


TATOU

7

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



HAWKMOON
RUNEQUEST
STORMBRINGER
CYBERPUNK

Sommaire

XUup mini-release

TATOU N° 7. Bimestriel. Mars - Avril 1991. 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 : François Pardo. Impression : Gueblez Metz. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.

RUNEQUEST

4 Profession : Alchimiste

par Jean-Louis Bernard. Illustrations Guillaume Sorel.

9 Scénario : L'Epidémie

par Christophe Begey. Illustrations Guillaume Sorel.

HAWKMOON

14 Au Théâtre

par Denis Gérard.

19 Scénario : Plus Grand que Nature

par Denis Gérard. Illustrations Thierry Monter.

STORMBRINGER

26 Melniboné

par Corto Ravena. Illustrations Bolem.

32 Pandémonium

Lauréats du concours du Tatou n°5

36 Scénario : Le Roi Mort

par Eric Simon. Illustrations Bolem.

CYBERPUNK

43 Phase Terminale

par Jean-Michel Ringuet. Illustrations Guillaume Sorel.

AU-DELÀ DU RÉEL

35 Vos prochaines Aventures

Illustration Bruno Martin



EDITO

Que se passe-t-il donc !

Les journalistes auraient-ils évolués du stade Médiatus Crétinus au stade Homosapiens ?

Par un matin d'intense désœuvrement j'ouvre mon vieux poste T.V. et que vois-je !

Là sous mes yeux ébahis, sur une chaîne si connue qu'on ne la présente plus (je compte jusqu'à 5 et ceux qui n'ont pas trouvé ont perdu !), une émission, un top show sur les jeux de rôles.

Retenant mes sarcasmes, je m'assois, j'attends et Crac !

Pas d'analyse psycho-analytique du café du commerce, pas de confusion, pas d'hystérique des bonnes moeurs jetant l'opprobre sur ces adorateurs sataniques (vu à la télé). Un peu plus et les jeux de rôles recevaient les palmes académiques et celles du mérite agricole réunies.

Cette épidémie d'intelligence va-t-elle se propager dans les médias ?

Les jeux de rôles vont-ils remplacer les jeux de 20 heures ?

Le capitaine Kirk retrouvera-t-il l'Enterprise ? A suivre...



Intrusion repérée d'un netrunner non identifié assistée d'un programme F1net1. Interception réussie par un programme fiche 3.0. Illustration G. Sorel



mite fixé par le % (pour plus de précision se reporter au tableau suivant).

Remarque : cette compétence ne peut progresser par expérience.

■ **Manipulation Alchimique :** (% de base 05, manipulation) Ce talent regroupe toutes les techniques de manipulations alchimiques. Pour préparer effectivement un produit à partir de ces ingrédients, il faut réussir un jet de manipulation alchimique.

LES PRODUITS ALCHIMIQUES

Ils peuvent être divisés en deux classes : Les produits "Chimiques" qui, comme leur nom l'indique, utilisent les propriétés physiques et chimiques de différents corps. Les produits "Magiques" qui sont le résultat de rituels de magie permettant de "stabiliser" des sorts.

1 Les Produits "Chimiques"

A. Les Acides

Ce sont des produits qui attaquent la plupart des matières, leur infligeant des dégâts immédiats égaux à leur virulence.

La Saga d'H2O : H2O est en train de lire paisiblement dans un bouge de Pavis quand il est pris à parti par un soudard ivre. Celui-ci, après avoir émis diverses affirmations diffamatoires sur les pratiques sexuelles de la mère d'H2O, approche,

l'arme à la main. Mais H2O n'est pas aussi paisible qu'il n'y paraît : il saisit la fiole d'acide qui ne le quitte jamais et la lance à la tête de l'agresseur (jet de lancer spécial !). L'homme ne réussit pas à éviter la fiole qui s'écrase sur sa poitrine (jet d'esquive raté et jet de localisation=15). Le soudard, vêtu d'une cuirasse d'anneaux, s'écroule en poussant un râle d'agonie, un nuage blanc s'élevant d'une plaie béante à la poitrine (VIR 18-5 d'armure=13 points de dégâts !). H2O replonge dans son livre en attendant la milice.

B. Le Venin de Lance

Ce type spécial de poison est utilisé pour enduire le tranchant ou la pointe de différentes armes. Il est très couteux mais aussi très apprécié par les assassins de tout poil.

Quand une arme enduite de ce poison blesse quelqu'un, à la fin du round de combat, la VIR du poison est opposée à la CONStitution de la victime. Si le jet de résistance est manqué, la victime perd VIR points de vie au total général de ces points de vie. En cas de réussite, elle ne perd que VIR/2 points de vie.

Le venin de lance doit être appliqué avec précaution. Il faut 1 round pour en enduire une pointe de flèche ou de dard, 2 rounds pour une lance et 5 pour une épée ou une hache. Un personnage doit faire un DEXx5 sur 1D100 pour réussir cette action, une maladresse indiquant qu'il s'est coupé lui-même pendant l'opération... Si l'on passe 3 fois plus de temps, le jet n'est plus nécessaire.

Une dose de Venin de Lance permet d'enduire 5 flèches ou 2 pointes de lance ou une lame d'épée ou un tranchant de hache.

Ce liquide très volatil perd sa virulence au bout de 15 minutes et ne reste en cas de combat que pour 3 coups sur l'armure ou une pénétration de l'armure.

C. Les Poisons

Ils sont généralement sécrétés par différents animaux (scorpions, araignées, manticores) ou concoctés à partir d'herbes ou de minéraux toxiques.

Leurs effets ne sont pas immédiats. Un personnage empoisonné subira l'effet de ce poison à la fin du troisième round après contamination à moins que cette durée ne soit autrement spécifiée. La VIR du poison est confrontée à la CONStitution du personnage. Si le jet de résistance est manqué, la victime perd VIR points de vie au total général de points de vie sinon seulement VIR/2 points de vie.

Il y a de nombreux poisons parmi lesquels on peut citer :

Le **venin de manticores** : c'est le poison injecté par les dards des manticores.

Le **venin de scorpion** : qui est injecté par les dards des hommes-scorpions et des scorpions.

Le **poison gazeux** : c'est le poison soufflé par certains dragons de rêve, les Vomievres et les serpents gardiens.

Le **poison de vouivre** : qui est injecté par le dard d'une vouivre.

Le **poison de serpent** : qui est injecté par les crochets d'un serpent.



Le **poison d'araignée** : qui provient des araignées quelle que soit leur taille. De nombreux **poisons à base d'herbes ou de minéraux**.

Les poisons, à la différence des venins de lame, peuvent se présenter sous différentes formes. Certains sont à ingérer tout simplement, d'autres plus subtils mais aussi beaucoup plus difficiles à réaliser et à trouver sont volatiles. Bon nombre de jeunes nobles sont ainsi mystérieusement morts après avoir respiré un bouquet de fleurs.

D. Les Antidotes

Chaque antidote permet de réduire les effets d'un poison spécifique.

Si un aventurier a pris l'antidote d'un poison au plus deux heures avant d'être empoisonné, la VIR de l'antidote est soustrait à celle du poison avant que les dégâts ne soient calculés.

L'antidote de Venin de Lame doit avoir été pris avant l'empoisonnement pour être efficace. Les autres antidotes doivent être pris au plus tard une demi-heure après l'empoisonnement si l'aventurier n'est pas mort auparavant.

Certains antidotes sont à moitié efficaces contre d'autres poisons et vice-versa (toujours arrondir au chiffre supérieur).

Par exemple :

- Venin de Manticore Venin de Scorpion.
- Venin de Vouivre Poison gazeux.
- Venin de Scorpion Venin d'Araignée.
- Venin de Serpent Venin de Vouivre.

Il est deux fois plus difficile de créer un antidote que le poison correspondant.

E. Le Gaz de Sommeil et le Venin de Sommeil

Ce sont deux incapacitants provoquant chez la victime un sommeil profond.

Le Gaz de Sommeil est un liquide très volatile qui, au contact de l'atmosphère, se transforme en un volume de gaz équivalent à une sphère de diamètre 3 mètres. Toute personne respirant ce gaz et ne réussissant pas sa lutte CONstitution contre la VIR du gaz à la fin du round, tombe dans un état de sommeil profond pendant 25-CON tours. Si un aventurier réussit son jet alors qu'il avait moins de 5% de chance de le rater, il subit quand même les effets incapacitants pendant un round : il ne peut attaquer et sa parade et son esquive sont divisées par deux.





Le Venin de Sommeil est utilisé comme le Venin de Lame avec cependant les effets du Gaz de Sommeil.

F. L'Antidote au Venin et Gaz de Sommeil

L'Antidote permet de réduire les effets du Venin ou du Gaz de Sommeil. Il agit comme tous les autres antidotes.

Remarque : Les dégâts dus aux Poisons et Venin de Lame ne peuvent être soignés magiquement que par des sorts permettant de guérir les dégâts aux points de vie généraux comme "Guérison Totale".

2 Les Produits "Magiques"

A. Les Potions de Sorts

Ce sont des potions qui contiennent des sorts "stabilisés" : c'est-à-dire qu'il ne reste plus qu'à boire la potion pour lancer le sort une fois pendant les deux heures suivantes même si l'on ne le connaît pas soi-même et sans perte de points de magie.

L'Alchimiste préparant la potion doit connaître le sort à stabiliser et utiliser le sort de rituel suivant :

Créer Potion de Sort : (rituel d'enchantement) 1 point.

Ce rituel permet, en sacrifiant deux fois le nombre de points de magie nécessaire s'il s'agit d'un sort de magie de l'esprit ou de sorcellerie, de "stabiliser" le sort dans une potion préalablement préparée.

On peut si vous le désirez l'étendre aux sorts de magie divine mais il faut alors que l'alchimiste sacrifie le sort de magie runique qu'il ne pourra pas récupérer dans un temple tant que la potion n'aura pas été utilisée ou détruite.

La potion doit être fabriquée en utilisant la compétence "Préparer Potion de Sort". Le nombre de points du Sort doit être égal à la VIR de la potion (avec la convention 1 point de sort de Magie Divine = 2 points de sort de Magie de l'Esprit ou de sorcellerie).

B. La Potion de Guérison

C'est une potion qui permet de guérir sa VIR en points de vie (comme pour le sort "soins"). Le bénéficiaire doit pour cela la boire, les points de vie ne pouvant remonter au-dessus des points de vie totaux de l'aventurier.

L'alchimiste préparant cette potion doit utiliser le rituel suivant :

Créer Potion de Guérison : (rituel d'enchantement) 1 point.

Ce rituel permet, en sacrifiant un nombre de points de magie égal à la VIR de la potion de guérison, d'enchanter la sus-dite potion.

La potion doit être fabriquée en utilisant la compétence "Préparer Potion de Guérison".

Remarque : Il n'est pas nécessaire de connaître le sort "soins" pour créer cette potion.

C. La Potion de Restauration de Points de Magie

Elle permet de "stocker" sa VIR en Points de Magie. Elle ne peut être utilisée que par son créateur. L'alchimiste préparant cette potion doit utiliser le rituel suivant :

Créer Potion de Restauration de Points de Magie : (rituel d'enchantement) 1 point.

Ce rituel permet, en sacrifiant un nombre de points de magie égal à 2 fois la VIR de la potion de restauration, d'enchanter la sus-dite potion.

La potion doit être fabriquée en utilisant la compétence "Préparer Potion de Restauration de Points de Magie".

D. Remarques Générales sur les Potions Magiques

Les Potions Magiques mettent deux heures à se dissiper dans le corps humain, il faut donc éviter de boire deux

potions magiques ou plus dans cet intervalle sinon des effets étranges et imprévisibles peuvent se produire.

Les Potions Magiques perdent leur pouvoir au bout d'une saison après leur fabrication et peuvent alors se transformer en poison ou pire encore...

Certaines Potions plus "exotiques" existent, on peut citer :

La **Potion de Discorporation**, fabriquée à partir de champignons poussant dans les forêts de champignons géants des Trolls, qui permet de voyager sur la plaine des esprits comme un chaman.

Une Potion à base de mousses, fabriquée par les Voralans (Elfes Noirs), permettant de changer de sexe.

Le **Philtre d'Amour** : créé par les prêtresses d'Uléria, il permet de réaliser des prouesses sexuelles hors pair ou plus simplement d'induire un amour passionné pour une personne ou un être ceci indépendamment du sexe ou de la race.

Le Meneur de jeu est donc libre de créer autant de potions qu'il veut, en veillant cependant à respecter un certain équilibre : plus la potion est puissante, plus les connaissances et les ingrédients nécessaires sont difficiles à trouver.

3 Potions et Ingrédients

Les Potions alchimiques sont comptées en nombre de doses et en virulence (VIR). Une dose d'une potion représente

Table des prix (pour une dose de potion)

| Produit | Prix des Ingrédients (par point de Virulence) | Prix de la Potion (par point de Virulence) | Modificateur d'Obtention |
|---------------------------|--|---|-----------------------------|
| Acide | 5s | 20s | 0 |
| Venin de Lame | 10s | 50s | -5 |
| Antidote correspondant | 10s | 100s | -5 |
| Poison | de 4 à 10s | de 12 à 30s | de -4 à +2 |
| Antidote correspondant | de 4 à 10s | de 24 à 60s | de -4 à +2 |
| Gaz et Venin de Sommeil | 50s | 250s | -5 |
| Antidote correspondant | 50s | 500s | -5 |
| Potion de Sort | 20s | 200s | -2 |
| Potion de Guérison | 20s | 200s | -2 |
| Restauration Points Magie | 30s | - | -3 |

Pour savoir si les ingrédients pour la confection d'une potion sont disponibles auprès de sa guilde, on peut jeter 1D20 et rajouter le Modificateur d'Obtention du produit à fabriquer. Le résultat obtenu donnant la VIR maximum de la potion pouvant être préparée (pour les potions magiques, il faut diviser le résultat par 3). Les valeurs du modificateur peuvent varier suivant la taille de la Guilde d'Alchimie, la notoriété de l'alchimiste ou même le temps !: en effet, à la suite d'une sécheresse ou d'une inondation, certaines plantes peuvent être plus difficiles à trouver. De même, le prix de vente des potions varie : en cas de guerre, les potions de guérison sont plus difficiles à trouver et donc plus chères. L'accessibilité aux différentes potions est elle aussi variable. Dans certaines régions, la vente de poisons peut être interdite.





1/10 de litre en volume soit 0,1 ENC. Le terme générique de "potion" regroupe en fait toutes les formes possibles de produits alchimiques : gaz, liquide, solide...

Les ingrédients nécessaires à la confection de chaque produit sont spécifiques. On ne peut raisonnablement donner la liste des ingrédients pour chaque produit. Ce soin est laissé à l'initiative du Meneur de Jeu. Cependant pour certains poisons (ou les antidotes correspondants) comme les Venins de Manticore, de Vouivre ou d'Araignée ou encore le Poison Gazeux, les produits de base sont trouvés sur les dépouilles des différents animaux les produisant, ce qui implique que ces ingrédients sont chers et rarement disponibles. En règle générale, plus la potion est puissante (VIR élevée) plus les ingrédients sont difficiles à trouver.

GLORANTHA ET L'ALCHIMIE

1 Historique et place dans le monde

Sur le monde de Glorantha l'Alchimie a de nombreux visages. La plupart des sages s'accordent à dire que cette science fût créée par Mostal. Les Nains sont d'ailleurs les plus avancés en la matière : ils ont même inventé le Poudre à Canon !. Cependant les Mostali restent cloîtrés dans leurs forteresses et ne font pour la plupart jamais de commerce avec les humains.

Au fil des temps, des bribes de leur savoir se répandirent à l'extérieur de leurs forteresses, ce qui donna naissance aux Guildes d'Alchimie actuelles, chacune ayant des connaissances et des talents spécifiques.

Une Guilde dépend généralement d'un culte. On peut citer par exemple les alchimistes de Chalana Arroy (spécialisés dans les potions de guérison et les antidotes), ceux de Lankhor Mhy (toujours à la recherche de connaissances alchimiques) ou encore les étranges alchimistes d'Annilla, la déesse de la lune bleue, qui fournissent à ses assassins de nombreux poisons.

Certains cultes du Chaos bénéficient aussi de talents alchimiques comme

Krarsht (spécialisé dans les acides et les poisons) ou Thanatar dont les chasseurs de têtes traquent le savoir sous toutes ses formes.

De nombreux cultes de voleurs et d'assassins utilisent aussi l'alchimie pour parvenir à leurs fins.

2 L'entrée dans une Guilde

L'adhésion à une Guilde comporte un examen d'entrée et une cérémonie d'initiation.

L'acceptation dans la Guilde est automatique si les parents de l'aventurier sont alchimistes. Dans le cas contraire, un aventurier voulant devenir alchimiste doit préalablement offrir à la Guilde un cadeau d'une valeur de 5 000s, il doit aussi satisfaire les conditions pour devenir initié du Culte associé à la Guilde et il doit réussir son examen d'entrée : jet INTx3 ou interrogatoire par le maître instructeur de la Guilde suivi d'une tâche à accomplir pour la Guilde. Cette épreuve peut aller de la collecte d'ingrédients rares à l'élimination d'un alchimiste renégat.

Cette épreuve est suivie d'une cérémonie d'initiation où il jure de ne jamais révéler les secrets de la Guilde et de respecter ses règles, il devient alors aussi initié du Culte.

L'initié peut alors choisir deux voies. Il devient membre à plein temps ou membre associé.

Un membre à plein temps bénéficie gratuitement des enseignements de la Guilde, il est logé et nourri par la Guilde pendant son apprentissage (utiliser les multiplicateurs de l'Alchimiste), il reçoit aussi le droit de s'installer et de vendre ses produits à l'extérieur pour les Guildes pratiquant le commerce. Il doit se dévouer totalement à l'Alchimie, consacrer 50% de son temps et donner 50% de ses revenus à la Guilde. Ce type de personnage doit être préférablement utilisé par le Meneur de Jeu comme Personnage Non Joueur. Il peut être alors le fournisseur en potions des joueurs ou leur proposer quelques travaux ou quêtes.

Le membre associé doit payer ses études d'Alchimie auprès de la Guilde. Il ne peut vendre les potions qu'il fabrique.

Dans ce cas appliquer les règles de l'enseignement. Il peut être appelé par la Guilde pour exécuter diverses missions. Il a les mêmes devoirs qu'un initié du culte.

3 Organisation d'une Guilde

La Guilde d'Alchimie est dirigée par un cercle de Maîtres alchimistes. Ce sont des alchimistes qui possèdent toutes les connaissances de la Guilde et qui ont même pour certains le statut de prêtre. Chaque maître est responsable d'un domaine particulier de la Guilde. On peut citer le Maître Instructeur, le Maître Trésorier, le Maître Chercheur et le Maître Inquisiteur. Ce dernier est responsable de l'application des règles de la Guilde et il déclenche les représailles en cas de comportement renégat : divulgation des secrets de la Guilde, vente illégale... Ces représailles signifient pour la plupart des Guildes, l'élimination physique du renégat par le bras armé de la guilde ou par des esprits de représailles. Le culte de Chalana Arroy envoie quant à lui un esprit qui rend inopérantes les potions du renégat.

Toutes ces Guildes sont limitées géographiquement et ont des liens plus ou moins tendus entre elles. Certaines sont secrètes, d'autres ont pignon sur rue. Le maître de jeu doit décider quelles sont les connaissances de chaque Guilde ainsi que sa localisation géographique et ses rapports avec les autres Guildes environnantes. Il vaut mieux ne pas dépasser la VIR 20 pour les potions chimiques et la VIR 10 pour les potions magiques. Certaines guildes peuvent être ennemies et se livrer un âpre combat pour le contrôle du marché alchimique dans une ville. La recherche des secrets alchimiques des autres Guildes peut aussi donner matière à de nombreuses aventures.

Dans tous les cas, n'oubliez pas que pour bon nombre de cultures comme les barbares orlanthi, l'alchimie a une odeur de soufre. A cheval entre la science et la magie, elle ne répond à aucun des critères habituels. Un personnage aura donc toujours intérêt à cacher sa profession ou à bénéficier de sérieuses protections.

En conclusion, l'introduction des Guildes d'Alchimie peut être une source d'aventures permettant à des personnages comme les sages ou les alchimistes d'avoir un rôle plus prépondérant.

Sources : Manuel de Règles et suppléments RuneQuest 2.

Jean-Louis BERNARD

L'Epidémie



Où l'impatience s'avère être un bien vilain défaut.

Avant propos

Qu'il est bon de se reposer dans la petite ville de Bellya au sud de l'Empire Lunar. Cette cité aux remparts vétustes bourdonne d'activité. Les rues sont bondées et les échoppes proposent mille richesses. Les habitants pour la plupart richement vêtus portent des bourses bien pleines ; bref un paradis pour les voleurs. Les joueurs se reposent ici depuis une bonne quinzaine se remettant de leurs dernières aventures, tout étant mis en oeuvre pour leur faire passer de très bonnes vacances. Cependant, ce calme relatif est de courte durée comme toujours. En effet, petit à petit les gens seront de moins en moins nombreux dans les rues et au bout de quelques jours presque tout le monde aura disparu. Une maladie étrange affecte la ville et personne ne semble pouvoir la soigner. La ville est aussitôt mise en quarantaine et personne n'a le droit ni d'y entrer ni d'en sortir.

Le défi

Au cours de ces quelques jours les personnages subiront également les effets de cette épidémie. Ils devront faire un jet sous CONx5 : si le jet est réussi rien ne se passera pour les cinq premiers jours puis les joueurs seront pris de nausées, de vomissements et de diarrhées. Cela entraînera la perte de 5% dans toutes les compétences. Si le jet est raté les effets sont immédiats. Une fois malades, les aventuriers doivent tester leur constitution tous les jours. Chaque échec correspond à une aggravation de leur état et à un nouveau malus de 5%. Au bout de 3 jets consécutifs ratés le personnage perd un point de CON et -5% par jour.

Au bout de trois jours, les rues sont complètement désertées et le maire décide de faire appel à la population sur les conseils du grand alchimiste Karalin. A midi, peu de personnes se présentent sur la place de Bellya. Le maire commence alors à parler :

"Mes chers concitoyens l'heure est grave, l'épidémie qui frappe aujourd'hui notre ville semble vomie par le Chaos. Même notre grand alchimiste, maître Karalin, reste impuissant à la combattre aussi nous demandons le dévouement de chacun pour..."

A cet instant quelqu'un arrive sur une chaise à porteur.

"Population de Bellya, moi Molock le plus grand alchimiste de tous les temps, moi je peux vous guérir, pour cela je ne demande qu'une chose 10 000 L et la place de grand maître alchimiste de votre ville. Voilà à vous maintenant de convaincre votre maire et je vous soignerai."

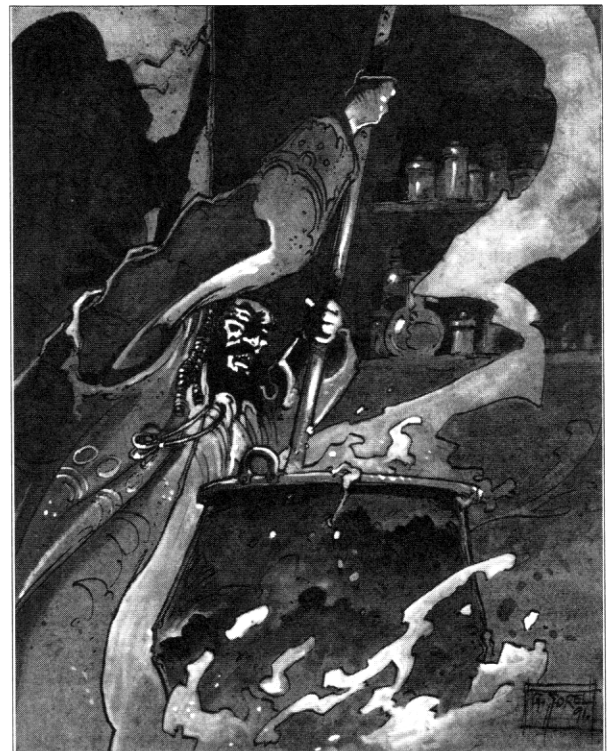
Le silence fait place à cette déclaration puis le murmure de la somme considérable passe de bouche en bouche. Le maire reprend alors la parole:

- Il est impossible de payer une telle somme.
- Alors vous mourrez ! dit Molock en riant, puis il disparaît au coin de la rue.

Molock a provoqué lui même cette épidémie, il espère en la soignant devenir grand alchimiste et riche. Cet individu étriqué et médiocre a mis plusieurs années à organiser son plan. Il a obtenu cette maladie d'un prêtre de Malia. Molock s'est aussi attaché le dévouement de spadassins comme hommes de main. Molock est originaire de Bellya et a appris l'alchimie auprès de Karalin. Ambitieux et impatient, Molock a quitté Bellya et sa guilde d'alchimiste quelques années plus tôt. Actuellement Molock séjourne dans la maison de ses parents, tous deux morts durant son absence. Ses deux serviteurs apparaissent terrorisés par leur maître et sont aussi silencieux qu'une nécropole. Prudent, Molock n'a rien emporté avec lui à Bellya pouvant prouver qu'il est la cause de tout ceci.

Le départ

Le soir même les joueurs sont conviés à la mairie par un messager venu à l'auberge. Arrivés à la mairie, un garde pâlot tenant ses braies, les introduit dans la grande salle où les attendent le maire et Karalin. Celui-ci leur fait un bref récapitulatif de ce qui se passe et leur annonce la première mort. Il leur dit qu'il les a appelés à cause de leur réputation (flattez les ils adorent ça) et qu'il recevront en plus de la guérison la



modique somme de 150 L par personne. Karalin leur explique qu'un seul homme sait peut-être comment guérir cette maladie. Il s'agit d'un hermite vivant dans la forêt des elfes et grand herboriste. "Lui seul sait si une plante est capable de nous guérir". Avant de partir Karalin donne à chacun une gerbe de plantes qui permet de limiter la virulence de la maladie (un jet tous les deux jours au lieu de tous les jours) qu'il devront prendre en décoction tous les matins. Il leur donne également une carte de la région et une lettre d'introduction auprès d'Erniac l'herboriste signé de sa main. Si les aventuriers interrogent Karalin au sujet de Molock celui-ci leur fera part de son jugement, "Un disciple brillant mais orgueilleux et impatient, cela ne m'étonne qu'à demi qu'il se livre à pareil marché".

Malheureusement pour être sûr que le groupe d'aventuriers choisi ne réussisse pas dans sa tâche, Molock a envoyé ses spadassins tuer Erniac au plus tôt et retarder au maximum les personnages. Le lendemain après avoir effectué leur jet de CON ou pris leur décoction, ils descendent vers le sud. Après avoir quitté les quartiers riches, ils traversent les quartiers miséreux ou à chaque fenêtre ils entendent les cris de souffrance des femmes et des enfants, les gens suppliant Orlanth de les sauver. Des bûchers allumés monte vers le ciel une fumée grasse, les cadavres des premières victimes... Tout ceci donne aux personnages un moral catastrophique et ils sortent de la ville abattus. Les personnages s'élançant alors dans une grande lande uniquement traversée par une route où il y a encore quelques jours, les caravanes marchandes se bousculaient pour entrer et sortir de Bellya. Seuls restent à présent quelques mendiants réclamant à grands pleurs un moyen de les sauver. La première journée s'écoule lentement. Au cours du cheminement, la nature accueillante remonte peu à peu leur moral. La lande fait place à des prairies verdoyantes et une petite rivière longe la route. S'il n'y avait pas ces crises de diarrhées et de vomissements, l'ambiance serait bon enfant. A la fin de cette première journée, les personnages se trouveront à la lisière de la forêt des elfes. La nuit se passera paisiblement sous le firmament immaculé. Au matin ils s'engageront dans la forêt, la progression sera d'abord facile mais rapidement le sous bois deviendra plus touffu et il faudra descendre de cheval pour avancer péniblement à pied. Cette journée se passera sans encombre si se n'est un ou deux jets de DEX pour éviter de se fouler la cheville en butant contre une quelconque racine. A la nuit tombée, ils seront au plein coeur de la forêt.

Véliëdel

Au cours de la nuit, que les personnages effectuent ou non un tour de garde, ils seront assaillis et submergés par un groupe d'une trentaine d'elfes verts. Ils surgiront de partout poussant des cris stridents, le visage orné de peintures de guerre. Ils immobiliseront les joueurs avant de les ligoter. Aucune réponse ne leur sera donnée et si l'un d'eux est un peu trop énervé il sera assommé. Ils seront alors conduits jusqu'au village où là, ils seront jetés sans ménagement dans une des huttes. Celle-ci sera gardée en permanence par deux gardiens :

■ Elfe type

| | | | |
|-----|-------|----|---------------------------|
| FOR | 2D6+2 | 9 | Déplacement : 4 |
| CON | 3D6 | 11 | Points de vie : 10 |
| TAI | 2D4+4 | 9 | Fatigue : 20 |
| INT | 3D6+6 | 16 | |
| POU | 2D6+6 | 13 | |
| DEX | 3D6+3 | 14 | |
| APP | 3D6 | 11 | |

| Localisation | Mêlée(D20) | Armes de jet(D20) | Points |
|--------------|------------|-------------------|----------------------|
| Jambe d | 01-04 | 01-03 | 2/4 |
| Jambe g | 05-08 | 04-06 | 2/4 |
| Abdomen | 09-11 | 07-10 | 2/4 |
| Poitrine | 12 | 11-15 | 2/5 |
| Bras d | 13-15 | 16-17 | 2/3 |
| Bras g | 16-18 | 18-19 | 2/3 |
| Tête | 19-20 | 20 | 2/4 |
| Armes | SR | Attaque | Dégâts Parade Points |
| Arc elfe | 3/9 | 25+11% | 1D8+1 10+5% 8 |
| Bâton | 7 | 20+11% | 1D6+1 20+5% 10 |
| Épée courte | 9 | 20+11% | 1D6+1 20+5% 10 |
| Ecu | 9 | 05+11% | 1D4 20+5% 8 |

Compétences : grimper 70 %, esquive 20 %, premiers soins 25 %, connaissance des elfes 15 %, connaissance des plantes 50 %, dissimuler 20 %, écouter 45 %, pister 25 %, se cacher 25 %, déplacement silencieux 25 %.

Sort : dardart 2, soin 2.

Au bout d'une dizaine d'heures, ils seront détachés et menés sous haute escorte vers une plateforme gigantesque servant véritablement de place du village sur laquelle siège une assemblée composée de trois membres. Les personnages sont placés ensembles devant l'assemblée. Derrière chacun d'eux, deux gardes elfes l'épée à la main, les surveillent. L'homme assis à droite se lève soudain et dit:

"Accusés je vous présente vos juges, le Seigneur Véliëdel maître de cette forêt et de cette communauté, et Maëlin notre shaman. Vous êtes accusés d'être des assassins chargés de tuer le seigneur Véliëdel pour permettre à la ville de Bellya de prendre possession de la forêt. Pour cela vous êtes passibles de la peine de mort. Il vous sera cependant permis de mourir vite."

Si les personnages veulent parler à la cour on leur fera comprendre qu'il faut qu'ils s'expriment par l'intermédiaire de leur avocat, un elfe qui se trouve à côté d'eux. Il leur expliquera qu'hier vers la fin de la journée un groupe de cinq hommes est venu les prévenir que des humains allaient venir tuer le Seigneur Véliëdel et qu'ils emprunteraient le vieux chemin. Si les personnages essayent de se défendre en interpellant la cour il seront rapidement calmés par leur gardien à coup d'épée dans les côtes. Cependant, s'il montrent la lettre de Karalin pour Erniac, la cour fera alors suspendre l'audience pendant une heure puis appellera chaque personnage l'un après l'autre pour leur poser ces questions. "D'où venez-vous ? Où allez-vous ? Êtes-vous malade ?". Si les aventuriers répondent franchement et se montrent convainquants la cour appellera alors tous les personnages et le seigneur Véliëdel prendra la parole :

"Étrangers, nous nous sommes laissés abuser par des êtres mal intentionnés, nous vous présentons nos plus sincères excuses et nous allons vous aider à rattraper le temps perdu en vous aidant à rejoindre au plus vite la cabane de l'hermite nommé Erniac".

Sur ce on redonne immédiatement leurs armes et armure aux personnages et on les invite à suivre deux jeunes elfes qui vont leur montrer le chemin. Le voyage d'arbre en arbre est au début quelque peu difficile, mais petit à petit les joueurs vont en prendre l'habitude et ils avancent alors beaucoup plus facilement que sur le sol. Au bout de 3 heures de "marche", ils arrivent en vue d'une belle chaumière située au bord d'une clairière à côté de laquelle coule une petite rivière. Les elfes les quittent alors et disparaissent très vite dans la forêt.



■ **Trollinets**

| | | |
|-----|----|---------------------------|
| FOR | 12 | Déplacement : 2 |
| CON | 17 | Points de vie : 13 |
| TAI | 9 | Fatigue : 16 |
| INT | 13 | |
| POU | 9 | |
| DEX | 12 | |
| APP | 6 | |

| Armes | SR | Attaque | Dégâts | Parade | Points |
|--------------|-----|---------|--------|--------|--------|
| Petite masse | 7 | 30 % | 1D8 | 30 % | 8 |
| Fronde | 3/9 | 45 % | 1D8 | - | - |
| Lance 1 M | 7 | 35 % | 1D8+1 | 25% | 10 |
| Bouclier | 8 | 10 % | 1D4 | 35 % | 8 |

Localisation

| Localisation | Points |
|--------------|--------|
| Jambe d | 3/4 |
| Jambe g | 3/4 |
| Abdomen | 3/4 |
| Poitrine | 3/5 |
| Bras d | 3/3 |
| Bras g | 3/3 |
| Tête | 3/4 |

Compétences : éviter 20%, se cacher 25 %, scruter 50 %, déplacement silencieux 35 %.

Sorts : soins 2, dardard 1.

Armure : Cuir souple

■ **Troll**

| | | |
|-----|----|---------------------------|
| FOR | 17 | Déplacement : 3 |
| CON | 11 | Points de vie : 15 |
| TAI | 19 | Fatigue : 27 |
| INT | 13 | |
| POU | 11 | |
| DEX | 11 | |
| APP | 11 | |



| Arme | SR | Attaque | Dégâts | Parade | Points |
|---------------|----|---------|----------|--------|--------|
| Grosse masse | 6 | 50 % | 1D10+1D6 | 45 % | 10 |
| Maillet troll | 5 | 30 % | 2D8+1D6 | 25 % | 16 |
| Targe | 7 | 15 % | 1D6+1D6 | 30 % | 12 |

Localisation

| Localisation | Points |
|--------------|--------|
| Jambe d | 4/5 |
| Jambe g | 4/5 |
| Abdomen | 5/5 |
| Poitrine | 5/6 |
| Bras d | 4/4 |
| Bras g | 4/4 |
| Tête | 5/5 |

Compétences : Dissimuler 25 %, Grimper 30 %, Sens Obscur/Scruter 40 %, Inventer 25 %, Sauter 40 %, Ecouter 40 %.

Sorts : Ecraser 1, Mur d'Obscurité 2, Disruption 1, Soins 2.

Armure : cuir bouilli sur les bras et les jambes, armure bizantine et casque.

Des jets de dissimulation seront certainement obligatoires ou le combat sera inévitable. Les trolls ne parlementent pas avec des intrus. Au matin ils pourront se déplacer sans aucun problème aucun troll ne sera en vue.

La Caverne

Arrivés sur les lieux les aventuriers auront la mauvaise surprise de voir l'entrée de la grotte murée et couverte d'inscriptions en sombre parler ainsi que de trois runes. Un jet en sombre parler sera nécessaire pour lire "Ami, fuis ce lieu le chaos l'habite" (runes de Zorak Zoran). Les aventuriers peuvent aussi remarquer un énorme anneau à demi rouillé ainsi qu'une chaîne en tout aussi mauvais état. Construit en blocs cyclo péens, le mur s'avère virtuellement indestructible. En fait le seul moyen de pénétrer dans la caverne est de passer par un trou au sommet de la colline. Celle-ci est très escarpée mais une grosse roche ronde permet d'y grimper facilement. Vu du haut l'intérieur de la grotte semble vide mais une immonde odeur de détrit et d'excréments assaille la première personne qui y pointe son nez. Le trou descend sur une quinzaine de mètres pour ensuite laisser apparaître un sol rocailleux. Une fois posé le pied dans la caverne, le personnage pourra constater qu'en fait la grotte est beaucoup plus grande qu'il n'y paraît. En effet, le cercle de lumière diffuse un halo d'une trentaine de mètres mais les contours de la grotte ne sont pas encore délimités. A ce moment, lorsque 2 ou 3 personnages seront descendus, la grosse roche ronde se réveille. Il s'agit en fait d'un scarabée géant que les trolls ont attaché à la chaîne comme gardien de ce lieu voici déjà plusieurs siècles. Depuis lors, le scarabée est entré en léthargie et la chaîne s'est brisée avec la rouille. Malheureusement pour les personnages, leurs galipettes sur sa carapace l'ont réveillé. Affamé, il compte bien prendre son premier repas depuis des décennies.

■ **Scarabée géant**

| | | |
|-----|----|-------------------------------|
| FOR | 18 | Mouvement : 6 |
| CON | 15 | Points de vie : 19 |
| TAI | 24 | Points de fatigue : 34 |
| INT | 2 | |
| POU | 9 | |
| DEX | 10 | |

| Localisation des coups | D20 | Points |
|--------------------------|-----|--------|
| Patte postérieure dte 1 | 01 | 6/3 |
| Patte postérieure dte 2 | 02 | 6/3 |
| Patte postérieure gche 1 | 03 | 6/3 |
| Patte postérieure gche 2 | 04 | 6/3 |



Au Théâtre



" Il y eut une époque, mon fils, où les hommes vivaient pour et par l'art... Les chefs-d'oeuvre s'étaient accumulés au cours des siècles et chacun pouvait en prendre connaissance ou les admirer très facilement. C'était il y a bien longtemps... Une époque de culture... On allait au théâtre pour assister à de grandes pièces, on avait à sa disposition des centaines et des centaines de livres, on pouvait s'émerveiller devant de magnifiques tableaux en visitant des temples consacrés à cet art... C'était un temps de lumière, on y prônait la beauté et la finesse. Aujourd'hui, fils, tout est oublié..."



Franca Trippa. Fritellino.

Le Théâtre

"Tout a bien changé. Alors que, jadis, le talent d'écriture était enseigné à chacun, il était facile pour les esprits les plus féconds de transcrire sur le papier le contenu de leur imagination... Les plus beaux actes et mots des personnages fictifs étaient à jamais figés dans les livres pour leur postérité et celle de leur créateur..."

De nos jours, l'illettré est courant et le livre devient bien dérisoire. Nos grands esprits créatifs, aussi géniaux soient-ils, ne voient plus l'intérêt de coucher sur papier leurs idées. Qui en profiterait ? Une infime partie des gens lettrés, ceux qui auraient eu l'incroyable chance de pouvoir se procurer l'ouvrage en question. Non, chacun devait en profiter et, pour ce faire, chaque grand auteur de-

vait devenir acteur ! Seul l'homme de théâtre a le pouvoir de sensibiliser à l'art le benêt, l'analphabète, l'être humain moyen de ces temps troublés. Il lui présente un monde nouveau qu'il soupçonnait à peine et le matérialise devant ses yeux ébahis, le guidant vers un degré de conscience supérieure".



Pasquariello Truonno Meo Squaquara

Les Troupes

"Il suffit d'un maître, d'un créateur pour qu'autour de lui se regroupent des fidèles amoureux de son génie. Ils vont l'aider dans son oeuvre, se plier à ses idées pour que l'art parvienne à ceux qui ne peuvent venir à lui et soient touchés, comme eux l'ont été jadis... C'est ainsi que l'art trace son chemin vers la postérité.

Ainsi ils voyagent de ville en ville, de village en village et jouent le soir sur des places désertes ou noires de monde. Ce sont des nomades vivant dans des roulottes pleines de décors, de costumes et d'accessoires. Ils n'ont pas de chez eux ou sont chez eux partout, tout dépend de leur humeur et de leur moral.

Les gens les accueillent avec joie, une troupe de théâtre brise la monotonie de la vie de tous les jours et chacun oublie ses soucis quotidiens voire même la pénible occupation granbretonne... L'arrivée de gens de théâtre est une fête.

Hélas, le théâtre a ses fléaux qui le déshonorent et le traînent dans la boue. Le

premier de ces fléaux est la médiocrité, de mauvais auteurs et acteurs attirent l'antipathie du public et créent des impasses sur le chemin de l'art. On ne peut rien pour éviter ces gens-là car comment se rendre compte du manque de talent avant d'en avoir eu la démonstration ? A ce moment, il est déjà trop tard... Le second fléau est la malhonnêteté, le plus terrible. Quelle bonne couverture pour des malandrins que celle d'une troupe de théâtre. Les gens massés au spectacle sont des proies faciles, des bourses se coupent facilement dans la cohue.

La conséquence la plus déplorable est que certains villages ont refusé de recevoir d'excellents comédiens après avoir été victimes de ces gens-là. Quelle tristesse...

La troupe de théâtre est ainsi faite qu'elle peut masquer n'importe qui ou n'importe quoi... Elle peut même servir à la lutte contre l'occupant, une troupe de résistants verrait là un bon moyen pour s'introduire n'importe où... Quant à savoir si ceci est bénéfique à l'art, mieux vaut ne pas se prononcer".



Razullo Cucurucu.

Les Représentations

"Nous abordons là un sujet intéressant, la quintessence de notre exposé, sa substantifique moelle (comme disait un auteur ancien dont le nom et la majorité des oeuvres sont hélas aujourd'hui perdus). En effet, les gens de théâtre vivent par et pour les représentations. La pas-



sion est suscitée par le contenu de la pièce au même titre que la qualité d'interprétation.

En général, ce sont les personnages des pièces et non les pièces elles-mêmes qui remportent la notoriété. Si une pièce est un succès, la version écrite, oeuvre du maître de la troupe, reste la propriété de celui-ci et est rarement jouée par quelqu'un d'autre. Toutefois, une même troupe peut si elle le désire interpréter plusieurs fois une pièce mais le public, d'abord désireux de s'amuser, n'apprécie guère de voir deux fois la même chose. Ceci doit donc se faire dans différentes villes ou villages. La méthode la plus répandue pour contourner ce problème est de créer un ou plusieurs personnages marquants dont les aventures vont varier à chaque représentation, des improvisations dirigées en quelque sorte...

Les conséquences sont telles que le fait d'écrire une oeuvre s'est finalement révélé pratiquement inutile et s'est perdu au fil du temps. Pour le public, une pièce de théâtre, c'est avant tout le caractère ou l'apparence physique de tel ou tel héros, rarement plus... Quelquefois, les personnages devenus fort célèbres et dont le créateur n'est plus identifiable ont été repris et utilisés par d'autres. Les plus grands érudits reconnaîtront même des héros de pièces anciennes, antérieures quelquefois au Tragique Millénaire. Tombés dans l'oubli, ils ont été ressuscités par des Maîtres peu scrupuleux. L'exemple le plus cité est le personnage Crinno Bairgeac dont le long nez et les colères légendaires ont amusé plus d'un amateur de théâtre...

Ainsi, les pièces sont généralement jouées le soir sur la place de la ville ou du village d'accueil, sur une estrade montée pour l'occasion et face au public assis sur les chaises qu'il a lui-même apportées. En cas de mauvais temps, une grange est nettoyée pour l'occasion et sert de théâtre, les villes les plus fréquentées par les troupes de comédiens ont prévu un local réservé à cet usage où tout reste en place (scène, bancs pour le public, etc...), il ne reste à ajouter que le décor de la pièce.

A la fin de la représentation, le groupe de comédiens passe en costume parmi la foule et chacun leur donne ce qu'il peut ou ce qu'il veut. Les recettes peuvent être aussi bien maigres que rondelles, le métier d'homme de théâtre a ses aléas...

Les troupes les moins talentueuses gagnent peu et on finit par les reconnaître,

avant même qu'elles ne se produisent, à la pauvreté du matériel, l'usure des costumes et cette lueur de désillusion brillant dans leurs yeux... Quant aux bonnes troupes, elles prospèrent, offrent de somptueux spectacles et gagnent en réputation. Celles-là voient les villes et villages se préparer à leur approche pour qu'une bonne réception puisse leur être offerte.

Petit à petit le théâtre gagne en popularité".



Taglia Cantoni · Fracasso ·

Le Théâtre vu par l'Envahisseur

"Nul doute que le théâtre serait devenu le premier divertissement populaire si l'envahisseur granbreton n'avait mis un frein à cette expansion. Le théâtre est un moyen idéal pour faire passer toutes sortes de messages fort peu favorables au régime et, par son côté improvisation, se trouve donc inattendu et pratiquement incontrôlable (comment contrôler une pièce non-écrite, avant une représentation ?). Néanmoins, beaucoup de troupes se sont vues arrêtées pour des raisons justifiées ou non, les Granbretons ne se posant pas trop de questions sur l'innocence de leurs victimes, un doute suffit... Ainsi, le théâtre est devenu un métier dangereux mais cela ne suffit pas à stopper les plus passionnés qui continuent à sillonner les routes pour exercer coûte que coûte leur art.

Le théâtre a été maintes fois utilisé par les ennemis des Granbretons pour sensibiliser le peuple et l'exhorter à une révolte sans espoir ou encore pour servir tout simplement de couverture à des résistants désireux de passer inaperçus. Après cela, on s'étonne que l'envahisseur n'ait pas encore prohibé toute forme de théâtre, espérons que ceci ne se produira jamais.

Toutefois, gageons que rien ni personne ne pourra éteindre ce grand art. Il y aura toujours quelqu'un pour assurer sa

survivance contre vents et marées...

Déjà, chaque représentation se voit dotée de gardes granbretons veillant à ce que, disent-ils, rien ne vienne troubler l'ordre établi..."



Cap. Cardoni · Maramao ·

Créer un Personnage Comédien

Si le maître de jeu décide de faire jouer un rôle important à ces troupes de théâtre dans sa campagne, il peut choisir de voir intervenir des personnages comédiens dans ses parties.

Voici quelques indications pour créer un personnage comédien. Il bénéficiera de l'expérience suivante :

Mémoriser 50 % + bonus de connaissance

Lire, écrire et parler deux langues 60 % + bonus de connaissance

Eloquence 40 % + bonus de communication

Théâtre (*) 50 % + bonus de communication

Jongler 30 % + bonus de manipulation

Passe-passe 30 % + bonus de manipulation

Attaque avec une arme de mêlée au choix 35 % + bonus d'Attaque

Parade avec une arme de mêlée au choix 35 % + bonus de Parade

Littérature (*) 40 % + bonus de connaissance

(*) "Théâtre" représente la faculté pour un personnage de jouer la comédie et "Littérature" son niveau de connaissance en la matière.

En termes de jeu, interpréter une pièce nécessitera deux jets de dés. Le premier sous la compétence Théâtre pour juger du talent du comédien, le second sous la compétence Mémoriser pour voir si ce dernier a bien appris son rôle. Un échec en Mémoriser peut être rattrapé par un nouveau jet de Théâtre, dans ce cas on considère que l'acteur a improvisé pour s'en sortir.





Le maître de jeu pourra introduire la profession de comédien dans la table des origines sociales (page 20 du livre du joueur). Nous lui laissons la tâche de modifier le tirage selon les besoins de sa campagne.



L'Académie du Théâtre de France

Elle fut créée quelques années auparavant par un maître soucieux du devenir du théâtre sous l'occupation granbretonne. Son but est de recenser et conserver toutes les pièces existantes, aussi bien les rares rescapés de la riche période ayant précédé le Tragique Millénaire que les oeuvres plus récentes (écrites ou non).

Pavel Renard, car tel est son nom, voyage sur les routes de France avec sa troupe de comédiens et une roulotte contenant tout ce qu'il a pu rassembler jusqu'ici de pièces de théâtre. Cette roulotte, énorme et tirée par six boeufs, est une véritable mine d'or de livres et de parchemins soigneusement classés par période et par auteur, un érudit resterait béat devant tant de merveilles.

Renard possède ainsi 123 ouvrages datant d'avant le Tragique Millénaire, 631 pièces écrites depuis cette période jusqu'à nos jours et plus de 1500 noms de personnages de théâtre... La quête de Renard continue jour après jour. Sans fin, il persuade ceux qu'il rencontre de lui confier ou de lui vendre les oeuvres qu'il n'a pas encore trouvées ou qu'il ne connaissait pas. Son but est de construire, un jour, un véritable musée du théâtre dans lequel maîtres et comédiens pourront venir chercher les pièces qu'ils désirent interpréter, pour que le travail de milliers de bons auteurs puisse être apprécié longtemps encore après leur mort et ne jamais être oublié.

Renard a voué sa vie au théâtre, c'est son unique passion.



Pavel Renard

Pavel Renard est né d'une mère originaire de Moscovia et d'un père français. Elevé en France, il fut émerveillé très jeune par une troupe de comédiens qui venait régulièrement jouer dans son village. Isagran, le Maître de la troupe, un vieil homme d'une intelligence et d'une gentillesse rares, prit en affection ce jeune garçon qui manifestait tant d'intérêt pour son art et lui donna ses premiers cours de comédie. Pavel se révéla un élève fort doué.

Lorsque Pavel atteint ses treize ans, il annonça à ses parents qu'il prenait la route avec la troupe du vieil Isagran, ceux-ci s'y attendaient depuis longtemps et laissèrent leur fils s'envoler.

Isagran transmet sa science du théâtre à Pavel, qu'il considérait comme son fils, et fit de lui l'interprète principal de la troupe. Au fil du temps, Pavel en vint à apporter des modifications aux pièces d'Isagran qui appréciait de telles initiatives. Le vieil homme prétendait même que son protégé était le seul capable de lui faire comprendre ses erreurs et de les corriger.

Cette période de la vie de Pavel se déroule comme dans un rêve, la troupe remportait succès sur succès et le nom du jeune homme devint vite célèbre, bien plus encore que celui d'Isagran qui se contentait de dire : "Tu as le talent en toi ! Tu deviendras le plus grand ! Je l'ai senti dès le début !". Dans cette atmosphère d'euphorie, Pavel ne voyait pas les atrocités commises par les Granbretons, il ne vivait que pour son art et cette passion lui bandait les yeux jusqu'à un jour tragique...Un jour tragique pendant lequel la troupe qui s'était installée dans une grande ville et jouait devant une foule appréciant visiblement le spectacle, a soudain vu sa représentation interrompue par un homme hurlant, poursuivi par une patrouille de Granbretons aux masques de loups. Le fuyard fut rattrapé au pied de l'estrade et battu à mort, Isagran voulut s'interposer mais

fut abattu, sans autre forme de procès, par l'un des Granbretons sous les yeux de Pavel. Finalement, la troupe fut arrêtée pour résistance aux forces de l'ordre. Seul Pavel réussit à prendre la fuite, il ne revit jamais ses compagnons. Les semaines qui suivirent furent les plus noires de l'existence de Pavel, son univers s'était écroulé d'un seul coup et sa vie devenait celle d'un solitaire.

Plusieurs mois plus tard, Pavel décida de ressurgir du néant, monta une nouvelle troupe (de laquelle il devint le maître) et reprit la route. Il créa seul ses pièces qui se révélèrent excellentes et vit le succès revenir vers lui au grand galop. La troupe Renard devint l'une des meilleures, si ce n'est la meilleure et au fil des ans, de grands comédiens passèrent dans ses rangs pour ensuite s'en aller transmettre à d'autres le savoir qu'ils y avaient acquis.

L'âge venant, Pavel prit conscience que ses oeuvres périraient sans doute avec lui. Personne ne se souviendrait de cet homme qui enchantait les populations par son talent en créant hommes et événements imaginaires. Il subirait le sort de tous les autres, tous les vieux auteurs qui, tel Isagran, avaient vécu leur vie dans le but de faire parvenir les gens à un nouveau niveau de conscience et, également, de s'élever au stade de l'immortalité en laissant derrière eux une trace de leur passage. Qui connaissait encore le nom d'Isagran ? Alors Pavel commença sa quête. Partout où il se produisait avec sa troupe, il recherchait de vieux ou récents ouvrages littéraires, les achetait (quelquefois même les dérobaît lorsque la situation lui indiquait qu'il n'y avait pas d'autres voies) et les rassemblait dans une roulotte. Avec le temps, Pavel rassembla une collection impressionnante d'auteurs et sa roulotte-bibliothèque est une chose impressionnante à voir, même les six gros boeufs qui y sont attelés ont peine à tirer cette incroyable masse. Chaque homme de lettre ou ami de Pavel peut venir y consulter un ouvrage (bien sûr, on n'y trouve que pièces de théâtre, recueils de poésies et romans mais tout ceci représente déjà une formidable quantité d'informations).

Pavel a maintenant cinquante-cinq ans, il reste néanmoins séduisant et charismatique pour son âge. Toujours vêtu de costumes inhabituels et ne passant pas inaperçu, Pavel garde une contenance et un maintien qui ajoutent encore à son charme naturel. D'une intelligence rare, il se révèle un fin psychologue et se



montrera très amical, voire même paternel, envers ceux qui gagneront sa sympathie. En fait, Pavel est un homme que l'on ne regrette pas d'avoir rencontré, quelles que soient les circonstances... Il faut dire qu'il bénéficie d'un véritable génie et personne ne semble pouvoir manipuler le rêve et la réalité aussi bien que lui.

Récemment, Pavel a commencé à s'exercer à une nouvelle forme de théâtre, il fait participer le public d'une manière spontanée à sa pièce, cette dernière finit alors par déborder du cadre de la scène pour devenir, avec l'aide de tous, à demi réelle. Il s'agit en quelque sorte d'un grandeur nature mais quelques précisions sur cette forme de théâtre seront données dans le scénario lui-même.

■ Pavel Renard

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
10 13 14 17 18 13 17

Armure : aucune

Points de vie : 15

Nationalité : France/Moscovie

Age : 55 ans

| | | | |
|-------|---------|--------|--------|
| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
| Dague | 53% | 1D4+2 | 50% |

Compétences : Mémoriser 90%, Connaissance de la Musique 60%, Connaissance du Monde Ancien 82%, Equilibre 50%, Ecouter 45%, Voir 63%, Equitation 46%, Nager 48%, Grimper 35%, Eloquence 93%, Persuader 81%, Mouvement Silencieux 30%, Théâtre 95%, Eviter 34%

LA TROUPE DE MAÎTRE RENARD

Pavel Renard a vu de nombreux comédiens jouer pour lui, sa troupe a changé de visage bien souvent. Toutefois elle a toujours été de qualité. Renard ne garde que les meilleurs. Ceux qui ont "le don" mais surtout ceux qui sont prêts à travailler très dur pour améliorer leur art.



Riculina.

Metzetin

Juan Montoya

Montoya est originaire d'Espanya. Passionné par le théâtre, il n'a cessé de voyager et changer de troupe. Son but

était de trouver un maître digne de ce nom qu'il puisse admirer et duquel il puisse jouer les pièces avec un intérêt sans fin. Six ans plus tôt, il l'a trouvé en la personne de Pavel Renard qu'il considère comme le meilleur de son temps. Renard le tient également pour un très bon comédien et l'aime comme son fils. Toutefois son désir serait de le voir enseigner ce qu'il a appris à d'autres jeunes gens débutants, même s'il devait partir pour cela, la renommée et la qualité du théâtre sont à ce prix. Mais Juan ne l'entend pas de cette oreille, il veut rester auprès de son maître.

Montoya est homme plein de cœur qui place très haut des qualités telles que l'honnêteté ou l'honneur. Il fait un bon compagnon pour qui cherche quelqu'un de confiance et toujours d'agréable humeur.

Son accent natal reste très prononcé mais disparaît totalement lorsqu'il interprète un rôle. Au moment où débute le scénario, Juan vient d'avoir trente deux ans. Il apparaît comme un homme fin, vêtu le plus souvent d'une chemise blanche à jabot et de grandes bottes de cavalier. Ses cheveux noirs sont longs, ondulés et toujours très soignés, il porte également une moustache impeccablement coupée et, à l'occasion, une barbichette qu'il laisse pousser et rase selon ses humeurs.

Montoya est également un grand escrimeur, il possède une magnifique rapière avec laquelle il a affronté en combat amical les plus grands noms en la matière. Avec les femmes, il s'agit là de sa deuxième passion (après le théâtre bien sûr).

On l'a compris, Montoya semble sorti tout droit de notre XVIIème siècle, c'est un véritable gentilhomme.

■ Juan Montoya

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
11 13 12 13 11 17 13

Armure : aucune

Points de vie : 13

Nationalité : Espanya

Age : 35 ans

| | | | |
|---------|---------|--------|--------|
| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
| Dague | 65% | 1D4+2 | 60% |
| Rapière | 88% | 1D6+1 | 80% |

Compétences : Mémoriser 75%, Connaissance de la Musique 50%, Equilibre 78%, Ecouter 63%, Voir 64%, Culbuter 69%, Equitation 65%, Nager 32%, Grimper 53%, Eloquence 76%, Persuader 53%, Mouvement Silencieux 73%, Se Cacher 69%, Théâtre 80%, Eviter 70%



Cap Spessa Monti

BaGatrine.

Carnaval

Carnaval semble fou. Peut-être l'est-il vraiment mais peu importe, Renard a trouvé en lui un costumier de génie. Avec un morceau de tissu et de quoi le travailler, il fait des merveilles.

Son passé est plutôt obscur, il prétend avoir oublié toute son existence avant le jour où il a commencé à travailler pour Renard. Ce dernier ignore également tout sur l'ancienne vie de Carnaval mais juge que cela ne le regarde pas. Il l'a rencontré dans une taverne alors que la troupe s'était arrêtée dans une ville pour une représentation et, émerveillé par la qualité et l'originalité de ses vêtements, lui a demandé où en trouver de semblables. Lorsque l'homme a répondu qu'il les confectionnait lui-même, il devint aussitôt le costumier de la troupe.

Carnaval doit avoir environ trente ans, il est d'allure athlétique avec un visage aux traits parfaits, encadré d'une chevelure blonde, et mis en valeur par des yeux bleus. Il pourrait être beau s'il n'avait un étrange loup tatoué sur le visage, masque noir lui valant son nom... De plus, il ne cesse d'arborer un curieux sourire qui dérange bon nombre de ses interlocuteurs non habitués à cette bizarre personnalité.

Au fond, Carnaval est quelqu'un de très sensible et ceux lui ayant manifesté de la sympathie un jour ou l'autre ne l'ont jamais regretté, il peut devenir un ami dévoué et fidèle.

Toute question sur son passé restera sans réponse pour la bonne raison qu'il a réellement tout oublié. Sa mémoire est sélective et il efface de son esprit tout ce qui ne lui plaît pas, gageons que sa vie n'a guère été des plus agréables et que Renard lui a vraiment offert une nouvelle chance. Carnaval aime le maître plus que le théâtre et son travail pour la troupe est toujours d'égale qualité, il est sans doute l'un des meilleurs créateurs de costumes du monde de la scène.

Il nourrit une certaine attirance pour Alex, la jeune comédienne, et ne saurait rien lui refuser mais elle ne voit en lui qu'un ami...





■ Carnaval

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
10 10 11 13 11 15 13

Armure : aucune

Points de vie : 10

Nationalité : France

Age : 31 ans

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|-------------|---------|--------|--------|
| Dague | 53% | 1D4+2 | 50% |
| Epée courte | 55% | 1D6+1 | 52% |

Compétences : Mémoriser 55%, Equilibre 65%, Ecouter 35%, Voir 40%, Equitation 30%, Nager 43%, Grimper 45%, Eloquence 40%, Mouvement Silencieux 40%, Se Cacher 37%, Jongler 67%, Passe-Passe 70%, Théâtre 55%, Eviter 30%, Artisan Costumier 80%



Alex

Alex est une très belle jeune femme qui fait tourner la tête de bien des hommes. Elle a 24 ans, un visage d'ange doté de grands yeux de biche et des cheveux noirs qui tombent en cascade sur ses épaules.

Trois ans plus tôt, dans son village natal, elle tombait amoureuse d'un homme qui, alors qu'il interprétait un rôle dans une pièce de théâtre, dégagait un incroyable charisme. Cet homme était Pavel Renard et, lorsque la jeune femme osa aller le trouver à la fin de la représentation, il fut touché par cette apparence d'innocence et cette beauté pure. Alors il lui fit réciter quelques textes et l'engagea dans sa troupe satisfait du résultat. Alex n'attendait que cela.

Quelques temps plus tard, Alex devenait la maîtresse de Pavel. Ce dernier lui écrivit des rôles magnifiques, lui enseigna à jouer pour parfaire son art et la rendit heureuse. La jeune femme vécut les moments les plus doux de son existence. Mais, hélas, ceci ne dura pas...

En effet, après une année d'émerveillement devant cette enfant, Renard sentit sa première passion reprendre le dessus : le théâtre. Il se souvint du rôle protecteur envers cet art qu'il s'était jadis confié et, petit à petit, il transforma sa compagne

en élève destinée à hériter de sa tâche. Pavel redevint un maître et lui enseigna la littérature, l'art d'écrire, de savourer les mots, etc...

Mais, bien sûr, cela ne convint pas à Alex qui se sentit soudain délaissée sur le plan sentimental et même quelquefois rudoyée. Pourtant, il s'agissait d'une preuve d'amour de la part de Pavel car c'était sa raison d'existence qu'il lui transmettait, ce à quoi il avait consacré sa vie.

Les rapports entre Alex et Renard devinrent souvent tendus et la jeune femme tenta souvent de le faire revenir à de meilleurs sentiments sans succès. Pour le faire réagir, elle s'affiche avec d'autres hommes mais, aveuglé par sa tâche, il ne réagit pas et peut-être même ne remarque-t-il rien...

Alex a deux amis fidèles en Juan Montoya et Carnaval, tous deux se désolent de l'aveuglement du maître et du comportement inconsidéré de la jeune femme. Si l'un des personnages possède un bon charisme, il se pourrait qu'Alex le séduise uniquement pour attirer l'attention de Pavel...

■ Alex

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
08 10 10 11 11 14 17

Armure : aucune

Points de vie : 10

Nationalité : France

Age : 24 ans

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|-------|---------|--------|--------|
| Dague | 42% | 1D4+2 | 35% |

Compétences : Mémoriser 80%, Connaissance de la Musique 70%, Equilibre 65%, Ecouter 30%, Voir 35%, Equitation 25%, Nager 30%, Grimper 30%, Eloquence 55%, Mouvement Silencieux 35%, Se Cacher 30%, Théâtre 70%, Jongler 40%, Passe-Passe 35%, Eviter 50%



Koenik

Le membre de la troupe le plus récent, il n'est arrivé que six mois plus tôt lorsque, poursuivi pour meurtre par la police de la ville où Renard venait de

jouer, il s'est réfugié dans la roulotte de ce dernier qui ne le découvrit que plus tard. Koenik inventa une histoire pour justifier sa présence mais Renard vit qu'il mentait. Toutefois il le faisait avec un tel brio que le Maître lui trouva un certain talent d'acteur et lui proposa de l'engager. L'erreur de Renard fut de penser que le mensonge cachait quelque chose de bien moins grave qu'un meurtre et de ne pas chercher à en savoir plus. Koenik aurait sans doute refusé et serait parti s'il n'avait aperçu Alex. La vue de la jeune femme l'emplit de noires pensées et il accepta l'offre qui lui était offerte.

Koenik devint donc comédien, rôle dont il s'acquitta avec un certain succès (Renard se trompe rarement en jugeant du talent d'autrui) mais ses motivations étaient loin d'être saines... Bien sûr, il déplut fortement à Alex, ses réactions, son comportement étaient détestables. Ce qui lui attira rapidement l'antipathie de Montoya.

Koenik est maigre et grand, 1m90 environ, avec un visage anguleux aux traits durs, le fait qu'il coiffe ses cheveux noirs en arrière accentue encore l'effet de dureté. Ses yeux sont petits, noirs et brillants d'une lueur maligne. L'homme n'a pas l'allure générale de quelqu'un de sympathique.

Et pour cause... Koenik est un dangereux psychopathe, il rêve qu'on lui laisse Alex entre les mains. Il s'occuperait ensuite de Renard qu'il déteste parce que la jeune femme lui appartient avant de se pencher sur le cas de ce clown de Montoya...

On l'a compris Koenik est le méchant du scénario, celui par qui tout va mal tourner...

■ Koenik

FOR CON TAI INT POU DEX CHA
14 13 13 8 09 11 11

Armure : aucune

Points de vie : 14

Nationalité : Germanie

Age : 33 ans

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---------------|---------|------------|--------|
| Dague | 89% | D4+2 + 1D6 | 85% |
| Coup de poing | 65% | 1D3 + 1D6 | 62% |

Compétences : Mémoriser 50%, Equilibre 30%, Ecouter 40%, Voir 40%, Equitation 43%, Nager 25%, Grimper 49%, Eloquence 50%, Mouvement Silencieux 63%, Se Cacher 60%, Culbuter 48%, Jongler 37%, Passe-Passe 40%, Théâtre 64%, Eviter 63%

Denis Gérard



PLUS GRAND QUE NATURE



Introduction

Les personnages se sont joints à une caravane de marchands traversant les Alpes pour se rendre dans une grande ville, de l'autre côté des montagnes. Les motivations exactes de nos héros devront être précisées par le maître de jeu lui-même selon les personnages composant sa table.

L'avancée de la troupe se fait péniblement sur une petite route bordant une pente escarpée, l'après-midi est bien avancé (environ 17 heures) et le temps semble se couvrir. Il fait gris et la luminosité baisse à vue d'oeil. Les marchands craignent une tempête de neige et décident d'augmenter la cadence de marche pour ne pas se laisser bloquer par le mauvais temps... Le maître de jeu, lors de cette introduction, devra commencer à instaurer l'ambiance qui devra régner tout au long de la partie. Le froid traverse les vêtements et rend difficile chaque mouvement, le ciel gris et couvert donne une impression de grisaille et de tristesse au paysage et le vent fort qui siffle aux oreilles et emporte tout ce qu'il peut sur son passage... Si possible, les joueurs doivent se sentir mal à l'aise.

La route mène au petit village de Hurlevent, perché au sommet d'un pic, et les marchands n'ont aucune envie de s'y arrêter. Ils veulent traverser les montagnes et atteindre leur ville de destination le plus rapidement possible. Le temps c'est de l'argent et, justement, ce mauvais temps risque de leur en coûter beaucoup...

Les premiers flocons commenceront à tomber lorsque la caravane arrivera en vue de six roulottes arrêtées sur le bord de la route en file indienne (de toute façon, il n'y a pas assez de place pour se tenir autrement). Il reste juste à cet endroit, un espace suffisant pour permettre aux nouveaux arrivants de continuer leur route. Un homme, encapuchonné et emmitoufflé dans un gros manteau, viendra au devant des marchands. Il s'agit de Montoya qui vient demander de l'aide, la roue de la plus grosse de leurs roulottes s'est brisée sur un rocher et il leur faut des hommes pour soulever l'importante masse et réparer... Les personnages, s'ils ne sont pas à la tête de la caravane ou s'ils ne se déplacent pas pour savoir de quoi il retourne, ne saisiront pas les paroles de l'étranger. Quoi qu'il en soit, les marchands refuseront d'aider ces gens, chacun son problème diront-ils et leur problème à eux est de ne pas perdre de temps... Leur décision ne pourra pas être modifiée et si les joueurs, révoltés, décident de leur faire changer d'avis, ils risquent de se heurter aux gardes du corps des marchands. Toutefois, si un combat fait

mine de s'engager, Pavel Renard interviendra avec tout le charisme qu'il possède pour mettre fin à une telle folie, il préférera se passer d'aide plutôt que de voir couler le sang.

Lorsque les personnages arriveront au niveau de la grosse roulotte accidentée, ils remarqueront que sa structure de bois est renforcée par des barres métalliques comme si elle était destinée à transporter une cargaison d'un poids incroyable. De plus, chaque porte est fermée par un gros cadenas et chaque fenêtre est bloquée par un volet. Quant à l'attelage, il est composé de six boeufs, soit quatre de plus que pour les autres roulottes. La roue est brisée, croulant sous la pression elle n'a pas résisté à une roche au milieu de la route et, maintenant, le colosse gît incliné vers le sol. Si, à cet endroit, la route n'avait pas été plus large, tout le monde aurait été bloqué.

C'est à ce moment que les personnages feront connaissance avec la troupe Renard. Pavel, Alex, Juan, Carnaval et Koenik, serrés dans leurs manteaux, regarderont d'un air dépité la caravane des marchands qui les abandonne à leur triste sort. Si les joueurs, le coeur sec, refusent également de porter secours aux comédiens, le maître de jeu pourra leur faire accomplir des jets difficiles de POU lorsqu'ils apercevront le beau visage d'Alex. La détresse de la jeune femme devrait toucher la corde sensible...

Néanmoins, les personnages devront se rendre compte de l'urgence de la situation, la neige continue de tomber et d'ici quelques heures il fera nuit noire. Le vent envoie des bourrasques de plus en plus importantes promettant une tempête des plus violentes.

Les membres de la troupe apparaîtront fort heureux de l'aide offerte par nos héros (on le comprend) et les remercieront avec chaleur. La roulotte ne peut être soulevée sans un levier, une immense barre de métal prévue pour l'occasion et transportée sur une des autres roulottes, il faudra huit hommes pour effectuer l'opération pendant qu'un neuvième placera une roue "de secours". Si un personnage propose de décharger le contenu de la roulotte pour rendre le travail moins pénible, il se verra invité à jeter un oeil sur ce contenu. Gageons que, lorsqu'il contempera les milliers de grimoires, livres et parchemins rangés, classés et ordonnés sur des étagères de bois renforcées, il comprendra qu'une telle tâche prendrait des heures et des heures. De plus, Renard refuserait de sortir ses trésors sous la neige. Reste donc à s'échiner sur le levier après avoir trouvé et amené une grosse pierre en guide de point d'appui.

Les personnages devront faire la moyenne de leur force respective et l'un d'eux jettera un dé de 100 sous le résultat obtenu



multiplié par 3 (s'ils ne sont que sept le résultat sera multiplié par 2, s'ils ne sont que six le résultat sera multiplié par 1). Pendant ce temps, la neige augmentera d'intensité et recouvrira entièrement la route. Lorsque la petite troupe reprendra son chemin, la mauvaise visibilité et la neige glissante les forceront à adopter une allure d'escargot. Ils iront si lentement que la nuit va les rattraper...

HURLEVENT

Hurlevent est un petit village de cent âmes perché au sommet d'un piton rocheux des Alpes. Il se trouve sur l'une des routes permettant de traverser les montagnes, si bien que marchands et voyageurs le traversent régulièrement sans s'y arrêter. Les villageois nourrissent donc peu de contact avec les étrangers mais, néanmoins, se montrent toujours très accueillants et sympathiques.

Le site, vu sa situation, est perpétuellement balayé par des vents froids et violents qui ont inspiré le nom du village. En effet, ce dernier est surplombé par un antique château entre les murs duquel, par tempête, le vent s'engouffre et semble émettre une longue plainte aiguë qui peut s'entendre à des kilomètres à la ronde.

Lors de l'invasion granbretonne, une petite garnison fut placée au château de Hurlevent pour surveiller cette route permettant de franchir les Alpes et, depuis, les habitants ont pris l'habitude de voir dans leurs rues ces hommes aux masques étranges devenus les maîtres.

La cohabitation est assez pacifique. En effet, le village n'est pas opprimé par les Granbretons. Le comte Wilro de Vaax qui dirige la garnison est un homme désabusé, il a vu trop de guerres, trop d'atrocités, trop de sang versé et en a assez. Fait rare pour un homme de sa nationalité, il ne croit plus en l'empire granbreton, il n'a plus foi en lui... C'est pourquoi, muté dans cet endroit perdu, il n'aspire qu'à la tranquillité et tient son rôle avec juste ce qu'il faut de sérieux pour ne pas alerter ses supérieurs. Fermant les yeux sur bien des choses, il laisse le village dans un état qui ressemble plus à la liberté qu'à l'asservissement. D'ailleurs les habitants éprouvent pour lui une certaine estime à demi dissimulée par une haine naturelle contre l'envahisseur. Ainsi, les gens de Hurlevent ne sont pas malheureux...

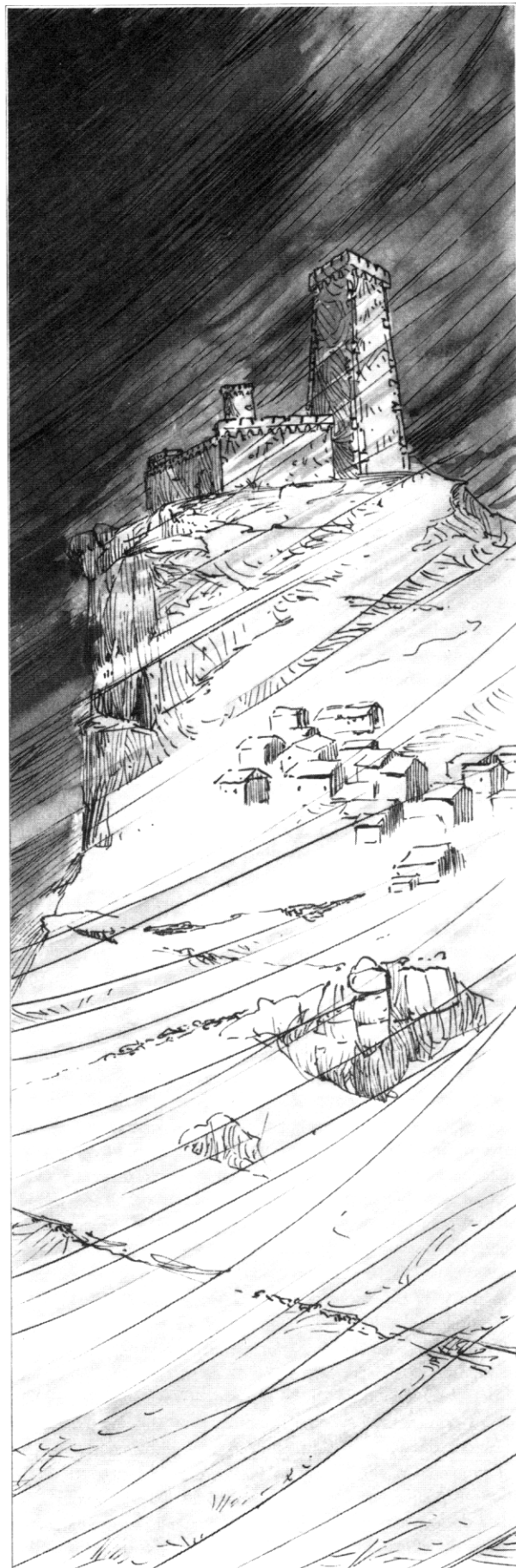
L'Arrivée

Après une demi-heure de lutte acharnée contre les éléments déchaînés, nos courageux et dévoués personnages vont entendre, à intervalles non réguliers, de longues plaintes aiguës semblant venir du haut de la montagne...

Si jamais leur venait l'idée saugrenue de s'arrêter pour se réfugier dans les roulottes, Renard les en dissuaderait. En effet, ne disposant d'aucun moyen de chauffage suffisant, ils subiraient tout de même les assauts du froid. Quant aux animaux, ils périraient à coup sûr. Non, la seule solution est d'atteindre le village de Hurlevent avant de trouver à environ une heure de marche et de s'y réfugier.

Un Maître de Jeu vicieux pourra, s'il le désire, faire effectuer aux personnages un jet de CONx4. Un échec signifierait que le personnage se retrouve paralysé par le froid et incapable d'aller plus loin, il devra être transporté dans une roulotte et passer quelques heures devant un bon feu au village.

Finalement, malgré la tourmente, nos héros finiront par apercevoir devant eux les formes fantomatiques des maisons de Hurlevent, dominées par l'inquiétante silhouette noire du château.



Au Village

A partir de là, plus aucun doute, les étranges plaintes proviennent du château... Peut être les joueurs les plus intelligents feront-ils un lien entre ce curieux phénomène et le nom du village ? Quoi qu'il en soit, la petite troupe pourra trouver refuge à l'auberge du "Flocon de neige" qu'ils trouveront déserte à l'exception de trois hommes jouant quelques piécettes aux dés. Il s'agit de Gillert un gros quinquagénaire, propriétaire de l'auberge, pas très malin mais accueillant et sympathique, ainsi que les vieux Bauger et Guerin radoteurs, bavards et au courant de tous les potins.

Ainsi, ils pourront s'installer près de la grosse cheminée, boire ou manger quelque chose de chaud après, bien sûr, avoir rentré leurs bêtes dans l'écurie. C'est pendant cette soirée que les personnages pourront faire plus ample connaissance avec les membres de la troupe Renard, à l'exception de Koenik qui n'aura aucune envie d'adresser la parole à des "inconnus"... Ils pourront également apprendre des deux vieux clients ou de Gillert, la nature des plaintes qu'ils continuent à entendre au dehors, la présence peu encombrante des Granbretons ayant élu domicile au château ou encore que, au début de la tempête, est passée une caravane de marchands qui semblait fort pressée et qui, maintenant, doit sans doute être coincée par la neige sur une route plus en aval... Hélas, on ne peut plus rien pour eux...

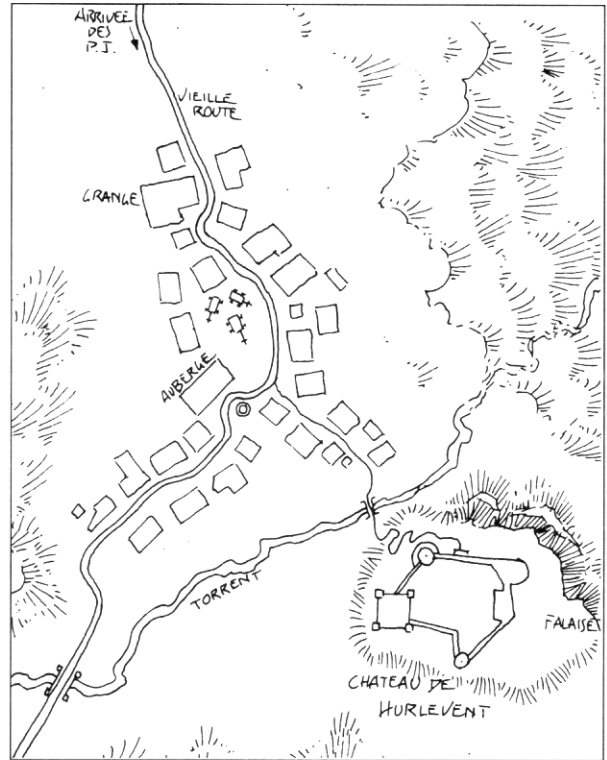
Enfin, ils pourront passer une bonne nuit de repos en louant des chambres au "Flocon de neige". Leur sommeil sera bercé par le sifflement du vent, le bruit de volets qui claquent au loin et, quelquefois, une longue plainte aiguë capable de glacer le sang à n'importe qui... Lorsqu'ils s'éveilleront, la tempête aura cessé et le calme soudain ne manquera pas de les surprendre. Au dehors, tout sera blanc et silencieux. Tout autour, car Hurlevent se trouve sur un sommet, les Alpes majestueuses et également couvertes de neige ; paysage féérique assombri par un ciel toujours aussi gris et triste.

Petit à petit, le village va s'animer, les gens vont recommencer à vaquer à leurs occupations quotidiennes et le manteau blanc, immaculé, va bientôt se trouver percé de traces de pas multiples. D'après Gillert, toutes les routes doivent être bloquées et les risques d'avalanche doivent être énormes. Il dit la vérité, donc tout départ est impossible pour l'instant. De plus, le ciel gris ne semble pas avoir craché toutes ses réserves...

S'ils ne l'ont pas déjà appris, les personnages s'apercevront que Hurlevent était la destination prévue par Pavel Renard, les conditions des routes ne le dérangeant guère car il comptait s'arrêter ici quelques temps pour donner une ou deux représentations à la grande consternation des autres membres de la troupe. En effet, la notoriété du théâtre Renard est telle que tous avaient l'habitude de jouer dans des villes et devant un public nombreux. La décision de Pavel de se produire dans un tel trou perdu, les a pour le moins surpris d'autant plus que ses explications restaient peu convaincantes. Il prétendait en effet qu'il était temps de retrouver un peu d'humilité et de revenir aux sources, des endroits tels que Hurlevent leur redonneraient le feu sacré... Soit, mais pourquoi Hurlevent ? Il y a beaucoup d'autres endroits semblables et plus faciles d'accès, surtout en cette saison !

La Confrontation

Très rapidement, la présence d'une troupe de théâtre dans Hurlevent va être connue de tous et le "Flocon de neige" va soudainement être pris d'assaut par une foule de curieux, tous désireux de



voir de près ces gens étranges que sont les comédiens. Renard, Alex, Juan et Carnaval seront ravis de l'intérêt qu'on leur porte tandis que Koenik restera dans sa chambre...

La matinée passera rapidement, le vin coulant à flots dans la salle principale du "Flocon de neige" aidera beaucoup à créer une ambiance de fête dont la troupe de Renard serait le prétexte. Avant que les personnages ne s'ennuient, Alex viendra leur tenir compagnie. Elle répondra volontiers à leurs éventuelles questions sur ses compagnons et, ce faisant, tentera de faire tomber le plus séduisant de nos héros sous ses charmes...

Pendant ce temps, Pavel s'éclipsera discrètement et sortira de l'auberge. Si les personnages l'aperçoivent, ils peuvent décider de le suivre. Dans le cas contraire, Alex, ne voyant plus son maître dans la foule, partira à sa recherche en entraînant nos héros. La jeune femme sera inquiète, depuis quelques temps Pavel n'est plus tout à fait le même, elle est certaine qu'il mijote quelque chose mais ne sait pas quoi, le maître est bien trop secret même vis à vis de sa maîtresse...

Renard est parti vers le château, nos héros le retrouveront faisant les cents pas et les yeux fixés sur les hautes murailles. Face à leurs questions, il répondra avec le plus grand sérieux qu'il a voulu prendre l'air et s'est retrouvé face à ce fascinant édifice qui pourrait lui inspirer une pièce...

De retour à l'auberge, Renard promettra aux villageois une représentation le soir même à condition qu'on lui trouve un endroit où jouer. Gillert proposera sa grange qui se trouve à quelques mètres de l'auberge...

Après un repas copieux, la troupe Renard ira visiter cette grange en compagnie de Gillert et des personnages. Si ces derniers ne viennent pas d'eux-mêmes, Pavel et Alex les inviteront à assister aux préparatifs de la pièce. La grange est grande et vide, elle ne sert plus à rien à l'aubergiste qui comptait la vendre.

Pendant l'après-midi, les personnages présents verront leurs nouveaux amis mettre la pièce au point. Ils comprendront qu'il s'agit d'une satire de la société, les décors simulent un marché avec des étals et les comédiens, jouant le rôle de marchands

et de clients, évolueront au milieu du public qui tiendra lui-même le rôle de la foule. Les costumes, créés par Carnaval, vont du haillon de mendiant jusqu'au riche pourpoint de noble aux couleurs chatoyantes.

Le titre est "Jour de marché", il s'agit d'une petite comédie destinée à être jouée dans des villages comme celui-ci où l'amusement prime sur la culture. Montoya et Koenik seront des marchands voyant, au cours d'une journée de marché, défiler des clients tous plus bizarres les uns que les autres interprétés par Renard et Alex. Le public peut également intervenir quand il le désire et introduire une partie d'improvisation dans la pièce. Toute cette préparation aurait pu se passer dans la joie et la bonne humeur si les Granbretons n'avaient décidé de rendre une petite visite à ces gens de théâtre fraîchement arrivés. En effet, le comte Wilro de Vaax ne manque jamais de s'enquérir de l'identité des nouveaux venus à Hurlevent mais, comme nous l'avons déjà dit, l'homme a quelque peu perdu foi en son devoir et sa démarche a plus pour but de satisfaire sa curiosité que d'obéir à une règle de sécurité. Ainsi, au beau milieu de l'après-midi (le Maître de Jeu devra profiter de la présence des personnages), la porte de la grange s'ouvrira pour laisser entrer une patrouille de Granbretons armés et portant des masques de loup. A leur tête, Wilro de Vaax et son fidèle lieutenant Sartar d'Ebore.

Wilro se montrera fort curieux et inquiétant, interrogeant chacun (surtout les personnages) et cherchant à tout savoir. Sartar, quant à lui, ne cachera pas le mépris qu'il ressent face à des saltimbanques et à ceux qui les fréquentent. Enfin, lorsque la tension arrivera à son comble, Wilro détendra soudain l'atmosphère en montrant son intérêt pour le théâtre et en exigeant même une invitation pour la représentation du soir. Il viendra avec son second et une escorte, Renard devra donc veiller à les inclure dans sa pièce...

Quand Wilro quittera la grange avec ses hommes, Sartar restera en arrière pour dire ceci : "Mon maître est clément, peut-être trop ! Je n'aime guère les gens de votre espèce, si cela ne tenait qu'à moi, je vous ferais écorcher vifs pour apprendre



à vos semblables à éviter Hurlevent ! Vous êtes des parasites à écraser...". Sartar est un fou dangereux à tendance meurtrière et les joueurs devront en être parfaitement sûrs pour la suite du scénario.

Curieusement, Pavel semblera content mais n'en expliquera pas la raison, apparemment ces derniers événements n'ont pas eu sur lui une répercussion négative. Alex s'en inquiétera et en parlera dès que possible à ses amis et aux personnages, le comportement de Renard mérite qu'on s'y intéresse...

En fin d'après-midi, la troupe regagnera l'auberge pour souper dans une atmosphère beaucoup plus reposante que celle de ce matin. Enfin vers huit heures sera venu le moment d'aller jouer. Bien sûr, les personnages seront invités à assister à la représentation...

La Représentation

Quand la troupe arrivera sur les lieux, les villageois auront déjà commencé à se masser devant la porte, ignorant les flocons de neige tombant doucement sur eux.

Dans la grange, le décor est planté, c'est-à-dire quelques faux étals de marchandises disposés comme dans une allée de marché et, près d'une cloison, un large paravent destiné à cacher les changements de costumes de Pavel et Alex aux yeux du public.

Rapidement, Juan, Koenik et même Carnaval prendront l'apparence de marchands tandis que Pavel et Alex deviendront de riches bourgeois. Enfin, Carnaval permettra au public de pénétrer dans le théâtre et lui expliquera son rôle : la pièce se déroule pendant un jour de marché dans un village et, bien sûr, les villageois sont tous présents, évoluant autour des étals et créant une atmosphère de fête. C'est ce qu'on attend d'eux ce soir, se fondre au décor et même intervenir dans les dialogues des personnages s'ils le désirent.

Peu de temps après, Wilro, Sartar et une patrouille de vingt Granbretons font leur entrée. La moitié des soldats sera disposée à l'extérieur de la grange, en poste sous la neige, l'autre moitié prendra position à l'intérieur, gardant les issues et leurs supérieurs, lesquels supérieurs viendront s'asseoir sur des chaises entre deux étals. Sartar ne cachera pas son ennui et son profond dégoût d'être ici...

Fait important, après avoir débarrassé leurs officiers de leurs manteaux couverts de neige, deux soldats iront les accrocher après le paravent pour leur permettre de sécher.

Enfin, la pièce pourra débiter. Juan, Koenik et Carnaval prendront place derrière certains des étals tandis que Pavel et Alex feront leur apparition, bras dessus, bras dessous, comme le bon couple de bourgeois qu'ils sont pour l'occasion. Chacun des spectateurs pourra ensuite assister à une scène savoureuse pendant laquelle deux bourgeois avarés et stupides se font escroquer une forte somme par un vendeur rusé et beau parleur interprète par Juan.

Malgré l'interprétation excellente de la part de tous les comédiens et de la qualité de la pièce de Renard, les personnages s'ils sont peu sensibles à l'art du théâtre risquent fort de s'ennuyer. Ils pourront toutefois s'amuser à étudier les différentes personnalités présentes : les Granbretons, sous leurs masques à têtes de loup, semblent impassibles. Seul Sartar, par de petits gestes brusques, montre sa nervosité. Alex, Juan et Carnaval jouent en professionnels mais lancent de fréquents coups d'oeil aux Granbretons, comme gênés par leur présence inquiétante. Alex et Pavel sont brillants de complicité et le public ne regarde qu'eux. Quant à Koenik, son visage fait peur à



voir, il fixe tour à tour son maître et la jeune femme, les mâchoires serrées, les doigts crispés, tout son corps est tendu comme une corde de violon prête à rompre.

En fait, l'esprit malade de Koenik vient de se réveiller en voyant l'entente parfaite de Renard et Alex se manifester encore une fois sur scène. Sa jalousie vient, en quelques minutes, d'atteindre un seuil critique qui va être le générateur des dramatiques événements qui vont suivre.

Le Drame

Une demi-heure plus tard, la troupe va devoir enchaîner sur la deuxième partie du spectacle mais les choses vont se compliquer... En effet, Renard en se retirant derrière le paravent fera signe à Koenik de le suivre et de laisser tomber son rôle de marchand.

A ce moment, tous les autres membres de la troupe paraîtront fort surpris, apparemment ceci n'était pas prévu... Les personnages seront libres d'aller voir ce qui se passe derrière le paravent : Pavel est tout simplement en train de demander à ce cher Koenik de reprendre son rôle dans la deuxième partie, il y incarnera donc un voleur de marché en compagnie d'Alex. Koenik bondira sur l'occasion, son rêve se réalise, remplacer son maître auprès de celle qu'il désire tout en bénéficiant du moyen de se venger définitivement...

Renard prétendra qu'il voulait depuis longtemps le voir dans des rôles plus importants. Inutile de dire qu'Alex protestera en vain, Renard a une idée derrière la tête.

Ainsi, Alex et un Koenik jubilant enfilèrent les hardes, créées par Carnaval pour les rôles de deux voleurs pickpockets sans le sou, et entrèrent en scène.

A peine la représentation commencée, Renard s'éclipsera. Si les personnages décident de le suivre, ils le verront regagner la roulotte bibliothèque pour ne plus en sortir. Un personnage peut choisir de lui rendre visite, dans ce cas il le trouvera penché sur un vieux grimoire qu'il refermera aussitôt et, après avoir échangé quelques politesses, prétendra vouloir rester seul pour se reposer.

Pendant ce temps, la représentation continuera. Finalement, il est prévu dans la pièce une fuite des deux voleurs, ainsi Alex et Koenik disparaîtront derrière le paravent laissant la scène à Juan et Carnaval. Mais, rapidement, on entendra des voix étouffées (grâce à un jet en Ecouter) émerger de l'endroit où se sont réfugiés les "voleurs". Alex et Koenik seront en train de se disputer à voix basse et un personnage curieux pourra débarquer au beau milieu de la querelle.

Koenik tient Alex par le bras et, les traits déformés par la colère et la haine, jure à la jeune femme que si elle ne lui cède pas il va déclencher une catastrophe dont personne dans la troupe ne réchappera... Bien sûr, la jeune femme ne le prendra pas au sérieux et se dégagera de l'étreinte de son partenaire (à moins qu'un galant personnage ne l'aide à le faire) pour retourner jouer. La scène suivante fera intervenir Alex et Koenik sous les traits de deux clients pointilleux et rechignant sur les marchandises qui leur sont proposées.

Le Maître de Jeu devra veiller à rendre angoissante la partie suivante du scénario : en effet, les personnages et la troupe de Renard vont à présent risquer leurs têtes...

A la fin de la scène, Koenik s'approchera de Wilro en exécutant, avec un foulard, divers numéros de passe-passe non prévus dans la pièce. Soudain, rapide comme l'éclair, avec de larges mouvements, il enroulera le cou du Granbreton avec le foulard. Manoeuvre habile et gracieuse mais fort surprenante car irrespectueuse. Sartar portera la main à son arme mais, voyant que son maître

devant lui ne bouge pas, il contiendra sa colère. Un jet de Voir réussi permettra aux personnages de s'apercevoir que Wilro est mort, une fine lame plantée dans sa gorge.

Le cadavre est bloqué contre le dossier de la chaise et la blouse masquée par le foulard. Nos amis disposent d'un petit répit avant que la vérité ne soit découverte. Il faudra agir vite. Koenik va tenter de fuir tranquillement pendant que personne n'a remarqué son geste, si on essaye de l'arrêter il se défendra, et une action violente devant les Granbretons entraînerait une intervention de leur part et une arrestation massive. Les joueurs devront garder en mémoire les paroles haineuses de Sartar, s'ils tombent entre ses mains il ne leur fera pas de cadeau...

Le mieux est d'agir subtilement. Certains des personnages pourront suivre Koenik et l'intercepter dans la roulotte-bibliothèque où il espère trouver Renard, en fait ce dernier n'y est plus mais le vieux livre posé en évidence sur un bureau indiquera l'endroit où il est allé. Les autres personnages pourront profiter du côté improvisation de la pièce pour intervenir et attirer l'attention, permettant à Alex, Juan et Carnaval de fuir. Ensuite les solutions sont multiples : s'approcher de Sartar et le prendre soudainement en otage ou créer une panique parmi le public pour quitter la grange sains et saufs ou, encore, massacrer les vingt soldats avant l'arrivée de renforts (!?)

Où est passé Maître Renard ?

Il est temps de faire le jour sur l'étrange comportement de Maître Pavel Renard. En effet, sachons que, quelques semaines auparavant, Pavel fit l'acquisition d'un grimoire portant le titre : "Poèmes de Hurlevent" écrit par un érudit vivant au château bien avant l'arrivée des Granbretons. Dans cet ouvrage, mis à part de nombreuses poésies, l'auteur raconte sa passion pour la littérature et parle de l'impressionnante collection de livres anciens qu'il a rassemblé au cours de sa vie. Cette collection fut cachée dans une bibliothèque secrète du château. Il dit dans le livre comment y accéder :

*"Le vent crie sa joie
car en ce lieu
lui seul y pénètre"*

Renard voulut donc se rendre à Hurlevent, attiré irrésistiblement par ce trésor sans doute encore caché, et mit la troupe en route en inventant de fausses excuses pour éviter les remarques de ses amis. L'entreprise était sans aucun doute dangereuse et il le savait.

Ainsi, la représentation lui semblait le meilleur moment pour agir. Wilro et Sartar étant occupés, il avait tout loisir de se rendre au château, caché sous le manteau du seigneur granbreton qu'il a dérobé sur le paravent dans la grange !

Lorsque les personnages sortiront de la grange, ils seront accueillis par un véritable déluge de neige (l'ambiance, l'ambiance...). Bien sûr, Renard sera introuvable. Si les joueurs, sans coeur, décident de fuir sans partir à sa recherche préalablement, Alex les suppliera de l'aider. D'ailleurs Juan et Carnaval ne voudront pas s'en aller sans leur maître.

Le Château

Carnaval mènera tout le monde dans la roulotte-bibliothèque, là il cache des uniformes granbretons qu'il a fabriqué il y a quelques temps pour une pièce anti-granbretonne jamais jouée. Ces déguisements pourront être utiles à présent. Dans la roulotte, le Maître de Jeu devra faire effectuer des jets de Voir pour que les personnages remarquent le livre "Poèmes de



Hurlevent". A partir de ce moment, il est facile de deviner où s'est rendu Pavel... Toutefois, il faudra agir vite, les roulottes ne tarderont pas à être cernées et ce sera l'occasion de tester les uniformes de Carnaval...

En approchant du château, nos héros percevront à nouveau ces cris produits par le vent s'engouffrant entre les murailles. A la porte, ils devront faire preuve d'un grand naturel pour ne pas éveiller l'attention des gardes et atteindre la cour intérieure.

Le château contient habituellement quarante soldats. A l'heure où les personnages y pénétreront, ce nombre sera réduit à dix. En effet, les autres seront partis à leur recherche dans le village, fouillant chaque maison, chaque recoin.

Seulement à la demande des joueurs, le Maître de Jeu pourra faire effectuer des jets d'Ecouter permettant de déterminer l'endroit d'où proviennent les hurlements.

Sans aucun doute, c'est vers la grande tour qu'on les perçoit le mieux. La réponse est à l'intérieur, au dernier étage. Ce dernier est fermé par une porte secrète habilement dissimulée dans les escaliers menant au chemin de garde (Jet de Voir avec un malus de 40, une seule chance par joueur de le localiser). Sinon, il reste la solution de monter au sommet de la tour et descendre jusqu'aux fenêtres avec une corde. Du dehors, on peut compter un étage de plus par rapport à ceux qu'on trouve à l'intérieur, mais encore faut-il le remarquer !. La porte secrète ou les fenêtres donnent directement dans un petit couloir. C'est par les deux fenêtres que le vent s'engouffre et, passant dans le couloir, il crée un sifflement strident amplifié ensuite à l'extérieur entre les montagnes.

La bibliothèque est encore protégée par une lourde porte de bois non verrouillée. En l'ouvrant, les personnages verront un spectacle magnifique pour celui qui aime les livres, des dizaines d'étagères croulantes d'ouvrages à couverture de cuir laissant la poussière les envahir et attendant qu'une main d'homme vienne les ouvrir à nouveau. Pavel sera là, émerveillé, évoluant entre les étagères serrées, saisissant tel volume pour en écarter religieusement les pages jaunies. Nos amis auront du mal à essayer de le déloger de cet endroit magique, il voudra tout emporter malgré l'impossibilité évidente de la chose.

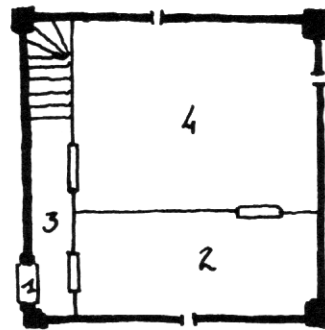
Le Maître de Jeu ne devra pas oublier que, si le livre "Les poèmes d'Hurlevent" n'a pas été caché ou emporté, les Granbretons ont de grandes chances (60 %) de le trouver en fouillant les roulottes et de comprendre que les fugitifs peuvent se trouver au château. Dans ce cas, s'ils ne se pressent pas, les personnages auront la désagréable surprise de voir revenir Sartar et des patrouilles pour fouiller la place... Gageons qu'ils sauront se servir habilement de leurs déguisements pour fuir. Toutefois, même en dehors du château, les problèmes des personnages sembleront loin d'être finis. En effet, les roulottes de la troupe sont aux mains des Granbretons et le village est pris par la neige, toutes les routes étant impraticables la fuite leur sera impossible...

Une Situation Inextricable

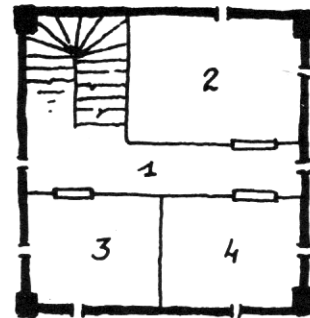
Nos héros n'auront guère le choix, leur seule chance de survie se trouve, malgré les apparences, au village. Gillert, le brave aubergiste du "Flocon de neige", acceptera de les cacher dans sa cave derrière les caisses et les fûts.

Bien sûr, les Granbretons vont rapidement organiser une fouille du village qui, heureusement, va se révéler infructueuse (imaginez les personnages tapis dans l'ombre et observant, entre deux tonneaux, des Granbretons évoluer dans la cave. Imaginez les joueurs fixant le Maître de Jeu ramassé derrière son

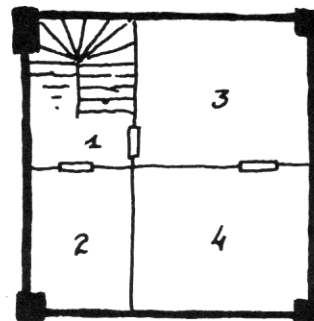
Le donjon du château de Hurlevent



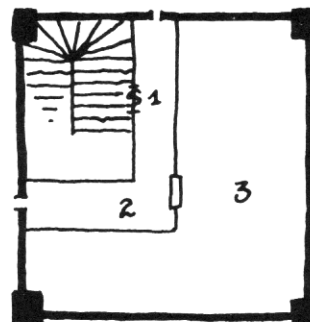
- 1 Entrée
- 2 Cuisine
- 3 Couloir
- 4 Grand hall



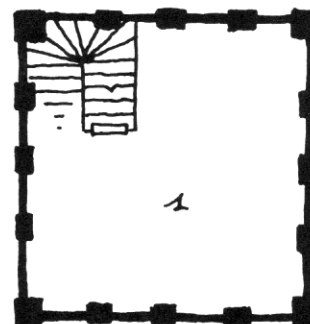
- 1 Couloir
- 2 Appartement de Sartar d'Ebore
- 3 Poste de garde
- 4 Appartement des domestiques



- 1 Couloir
- 2 Poste de garde
- 3-4 Appartement de Wilro de Vaax



- 1 Passage secret
- 2 Couloir "du vent qui hurle"
- 3 Bibliothèque



- 1 Chemin de ronde



écran et lançant bruyamment ses dés pour de faux jets de Voir ! Quelle angoisse...)

Plus tard, alors que la nuit sera tombée sur Hurlevent et que la neige aura cessé de tomber, Gillert ira libérer les personnages de la cave et, dans la salle commune déserte de l'auberge, ils pourront se livrer à un petit briefing. Ils s'apercevront que leur situation n'est guère brillante :

- D'une part, ils sont dans une souricière car le mauvais temps les empêche de quitter le village, ce serait un suicide ...

- D'autre part, les Granbretons finiront par les trouver car ils doivent bien se douter qu'ils sont coincés dans le village ...

Que faire ? De plus, n'oublions pas que Renard refusera d'abandonner sa roulotte-bibliothèque, sans parler du trésor découvert dans la tour... Gillert leur apprendra que toutes les roulottes ont été emmenées au château.

Les Choses Bougent...

Dès le lendemain matin, un grand rassemblement aura lieu sur la place du village. Les personnages pourront s'y rendre s'ils le désirent, cachés au milieu des villageois. Sartar d'Ebore, entouré de ses soldats, prendra la parole avec un ton menaçant. Si Sartar est mort alors c'est un jeune lieutenant du nom de Dardenne qui a pris le commandement. Utilisez les caractéristiques de Sartar sans modifications. Il exigera qu'on lui livre la troupe de comédiens, faute de quoi il exécutera un villageois toutes les heures. Après ces fortes paroles, il s'avancera jusqu'à la foule et s'emparera d'une gamine d'une dizaine d'années malgré les cris et les pleurs de sa mère et, lentement, sortira son épée de son fourreau. A ce moment, et avant même que les joueurs ne réagissent, Pavel s'élancera vers le château en criant : "Je suis ici, prenez moi si vous le pouvez!". Alex, à ses côtés, tentera sans succès de le retenir puis se mettra à courir derrière lui. Aussitôt, les Granbretons seront sur leurs talons.

Les personnages auront sans doute diverses réactions : en profiter pour récupérer l'enfant otage ou entrer dans la cour du château pour vainement voir si les roulottes y sont ou, encore, s'en aller prêter main forte à Alex et Pavel. Une bonne idée serait d'exhorter la foule à les aider pour renverser le joug granbreton...

Quoi qu'il en soit, Renard et Alex dans leur fuite longeront le château pour atteindre le bord de la falaise. Là, cernés par le vide et l'ennemi, ils s'arrêteront et attendront. Les personnages pourront entamer le combat et, avec surprise, entendront Pavel réciter le texte d'une pièce en criant presque. Un jet de Voir leur permettra de remarquer que la neige bordant la falaise menace de tomber, le plan de Renard est de provoquer ainsi une avalanche pour entraîner tous les Granbretons réunis autour de lui. Rapidement, ce sera la glissade et les personnages devront abandonner leur adversaire, s'ils se sont engagés en combat, en réussissant un jet de Culbuter ou DEXx2. En cas d'échec, ils subissent une attaque sans avoir l'occasion de parler. Ensuite, ils pourront tenter de sauver Pavel et Alex luttant pour ne pas glisser, un jet d'Equilibre ou de DEXx2 leur permettra d'atteindre les deux infortunés et les ramener sur un terrain moins dangereux. La quasi totalité des Granbretons disparaîtra dans l'abîme, le Maître de Jeu devra évaluer les survivants selon la santé des personnages de manière à ce que ces derniers emportent l'affrontement qui s'ensuivra. N'oublions pas qu'ils bénéficieront peut-être de l'aide des villageois.

Ce passage donne au Maître de Jeu l'occasion de faire aux joueurs un magnifique récit dramatique. Pensez donc ... Pavel et Alex courant vers la falaise avec ces hommes à tête de loup à leurs trousses, la voix forte de Pavel, la neige immaculée glissant vers le vide, les cris de ceux qui chutent, le sauve-

tage final... que d'émotions !

Finalement, après que le bruit de l'avalanche se soit perdu en bas au loin, nos amis verront les villageois les féliciter. Hurlevent est libre !

L'Épilogue

Au château, dans un cachot, les personnages retrouveront l'ignoble Koenik capturé par les Granbretons lors de la fouille du village (à condition bien sûr que nos héros ne l'aient pas éliminé plus tôt dans le scénario). Ils seront libres de statuer sur son sort mais, attention, une trop grande clémence pourrait se retourner contre eux, ce genre de chien cherche toujours à mordre au moment où l'on s'y attend le moins...

Quant aux roulottes, nos amis seront libres de les récupérer ainsi que de visiter plus longuement la bibliothèque de la tour. De toutes façons, ils auront tout le temps en attendant le printemps...

De plus, si Pavel n'a pas survécu, un personnage pourra se charger de courtiser la belle Alex. Si au contraire il a survécu alors il faudra se faire une raison et lui abandonner la jeune femme.

De toutes façons, les mois suivants seront bien doux dans ce village libéré ...

Les PNJ

■ Le Comte Wilro de Vaax

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 13 | 13 | 14 | 12 | 13 | 13 | 15 |

Armure : plaques avec heaume 1D10+2

Points de vie : 15 **Nationalité :** Granbreton

Age : 43 ans

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|------------|---------|-------------|--------|
| Dague | 73% | 1D4+2 + 1D6 | 70% |
| Épée large | 79% | 1D8+1 + 1D6 | 76% |

Compétences : Ecouter 40%, Voir 40%, Grimper 35%, Eviter 65%, Equitation 55%, Nager 33%, Culbuter 70%, Persuader 33%, Mouvement silencieux 32%, Eloquence 43%

■ Sartar d'Ebore

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 12 | 13 | 13 | 13 | 12 | 14 | 12 |

Armure : plaques avec heaume 1D10+2

Points de vie : 14 **Nationalité :** Granbreton

Age : 34 ans

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|------------|---------|-------------|--------|
| Dague | 68% | 1D4+2 + 1D6 | 65% |
| Épée large | 74% | 1D8+1 + 1D6 | 71% |

Compétences : Ecouter 35%, Voir 35%, Eviter 65%, Grimper 40%, Culbuter 60%, Eloquence 25%, Embuscade 53%, Se cacher 32%, Mouvement silencieux 35%

■ Les Loups (Granbreton)

| FOR | CON | TAI | DEX |
|-----|-----|-----|-----|
| 12 | 13 | 14 | 14 |

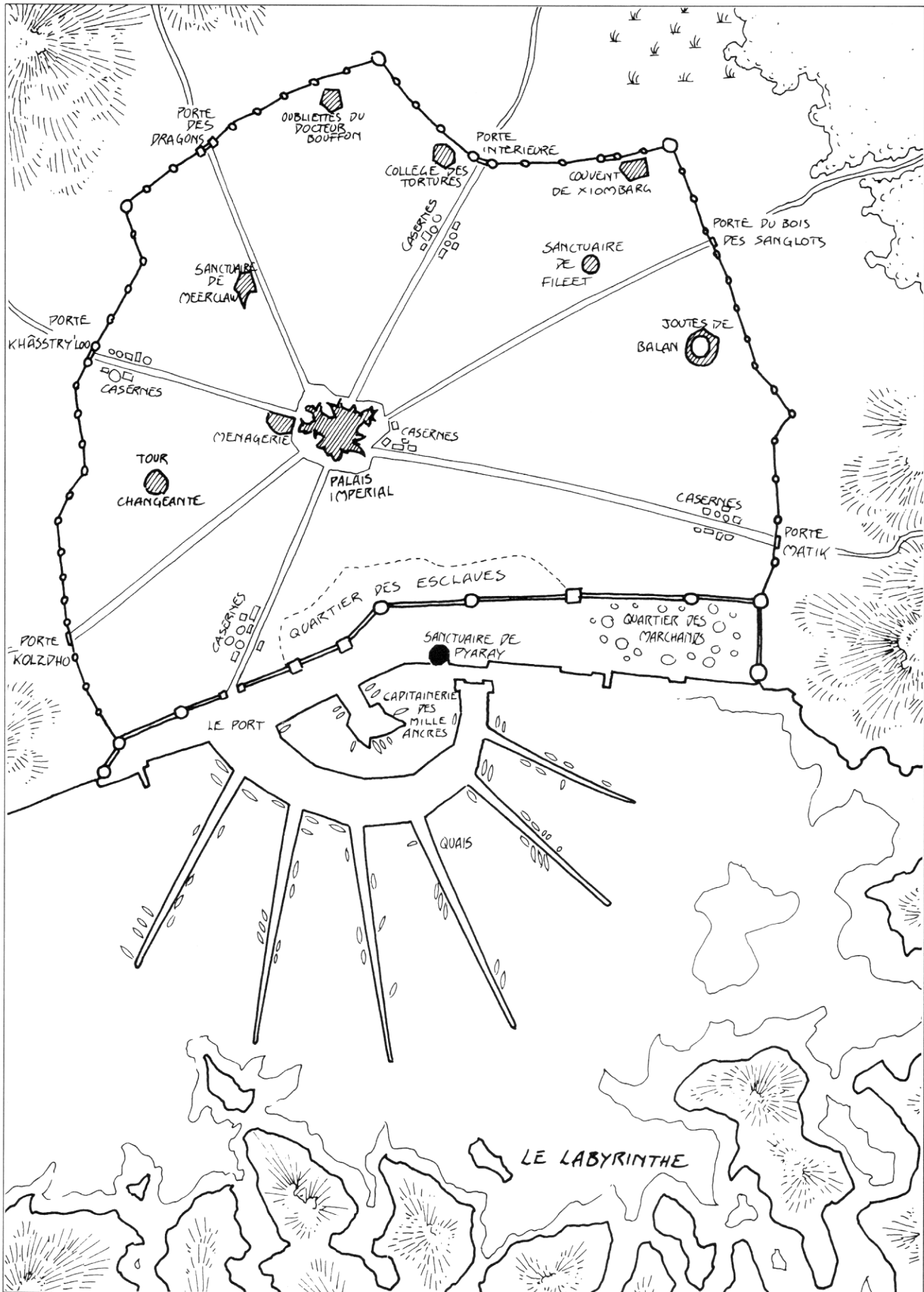
Armure : plaques avec heaume 1D10+2

Points de vie : 15

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|-------------|---------|--------------|--------|
| Épée longue | 60% | 1D10+1 + 1D6 | 55% |
| Bouclier | - | - | 50% |
| Lance Feu | 40% | 5D6 | 35% |

Denis Gerard





Melniboné

de R'lin K'reen A'a à Elric III

"C'est le récit tragique de Melniboné, l'île aux Dragons, le récit de grandes ambitions, de passions monstrueuses. Le récit de sorcellerie, de trahison, le récit de nobles idéaux, de souffrances et de joies cyniques".

Chronique de l'Épée Noire

"C'était la cité la plus ancienne du monde, plutôt conçue en œuvre d'art qu'en habitat fonctionnel".

Le Nécromancien

Les Chroniques de Géon Lafinet

"Il y a de cela 150 ans, j'étais paisiblement en train de compiler un manuel de géographie sur l'Asia Communista quand ma vie bascula. Le plafond de la bibliothèque se liquéfia ; une créature hideuse faite de cornes et d'écaillés apparut et m'attrapa. Paralisé par la peur, je n'osais esquiver le moindre geste de défense. Telle est la triste origine de mon statut d'esclave du Brillant Empire de Melniboné. Moi, Géon Lafinet, érudit de Kamarg, me suis retrouvé prisonnier d'un cycle infernal : tortures, drogues, tâches avilissantes ou autres orgies. Bizarrement, mon organisme résista à toutes leurs drogues d'esclavage même si je prenais garde de le montrer à mes maîtres. Autre point étrange, mon espérance de vie dans ce monde baptisé Jeunes Royaumes, sembla s'être accrue de manière sensible. Ayant dépassé le stade de la "simple" survie dans l'enfer qu'est la vie d'esclave à Imrry la Cité qui Rêve, je profite de l'a-

vènement d'Elric III, 428^e empereur de Melniboné en cette 9887^e année d'existence du Brillant Empire pour commencer (en secret) cette chronique sur la race des Melnibonéens. Comme le disait mon maître à penser Noblegent : "le désespoir disparaît dans le travail".

Imrry

Des ruelles tortueuses, des multitudes de tours, la cité la plus vieille du monde dégage une force exceptionnelle, une présence quasi-organique. En tant qu'érudit, j'avais jusqu'alors compulsé de nombreux traités de géographie. Seule Londra peut vaguement rivaliser avec la cité melnibonéenne. Mettant mes talents de cartographe en œuvre, j'ai réalisé un plan approximatif d'Imrry mais il y a tant à dire... Deux tours se dégagent ; la tour changeante, véritable foyer de la sorcellerie melnibonéenne et la tour impériale nommée B'aal mezbeth.

La tour changeante (Cf. le Voleur d'Ames) est interdite à tous non-sorciers et depuis Sadric 86, il faut une autorisation impériale pour y accéder. En effet, trop de Melnibonéens s'y sont perdus à jamais et l'empereur protégeait ainsi les arcanes magiques d'Imrry d'éventuelles convoitises extérieures à l'empire. Quant au palais de l'empereur, il est tellement immense...

Fut une époque où j'ai été attaché au corps d'esclaves de Maître Choquepattes, mentor du prince impérial Elric III. J'ai fort heureusement quitté cette fonction avant la mort de Sadric 86. Tous les esclaves du Palais sont sacrifiés

à la mort de l'empereur excepté l'intendant. Maître Choquepattes (un bâtard melnibonéen) est sans doute le seul homme de tout Imrry à connaître entièrement le Palais. C'est une suite sans fin de salles, de boudoirs, de chambres, d'escaliers, de bibliothèques que plus de 1500 esclaves s'échinent à mettre en ordre chaque jour. La pièce la plus remarquable est sans conteste la Salle du Trône de Rubis. Aux dimensions titanesques (300m de long et 250m de large), cette salle est le haut lieu de la cour impériale. Une immense fresque décore le

Le trône de rubis

"Ce trône, leur avait affirmé Sadric, avait été taillé dans un seul et énorme rubis. Mais personne ne le croyait". (Corum livre VI).

Véritable "Etendard" des Rois-sorciers de Melniboné, la légende du trône de rubis n'est plus à faire. Ce trône finement ciselé par une main non humaine est l'un des symboles les plus marquants de Melniboné. Son origine remonterait à la source du contentieux entre la Cité qui Rêve et le maître de la terre, le jaloux Grome. Elric Ier en 1140 l'aurait dérobé à Grome dans son sanctuaire de l'en de dessous en gage d'amour à sa concubine Kabot'China, une esclave esmyrienne. L'histoire ne raconte pas quelle fut la vengeance de Grome. Le trône de rubis éclaire l'empereur d'une aura rougeâtre démoniaque.

Quand celui-ci n'est pas assis dessus, le trône prend une teinte beaucoup plus sombre. Elric Ier, fit également graver quelques runes sur les reposeurs du trône. Et seuls les empereurs en connaissent les propriétés.

Pouvoirs du trône de rubis

(valeur du trône, inestimable)

- Toutes créatures invisibles ou cachées dans la salle d'audience apparaissent aux yeux de l'empereur.
- Plus une personne ment en présence de l'empereur, plus le rubis chauffe.
- Toute personne en présence du trône effectue un jet sous 3xPOU pour ne pas être fascinée et répondre de manière inconsciente (c'est-à-dire sans résistance) aux questions de l'empereur.



sol, elle représente un dragon écarlate rampant sur un champ d'or, c'est le blason de la lignée impériale de Melniboné. Le trône de rubis est situé au fond de la salle, un petit escalier de huit marches permet à l'empereur de s'y asseoir. Quand il désire s'entretenir avec un de ses sujets, celui-ci s'assoit sur les marches. Plus sa familiarité est grande avec le monarque plus il sera près de lui. Le mobilier de la salle du trône de rubis change constamment selon les banquets, les fêtes ou les bals.

Au sud de la ville se trouve le quartier des esclaves et surtout le quartier des marchands humains. Ces fous qui ont osé braver le danger du dédale d'Imrryr sont enfermés dans ce quartier. Les Melnibonéens l'appellent la Tour de Monshansik. En aucun cas, les marchands des Jeunes Royaumes n'ont le droit de sortir de ce périmètre sous peine d'être abattus par les archers montant la garde sur l'enceinte entourant le quartier.

Le port d'Imrryr est immense mais, chose frappante, les frégates dorées n'y sont pas amarrées. Elles sont dissimulées dans le labyrinthe. Dans la partie est du port se trouve la capitainerie dite des 10 000 ancres. Cette bâtisse en forme d'immense navire est le lieu de résidence du grand amiral de Melniboné, Magnum Collin. Cet endroit doit son nom aux 10 000 ancres de navires glorieux coulés par les escadres de Melniboné. Il y a notamment, 8 ancres de vaisseaux amiraux de Pantang et une étrange ancre dharzi. Dans le bureau personnel du grand amiral se trouve un petit bassin dans lequel navigue un navire pirate de Tarkesh miniaturisé. L'équipage étant vivant et également miniaturisé... un présent de Pyaray au grand amiral !

Non loin de la tour de B'aal/Mezbeth se trouve le zoo impérial. Etrange rassemblement de créatures provenant de tous les horizons des Jeunes Royaumes : tigres sacrés de Pan-Tang, créatures de Matik, clakars, etc... J'ai également discuté dans ce zoo avec une créature fascinante. Elle mesure dans les deux mètres de haut, son corps est entièrement recouvert de poils et son intelligence fantastique. Elle dit s'appeler Lunda et devoir son physique à une partie de dés avec Balo le duc bouffon du Chaos. Incroyable ! Lecteur, si tu vas à Imrryr, n'hésites pas à discuter avec cette triste créature, elle est si malheureuse. Un trait caractéristique d'Imrryr est le nombre particulièrement élevé de casernes. Ce sont de petites tours de trois étages comportant une écurie au rez-de-chaussée. De grandes tiges d'acier re-

liant tous les étages permettent aux soldats d'être rapidement opérationnels.

J'ai volontairement négligé dans mon traité sur la religion d'aborder le culte de Fileet. Il existe, en effet, un sanctuaire dédié à la Dame des Oiseaux. C'est une immense tour sans entrée et formée de milliers de perchoirs sur lesquels cohabitent pacifiquement toutes les races d'oiseaux. Contrairement au culte de Meerclaw, il n'existe aucun clergé de Fileet.

A l'extrême nord de la Cité qui Rêve se trouve le lieu le plus effrayant pour tous les esclaves du Brillant Empire : les oubliettes du docteur Bouffon. Ayant eu jusqu'ici la chance de ne pas avoir été "invité", je n'en connais la configuration que par les rumeurs. Les oubliettes ne seraient qu'un dédale de cellules et de cachots s'enfonçant profondément sous terre. Seul le docteur Bouffon en connaît tous les recoins. Pourquoi tant de terreur à l'évocation de ce lieu ? C'est bien simple, pour tout bon Melnibonéen, la torture est un passe-temps très apprécié ne pouvant être exercé que par des êtres raffinés. La torture est un art indis-

cutable permettant de pousser l'homme dans des retranchements inouïs. Il paraît que certaines victimes sont torturées pendant des dizaines d'années avant de connaître la délivrance de la mort. La torture est tellement appréciée que le docteur Bouffon (par ordonnance impériale de Sadric 86) a ouvert un collège des tortures où il enseigne son "art". Pour finir ce chapitre sur Imrryr, je vais traiter le problème de l'habitat melnibonéen, autrement dit les tours. Il est difficile de faire un portrait-type de la tour melnibonéenne, celle-ci changeant selon son propriétaire. Elles possèdent en général sept étages : le premier est une grande salle de réception où le noble melnibonéen rend hommage à ses visiteurs. Cette pièce ne sert qu'aux discussions d'accueil. Le deuxième étage est uniquement réservé aux esclaves. Contrairement à toutes les idées reçues, ils vivent dans un luxe incroyable : vêtements richement décorés, bijoux, appartements superbes, etc. Par tour, on peut compter au minimum une trentaine d'esclaves. Le troisième étage est égale-

"... Ce récit prend place en l'an 9500. Depuis peu de temps l'empereur Sadric LXXXVI de Melniboné s'était retrouvé veuf. Désespéré par la mort de son épouse, il avait envoyé en Dorel, un petit corps d'armée afin d'y trouver un "nanorion". (Cf la Sorcière Dormante).

La seule chose susceptible de pouvoir redonner la vie à sa femme l'impératrice P'Hee-P'er et mère de son fils Elric le troisième. A la tête de cette expédition avait été nommé Askant'yl, la louve noire de Melniboné, appelée ainsi à cause d'un pacte qu'elle aurait passé avec Roofdrak, seigneur des chiens. C'est dans une auberge de Chalal, alors que la troupe se restaurait que l'incident eut lieu : "Depuis quand les hommes d'Imrryr sont-ils commandés par des femelles ?". Dans les yeux de l'individu qui avait pris la parole, se reflétait la folie. Cette folie destructrice qui gagne tous ceux des humains qui ont goûté au vin de Melniboné. Fallait-il être inconscient pour s'adresser ainsi au peuple de l'Île aux Dragons ! On n'aimait pas les Melnibonéens dans les Jeunes Royaumes, mais on les redoutait. A cette remarque, tous les guerriers d'Imrryr relevèrent la tête et comme d'un commun accord se remirent immédiatement à manger, la démente de l'homme ne leur ayant pas échappé. Seule Askant'yl n'avait pas quitté les yeux de son plat. Devant le peu de succès de sa déclaration l'homme s'écria à nouveau : "Faut-il que l'empire de Melniboné soit tombé bien bas pour que leur armée soit commandée par des chiennes !". Avant que les guerriers imryiens n'aient porté la main à leurs fourreaux, Askant'yl s'était levée : "Ne bougez pas, vous autres !" leur dit-elle, tout en s'avançant vers l'homme. Celui-ci ne put qu'esquisser un sourire maladroit lorsqu'elle s'arrêta à cinquante centimètres de lui. "Est-ce qu'un homme de Pikarayd se sent assez fort pour donner du plaisir à une chienne de Melniboné ?". L'homme n'eut pas le temps de répondre qu'il se retrouva dans les bras de la guerrière. Tout en montant l'escalier qui menait aux chambres, elle commanda une bouteille de vin melnibonéen et deux verres. Mis à part les guerriers d'Imrryr qui riaient à gorges déployées, personne n'avait osé bouger et compris ce qui s'était passé. Aux mots de l'homme, l'aubergiste s'attendait même à retrouver son auberge complètement rasée. Trois heures durant on entendit l'homme crier. Des râles de plaisir ou peut-être de souffrance remplissaient l'auberge. Tous les clients de l'auberge sauf les Melnibonéens étaient partis, ne pouvant supporter ces plaintes et ces hurlements. On dit même que l'aubergiste qui s'était contraint à rester et qui était selon les ragots "un chaud lapin", ne s'adonna plus jamais aux plaisirs sexuels. On retrouva l'homme dans une chambre, mort, une étrange expression de plaisir sur le visage. **Extrait des Chroniques de Géon Lafinet.**

ment réservé aux esclaves. Cet étage est appelé niveau des commodités et l'on y trouve les cuisines, les réserves de vins et de nourriture. Les nobles melnibonéens ne se rendent jamais dans ces deux étages. Le quatrième niveau est la partie de la tour réservée aux plaisirs : salle de torture, salle de danse, chambre pour les orgies etc. Le cinquième étage est celui des appartements du seigneur et de la dame melnibonéens. Il existe une chambre à coucher par saison, une chambre dite de l'enfantement, une chambre du plaisir et la chambre du rêve destinée à la consommation de drogues. Le sixième étage est généralement réservé à la sorcellerie : bibliothèque et salles d'invocation. Depuis 500 ans, elles sont peu fréquentées par les Melnibonéens. Le sommet de la tour se termine, comme je l'ai déjà noté, par une chapelle à ciel ouvert dédiée à Lassa la Dame des Vents. Fréquemment de superbes statues de jade rendent hommage à Lassa et aux géants des vents, ses enfants. Chaque tour possède de nombreux réseaux d'escaliers destinés soit aux maîtres, soit aux esclaves, soit aux invités.

La Grande Ile

Le centre du Brillant Empire est Imrryr la Cité qui Rêve. Une fois sorti de ses murailles, on découvre une île plutôt désertique. Comme je l'ai déjà indiqué, j'ignore tout de l'emplacement des cavernes où sommeillent les dragons. Je pense cependant qu'elles se trouvent au sud de l'île. Au nord-est se trouve le Bois des Sanglots qui est une petite forêt où les Melnibonéens aiment à courtiser leurs dames. Ils l'appellent ainsi depuis que Sadric 86 y pleura l'impératrice P'hee'P'er mère d'Elic III pendant 40 jours. Les Melnibonéens le nommaient avant ce triste épisode Bois du Doux Art. On raconte chez les esclaves que la nuit rapporte parfois les larmes de Sadric...

Le reste de l'île est une taïga sauvage entrecoupée de forêts denses. Il existe de nombreuses ruines datant d'époques reculées : à l'extrême nord de l'île, on peut voir l'ancien cirque d'Itric XVI où il faisait combattre ses meilleurs esclaves dans des duels sanglants. A vingt kilomètres d'Imrryr, il y a aussi le Jardin de Matik. Il s'agit d'un grand labyrinthe végétal où l'empereur Matik s'amusait à traquer de jeunes enfants que ses chiens dévoraient après une longue traque dans le Jardin. Il y a aussi la maison

close de Terhali où les plus beaux bâtards melnibonéens étaient enfermés perpétuellement pour son seul plaisir. Ces ruines existent toujours et les esclaves comme moi, se gardent bien d'y pénétrer car les Melnibonéens laissent toujours des gardiens derrière eux. Le reste de l'île est occupé par les cultures nécessaires à l'alimentation. Au sud-ouest, quelques mines de fer et d'argent sont exploitées pour la seule consommation d'Imrryr.

Le labyrinthe : "Cinq entrées sombres et béantes s'ouvraient devant eux, identiques l'une à l'autre. Elic désigna la troisième à partir de la gauche, et prudemment les rameurs dirigèrent le vaisseau dans la brume ténébreuse". (Elic le Nécromancien).

... la particularité de Melniboné est d'être inaccessible par voie maritime, excepté d'un seul et unique endroit : Imrryr. L'ensemble de l'île est en effet protégé par de hautes falaises, des récifs et une barrière de corail. Est-ce là l'oeuvre de la nature ou bien celle de leur sorcellerie ? Qu'importe ! Encore faut-il accéder au port d'Imrryr. Aucun bateau ne peut y faire son entrée sans avoir été précédemment conduit par un équipage de Melnibonéens, à travers un dédale tortueux et complexe de grottes et de rochers. C'est ce qu'ils appellent : "le labyrinthe". Celui-ci relie la haute mer depuis la grande muraille, à la lagune sur laquelle a été construit le port. Il est inutile de pénétrer dans ce labyrinthe en espérant y déceler un quelconque passage. Son gigantisme et la multiplicité de ses méandres le rendent assurément insondable. De plus, les hommes d'équipage des navires commerçant avec Melniboné doivent garder les yeux bandés. Les capitaines

et timoniers doivent se revêtir de heaumes d'acier fermés, ceci bien entendu, afin de conserver secrètes la ou les voies qui mènent de l'océan au port. Ce procédé a préservé jusqu'à maintenant le peuple de l'île des Dragons d'une éventuelle attaque des habitants des Jeunes Royaumes. Melniboné de ce fait semble véritablement inviolable. Sous le règne de Sédric LXXXVI quelques navires pirates, au nombre d'une vingtaine, entreprirent toutefois d'atteindre la Cité qui Rêve dans l'espoir, pauvres fous, de piller ses richesses incommensurables. Les Melnibonéens amusés par cette entreprise, ouvrirent les portes de la grande muraille et laissèrent pénétrer les navires dans le labyrinthe. Il y a maintenant plus de deux siècles qu'ils y sont rentrés et aucun n'est jamais ressorti.

Je suis cependant en mesure de supposer qu'il existe plusieurs routes à travers ce labyrinthe. Au cours des vingt et un ans que j'ai passé dans la pénombre en tant que rameur, sur la frégate "le Bonheur de Terkali", j'ai eu l'occasion et le temps de pouvoir en discerner cinq différentes. Cela grâce à la boussole qui se trouvait dans ma poche lorsque je fus arraché à ma Kamarg natale. Il me faut d'ailleurs à ce propos effectuer une remarque importante pour la science. Ce peuple qui semble si respecté dans ce monde pour son savoir n'a pas encore inventé, chose inouïe, la boussole ou un des instruments primitifs qui en soit l'ancêtre. Ils s'aident semble-t-il dans leur navigation de sorcellerie, plus particulièrement de ce qu'ils appellent "les élémentaires". D'après les repères que j'ai pu effectuer, il existerait donc cinq passages qui permettraient de traverser le

"Qui se promène à Vilmir peut croiser dans le quartier du port un homme bien étrange de par sa physionomie. A qui voudra bien l'écouter, son infirmité serait une malformation de naissance. Tout le monde feint de croire à ses dires et les habitants du port entretiennent cet homme dont les enfants se rient, avec cette cruauté naïve qui est la leur. C'est en vérité un ancien larron, ex-membre de la guilde des voleurs de Jadmar. Outre les risques importants qu'est d'exercer la profession de voleur au royaume de Vilmir, celui-ci avait tenté de dépouiller un Melnibonéen, un capitaine de la flotte impériale dénommé Markan'n'oon, responsable de la frégate : "Le Chat de Bronze". La discussion ayant manqué à notre homme ce jour-là, en plus de la raison pour avoir décidé de subtiliser la bourse d'un habitant de l'île des empereurs sorciers, il se fit attraper par le capitaine Markan'n'oon en personne. Le larron qui se voyait déjà exécuté ou torturé eut l'heureuse surprise si on peut s'exprimer ainsi, de se voir relâcher sans qu'aucun mal ne lui ait été fait. Par quelques procédés de sorcellerie que seuls les Melnibonéens connaissent, celui-ci se voyait seulement doté d'une infirmité. Celle d'avoir les extrémités de ses membres interverties. Pour le punir de sa maladresse le capitaine Markan'n'oon avait fait en sorte qu'il se retrouve avec les pieds à la place des mains et vice-versa. **Extrait des Chroniques de Géon Lafinet.**

labyrinthe et d'accéder au port. Ces cinq passages correspondraient-ils aux cinq entrées qui s'ouvrent dans la falaise au-delà de la grande muraille ? Je ne peux l'affirmer. Enfin, pour conclure ce chapitre, il me faut préciser que les navires melnibonéens appelés frégates, ne sont pas amarrés au port mais camouflés dans des grottes du labyrinthe, spécialement aménagées. Cela leur permet non seulement de conserver secrète leur position, mais aussi d'éloigner les regards éventuellement indiscrets des marchands autorisés à circuler dans le port. Ils peuvent également accéder rapidement à la haute mer et pouvoir le cas échéant enrayer une attaque des populations des Jeunes Royaumes.

L'île de Melniboné est protégée par un vieux pacte contre toute intrusion par des démons de voyage, de téléportation ou vertus de savoir. Il est également impossible de se renseigner sur toute personne résidant à Melniboné par l'intermédiaire de démons de savoir ou de vertus de même talent. De plus, tous sorciers invoquant dans la Cité qui Rêve gagnent un bonus de 5% (10% si l'invocation a lieu dans la tour changeante) ce bonus étant valable pour les élémentaires, les démons, les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs Élémentaires. L'invocation de vertus est impossible à Melniboné.

K' A A R' J V A , S D R R Y N S' K L I R , T E R L I N' H O O

K'ar'jva est la plus grande des trois îles qui entourent Melniboné. Elle est la plus éloignée d'Imrryr, et de ce fait, lorsque l'on connaît le peu d'intérêt que portent les Melnibonéens à tout ce qui se trouve en dehors des enceintes de la Cité qui Rêve, elle est retournée à l'état sauvage. Seules quelques petites embarcations remplies d'esclaves accostent l'île afin de cueillir les plantes et bois qui serviront à concocter certaines potions et breuvages dont ils détiennent le secret. Mais peu d'esclaves en reviennent indemnes. La faune et la flore qui se sont développées sur K'ar'jva sont des plus dangereuses. J'ai eu jusqu'à présent la chance d'échapper à cette tâche, et j'espère, oh oui (!), j'espère ne jamais y être affecté. Je ne possède à ce jour pas d'informations supplémentaires sur cette île. Sdrryns'klir, située à l'extrême sud-est de l'île principale m'est beaucoup plus fami-



lière. J'ai en effet passé plus de trois ans à extraire des nombreuses mines exploitées dans cette île, minerais et métaux précieux. La richesse de son sous-sol, lui a valu l'appellation de l'île de la Fortune. Il faut savoir que les métaux et pierres précieuses extraits de Sdrrkyns'klir sont pour l'essentiel de la monnaie d'échange de Melniboné dans son commerce avec les Jeunes Royaumes. Tous les trois mois, un convoi venu d'Imrryr y débarque cent esclaves en parfaite santé. Ils remplacent ainsi les morts et ramènent à la cité les plus faibles qui ne sont plus d'une grande utilité à l'extraction. Les travailleurs sont également réapprovisionnés. Hormis lors de ces expéditions aucun Melnibonéen ne séjourne sur l'île de Sdrrkyns'klir. Quelle utilité y aurait-il à maintenir sur place un corps de surveillants ? Les esclaves auxquels les drogues melnibonéennes détruisent toute forme de volonté ne pourraient de toutes les façons, s'échapper de cette île quand bien même ils le désireraient. Aucun moyen ne peut leur permettre de prendre la mer : ni embarcation, ni de quoi en fabriquer. A l'exception de quelques arbustes et plantes sauvages, l'île est dénuée de toute végétation. Le sol particulièrement aride, est composé de sable et de résidus de roches volcaniques. De plus, l'ensemble de l'île est entouré d'une barrière de corail dans laquelle déjà nombre de malheureux, pour avoir voulu y rafraîchir leurs corps endoloris par le labeur, ont perdu la vie, déchiquetés par les crocs de monstres marins. S'il est inutile donc de surveiller les esclaves, il l'est tout autant de protéger l'île des pillards ou autres pirates attirés par les richesses. A l'entrée de chaque mine, une abomination a été invoquée par leurs sorciers. Cette créature démoniaque a pour tâche de ne jamais laisser ressortir des mines tout individu qui ne posséderait pas le signe de reconnaissance, invisible à l'oeil nu, dont nous esclaves semblent être marqués. (Cf. sort de marque, supplément "L'Octogone du Chaos").

Grâce à ces pratiques, l'exploitation de l'île ne pose pas de soucis aux habitants d'Imrryr pour lesquels ils seraient vraisemblablement ennuyeux et désagréable de devoir y demeurer, même temporairement.

Terlin'hoo se situe au plein sud d'Imrryr. Cette île semble frapper d'un tabou particulièrement respecté par les Melnibonéens. Depuis des millénaires, aucun d'entre eux n'y a mis les pieds. Les raisons de cet interdit se perdent dans la

nuit de l'avant écriture. Seul souvenir de Terlin'hoo, les Melnibonéens y débarquent régulièrement des esclaves. Ceux-ci doivent entretenir une grande pyramide au coeur de l'île.

La Vallée des Rois

C'est l'endroit où sont enterrés les empereurs sorciers de Melniboné. Chaque empereur ou impératrice y possède son tombeau. Il y en a, à ce jour, quatre cent vingt sept. Selon les traditions, Elric III, fils de Sadric LXXXVI et quatre cent vingt huitième empereur sorcier de la dynastie du Brillant Empire, a pour obligation d'y faire édifier le sien, ainsi que d'y aménager en son intérieur, celui de sa future épouse. Mis à part lors des cérémonies d'enterrement et de la construction des tombeaux, nul Melnibonéen ou esclave n'est en droit de fouler le sol sacré de cette vallée encaissée. Qui oserait d'ailleurs s'y aventurer ? Les esclaves qui ont participé à la prépara-

tion de l'enterrement du précédent empereur et qui en sont revenus, m'ont rapporté l'horreur des nuits passées ; et ce, avec une telle expression de frayeur, que même les drogues melnibonéennes n'ont pu le leur faire oublier.

Dès que le soleil se couche et jusqu'à l'aube, des plaintes, des cris, des hurlements semblant sortir de chaque mètre carré du sol se font entendre sur l'ensemble de l'île. Des créatures de toutes sortes sauf humaines, errent de-ci de-là, les unes plus effrayantes que les autres. Dormir est impossible. Ce sont chaque jour des centaines d'esclaves qui meurent d'épuisement à la tâche, s'ils n'ont pas été enlevés ou dévorés durant la nuit, l'un déchiqueté, l'un d'un arrêt cardiaque, l'un les deux tympanes crevés. Autant dire que cette île est l'empire de la sorcellerie. Même les Melnibonéens et ce n'est peu dire, évitent d'en prononcer le nom.

Corto Ravena

Appendice : Chronologie du Brillant Empire.

| Dates | Événements |
|-------|--|
| 0 | Départ des ancêtres des Melnibonéens de R'in Kreen A'a |
| 25 | Peuplement de Melniboné |
| 50 | Peuplement des trois autres îles |
| 139 | Khâlan 1er, premier empereur de Melniboné |
| 345 | Les dragons sont apprivoisés par les Melnibonéens |
| 388 | Début de la conquête |
| 1140 | Elric 1er conquiert le continent sud |
| 1788 | 1er pacte avec les Ducs du Chaos par Rondar IV |
| 2130 | Pyaray construit le dédale d'Imrryr |
| 2190 | Les légions de Melniboné arrivent à Eshmir |
| 3401 | Itric XVI déclenche la guerre avec Quarzhassat |
| 3402 | Naissance du Désert des Soupis |
| 3900 | Avec Sadric XX, Melniboné règne sur le monde |
| 4875 | Arioch devient le dieu tutélaire de Melniboné |
| 6745 | Matik passe le pacte des Seigneurs des Bêtes |
| 6800 | Matik rencontre le Conseil des Sept de Myrrkyn |
| 7666 | Iuntric X construit l'Octogone du Chaos |
| 8406 | Règne de Terhali, l'Impératrice Verte |
| 8531 | Guerre avec les seigneurs Dharzi |
| 8600 | Lormyr se libère du joug melnibonéen |
| 8615 | Pan-Tang se peuple d'apprentis-sorciers |
| 8741 | Création de l'Eglise du Chaos à Pan-Tang |
| 8790 | Défaite des Dharzi |
| 8937 | Guerre avec Pan-Tang, victoire de Melniboné |
| 9001 | Les Melnibonéens abandonnent le continent sud |
| 9033 | Les Ducs du Chaos quittent Imrryr |
| 9150 | Abandon du continent ouest, naissance des Jeunes Royaumes |
| 9390 | Première manifestation de la Loi |
| 9500 | Mort de l'impératrice P'hee'P'er femme de Sadric 86 |
| 9742 | Sadric 86 abandonne les dernières places fortes du continent est |
| 9887 | couronnement d'Elric III |

Chronologie approximative issue de la bibliothèque impériale. (Géon Lafinet).

P Il est beau mon Démon ANDEMONIUM M

Après de longues heures passées au coin de sa cheminée, plusieurs pipes, quelques cognacs, une petite sieste et quelques jets de dés, Onc'Tatou nous a donné les trois démons qui ont satisfait sa sagacité naturelle. Voici donc les gagnants du concours et leurs gentilles mascottes.

Tous trois gagnent un abonnement d'un an à Tatou

Sebastien Coppini : TSAGOTH

Ce démon vient du 11^{ème} enfer mauve, régit par le seigneur du chaos, XIOMBARG. Son invocateur sur les Jeunes Royaumes n'est pas n'importe qui puisqu'il s'agit du 27^{ème} empereur de Melniboné, un certain Vilric T'Saar.

Une fois lié, TSAGOTH fut assigné à protéger la bibliothèque personnelle de l'empereur. Les siècles ont passé et TSAGOTH est toujours là quelque part sur l'île du sorcier, dans une villa en ruine (autrefois la résidence d'été des empereurs Melnibonéens). Il moisit dans une salle tellement secrète que tout le monde l'a oublié. L'eau s'est maintenant infiltrée jusqu'au premier tiers de la pièce, submergeant bon nombre de livres. TSAGOTH étant polymorphe, il a prit cette forme plus adaptée à la situation. Pour passer le temps, il s'est mis à lire tout ce qui lui passait sous la main (recueils de poésie, livres de comptes (finances de Melniboné et affaires sociales), atlas de géographie, cartes et légendes de la cité qui rêve, livres de magie, etc...). Il a même appris la rune d'invocation des ondines (il en a invoqué deux qui barbotent avec lui. Fiut et Fuite sont leurs noms).

La personnalité de TSAGOTH est assez complexe. Toutes ces années passées à lire des livres concernant les Jeunes Royaumes l'ont rendu plus "humain". Il n'a qu'une seule envie maintenant c'est de découvrir ce plan d'existence qui ne lui est connu que par les descriptions qu'il a put lire. Ce qu'il ignore, c'est que Melniboné n'est plus maintenant qu'une ruine et que ses heures de gloire sont révolues. Il sera certainement très déçu par les Jeunes Royaumes à l'époque d'Elric.

Ce démon a un trait de personnalité assez prononcé, la curiosité. Il n'aura de cesse de poser des questions aux aventuriers qu'il pourrait rencontrer. Quels sont vos noms ? Où habitez vous ? Avez vous des frères et soeurs ? Comment vont vos parents ? Est-ce votre première aventure ? Avez vous visité Im-ryr ? Etes-vous amis des Melnibonéens ? Etc... Les questions pourraient même devenir indiscrettes.

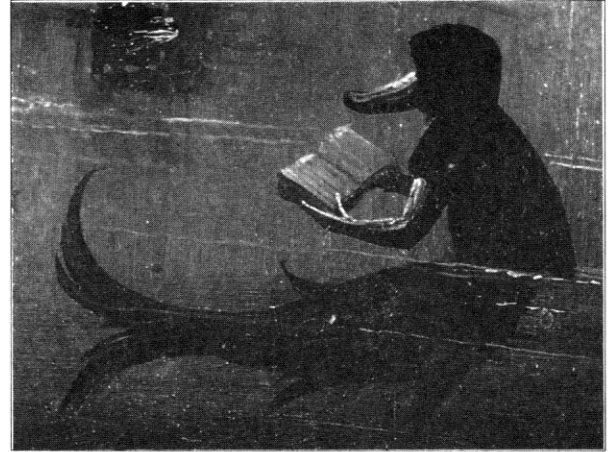
Si la salle secrète est un jour découverte, ce qui ne saurait tarder, notre bon TSAGOTH sera ravi de faire la causette. Il est assez bavard et il n'a parlé à personne depuis bon nombre d'années. Il est assez aimable mais attention, que l'on touche aux livres et TSAGOTH reprendra sa fonction de garde (il préviendra le groupe avant d'attaquer). Le seul moyen de prendre les livres est de promettre à TSAGOTH de l'emmenner voir les Jeunes Royaumes (il sera un compagnon assez tapageur et voyant).

■ TSAGOTH

Démon de protection (Gardien).

Forme : Humanoïde avec un bec de canard et un corps de poisson enveloppé dans une vieille toge moisie.

SAN : voir Tsagoth occasionnera une perte de SAN de 1D6 si le jet est manqué et de 1 point s'il est réussi.



| | | | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
| 30 | 28 | 14 | 12* | 21 | 16 | 03 |

Points de vie : 30

Armure : 5 points

| | | | |
|---------------|---------|------------|--------|
| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
| Griffes | 60% | 1D6+1 +2D6 | 55% |
| Bec de canard | 55% | 1D4+3 +2D6 | - |

Note : Tsagoth possède un pacte contre les épées, le feu, les haches et les Vertus d'attaque. Il régénère 2D6 points par round.

Note : Il possède aussi le pouvoir chaotique de drainer la SAN (à distance). La créature affectée sera victime de visions atroces et des rêves d'enfance ressurgiront de sa mémoire. Perte de 1D6 points par round.

Compétences : Lire et écrire le commun 85%, Parler commun 70%, Lire et écrire le bas Melnibonéen 55%, Parler le bas Melnibonéen 55%, Lire et écrire le haut Melnibonéen 40%, Parler le haut Melnibonéen 40%, Cartographie 91%, Mémoriser 100%, Connaissance de la musique 88%, Naviguer 70%, Invocation des ondines 50%.

Serge Montangero : EXTHROG

C'est un démon très excentrique, même pour un être du chaos. En effet, il se coiffe d'une marmite et se chausse (et se gante en hiver) de petites amphores. Il régit sur une des parties d'un plan des enfers (où les esprits des morts appartenant au chaos existent), sur laquelle le cannibalisme est très répandu, lui-même s'adonne volontiers à cette pratique. Il dispose en outre d'un pouvoir particulier, il choisit un des domaines du savoir d'un individu qui se trouve près de lui et lui brouille les idées au point que sa victime a l'impression de tout avoir oublié dans ce domaine. Exemple : un marin a l'impression de tout avoir oublié de la navigation. De fait, ce qui lui plaît le plus, n'est pas de tuer, mais de mystifier ses victimes par son discours hautement complexe et absurde et de les faire s'embrouiller dans leurs propres propos. Imaginez par exemple le chapelier fou de Lewis Carroll. Pour cela, bien-sûr, il use et abuse de son pouvoir spécial.

En plus d'embrouiller les gens, il s'intéresse à toute forme originale d'apprêter les "plats" et toute personne lui faisant une suggestion dans ce sens s'attirera ses faveurs, à moins qu'il ne décide de mettre en application la recette sur l'imprudent courtisan. En outre, il est un serviteur de Balan et ce dernier l'em-

plioie parfois pour certaines missions, mais c'est assez rare car Balan se méfie de son manque de zèle et de sa versatilité. Au chapitre des particularités vestimentaires, notons encore qu'il porte un pagne 4 fois plus grand que lui. Il se déplace presque exclusivement par téléportation (évidemment avec des amphores aux pieds...). Lorsque des visiteurs arrivent sur son royaume il en est avertit et choisit le plus mauvais moment pour se manifester, par exemple lorsque les visiteurs sont ligotés et placés dans une marmite par certains de ses sujets.



■ **EXTHROG**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 41 | 187 | 11 | 94 | 110 | 80 | 99 |

Points de vie : 187 **Armure :** aucune
 Armes Attaque Dégâts Parade
 Morsure 100% 5D8 -
 Mains nues 98% 2D8 +3D6 101%

Facultés démoniaques : Régénération, Téléportation étendue (sans limite de distance sur son plan d'origine, 1000 mètres partout ailleurs), Confusion de l'esprit, Durée : tant que la victime reste en sa présence.

Olivier Saraja : Les Rejetons de Pyaray

ORIGINES

celles-ci remontent en des temps anciens, de peu antérieurs à la naissance des Jeunes Royaumes. Déjà les Seigneurs Blancs et les Ducs du Chaos se livraient à leur éternelle bataille entre les plans du Multivers. L'ennemi attiré de Pozz-Man-Lhyrr était Pyaray, l'Horreur Tentaculaire dont les troupes mort-vivantes échouaient régulièrement face aux créatures marines du Dieu de la loi. Sur les conseils de ses pairs, Pyaray créa à partir de son essence même une dangereuse race de prédateurs marins qui grandirent dans les eaux de son plan. Arrivés à maturité, les rejetons envahirent un monde marin régit par Straasha. Ils connurent une première défaite face aux troupes ordonnées du Seigneur Élémentaire, mais en tirèrent une connaissance stratégique que ne pouvait leur inculquer l'intelligence limitée de Pyaray. Le Duc du Chaos créa une nouvelle génération pour remplacer ses premiers rejetons morts contre Straasha, mais qui fut bien moins puissante que les précédents dont les survivants furent appelés les Aînés. Sous la direction des stratèges Aînés, les rejetons livrèrent combat sur combat, grandissant en nombre et en puissance, car

ils apprirent à se reproduire. Leur puissance, mêlée à celle des troupes mort-vivantes et à celle du Pyaray lui-même, défia les créatures marines de Pozz-Man-Lhyrr. Ils vainquirent. C'est à cette époque qu'apparurent les Jeunes Royaumes, qui allaient devenir le nouvel enjeu de la lutte Loi/Chaos. En puisant dans d'antiques et puissantes arcanes Pozz-Man-Lhyrr condamna l'accès des Jeunes Royaumes à Pyaray et ses minions, ceux-ci ne pouvant plus s'y rendre de plein gré. Les autres Seigneurs du Chaos créèrent alors des bijoux chaotiques qui permettraient à l'Horreur Tentaculaire et ses rejetons de retourner dans les Jeunes Royaumes. Leur destruction entraînerait le bannissement définitif du porteur; Pyaray en porte lui-même un exemplaire sur son front. Si la race des rejetons continuait à croître sur le fief de Pyaray, elle s'amenuisait de siècle en siècle sur les Jeunes Royaumes. Car à jamais les rejetons étaient exilés des Jeunes Royaumes. Seuls les rares Aînés possédaient encore leur précieux joyau... dont les arcanes de la création avaient déjà été oubliées. Mais ce sont les habitants des Jeunes Royaumes qui apportèrent la solution aux problèmes de Pyaray. Comme les Seigneurs de l'Entropie leur avaient donné le pouvoir de conjurer des démons d'autres plans, les prêtres de Pyaray pouvaient conjurer des Rejetons et les libérer dans les mers des Jeunes Royaumes. Mais leur invocation nécessitait la possession d'un des bijoux et se révélait tout de même une tâche complexe. Mais peu à peu les rangs des rejetons présents sur les Jeunes Royaumes s'accroissaient...

COMPORTEMENT ET VIE SOCIALE

Toute la structure sociale s'est organisée autour des Aînés. Ils sont au sommet de la Pyramide hiérarchique et à la base de toute décision. Il y a deux classes dominantes : les Aînés et les Rejetons. Les Aînés sont des entités extrêmement vieilles, devenues aussi vicieuses que puissantes. Ils n'hésitent pas à tuer des Rejetons effrontés ou désobéissants. Il resterait à ce jour 100 Aînés qui président le Conseil où sont prises les décisions et où les tactiques de combat contre Straasha ou Pozz-Man-Lhyrr sont établies. Pyaray lui-même superviserait ce conseil, mais son intelligence limitée ne lui permet pas de saisir toutes les subtilités des plans que ses minions élaborent en son nom. Les Rejetons sont considérés par leurs aînés comme de la chair à canon et n'ont pas le droit de cité. Ils sont entraînés pour devenir de terribles prédateurs, et abrutis par leur entraînement, ils sont le plus souvent incapables de décision propre. Cependant, toute leur société est basée sur le combat et il faut bien avouer qu'ils excellent dans cet art. Leur agressivité est naturelle et sournoise, prenant plaisir à faire souffrir. Il faut dire qu'ils sont entraînés à tuer presque dès leur naissance, et certains ne savent absolument faire que cela.

MORPHOLOGIE ET POUVOIRS

Les Rejetons de Pyaray font partie des démons qui possèdent dans leurs gènes l'aptitude à la polymorphose. Mais seuls ceux avec une intelligence supérieure sont capables d'assumer leur autre forme. Ainsi, ceux qui ont une INT10 peuvent adopter l'une des deux formes suivantes. Sous leur forme animale, ce sont généralement des hybrides de 2 ou 3 créatures marines. C'est sous cette forme qu'ils sont les plus puissants et dangereux. Cette forme peut être une combinaison de requin, de pieuvre, d'orque, de méduse, de baleine, etc... dans tous les cas dotée d'une puissante dentition très proche de celle des requins. Les 80% de la race sont figés sous cette forme en raison de leur stupidité, mais la logique n'est pas totalement absente. On peut considérer que la plupart raisonnent comme des enfants de 5 à 10 ans. Leur

peau caoutchouteuse est recouverte d'une légère couche d'écaillés, conférant une protection de 3 pts. Ils peuvent atteindre des vitesses de 60 km/h sous l'eau, ce qui leur permet d'utiliser avec efficacité leur éperon dorsal. Il s'agit d'une sorte de dard que tous les membres de la race possèdent. Pyaray lui-même en porterait un atrophié sous sa forme piévreuse. Il est généralement utilisé en embuscade. Une fois atteinte leur vitesse maximum, ces créatures peuvent éventrer une petite baleine ou une embarcation en bois. Il faut dire que leur grande vitesse leur permet de doubler leur bonus aux dommages, puis de rajouter les dégâts du dard qui sont de 1D6+1pts. Leur vision est aussi parfaitement adaptée à la surface qu'aux profondeurs abyssales. Leur corps caoutchouteux semble parfaitement résister aux fortes pressions rencontrées par moins 3000 mètres de profondeur.

Leur forme humaine présente certains traits dominants. Leur peau est souvent pâle-verdâtre, et leurs grands yeux noirs semblent légèrement orientés vers les côtés. Leur peau conserve sa nature caoutchouteuse, apportant 1pt de protection. Une odeur caractéristique de marée les accompagne si on y prête légèrement attention. Sous cette forme, ils sont néanmoins physiquement supérieurs aux humains normaux, mais leurs gestes sont nettement moins bien coordonnés. Leur système de cordes vocales peut reproduire l'ensemble de la gamme humaine, plus quelques ultra-sons. Mais la forme préférée des Rejetons est l'intermédiaire, où ils disposent à la fois de membres rudimentaires leur permettant la manutention d'armes simples, comme la lance, et de leur corps marins leur permettant de se déplacer avec aisance sur ou sous l'eau. Leurs caractéristiques ne sont cependant pas supérieures à leur "niveau humain". Ils disposent juste de leur dard dorsal et d'une bonne partie de leur vitesse.

L'ÉGLISE DE L'HORREUR TENTACULAIRE

Les Rejetons sont le plus souvent aux fonds des mers avec les troupes mort-vivantes, et remontent fréquemment à la surface avec les "bateaux fantômes" afin d'élargir leurs rangs de morts. Mais il arrive fréquemment que certains se mêlent aux humains, et en particulier avec les adeptes de Pyaray, qui les considèrent à juste titre comme les enfants de leur divinité. Sur la terre ferme, ils s'occupent généralement à faire disparaître leurs ennemis, mais toujours fortement encadrés par des fanatiques humains. Même s'ils assistent aux cérémonials humains, ils trouvent la religion curieuse et de peu d'intérêt. Cela se comprend par le fait qu'ils sont déjà en contact direct avec

leur créateur. Mais ils aiment se prêter aux jeux humains et surtout aux sacrifices... L'honneur leur en revient toujours. Les rapports avec les Eglises chaotiques sont presque inexistantes. Leur désintérêt pour les Eglises Élémentaires est prononcé, sauf pour Straasha pour qui ils ont une ancestrale aversion. Il en est de même pour les Eglises de la Loi, et bien sûr Pozz-Manlhyrr constitue l'ennemi suprême.

■ Les Rejetons de Pyaray

Démons marins

| FOR | CON | TAI | INT |
|-----------|-----|---------|-------|
| 3D8(x1/2) | 3D8 | 3D8(x2) | 1D8+4 |
| POU | DEX | CHA | |
| 3D8 | 2D8 | 2D8(0) | |

Points de vie moyens : 14/21

Armure : 1/3 points

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---------------|---------|------------|--------|
| Morsure | 35% | 1D10+1 | - |
| Griffes | 30% | 1D8 +1D6 | 15% |
| Lance | 45% | 1D6+1 +1D6 | 15% |
| Eperon dorsal | 25% | 1D6+1 +2D6 | - |

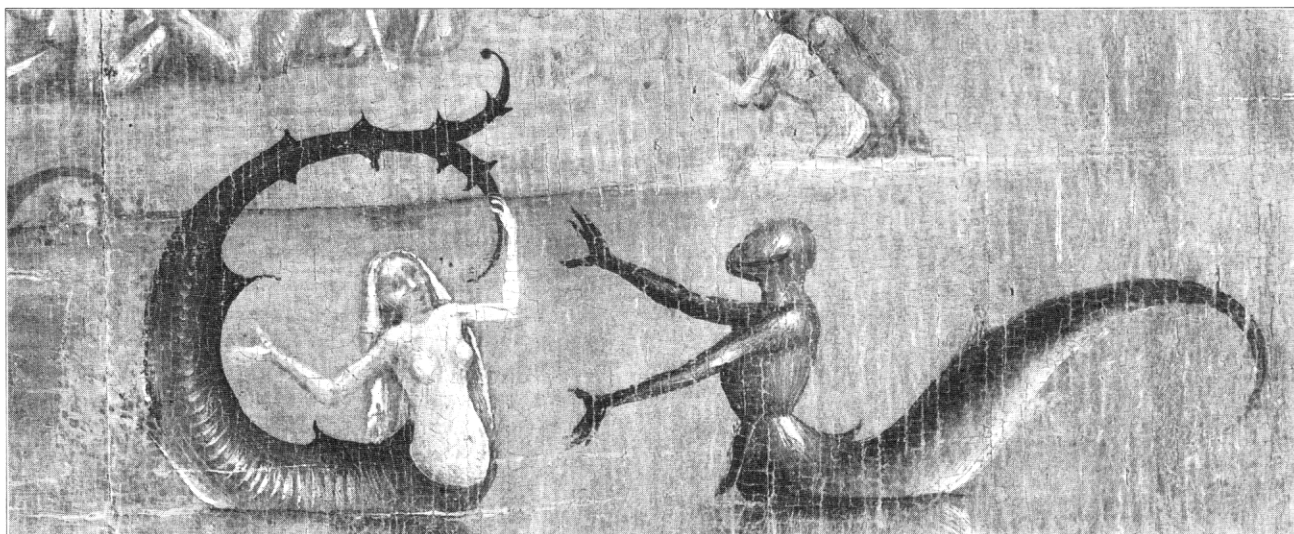
Compétences : Embuscade 50%+1D10, Nager 100%, Nager silencieusement 50%+1D10, Se cacher 40%+1D10, Ecouter 50%+1D10

SCENARIOS

Les scénarios mettant en scène les Rejetons de Pyaray peuvent être nombreux et diversifiés. Lors d'une aventure maritime, il est possible qu'un "vaisseau fantôme" remonte à la recherche de proies et tombe sur la pauvre galère de vos aventuriers. Mais il en est des plus intéressants : un prêtre ou un Rejeton de Pyaray pourrait engager les PJs pour qu'ils partent à la recherche d'une mythique pierre bleutée. Celle-ci servira-t-elle à invoquer de nouveaux Rejetons ou à orner le front d'un Rejeton ambitieux ? Quelles sont les raisons de ces disparitions dans les villages côtiers ? Des Rejetons à la recherche de leur "Quat'Heure". Les PJs enquêtent...

NOTES

En raison de leur âge et leur puissance, doublez les caractéristiques, les compétences et l'armure des Aînés. Tous peuvent bien sûr adopter forme humaine. Mais prenez garde ! Les Aînés sont vieux, vicieux, mortels et surtout très rares ! N'en abusez pas... trop.



Au-delà du Réel

Le Pirate des Mondes

Pollidémia la sorcière caressait la tête d'un de ses amants morts vivants. Leurs regards remplis d'adoration ne parvenaient pas à la distraire de ses pensées. Son seigneur et maître, Gashoram, le Maître des Ténèbres, avait besoin de récupérer le Pirate des Mondes et son navigateur. Seul vaisseau capable de voyager dans les différents plans de réalité, l'affaire ne serait pas facile.

"Astraglyx ! Viens devant moi !" L'appel résonna dans le plan bouillonnant de Styxx. Une hideuse petite créature apparut.

"Oui, maîtresse. Que désires tu ?". Un sourire vicieux se dessina sur les lèvres de la sorcière.

"Fouille moi tout le multivers ! Rends toi dans les Jeunes Royaumes ou la Terre du Tragique Millénaire, mais rapporte moi un groupe d'aventuriers capables !". Astraglyx disparut en un éclair.

A des millions de sphères de là, de joyeux personnages se reposent dans une auberge. Ils ne savent pas encore qu'ils ont été choisis pour vivre une étourdissante campagne où l'équilibre de la Balance devra être rétabli.

Parution Mai

Solo of Fortune

Night City, bar de la Chouette, 04h30

Jake "Dumb" Briscoe était depuis plus de deux heures attablé au bar lorsqu'il entra, jeune, habillé à la dernière mode et toisa du regard les quelques clients présents. Cette inspection achevée, il vint s'asseoir à coté de Jake. Après avoir commandé un Tequila Sunrise il engagea la conversation. "Ne vous ai-je pas vu déjà quelque part ?" Jake répondit par un grognement. Pas dérouté pour autant l'autre continua, "Oui, il me semble vous reconnaître, vous dirigez le groupe de Solos qui à réussi à sortir le sous-directeur de Petrochem des mains de cette famille de nomades, non ?" "Et même si c'était le cas, je ne vois pas où tu veux en

venir petit", répliqua Jake imperturbable. "Hé bien c'est quelqu'un comme vous que je cherche, je suis nouveau dans le métier et je ne sais pas bien dans quoi me spécialiser; et puis avec tous ces gangs différents on ne sait plus à qui on a à faire; de plus on m'a parlé de ces supers Solos Européens, il paraît que là-bas on peut se faire rapidement un max de pognon, c'est tentant; d'autre part, la sécurité corporatiste ça vaut aussi le coup, bien sûr on est moins bien payé, mais le boulot est plus cool ". Jake lui jeta un regard torve. L'autre continua de parler "C'est pour ça que mon pote m'a parlé des Solos gouvernementaux, mais savoir qu'ils existent est une chose, encore faudrait il savoir où s'adresser; et puis il y a tous ces jobs disponibles dans le monde, mais je ne suis jamais sorti de Night City, alors je ne sais même pas en quoi ils consistent; et puis...". Jake l'attrapa par le col de son veston, "Ecoute petit tu commences sérieusement à m'échauffer les oreilles, alors un bon conseil, cesse tes jérémiades et lis plutôt ce magazine", il sortit de son blouson un vieil exemplaire de Solo of Fortune, la revue des Solos, et lui mit dans les mains, il continua de parler, "un bon conseil, épiluche le à fond, moi je

m'en sert plus, je l'ai acheté à mes débuts, il ne coûtait alors que 119 eurobiffons, mais il est encore d'actualité. Tu y trouvera réponse à toutes tes questions et de plus tu auras aussi des renseignements sur du matériel, qu'il s'agisse d'armes ou de véhicules, alors prend le et tire toi !" Le jeune ne demanda pas son reste et sortit du bar en bredouillant des remerciements. Après son départ Jake jeta un regard à l'assemblée médusée de le voir si bavard, "une grande gueule mais il a quand même du cran." lança t'il à la cantonade comme s'il voulait se justifier. Il se retourna et commanda à boire au barman, au fond de lui il pensait "bonne chance fiston !" Parution Mai

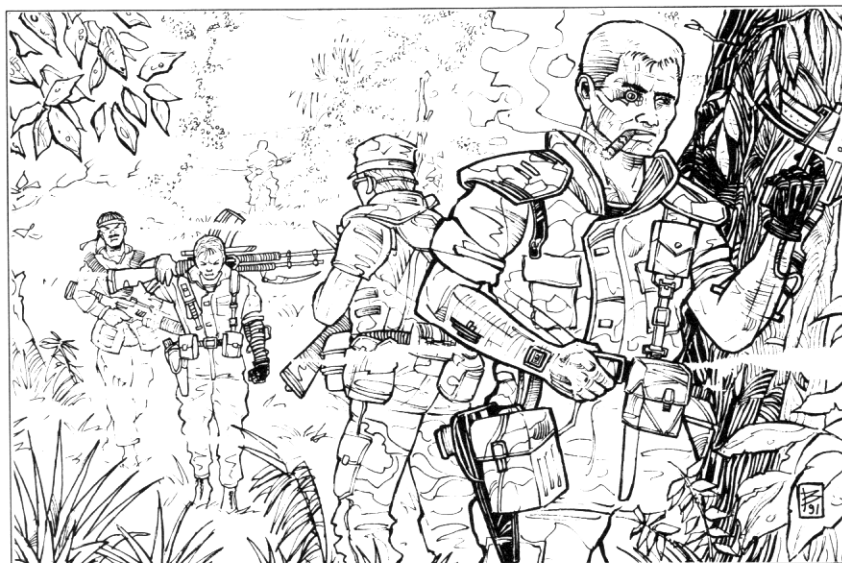
Ecran de Runequest

Un nouvel écran pour Runequest sera disponible en Juin. Vous trouverez avec lui un livret détaillant un scénario original

La Kamarg

"Jamais le sort du monde n'a reposé sur si peu d'hommes." Noblegent Après la France voici la Kamarg. Relèvez-vous le défi du comte Airain. Les légions de l'Empire Ténébreux vont bientôt déferler sur l'ultime bastion du monde libre.

Parution Juin-Juillet



Le Roi Mort



"La mort abattra de ses ailes quiconque dérange le repos des empereurs de Melniboné"

Suite et fin du Roi des Limbes

Des Ailes dans la Nuit

Nous avons laissé les aventuriers devant le portail dimensionnel aux tréfonds du tombeau. A eux de faire le grand saut ! Dès qu'un personnage verse quelques gouttes de son sang sur le disque de bronze, un voile noir et froid s'abat sur lui. Plusieurs minutes durant, le voyageur plongé dans les ténèbres entend un fort battement d'ailes et souffre d'un vent glacial. Puis le silence succède aux bruits saccadés des ailes et une odeur putride au vent froid. L'aventurier a quitté les Jeunes Royaumes pour le monde des ombres. Son voyage l'a amené dans une caverne obscure et désolée, une faible lumière semble indiquer une sortie. La caverne ne présente aucun vestige, ni aucun être vivant.

Le monde des ombres est encore plus imprégné par le Chaos que les Jeunes Royaumes. Cette puissance fait que les démons se renforcent. Multipliez leurs caractéristiques par deux sauf la taille. Ce développement offre aux démons une chance de briser la domination de leur maître. Un démon agressif attaquera son maître, tout autre se contentera de disparaître.

Au sortir de la caverne les personnages contemplant un monde sauvage et primitif. La caverne se situe dans les contreforts d'une puissante chaîne montagneuse dont les sommets disparaissent dans les nuages. Aux pieds de ces collines escarpées s'étend à perte de vue une vaste plaine recouverte d'une forêt luxuriante. A l'horizon le soleil semble jeter ses derniers feux. Cependant nulle part n'apparaît le signe d'une vie animale et à fortiori intelligente. Plusieurs heures plus tard le soleil ne s'est pas encore couché. La même lumière crépusculaire éclaire le paysage. Il en sera ainsi continuellement, comme si le soleil demeurait figé sur l'horizon.

Le Monde des Ombres

Les ducs du Chaos dominent le monde des ombres. Ils l'ont modelé afin d'en faire une fontaine de puissance destinée à nourrir leur nature divine. Ils plongèrent le soleil au sol, où il creusa un vaste cratère. Dans ce creuset les ducs envoient les âmes des malheureux qui les ont adorés de leur vivant. Brûlées par ce soleil corrompu par la sorcellerie, les âmes des damnés fondent pour se mélanger en une mélasse blanchâtre et lumineuse. Cette substance, véritable ambrosie donne force et vitalité aux Ducs pour l'éternité.

La mer des âmes constitue le pivot du monde des ombres. Un

vaste marais l'entoure délimité lui même par la forêt luxuriante. Les montagnes forment le bord de ce plan. Une haute tour où résident les proches de Malam Naperth est la seule construction de ce monde.

Les âmes des morts destinées à alimenter le chaudron infernal apparaissent dans les cavernes des montagnes. Irrésistiblement la mer les attire et les engloutit, dissolvant à jamais leur personnalité.

Quelques centaines de démons vivent sur ce plan, enfantés par la mer des âmes elle même.

Le ciel demeure éternellement sombre. La luminosité douceâtre provient de la mer. Cette lumière mourante entretient un crépuscule sans fin.

A l'origine Grome dieu de la terre et des secrets contrôlait le monde des ombres. Son peuple, les gnomes y vivaient paisiblement. Cette douce harmonie fût brisée par Albérich le roi de cette race. Lassé d'élaborer de splendides trésors pour la gloire de son dieu, Albérich se tourna vers le Chaos. Sa cupidité en fit une proie facile pour les ducs du Chaos. Le pacte



passé permit à Albérich de bannir Grome de ce monde et il put jouir de toutes les richesses créées par son peuple. En échange de ces colifichets qui ne leur appartenaient pas, les Ducs du Chaos obtinrent le monde lui-même. Ils confièrent aussi à Albérich la garde d'une pièce où nul ne devait pénétrer. C'est ici que sont les âmes damnées de la famille de Malam Napherth ainsi que le sarcophage.

A la Découverte du Monde des Ombres

Où Aller ?

Devant les étendues désertes qui s'offrent à leurs regards, les aventuriers peuvent se poser cette question. Avec un peu d'observation ils peuvent découvrir que la lumière provient du sol et non d'un astre. Les âmes errantes se dirigent toutes vers cette lumière. Apparemment elle se situe à moins de deux cents milles, soit un bon mois de marche à travers la jungle puis le marais. Si vos joueurs décident d'explorer d'autres régions, laissez les user les semelles de leurs bottes.

Les Montagnes

Les montagnes se dressent telle une muraille infranchissable. Seule la sorcellerie permet cet exploit, récompensé par la vision d'une matière bouillonnante visiblement soumise aux caprices du Chaos.

Les montagnes forment un piège mortel pour celui qui s'y aventure. La température tombe rapidement à -30, des vents violents labourent les parois abruptes des pics, des glaciers aussi vastes que des royaumes attendent le téméraire.

Les contreforts, comme la montagne, sont un véritable désert, pas la moindre herbe, insecte ou animal n'apparaît. Seul mouvement parmi cette désolation, quelques torrents brisent le silence des lieux.

Les personnages peuvent aussi remarquer des formes floues et sombres sortant de cavernes et descendant la montagne. Il s'agit bien sur des âmes des damnés.

La Jungle

La forêt apparaîtra merveilleuse dans un premier temps aux personnages. Les essences qui la composent sont inconnues des aventuriers. Les arbres ressemblent à de gigantesques palmiers écaillés aux feuillages couleur bronze et rouge. Des lianes tis-

sent de véritables toiles où s'enchevêtrent leurs mille teintes. Des fleurs aussi grandes qu'un enfant parsèment le sol moussu. Aussi luxuriante soit-elle, la forêt est vide de toute faune. Aucun insecte, oiseau, mammifère, reptile ne se montre. Un silence de tombe recouvre la jungle. Après quelques milles, la forêt semblera certainement moins merveilleuse aux aventuriers. La végétation constitue un véritable labyrinthe et y avancer demande bien des efforts. Traverser la forêt demande environ un mois.

Le Marais

Après plusieurs semaines d'errance à travers les voûtes sombres et odorantes de la jungle, les aventuriers débouchent enfin sur un espace dégagé, un vaste marais. La lumière est plus intense, la source semble désormais proche. Recouvert de mousses violettes le sol du marais est très spongieux. Des filets d'une brume rosâtre flottent à moins d'un mètre du sol. Le seul danger du marais consiste dans les mares d'eau chaude recouvertes elle aussi par la mousse. A moins d'avancer prudemment, il y a fort à parier que des personnages gouttent aux "bienfaits" des boues brûlantes. Toute personne qui tombe dans celles-ci endure 1D3 points de dégâts par round non absorbé par l'armure. Du fait de la nature visqueuse du liquide divisez la compétence Nager par deux.

Brisant la morne étendue du marais, des monolithes obèses se dressent de ci delà. D'un peu plus près, ces monolithes se révèlent être de gros bulbes pierreux. Des racines noueuses en sortent pour s'enfoncer dans la vase du marais. Leur surface apparaît chaude au toucher et présente un réseau de veines. Des bruits sourds sortent des bulbes, régulièrement, tel les battements d'un coeur endormi.

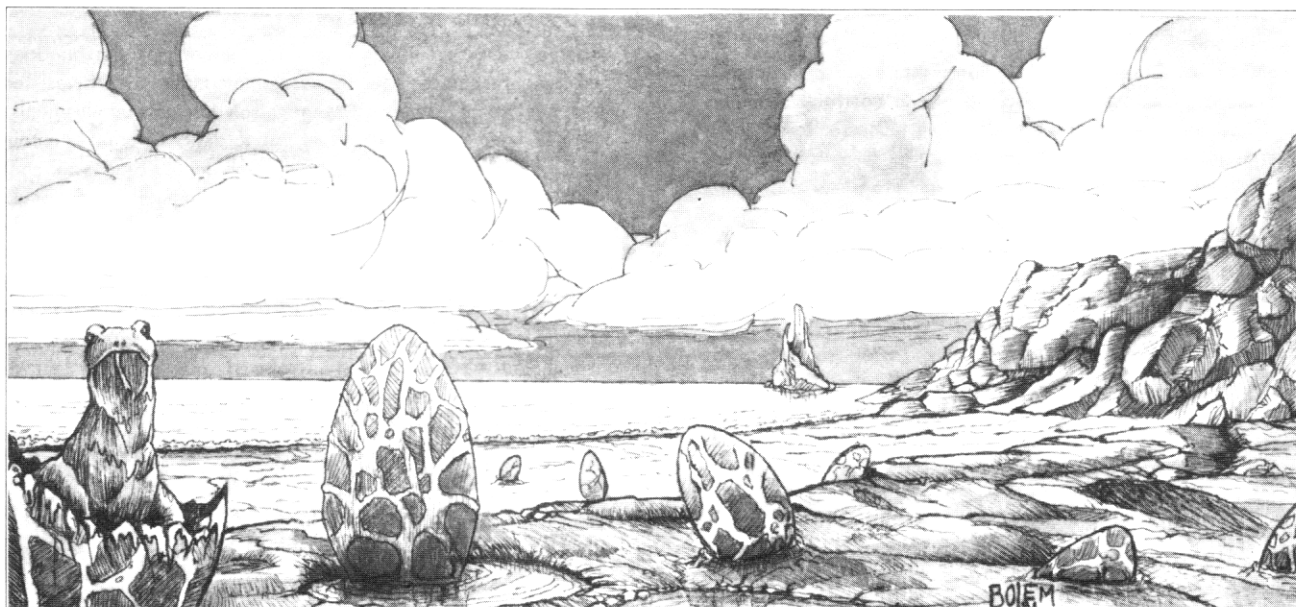
Si les aventuriers brisent un bulbe, un liquide noir et sirupeux en coule ainsi qu'un embryon gigantesque difficilement identifiable. C'est de ces oeufs que naissent les démons de ce plan.

■ Les Bulbes

| Armure | Points de vie |
|--------|---------------|
| 10 | 50 |

Il faudra une bonne semaine pour traverser le marais et atteindre le rivage de la mer des âmes.

Les aventuriers peuvent observer une construction sombre se détachant sur la mer. Il s'agit de l'ancre d'Albérich.



La Mer des Ames

La mer des âmes est riche de particularités inhabituelles pour un océan. Tout d'abord, elle est parfaitement calme, aucune vague ne trouble sa surface. Sa consistance rappelle plus une gelée que de l'eau. Sa température est très élevée, elle avoisine les 80. Telle une matière phosphorescente, une étrange lumière en émane. Au delà de cette apparence physique, la mer des âmes possède bien des pouvoirs. Cet océan n'est ni plus ni moins que l'amalgame de centaines de milliers d'âmes. Les aventuriers découvriront certainement des âmes attirées irrésistiblement fondre lentement et se dissiper dans les flots. Cette agonie dure habituellement plusieurs heures durant lesquelles l'âme en peine gémit de plus en plus faiblement. L'effroi qui se lit alors sur leur visage n'a rien pour rassurer.

Les âmes dispersées ne constituent pas pour autant une entité. Elles sont à jamais éclatées, en une multitude de particules à jamais séparées.

Les ducs du Chaos se nourrissent de cette manne. Elle préserve leur vitalité et leur immortalité. Inspirés par cette divine cuisine, nombre de sorciers ont élaboré formules et filtres afin de profiter de cette nourriture infernale. Ces potions contiennent toutes comme ingrédient fondamental quelques volumes de la mer des âmes.

Voici une liste non exhaustive de ces philtres. Pour chacun est indiqué le niveau minimum en connaissance des plantes nécessaire à sa réalisation.

■ La mort furieuse

Niveau minimum : 71 %

Effet : Cette potion inodore et incolore rend fou furieux la personne qui la boit et ceci pour 1D8 heures. Pendant ce temps elle est insensible à toute peur et ignore les conséquences d'une blessure grave.

Notes : Les Melnibonéens avaient coutume dans les temps antiques de donner ce breuvage aux gladiateurs avant le combat. On dit même qu'en une occasion plus de mille captifs de guerre s'étripèrent de la sorte sous le regard du peuple élu, du moins par le Chaos.

■ L'eau de prime jeunesse

Niveau minimum : 91 %

Effet : Cette potion suspend le vieillissement de son consommateur pour 20x1D10 ans.

Notes : Les Chroniques du Brillant Empire laissent supposer que plusieurs empereurs se sont attirés le courroux des Ducs du Chaos en abusant de l'eau de prime jeunesse. Les divinités infernales ont elles mêmes mis fin aux jours de ces hommes qui découvraient un pouvoir et un savoir propriétés des dieux.

■ Le vin extatique

Niveau minimum : 71 %

Effet : Le vin extatique fait éprouver au buveur toutes les joies qu'ont ressentis les êtres désormais dissous dans la mer des âmes.

■ Liqueur de Ferrydis

Niveau minimum : 81 %

Effet : Cette potion sirupeuse aux reflets ambrés décuple la force pour une heure. Multiplier la FOR par dix.

Notes : Cette liqueur fut inventé par Ferrydis, prêtre sorcier. Grâce à celle-ci il accomplit les huit exploits qui donna naissance à la cité d'Eshmir.

■ Sang bouillonnant

Niveau minimum : 91 %

Effet : Cette potion couleur sang et bouillonnante sans cesse, permet de soigner des blessures physiques à raison de un point de vie par round et ceci pendant huit minutes.

Notes : Chaque guerrier de la garde du Hiérophant possède habituellement l'une de ces fioles. Habituellement ils l'avalent avant un combat pour le moins mortel.

Plus prosaïquement tout à chacun peut s'abreuver à la mer des âmes. Le breuvage divin produit alors des effets aléatoires. Jeter alors 1D6 sur chacun des deux tableaux suivants afin de déterminer les conséquences de cette audace. Ces effets sont définitifs.

1D6

Effets

- 1 +1D8 en FOR
- 2 +1D8 en CON
- 3 +1D4 en POU
- 4 Régénère un point de vie par heure.
- 5 TAlx2
- 6 Le vieillissement est bloqué pendant 8D8 ans.

1D6

Effets

- 1 Perte de 3D8 points de SAN.
- 2 Des palmes poussent entre les doigts du malheureux causant la perte d'1D6 points de DEX et de 20 % dans les compétences de manipulation.
- 3 Des visions de cauchemar assaillent de temps à autre l'imprudent. Il perd automatiquement un point de SAN par mois.
- 4 Le buveur oublie sa langue natale mais maîtrise désormais une langue "morte" oubliée de tous.
- 5 Le personnage devient lumineux. Il émane de lui une lueur crépusculaire.
- 6 Des écailles multicolores recouvrent petit à petit le corps. Au bout d'une semaine la personne gagne 4 points d'armure naturelle mais perd 1D4-1 en DEX et 2D6 en CHA.

Les Ames Errantes

Tout au long du voyage vers la lumière, les personnages croisent, rencontrent des formes fantomatiques, les âmes des damnés. Leurs contours changent suivant leurs mouvements. Parfois leurs corps s'allongent, se tordent. Certains s'entourent autour des arbres telles des lianes folles. Leurs voix sont déformées et pour certaines incompréhensibles. Les âmes conservent une forme humaine mais n'ont plus aucune incidence sur le monde physique. Elles peuvent très bien traverser la matière, cependant la plupart par habitude se comportent comme des vivants et évitent les obstacles. Par contre, elles ont tout pouvoir d'agir sur les esprits. Dernier détail, leur visage bien qu'en rapport avec celui de leur vivant témoigne surtout de leur personnalité.

Leur attitude à l'encontre des personnages n'est pas uniforme. Voici quelques âmes errantes désireuses de rencontrer les aventuriers. Disposez de ces rencontres depuis la caverne jusqu'à la tour du démon afin d'émailler le voyage des personnages.

L'âme agressive

Cette âme constate avec effroi sa mort, et cherche avant tout un corps où elle pourrait revivre. Depuis son arrivée sur le monde des ombres elle cherche à posséder un corps. La découverte des personnages est pour elle une chance inespérée. L'âme se contente de suivre le plus discrètement les personnages attendant que l'un d'entre eux s'isole pour frapper. Lors de l'attaque la victime perd toute perception du monde réel. Pour lui, un autre univers semble se dévoiler.

L'âme lui apparaît tel un colosse d'acier le martelant de ses poings chauffés au rouge. La forêt s'est soudainement évaporée pour laisser la place à un désert de cendres traversé par des fleuves sanguinolents. Dans ce monde le combat spirituel se traduit par des coups physiques pour les aventuriers. Une personne extérieure au combat spirituel perçoit les participants immobiles, entourés d'une brume sombre qui entre lentement en eux, l'âme damnée.

Le combat spirituel correspond à une lutte POU contre POU sur la table de résistance. Lorsqu'un seul des deux protagonistes réussit l'autre perd 1D6 points de POU momentanément et 1D4 points de SAN définitivement. Arrivé à zéro en POU le perdant est rejeté du corps comme une âme errante. Les points de POU se récupèrent à raison de un par heure. Plusieurs personnages peuvent s'unir afin de repousser l'âme. Totalisez alors leur pouvoir.

Hab den Kaïb

âme damnée, ancien prêtre guerrier de Pan Tang, fidèle de Chardros.

POU 21 **SAN** 0

En cas de victoire, Hab den Kaïb s'éloigne au plus vite des autres personnages et cherche un moyen de quitter le monde des ombres. La victime du Pan Tangien devient à son tour une âme errante. S'il s'agit d'un adorateur du Chaos il est alors attiré inexorablement par la mer des âmes. Cette attraction se traduit par l'impératif suivant. Tout mouvement que fait une âme errante doit la rapprocher de la mer blanche.

Dans le cas d'une réincarnation, le personnage conserve ses compétences et ses caractéristiques mentales (INT, POU), mais adopte les autres caractéristiques de son réceptacle.

Notes : Si l'âme se réincarne dans un corps non humain, vérifiez que celui-ci lui permet de réaliser pleinement ses compétences. Ainsi un aventurier incarné dans un faucon ne pourra ni parler, ni utiliser des compétences mettant en jeu ses mains.

L'âme en peine

Cette âme désespérée pleure sur son sort et sera heureuse de découvrir les personnages. Elle désire simplement profiter de la compagnie d'êtres humains.

Il s'agit d'un ancien marchand d'Argimiliar, fidèle occasionnel du Chaos. Awonn Myliar demande aux personnages, une fois de retour dans les Jeunes Royaumes, de visiter sa famille et la détourner des idoles trompeuses du chaos. En échange Awonn Myliar leur révèle une cachette où dorment selon lui 8 000 GB.

L'âme de Awonn apparaît tel un vieillard courbé sous le poids des ans. La compagnie larmoyante de Myliar risque d'exaspérer rapidement les aventuriers.

L'âme vengeresse

Vietz Lashmir, comte de Jahrkor a péri assassiné de la main de ses enfants. Son seul désir est de se venger de ces ingrats.

L'âme de Vietz se présente comme un homme dans la force de l'âge, le visage ravagé par la haine. Dans sa langue aux intonations sifflantes, Vietz propose le marché suivant aux aventuriers. En échange de la mort de ses enfants, Vietz leur dévoile les moyens d'accéder "facilement" au trésor familial caché sous le donjon de la demeure ancestrale.

Qu'ils agissent vite, avant que les héritiers ne dilapident ces richesses.

Les Démons

Une centaine de démons errent dans le monde des ombres. Ces créatures tout droit sorties des bulbes du marais sont enfantées par la mer des âmes. Jusqu'alors ces monstres se sont nourris des âmes damnées. Il y a fort à parier qu'ils aimeront goûter une chair consistante et moins fade. Ces démons vivent en solitaire, en voici quelques uns à titre de divertissement avant le plat principal.

L'Eshmirien affaibli par sa démence a été victime de l'un d'eux. Les personnages découvriront sa tête arrachée ainsi qu'un bras et quelques mètres de tripailles avant de rencontrer l'un des démons de combat.

■ La pieuvre tortue

Démon de combat

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 24 | 30 | 50 | 18 | 19 | 15 |

Pdv : 68

Armure : 8 points de carapace

| Arme | Attaque | Dégâts | Parade |
|------------------|---------|---------|--------|
| Tentacule (x1D4) | 40 % | 1D8+3D6 | - |

Ce démon flotte doucement dans les airs au gré des vents. La plupart du temps il demeure dans la jungle, s'attache à quelques grands palmiers et attend le passage d'une âme errante. Son jeu favori consiste à les interpeller, caché derrière les frondaisons et à se faire passer pour un duc du Chaos. Il jouera la même comédie aux personnages. Il exigera que l'un d'eux se sacrifie afin de payer le passage des autres.

Ce démon ressemble à une grande tortue noire. De longs tentacules, plusieurs dizaines, sortent d'entre les plaques de sa carapace.

■ L'araignée

Démon de savoir

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 10 | 13 | 15 | 78 | 19 | 14 |

Pdv : 15

Armure : 0

Comme il se doit ce démon a tissé une grande toile et y vit, dans un cocon lumineux. Son corps boursoufflé et hideux demeure caché dans le cocon. Seule en émerge la tête. Celle-ci est celle d'une charmante jeune fille aux longs cheveux blonds. L'araignée joue un jeu singulier, elle propose avec force sourires aux passants de répondre à deux questions. Le démon ne demande rien en échange.

L'araignée répondra de façon à mêler la vérité à d'autres "vérités" de son cru. Elle se délecte à distiller parmi les humains le doute, l'angoisse, le remords, la hantise, la jalousie, la haine, le regret. Ce spectacle atteint pour elle la jubilation la plus intense. Pour parfaire sa jouissance le démon est prêt à répondre parfaitement aux premières questions posées par le groupe.

Si les personnages la menace, l'araignée se drapera dans sa dignité et se confinera dans un parfait mutisme.

■ **Le crabe bicéphale**

Démon de combat

Le corps :

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 30 | 40 | 40 | 16 | 20 | 10 |

Pdv : 68

Armure : 6 points de carapace.

Les deux pinces :

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 16 | 16 | 11 | 10 | 14 | 17 |

Pdv : 16

Armure : 0

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|--------|---------|---------|--------|
| Bras G | 50% | 1D8+1D6 | 50 % |
| Bras D | 50 % | 1D8+1D6 | 50 % |

Ce démon ressemble à un crabe titanesque. En place et lieu des pinces, il possède deux torsos humains dont les bras se terminent en sabre. Le crabe bicéphale demeure habituellement à la lisière de la jungle, en bordure du marais. Ses excursions dans la forêt se traduisent par de grandes saignées. Les personnages pourront employer ces avenues afin de progresser plus facilement dans la jungle. Le démon passe la plupart de son temps assoupi, le corps enfoui dans l'humus de la jungle ou la tourbe du marais. Seuls les deux bustes en émergent paraissant alors indépendants l'un de l'autre et à demi enfouis. Le réveil du monstre risque de causer quelques surprises aux aventuriers. Le crabe bicéphale combat comme un sanglier féroce, chargeant tout sur son passage. Agressif et carnivore, il attaque à vue.

Le Palais des Gnomes

Arrivés aux rivages de la mer des ombres, les aventuriers remarqueront enfin une construction, une tour biscornue, solitaire et sombre. Plus près, celle-ci se révèle être un pic cristallin aux formes peu naturelles. Tout aux alentours gisent des milliers de statues. Toutes représentent un humanoïde de petite taille aux formes grossières. Tout sorcier reconnaîtra un élémentaire de la terre. Toutes les statues présentent un trou gros comme le poing dans la poitrine. Il s'agit des gnomes tués par Albérich au cours des derniers millénaires. La cavité dans leur poitrine correspond à l'extraction de leur cœur, un gros rubis.

Une grande porte s'ouvre à la base du pic. Surmontant l'entrée, gravées en lettres de feu, apparaît les huit flèches divergentes. Deux gnomes armés de massue tout en diamant encadrent l'ouverture. Leur immobilité est toute statuaire. Ils s'agiteront uniquement si les personnages tentent d'entrer.

Les gardes s'opposeront à toute entrée en force, cependant leur bêtise fait qu'ils peuvent être facilement manipulés.

Les gnomes vivent dans un palais souterrain qui s'étend sur plusieurs centaines de milles. Cette construction se classe certainement parmi les splendeurs de l'univers. Les gnomes ayant une vue plutôt faible et se fiant plus aux autres sens, ils n'ont pas besoin de lumière, aussi le palais est continuellement plongé dans les ténèbres. Même avec des lumières, il est très difficile de s'orienter sans l'aide d'un gnome. Certaines parties du palais comme les mines forment des dédales sans fin. Sous le règne d'Albérich le palais s'est délabré, d'épaisses couches de poussière recouvrent le sol, des toiles d'araignées tissent de véritables voiles dans les coupoles et les nefs du palais. Plusieurs

couloirs et salles se sont aussi effondrés. Par ordre d'Albérich tous les gnomes gardent le silence, le palais ressemble ainsi à un sinistre et grandiose tombeau.

Les Mines

Les mines se situent tout au fond du palais et s'étendent sur des centaines de milles à la ronde. Ce dédale suit des veines d'or, d'argent, de diamant et de toutes les richesses que les entrailles de la terre puissent offrir. Le plafond des galeries dépassent rarement plus d'un mètre vingt ...

Les Ateliers

Les ateliers sont dispersés à travers les premiers étages. On en compte plusieurs milliers, aujourd'hui la plupart d'entre eux sont déserts du fait de la mort de milliers de gnomes. Ces petites salles regorgent d'instruments de qualité exceptionnelle. Tout artisan qui les utilise rajoute 10 % à sa compétence.

Les Salles aux Trésors

Il s'agit de grandes nefs supportées par des forêts de pierre. Auparavant ces voûtes majestueuses abritaient les trésors réalisés par les gnomes pour Grome. Albérich a fait déverser toutes ces splendeurs dans sa salle.

La Grande Salle

Ses dimensions, plus de mille mètres lui ont donné son nom. Des centaines de passages débouchent sur cette esplanade en autant d'arches. Toutes les roches de la terre entrent dans la composition de cette pièce. Auparavant les gnomes venaient en ce lieu offrir à Grome leurs travaux. Aujourd'hui ce lieu d'offrande est désert, Albérich interdit aux gnomes de demeurer ici. Le centre de cette place est occupé par une masse sanguinolente de plusieurs tonnes. Agité de battements continus, elle crache des flots d'un sang épais chaud et noirâtre. Une longue lance effilée aussi transparente que du verre perce ce cœur de part en part. Il s'agit du cœur de Grome percé par une lame démoniaque remis à cet effet par les ducs du Chaos à Albérich. Tant que la lame perce le cœur, Grome ne peut revenir sur ce plan.

Extraire Wirbelwind, le démon, du cœur de Grome n'est pas chose facile. Après tout ce démon a causé la perte de Grome. Oter Wiberwind et permettre le retour de Grome exige une lutte POU contre POU. Un échec cause la perte d'1D8 points de CON. Autrement le démon est virtuellement indestructible.

■ **Wiberwind**

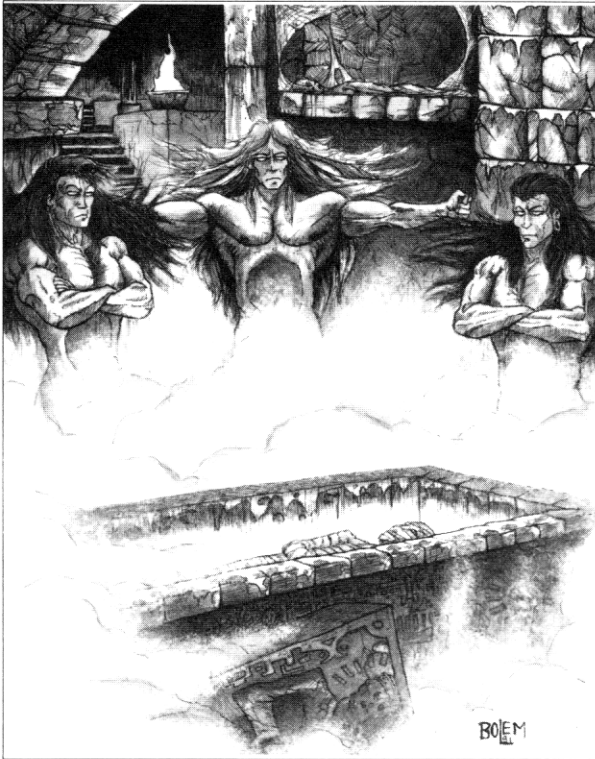
POU 65

Tout prêtre ou agent de Grome qui réussirait cet exploit gagne 4D20 points d'élan.

Le flot de sang craché par le cœur se déverse dans les escaliers menant au sanctuaire de Grome aujourd'hui profané par Albérich.

Le Sanctuaire de Grome

Cette pièce ressemble à une gigantesque caverne taillée dans un océan de lave. Cependant les parois sont à peine tièdes. Tous les trésors raflés dans les salles à trésor forment une épaisse couche mêlée au sang de Grome dans laquelle se prélassait Albérich. Deux gardes veillent en permanence sur l'entrée du sanctuaire. Albérich sort uniquement de cette caverne pour torturer les gnomes. Les cœurs joyaux des gnomes se situent parmi les trésors.



La Pyramide du Sarcophage

La salle contenant le sarcophage est seulement connu d'Albérich. En entrant dans le palais du coeur sanglant les personnages entendent les gémissements des damnés. Toute personne comprenant le bas melnibonéen peut comprendre ces suppliques adressées à la clémence des ducs du Chaos. Cependant il s'avère impossible de localiser la source de ces plaintes. Les damnés se trouvent dans la salle du sarcophage. Seul Albérich peut ouvrir le passage menant au sarcophage. Le couloir qui y mène se trouve à quelques mètres du coeur saignant.

Le sarcophage se situe dans une salle pyramidale. Les âmes damnées des proches de Malam Naperth l'entourent. Toutes présentent un visage torturé, des yeux fous. Leurs membres se contorsionnent en une danse folle. Les cris et les gémissements qu'ils poussent déchirent le silence du tombeau depuis des millénaires... Le sarcophage se présente comme une pierre sombre et lisse couverte d'entrelacs et de runes. Il ne possède aucun couvercle, l'intérieur est occupé par une momie hurlante, celle du propre frère de Malam Naperth. Un jet réussi en haut melnibonéen permettra de découvrir la malédiction qui pèse sur l'ancien empereur de l'Île du Dragons. Tout sorcier pourra remarquer que les runes qui recouvrent les parois de la salle indiquent qu'il s'agit d'un démon de transport capable d'emporter tout son contenu en d'autres mondes et lieux. Il suffit dès lors de contrôler Hazrhû-Ball, le démon de transport.

■ Hazrhû-Ball

POU 23

En cas de réussite la pyramide, le sarcophage et les personnages se retrouvent sains et saufs là où ils le désirent.

Mystérieusement les âmes se sont évanouies, seule reste la momie hurlante.

Dans le Palais Sanglant

Le but premier des personnages consiste à découvrir le sarcophage. Y accéder dépend d'Albérich. Gardien de ce lieu, il peut faire apparaître son entrée et laisser qui il le souhaite le visiter. Seconde possibilité, tuer Albérich provoque l'ouverture de la salle du sarcophage. Dans tous les cas, l'ouverture provoque un véritable séisme et de la gueule souffle un vent pestilentiel plusieurs minutes durant. La faille située à proximité du coeur sanglant engloutit les flots noirs. En moins de vingt minutes la pyramide est totalement envahie par le sang bouillonnant. Les personnages doivent faire vite !

Plusieurs tactiques peuvent amener l'ouverture de la pyramide.

- Tuer Albérich...
- Se faire passer pour des émissaires des ducs du Chaos. Albérich craint terriblement ses nouveaux maîtres et il attend une visite d'eux ou d'envoyés. Les gardes à l'entrée avertis de cette arrivée tant redouté accueilleront les personnages avec déférence et les amèneront en grande pompe devant Albérich. Les aventuriers devront se comporter avec suffisamment de prestance, d'assurance et de brio afin de tromper les gardes mais surtout Albérich. N'oubliez pas que ce dernier est on ne peut plus suspicieux. Si les aventuriers réussissent à le duper, ils pourront obtenir l'ouverture de la crypte. Albérich cherchera à les confondre s'il éprouve le moindre soupçon.
- Corrompre Albérich. Il craint terriblement les ducs du chaos mais rien n'égale sa cupidité. Si les aventuriers lui donnent ou lui promettent (n'oubliez pas qu'il n'est pas né de la dernière pluie) de quoi satisfaire ce désir, alors Albérich sera prêt à trahir les ducs du Chaos. Pour plus de sécurité quelques gardes les accompagneront.

■ Albérich

Roi des gnomes

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 19 | 13 | 30 | 15 | 20 | 6 | 1 |

San : 0

Pdv : 31

Armure : 1D8 points d'écaillés

| Arme | Attaque | Dégâts | Parade |
|---------|---------|--------|--------|
| Crochet | 80 % | 3D6* | 20 % |

* Si le crochet réussit à percer la protection d'un adversaire, il inocule alors un poison causant 3D6 points de dégâts supplémentaires.

Le corps ophidien d'Albérich dégage une odeur repoussante. Toute personne à moins de dix mètres reçoit un malus de 10 % dans toutes ses compétences.

Compétences : Persuader 90 %, Eloquence 80 %, Estimer un Trésor 100 %.

Albérich présente un aspect des plus composites. Un buste de gnome au visage tourmenté et encadré d'une barbe noire broussailleuse paraît greffé sur un large tronc ophidien.

Albérich est sans conteste la créature la plus cupide de l'univers. Amasser toujours encore plus de richesses est la seule raison de son existence. Cette créature démoniaque est aussi passée maître dans l'art de la fourberie, sa maîtrise du langage atteint la perfection. Les joueurs devront être sur leurs gardes pour ne pas se trahir. Jouez Albérich comme un être retors prêt à toutes les trahisons.

Les Gnomes

Les gnomes ressemblent aux élémentaires de la terre que connaissent les sorciers. Cependant ceux-ci sont pacifiques et maîtrisent les artisanats traditionnellement associés à la terre. Leur seule occupation consiste à créer des chefs-d'œuvre. Depuis le bannissement de Grome ils obéissent contraints et forcés à Albérich. Ils font preuve sous ce joug d'une indolence sans égale. Leur langage est quasiment incompréhensible. Seuls un prêtre ou un agent de Grome pourraient communiquer avec eux et les mener à la révolte. En aucun cas les gnomes n'entreprennent d'actes violents, mais ils peuvent renseigner les aventuriers, espionner les gardes et construire des armes ou tout autre objet pour aider leurs sauveurs. Il reste moins de trois cents gnomes en vie.

■ Les Gardes

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 30 | 100 | 9 | 8 | 14 | 9 |

Armure : 0

Pdv : 100

| | | | |
|-------------------|---------|---------|--------|
| Arme | attaque | Dégâts | Parade |
| massue de diamant | 30 % | 2D8+2D6 | 10 % |

Compétences : Voir 10 %, Entendre 10 %, Sentir 90 %.

Note : La massue en diamant est virtuellement indestructible, du moins dans un combat. Donnez lui une CON de 100. Les quelques dizaines de gnomes qui se sont prosternés aux pieds des ducs du Chaos ont reçu leur récompense. Leur corps présente d'horribles déformations, des panses gonflées, des membres tordues, des visages ressemblant à une bouillie blanchâtre où percent péniblement deux petits yeux porcins. Les gardes sont plus à l'aise pour martyriser les gnomes que pour faire face à des adversaires dangereux. Les gardes sont lâches, corrompibles et se battent surtout sous la menace d'Albérich. Ils le craignent plus que tout. Une sylphe en se sacrifiant peut causer la mort d'un garde. Leur cœur ressemble à une grosse pierre charbonneuse.

L'Acte Final

Si, les joueurs ont fait preuve de présence d'esprit ils sont revenus grâce à la salle démon dans le palais de Malam Naperth. Sinon, ils sont quittes à faire le chemin inverse en portant le sarcophage. Celui-ci pèse ses 500 kg.

Quelle que soit la voie empruntée, ils se retrouvent devant Malam Naperth. Le Melnibonéen perdra son impassibilité, visiblement le sarcophage et son contenu représentent une part capitale de son existence. Quittant son trône, il titube vers le sarcophage. Ses mains tremblantes agrippent le sarcophage, le Melnibonéen vacille, glisse au sol, se rattrape au sarcophage et éclate en sanglots. Ses larmes heurtant le sol se transmutent en une fumée tourbillonnante qui envahit en quelques minutes le palais. Les personnages ressentent une chaleur intense, les vapeurs dégagent par moment des parfums exquis, à d'autres une puanteur insoutenable. Si les personnages décident alors de fuir, ils entendent des éclats de rire faisant trembler les murs. Ils ne connaîtront pas le fin mot de l'histoire mais préserveront leur santé mentale.

S'ils préfèrent rester, la fumée se densifie en plusieurs pôles qui deviennent autant d'individus, autant de ducs du Chaos... Choisissez vous-même leur nombre et leur identité. Ils feront cercle autour de Malam Naperth. Le Melnibonéen paraît abattu et tremble de tout son corps. D'un ton léger et avenant les

seigneurs du chaos s'enquiert de sa santé. Brisé, Malam suppliera les Ducs de lui accorder la peine qu'il mérite, cependant ceux-ci refuseront. Dans le dialogue qui suivra les aventuriers apprendront tout des agissements du Melnibonéen et de la vengeance des Ducs du Chaos. L'un d'eux clorera la discussion :

"Mon pauvre Malam, tu ne nous as point dupés avec la momification de ton frère. Connaissant ta nature, nous étions sûr que tu créerais toi-même ton enfer. Devant une telle réussite, nous restons tous ébahis d'admiration et nous n'osons briser ce chef-d'œuvre. Encore mieux, nous allons t'aider dans la mesure de nos faibles moyens."

A ce moment tous prononcent un même mot incompréhensible d'une force telle que le sol tremble et les cieux se déchirent. Puis le silence revenu, le même seigneur du Chaos reprend la parole :

"Voilà. Désormais tu es immortel Naperth. Ni la maladie, ni les ans, ni le poison, ni l'acier ou le feu ne peuvent rien contre toi. Tu vivras éternellement jusqu'à la fin des temps. (éclat de rire). Tu ne peux plus échapper au désespoir, ta vie sera semblable à un lac noir et bourbeux."

" Qui sait ? Peut-être disparaîtrons nous avant toi ? Adieu Malam."

Avant de disparaître, l'un des ducs se tournera vers les aventuriers. Il leur jettera une poignée de pierres précieuses, les nanorions promis par Malam Naperth.

" Voici votre récompense. Un peu laborieux, mais nous vous sommes gré du service rendu. A bientôt." Sur ces paroles équivoques et inquiétantes, les ducs disparaîtront tout comme le sarcophage.

Les personnages resteront avec un Malam lucide et fou. En hurlant, il partira en courant. Quant au palais, en quelques heures il tombe en poussière.

Epilogue

Les aventuriers entendront parler de temps à autre d'un Melnibonéen, vivant en anachorète dans des cavernes. Tous feront des gorges chaudes de cette épave source de bien des plaisanteries qui ne feront pas rire les personnages.

Les puissances du Chaos gardent désormais un œil sur les aventuriers. Si l'un d'eux désire devenir un agent d'un des cultes du Chaos, il reçoit un bonus de 2D10 % au test d'admission.



Eric Simon

PHASE TERMINALE

La navette suborbitale Rockwell de la JAL amorce une descente en boucle vers le tapis noir pointillé d'étincelles vibrantes. L.A... sous son manteau de fog.

Les pistes de l'International Airport défilent en monochrome à travers le hublot, et les aérofreins chuintent dans l'air surchauffé, le choc des pneus sur le ferro-béton, une vibration lointaine.

Mark Okada jette un coup d'oeil à sa Seiko design Kumichi et sourit distraitement à Otsu qui lui prend le bras. 19h14. La Californie... enfin.

Le plan entre dans sa phase terminale.

Au loin, dans les miroitements de la brume orangée, sous un ciel couleur bitume on aperçoit les collines de San Bernardino et plus au nord les holos géants de Petrochem et de Sony qui tournent lentement.

Lui reviennent en mémoire les mots de Musashi, prononcés cinq siècles auparavant : *il faut rendre notre esprit semblable à l'eau. L'eau prend la forme des récipients qui la contiennent, qu'ils soient carrés ou ronds. L'eau peut se réduire à une goutte ou atteindre la taille d'un océan.*

J'étais cette goutte, pense Okada, je serais océan.

OPTION SECURITE

Au début de ce scénario, les personnages peuvent se trouver à peu près n'importe où aux USA, mais la Californie est plus particulièrement recommandée afin de faciliter les choses.

Où qu'ils puissent être ils seront en tout cas tous contactés directement par un homme qui semble les connaître de réputation et qui veut les employer pour une affaire qu'on lui a confiée. Rien de bien difficile mais il ne veut surtout pas avoir de problèmes avec le puissant employeur et tient à engager de vrais professionnels. La mission est simple : surveiller un homme pendant les quelques jours qu'il va passer à L.A. et éventuellement intervenir s'il avait des problèmes. Le salaire est de 5000 euros par jour, pour un total maximum de trois jours. Signalons que c'est une somme très importante.

Si les personnages refusent, l'affaire s'arrête là; dans le cas contraire l'homme se présente sous le nom de Chesterfield et il leur remet une avance de 500 E\$

ainsi qu'une photo et quelques notes sur leur objectif : un corpo du nom de Mark Okada.

Cette procédure est utilisable pour tous les personnages "free-lance", c'est-à-dire les Solos, Fixers, Techies, Nomades et à la limite Netrunners (une surveillance via le Net peut s'avérer utile, voire nécessaire). Pour les autres personnages "employés", comme les Cops, Medias, Corporatistes et éventuellement Rockerboy, il faudra leur trouver une raison "officielle" pour mener cette surveillance (à voir selon le background et les buts de chaque personnage).

ON JOUE AVEC LE FEU

Mark Okada est un corpo employé dans la Mitsubishi Genentech depuis sa sortie de la prestigieuse université de Tokyo. Brillant gestionnaire et financier, il est devenu membre de la branche investissements de cette filiale de Mitsubishi spécialisée dans la pharmacutique et les recherches scientifiques de pointe. Mais au fil des années il s'est aperçu que les rêves de grandeur qu'ils avaient faits adolescent n'étaient que chimères : on gravit les échelons lentement au sein d'une zaibatsu et Okada n'avait définitivement aucune chance d'accéder à un poste important. Il était condamné toute sa vie à rester un cadre brillant mais perdu dans la foule, un rouage et non un levier de la grande machine.

Aussi dès 2013 a-t-il décidé de tricher puisqu'il ne pouvait jouer avec les règles qu'on lui imposait. Il a commencé à détourner des sommes d'argent en gonflant artificiellement certains budgets, en inventant des factures et des transferts d'un matériel inexistant, en grappillant ici et là tous les chiffres après la virgule. Tout cet argent passait entre les mains d'un fixer spécialisé, Kelly Takahashi, en cheville avec le Yakuza, qui blanchissait l'argent en le ventilant sur des comptes d'investissement boursiers. Malheureusement, quand on joue avec le feu on risque la brûlure. Akira Tanaka, le supérieur direct d'Okada a repéré des anomalies et s'en est inquiété. Il a décidé d'ouvrir une enquête.

Au cours de ces années Okada n'avait pas été plus heureux dans sa vie familiale: marié très jeune à une employée de la MG qu'il n'aimait pas, il eut d'elle deux filles, Otsu et Anna. Celle-ci, l'aînée, n'avait pas

dix ans quand sa mère est morte d'une trop forte dose de barbituriques. Depuis ce moment Anna en a voulu à son père, le rendant responsable de cette mort. Okada a reporté tout l'amour qu'il n'avait pu donner sur Otsu et l'a protégée et choyée.

Aujourd'hui Anna et Otsu sont toutes les deux membres de la Mitsubishi Genentech.

Okada n'est pas idiot et a senti l'orage qui venait. Il sait que Tanaka le soupçonne et il sait aussi qu'il parviendra tôt ou tard à savoir la vérité, aussi a-t-il décidé de se retirer en beauté.

Voici son plan : depuis quelques semaines il a fait courir des bruits comme quoi des agents de la Dornier Bauer GmbH lui avait fait des propositions et des menaces pour qu'il quitte la MG. En clair il tente de faire croire à une tentative d'extraction (enlèvement opéré par une corpo adverse) dans un futur proche. Tanaka n'y croit pas un instant mais est très intrigué. D'un autre côté, Okada a arrangé une affaire avec Kelly Takahashi; il tient à organiser un simulacre d'assassinat pour lui et Otsu à L.A. Des hommes du Yakuza pourraient s'en charger sans problèmes. Après cela il demande asile à l'Oyabun (chef de clan) du Kosei-gumi en échange d'une formule pharmaceutique mise au point par la MG. Ainsi Okada disparaît de la circulation pour de bon, en évitant les poursuites, et se retire tranquillement avec tout l'argent amassé (plusieurs millions de yens).

Kelly a servi d'intermédiaire avec l'Oyabun du Yakuza qui a accepté: l'affaire lui semble simple à mener et le bénéfice substantiel. Ce que Okada se propose de leur livrer c'est le nouveau vaccin pour la maladie d'Halzeimer que tous attendaient depuis des années.

Tous les détails sont arrangés. Okada va profiter d'un voyage à L.A. pour mettre son plan à exécution: organiser la chose au Japon serait trop risqué.

Malheureusement il y a une chose qu'il ne sait pas; Tanaka, prévoyant va envoyer quelqu'un pour surveiller son protégé et cette personne ce sera Anna, la propre fille d'Okada. C'est elle qui va, par l'intermédiaire de Chesterfield, fixer spécialisé dans le recrutement, louer les services d'agents locaux pour qu'ils surveillent discrètement son père.

TIMING

Voici comment normalement devrait se dérouler les choses selon le plan d'Okada :

Jedi 28 : arrivée avec Otsu à L.A. vers 19h00. Rencontre à l'aéroport avec Eiji Harada, le responsable local pour les VIP de la MG. Arrivée vers 20h00 au Westin Bonaventure où une chambre a été réservée.

Vendredi 29 : visite à l'immeuble MG de Downtown vers 10h00 puis repas au Yamashiro. Shopping au L.A. Mall de Downtown jusque vers 17h00. Retour à l'hôtel et préparation pour la réception. A 20h00 départ en

AV-7 pour la soirée donnée par Harry Coburn à Anaheim. Arrivée sur place à 20h30. Début de l'opération à 21h30: attaque simulée des hommes du yakuza qui emportent les deux "cadavres". Arrivée à la planque du Yakuza à 23h00.

Samedi 30 : Départ à 7h00 vers le laboratoire MG de Encinitas en hélicoptère. Raid sur le labo à 10h30. Vol de la formule et des échantillons. Départ pour San Diego à 10h45. Embarquement pour les Philippines dans un avion privé du Kosei-Gumi (Clan Kosei). Départ des USA à 11h30. Fin de l'opération.

SURVEILLANCE RAPPROCHEE

Ce jeudi 28 à 19h15 les personnages se trouvent donc à l'aéroport international de L.A. attendant l'arrivée de leur objectif et de sa fille. Chesterfield ne leur a pas fourni énormément de renseignements : ils savent qui est Okada mais pas à quelle firme il appartient, ils savent qui est sa fille mais pas ce qu'elle fait là, ils savent qu'il est menacé mais pas par qui. Enfin ils ne savent rien des déplacements qu'il a prévu de faire; à eux d'aviser.

Okada arrive à l'heure dite, et il est reçu par un asiatique petit et dégarni accompagné de deux américains en complet sombre et verres miroir. C'est bien sûr Harada et ses deux gardes du corps. Il est à L.A. celui qui se charge des relations publiques mais aussi de la communication interne de la Mitsubishi Genentech. C'est un individu de peu d'envergure, obséquieux et superficiel que Okada méprise. Après quelques mots échangés les deux hommes, accompagnés d'Otsu montent à bord d'une Toyota-Chevrolet Pulsar Elite conduite par les deux gardes du corps. La voiture part en direction de Downtown, le centre des affaires de L.A. Une filature est facile à organiser mais le chauffeur est attentif et à la moindre anicroche il tente d'abord de semer les suiveurs puis prévient les hommes de la MG à Downtown pour qu'ils se débarrassent des gêneurs.

L'hôtel Westin Bonaventure est un complexe de tours de métal et de verre qui regroupe centre commercial, salles de conférences et atrium central avec jardins reconstitués, fontaines et bassins. Un refuge pour sararimen (corpos) de haute volée. La sécurité interne est assurée par une agence privée, la SWORD (contrôlée à 60% par la Arasaka); pléthore de gardes, systèmes de surveillance perfectionnés, caméras dans chaque recoin, le tout géré par un gigantesque Sony Hellix de cinquième génération enfoui dans les sous-sols de la SWORD à Pomona (banlieue est).

Si un Netrunner tente d'aller y faire un tour il découvrira une forteresse conséquente avec 3 unités centrales et tout ce qu'il y a de plus létal en matière de programmes noirs.

Prendre une chambre pour mieux surveiller Okada n'est pas une mauvaise idée mais le tarif journalier d'une suite est de 600 E\$ sans les taxes.

De toutes façons l'objectif ne va pas bouger de sa chambre de toute la soirée, y prenant même son repas avec sa fille.

Les personnages sont libres d'arranger leur surveillance comme ils le souhaitent; il faudra néanmoins que toutes les douze heures ils appellent un certain numéro et qu'ils fassent un rapport détaillé des activités d'Okada à leur interlocuteur mystérieux (Anna).

L'HEURE APPROCHE

Dès le lendemain Okada commence sa "visite officielle" à L.A.

A 10h00 Harada vient le chercher en voiture; Otsu reste à l'hôtel (elle ira faire un tour dans les boutiques de luxe du centre commercial entre 11h00 et 12h00). Les deux hommes, toujours accompagnés de leurs gardes du corps, se rendent au bâtiment de la Mitsubishi Genentech situé à moins d'un kilomètre sur Alameda Street.

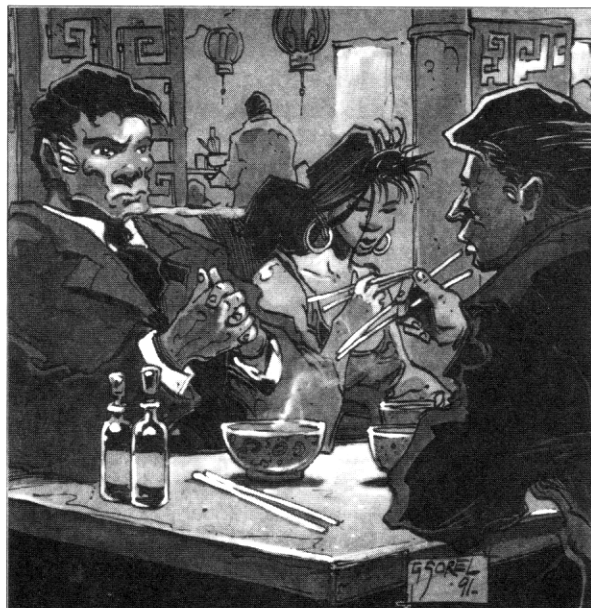
C'est un immeuble d'une quarantaine d'étages de forme asymétrique tout de verre noir, où sont logés uniquement les départements administratifs californiens de la corporation. Les laboratoires de recherche sont à Encinitas et à Sacramento.

Environ 650 employés travaillent là à gérer les ventes, les achats et le transport de produits pharmaceutiques simples fabriqués en grande quantité au Japon. Une trentaine de Solos bien équipés mais peu entraînés protègent l'endroit.

Okada se contente d'une visite de courtoisie : il fait le tour des bureaux entre 10h30 et 12h00, puis donne quelques conseils à Harada et au directeur local sur la façon de bien gérer leur affaire. Il en profite aussi pour se renseigner sans en avoir l'air sur l'existence du AP 112 (le vaccin). Harada lui confirme que la formule est définitivement au point et que l'on est en train de fabriquer les premiers échantillons pour les envoyer au Japon.

A 12h30 Okada et Harada repartent en voiture pour le Bonaventure où ils prennent Otsu. Ensuite ils vont jusqu'au restaurant Yamashiro, réplique d'une pagode construite à flanc de colline. Endroit très luxueux où ne se retrouvent que les plus riches. Le décor, la cuisine, et le panorama sont superbes, les prix en proportion. Les trois convives vont rester là à déguster nombre de plats sous la surveillance de leurs gardes du corps jusque vers 14h00, parlant de tout et de rien. Nos personnages, toujours à surveiller cet homme décidément trop tranquille risquent de perdre leur vigilance : l'inaction est dangereuse.

Car à la fin du déjeuner il va se passer un événement particulier : une très belle jeune femme, visiblement eurasienne, fait son entrée dans le restaurant en compagnie de trois solos blonds, muscles greffés, gueules retravaillées aux collagènes et apparemment aussi câblés que peut l'être le Samouraï moyen. Elle se dirige droit vers la table d'Okada et l'interpelle en anglais.



- Vous croyez nous échapper Okada-san ? (Okada fait un geste d'apaisement vers ses deux gardes du corps qui montrent les dents).

- Je ne comprends pas ce que vous voulez Miss Lee...

- Vous ne le savez que trop, Okada-san, et je ne crois pas que vous ayez fait le choix le plus judicieux.

- Fidélité n'est pas un vain mot. La réponse reste non.

- Vous avez six heures devant vous. Il peut être bon de reconsidérer certains problèmes. (De l'index elle caresse la joue d'Otsu, puis tourne les talons, accompagnée de ses trois gorilles).

Aussitôt Harada accable Okada de questions, tout comme Otsu mais ils ne reçoivent aucune réponse. Cette petite scène (exécutée par Kelly Takahashi en personne et trois solos engagés pour l'occasion) est destinée à faire croire que la Dornier Bauer GmbH (dont l'hypothétique Miss Lee serait l'intermédiaire) en veut à Okada et est prête à aller très loin. Tout cela s'est fait au restaurant afin qu'il y ait le maximum de témoins.

Okada bien sûr n'en dit pas trop, jouant l'homme préoccupé, mais il lâche tout de même à Harada le nom de la DB GmbH.

Les personnages ont été normalement témoins de cet épisode et cela pourrait également influencer sur la suite des événements. S'ils préviennent Anna de ce qui s'est passé, elle leur demandera aussitôt de resserrer leur surveillance et surtout de ne pas hésiter à intervenir pour protéger leur objectif.

A 14h00 Okada et ses deux compagnons, toujours avec les gardes du corps, quittent le restaurant et vont se promener sur Rodeo Drive, à Hollywood, la rue où sont regroupées les boutiques les plus luxueuses du monde. Bien sûr Harada ne cesse d'insister pour que Okada se mette à l'abri : si effectivement on veut attenter à sa vie, il vaut mieux prendre toutes les précautions possibles. Néanmoins Okada ne prête aucune attention à ses paroles et continue ses emplettes avec sa fille.

Si les personnages ne l'ont pas déjà fait (et qu'ils ont envie de le faire), ils peuvent tenter de parler à Otsu pour en apprendre un peu plus (pendant l'après-midi elle se retrouve souvent seule, avec un garde du corps, dépensant des petites fortunes en accessoires et vêtements). Le fait qu'Okada soit si désinvolte avec sa sécurité et celle de sa fille peut aussi intriguer les personnages et non sans raison.

Vers 16h00 le petit groupe rejoint la Toyo-Chevrolet et se rend dans un autre temple de la consommation, le L.A. Mall à Downtown, où plusieurs centaines de boutiques proposent toutes sortes de choses à une clientèle plutôt aisée. Enfin vers 17h00 ils rejoignent l'hôtel tout proche où ils se préparent pour la soirée. Harada repart avec la voiture mais laisse un garde du corps sur place malgré les protestations d'Okada.

Les personnages ont éventuellement pu avoir vent de ces préparatifs en se renseignant dans l'hôtel : Okada a fait nettoyer son smoking dans la journée, Otsu a parlé avec une jeune japonaise de la réception et lui a dit qu'ils allaient ce soir chez un ami de son père à Anaheim, et enfin Okada lui-même a fait réserver un AV-7 BMW McDonnell-Douglas à l'agence Hertz, pour la nuit. Ils pourront donc prendre certaines dispositions (suivre un AV-7 n'est pas forcément chose facile).

CARTON D'INVITATION

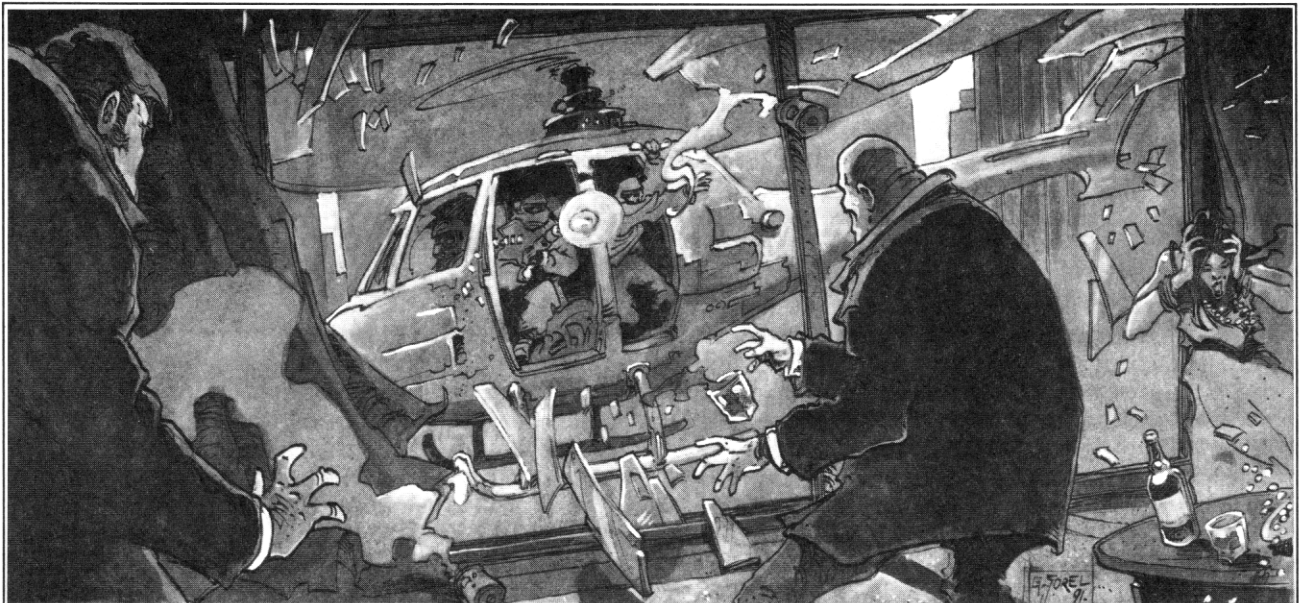
La fameuse réception pendant laquelle les kobun (hommes de main) du Yakuza doivent intervenir se déroule chez Harry Coburn, célèbre producteur de télévision free-lance travaillant entre autres avec Network News 54 et DMS. Ils organisent souvent ce genre de party où se retrouvent les stars du petit écran, les médias vedettes et des gens riches et puissants.

Coburn possède un immense appartement au dernier étage d'une Arcologie très luxe d'Anaheim, à deux pas du gigantesque complexe Disneyland sous

dôme. La sécurité du bâtiment est assurée par la Arasaka et donc relativement fiable (bien qu'avec un peu d'imagination il soit possible de s'introduire sans se faire remarquer). Il y aura en tout une cinquantaine d'invités (on prétend même que Slade McCallahan, la star du Braindance d'action sera là) et environ 10 solos en tant que gardes du corps. La plupart arriveront en AV-7 ou en hélicoptère (il y a une zone d'atterrissage sur le toit). Okada et Otsu, très élégants, seront là vers 20h30. Ils se mêleront à la foule, en attendant l'intervention des Kobun du Koseigumi. Une petite précision est à apporter : Otsu ne sait rien au sujet de l'opération : son père a préféré ne rien lui dire pour ne pas qu'elle embrouille les choses.

A 21h30 un hélicoptère Bell Blackfoot VH-6 apparaît brusquement à quelques dizaines de mètres à peine des baies vitrées et tire une rafale de Minigun, ouvrant une grande brèche dans le verre blindé. Panique; les solos interviennent et se font hacher par la Minigun et des tirs d'armes automatiques venus de l'hélico avant d'avoir pu riposter, tous les systèmes de défense de l'immeuble et l'alimentation en électricité tombent en rideau (le système informatique a été craqué par un runner du Yakuza). Si les personnages sont dans les environs mais pas directement dans l'immeuble ou dans l'appartement ils ne pourront probablement pas intervenir, d'autant plus que depuis le Net le pirate contrôle aussi tous les ascenseurs et les portes automatiques. S'ils sont dans l'appartement de Coburn (on peut facilement obtenir un carton d'invitation en se faisant passer pour quelqu'un de connu), ils peuvent réagir mais à leurs risques et périls.

Les kobun procéderont ainsi : une fois les solos éliminés, l'hélico monte au-dessus du toit et les hommes se font tracter jusqu'à l'ouverture dans la baie. Ils rentrent, équipés de masques à gaz, et balancent des grenades innervantes (voir page 100, effet soporifique). Ensuite ils repèrent soigneusement Okada et



sa fille et les emmènent (endormis) dans l'hélico. Leur chef vérifie que tout le monde est bien inconscient, puis il fait porter deux body-bags qui contiennent chacun un cadavre : ces corps qui proviennent d'une clinique clandestine ont été modifiés (chirurgie plastique, empreintes digitales et dentaires transformées) pour qu'ils ressemblent le plus possible à Okada et à sa fille. Les corps ont été conservés en cryo afin de donner l'impression d'une mort récente, et sont criblés de balles.

Après cette petite mise en scène tout le monde dégage.

La police est sur les lieux 15 minutes plus tard avec les solos de la Arasaka, ébahis et impuissants. Officiellement Mark et Otsu Okada sont déclarés morts.

ECHEC ET MAT

Tous les invités à la réception encore en vie seront interrogés par la police, les corps autopsiés et l'appartement passé au peigne fin. Conclusion provisoire des enquêteurs : cet attentat visait Okada, cadre important de la Mitsubishi Genentech. Les recherches vont très rapidement s'orienter vers la Dornier Bauer GmbH à la suite de divers témoignages.

Si les personnages ne sont pas embêtés par les flics, ils auront en tout cas de plus gros problèmes avec leur employeur. Anna les contacte rapidement et leur demande des explications : elle leur avait bien spécifié d'intervenir en cas d'incident. Les personnages ont échoué et l'échec n'est guère compatible avec l'idée qu'elle se fait d'un boulot. La punition pour ce genre de choses est la mort.

Néanmoins elle est prête à laisser une dernière chance aux personnages : ils ont vingt quatre heures pour retrouver le commanditaire de l'assassinat. Au bout de ce délai elle lâchera des solos de la MG à leurs trousses.

Si les personnages acceptent ce marché la tâche ne va pas être aisée. A moins qu'ils ne pensent à Kelly Takahashi... Il n'est pas trop difficile de retrouver la trace à L.A. d'un fixer japonais, pourvu que l'on cherche un peu. Bien sûr si on cherche du côté de la DB GmbH cela ne donnera absolument rien : la corpo n'a même pas d'agence à L.A. et ne désire pas se lancer dans une guerre avec Mitsubishi. En revanche si l'on fouine un peu dans la rue, avec quelques billets, quelques contacts, on saura vite qu'une dénommée Takahashi est en ville depuis quelques semaines et trafique avec des membres du Yakusa (un gros clan japonais mais qui a des filiales en Californie).

Cette partie du scénario est très "ouverte"; ce sera au maître de jeu d'improviser selon les actions des joueurs et à lui également de les aiguiller sur les bonnes pistes. La place nous manque ici pour détailler le travail d'investigation qu'ils devront mener.

En tout état de cause les personnages devront rassembler les éléments suivants : Kelly ne s'appelle pas Lee et n'a jamais appartenue à la Dornier; elle est japonaise et en contact étroit avec un clan yakuza;

elle logeait dans un petit hôtel de Culver City, le Valentine, qu'elle a quitté vendredi à 18h00; elle a loué chez Martinelli's une Mercedes Seagull en disant qu'elle se rendait à San Diego.

PHASE TERMINALE

Okada a repris connaissance dans l'hélicoptère en route vers le sud de la Californie, vers San Diego. Il a expliqué à sa fille ce qui s'était passé. A 23h00 l'hélico se pose devant le vieil entrepôt appartenant au Kosei-gumi qui va leur servir de planque. Il y a sur place 5 Kobun, ce qui porte le nombre total à 15 avec ceux de l'hélico. Okada laisse Otsu et se rend aussitôt à l'hôtel Churchill avec trois Kobun. Là il rencontre Kelly, qui vient d'arriver et fixe les derniers détails avec elle. Puis il regagne sa planque.

Le lendemain à 7h00 il repart avec 10 Kobun, pour Encinitas, dans le Bell. Ils arrivent dans la petite ville quelques minutes plus tard et mettent leur attaque au point. Pendant ce temps à San Diego, Kelly quitte son hôtel, va chercher Otsu à la planque et va avec les cinq Kobun restant à l'aéroport. Ils restent là à attendre à la cafétéria.

A 10h30 Okada, au courant de tous les codes de sécurité et des systèmes de protection du laboratoire de la Mitsubishi Genentech, s'y introduit avec les Kobun. Ils ne rencontrent qu'une faible résistance et s'emparent de la formule (sur un micro-disc) et de quelques échantillons (dans une valise scellée). A 10h45 ils ont rejoint l'hélicoptère et repartent pour San Diego. A 11h30 Okada remet la formule au responsable du Yakusa qui s'envole aussitôt pour Osaka avec Kelly. Okada embarque avec sa fille dans un petit Learjet et part pour les Philippines où il s'est arrangé une retraite.

Fin de l'histoire.



Sauf si bien sûr les personnages ne s'en mêlent (et ils ont intérêt à le faire s'ils ne veulent pas perdre la vie). Ils pourront intervenir à n'importe quel moment au cours de l'opération, et soit la faire échouer, soit attendre la bonne occasion pour piéger Okada (il ne faut pas oublier que les yakuza sont de féroces adversaires).

EPILOGUE

Le manque de place nous empêche ici de donner toutes les précisions sur le déroulement de ce scénario. Il faudra que le maître de jeu fasse preuve de création pour adapter le déroulement de l'intrigue à ses joueurs.

Gardez à l'esprit les deux moments distincts qui forment ce scénario : le premier avec l'anxiété et le suspens d'une surveillance qui tourne forcément mal, et le deuxième avec une course contre la mort pour retrouver le coupable et finalement la révélation "coup de théâtre" de la machination d'Okada.

Quel que soit le dénouement de cette affaire les personnages risquent de se faire de nouveaux ennemis : soit la Mitsubishi, soit le Kosei-gumi; à moins qu'ils ne manoeuvrent avec habileté pour se concilier les deux partis (il ne faut pas oublier que la MG ne veut que le responsable, donc Okada, et que le Yakuza désire la formule).

Mais après tout, c'est cela la vie de cyberpunk. Seuls les meilleurs pourront survivre !

PROTAGONISTES

MARK OKADA

Physiquement peu remarquable, Okada est le spécimen typique du cadre japonais souriant et bien vêtu, la quarantaine usée et manquant de profondeur. Mais il cache sous cette apparente bonhomie une ambition et une cruauté sans commune mesure. Sa seule faiblesse : il adore Otsu. A part elle, il hait la terre entière.

| INT | TECH | REF | SF | CH | BT | MV | EMP | CON |
|-----|------|-----|----|----|----|----|-----|-----|
| 8 | 5 | 6 | 8 | 4 | 5 | 5 | 4 | 6 |

Ressources +7, Persuasion +6, Education +7, Pistolet +2

Support de puces avec puces mémorielles. Pistolet Federated Arms X-9mm.

OTSU OKADA

25 ans à peine, très jolie et plutôt naïve, elle peut aussi se montrer aguicheuse, rusée et capricieuse. Elle est en tout cas très séduisante et sexy. Elle occupe une place peu importante à la MG, et uniquement parce que son père s'est arrangé pour la faire pistonner.

| INT | TECH | REF | SF | CH | BT | MV | EMP | CON |
|-----|------|-----|----|----|----|----|-----|-----|
| 5 | 2 | 6 | 5 | 7 | 8 | 4 | 7 | 3 |

Ressources +3, Persuasion +6, Séduction +7.

ANNA OKADA

Aussi jolie que sa soeur cadette mais plus dure, plus froide et beaucoup plus ambitieuse. Elle voue une grande haine à son père et méprise Otsu. Elle a tendance à considérer les gens comme des pions ou des instruments. En fait elle ressemble plus à son père qu'elle ne veut le reconnaître.

| INT | TECH | REF | SF | CH | BT | MV | EMP | CON |
|-----|------|-----|----|----|----|----|-----|-----|
| 7 | 6 | 5 | 9 | 4 | 8 | 5 | 5 | 4 |

Ressources +6, Persuasion +3, Séduction +4, Education +5

Support de puces avec puces mémorielles, Biomonitor, montre dermique. Pistolet Budget Arms C13.

KELLY TAKAHASHI

Cette séduisante japonaise est un fixer de haut vol, qui traite surtout avec le Yakuza et les hommes d'affaires importants. Elle brasse des millions qu'elle s'emploie à blanchir ou à faire transiter illégalement. Elle se charge parfois d'organiser des opérations d'extractions importantes. C'est une vraie professionnelle qui ne raisonne qu'en chiffres.

| INT | TECH | REF | SF | CH | BT | MV | EMP | CON |
|-----|------|-----|----|----|----|----|-----|-----|
| 7 | 5 | 4 | 7 | 8 | 7 | 5 | 7 | 4 |

Indics +8, Persuasion +7, Intimidation +4, Pistolet +4, Contrefaçon +6.

Cyberaudio avec implant téléphonique, liaison radio, détecteur de micros. PM Uzi Mini-auto 9, Taser Militech.

GARDES DU CORPS MITSUBISHI

| INT | TECH | REF | SF | CH | BT | MV | EMP | CON |
|-----|------|-----|----|----|----|----|-----|-----|
| 4 | 5 | 8 | 7 | 3 | 4 | 6 | 3 | 9 |

Sens du combat +5, Perception +4, Pistolet +6, Fusil +6, Armes auto +7, Mêlée +5, Judo +6.

Booster de Kerenzikov, anti-douleur, armure sous-dermique. Armalite 44, H&K MP-2013.

KOBUN DU KOSEI-GUMI

| INT | TECH | REF | SF | CH | BT | MV | EMP | CON |
|-----|------|-----|----|----|----|----|-----|-----|
| 5 | 6 | 7 | 9 | 4 | 4 | 7 | 4 | 6 |

Sens du combat +6, Perception +5, Pistolet +4, Armes auto +5, Mêlée +7, Karaté +7.

Biomonitor, Cyberoptique avec lunette de visée, amplificateur de lumière, anti-éblouissement, Connexion super-arme. Tee-shirt Kevlar, Arasaka minami 10, Monocouteau.

MITSUBISHI GENENTECH

Filiale de Mitsubishi Corporation spécialisée dans le design et la production pharmaceutique. Possède un département de recherches génétiques très important.

- Quartier général : Osaka.

- Agences locales : Chiba, Hong Kong, Los Angeles, Atlanta, Rio, Londres, Delhi.

- Principal actionnaire : Mitsubishi Corp détient 73% des parts.

- Personnel :

| Total | Troupes | Agents |
|-------|---------|--------|
| 8000 | 240 | 6 |

Jean-Michel Ringuet

HAWKMOON

LA KAMARG

ERIC SIMON

