossibilité de percer le front des armées en 1915-1916 que l'on se remit à penser au problème. A dire vrai, un premier pas avait été franchi avec la création des autos blindées, qui s'illustrèrent durant la guerre de mouvement -Août 14 à septembre- en Belgique et en France, puis en Russie.

Il fallut après l'échec de l'attaque des Dardanelles que Chur-

chill rejoigne le front en tant que Major et voit de ses yeux l'inutile horreur des attaques classiques pour que tout se mette en branle. De retour au Parlement, Churchill persuada divers collègues et militaires de l'intérêt d'une idée qui leur était proposée : monter sur un tracteur à chenilles un blindage et équiper le tout de mitrailleuses et canons.

Les inventeurs furent donc en Angleterre Swinton, Stern, Ellis, Fuller et en France Brillic, Rimailho, Renault, Serre Estienne. Donc, grâce à ces fringants inventeurs et à Churchill, la guerre allait enfin pouvoir redémarrer avec des armes nouvelles. Cette fois, c'était sûr, le front ennemi allait être percé et on allait ramener les Boches -ou Huns- chez eux?

Premiers Emplois

La première tentative sérieuse d'utiliser l'arme nouvelle fut réalisée, certainement trop tôt par les Anglais le 15 septembre 1916, dans la Somme, près de Thiepval et de Flers (si vous voulez commémorer le fait dans votre chambre à la date anniversaire...) Ce jour-là, les fantassins britanniques de l'armée Rawlinson (IV^e armée) se préparent à suivre 49 monstres de 26 tonnes grondant et trépidant chargés de leur éclaircir le terrain de plusieurs manières. D'abord, en écrasant barbelés, pieux et autres parapets, puis, bien sûr, en tirant avec leurs armes de bord, soit pour le char Mark I deux canons de 57 mm.

Sur les 49 chars rassemblés, seuls 18 pourront prendre part aux combats. Les deux compagnies menant l'attaque préparatoire n'auront qu'un char disponible au lieu de trois mais rempliront leur mission, les réservistes de la 28^e division allemande se rendent dans leur tranchée juste avant que le char ne soit détruit par un impact direct de canons qui fera les deux premiers morts de la guerre blindée, (sur les sept membres de l'équipage du lieutenant Mortimore).

La surprise avait joué, deux villages avaient été pris grâce à l'armée nouvelle, et Churchill ne décollerait pas, lui qui avait préconisé une action massive en 1917 et non un coup de main de faible envergure en 1916.

Ce fut chose faite en novembre 1917 à Cambrai. Auparavant, les français eux aussi avaient engagé des chars, le 16 avril 1917 à Berry au Bac, sur l'Aisne. Ce sont les Schneider, portant à l'avant une poutrelle métallique les faisant ressembler à des rhinocéros. Sur les 132 engagés, 80 seront immobilisés : 35 brûlés, 17 endommagés par des impacts divers, 28 tomberont en panne. Il est vrai qu'entre temps, les allemands avaient inventé une balle antichar de 7,5 mm tirable par tous les fusils, et un vrai fusil antichar de 13 mm.

Cambrai voit le véritable premier coup de boutoir confié aux blindés comme arme de rupture. Cette fois, amenés en secret dans les nuits qui précéderent l'assaut du 20 novembre 1917, ce sont trois brigades de chars, chacune d'une quarantaine d'engins supportant quatre bataillons d'infanterie - soit une brigade - (amis figurinistes, à vos postes !)

Au total, 500 chars - avec une centaine de modèles "anciens" MKI appuient l'attaque. Une percée de 12 km est obtenue... enfin presque obtenue. A Flesquieres, position allemande fortifiée, un seul canon de 77 détruit 16 chars coup sur coup.

Au total 179 chars seront mis hors de combat, dont une centaine sera récupérée par les allemands, qui en répareront une trentaine, Ludendorff considérant cette arme nouvelle de peu d'intérêt.

La nouvelle arme ne parvient donc pas à forcer la décision, puisqu'elle n'est comprise par les stratèges que comme un moyen de faciliter le travail des fantassins, au lieu d'être chargée d'une mission propre. Comme d'autre part, les allemands réagissent rapidement en inventant des projectiles antichars, et en usant d'expédients tels que tirer à l'obusier en tir direct sur les blindés, l'insuccès relatif de ces premiers essais se comprend assez bien.

Quant aux chars eux-mêmes, ils sont encore bien primitifs, ce sont des masses énormes, sauf le renault FT 17; ils font presque tous plus de dix mètres de longueur, quatre de haut. La température à l'intérieur atteint cinquante degrés, les équipages ne peuvent quasiment rien voir, et ne sont pas opérationnels pendant très longtemps, il n'y a aucun moyen de communiquer entre le chef de char -le tireur, la tradition commence là - et le conducteur. Un officier anglais dirige toutes les manoeuvres de son pilote grâce à un savant code à base de coups de pied dans les côtes -difficile de généraliser le système-.

Les dernières opérations de la guerre continuent de mettre la fragilité des blindés en évidence, mais l'état-major est quand-même convaincu.

En juillet 1918 les français ont déjà 1600 chars, dont 400 Renault, modernes avec une tourelle et un canon de 37. Cet excellent char sera hélas un peu dépassé en ... 1939, date à laquelle il est encore largement employé.

Lors d'une des offensives de juillet, le nombre des chars disponibles passe en quatre jours de 600 à 175. Du côté anglais en août, c'est pire : 500 chars le premier jour, 155 le deuxième, 85 le troisième, 38 le quatrième.

Mais l'impulsion était donnée. En novembre 1918, la France aligne 3000 chars, l'Angleterre 4000, les USA 1500, les programmes pour 1919 sont lancés, France 11000 ! Grande Bretagne 6000 et USA 8000. La guerre est devenue technique et les allemands sauront s'en souvenir en 1939 !

Postface... et les jeux ?

Un excellent collègue appelait dans un récent article la guerre de 1914-18 la grande oubliée, c'est très vrai hélas également dans les Wargames.

Au niveau stratégique, il existe bien sûr le "Guns of Au-

gust" de chez A.H. mais ce jeu simple souffre de cette même force, la simplicité tourne facilement au simplisme. Par exemple, on obtient de meilleurs résultats à 1 contre 2 qu'à 2 contre 1... Magique ! Jeu à améliorer donc.

Même niveau pour **War to end Wars**, Wargame dont je ne sais rien d'autre que son titre et le fait qu'il n'y a que 8 pages de règles - tentez votre chance !

Introuvable, mais superbe était le jeu de S.P.I. "**To the green fields Beyond**" traitant de l'offensive anglaise sur Cambrai. Là, rien à redire, une abondance de pions chars, et la désagréable surprise de les voir tomber en panne les uns après les autres. Et quand arrive la contre-attaque allemande, il n'y en a plus ! ou si peu...

Bref comme rien n'existe je vous propose en attendant un vrai jeu sur le sujet, le "**jeu de rôle express**".

Vous pouvez jouer un tankiste anglais ou un fantassin allemand. Leurs caractéristiques se déterminent de la façon suivante :

Tankiste anglais :

A Résistance à la chaleur	3D6
B Vision	2D6
C Intuition	3D6
D Résistance à la douleur	2D6
E Habileté au tir	2D6

Fantassin allemand

A Résistance à la douleur	2D6
B Vision	3D6
C Perception	3D6
D Habileté au tir	3D6
E Discipline	3D6+1
F Chance	3D6

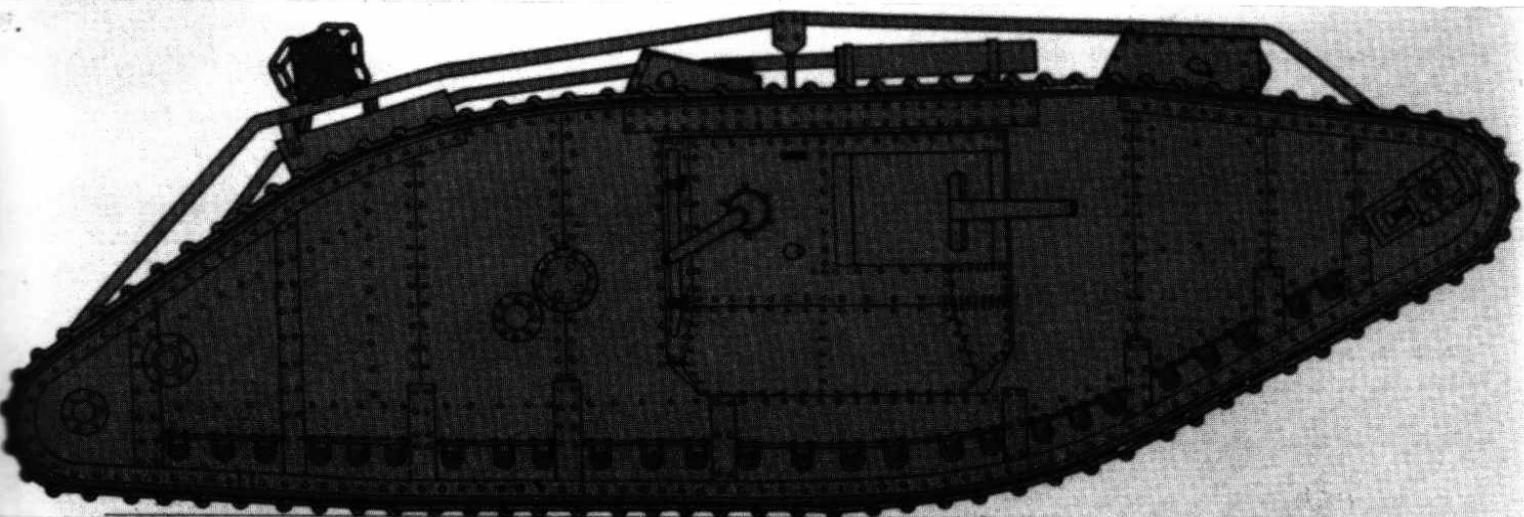
Les tests demandés se font avec un D20 ou 4D6, personnellement ça m'est égal. Pour réussir il suffit d'obtenir un résultat inférieur à la caractéristique.

Lieu France entre 1916 et 1918

Scénario pour le personnage anglais :

1 Vous avancez dans votre char vers les lignes allemandes. Jetez un D10 et allez en 4.

2 Votre moteur émet un dernier hoquet et s'arrête, visiblemet pris d'une crise de défaitisme subit. En dépit de vos talents de mécanicien votre moteur refuse tout effort sup-



Mark IV Equipage : 8 hommes - Armement : 2 canons, 4 mitrailleuses - Vitesse : 5 km/h.

plémentaire pour la couronne d'Angleterre. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre. A moins que vous ne préfèriez défendre au pistolet votre forteresse contre les lance flammes allemands qui approchent dans les angles morts de vos mitrailleuses...

3 Vous êtes perdu! Faites un test de perception.

Raté, allez en 6.

Réussi, allez en 7

4 Résultat du D10 : 1 à 6 allez en 5.

7 à 8 allez en 3.

9 allez en 2

10 allez en 7

5 Rien (votre char continue son avance pénible à travers la boue des tranchées. Testez votre évanouissement avec la résistance à la chaleur.

Réussi : retournez en 1

Raté : allez en 8

6 Vous ouvrez le feu sur un avant-poste allemand surgi du petit matin glauque. Test de tir.

Réussi, allez en 10

Raté, allez en 11

7 Un obus venu de nulle part frappe de plein fouet votre char! Testez les caractéristiques A et D. Si les deux tests sont réussis vous survivez, retournez alors en 1.

Sinon allez en 9

8 Raté : vous sombrez dans une torpeur sans fond. Vous vous réveillez quelques jours plus tard dans un lit d'hôpital. Une séduisante infirmière vous sourit et vous dit : " Guten Tag mein Herr..."

9 Vous êtes réellement cuit!

10 Touché! Vous êtes fusillé cinq jours plus tard pour avoir détruit l'une de vos propres positions.

11 Raté : voir 10. Mais vous gagnez encore cinq jours de mieux, veinard !

Scénario pour le personnage allemand

1 Depuis plusieurs heures, les pieds gelés dans une boue froide et épaisse, vous scrutez le no man's land entre deux sacs de sable. Vos réflexions sur l'aspect impressionniste de la brume déchirée par les barbelés sont troublées par un bruit sourd. Testez votre perception.:

Réussi, allez en 5

Raté, allez en 3

2 Vous restez à votre poste, tirant au fusil (Pourquoi pas à la fronde) sur les chars. Allez en 8

3 Une masse sombre surgit de la brume et vous écrase sans même vous apercevoir.

4 Raté, vous fuyez, allez en 7

5 Ce cliquetis, c'est un ... un char !

Allez en 6

6 Testez votre discipline :

Réussi allez en 2

Raté allez en 4

7 Testez votre chance

Réussi allez en 10

Raté allez en 9

8 Testez votre tir

Réussi allez en 13

Raté allez en 6

9 Ce char a des mitrailleuses. Testez votre survie

Réussi, allez en 11

Raté, allez en 12

10 Ce char n'a que des canons. Vous vous esquiviez dans la brume et vous vous retrouvez à l'arrière. Malheureusement pour vous votre capitaine n'apprécie guère votre défense élastique. Vous venez de gagner un aller simple Berlin Minsk.

11 Vous survivez, allez en 10

12 Dommage...

13 Vos balles ricochent sur la carapace du monstre d'acier. Allez en 14

14 Testez votre chance

Raté allez en 16

Réussi allez en 15

15 Vous continuez de tirer. Tester votre chance

Réussi allez en 17

Raté allez en 19

16 Vous êtes haché par les tirs du monstre

17 Le char tombe en panne un mètre avant de vous écraser! Testez votre chance :

Réussi, allez en 18

Raté, allez en 20

18 Les fantassins anglais suivant le char vous capturent.

19 Vous êtes écrasé et vous vous en rendez compte, si vous résistez à la douleur

20 Les fantassins anglais suivant le char vous tuent pendant leur avance

Facile à gérer, susceptible de développements, ce jeu de rôle permet d'éviter le Big-billisme, survivez à cinq parties, ce sera déjà très bien.

P.S. : Rappelons les vraies règles d'un bon Wargameur

1 Aucun jeu n'est trop compliqué.

2 Tout jeu est améliorable.

A vos crayons ! et à bientôt.

Thierry Benoit

DECORS

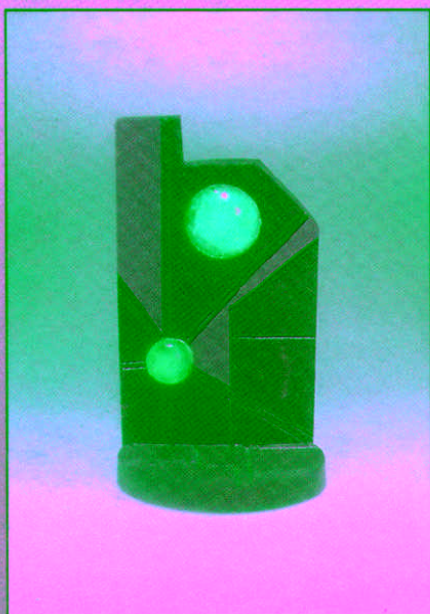
POUR FIGURINES

ORIFLAM vous propose des décors finement sculptés par Thierry Noël pour mettre en valeur vos figurines et agrémenter vos scénarios. Ils sont réalisés en matières synthétiques opaques ou transparentes qui assurent un excellent rendu des détails ainsi qu'une parfaite adhérence de la peinture.

Il existe plus de 40 références en Médiéval Fantastique et en Science-Fiction.



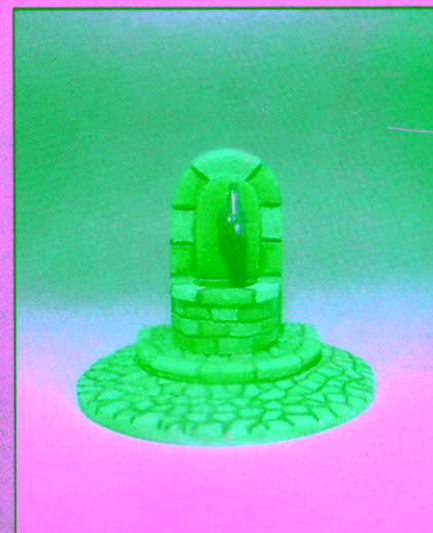
REF. 01



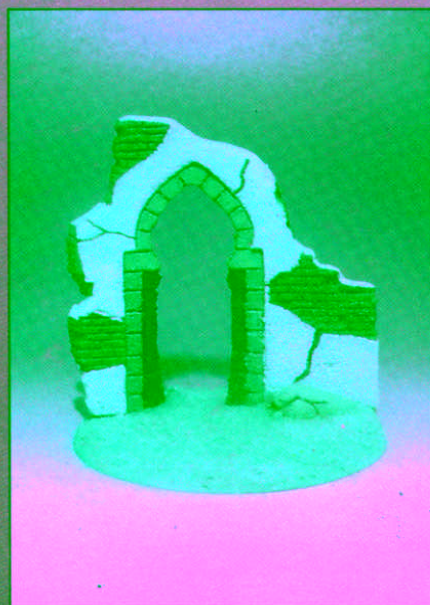
REF. 02



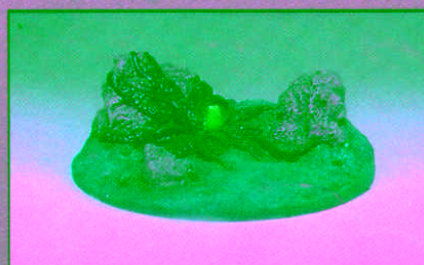
REF. 03



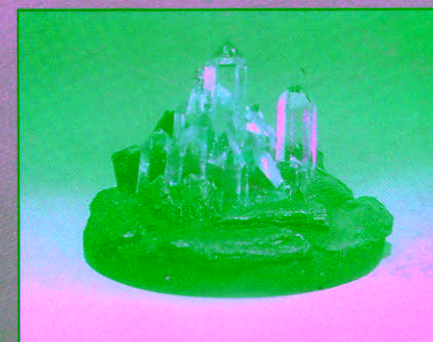
REF. 04



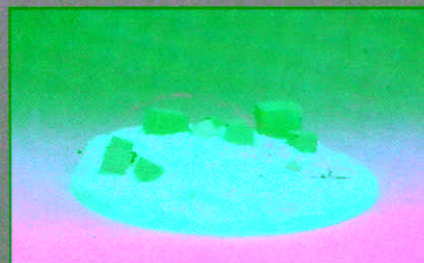
REF. 05



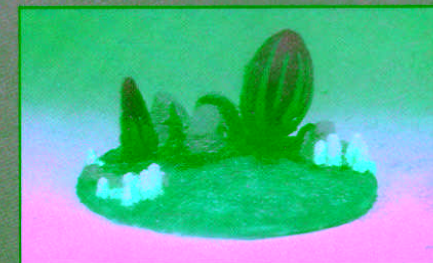
REF. 06



REF. 07



REF. 08



REF. 09