



RUNEQUEST

STORMBRINGER

PENDRAGON

CYBERPUNK

MONTER 90

RUNEQUEST

4 *Épées et Sorcellerie*

Trois épées enchantées pour les chevaliers servants de la Mort.

Auteurs : Michael O'Brien et Rudy Kraft.

Traducteur : Philippe Dohr.

Illustrateur : Alex Davis

7 *Le Culte de la Chauve Souris Pourpre*

A trop l'adorer on finit dévoré.

Auteurs : Greg Stafford et Sandy Petersen.

Traducteur : Philippe Dohr.

Illustrateur : Franck Cappelli.

11 *La Société Broo*

Des moeurs broos et de leur utilisation dans l'armée lunar.

Auteurs : David Hall et Mark Holsworth.

Traducteur : Philippe Dohr.

Illustrateur : Franck Cappelli.

STORMBRINGER

15 *Les Larmes du Temps*

La lourde hérédité du Champion Eternel à travers le Multivers.

Auteur : Gilles Gassner.

Illustrateur : Alain Gassner.

PENDRAGON

26 *Chevalerie et Sorcellerie dans la Bretagne Légendaire.*

De l'art et la manière de vivre et périr en courtois chevalier.

Auteur : Christophe Begey.

Illustrateur : Alain Gassner.

29 *Le Chevalier au Faucon*

"Pourquoi ai-je si peu en Fauconnerie ?"

Auteur : Christophe Begey.

Illustrateur : Alain Gassner.

CYBERPUNK

34 *Road Riders*

Comment naître, vivre et mourir sur une moto.

Auteur : Jean Michel Ringuet.

Illustrateur : Jean Luc Sala.

39 *Road Movie*

La traversée des USA comme vous ne l'avez jamais vécue.

Auteur : Jean Michel Ringuet.

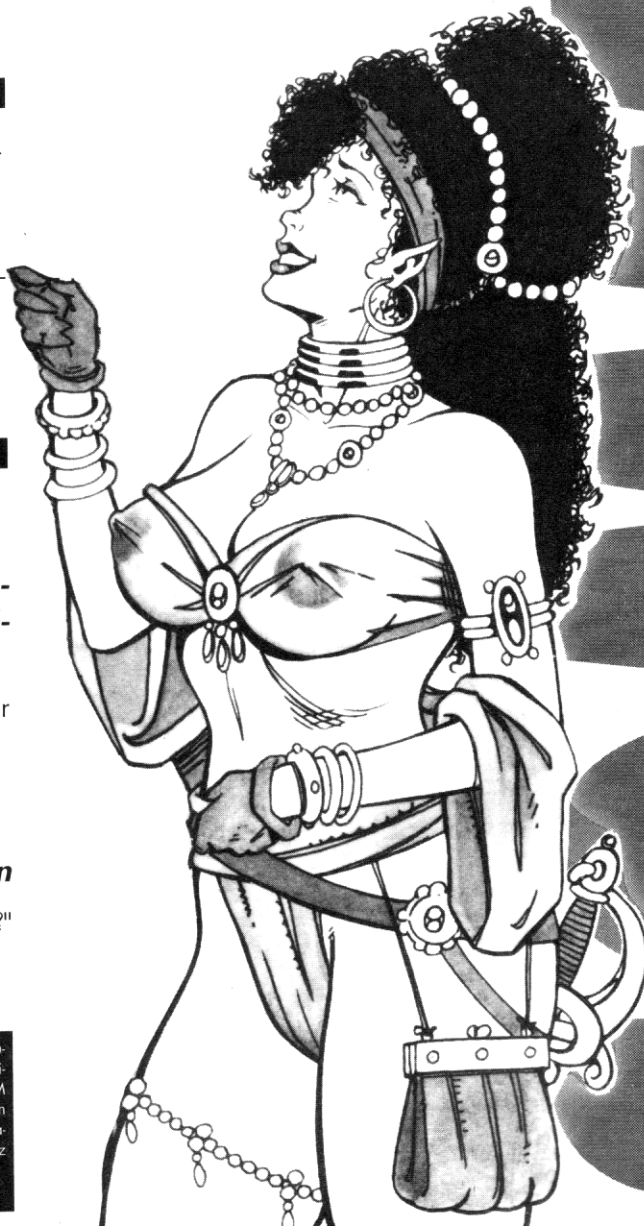
Illustrateur : Jean Luc Sala.

45 *Fashion 2020*

Ce soir je serais la plus belle...

Auteur & Illustrateur : Karl Wu

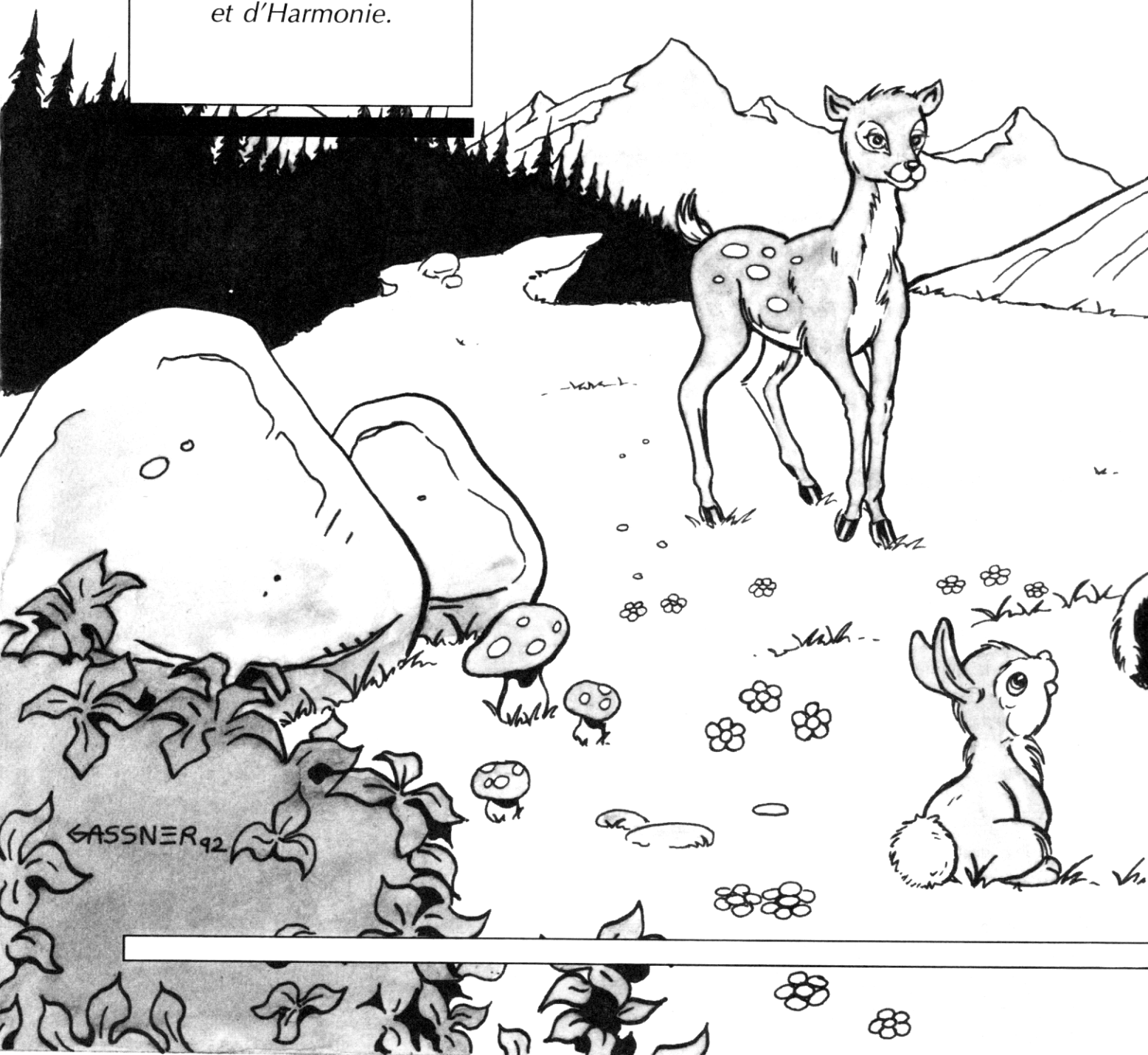
Traducteur : Eric Simon

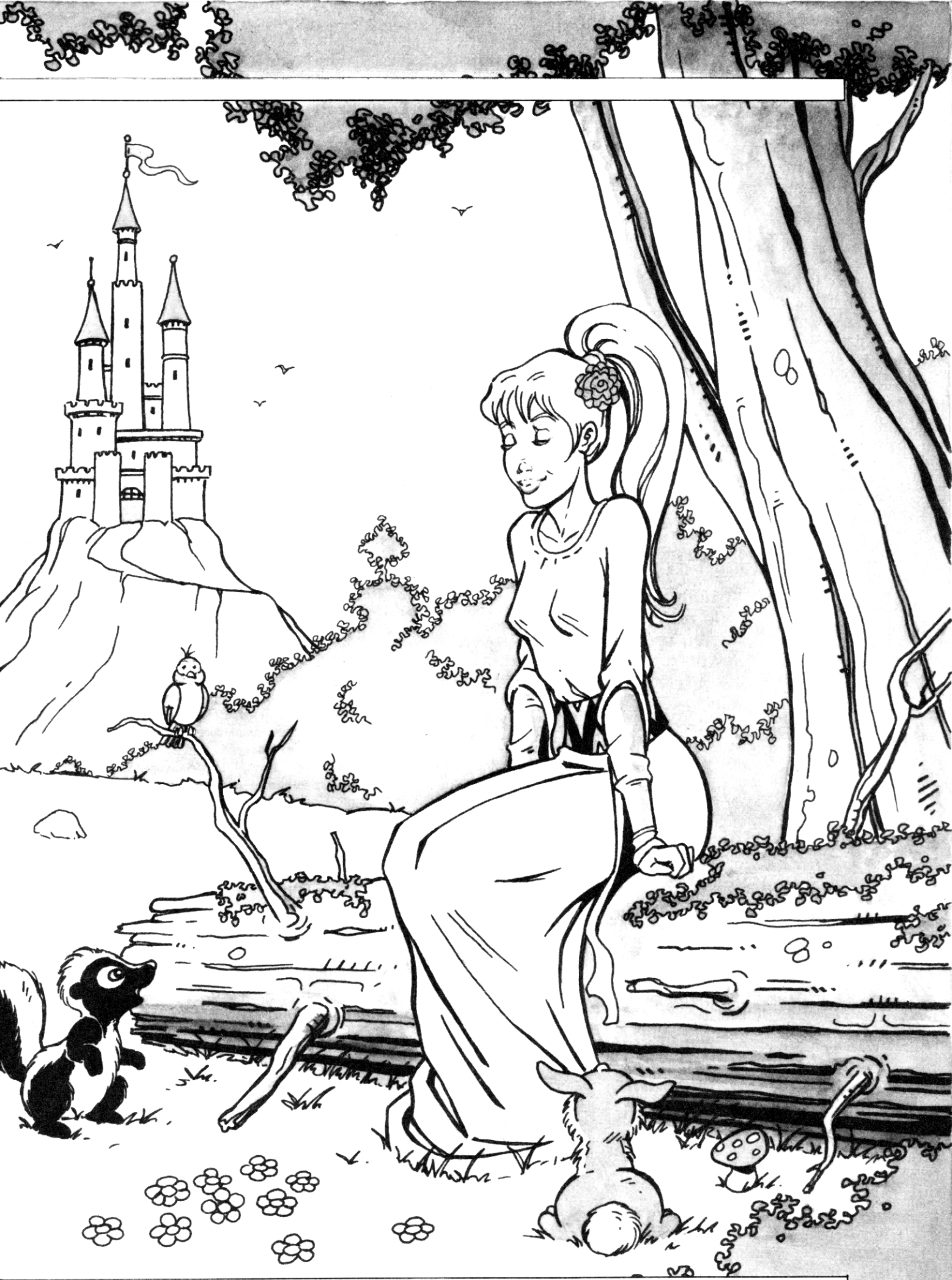


EDITO

*Dans un souci d'équité
et de justice morale,*

*Oriflam offre aux âmes
pures et sensibles, cho-
quées par l'illustration
de Tatou 9, cette double
page symbole d'Amour
et d'Harmonie.*





Les trois épées
enchantées forgées
par Michael O'Brien et Rudy Kraft

EPEES & SORCELLERIE

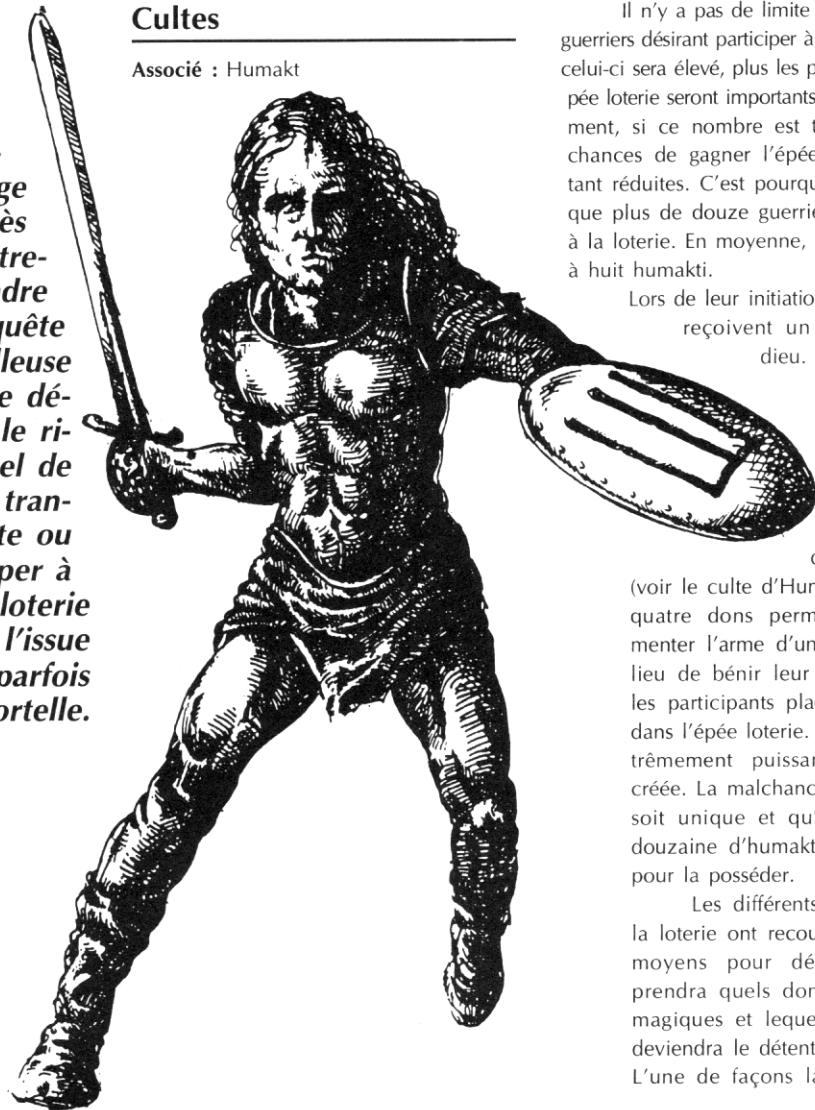
Trois types d'épées sont détaillées dans cet article. Elles ont été conçues de façon à pouvoir être utilisées par le maître de jeu comme des objets d'aventure. Un personnage peut très bien entreprendre une quête périlleuse afin de découvrir le rituel de l'épée tranchante ou participer à une loterie dont l'issue est parfois mortelle.

Epées Loterie

I l s'agit de magnifiques épées forgées avec une grande finesse. Si les épées loterie sont le plus souvent des épées larges, l'arme favorite des humakti esroliens, elles peuvent ressembler à n'importe quelle "arme du culte" d'Humakt.

Cultes

Associé : Humakt



Connaissance

Secret du culte ; Fameuse (en Esrolia) ; Peu ; Propriétaires uniquement.

Procédure

Une loterie est formée lorsqu'un groupe de candidats à l'initiation d'Humakt décide de mettre leurs ressources en commun et d'acheter une épée superbe. Il arrive que la lame soit en fer, mais plus généralement elle est en bronze. Bien souvent, la garde est extrêmement ornée et incrustée de pierres précieuses offertes par les participants.

Il n'y a pas de limite au nombre de guerriers désirant participer à la loterie. Plus celui-ci sera élevé, plus les pouvoirs de l'épée loterie seront importants. Bien évidemment, si ce nombre est très élevé, les chances de gagner l'épée seront d'autant réduites. C'est pourquoi, il est rare que plus de douze guerriers participent à la loterie. En moyenne, ils sont de six à huit humakti.

Lors de leur initiation, les humakti reçoivent un don de leur dieu. Ils sont également obligés d'assumer l'interdit magique correspondant (voir le culte d'Humakt). Il existe quatre dons permettant d'augmenter l'arme d'un humakti. Au lieu de bénir leur propre arme, les participants placent leur don dans l'épée loterie. Une arme extrêmement puissante est ainsi créée. La malchance veut qu'elle soit unique et qu'il existe une douzaine d'humakti prêts à tout pour la posséder.

Les différents membres de la loterie ont recours à plusieurs moyens pour déterminer qui prendra quels dons et interdits magiques et lequel d'entre eux deviendra le détenteur de l'épée. L'une de façons la plus simple

ADVENTURE



consiste à tirer à la courte paille mais la plupart des humakti préfèrent se fier à leur épée qu'à leur chance. Une série de duel au premier sang a donc généralement lieu.

Les guerriers se groupent par paire et s'affrontent. Le perdant doit prendre le don et l'interdit magique que le vainqueur demande. On considère comme honorables les vainqueurs du premier tour laissant ceux qu'ils ont vaincus choisir le don et l'interdit qu'ils désirent. Ce comportement n'est pas obligatoire.

Notez que le don "bénir une arme spécifique afin qu'elle effectue double dommages" ne peut être pris que par un seul participant. Par coutume, c'est la dernière personne vaincue qui prend ce don.

Le don "bénir une arme spécifique afin qu'elle effectue double dommages dans une localisation spécifique" peut être pris par autant de participants qu'il y a de localisations. Tous les autres dons peuvent être pris autant de fois que possible.

Les vainqueurs du premier tour se regroupent à nouveau par paire et de nouveaux affrontements ont lieu. A nouveau, les gagnants du second tour décident quels dons et interdits magiques doivent prendre les vaincus. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul guerrier. Ce dernier prend alors l'épée loterie en prix. De plus, il n'est pas tenu de prendre un don qui affecte l'épée loterie, même si les autres duellistes considéreraient comme honorable une telle attitude. Une autre coutume utilise la même méthode pour déterminer qui prend quels dons et interdits magiques mais la dernière personne n'emporte par l'épée. L'arme est déposée dans le trésor du temple et pourra être réclamée par le premier des initiés à atteindre le statut d'Épée. Les épées loterie utilisées avec cette méthode sont généralement en fer.

Le rituel culmine au cours d'une cérémonie où les dons sont placés dans l'arme et où les initiés assument leurs interdits magiques. Finalement, le vainqueur se joint aux autres dans un sort de Serment (pour lequel il doit fournir le POU). Les participants jurent alors de se plier à ce qui a été déterminé le combat. Si le vainqueur dépose généralement tous ses points de magie dans le serment, les autres guerriers ne sont tenus que de dépenser un point de magie chacun. En fait, ce serment signifie que si l'un des participants brise son interdit magique, il se parjure dans le même temps. Si un humakti quitte le culte mais continue à suivre son interdit magique, le serment ne prendra pas effet (même si le don conféré à l'épée loterie disparaîtra à son départ du culte).

Pouvoirs

Tant que les différents participants demeurent fidèles à Humakt et ne brisent pas leurs interdits, les pouvoirs de l'épée loterie demeurent intacts. Si l'un d'entre eux meurt, devient apostat ou brise son interdit, le don rattaché à l'individu est retiré de l'épée. Au fil du temps, les pouvoirs de l'épée loterie finissent donc par diminuer.

Valeur

Mise à part leur valeur marchande, ces épées n'ont d'intérêt que pour les participants à la loterie. Chacune des personnes étant liée par son interdit, toutes désirent posséder l'épée.

Seul un duel permet à une épée loterie de changer honorablement de propriétaire. A tout moment, n'importe lequel des participants à la loterie peut défier le détenteur de l'épée. Ces duels s'arrêtent souvent au premier sang mais le porteur de l'épée a le droit de refuser sans se déshonorer. Seul un duel à mort ne peut pas être refusé. Celui qui emporte le duel remporte l'épée. Bien évidemment, la terrible efficacité de l'épée confère à son propriétaire un avantage décisif. De plus, les pouvoirs de l'épée disparaissant au fur et à mesure de la mort des participants à la loterie, il faut savoir que chacun d'entre eux tentera de mettre la main sur l'arme le plus tôt possible.

S'affronter à la mort pour une épée loterie est expressément interdit par la plupart des temples humakti à l'extérieur du Pays Saint. Pour déplorable que soit

cette attitude, il est courant de voir les propriétaires d'épées loterie partir ou se cacher afin d'éviter les défis perpétuels lancés par les autres participants à la loterie.

Discipline, honneur et vérité sont vitaux à la bonne marche d'un temple ou d'un régiment d'Humakt. La présence d'une épée loterie peut ruiner complètement cette cohésion, apportant la haine, l'envie et la mort parmi les Frères de l'Épée, des camarades qui se vouaient une confiance aveugle au cœur de la bataille. C'est pour cette raison que la plupart des temples d'Humakt à l'extérieur du Pays Saint ont interdit les épées loterie. Seuls les fous dégénérés d'Esrolia continuent de suivre cette pratique, au plus grand dédain de leurs Frères de l'Épée étrangers.

Épée Faucheuse

Elle ressemble à n'importe quelle autre épée.

Savoir

Commun ; Détenteur uniquement.

Histoire

La procédure d'enchantement d'une Épée Faucheuse a été découverte par un guerrier inconnu des Ages de l'Aurore. Elle n'implique aucun dieu et peut donc être accomplie par n'importe qui.

Procédure

Une épée d'excellente facture est indispensable pour débiter ce rituel. Sa lame n'a pas besoin d'être dans un métal particulier. On se sert ensuite de l'épée au combat en y lançant un sort de *Lame de Feu* (en fait, n'importe quelle source de chaleur fera l'affaire tant que l'épée demeure chaude tout le long du rituel). L'épée est alors utilisée contre un ennemi intelligent tout en sacrifiant définitivement un point de POU. Si le coup ne touche pas l'adversaire, le point de POU n'est pas perdu et l'enchanteur a droit à un nouvel essai. Si le coup porte, le pouvoir est perdu et l'épée enchantée si l'ennemi est tué. Si le coup ne tue pas l'ennemi, le rituel doit être recommencé en utilisant un autre point de POU.

Pouvoirs

Une Épée Faucheuse octroie des bonus de +5 % à l'attaque et à la parade, +1 aux dégâts et +1 (+2 si l'épée est en fer) aux points de vie de l'arme. L'épée perd

NOTE

Les coutumes du duel à mort et des épées loterie sont souvent considérées comme à l'origine de l'inefficacité des temples humakti dans le Pays Saint. D'autres considèrent qu'il ne s'agit que des symptômes typiques des mesquineries et des combats internes agitant les différents temples. Ce qui est certain, c'est que cette faiblesse est à l'origine de l'incompétence militaire qui a permis à Crinière Grise, aux Pirates Loups et à présent aux Lunars de vaincre continuellement les forces numériquement supérieures d'Esrolia.

ses pouvoirs à la mort de son propriétaire. Dans tous les cas, les pouvoirs de l'épée ne fonctionnent pas si la personne qui la manie n'est pas son propriétaire légitime.

Valeur

La valeur de l'épée uniquement.

Epée de Mort

Une épée en fer de n'importe quel type (du couteau à l'espadaon).

Culte

Associé : Humakt, Yanafal Tarnils.

Ennemi : Zorak Zoran, Vivamort.

Savoir

Secret du Culte, Propriétaire uniquement, Rare

Histoire

Un héros humakti nommé Dilfin Doomfarer fut le premier à découvrir cet enchantement durant les Guerres de Gbaji. Les Epées d'Humakt et plus tard Yanafal Tarnils ont parfois sacrifié du pouvoir et harmonisé des épées de mort afin de porter un terrible coup final à leurs assassins.

Procédure

Elle est enseignée par le sous-culte héroïque de Dilfin Doomfarer. L'Epée doit sacrifier de façon permanente un point de POU et entreprendre un rituel au cours duquel elle consacre son arme au service de son dieu tutélaire et lui demande d'abattre son assassin.

Pouvoirs

Si le détenteur d'une épée de mort est tué par l'attaque d'un assassin (par derrière, par surprise, par trahison, etc...), son esprit peut animer l'épée pour porter un coup unique et dévastateur à l'assassin. Les chances de toucher sont de 200 % (ou la chance du personnage si cette dernière est supérieure). Une fois l'épée créée, n'importe quelle personne de n'importe quel culte peut harmoniser l'arme en lui sacrifiant un autre point de POU. Toute personne détenant une épée de mort renonce à tout espoir de résurrection car son usage envoie directement le guerrier tué dans les rangs d'Humakt (ou de Yanafal Tarnils).

Michael O'Brien & Rudy Kraft

NEWS

Vox Orlanth, Vox Déi...

Les Guerriers du Soleil

Depuis des siècles, les guerriers du soleil maintiennent un comté au coeur de Prax. Les sauvages nomades de ces plaines désertiques n'ont jamais vaincu les phalanges d'or et de bronze.

Le temple de Yelmario s'élève au dessus de ces plaines poussiéreuses. Un grand dôme doré y scintille visible à des milles à la ronde, symbole du pouvoir de ces farouches mercenaires.

Vous trouverez dans Les Guerriers du Soleil les éléments suivants :

- L'histoire du Comté, ses habitants, le gouvernement et ses lois.
- L'organisation militaire des adorateurs de Yelmario.
- Les personnalités du comté et les reliques possédées par les mercenaires.
- La description complète du Temple du Dôme du Soleil.
- Le culte de Yelmario.
- Le journal de Jaxarte, ou la découverte du comté par un émissaire lunar.
- Les rencontres diverses, habitants, faunes et créatures monstrueuses.
- Les informations nécessaires pour mener une campagne dans le comté et quatre scénarios :
- Le Défi de Garhound.
- La main de Mélisande.
- Le Vieux Temple du Soleil.
- L'Ombre du Chaos.

Puisse YELM notre père à tous bénir ses enfants fidèles.

LES GUERRIERS DU SOLEIL : parution FEVRIER 93.



LA CHAUVÉ-SOURIS POURPRE

Monture de la Déesse Rouge

A l'origine,
la
Chauve

Souris Pourpre était un animal naturel horriblement transformé par le flot de Chaos qui a infecté le monde durant les Grandes Ténèbres.

I. Mythe et Histoire

Elle devint l'une des horreurs qui gonflèrent par myriades les légions du chaos. Elle survécut à la destruction des armées du chaos lors des dernières batailles de la Guerre des Dieux et hanta le plan des héros, véritable cauchemar de puissance chaotique.

Au Troisième Age, la Déesse Rouge quitta son peuple pour se rendre auprès des anciens dieux afin de forger sa place au milieu de leur panthéon et gagner son apothéose. Alors qu'elle accomplissait sa quête héroïque, de puissants seigneurs ennemis saisirent cette opportunité pour frapper. Leurs armées convergèrent vers sa capitale. A l'instant le plus fort du siège, la Déesse revint, chevauchant la Chauve Souris. Cette bataille, véritable triomphe lunar, prit plus tard le nom de Première Bataille du Chaos. Dès lors, la Chauve Souris devint le symbole du chaos lunar. Elle est haïe par les ennemis de l'Empire et crainte par de nombreux fidèles lunars.

Le culte de la Chauve Souris Pourpre ne s'occupe pas de la vie après la mort. Le peuple pense que les âmes des adorateurs de la Chauve Souris perdus après la mort. Tout le monde sait que tout être ou chose dévoré par la Chauve Souris est complètement anéanti, corps et âme. Finir entre les crocs de la Chauve Souris signifie l'anéantissement total et non la simple mort. C'est essentiellement pour cette raison que la Chauve Souris inspire la terreur.

Les runes de la Chauve Souris sont la Lune et le Chaos.



II. Ecologie du Culte

La Chauve Souris Pourpre et ses prêtres font partie du Collège de Magie Lunar. Elle est extrêmement importante pour les Lunars en tant qu'arme de guerre.

Entre autres facultés, son effet psychologique sur les ennemis est dévastateur. Plus d'une rébellion ont été calmées par la simple présence de la Chauve Souris. Les quelques adorateurs et prêtres de la Chauve Souris voyagent avec la créature.

Compétence Particulière du Culte

Maîtrise de la Chauve Souris (00 %)

Cette compétence magique permet à son utilisateur de contrôler la Chauve Souris dans des circonstances normales. Seule une personne peut effectuer un jet à la fois. En cas de réussite, elle gagne le contrôle de la Chauve Souris pour une journée. Si la Chauve Souris est devenue folle suite à un manque de nourriture, cette compétence ne sert à rien. Néanmoins, une fois la Chauve Souris nourrie et repue, cette compétence peut être utilisée pour en regagner le contrôle.

Cette compétence peut progresser par expérience (néanmoins, la population locale ne pleurera pas sur le sort de l'étudiant en cas d'échec). Pour des raisons de sécurité, il vaut mieux suivre l'enseignement donné par les prêtres en la matière. La personne doit obligatoirement monter la Chauve Souris pour s'entraîner dans cette compétence ou la développer.

Le culte ne possède pas de véritables jours saints mais la Chauve Souris doit être nourrie tous les Jours Noirs ou Mourants (les jours de l'Eau et de l'Argile dans la semaine theyalane) sous peine de catastrophe.

III. Le Culte dans le Monde

La Chauve Souris est une entité procédant du mal. Même les citoyens lunars n'oseraient pas dire le contraire. Néanmoins, malgré sa nature abjecte, elle apporte un grand bien à l'Empire et c'est ce qui justifie son existence.

Les prêtres sont d'importants officiers dans le Collège de Magie Lunar et ils peuvent chevaucher la monture de la Déesse. Les autorités civiles et militaires coopèrent complètement avec le culte, tout du moins ouvertement.

La Chauve Souris Pourpre se trouve toujours à l'avant garde d'une armée lorsque l'Empire Lunar est en guerre. En temps de paix, elle est reléguée dans les royaumes frontières et plus particulièrement dans des terres peu peuplées, où ses déprédations se font moins ressentir. Elle erre continuellement, voyageant de pays en pays, terrible souvenir de la puissance de la Lune Rouge.

La Chauve Souris forme elle-même son propre temple. Ses prêtres reçoivent d'elle toute la magie runique possible en dépit de leur petit nombre. La Chauve Souris ne possède aucun sanctuaire.

Le culte de la Chauve Souris varie en taille suivant la quantité de prêtres et d'initiés tués ou dévorés par leur dieu. Généralement, il est formé de 10-20 prêtres et de 15-100 initiés. Tous voyagent avec la Chauve Souris.

IV. Adeptes

Un adepte fervent doit connaître la puissance de l'Empire lunar et sacrifier un être intelligent à la Chauve Souris.

Les adeptes doivent assister les initiés dans leur recherche de nourriture. Lors de leur acceptation, ils doivent donner tous leurs points de magie à la Chauve Souris à l'exception d'un seul.

Le statut d'adepte n'est pas permanent. La semaine suivante, un adepte doit fournir un autre sacrifice ou son statut est annulé. La Chauve Souris étant d'un caractère nomade, ceci ne pose généralement pas de problème et la plupart des adeptes parviennent à maintenir leur statut autant qu'il leur convient.

En retour, les adeptes ne sont dévorés par la Chauve Souris que si tous les non cultistes l'ont déjà été.

V. Initiés

Les initiés ne proviennent pas des rangs des adeptes. Un initié potentiel doit se présenter de lui même devant un prêtre.

Le candidat doit remplir toutes les conditions préalables et prouver ses capacités dans les quatre compétences suivantes : Cérémonie, Chercher, Pister, Attaque dans une Arme. Il doit connaître le sort de magie spirituelle de Ralentissement ou de sorcellerie Entrave. Il doit être en excellente forme et ne posséder aucune tare physique ou mentale. Il doit sacrifier un point de POU à la Chauve Souris et donner tous ses biens de valeur au culte (même s'il en conserve l'usage). Les initiés obéissent aux prêtres de la Chauve Souris. Ils doivent chercher de la nourriture pour la Chauve Souris, accompagner les prêtres lors des expédi-

tions de chasse et accepter des adeptes si nécessaire. Un initié entre dans les forces armées lunars et ne peut plus quitter le culte avant un service de vingt ans, sauf s'il se retrouve handicapé de façon permanente. La peine pour les contrevenants est la mort. Un initié doit sacrifier au moins un point de magie à la Chauve Souris tous les Jours Noirs et Mourants.

Les initiés ne servent de nourriture à la Chauve Souris que si tous les adeptes ont déjà été dévorés. Les prêtres entraînent les initiés dans les compétences du culte dès qu'ils en ont le temps. Les facultés de ces derniers se développent donc rapidement.

VI. Prêtres

Les prêtres sont les maîtres de la Chauve Souris. Ils la chevauchent en bataille et contrôlent ses actes en accord avec les vœux de l'Empire Lunar.

Ils sont les membres de la Chauve Souris, satisfaisant ses besoins avant tout.

Un candidat à la prêtrise doit posséder la compétence Maîtrise de la Chauve Souris à 90 % ou plus. Ses chances d'être acceptées sont égales à son POU x 2 plus le nombre d'êtres intelligents qu'il a personnellement capturés et sacrifiés à la Chauve Souris. Un

Sorts spéciaux de Magie Divine de la Chauve-Souris Pourpre

■ Absorption

1 point

A distance, temporaire, cumulable, réutilisable

Ce sort fonctionne exactement comme le sortilège du même nom dans RuneQuest avec deux exceptions. Pour commencer, il n'est qu'à demi efficace en déflexion des sorts (arrondissez au chiffre inférieur les fractions). Par exemple, un seul point arrêtera deux points de magie divine ou trois points de magie spirituelle ou de sorcellerie. Deuxièmement, tous les points de magie absorbés vont directement à la Chauve Souris et ne sont pas accessibles à l'utilisateur.

■ Halo

3 points

Personnel, temporaire, non cumulable, réutilisable

CE sort permet à son utilisateur de briller d'une sinistre lueur pourpre dans un rayon de 20 mètres. Toute la magie lunar lancée dans cette lumière agit comme si l'on se trouvait un jour de Pleine Lune.

■ Drainer Pouvoir

2 points

A distance, temporaire, non cumulable, réutilisable

La cible de ce sort gagne la faculté de drainer les points de magie au toucher, un peu comme un vampire. Dès que la personne touche un adversaire, que ce soit ou non en combat, elle peut opposer ses points de magie à ceux de sa victime. En cas de victoire, cette dernière perd 1D6 points de magie qui vont directement à la Chauve Souris Pourpre.



prêtre doit complètement se consacrer à la Chauve Souris et lui accorder 100 % de son temps et de ses revenus.

Néanmoins, ils peuvent appartenir à d'autres cultes même si la Chauve Souris Pourpre reste leur culte primaire. Ils doivent rester avec la Chauve Souris et pratiquer leur adoration dans d'autres temples que si cela leur est possible. Ils n'ont pas à donner de points de magie à la Chauve Souris même si cela n'est pas interdit. Les prêtres ne sont dévorés que si les initiés ont déjà servi de chair à Chauve Souris.

Magie Divine Commune

Dissiper la Magie, Extension, Lien Mental, Sauvegarde.

Magie Divine Spéciale

Absorption, Halo, Bouclier, Drainer Pouvoir.

VII. Cultes Associés

Chaos Primaire

La source de tout chaos procure le sort de Trait Chaotique à sa progéniture.

Déesse Rouge

Les prêtres de la Chauve Souris Pourpre peuvent rejoindre d'autres cultes mais cette dernière doit toujours rester leur culte principal. Ils peuvent devenir initiés de la Déesse Rouge s'ils en ont les possibilités.

VIII. Notes Diverses

Nourrir la Chauve Souris

La Chauve Souris Pourpre doit dévorer au moins 5 000 points d'INT et de POU chaque Jour Noir et Mourant. Le POU et l'INT combinés de chaque créature engloutie par la Chauve Souris contribuent au total. En moyenne, 220 humains sont nécessaires pour chaque jour de nourriture de la Chauve Souris, chacun d'entre eux apportant 23-24 points aux 5 000 points nécessaires. Bien sûr, on peut également avoir recours à 500 ou plus têtes de bétail.

Si la Chauve Souris n'est pas nourrie pendant un Jour Noir ou Mourant, l'Empire lunaire paie le prix du Chaos. La Chauve Souris se transforme et commence à perdre sa faculté à demeurer sur le plan matériel. Tant qu'elle n'aura pas été repue, sa faim ne pourra être satisfaite que par des initiés de n'importe quel culte lunaire. La quantité

Table de Faim de la Chauve Souris Pourpre

Points de nourriture nécessaire pour satisfaire la Chauve Souris

Pourpre si :

Phase de Lune	Un jour de jeun	Deux jours de jeun
Croissante	10 000	15 000
Premier Quartier	20 000	30 000
Pleine Lune	40 000	60 000
Dernier Quartier	80 000	120 000

de nourriture à avaler est indiquée sur la Table de Faim de la Chauve Souris. Si en un seul jour, elle n'a pu dévorer tous les initiés nécessaires à la satisfaction de

sa faim, ceux ci interviennent dans le décompte mais la faim continuera de progresser normalement. Par exemple, si la Chauve Souris n'est pas nourrie un



Jour Noir et dévore une unité le Jour Croissant suivant, elle devra se repaître de 15 000 points de nourriture d'inités le Jour du Premier Quartier suivant pour être satisfaite.

Si la Chauve Souris n'est pas complètement repue au coucher du Dernier quartier, elle doit retourner sur le plan des héros. Si la Chauve Souris est obligée de retourner sur le plan des héros avant d'être satisfaite, elle sombre dans une folie provoquée par son furieux désir de rester dans le monde matériel. Pendant un jour, elle conserve sa faculté de frapper le monde matériel directement à partir du plan des héros. Elle pille alors suffisamment de nourriture pour satisfaire sa faim après quoi elle retourne indéfiniment sur le plan des héros.

Les adorateurs de la Chauve Souris doivent donc toujours rester en mouvement par crainte de la pénurie de nourriture. Certains dirigeants locaux font tout pour nourrir la Chauve Souris afin qu'elle poursuive sa route. Les prisons sont alors vidées, les esclaves décimés sans compter pas les chiens et chats.

Tuer la Chauve Souris

Si la forme physique de la Chauve Souris est détruite ou n'est pas nourrie, la Chauve Souris retourne sur le plan des héros. Elle peut être à nouveau invoquée au travers de rituels extrêmement difficiles et accomplis par l'Empereur Rouge

lui-même. Le Grand Prêtre actuel est sacrifié à la Chauve Souris au cours de ce rituel. Après quoi, un nouveau Grand Prêtre est choisi.

La Population Environnante

La Chauve Souris Pourpre rôde le long de la frontière, s'arrêtant chaque semaine dans une nouvelle région. Elle n'est pas entrée dans le cœur du royaume lunar depuis de nombreuses années. Lorsque la Chauve Souris apparaît dans une contrée, ses habitants réagissent suivant l'une des quatre attitudes suivantes :

- (1) ils fuient immédiatement emportant avec eux autant d'animaux domestiques que possible pour ne revenir qu'au départ de la Chauve Souris. Bien souvent, ils retrouvent leurs propriétés confisquées ou détruites.
- (2) ils se cachent mais le culte est passé maître dans l'art de pister et débusquer ses victimes.
- (3) s'ils sont capturés, ils rejoignent le culte comme adeptes et trahissent leurs frères. La Chauve Souris dévorant les adeptes si nécessaire, cette tactique n'est pas toujours payante si la population est petite ou si chacun rejoint le culte.
- (4) ils combattent le culte. Malheureusement, ce dernier est très puissant comparativement à des ennemis ordinaires et il dispose de plus du terrible atout de la Chauve Souris pourpre elle-même.

La plupart des gens sont convaincus qu'aider le culte est un moindre mal. Ils rassemblent les indésirables, les marchands d'autres contrées, les membres de cultes mineurs, le bétail malade etc... en espérant que l'offrande sera suffisante.

Le Halo

La Chauve Souris exhale une force, celle de la Lune Rouge. Tous les mages lunars se trouvant dans ce halo peuvent lancer leurs sorts comme si la lune était pleine. Ce halo s'étend autour de la Chauve Souris dans un rayon d'à peu près 20 kilomètres.

IX. Description

La Chauve Souris Pourpre atteint une envergure de 90 mètres et pèse à peu près 1 000 tonnes. La longueur de son corps, de la tête à la queue, est de 20 mètres. En ce qui concerne les caractéristiques et facultés de la Chauve Souris, reportez vous au supplément les Secrets Oubliés.

Sandy Petersen & Greg Stafford

Les Secrets des Dieux du Chaos

Ce que le Prêtre Broo Dit...

■ 1. D'où vient le monde ?

Le monde a été arraché au Chaos pour blesser le silence éternel que nous ne connaissons pas et tourmenter chacun d'entre nous pour l'éternité.

■ 2. D'où est-ce que je viens ?

Les dieux de ce monde t'ont arraché au chaos parce qu'il te haïsse et veulent te faire souffrir.

■ 3. Pourquoi est-ce que je suis né ?

Il n'y a aucune signification à la vie. Elle est, c'est tout. On doit éviter la mort pour soi-même mais elle peut être un outil précieux.

■ 4. Que se passe-t-il après notre mort ?

Si tu as de la chance, tu ne trouveras que le néant. Si tu es prisonnier de la vie, tu seras obligé de revenir ici encore et encore ou pire, connaître un au-delà et vivre pour l'éternité.

■ 5. Pourquoi suis-je ici ?

Il n'y a aucun sens à la vie. Tu dois en tirer ce que tu peux. Tu dois vivre et souffrir, en t'arrangeant pour que le monde te

convienne. La haine et la colère sont les seuls plaisirs qui existent. Comme moi, emplis-en ton âme.

■ 6. Comment je fais de la magie ?

Toutes les formes de magie nécessitent la conquête, la mort ou la mise en esclavage d'entités inférieures afin de prolonger ta vie et ton existence. Apprends toute la magie possible car toute autre attitude serait pure folie.

■ 7. J'ai entendu parler d'autres puissances. Peux-tu me dire la vérité à propos...

...des autres dieux ?

Tous les dieux sont les proies de nos propres pouvoirs secrets. Si chacun d'entre eux était détruit, cela ne nous serait que profitable.

...les dieux lunars ?

Il est difficile à dire si la Voie Lunar nous est favorable ou non. Au moins, nous pouvons en tirer tout le bien possible.

...les esprits primitifs ?

Comme les êtres du monde matériel sont la proie de nos lances et pierres, ces esprits sont la proie de nos sorts et chamans.

Méfiez-vous du Broo qui appelle
son Grand Frère
par Greg Stafford et Sandy Petersen

LA SOCIÉTÉ BROO

Notes de Nochet

Cet article est issu d'extraits de documents découverts dans les volumes XXVIII et XXIX du Nochet Collectanea. Les notes du Collator du temple, Theodopolus Pandarus, sont indiqués en italiques.

La Société et la Sexualité Broo

(XXIX. 9-91) par le lecteur Marius Hippolytus, instructeur militaire, collègue militaire impérial, Alkoth.

Il serait ridicule de croire que Hippolytus lui-même a écrit ce texte. Il s'agit plus vraisemblablement d'une paraphrase d'un chapitre du "Lumière d'Action", un important guide militaire produit chaque année par le Collège Militaire Impérial à Akboth. Nous en détenons encore une édition datée de 1604 et fruit d'un butin de la guerre du Mur. Nous ne connaissons pas la personne qui a écrit cet extrait et ses motivations. Theo. P.

La clé de voûte de toute société broo (qu'elle soit primitive ou sauvage) est le Grand Frère (GF). Cette règle vaut également pour tous les broos éclaireurs vétérans qui servent d'auxiliaires dans l'armée lunar. C'est leur sexualité spécifique qui a donné naissance à cet unique lien social naturel existant entre les broos. Les broos se reproduisent par parthogenèse masculine. Cette sexualité est de type parasitaire et à terme mortelle pour l'hôte. Ce dernier n'a pas besoin d'être broo. En fait, le cas est même très rare. De même, l'hôte n'est pas nécessairement du genre féminin, même si les chances de survie du fœtus sont alors grandement augmentées. A ma connaissance, il n'existe aucun broo femelle. (C'est faux ! Selon la "Ménagerie de la Désolation" par Baythir Teen, 15 % des broos sont de type féminin. Néanmoins, il ne détaille pas le rôle des femelles dans la sexualité broo. On peut se demander si Hippolytus, dont les connais-

sances sur la race broo étaient prodigieuses, ne ment pas volontairement sur ce point. En effet, il connaissait très certainement l'existence de femelle broo mais il aurait sciemment supprimé cette information afin de ne pas compromettre sa théorie sur le Grand Frère. On pourrait alors y voir un exemple de la perfidie de nos frères lunars en matière de diffusion du Savoir.

Un gène chaotique, commun à cette race, permet non seulement au fœtus d'incuber tranquillement dans la matrice de son hôte, mais également d'en tirer subsistance et même de piller le matériel génétique de la victime. Ces emprunts sont apparemment aléatoires, ce qui expliquerait les grandes différences existant entre les broos, y compris ceux dont les mères sont issues de la même espèce. A la naissance et malgré leur petite taille, les broos sont matures et parfaitement capables de manger et digérer de la viande, y compris dans la matrice.

Le GF est un broo plus vieux ou plus coriace que la moyenne et auquel les autres broos montrent un certain "respect". A fin de conserver son statut, un GF peut autoriser son "Petit Frère"

Un Rapport sur les Broos de Theodopolus Pandarus, Collator de Nochet, Temple de la Sagesse de Lhankor Mhy

Le broo constitue la race chaotique la plus populaire de Glorantha. Ils sont maudits par les chasseurs, les fermiers, les éleveurs et les nomades. La nature destructrice et infecte des broos a longtemps constitué un frein à toute étude de leurs biologie, sociologie et linguistique. Les renseignements portés ici doivent servir à combattre et détruire les broos, et non à encourager une quelconque prise de contact.

(PF) à rechercher son propre PF et ainsi devenir lui même GF. C'est de cette façon que s'établit un système de pouvoir féodal en forme de pyramides. Les broos quittent souvent leur GF pour un autre, si ce dernier paraît être un chef plus puissant. De même, un PF peut se retourner contre son GF. S'il réussit dans sa tentative, tous les autres PF du broo destitué le suivent immédiatement.

Un PF montre du "respect" à son GF qui, en retour, lui apporte son "aide". Afin de bien comprendre les termes de cet accord, je me sens obligé d'expliquer ce que les broos comprennent exactement par "respect" et "aide". Dans le langage broo, "aide" se prononce de la même façon que le cri du nouveau né broo la première fois qu'il se retrouve affamé après avoir dévoré sa mère. L'aide offerte par un GF sera donc essentiellement alimentaire et éducative (*Baythir Teen résume les instincts de base du broo dans cet ordre : survivre, se reproduire, tuer et répandre des maladies*). "Respect" indique que le PF obéira implicitement à son GF. Les GF les plus évolués peuvent donner à leurs PF de la magie, des armes et même des armures. Ces derniers, du fait de ses récompenses à posteriori, ont alors tendance à encourager et respecter la cupidité chez leurs GF.

Le langage broo est formé d'un mic mac indescriptible de nombreuses langues, d'attitudes corporelles et de cris animaux (*Hippolytus peut très bien qualifier la langue broo d'indescriptible, il n'empêche que plusieurs tentatives ont déjà été effectuées afin de retranscrire la langue broo sur le papier*). Les broos sauvages possèdent les vocabulaires les plus variés et larges. Ils sont généralement basés sur les idées égocentriques de leur GF. On a également la preuve d'un langage corporel très évolué lors de communications silencieuses.

De nombreux broos comprennent des bribes de la langue locale prédominante, même s'ils restent incapables de l'articuler. Il est essentiel qu'au moins le GF des irréguliers broos comprenne les bases de la langue lunar. Il est conseillé aux commandeurs de ne pas avoir recours à des broos qui ne possèdent pas la compréhension des ordres simples. Les broos qui sont restés suffisamment longtemps au service de l'Empire peuvent parler couramment le Nouveau Pélorien mais d'une façon dégénérée.

Ce qu'un broo fera pour vous et la façon dont il suivra vos ordres dépend directement du respect que vous lui inspirez. Lorsque vous traitez avec un broo, il faut garder une main de fer si vous voulez qu'il vous "respecte". Le broo cherchera toujours à tourner le problème

ou trouver un compromis. Un accord est toujours interprété comme un signe de faiblesse. Gagner le respect d'un broo est difficile ; le regagner après l'avoir perdu est presque impossible (*ce point est démontré par le comportement des différents auxiliaires broos dans le Sartar occupé. Au grand désespoir de leurs commandeurs, leur loyauté est des plus versatiles et je ne mentionne pas la colère des Sartarites sur qui s'exercent leurs malversations*).

Les commandeurs lunars qui utilisent des broos doivent conserver leur structure GF intact en y incorporant des officiers humains aux niveaux appropriés. Il faudra sélectionner avec la plus grande attention les soldats qui devront avoir des contacts avec les broos. De mon point de vue, la meilleure solution est encore de retenir des sous officiers en provenance des Légions Punitives de Danfive Xaron. En effet, ces soldats vivent également selon un système de type GF.

Quelques Broos d'Importance

(XXVIII.765-61) par Thredbo le Voyageur, sage vagabond

A la différence des autres, cet extrait n'est pas tiré du manuel "Lumière de l'Action". Il s'agit de l'oeuvre de Thredbo qui fut pendant un temps un sage du temple. Je tiens à remercier le sage gris Salokin Dyoll qui m'a permis d'avoir accès au Livre XXVIII du Collectanea. Theo. P.

Les broos d'importance sont rares mais certains d'entre eux méritent que l'on s'y arrête.





Douceurs au Sang

■ Ingrédients

Sang frais, sucre (ou sirop épais, miel), soude brûlante.

■ Recette

Le sucre est dissous dans le sang et mélangé dans des proportions de 4 pour 5. Le tout est chauffé à feu doux. Faites mijoter pendant cinq heures (Lassivirus conseille de garder les broos éloigner pendant cette phase. La simple odeur du mélange les plonge dans une frénésie meurtrière). Rajoutez la soude et tourner rapidement. Versez le mélange dans des moules et laissez reposer.



Le Guérisseur Sauvage des Bois de Pierre est peut être le broo ayant le plus de valeur. Il est né en dehors du système dit du "Grand Frère" et tient de la légende. Pourtant ce n'en est pas une, je puis vous le certifier puisque j'ai pu le rencontrer et converser avec lui à plusieurs occasions lors de mes voyages. Le Guérisseur Sauvage est une créature on ne peut plus pacifique. Pourtant il reste la proie de nombreux aventuriers en quête de renommée ou de berserkers de Taureau Tempête.

De même, il y a bien longtemps vivait dans les profondeurs de Prax un broo connu sous le nom de "Purifié". Dégoûté par sa nature chaotique, cet être se serait lui-même purifié dans les eaux de la Rivière des Berceaux, également connue sous le nom de Zola Fel.

Un autre broo particulier vit dans l'Empire lunar. Il se nomme Cory Nahave et possède le statut de chaman. Selon Telleman Ergeoi (le célèbre et controversé philosophe carmanien), il s'agit de l'être chaotique le plus sage avec lequel il ait pu s'entretenir. Cory Nahave a servi les Sultans de Darjiin pendant un siècle et l'on dit de lui qu'il vivrait à cette heure sur la Lune.

Le centurion lunar Trigaurden est lui aussi un broo remarquable. Ce broo géant doté de trois membres servit avec Yara Aranis durant la Seconde Guerre de Pent (également connue sous le nom de Nuits de l'Horreur). Trigaurden était parfaitement intégré au système du "Grand Frère" et contrôlait ses 106 "Petits Frères" avec une grande discipline. Sans aucune peur, ils franchissaient allègrement leurs 40 kilomètres par jour pour simplement rester avec leur puissant chef (on dit que le squelette de Trigaurden est à présent incorporé aux défenses du Temple de la Lune Montante à la Croix de Mirin, Saird).

Ralzarkark est le Roi des broos de Dorastor. On raconte que les personnes désireuses de se rendre à sa cour dans Fort Furie doivent remettre un objet magique pour avoir le droit de traverser son domaine ou décrocher une audience. Mais qui aurait l'idée de rendre visite à un broo ?

Danse Militaire Broo

(XXIX.10-06)

par Lergius Cassius, commandeur des forces lunars, région de Point Canard, district militaire 14.

Ce texte est à nouveau tiré du manuel "Lumière de l'Action" retranscrit par notre auteur inconnu. Theo. P.

La Danse Militaire Broo a été inventée durant le wane de Hon-eel (1464-1518 S.T.) par Fiscus Douze Boum, le seigneur unique de Yanafarl Tarnils. On avait remis à Douze Boum le commandement d'une des premières unités d'éclaireurs broos utilisée sur le champ (incidemment, en punition pour avoir refusé un autre commandement). Le général Douze Boum se servit ses broos très efficacement mais fut assassiné (et mangé) durant un court instant de relâchement dans la discipline. Comme il le disait lui-même à propos de cette danse de guerre, "elle libère l'agressivité et l'énergie de cette race hideuse".

Un tambour est nécessaire afin de maintenir un rythme lancinant. Les broos peuvent l'accompagner en hurlant ou grognant. La danse en elle-même ne possède pas de structure proprement dite. Il s'agit d'un ensemble de tournoie-

ments, trémoussements et sauts. La seule règle est que les participants ne doivent en aucun cas se toucher. Des contremaîtres doivent veiller scrupuleusement à ce que cela n'arrive pas.

Avant l'institution de cette règle, les broos, sous couvert de danser, avaient tendance à se distribuer des coups et à commettre des actes de violence gratuite l'un contre l'autre.

Régime Alimentaire Broo

(XXIX.9-119)

par Orestes Baratte (de l'Université des Gardes Cantiniers)

Il s'agit à nouveau d'un extrait du manuel "Lumière de l'Action". A nouveau, celui qui l'a écrit dans le Collectanea est inconnu. Theo. Pandarus.

Les broos ont en commun un estomac en acier. Si la plupart d'entre eux préfèrent la viande, ils sont capables de digérer n'importe quoi ou presque. Immunisés contre les maladies, ils se repaissent avec plaisir de tous les types de cadavres (même ceux de leur propre espèce) à n'importe quel degré de putréfaction.

De ce fait, en dépit des nombreux problèmes résultant de l'emploi d'éclaireurs broos en campagne, ils n'occasionnent aucun désagrément à l'intendance.

Les broos préfèrent la viande rouge. Ils s'entre-déchirent pour un peu de foie frais ou quelques mètres d'intestins légèrement putréfiés qu'ils avalent en une bouchée. Une consommation excessive de lait entraîne des vomissements et la Déculottée de Malia (la "courante" comme les humains l'appellent). Ces inconvénients n'empêchent pas les broos d'en boire en grandes quantités.

Les broos raffolent du sang humain et il faut les surveiller de près lors de l'occupation des cités enlevées. Les autres objets de délice comprennent les vins très doux et autres sucreries.

Les Douceurs au Sang constituent un plat de choix pour les célébrations d'importance ou pour restaurer la discipline (les Douceurs au Sang constituent également un excellent article commercial ou un cadeau de valeur d'après Lassivirus, un de mes vieux amis d'Issaries).

Les Unités du Chaos dans l'Armée Lunar

(XXIX.11-400)

Tiré de la correspondance privée de Griflet Asread, Sage de Lhan-kor Mhy au Grand Temple de Jansholm. Circa 1617 S.T.

...il s'agit d'une question intéressante et selon le peu de recherches que j'ai pu accomplir, j'ai conclu que les races chaotiques forment moins de un vingtième de l'Armée de l'Empereur. Dans la réalité, l'armée lunar utilise le chaos de trois façons différentes.

Pour commencer, il y a le chaos emprisonné ou réduit en esclavage. La Chauve Souris Pourpre en constitue l'exemple le plus frappant. J'ai également pu accéder à certains rapports faisant état d'un vomieuvre géant gardé enchaîné près de Borni dans Tarsh. Il est apparemment contrôlé par des magiciens lunars. D'autres documents parlent de colouours et d'escargots dragons déments mais je n'en ai jamais eu la preuve indubitable.

Deuxièmement, il existe des troupes du chaos auxiliaires ou plus exactement des hordes auxiliaires. Ces unités très peu fiables et d'un caractère temporaire sont semblables à d'autres groupes utilisés par ailleurs dans Glorantha. Néanmoins à la différence d'autres, l'Armée Lunar est capable d'avoir recours à ces bandes de guerre d'une façon très efficace et durant plus d'une saison. Généralement, les broos sont utilisés comme éclaireurs légers ou comme troupes suicidaires afin de répandre des maladies. On les lance alors contre les

lignes ennemies ou comme projectiles de catapulte dans le cas d'une cité assiégée. Des tribus hommes scorpions et des clans ogres ont également été embauchés dans le passé (plus récemment dans les expéditions punitives contre Brolia).

Il existe enfin des unités et des individus qui servent dans l'armée régulière. On le retrouve soit aux côtés de soldats humains (on pourrait s'interroger quant aux conséquences sur le moral de ces derniers), soit par petits groupes isolés.

Les unités qui servent actuellement dans l'Armée Lunar sont peu nombreuses et sous les ordres directs de l'Empereur Rouge lui-même. On ne sait pas exactement s'il s'agit d'unités régulières ou si elles sont débandées en temps de paix. On n'a que très peu d'écrits les concernant hormis leur usage dans certaines batailles et campagnes. En temps de paix, elles sont rarement mentionnées hormis sous forme de rumeurs. Leur organisation tient du mystère. Selon les quelques témoignages que j'ai pu recueillir, il semble que l'on utilise si possible l'organisation d'un régiment lunar typique.

Dans un passé récent, j'ai reçu la confirmation de l'emploi d'au moins un régiment de broos comme éclaireurs légers suivant l'organisation lunar. (je peux vous faire parvenir ma source si vous le désirez). Je suppose que son usage est régulier. J'ai également entendu des rumeurs faisant état d'un autre régiment broo faisant partie de la Garde Impériale et qui serait composé d'adorateurs humakti de Dorastor. Ces rumeurs pour persistantes qu'elles soient n'ont jamais été confirmées et je les traite avec le plus grand scepticisme.

Les ogres constituent une autre source de troupes régulières. Je possède des rapports d'intendance suggérant

qu'au moins la moitié des unités d'infanterie lourde en était formée. Leur dernier emploi remonte avec certitude au siège de Boldhome en 1602. Néanmoins, leur penchant pour la chair humaine pose quelques problèmes logistiques. Ce point est largement illustré par les Emeutes Ogres en 1564 lorsqu'une de ces unités massacra Filichet. Les conclusions des enquêtes officielles font état d'au moins 1 000 civils et 400 soldats lunars dévorés avant que leur appétit ne soit satisfait. Apparemment leur régime constitué d'esclaves à demi affamés n'était pas assez riche pour eux !

Comme nous le savons tous les deux, les Lunars ont également utilisés des vampires par le passé. J'ai d'ailleurs retranscrit plusieurs témoignages de déserteurs assurant qu'ils faisaient partie d'un régiment de vampires.

Il n'existe aucun écrit parlant d'unités d'hommes scorpions. Si de telles unités organisées existaient, elles constitueraient sans doute de formidables adversaires.

En ce qui concerne des créatures comme les vomieuvres, colouours, gorps ou escargots dragons (et autres adorateurs du Chaos Primaire), je pense qu'elles sont par trop incontrôlables pour être d'une utilité quelconque.

Je pense également que des créatures vénérant des déités comme Krasht ou Ikadz n'ont pas leur place dans l'armée. Par contre, on risque fort de les trouver dans le gouvernement et la bureaucratie de l'Empire où, j'en suis sûr, les opportunités ne leur manquent pas pour perpétrer et répandre leurs pratiques insidieuses.

Voici le terme de mon rapport, au nom du Savoir Authentique.

Theo. Pandarus, Sage Gris





LES LARMES DU TEMPS

Présentation

Champion du

Destin, entends-tu le Murmure ?

Il t'accompagne, comme toi toujours éternel.

Du fond de la Grande Crevasse vient l'appel.

Là où coule le sang, ta Noire Compagne murmure.

L'entends-tu, Champion Eternel ?

Chronique de l'Épée Noire

Ce scénario est destiné à des joueurs expérimentés, ayant si possible de réelles qualités ludiques (ne se mesurant pas par le nombre de points de dégâts infligés, mais par la capacité à incarner un personnage). Les personnages vont se trouver engagés dans un conflit cosmique d'autant plus important que l'un d'eux est destiné à devenir le Champion Eternel d'un autre plan, Ralyn Rae, et à délivrer ce dernier du joug du Chaos.

Tout commence à Dhakos, capitale de Yharkor, où Aëryan Kal Enrei, ancien amant de la reine Yishana, est de retour après avoir vécu deux ans à Bakshaan. Cela fait près d'un an que Yishana est sur le trône, depuis que son demi-frère Dharmit est mort, tué lors de l'attaque sur Melniboné. Naturellement, la passion de notre héros pour la reine n'a pas diminué, mais cette dernière n'a que faire pour l'instant de ce pauvre Aëryan : non seulement elle a Theleb K'aarna, mais elle est sujette à d'importants soucis. Au sud-ouest, dans la province de Ghara-vian, de mystérieux cavaliers enlèvent des jeunes gens ; et deux détachements punitifs de Léopards Blancs (les troupes d'élite) ont disparus ; des rumeurs font état de l'existence d'une étrange citadelle près de la ville de Thokora (pour plus de détails, relisez «*La Citadelle qui Chante*»). Néanmoins, elle ne veut pas se séparer définitivement de lui ; aussi, elle a décidé de l'écarter momentanément en lui confiant une mission bidon. Pour cela, elle imagine une histoire de menace démoniaque pesant sur sa personne, de songes prophétiques, etc. Nos personnages iront donc traîner du côté du Pays du Silence, où, caprice du Des-

tin (mais le Destin est-il capricieux ?) ils rencontreront Elric de Melniboné. Et c'est là que se fera sentir tout le poids du lignage d'Aëryan Kal Enrei, que résonnera l'Appel de l'Humanité.

Airyman Kal Enrei

Ce personnage étant important, je te conseille, cher ami MS, de le confier au meilleur de tes joueurs. Si par malheur, aucun d'eux ne vole plus haut que les pâquerettes, alors donne-le à celui qui apprécie le plus les femmes dans le style de Yishana. Sinon, tant pis, toutes les routes mènent à Rome, mais certaines sont franchement boueuses. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux qu'Aëryan soit un PJ, car en faire un PNJ reviendrait à faire disparaître la quasi-totalité de l'intérêt de ce scénario.

■ Informations à communiquer au joueur :

Aëryan Kal Enrei est grand et mince, ses cheveux sont longs et écarlates (pas roux, écarlates !), son oeil droit est orange et son oeil gauche est violet. Cette bizarrerie de couleur pour ses cheveux et ses yeux est de famille, et tous ses ancêtres (tous mâles et fils uniques) ont présenté ces caractéristiques. Tout comme, d'ailleurs, un athéisme acharné qui leur fait rejeter toute religion ; Aëryan ne fait pas exception à cette règle familiale.

Question personnalité, Aëryan ressemble à tous les héros de Moorcock : un noble très porté sur la justice, l'honneur et l'étiquette (qui vouvoie tout le monde), qui peut parfois se montrer très intelligent, mais aussi dans certains cas, particulièrement borné et idiot. A tout

cela s'ajoute une très nette prédisposition à s'apitoyer sur lui-même. En bref : pas une personnalité bien originale.

Les parents d'Aéryan sont morts récemment, (à peine cinq ans avant notre histoire), terrassés par la maladie. Néanmoins, il n'avait que peu de contacts avec eux, et son éducation était entièrement assurée par Ayerdane, un prêtre d'Arkyn lormyrien. En tant que noble, Aéryan avait ses entrées à la Cour de Yharkor (où sa famille habitait), et c'est ainsi qu'il devint, il y a six ans, l'amant de Yishana. Actuellement, il est de retour à Dhakos, et plein de bonheur de voir la dame de ses pensées sur le trône. Franchement, comment peut-il être à ce point-là amoureux fou de cette garce de Yishana ?

■ Informations réservées au MJ :

Les caractères raciaux d'Aéryan s'expliquent d'eux-mêmes lorsque l'on connaît les origines de sa famille. L'un de ses ancêtres vint autrefois sur ce

plan, en provenance d'un autre, nommé Ralyn Rae. Là, il y a mille ans, l'humanité luttait contre une race non humaine, inféodée au Chaos : les Nadrais. L'un des humains, Elen-Reï, se révéla être le Champion Eternel. Armé de l'Épée Noire, il mena les humains à la guerre et chassa le Chaos du monde. Gravement blessé lors de l'ultime bataille, Elen-Reï sentit sa mort proche. Décidé à soustraire sa famille à Ralyn Rae, à ses problèmes et au fardeau du Champion Eternel, il résolut de l'envoyer sur un autre plan par une brèche naturelle entre les dimensions qu'il avait découverte, et autour de laquelle il fit construire son tombeau. C'est ainsi que Eloï-Kalen-Reï, fils d'Elen-Reï et ancêtre d'Aéryan Kal Enreï arriva dans les Jeunes Royaumes (qui n'étaient pas encore apparus à cette époque pour la plupart), en une région connue aujourd'hui sous le nom de : Pays du Silence, étant à l'époque une partie de l'Empire des Dharzis.

■ Autres PJ possibles :

Ami MJ, je te conseille de donner de bons personnages aux autres joueurs, tant parce que le scénario est costaud, que parce qu'ils risquent de jalouser celui qui incarne Aéryan. Tu peux par exemple proposer à l'un d'entre eux le personnage d'Ayerdane, le mentor d'Aéryan. Il a 47 ans, mais 22 en intelligence, 21 en pouvoir, plusieurs vertus incarnées, et soit s'il le faut se montrer un redoutable combattant. Comme autres possibilités, il y a : des guerriers (gardes ou soldats), des laquais-voleurs mais tout dévoués à leur maître, un chasseur (qui aide Sa Seigneurie lorsqu'il chasse, et s'occupe de sa meute), un ménestrel, un marchand collé aux basques d'Aéryan et qui rêve de marier sa fille à un noble, etc. Laisse tes joueurs choisir : leurs petits coeurs te remercieront.

Quant à Aéryan faites-en un noble guerrier aux compétences très élevées.



CHAPITRE 1 :

Le Murmure des Siècles

Au service de Sa Majesté

Cela fait deux semaines qu'Aéryan Kal Enreï est arrivé à Dhakos, lorsqu'il reçut une convocation de la reine, qui désire lui confier une tâche de la plus haute importance. Si le joueur souhaite y aller seul sans emmener sa suite (les autres PJ) avec lui, ne le contrarie pas. Yishana le reçoit dans un élégant boudoir, confortablement installée sur des coussins. Elle est très cordiale, mais rien dans son attitude ne fait ouvertement réf-

rence à sa liaison passée avec Aéryan. A côté d'elle se tient un homme qui la contemple avec une adoration béate. C'est un Pan Tangien du nom de Theleb K'Aarna, et contrairement à ses compatriotes c'est un homme bon, affable et presque sympathique, qui s'est juré de ne jamais faire de mal à un humain. Il n'a pas encore été transformé en monstre sanguinaire, n'ayant pas pour l'instant eu à souffrir de la jalousie et à supporter les insultes et le mépris d'Elric. Espérons quand même qu'il ne découvrira pas les sentiments d'Aéryan à l'égard de la reine...

Celle-ci raconte son « problème » et confie la mission à notre héros : « Depuis quelque temps, je fais chaque nuit le même rêve : deux démons de forme humaine viennent des Pays du Silence ; ils veulent ma mort, et le seul moyen de

les arrêter est de les tuer avant qu'ils n'entrent en Yharkor. Mon sorcier personnel, Theleb K'Aarna est persuadé qu'il s'agit là de rêves prémonitoires, probablement envoyés par une Puissance qui me veut du bien et cherche ainsi à me prévenir du danger. Je compte sur vous, cher, très cher ami, pour me débarrasser de ce péril. Partez pour les Pays du Silence, il n'y a qu'une seule route, vous rencontrerez nécessairement les démons. Détruisez-les, et la reconnaissance de votre reine vous sera acquise... ».

Naturellement, tout cela est archifaux. Theleb K'Aarna est en partie dans le secret, mais Yishana ne lui a fourni aucune explication, ce qui ne le gêne pas, vu le degré de soumission qu'il a atteint. Yishana sera incapable de préciser davantage l'aspect des deux démons,



si ce n'est que leur apparence est quasiment humaine. De toute façon, il est improbable de rencontrer d'autres voyageurs dans les Pays du Silence... sauf quand le Destin s'en mêle ; Destin qui, loin d'être capricieux, sait parfaitement ce qu'il fait.

Le départ est fixé au lendemain, juste avant l'aube. L'hiver touche à sa fin, et le climat est on ne peut plus agréable (nuits glaciales, jours froids, pluie et neige fondue, chemins transformés en borbier, rhumes, etc.). Si tu veux, tu peux développer ce voyage : «rencontres» armées, rumeurs sur les phénomènes bizarres dans la province de Gharavian (que les personnages doivent traverser), difficultés naturelles, etc. Quoi qu'il en soit, le voyage est difficile, et il faudra cinq jours pour parvenir à la frontière ouest. La nuit du quatrième jour, Aëryan fait un rêve étrange...

Songe de Sang

Ce rêve ne ressemble à aucun autre, il est trop fort, trop net, et il semble être porteur d'un message, un message d'une importance cosmique...

Il te suffira de lire au joueur concerné le texte suivant :

«Quelque part, au-delà du temps et de l'espace, une gigantesque crevasse coupe en deux une mer pétrifiée ; une crevasse au fond de laquelle s'écoule le sang issu des immenses boucheries d'une cité abattoir. Là où le sang est le plus épais, là où il coule en un flot torrentiel, un homme grand et mince, aux long cheveux écarlates, se dresse, son corps disparaissant jusqu'à la taille dans le flux rouge. Les rides marquant son visage émacié ont pour origine à la fois l'âge et la souffrance. Lentement, il extrait du liquide un objet long et noir. Une épée. Un son retentit, une clameur, des milliers de voix scandant un nom : - ELEN-REI, ELEN-REI, ELEN-REI, ELEN-REI...

Et le silence retombe, bientôt déchiré par les échos d'une voix unique : - Elen-Rei, l'Épée Noire est en ta possession. Il te faut parachever le rite. Donne un nom à l'Épée !

Et la foule exaltée scande : - LE NOM ! LE NOM ! LE NOM ! LE NOM ! LE NOM !

Une lueur de crainte, mais aussi de convoitise, brille dans les yeux étranges de l'homme - l'un orange, l'autre violet - baissés sur la sombre lame dans une attitude de contemplation. Ses mains se ferment sur la poignée, et ses bras se tendent, pointant vers le ciel la colichemarde runique ruisselante de sang. La foule invisible semble alors frappée de mutisme, tandis qu'un bour-

donnement jaillit de l'épée, un murmure, un murmure qui enfle, se changeant en un grondement qui se répercute dans toute la crevasse. Alors, l'homme prend la parole :

- L'Épée a reçu un nom, et ce nom est ... DOOMWHISPER. Et, de toutes ses forces, il abat l'Épée noire sur la surface mouvante du fleuve de sang, et le Murmure se change en un fracas de tonnerre...».

Aëryan se réveille en sursaut, tremblant et couvert de sueur. Il ne retrouvera plus le sommeil jusqu'au matin.

Elric de Melniboné

Le matin du dixième jour, les personnages sont dans les Pays du Silence, à l'ouest de Shazaar. Et c'est là que se produit la rencontre. Au loin, à travers la pluie, les personnages voient approcher deux cavaliers...

Le premier est grand et mince, vêtu d'étranges vêtements où dentelles, pompons, couleurs vertes, pourpre et or se mélangent avec un goût des plus décadents. A sa ceinture pend une grande colichemarde noire, à la poignée ornée de dragons, passée dans un fourreau ouvragé et incrusté de gemmes. Mais ce qui attire le plus le regard, c'est le visage de cet homme. Une peau blanche sous laquelle palpitent des veines bleutées, une face blafarde, comme taillée dans la craie par un sculpteur privé de raison, encadrée par de longs et fins cheveux aussi immaculés que la neige. Ses yeux sont cernés et injectés de sang. Hagar, il a le visage d'un dément. Les personnages le reconnaîtront sans problèmes : c'est Elric de Melniboné, le Loup Blanc, mille fois honni à Yharkor, car responsable de la mort du roi Dharmit.

L'autre est une sorte de nabot rouquin, affreusement laid et rigolard, aux jambes trop longues pour sa taille. Il porte des vêtements bleus, tachés et décolorés à sa large ceinture, aux côtés d'une bourse de laine.

L'empereur d'une race maudite et une espèce de gnome : nul doute qu'il ne s'agisse là pour les personnages, des deux démons dont a parlé Yishana. Aëryan aura une vague sensation de familiarité en voyant Elric, et ce dernier semblera ressentir la même chose. Mais ce qui frappera le plus Aëryan, c'est Stormbringer. Un effroyable malaise l'envahira à la vue de l'Épée Noire...

Nul doute que les personnages seront tentés par la bagarre, à moins que tes joueurs n'aient attentivement dévoré la prose de Moorcock sur l'épée et n'aient un tant soit peu d'intelligence. S'ils choisissent le combat, Elric aura un

EXEMPLES DE NOMS HUMAINS

Masculins : Key-Klar-el - Klog-An-Barash - Kemir-A-Rith - Sar-kan-Kaël - Emshir-Raner.

Féminins : Yléna-Coria-Sander - Zérashad-Antara - Miella-Kar - Zersha-Keral - Aria-Kalar-Ireï.

sourire désabusé et dégainera Stormbringer. La large Épée Noire jaillira en mugissant de son fourreau. A cette vue, Aëryan aura une réaction de panique viscérale (jet sous la SAN, en cas d'échec il ne subit aucune perte, mais une folie temporaire tirée au hasard pour 1D4 minutes). Si les personnages chargent sans en donner le motif, arrange-toi pour que l'un des PNJ qui accompagne le groupe, crie quelque chose comme :

«Pour la Reine Yishana, mort aux démons ! ».

Tristelune essaiera de calmer le jeu, ayant bien compris qu'il y a erreur sur la personne, et ne désirant pas donner à Stormbringer une occasion de se défouler (l'épée l'effraye). Et si les PJ ne veulent pas discuter ou ne se laissent pas convaincre ? Tant pis pour eux : ils comprendront à leurs dépens pourquoi Elric est surnommé le «Voleur d'âmes». Les plus chanceux seront tués par Tristelune...

Par contre, s'ils agissent sagement et sans précipitation, tout s'arrangera, et chacun continuera sa route de son côté. Elric et Tristelune traverseront Shazaar et s'embarqueront sur une galère Tarkeshite cabotant vers le nord. et vers Dhakos. Pourquoi Elric a-t-il choisi cette destination ? Peut-être que la rencontre avec les personnages Yharkoriens l'a influencé...

Songe Funeste

La nuit suivante, Aëryan Kal Enrei fait un nouveau rêve étrange, un rêve qui n'en est pas un : l'Appel de l'Humanité... Une voix lui parle, et l'esprit du Champion Eternel qui est en lui, répond à sa place. Je te conseille de donner les réponses au joueur, et de démarrer le dialogue :

«Quelque part, au-delà du temps et de l'espace, un peuple s'est rassemblé, et lance un Appel, l'Appel de l'Humanité :

MJ : - Elen-Rei, Elen-Rei, reviens !

Joueur : - Non ! Laissez-moi !

MJ : - Tu dois revenir, Elen-Rei, tu as promis ! Souviens-toi de tes paroles : «Je reviendrais par les fils de mes fils si le péril devait resurgir. Que l'Humanité lance son Appel, et je reviendrai. Je re-

prendrai DOOMWHISPER, et son murmure funeste emplira le coeur de nos ennemis d'une frayeur cosmique».

Reviens Elen-Reï, reviens, ton épée t'attend !

Joueur : - NON ! Je ne suis pas Elen-Reï, je n'ai rien promis !

MJ : - Tu es Elen-Reï, et tu as promis. Réponds à l'Appel de l'Humanité, Champion Eternel. Entends le murmure de l'Épée Noire. Ecoute la voix de ta Destinée !

Joueur : - NON ! Cette promesse est vieille de mille ans ; je me suis déjà sacrifié pour vous. Laissez-moi ! Il ne faut pas réveiller l'Épée Noire, ELLE EST MA MALÉDICTION !

MJ : - Elle est déjà réveillée, Champion Eternel, et DOOMWHISPER joint sa voix à la nôtre. Viens à nous !

Joueur : - NON !

MJ : - TU AS PROMIS !»

L'Appel de l'Humanité est si fort, qu'il rouvre la brèche entre les dimensions. Un vent glacé souffle, une chute dans l'infini, un néant dans lequel flottent une infinité de visages différents et pourtant identiques. Lorsque les personnages se réveillent, le décor a changé.



CHAPITRE 2 : Murmures d'Espoir

La tombe du Héros

Les personnages sont dans une caverne (non éclairée). C'est une sorte de tunnel en cul de sac, d'environ 3 m de diamètre, tortueux et accidenté. Le cul de sac est une sorte d'évasement, presque une salle rocheuse, de 5 m de côté. Les murs ont été polis, et sont couverts de peintures retraçant - apparemment - les hauts faits d'un héros aux longs cheveux écarlates. Au centre de la salle repose un massif tombeau de pierre, énorme sarcophage dont le gisant évoque la silhouette d'un homme grand et mince, serrant une grande épée sur sa poitrine, et dont le visage ressemble étonnamment (mais en plus vieux) à Aëryan. Sur le tombeau est écrit un nom, dans un alphabet assez proche de celui des Jeunes Royaumes : ELEN-REÏ.

Il faut que plusieurs personnes cumulent leur force, pour un total de 80 pour ouvrir le sarcophage. Il ne contient qu'un squelette, au crâne duquel adhèrent encore de longs cheveux écarlates.

Après dix minutes de marche, le tunnel débouche dans une salle de dimensions imposantes, véritable cathédrale naturelle, que des torches ne peuvent éclairer entièrement. C'est là qu'Aëryan le Champion Eternel va rencontrer le Compagnon Eternel, qui dans ce cas est aussi la Compagne du Héros...

Jirseena Corgryffis

C'est une jeune femme, allongée sur le sol, et qui semble dormir. Elle n'est pas très grande (1m60), a des cheveux noirs et frisés, et est vêtue de façon extravagante (et plutôt légère). Dès que les personnages approchent, elle se réveille et se lève d'un bond. Elle se passe les mains sur le corps et s'exclame :

«Ah ? Cette fois je suis une femme ! Je suis... oui, JC, Jirseena Corgryffis.»

Elle se tourne vers Aëryan, ses yeux fardés s'écarquillent :

«Voilà qui est bien ! Je vous trouve avant même d'avoir commencé à vous chercher ! Vous êtes... non, ne le dites pas, je vais trouver. Elric est albinos, Hawkmoon est blond... Corum ? Non, Aëryan Kal Enreï, oui, voilà, c'est ça ? Ay ! Vous êtes bel homme et fort bien fait, maître Aëryan, (elle lui passe la main sur le torse) - j'aimerais en voir davantage ; habituellement je me fais payer pour cela, mais c'est avec joie que je ferai une exception pour vous. Et vous avez de la chance : je suis chère !».

Soudain, un miaulement se fait entendre, et une silhouette animale vient se poser sur son épaule. C'est indubitablement un petit chat noir et blanc, mais qui porte sur le dos une paire d'ailes n'ayant rien de félin. Jirseena semble le voir avec plaisir :

«Oh ? Tu es là toi ? Mon beau chaton !».

Elle le caresse et l'embrasse, puis, désignant Aëryan :

«Tu le reconnais ? C'est notre ami le Champion Eternel ! Dis bonjour Moustache !».

Elle prend une patte de l'animal entre deux doigts et l'agite pour mimer un salut. Stoïque, le chat décide de supporter cela en silence.

Il est certain que les personnages demanderont des éclaircissements au sujet de ce «Champion Eternel», de la raison de leur présence ici, etc. Elle ne se fera pas prier pour répondre :



«Vous, Aëryan Kal Enreï, êtes une des nombreuses manifestations - ou incarnations si vous préférez - d'une entité connue sous le nom de Champion Eternel. Cela est surtout symbolique, car tout héros dont les actions affectent le monde est une part du Champion Eternel. Prenez le cas de votre Plan, celui des Jeunes Royaumes : Elric de Melniboné en et le Champion, mais Rakhir, l'Archer Rouge, le sera lorsqu'il partira en quête des Seigneurs Gris pour sauver Tanelorn. Je l'ai accompagné (ou je l'accompagnerai) sous l'identité de Lamsar l'ermite.

En tant que Champion de l'Humanité, vous avez pour mission de protéger celle-ci contre toute menace, voire parfois contre elle-même. En tant qu'agent de l'entité connue sous le nom de Balance Cosmique, vous avez pour mission de rétablir l'équilibre entre la Loi et le Chaos, en combattant celui des concepts qui prend le pas sur l'autre. C'est ce que votre ancêtre, Elen-Reï, a fait ici même il y a mille ans, et que vous allez devoir accomplir à votre tour.

Vos incarnations sont nombreuses : Elric de Melniboné, Dorian Hawkmoon de Köln, Corum Jhaelem Irseï, Erekosé, Ulrich Skarsol, Asquiol de Pompéii, Aubec, Jerry Cornelius, Konrad Arflane, Ulysse, etc.

Dans toutes vos aventures, vous êtes assisté par un compagnon qui vous guide et vous conseille, compagnon qui est toujours une incarnation du Compagnon Eternel, qui parfois - comme dans mon cas - peut être une femme. Il arrive même que nous ne formions qu'un seul et même être. J'ai moi-même de nombreuses identités, tout comme vous : Tristelune, Huilliam d'Averc, Jhary-A-Conel, Timeras, Shalénak, Jaspas Colinadow...

De plus, vous avez souvent un Ennemi, toujours incarné, et un Amour... (elle cligne de l'oeil).

- J'espère cette fois être l'Elue de votre coeur... Quand dites-vous ?».

Jirseena pourra également leur donner des détails sur le monde où ils se trouvent. Elle leur communiquera ainsi toutes les informations contenues dans le paragraphe «Ralyn Rae» (voir plus loin).

Avant de passer à la suite, voici quelques petits conseils pour jouer Jirseena. Elle a une personnalité très particulière et imprévisible ; elle est extravertie et toujours de bonne humeur, et semble rarement prendre les choses au sérieux, même les pires malheurs. Elle a la manie, lorsqu'elle parle, de tripoter son interlocuteur : elle ouvre et ferme les boucles des sangles, les agrafes

et les boutons, elle tire sur les lacets et les pompons, fourre ses doigts dans les poches, etc. Elle a de plus le sang chaud, et fait constamment des avances franches et directes aux gens qui lui plaisent (hommes ou femmes, les deux l'attirent). Bien qu'elle soit parfois agaçante, elle est d'une compagnie bien agréable.

Les personnages pourront quitter la caverne (par un long tunnel), et rencontrer dehors ceux qui les ont appelés.

Ceux qui espèrent

Le tunnel débouche sur une sorte d'immense plate-forme de pierre, accrochée à la paroi d'une gigantesque crevasse, au fond de laquelle coule un torrent écarlate. Une foule innombrable se tient sur la plate-forme, des milliers de gens, tous (hommes et femmes) mesurant environ 1m90, et ayant de longs cheveux écarlates et des yeux orange. Une formidable ovation accueille les personnages. Un homme se détache alors de la foule et se dirige vers eux. Il est obèse, mais il marche avec agilité. Il est vêtu de cuir, et à sa ceinture sont fixés des tranchoirs et des couteaux de boucher décorés de pierres précieuses, et qui ressemblent plus à des objets de cérémonie qu'à des outils de travail. Son crâne est rasé, à l'exception d'une queue de cheval, et ses yeux enfoncés dans la graisse de son visage pétillent de malice. Il ressemble à un ogre, mais un ogre jovial et bien sympathique. Il s'adresse à Aëryan d'une voix forte mais respectueuse :

«Merci d'être revenu, Champion. Je suis Esako-Saï, Maître Boucher et actuel Administrateur de Klar-in-Raï, la Cité Abattoir de la Grande Crevasse. Es-tu Elen-Reï, ou l'un de ses descendants ?».

Il leur présente un individu bâti comme un colosse, au crâne rasé, à l'air hargneux et mauvais. Il se nomme Sakaül-A-Ryan, Maître Chasseur et Administrateur en second de Klar-in-Raï. Dès le premier regard, les personnages le trouveront antipathique. Il est volontairement grossier et insultant. Il porte des vêtements de cuir, une cuirasse, et est solidement armé. Toute la population de Klar-in-Raï est vêtue soit comme Esako-Saï, soit comme Sakaül-A-Ryan. Les personnages sont acclamés. On les emmène (à pied) jusqu'à la cité, par une route en corniche.

Profites-en pour donner des renseignements à tes joueurs sur le monde, la cité, la situation, etc. (Voir plus loin). Esako-Saï leur donnera spontanément des explications, et répondra à leurs

questions. Ils pourront découvrir les détails minimes durant leur vie dans la cité. Ils atteignent celle-ci en une demi-heure. Là, on leur attribue des appartements luxueux ; Jirseena décide aussitôt de s'installer avec Aëryan. Si le joueur refuse, il faut lui cracher dessus, l'insulter de toutes tes forces, et le jeter dans l'escalier.

EXEMPLES DE NOMS NADRAIS

Masculins : Doryona - Arjunar - Kesha Kantra - Bihman - Dritarar.

Féminins : Kundii - Draukari - Mahdi - Karidi - Seriti.

Les personnages sont conviés à une réunion des notables de la cité. On leur détaille la situation, et ce que l'on attend d'eux. Il te faudra improviser tout ce passage (pourquoi devrais-je faire tout le boulot ?) en tenant compte des réactions de tes joueurs (Ah ! Combien qu'on-va-être-payés-et-qu'est-ce-qu'y-a-c-omme-monstres-à-tuer ?).

En attendant, voici les renseignements tant attendus.

Ralyn Rae

Le panorama de Ralyn Rae est particulièrement monotone : une plaine immense, semblant s'étendre à l'infini vers le nord, le sud et l'est. Elle est grisâtre, nue, et très accidentée. L'ouest est barré par une chaîne de montagnes bordant toute la plaine : la chaîne de Kley-an-Karaï, qui culmine à 10.512 m. Au-delà de ces montagnes il n'y a rien, si ce n'est la masse bouillonnante de la matière informe du Chaos. La plaine est en fait une mer pétrifiée (voir plus loin). A 1.200 km des montagnes, une gigantesque crevasse balafre la plaine, du nord au sud, une crevasse de 600 m de large sur 1.300 m de profondeur. C'est là qu'est construite Klar-in-Raï, la Cité Abattoir de la Grande Crevasse.

Deux soleils brillent dans le ciel, un jaune, semblable au nôtre et baptisé «le Maître», et un vert, beaucoup plus petit, qui accomplit une révolution autour du jaune en six heures, environ. Il est nommé : «le Disciple». Leur lumière est étrangement voilée, ce qui donne au jour de Ralyn Rae un caractère crépusculaire particulièrement lugubre. la nuit est totalement obscure, n'étant illuminée par aucune lune ou étoile. Les températures restent invariables toute l'année : + 40 le jour et - 30 la nuit. Il n'y a pas de saisons, le climat est toujours le même,

si ce n'est une période de pluies annuelles de dix jours, durant lesquels tombe la «Pluie Gluante», sorte de substance jaunâtre et huileuse à l'odeur nauséabonde. Les seuls humains du monde sont concentrés à Klar-in-Rai. L'autre race intelligente, les Nadraï, réside à Yezkazar dans les Kley-an-Karaï (voir chapitre 3). Les seuls animaux existants sont d'anciennes créatures marines qui se sont adaptées à la vie souterraine après la pétrification de la mer.

Il y a six mille ans, Ralyn Rae a été le théâtre d'un terrible affrontement entre les dieux de la Loi et ceux du Chaos. Le monde était alors recouvert par une mer immense, d'où émergeaient des montagnes, comme les Kley-an-Karaï. La victoire de l'Ordre fut totale, à un tel point que la mer se figea... et se pétrifia. Le sang des dieux du Chaos coulait sur l'ensemble du monde. La légende dit que la Grande Crevasse fut creusée pour faciliter son écoulement.

Il y a mille ans, un Nadraï fou, Royodna, se mit au service de Mabelode, et permit au Chaos de reprendre pied sur Ralyn Rae. Menacée d'extermination, l'Humanité dut se livrer à un combat désespéré. C'est alors que se révéla un Champion : Elen-Reï le Chasseur, qui utilisa le Chaos - c'est-à-dire l'épée Doomwhisper - pour combattre le Chaos. Sa réussite fut totale ; il envoya son fils dans une autre dimension, mais il fit une promesse (sans trop y croire) : si le Chaos devait resurgir, ses descendants reviendraient ; lui, Elen-Reï, se réincarnerait dans l'un d'eux pour sauver Ralyn Rae.

Le Chaos est très présent dans ce monde, mais pas assez pour influencer les objets technologiques ou les pouvoirs des Vertus. Néanmoins, il est impossible d'y invoquer : d'autres Vertus, des Élémentaires, les Seigneurs Élémentaires, les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs de la Loi.

FOR : 17, CON : 18, TAI : 14
INT : 14, POU : 16, DEX : 16
CHA : 14

CHASSEUR de KLAR-IN-RAI

PV : 20 Blessure majeure : 10

Armure : Cuirasse 1D8-1

ARMES	AT	DG	PAR
-------	----	----	-----

Propulseur	85 %	4d8+3	/
------------	------	-------	---

à Champignons

Épée large	75 %	1D8+1+1D6	71 %
------------	------	-----------	------

Harpon	75 %	2D6+1D4	/
--------	------	---------	---

Poignard	65 %	1D4+2+1D6	61 %
----------	------	-----------	------

Compétences : Pister : 85 %, Conduire un traîneau des profondeurs : 85 %, Premiers Soins : 65 %, Eviter : 50 %, Embuscade : 65 %.

Les invocations chaotiques reçoivent un bonus de + 25 %, mais les chances de contrôler ou de lier un démon sont divisées par 2. Par ailleurs, les démons venant sur Ralyn Rae voient leurs caractéristiques multipliées par 2, ce qui peut leur donner la possibilité d'échapper à leur maître.

■ Note :

si un personnage est surpris en train d'essayer une invocation, il sera considéré comme un ennemi mortel par les habitants de Klar-in-Rai.

Klar-in-Rai

Klar-in-Rai est bâtie sur des gradins accrochés aux parois de la Grande Crevasse, du sommet jusqu'au fond, et ce sur une longueur de douze kilomètres. Au fond de la crevasse coule un fleuve de sang, qui prend sa source dans les immenses abattoirs de la cité. En temps normal, ce sang coagule et tombe en poussière. Avec le retour du Chaos, un changement s'est produit : le sang reste frais, et son volume et son débit ont augmenté de façon considérable. La cité entière est envahie par la puanteur qui émane constamment des abattoirs, et il faut beaucoup de temps pour s'y habituer et résister à la nausée (premier jour : jets sous 1 x CON chaque demi heure, deuxième jour : 2 x CON chaque heure, troisième jour : 3 x CON chaque heure, et ainsi de suite pendant sept jours). Les Bouchers sont installés sur les étages supérieurs de la cité, et les Chasseurs sur les étages inférieurs, ce qui facilite leurs expéditions de chasse souterraine. L'architecture de la ville est simple : tous les bâtiments, palais, maisons et abattoirs ressemblent à des hangars bas, dépourvus d'étages, bâtis en pierre et en métal. Toutes ces constructions possèdent d'importantes caves voûtées.

La population de Klar-in-Rai est divisée en deux : d'un côté, il y a les Chasseurs qui traquent et tuent les baleines-fouisseuses, et de l'autre, il y a les Bouchers qui découpent et transforment la chair de ces mêmes baleines. La Cité est dirigée par un Administrateur nommé à vie, et qui est alternativement le Maître Boucher et le Maître Chasseur. Chaque maître est élu à vie par ses subordonnés (Bouchers ou Chasseurs).

Les humains de Klar-in-Rai sont tous bâtis sur un même modèle : grands, avec des cheveux écarlates et des yeux orange. Seul Elen-Reï (et ses descendants) détonait du fait qu'un de ses yeux était violet. Tous sont totalement et fondamentalement athées, rejetant viscéralement toute idée de religion.

Les animaux de Ralyn Rae se sont adaptés à une vie terrestre et souterraine.

FOR : 16, CON : 16, TAI : 14
INT : 16, POU : 15, DEX : 15
CHA : 16

BOUCHER de KLAR-IN-RAI

PV : 18 Blessure majeure : 9

Armure : cuir 1D6-1

ARMES	AT	DG	PAR
-------	----	----	-----

Tranchoir	54 %	2D6+2	48 %
-----------	------	-------	------

Couteau	54 %	1D4+2+1D6	48 %
---------	------	-----------	------

Épée large	44 %	1D8+1+1D6	38 %
------------	------	-----------	------

Propulseur	44 %	4D8+3	/
------------	------	-------	---

à Champignons

Compétences : Evaluer un Trésor :

65 %, Artisanat Métal : 65 %, Boucherie : 85 %, Mémoriser : 65 %.

D'aquatique, leur respiration est devenue atmosphérique. On trouve des murènes des sables, des poulpes des rocs, des baleines-fouisseuses et des requins-fouisseurs. Ces deux dernières races sont particulièrement importantes, et présentant des similitudes, leurs différences résidant essentiellement dans leur taille : 20 m pour une baleine et 4 m pour un requin. Leur apparence est quasiment identique : un requin grisâtre, à la tête couverte de stries osseuses en lames de scie, et dont les nageoires se sont transformées en des pattes grossières. Ils se déplacent sous terre en creusant avec leurs dents, les crêtes de leur crâne, et un acide qu'ils crachent, suffisamment puissant pour fondre le roc (dégâts, requin : 4D6/round pour 5 rounds, baleine : 10D6/rounds pour 10 rounds ; l'armure est dissoute au premier round). Je te laisse créer toi-même les caractéristiques de ces charmantes bestioles. Si tu veux, tu peux t'inspirer de celles du mégalodon et des requins-tigres du scénario «l'île du Sorcier» dans le «Démon et Magie». Les chasseurs traquent les baleines-fouisseuses à bord de traîneaux des profondeurs, tirés par des requins-fouisseurs, et les tuent au harpon.

La viande, outre son utilité alimentaire (il n'y a rien d'autre à manger) a de nombreux usages. Lorsqu'elle est fraîche et encore chaude, on peut y tailler des manteaux dont la chaleur animale est très appréciée à cause du froid nocturne ; le problème est qu'ils refroidissent en quelques heures et pourrissent rapidement. La chair a également des vertus cicatrisantes certaines : un pansement de chair permet de récupérer 1 PV/heure jusqu'à guérison complète, à condition de changer la viande toutes les six heures. Ce procédé ne permet malheureusement pas de régénérer un membre ou un organe tranché ou détruit. Tout est réutilisable dans une baleine : huile, peau, dents, acide, os, etc.



qui servent de matières premières ou de matériaux de construction ; le bois faisant cruellement défaut, on construit ses meubles en os et on tisse ses vêtements en fibres animales traitées. Faute de grives, on mange des merles...

Outre des lances-harpons à treuil mécanique, des longues-vues, des lanternes à réflecteurs, etc., les habitants de Klar-in-Raï disposent de divers artefacts bien pratiques :

- **Les traîneaux des profondeurs** : ils ressemblent à des chars romains dépourvus de roues. A la place de celles-ci est fixé une sorte de coussin d'air : une vessie gonflée, recouverte de peau de baleine-fouisseuse pour la protéger du frottement et des aspérités. Chaque traîneau est tiré par quatre requins-fouisseurs dressés. Un tel engin se déplace sous le sol à une vitesse moyenne de 45 km/h (les requins creusent vite).
- **Les propulseurs à champignons** : un propulseur à champignons est une arme très simple, constituée d'un tube métallique de 5 cm de diamètre sur 1m20 de long. A une extrémité sont montés une culasse, une crosse (style crosse de revolver) et une détente. Un tuyau fin équipé d'une valve relie la culasse à une vessie pleine d'air. La propulsion est ainsi assurée par air comprimé, chaque vessie permettant une vingtaine de tirs (les vessies des respirateurs ont une pression trop forte pour les propulseurs). Les champignons utilisés sont des sortes de vesses de loup poussant dans les cavernes, et ayant un diamètre d'environ 5 cm. Leur éclatement provoque une combustion ultra-rapide, et donc une explosion accompagnée d'une boule de feu de 60 cm de diamètre. Portée : 55 m - Dégâts : 4D8 + 3.
- **Les respirateurs** : ce sont des masques de cuir couvrant le bas du visage, et reliés par un tuyau (équipé d'une valve) à une grosse vessie pleine d'air, que l'on porte sur le dos. Les vessies sont gonflées par des pompes à vapeur. Leur résistance est telle qu'on peut y stocker une réserve d'air de quatre heures. Les chasseurs en emmènent une bonne provision dans leur expédition de chasse, car les tunnels ne sont pas aérés et l'asphyxie menace constamment.
- **Les machines à dépecer** : elles sont utilisées par les bouchers, sont très encombrantes, et équipées de couteaux rotatifs actionnés par de primitives machines à vapeur.

CHAPITRE 3 : Le Murmure Funeste

Yezkazar la Maudite

Cette cité est bâtie sur les deux versants des Kley-an-Karaï, à peu près à la même latitude que Klar-in-Raï. Elle est en partie extérieure, bâtie sur des terrasses, et en partie souterraine, les deux versants étant reliés par un réseau labyrinthique de tunnels.

L'architecture est complètement démente. On peut la comparer à celle de Gaudi, architecte - entre autres - de la cathédrale de Barcelone (la Sagrada Família). L'intérieur des bâtiments est composé de couloirs sinueux et d'immenses pièces, sans fonctions ou logique quelconque.

Les murs, les plafonds et les sols sont surchargés de décorations étranges, de bas reliefs incompréhensibles et d'inscriptions sibyllines. En fait, cette cité peut se comparer au château des Skeksès dans le film Dark Cristal.

Les Nadraï campent au hasard des couloirs et des salles. Par exemple, on peut voir une famille occuper une seule et unique grande salle, ou au contraire une enfilade de couloirs, sans aucune pièce. Les bâtiments n'ont pas d'affectation particulière, ainsi, il n'y a pas de palais royal : le roi Yudishran vit dans un réseau souterrain complexe au coeur de la montagne. Sherazen la Sorcière Ecarlate, prêtresse de Xiombarg et Maîtresse des Nadraï est installée dans le plus haut bâtiment surplombant la matière du Chaos.

Les Nadraï

Les Nadraï sont une race très ancienne, dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Ils sont grands, ont une peau totalement blanche, de longs cheveux violets, des oreilles pointues collées au crâne et dépourvues de lobes, et des yeux entièrement verts avec des pupilles fendues horizontalement. Ils n'ont pas d'ongles. Leur longévité moyenne est d'environ 117 ans.

Leur architecture et leur armement sont ultra-civilisés, baroques et décadents. Les armes et les cottes de mailles sont surchargés de gravures, d'ornements divers et de joyaux. Mais, étrangement, leur culture est on ne peut plus barbare, à la limite parfois du primitif. Leurs meubles sont grossièrement équarris, des peaux couvrent le sol (il y a des arbres et des animaux dans les vallées des montagnes), et leurs vêtements sont d'épaisse toile (le genre à tenir debout tous seuls quand on les enlève). En fait, leur

civilisation ressemble beaucoup à celle des Celtes.

Yudishran, roi des Nadraï, ne détient plus qu'un pouvoir symbolique. Il a été complètement éclipsé par Sherazen la Sorcière Ecarlate, dont chacun des caprices, chacune des décisions a une force exécutoire instantanée. Yudishran n'aime pas la guerre, c'est un pacifiste qui ne veut que la tranquillité et le bonheur de son peuple. S'il était absolument certain de réussir, il tenterait certainement d'assassiner Sherazan. Environ 65 % des Nadraï ont la même opinion que le roi, les autres sont tous dévoués à la Sorcière Ecarlate.

**FOR : 18, CON : 16, TAI : 15
INT : 16, POU : 15, DEX : 16
CHA : 18,**

NADRAI

**PV : 19 Blessure majeure : 10
Armure : Cotte de mailles 1D10+1
ARMES AT DG PAR**

Epée large	77 %	1D8+1+1D6	70 %
Poignard	66 %	1D4+2+1D6	60 %
Arc	67 %	1D8+1+1D4	/

Note : leurs armes et armures sont faites dans un métal ressemblant à du cuivre rouge.

Compétences : Eviter : 45 %, Voir : 85 %, Premiers Soins : 75 %, Se Coucher : 70 %, Persuader : 65 %, Artisanat (divers) : 70 %.

Sherazen la Sorcière Ecarlate

Sherazen Irkaül est une humaine de Klar-in-Raï, née il y a cinquante ans de cela. Nul ne sait comment, ni pourquoi, elle s'offrit à Xiombarg. En devenant la Grande Prêtresse de la Reine des Epées, elle permit au Chaos de reprendre pied sur Ralyn Rae. Grâce à Xiombarg, elle imposa son autorité aux Nadraï. En les tirant de leur pacifisme, elle les lança dans une guerre contre les humains, en tentant de pervertir leur nature normalement dépourvue de toute trace maléfique.

Grâce à la magie, Sherazen a cessé de vieillir ; de ce fait, elle a toujours 16 ans. Au premier abord, elle paraît candide et innocente, et sa minceur, ses longs cheveux écarlates et son visage constellé de tâches de rousseur plaident en sa faveur. En fait, son esprit est pervers et dégénéré, marqué par une mégalomanie et un sadisme inouïs. Elle est caractérielle et capricieuse, avec une mentalité de gosse trop gâtée. Elle a vraiment tous les défauts, y compris le cannibalisme : la chair humaine est son

plat préféré, surtout lorsqu'elle est fraîche, juteuse, et directement prélevée avec les dents sur une victime vivante. Pas d'emballage, c'est pour manger tout de suite.

Xiombarg lui a fait de nombreux dons : un puissant démon, Gatam Kors-ha, qui ne la quitte jamais, Holocauste une épée démon ; elle lui a également augmenté ses caractéristiques jusqu'à un niveau surhumain (voir sa fiche en fin de scénario). Sherazen a également reçu un certain nombre de pouvoirs, apparentés aux facultés spéciales des démons. Reportes-toi pour cela à la page 16 du livre de magie de Stormbringer, et page 5 du « Démons et Magie ». Ses pouvoirs sont : Régénération (1D6 PV/round), Invulnérabilité (20 pts), Télékynésie, Vision Paranormale, Télépathie, Téléportation (50 km), Eclair (spécial : portée : 50 m, dégâts : égal à son POU, les armures de métal n'offrent aucune protection), Transformation (spécial ; ses mains deviennent des serres, et la peau de son visage se craquelle et se déchire en un sourire monstrueux, formant une immense bouche barbelée de crocs). Chaque utilisation d'un pouvoir lui coûte 1 point de POU, qu'elle récupère au rythme d'un point par heure.

La Buveuse d'Ames

Le lendemain de l'arrivée des personnages à Klar-in-Rai se déroule une cérémonie au cours de laquelle Aëryan Kal Enrei doit prendre possession de Doomwhisper. Toute la population descend au fond de la crevasse, sur les bords du fleuve de sang. Un murmure étrange et sinistre monte de celui-ci. Le murmure de l'Épée... Aëryan doit descendre dans le fleuve (jusqu'à la taille), prendre une bonne inspiration et... s'immerger complètement dans le sang ! Là, il doit tâtonner autour de lui pour trouver l'Épée. Dès que ses mains se referment sur sa poignée, le murmure s'enfle en un grondement de triomphe qui résonne dans toute la vallée. Alors la foule scande :

«AERYAN KAL ENREI ! AERYAN KAL ENREI ! BIENVENUE CHAMPION ÉTERNEL ! TU AS REPRIS DOOMWHISPER ET SON MURMURE FUNESTE EMPLIRA LE COEUR DE NOS ENNEMIS D'UNE FRAYEUR COSMIQUE !».

Aëryan Kal Enrei ne peut plus échapper à son destin. Fais-lui bien sentir quel fardeau ignoble peut être l'Épée Noire.



Prêtresse de Xiombarg

Age apparent : 16 ans -

Taille : 1m66

Poids : 45 kg

Yeux : orange

Cheveux : écarlates

FOR : 30, CON : 30, TAI : 11

INT : 32, POU : 50, DEX : 18

CHA : 23 ELAN : 99

PV : 30 Blessure majeure : 15

Armure : 20 points

Bonus de combat : AT : + 82 %,

PAR : + 62 %, DG : + 2D6/+ 2D4

Armes	AT	DG	PAR
Morsure	102 %	1D8+2+2D6	/
Griffes	102 %	2D6+2D6	82 %
Holocauste	117 %	2D8+10D6	82 %

Compétences : Connaissance des

Plantes : 140 %, Premiers Soins :

140 %, Persuader : 91 %, Eloquence :

131 %, Crédit : 91 %, Evaluer un

Trésor : 140 %, Mémoriser : 140 %, Connaissance des Poisons : 140 %,

Ecouter : 98 %, Sentir : 88 %, Voir :

108 %, Chercher : 98 %, Pister : 88 %,

Equilibre : 102 %, Grimper : 92 %,

Eviter : 62 %, Sauter : 92 %, Mouvement Silencieux : 86 %.

Invocation de démons : 150 %

Facultés spéciales : Régénération -

Invulnérabilité - Télékynésie - Vision Para-

normale - Télépathie - Téléportation -

Eclair (spécial) - Transformation (spécial).

L'Etendard de la Haine

Maintenant, c'est à toi de prendre les choses en main. Je ne veux définir ici aucune ligne de conduite, c'est à tes joueurs de décider de ce qu'il convient de faire (ça leur musclera un peu la cervelle). Je te recommande néanmoins de transformer ce scénario en une campagne, car il y a de nombreuses possibilités à exploiter.

Il est possible de mener une guerre contre les Nadraïs, ce qui serait une excellente occasion pour utiliser les règles de guerre de l'Octogone du Chaos, d'autant plus que c'est Aëryan qui devrait diriger l'armée.

Une action commando pourrait présenter des avantages, car cela éviterait l'hécatombe d'un peuple pacifique (encore faudrait-il que les PJ connaissent la véritable nature des Nadraïs). De toute façon, il suffit de tuer Sherazen : à sa mort, le Chaos sera banni de Ralyn Rae. D'autre part, une opération commando pourrait être précédée d'opérations de reconnaissance préliminaires. Qui sait, les PJ pourront peut-être trouver un allié en la personne de Yudishran ?

Il y a également un ver dans le fruit à Klar-in-Rai : il s'agit bien sûr de Sakaül-A-Ryan, le Maître Chasseur.



Apparence : un homme massif, nu et velu, de 2 m, pesant 150 kg, avec une tête de sanglier.

GATAM KORSHA
Démon

FOR : 82, **CON :** 94, **TAI :** 18
INT : 11, **POU :** 32, **DEX :** 12
CHA : 2
PV : 100 **Blessure majeure :** 50

Armure : /
Bonus de combat : **AT :** + 90 %, **PAR :** + 84 %, **DG :** +6D6/+6D4

ARMES	AT	DG	PAR
Poings	140 %	1D4+6D6	134 %
Défenses	130 %	1D6+6D6	/

Compétences : Voir : 100 %, Pister : 90 %, Embuscade : 70 %
Facultés spéciales : Régénération, Peur.

C'est un individu foncièrement détestable, qui hait tout le monde, et se hait même lui-même ! De plus, il s'imagine que si les Chasseurs vivent dans les niveaux inférieurs, c'est par mesure discriminatoire, ce qui est stupide, puisque cela répond à une nécessité pratique. Selon lui, seuls les Chasseurs devraient avoir le pouvoir à Klar-in-Raï, car ils sont les seuls à prendre des risques, et sans eux il n'y aurait pas de viande disponible. A cela, on peut bien entendu répondre que sans les Bouchers, pas de dépeçage, donc pas de traitement des matières animales, et donc pas de survie possible. Le problème est que Sakaül a réussi à ranger la majorité des Chasseurs à son opinion. De ce fait, les tensions sociales sont très vives à Klar-in-Raï. Pourraient-elles amener des affrontements ou des grèves ? Si oui, il faudrait absolument les résoudre avant de lancer le génocide contre les Nadraïs ; on ne se bat pas avec des troupes divisées en clans antagonistes. Rajoutons à cela que Sakaül est jaloux du prestige

Apparence : une grande épée runique noire, décorée de gemmes rouges et où la poignée est cerclée de fils d'or.

HOLOCAUSTE
Épée longue démon

FOR : 80, **CON :** 100, **TAI :** 3
INT : 12, **POU :** 50, **DEX :** 60
CHA : 20.
Bonus de combat : **AT :** + 15 %
DG : +8D6.

Facultés spéciales : Peur, Refuge Dimensionnel (spécial).
Holocauste réside dans une autre dimension, mais Sherazen peut l'appeler. Il lui faut 1 round pour se matérialiser.

d'Aéryan (même s'il utilise l'argument selon lequel le héros Elen-Reï était chasseur pour soutenir son opinion), et qu'il est attiré par Jirseea (qui lui collera une raclée mémorable, n'aimant pas ce genre d'individus). On obtient une belle salade !

L'idéal serait de clore ce scénario par un duel au finish entre Aéryan Kal Enreï et Sherazen, une bagarre bien apocalyptique, à l'issue de laquelle tu pourrais lire à tes joueurs le texte de l'Épilogue (arranges-toi pour qu'au moins un homme de Klar-in-Raï soit présent).

Épilogue

Le corps mutilé de Sherazen s'abat sur le sol, un ichor noir coulant de toutes ses blessures. Et soudain, un changement se produit dans l'environnement. Un homme de Klar-in-Raï s'écrie en montrant le ciel : «Voyez, l'ombre est partie, le Maître et le Disciple étincellent à nouveau de tous leurs feux jaune et vert ! Le Chaos est banni à jamais de Ralyn Rae, les Nadraïs sont en déroute, et l'Humanité est à nouveau libre ! Ralyn Rae est délivrée !».

Hébétés, les Nadraïs commencent à comprendre que le cauchemar est terminé. Les Humains sont en liesse... et soudain un silence pesant s'abat. Une immense forme se dessine dans le ciel. Une main. Une balance. Tous deux de proportions démesurées, emplissant la totalité du ciel. La Balance Cosmique...

L'un des plateaux est marqué des huit flèches du Chaos, l'autre de la flèche unique de la Loi. La Balance est en déséquilibre en faveur du Chaos. Lentement elle bascule pour se mettre en déséquilibre pour la Loi. C'est alors qu'une force invisible mais irrésistible arrache Doomwhisper des mains d'Aéryan. En grondant, la grande épée monte vers le ciel et va se poser dans le plateau du Chaos. La Balance oscille, et se stabilise à l'horizontale : l'Équilibre Absolu est atteint. Lentement, la Balance s'estompe et disparaît.

Que vont maintenant faire tes joueurs ? Aéryan Kal Enreï n'est plus le Champion Éternel, sa mission est terminée. Deux solutions sont possibles.

□ Ils peuvent rester sur Ralyn Rae : la matière du Chaos a fait place à de

nouvelles terres, de nouveaux royaumes avec leur population et leurs aventures.

□ Ils peuvent retourner sur les Jeunes Royaumes. Connaissant mieux la nature d'Elric, Aéryan cherchera peut-être à le retrouver, ou au contraire à l'éviter.

Tu es le MJ, à toi de voir et de faire ce qu'il faut. Dans Stormbringer, sous le règne du Chaos et de l'Aventure, tout peut arriver (ah ! Ce genre de phrase, je vais en balancer à la fin de chaque scénario, voir Londra by Gaslight).

Annexes

Il s'est avéré que ce scénario, de par son caractère général et imprécis pouvait présenter des problèmes d'adaptation. Voici donc quelques conseils, exemples destinés à t'aider à construire l'histoire, et concernant principalement une action secrète des personnages à YezkazAr, comment mettre en plan une guerre entre les deux cités, et quel usage faire de ce traître en puissance qu'est Sakaül-A-Ryan, le Maître Chasseur. Tout cela n'est bien sûr qu'indicatif et ne doit pas être pour toi une contrainte.

1. Commando

Ce genre d'action s'impose, ne serait-ce que pour évaluer la situation de l'ennemi.

Le Voyage

Du fait de l'absence de lignes de bus entre les deux cités, il faut trouver un autre moyen de transport (1.200 km à pied sur la plaine serait très mauvais pour les souliers !). Le mieux serait d'utiliser les traîneaux des profondeurs, et de faire la plus grande partie du trajet à la surface, ce qui éviterait d'avoir à se surcharger de réserves d'air. En plus, il existe des cavernes naturelles créées par une érosion naturelle ou vestiges poches d'air de l'ancienne mer. Il est possible d'agrémenter la partie souterraine du voyage de quelques rencontres monstrueuses, sans lesquelles le jeu de Rôle ne serait qu'un palliatif au Monopoly !! (Mon oeil !). L'intérieur de Yezkazar est un dédale de salles et de couloirs sinueux qu'il est facile d'imaginer. A chaque minute de

jeu, les personnages ont 40 % de chances de rencontrer un groupe d'1D6 Nadraï. Si un résultat de 01 au D100, c'est une famille de 3D10 individuelle. Tu peux faire varier ces valeurs, surtout si les personnages sont affaiblis. En tous cas, la partie risque d'être dure, et les personnages ont de grandes chances d'être capturés. Dans ce cas, lance 1D100. Sur un résultat de 1 à 65, il s'agit de fidèles de Yudishran, et le roi Nad'āi viendra leur parler ; sur 66 à 100, ce sont des serviteurs de Sherazen, et celle-ci viendra en personne massacrer nos pauvres personnages réduits à l'impuissance.

Quelques Monstres

□ REQUINS ET BALEINES

Description : voir texte.

On les trouve un peu partout. Les requins respirent très peu et ne montent presque jamais à la surface. Les baleines sortent de temps en temps à l'air libre, tout comme celles de nos océans. Les requins peuvent être dressés à tirer des traîneaux. Pour conduire un pareil engin, il faut soit posséder la compétence «conduire un attelage» soit débiter celle de «conduire un traîneau des profondeurs» à un niveau égal à INT + DEX.

FOR : 5D6+10 (25), **TAI :** 24,
CON : 4D6+6 (22), **INT :** 3
POU : 2D6 (8)
DEX : 3D6+6 (20)

REQUIN

PV : CON + TAI - 12 (34)

Armure : 5 pts de peau.

ARME	AT	PAR	DG
Morsure	50 %	/	4D6
Acide*	40 %	/	4d6/round pour 5 rounds

*aire d'effet : 2 m x 2 m, portée : 4 m, armure dissoute au 1er round.

□ POULPES DES ROCS

Description : ce sont de gros poulpes brunâtres, aux pattes articulées comme celles des araignées et terminées par des griffes. Ces pattes ne peuvent pas s'enrouler autour d'une proie ; à la place, les poulpes harponnent leur cibles avec

FOR : 3D8+1 (20), **TAI :** 15,
CON : 3D8 (15)
INT : 6
POU : 2D8 (7),
DEX : 4D8 (18)

POULPES des Rocs

PV : CON+TAI-12 (18), **Armure :** /

ARME	AT	PAR	DG
Griffe	65 %	/	1D10
Bec	90 %	/	1D6

Compétences : Embuscade : 65 %, Voir : 70 %.

FOR : 10D6+20 (65), **TAI :** 60
CON : 6D10 (40), **INT :** 5
POU : 2D6(8)
DEX : 2D10 (13)

BALEINE

PV : CON+TAI-12 (88),

Armure : 15 pts de peau.

ARME	AT	PAR	DG
Morsure	70 %	/	10D6
Acide*	40 %	/	10D6 /round pour 10 rounds

*aire d'effet : 5 m x 5 m, portée : 10 m, armure dissoute au 1er round.

leurs griffes pour la tirer vers leur bec. Cela se produit en cas de réussite critique de leur attaque. Ils peuvent projeter un nuage de gaz noir qui ôte toute visibilité dans un rayon de 6 m, divisant ainsi par deux la compétence de combat. Ils vivent dans des cavernes naturelles et dans les tunnels creusés par les baleines-fouisseuses, bien que ces derniers aient tendance à s'effondrer rapidement.

□ MURENES DES SABLES

Description : elles ressemblent aux murenes aquatiques de notre monde. Elles vivent dans les dépôts de sable formés par l'érosion dans les cavernes naturelles.

FOR : 3D6 (15), **CON :** 3D6 (15),
TAI : 11, **INT :** 2, **POU :** 2D8 (9),
DEX : 4D8 (17)

MURENES des Sables

PV : CON+TAI-12 (14), **Armure :** aucune.

ARME	AT	PAR	DG
Morsure	60 %	/	1D6+1

Compétences : Embuscade : 85 %.

□ POISSONS-TORPILLES

Description : ces minuscules poissons de la taille d'un doigt vivent toujours en bancs, et percent la roche avec une vitesse de plusieurs centaines de mètres à la seconde. Ils peuvent ainsi traverser de part en part des cavités, comme autant de balles de fusil. A chaque heure passée sous terre, il y a 10 % de chances de se retrouver sur la trajectoire d'un banc de poissons-torpilles. Il faut alors réussir un jet sous 2 x POU ou être frappé par 2D6 poissons causant chacun 1D10 points de dégâts. Ils ont l'étrange particularité d'être attirés par les vibrations sonores spécifiques à la voix humaine. Ainsi quiconque ne pouvant résister à l'envie de tenir de longs discours sous terre voit ses chances de rencontrer les poissons-torpilles multipliées par trois. Les poissons-torpilles ne peuvent pas percer la roche des Kley-an-Karaï et

ne s'approchent jamais à moins de deux kilomètres de la Grande Crevasse, car celle-ci est trop large pour être traversée.

Assassiner Sherazen

Cela ne peut être que très difficile, voire même impossible sans l'aide du roi Yudishran. Les personnages devront traverser toute la montagne, c'est-à-dire des dizaines de kilomètres de labyrinthe en affrontant des centaines d'ennemis. Il leur faudra trouver le bâtiment qui abrite Sherazen, supporter la vue de la matière bouillonnante du Chaos, vaincre Gatam Korsha, et enfin affronter la Sorcière.

Avec l'aide de Yudishran, ils pourront parvenir sans problèmes dans le sous-sol de la résidence de Sherazen. Ils ne trouveront alors sur leur chemin que quelques gardes et le Démon.

S'allier à Yudishran

C'est la meilleure chose à faire, quoique cela demande beaucoup de finesse et d'intelligence. Le roi rejettera formellement toute tentative de coalition, à moins que les personnages ne soient très convaincants et que le plan qu'ils proposent présente de grandes chances de réussite. Il pourra être très favorable pour eux que Yudishran apprenne qu'Aëryan est une réincarnation du Champion Eternel. Pour corser la situation, il est possible de placer un traître à la solde de Sherazen dans l'entourage du roi.

Exemple d'Aventure

Voici un exemple de déroulement pour ce scénario. Les personnages décident de se rendre à Yezkazar, afin de mieux connaître l'ennemi et de saisir une éventuelle opportunité de tuer Sherazen. Ils voyagent en surface, ne plongeant sous terre qu'à une centaine de kilomètres des montagnes. Là, ils affrontent un poulpe des rocs et subissent le passage d'un banc de poissons-torpilles. Ils débouchent dans les souterrains de Yezkazar mais sont capturés par des Nadraï fidèles à Yudishran. Celui-ci vient les voir, accompagné de ses conseillers. En les interrogeant, il apprend leur origine et reconnaît le Champion Eternel. Il joue alors cartes sur table et conclut une alliance avec eux : il les fera conduire sains et saufs jusqu'à la Sorcière Ecarlate. Par malheur, l'un des Conseillers du roi est un traître, et Sherazen est avertie. Les personnages tombent dans un piège, mais parviennent à se frayer un chemin vers la liberté et à regagner tant bien que mal Klar-in-Raï. Yudishran est jeté dans un cachot, Sherazen se le réserve pour le festin qui clôturera sa victoire sur les humains. Les personnages trouvent la cité-abattoir en pleine



effervescence, suite à l'action déstabilisatrice de Sakaül-A-Ryan. Grâce à leur intelligence, leur tact et leur héroïsme (ils sont revenus vivants de la Cité Maudite), ils calment les passions et rétablissent la situation. Ils lèvent alors une armée qui attaque Yezkazar en surface et sous terre. Pendant ce temps, outrés par le sort réservé à leur roi et galvanisés par la nouvelle du retour du Champion Eternel, les fidèles de Yudishran délivrent celui-ci. Aidés par l'armée humaine, ils massacrent les serviteurs de la Sorcière Ecarlate. Après un long et terrible duel, Sherazen est tuée par le Champion Eternel. Tout est bien qui finit bien.

2. Guerre

Je fais ici référence aux règles de guerre contenues dans l'Octogone du Chaos. Les personnages seront obligés de combattre témérairement en 1re ligne. Les seuls adversaires qu'ils auront à affronter seront des fantassins Nadraïs (utiliser le profil type donné en fin du scénario).

Pour ce qui est de la bataille elle-même : il y a 9.000 humains (5.000 bouchers et 4.000 chasseurs) et 5.000 Nadraïs. L'échelle est donc de 1/500. Laisse les joueurs répartir leurs forces comme ils le souhaitent. A titre indicatif, voici le niveau de compétence en connaissance de la guerre des personnalités présentes : Sherazen : 60 %, Yudishran : 50 %, Esako-Saï : 15 %, Sakaül-A-Ryan : 30 %, Jirseena Corgryffis : 55 %, Aëryan Kal Enrei : 50 %.

Voici les facteurs de combat des forces

en présence : **Nadrais** : 4, **Bouchers** : 1, **Chasseurs** : 2.

Modificateurs aux dés de combat :
Champion Eternel en 1re ligne : +2
Sherazen en 1re ligne : +2

■ Note :

si une partie des Nadraïs se révolte comme dans l'exemple d'aventure donné plus haut, il n'y aura que 2.500 Nadraïs face aux humains, d'où l'intérêt de s'allier avec Yudishran...

La tactique de Sherazen est simple : elle place la moitié de ses points d'effectif au centre, et distribue le reste de façon égale entre les deux ailes. La bataille ne doit pas durer plus de vingt tours (dix heures).

3. Trahison

Cette partie est bien entendue optionnelle, et n'est à utiliser que si tu as des joueurs confirmés. Sinon, Sakaül-A-Ryan peut n'être qu'un simple rabat-joie antipathique.

En tant que gêneur - voire traître - il peut causer de vifs problèmes aux personnages, et créer de grandes tensions dans la cité de Klar-in-Raï. Il suffit pour cela de s'inspirer de ce que nous connaissons dans notre propre monde : grèves, protestations, voire même émeutes et affrontements physiques (attention : il ne s'agit tout de même pas de déclencher une guerre civile !). Les personnages devront trouver une solution à ces problèmes, mais ils pourront compter sur l'aide d'Esako-Saï. Pour redorer leur blason et regagner la confiance de tous, ils pourront compter sur leur diplomatie, voire leur héroïsme (une action à Yezkazar ?). Il leur faudra se débrouiller, ce qui donnera une

bonne occasion de faire du rôle-playing. Sinon, à défaut et en toute dernière extrémité, si vraiment les joueurs sont des incapables, cela pourra être remplacé par quelques jets en Persuader et Eloquence, assortis d'un niveau de difficultés variables (de -10 % à -30 %).

Voici quelques exemples de situations :

- Sakaül est très intéressé par Jirseena, mais celle-ci déteste ce genre d'individus. Il se montre un peu trop entreprenant avec elle, et elle lui inflige une raclée mémorable (sans toutefois avoir recours à ses armes). Sérieusement contusionné, le Maître Chasseur essaye d'exploiter la situation à son avantage. Il prétend que Jirseena a tenté de l'assassiner ; il n'y a pas eu de témoins, mais de très nombreux chasseurs le soutiennent...
- Ce cher Maître Chasseur fait également espionner les personnages, dans l'espoir de découvrir quelque chose de compromettant. Chaque geste, chaque parole seront retournés contre eux. Gare au personnage qui tenterait une invocation !
- Sakaül est à un tel point aveuglé par sa haine et sa jalousie, qu'il est totalement inconscient des conséquences que Klar-in-Raï pourrait endurer.. Ainsi, rien que pour causer des problèmes à Aëryan Kal Enrei, il est prêt à désertier au cours d'une bataille rangée contre les Nadraïs, en demandant aux chasseurs de l'imiter, et ce, sans se rendre compte qu'il risque ainsi de sceller le destin de l'humanité...

Celui qui tirera l'épée du rocher
sera roi d'Angleterre
par Christophe Begey

Chevalerie et Sorcellerie dans la Bretagne Légendaire

Pendragon le jeu de rôle se base comme beaucoup d'autres, sur une série d'oeuvres littéraires. Cependant à la différence des autres, cette série a été écrite dans sa totalité entre le XI et le XIII siècle.

L'Époque Arthurienne

L'époque où vit le roi Arthur est une période légendaire prenant place vers le VI siècle de notre ère. En réalité les différents écrits qui datent eux, du XI siècle pour les premiers, transcrivent les faits se déroulant à leur époque.

Néanmoins, leurs auteurs en ont arrangé les faits rendant les nobles beaucoup plus raffinés qu'ils ne l'étaient en réalité. L'époque arthurienne est en effet une époque où il fait bon vivre. Le roi Arthur est un roi généreux non seulement pour ses vassaux mais également pour le bas peuple. A cette époque le fait d'être un excellent combattant ne suffit pas, il faut de plus se comporter avec la plus grande courtoisie. Celle-ci est la base de tout chevalier arthurien.

La courtoisie.

La courtoisie est la qualité indispensable à tout bon chevalier arthurien. Celle-ci comprend plusieurs facteurs comme l'intelligence, le raffinement ou encore la générosité. Elle s'exprime surtout au niveau du fine amor. Instauré par la reine Guenièvre, le fine amor est en fait un amour platonique entre un chevalier et une dame. Cet amor peut en certaines occasions devenir amour s'il y a consommation de l'acte. Ce fut le cas pour Lancelot et Guenièvre. Une partie des chevaliers ont un amor à la cour et tous sans exception ont un amor plus ou moins fort pour la reine. Ce sentiment met souvent le chevalier qui s'y prête,

dans des situations complexes voire périlleuses pour lui. En effet, de très nombreux chevaliers pratiquant le fine amor sont mariés, mais cette union est la plupart du temps arrangée soit par un haut dignitaire soit par le roi lui-même. Cette situation oblige donc les deux "amants" spirituels à se rencontrer dans le plus grand secret, souvent d'ailleurs dans les Jardins de l'Amour.



PENDRAGON



Il est de coutume, pendant ces instants privilégiés, que la belle confie à son chevalier servant, une mission lui permettant de prouver son amour. Ces missions peuvent être très difficiles voire mortelles mais quand on n'aime on ne compte pas !. En dehors de ce fine amor, le chevalier courtois plaît aux dames. Il sait danser, chanter, raconter des poèmes ou pratiquer la fauconnerie. De plus il y va de son honneur de protéger et de servir toutes les femmes, nobles ou roturières. En conclusion le chevalier courtois est l'élite de la chevalerie de l'époque.

Sentiments et autres passions lui donnent aussi toute la renommée qu'il mérite. Un chevalier arthurien est quelqu'un qui tient à son honneur et à son sens de l'hospitalité. Celle-ci est également un grand thème de la vie de l'époque.

L'hospitalité

Il est de rigueur à cette époque que toute personne demandant l'hospitalité la reçoive. Il peut cependant arriver, dans des cas très particuliers que cette hospitalité soit refusée, mais cela reste tout de même très rare. Si l'hospitalité est accordée, il est inconcevable que

l'hôte ou l'invité fasse du mal ou tire l'épée. De plus l'invité se doit de respecter toutes les coutumes du lieu même si celles-ci lui semblent barbares ou injustes. L'autre règle inaliénable à laquelle est soumis l'invité, est celle de la prise de congé. En effet tout chevalier se doit de demander son congé avant de quitter son hôte. Cette règle est très importante car elle peut engendrer des guerres entre deux royaumes. La guerre entre le roi Uther et le Roi de Cornouaille fut provoquée par le non respect de cette règle.

Par contre Lancelot est resté prisonnier de longs mois dans le château de la dame de Malahaut qui ne voulait lui accorder son congé.

Mais la plupart du temps tout se passe pour le mieux. Si une de ces règles de l'hospitalité est bafouée, le chevalier qui commet un tel affront sera d'une part déshonoré et d'autre part il lui sera quasiment impossible de trouver un toit pour la nuit, autant chez les nobles que chez les paysans.

L'honneur

L'honneur est peut être ce qu'il y a de plus important pour un chevalier avec la gloire. Il vaut mieux tout per-

dre : richesse, titre, voire ses amis plutôt que de perdre son honneur. L'honneur représente tout le côté chevaleresque de Pendragon. Aucun chevalier digne de ce nom ne commettra d'acte qui entacherait son honneur, comme frapper un adversaire désarmé ou encore frapper dans le dos. Quelques chevaliers ayant commis de tels actes, comme Bruce Sans Pitié sont devenus des chevaliers félons que tout le monde recherche. La grandeur d'un chevalier se remarque donc beaucoup plus par son sens de l'honneur que par sa gloire.

La loyauté.

La loyauté est également quelque chose de très fort à la cour du roi Arthur. La loyauté envers son suzerain, (pas forcément Arthur) est obligatoire.

Ce serment de loyauté et de vassalité s'effectue au cours de la cérémonie d'adoubement qui voit l'écuyer devenir chevalier. Le chevalier doit loyauté et obéissance à son suzerain, ainsi que de lui prêter son bras en cas de bataille. Le suzerain lui, doit subvenir au besoin de son vassal et le protéger. Cette règle régissant la société monarchique est très forte à l'époque d'Arthur.

Le nom d'Arthur est d'ailleurs connu de tous comme celui d'un roi juste, qui traite ses vassaux comme des membres de sa famille. En effet Arthur accorde à ses vassaux toute la loyauté qu'ils méritent. Il a de plus, une justice réputée comme étant l'équivalente de celle du roi Salomon. Tout chevalier vassal d'Arthur sait qu'il sert le meilleur roi du monde. Toute cette ambiance raffinée où l'honneur et la courtoisie priment, vous pourrez les retrouver dans PENDRAGON. Ceci est simulé par un système de jeu pratique et rapide.

En effet, il utilise exclusivement des dés à 6 et 20 faces. Le dé à 6 faces sert à la création de personnage et aux dommages causés. Le dé à 20 faces sert lui à la réalisation de toutes les actions.

Votre Chevalier

Votre chevalier est déterminé par 3 grands types de facteurs, qui sont les caractéristiques, les passions et traits directeurs et enfin les compétences.



□ **Les caractéristiques** sont la taille, la force, la constitution, la dextérité et l'apparence. Elles peuvent varier de 3 à 18.

□ **Les traits directeurs** servent à personnaliser votre chevalier. Ces traits reflètent le caractère, la mentalité et le comportement de votre personnage. Dans Pendragon, ses sentiments sont mis en opposition, c'est à dire que si l'on effectue un jet sous l'un d'entre eux, un jet d'opposition est ensuite effectué sous le trait opposé. Par exemple un jet en valeur sera opposé à un jet de couardise. Ces jets ne seront effectués que

lors de situations particulières à l'appréciation du maître de jeu et du joueur.

□ **Les compétences** permettront à votre personnage d'agir de façon plus ou moins bonne suivant son score dans la compétence et le résultat de son jet de 20. Pour réussir une action, il suffit d'obtenir un résultat inférieur à son score sur le dé 20 (perception 12, jet de 20 = 8, le jet est réussi). Un critique est effectué lorsque l'on réalise le nombre exact de la compétence (12 sur la perception par exemple). Une maladresse est obtenue sur un 20 sauf si la

compétence de 20 ou plus. Les combats sont résolus suivant le même système, ce qui allie donc souplesse et rapidité.

En conclusion, PENDRAGON vous fera connaître, gloire et honneur dans un monde peuplé de preux chevaliers et de dames ravissantes, mais cependant plein de danger.

Et n'oubliez pas avec PENDRAGON, vous entrez dans la légende !

Christophe Begey

Abonnez vous à **TATOU** 6 N° pour 225F

Découpez ou recopiez ce
bulletin et envoyez-le
ORIFLAM
132, rue de Marly
57158 Montigny-lès-Metz

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

Ci-joint mon règlement de 225f
par chèque bancaire ou postal à
l'ordre d'ORIFLAM

**N'oubliez pas de commander
les numéros que vous ne
possédez pas, pour compléter
votre collection**

Ci-joint mon **TAT 1 : épuisé**

règlement de 40F. **TAT 2 : _____**

par numéro **TAT 3 : _____**

+ 11 F. **TAT 4 : _____**

Frais de port **TAT 5 : _____**

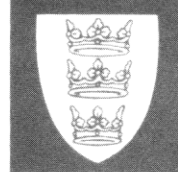
TAT 6 : _____

TAT 7 : _____

TAT 8 : _____



Boldhome Soir vous offre encore un scoop : Georgina Dufoix n'était pas une prêtresse de Chalana Arroy, mais une prêtresse de Malia.



Le Chevalier au Faucon



Ce scénario se déroule dans le territoire de Logres durant l'apogée d'Arthur. Il convient pour trois ou quatre chevaliers débutants. Les personnages commencent l'aventure dans le conté de Salisbury, domaine du comte Robert.

Avant propos

Nous sommes en 530, à la fin de la Pentecôte. Comme chaque année cette époque a vu l'adoubement de plusieurs chevaliers. Cette fois ci il s'agit des personnages. Il serait donc bon que le maître de jeu décrive de manière très détaillée cette cérémonie qui ne l'oublions pas est extraordinaire dans la vie d'un homme. Une fois l'adoubement achevé, le Comte Robert a ordonné comme partout au moment de la pentecôte de grandes fêtes qui dureront toute une semaine. Bien entendu, un tournoi est prévu. Les personnages pourront se présenter aux trois épreuves s'ils le souhaitent, ou à seulement l'une d'entre elles.

vité à raconter quelques uns de ses exploits. Il s'exécutera de bonne grâce et sera accompagné à la harpe par dame Glesni, la fille du comte Robert. La suite du repas se passe sans autre fait marquant.

**FOR : 7, CON : 12, TAI : 10
DEX : 15, APP : 21**

**GLESNI
Gente Dame**

**PV : 22, Dégats : 3D6
Mouvement : 3
Gloire : 600**

Le vainqueur des deux autres épreuves sera également félicité et ovationné. (Le gagnant de la mêlée remporte 25 points de gloire). Le lendemain de la joute, pendant le repas du soir dame Glesni se lèvera : "Gentes dames et vaillants chevaliers je vous invite tous demain à une chasse au rapace" (c'est à dire une fauconnerie). Tout le monde applaudit cette merveilleuse idée, mais Messire Gauvain se lève et annonce qu'il ne pourra participer à cette chasse car le roi le requiert d'urgence à Camelot.

La Chasse

Le lendemain matin vers 10 heures, la chasse débute par le choix du rapace soit un faucon, soit un autour. Un jet en fauconnerie est nécessaire pour choisir le bon oiseau. Chaque chevalier est accompagné par une dame. Le vainqueur de la joute accompagnera dame Glesni. La chasse se déroule dans un pré à quelques lieues du château, à proximité d'une grande forêt.

Dans le milieu de l'après-midi alors que tout ce passe pour le mieux, le cheval de dame Glesni s'emporte tout d'un coup, comme pris de folie, et part en direction de la forêt. Avant que les chevaliers et les personnages réagissent, la fille du Comte sera déjà évanouie dans la forêt. Un jet en Chasse à +2 sera nécessaire pour retrouver sa trace. Ensuite les joueurs devront effectuer des jets en Equitation pour essayer de la rattraper. Les cris de dame Glesni se font

Le Tournoi

Le matin de la première épreuve des joutes, tout est prêt pour le divertissement des chevaliers et du peuple. Les gens affluent dès 9 heures. La joute commence par la présentation au comte de tous les chevaliers participants, soit une cinquantaine. Certains pourront être les anciens maîtres des personnages (quand ceux-ci étaient écuyers). Ils pourront également remarquer (Héraldique) la présence de Messire Gauvain en visite au château.

La joute se déroule dans les règles de l'art. Si l'un des personnage remporte la joute, il obtient 35 points de gloire. Le soir tous les chevaliers sont conviés à la table du comte. Le vainqueur de la joute siège à la droite du maître des lieux et Messire Gauvain à sa gauche. Le festin est à la hauteur de la réputation du comte, c'est à dire excellent. Au cours du repas, Messire Gauvain sera in-

entendre de plus en plus forts jusqu'à devenir brusquement étouffés. Les chevaliers arriveront alors dans une clairière où ils pourront découvrir un chevalier en armure sombre tenant dans ses bras dame Glesni. Au pied du cheval, un nain habillé de peaux de bête, regarde méchamment les personnages.

Le chevalier s'adresse alors aux personnages : "Chevaliers sachez que vous êtes sur mes terres et sans mon invitation. Je vous demande donc de vous éloigner si vous ne voulez être occis de ma main". Les personnages se trouvent face à un choix. Soit ils partent, soit ils essaient de libérer dame Glesni. Dans ce cas, le chevalier en armure sombre leur dira : "Cette gente dame m' a appelé à son secours, et l'ayant délivré elle m'est donc redevable, aussi je l'emmène chez moi". La négociation sera alors clause. Si les personnages essaient de l'attaquer, le nain s'avancera et les montures des chevaliers s'enfuiront pris de panique à moins de réussir un jet d'Equitation à - 10. Le chevalier tournera les talons et s'éloignera sans accorder la moindre attention aux personnages quoiqu'ils disent ou fassent. Il disparaîtra très vite dans la forêt. Le nain quant à lui restera jusqu'à ce que son seigneur se soit éloigné, puis disparaîtra avec une rapidité démoniaque.

Fenhlia

Que les personnages poursuivent le chevalier ou qu'ils rentrent au château prévenir le comte, ils rencontreront une petite créature ailée, habillée d'une courte tunique.

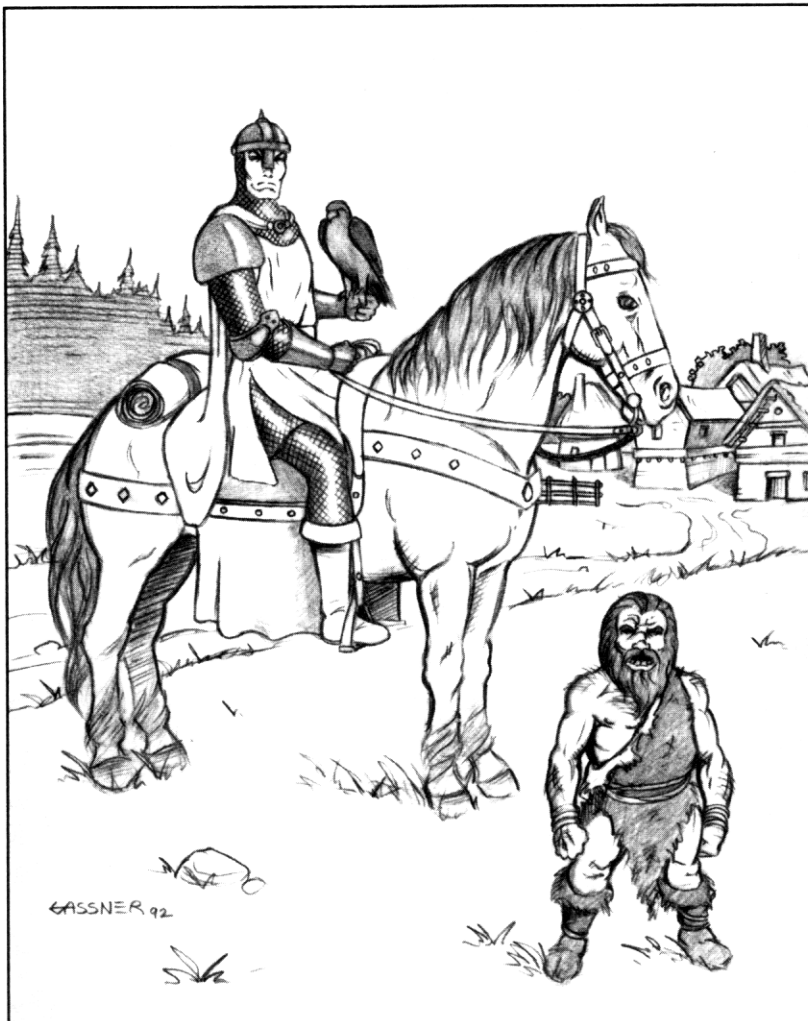
"Bonjour mes seigneurs, je m'appelle Fenhlia et je vous trouve en grand embarras, puis je savoir pourquoi ? Je pourrais peut-être vous aider". Si les joueurs lui expliquent, elle leur dira que le chevalier à l'armure sombre s'appelle Ysgarran, il s'agit d'un chevalier banneret ayant été banni de la cour du comte Robert. Cependant Ysgarran est toujours chevalier et maître sur ses terres. Il s'est aussi acquinté avec une immonde chose, Granagur. Les personnages pourront se rendre compte qu'elle en parle avec un mépris non dissimulé. Si les personnages la questionnent un peu plus, elle leur dira qu'elle veut bien les aider mais pas dans l'immédiat, le principal pour eux étant d'abord de ce rendre au château d'Ysgarran. S'ils retournent chez le comte, celui-ci leur expliquera que Ysgarran éprouve un pas-

sion délirante pour sa fille. Son comportement outrageux a causé sa disgrâce. Au moment de partir Ysgarran a promis que si jamais il sauvait sa fille, celle-ci lui appartiendrait. Le comte demande donc aux chevaliers de lui ramener au plus vite sa fille sans heurt, car il ne voudrait pas perdre un ou plusieurs chevaliers serait-ce Ysgarran lui-même.

Le Château

Le château d'Ysgarran est un petit manoir perché sur une colline dominant un village d'environ une trentaine de maisons. Les paysans n'ont pas l'air maltraités cependant l'ambiance n'est pas très enjouée. Chacun à l'air de faire son travail sans s'occuper de ce qui se passe à l'extérieur. En arrivant dans le village, les personnages croisent plusieurs hommes d'armes portant les couleurs d'Ysgarran, un faucon noir tenant dans ses serres une branche de laurier brisée. Au passage des personnages, ils s'écartent et les saluent. Le pont levis est relevé lorsque les personnages se présentent devant le château. Ils peuvent demander l'hospitalité ou défier Ysgarran.

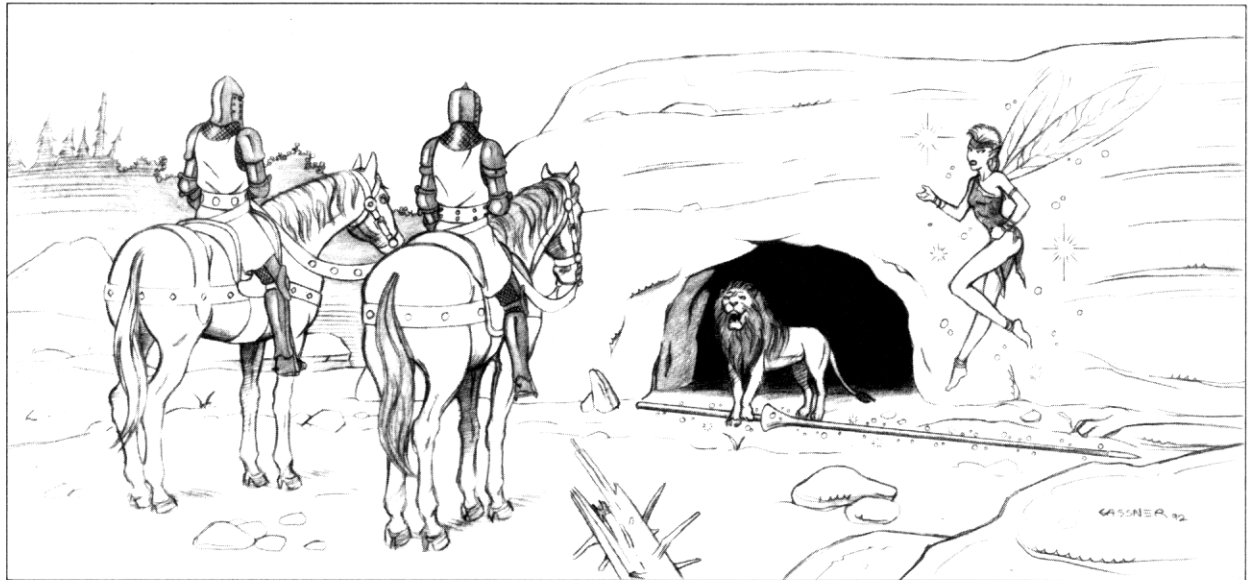
Dans ce cas reportez vous au paragraphe du défi. Le garde ira prévenir son maître. Il reviendra deux ou trois minutes plus tard et le pont-levis s'abaissera. Les personnages entrent alors dans une petite cour, où des palefreniers s'occupent de leurs chevaux. Tout de suite après, un chevalier vient les accueillir. "Le seigneur Ysgarran, vous souhaite la bienvenue dans son château, tout sera mis à votre disposition pour que vous ne manquiez de rien". Deux pages s'avancent alors, et conduisent les joueurs par un grand escalier jusqu'à un long couloir assez sombre. Le mobilier est plutôt rustique, seules quelques tapisseries ornent les murs, donnant un peu de chaleur dans cette atmosphère d'une froideur extrême. Les chambres sont elles aussi aménagées simplement. Elles comprennent deux lits, deux grands coffres en bois, et un damier. Les pages se retirent en signalant aux personnages qu'ils viendront les chercher pour le repas.



FOR : 18, CON : 14, TAI : 17
DEX : 15, APP : 12

YSGARRAN
Chevalier Fameux

PV : 30 Dégats : 6D6
Mouvement : 3
Armure : 10 + Bouclier
Compétences : Fauconnerie 22,
Epée 21, Lance 20, Equitation 20.
Gloire : 3550
Passion : Amour pour Glesni 17
Trait significatif : Fier 18



Le Seigneur Ysgarran

Vers six heures, les pages viennent annoncer aux chevaliers que Messire Ysgarran les attend dans la grande salle. Ils les conduisent dans une grande pièce où là non plus le luxe n'est pas de mise. Dans celle-ci se trouve une grande table en bois brut sur laquelle les pages ont déposé des couverts en argent, des verres en cristal décoré, des assiettes en porcelaine. A leur entrée dans la pièce, Messire Ysgarran se lève et se dirige vers eux. "Chevaliers veuillez excuser mon comportement de cette après-midi, j'étais en effet très perturbé par de nombreux problèmes et j'ai manqué à tout mes devoirs, aussi je vous remercie de partager ma table". Il serait préférable que les joueurs connaissent les lois de l'hospitalité, car ils ne doivent pas commettre d'impair. "Si vous le permettez, reprend Ysgarran, nous attendrons Dame Glesni, qui m'a fait l'honneur d'être mon hôte, pour nous attabler". Si les joueurs expriment la moindre menace, le moindre comportement agressif, Ysgarran changera vite de ton et dira "Seigneurs sachez que je vous ai accueilli sous mon toit en vertu des lois de l'hospitalité, ces mêmes lois que vous transgressez en m'insultant. Aussi messires il est de coutume dans ce château que l'impudent coupable d'un tel outrage périsse par le fer. Je vous attends donc dehors. Si un semblant de chevalerie coule encore dans vos veines vous me rejoindrez, sinon que toute la honte et le déshonneur retombe à jamais sur vous et sur votre suzerain le comte Robert". Si tout se déroule sans heurt, dame Glesni se présente quelques minutes plus tard, vêtue d'une robe immaculée. Son regard semble vide et empli de tristesse. Même comme cela, la pièce resplendit par cette apparition. "Madame sachez que vous êtes la plus belle

femme que j'ai vue en ce lieu, et je me réjouis d'autant que vous soyez mon hôte" dit alors Messire Ysgarran. Dame Glesni l'ignore et passe à table. Le repas se déroule sans aucun incident si ce n'est que dame Glesni ne dessert les dents. Messire Ysgarran par contre remplit à lui seul ce vide et anime la conversation par des questions aux jeunes chevaliers, sur la joute qui s'est déroulée, sur leur projets actuels et futurs. Il parle également de ses exploits où il a entre autre terrassé un lion d'un magnifique coup de lance. Le repas est excellent, on a mis les petits plats dans les grands pour visiblement satisfaire les hôtes et surtout la fille du comte.

Le repas s'achève assez tôt et dame Glesni prend congé de ses invités et de son hôte qui l'a fait raccompagner. Les personnages pourront proposer une partie de dames, voire de tabula dans lesquelles Ysgarran excelle, il ne refusera pas une partie. Le lendemain matin il sera tous à fait envisageable que les chevaliers défient messire Ysgarran.

Le Défi

Le défi peut prendre plusieurs formes, libre aux joueurs de choisir. Dans tous les cas, Ysgarran sera tout de suite présent sur les remparts. "Il est de coutume seigneurs, que toute personne voulant me défier prouve sa valeur, sinon je suis en droit de refuser. La coutume veut également que le maître des lieux décide la nature du défi. Aussi sachez que je décide que le défi se fera à la chasse au rapace, discipline où je suis passé maître. Mais avant cela il me faut une preuve de votre valeur. Dans la forêt au nord, à deux jours d'ici repose un lion, son antre abrite une lance qui porte mes initiales, ramenez moi cette lance. Alors j'accepterai votre défi. Les personnages n'ont d'autres choix que de se plier à cette coutume à moins de se déshonorer.

La Chasse au Nain

Durant leur voyage au nord, les personnages retrouvent Fenhliia qui s'inquiète de leur sort et du défi. Elle semble très contrariée lorsqu'elle apprend la nature de ce défi. "Sachez que Messire Ysgarran est le meilleur fauconnier du royaume, et sincèrement je n'ai encore vu personne capable de le battre." Si les personnages l'interrogent plus avant elle leur dira : "Ecoutez je veux bien vous aider mais il faut que vous me rendiez également un petit service. Vous savez que Messire Ysgarran a pour suivant Granagur, or il erre de temps à autre dans les bois, le soir, et son activité est de détruire notre village. Aussi je vous demanderai de nous aider à l'attraper auquel cas je vous donnerai le moyen de vaincre Messire Ysgarran".

**FOR : 20, CON : 17, TAI : 6
DEX : 16, APP : 4**

**GRANAGUR
de KLAR-IN-RAI**

PV : 23

Armure : 4 points de peau

Pouvoir spécial : Effraie les animaux

Les joueurs peuvent refuser en prétendant que leur quête doit être réalisée dans le temps le plus court. Mais il serait préférable pour eux, qu'ils acceptent. Fenhliia leur expliquera alors son plan. Elle ira taquiner Granagur aux alentours du château, et lorsque celui-ci viendra vers le village les personnages devront l'enfermer dans un filet.

Mais ils devront faire très attention car Granagur possède une force terrible et un pouvoir maléfique qui lui permet de jeter le mauvais sort. Les joueurs peuvent proposer d'autres plans.

Fenhliia les conduira donc aux environs de son village, mais sans leur in-

diquer où il se situe. Elle donne aux chevaliers deux filets magiques et leur demande de se cacher. Ils pourront monter à cheval avec tous les risques que cela comprend, vu le pouvoir du nain. Comme prévu, Fenhliia part alors pour attirer Granagur.

L'embuscade se déroule plus ou moins bien suivant la stratégie élaborée par les personnages. Si ceux-ci n'arrivent pas à capturer le nain en ayant suivi le plan de Fenhliia, elle sera d'accord pour les aider admettant qu'elle s'était peu être trompée, sinon elle disparaîtra sans dire un mot. Si par contre ils capturent le nain, Fenhliia sifflera entre ses doigts et une dizaine de lutins apparaîtront dans la forêt en hurlant "à mort le sale rat".

Les personnages qui réussiront un jet en miséricordieux devront intervenir pour éviter qu'il se soit découper. Fenhliia sera alors très mécontente de cette intervention, et les joueurs devront la faire revenir à des sentiments moins barbares. Après de nombreux pourparlers, Fenhliia acceptera de l'épargner.

La Caverne du Lion

Comme promis Fenhliia aidera les personnages dans leur quête. Elle leur indiquera la caverne où vit le lion, mais elle leur dira aussi que ce n'est pas un lion ordinaire et que le combattre serait vain. Arrivés devant la caverne, les chevaliers pourront voir un lion couché, ses pattes de devant posées sur une lance.

L'animal est fabuleux, non seulement il est plus grand que la moyenne, mais ses yeux brillent d'intelligence. Il regardera les personnages droit dans les yeux. Un jet en valeur sera nécessaire pour soutenir son regard. Le premier qui s'approchera du lion avec l'épée sortie ou non, provoquera un rugissement à donner froid dans le dos. Un jet de valeur à - 5 sera nécessaire pour ne pas s'enfuir à toutes jambes. Une fois qu'il aura rugi, le lion se redressera en gardant toujours les pattes antérieures sur la lance. Le personnage qui n'aura pas fui et qui continuera d'avancer verra le lion le fixer d'un regard noir, mais ne commettre aucun geste offensif à son égard. Arrivé à un mètre de la bête, le lion lèvera ses pattes avants et offrira la lance au chevalier. Il pourra s'en saisir sans que l'animal ne bouge d'un pouce. (Le personnage réalisant cet exploit gagnera 20 points de gloire).

L'Oiseau Lyre

Fenhliia paraîtra très étonnée que les chevaliers aient réussi cet exploit et elle les félicitera. "C'est très bien Messires mais pour remporter le défi, la bravoure

ne vous sera d'aucun secours sans une parfaite maîtrise des armes".

En effet seul un oiseau lyre vous permettra de vaincre Messire Ysgarran à la fauconnerie.

C'est le seul oiseau capable de voler plus vite qu'un faucon. De plus c'est le seul qui puisse se transformer en véritable faucon, pour respecter les termes du défi. Je vais donc vous conduire à lui mais il est gardé dans une cage en or depuis maintenant six saisons par un homme vil qui l'a blessé au cours d'une chasse. Fenhliia les conduira alors à travers la forêt jusqu'au bord d'un cours d'eau où une tente est dressée.

Quand ils arriveront, un homme de grande taille en sortira. "Que puis-je pour vous Messires ?"

Si les joueurs lui expliquent la raison de leur venue il restera impassible, et explosera soudain en criant que cet oiseau est à lui et que personne ne le possèdera à part lui. Il défiera quiconque osera douter de sa parole.

Aucune discussion n'est possible avec cet énergumène, si ce n'est celle des armes. S'il est vaincu à la joute, il se battra alors au sol jusqu'à la fin. Les personnages pourront libérer l'oiseau lyre qui se posera doucement sur le bras de celui ayant terrassé le chevalier.

**FOR : 16, CON : 13, TAI : 14
DEX : 15, APP : 14**

**GWAIN
Possesseur de l'Oiseau Lyre**

**PV : 27 Dégats : 5D6
Mouvement : 3
Armure : 8 + Bouclier
Compétences : Épée 16, Lance 15,
Equitation 14, Jouer de la Harpe 14.
Gloire : 1380
Trait significatif : Énergique 16**

Cet oiseau est magnifique, il a un plumage rouge flamboyant dont les teintes changent avec la position de l'oiseau. Sa queue est encore plus magnifique et s'allonge sur une cinquantaine de centimètres, elle a une multitude de couleurs toutes splendides. Au dessus des yeux se trouvent deux superbes plumets d'un orange extraordinaire.

L'oiseau se dressera et regardera alors la personne sur laquelle il s'est posé comme pour lui demander quelque chose. Si les joueurs lui parlent, il inclinera la tête en signe d'acquiescement. Il se transformera naturellement en faucon dès que les personnages lui auront expliqué leur défi.

Le Défi

U ne fois en compagnie de l'oiseau lyre, les chevaliers pourront retourner voir Ysgarran pour accomplir le défi.

Fenhliia les quittera durant le voyage du retour, en les remerciant encore pour leur aide. Elle disparaîtra très vite dans la forêt. Les joueurs arriveront au château vers la fin de l'après midi, et Messire Ysgarran leur enverra un page pour quêrir la lance. S'il s'agit de la bonne, il acceptera de les rencontrer le lendemain à l'aube, dans le pré derrière le château. Le lendemain, Messire Ysgarran arrivera à l'aube, avec au bras un magnifique faucon, d'une égale beauté à l'oiseau lyre.

□ **Le défi se passera ainsi :**

trois lancer successif de faucon, le gagnant étant celui dont l'oiseau ramène le premier une proie. Il faudra donc effectuer trois jets de fauconnerie (grâce à l'oiseau lyre les jets s'effectueront à + 15). Si Ysgarran sort vainqueur il déclarera avoir fait preuve de son droit, et qu'il garde donc dame Glesni. Les chevaliers n'auront plus qu'à rentrer au château du comte. Celui-ci les remerciera pour avoir essayé mais malheureusement ce ne sont que jeunes chevaliers. (Gloire 10 points par personnes).

Si par contre ils arrivent à vaincre Ysgarran celui-ci déclarera : "Seigneur vous êtes la première personne à me vaincre à cette discipline aussi considérez moi comme votre obligé". Il acceptera de rendre la fille du comte, et disparaîtra du pays pour noyer son chagrin d'amour. Le comte sera enchanté de revoir sa fille et félicitera les joueurs. Un grand banquet sera donné en leur honneur. A la fin de celui-ci le comte se lèvera et s'adressant aux personnages dira : "Chevaliers, sachez que je suis fier de vous, et c'est avec un honneur non dissimulé que je vous mande pour servir à la cour d'Arthur Pendragon, notre noble suzerain. Accomplissez auprès de lui autant de hauts faits comme celui-ci. Partez... mais sachez que toujours vous demeurerez mes meilleurs chevaliers". (Gloire 500 points à se partager).

*Remarque au maître de jeu :
Dame Glesni à pris en pitié Ysgarran et elle en est même tombée amoureuse, voilà une bonne fin à cette folle aventure.*

Christophe Begey



NEWS

Parole de démon !

L'ECRAN II

Périls dans les Jeunes Royaumes

Un nouvel écran pour *Stormbringer*, illustré par Alain Gassner. vous y trouverez aussi un scénario inédit, *Soleil Rouge* et les tables de la seconde édition de *Stormbringer*.

ECRAN DE STORMBRINGER : parution DECEMBRE 92

Ce livre vous propose cinq aventures, cinq défis dans le monde cruel des Jeunes Royaumes. Aurez vous assez d'âmes et de sang pour en venir à bout ?

Le Croc : les marins craignent la Mer Pâle. Des navires ont disparu dans ses brumes. Certains croient avoir vu un pic noir sortant des flots tel le croc d'une bête sanguinaire. Des filets ont ramené des abominations. Qui a transformé cette mer calme en un océan de terreur ?

Le Coeur d'Arioch : certaines pierres sont aussi splendides que maudites. Comment échapper aux cauchemars d'un malheureux voleur victime de la colère d'Arioch ?

Le Royaume Flottant : La mer des sargasses existe dans les Jeunes Royaumes. Un grand Kraken en est le roi et les naufragés ses proies. Pourquoi s'est on embarqué sur ce navire ?

La Tempête du Chaos : est ce bien raisonnable d'acheter un dieu, même à crédit ?

L'Engin Connecteur : Des naissances de monstres affligent le peuple ailé. Une pièce essentielle de la machine sacrée a été dérobée. Qui sont les voleurs et pourquoi ont-ils mutilé l'Engin Connecteur ?

Périls dans les Jeunes Royaumes : Parution FEVRIER 93.

LE CLAN ORIFLAM



Cher lecteur sachez qu'à partir de maintenant il existe un clan Oriflam.

Qu'est que le clan Oriflam ?

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

- par minitel 3615 code CJR rubrique CLAN,
- par courrier à Oriflam, Service Clan, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz.



Les avantages du clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

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

L'OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 35 96 83

(Possibilité de vente par correspondance)

LE TEMPLE DU JEU

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

- Troisièmement tous les trimestres vous recevrez un petit journal vous présentant les nouveautés américaines pour nos jeux mais également les nouveautés françaises prévues par Oriflam ainsi que leur date de parution.

Ludiquement vôtre

Christophe BEGEY

PS : les vingt premiers inscrits recevront un pin's de l'étoile du chaos de *STORMBRINGER*

Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

Il y a deux méthodes pour s'inscrire au clan soit par minitel sur 3615 code CJR, soit par courrier à nous adresser à ORIFLAM, 132 rue de Marly 57158 Montigny les Metz.



Comment naître, vivre et mourir sur une moto...
par Jean-Michel Ringuet

ROAD RIDERS

CYBERPUNK

Cyberpunk ne se limite pas à un environnement urbain, au chatolement des néons sous la pluie acide ; non, Cyberpunk c'est aussi le vertige de la ligne blanche, les espaces désolés où s'alignent les serres ultramodernes des agricorpos, les highways désertées, creusées d'ornières et seulement utilisés par les trucks blindés, les patrouilles de police armées... et les Nomades. Plus qu'un mode de vie, c'est aussi une culture, une philosophie. Le nomadisme c'est la liberté dans une société ultra protégée qui ne tolère plus l'individualisme et les rebelles à l'ordre établi.

AU MILIEU DU NÉANT

"Je suis né là ; au milieu du néant. Les Autres appellent ça le Nouveau Mexique. Pour nous, ce n'est rien qu'un ruban d'asphalte gris qui court entre le métal du ciel et la poussière du désert. C'est la Highway 25 qui va d'El Paso à Albuquerque, à Santa Fe et plus loin vers Denver. Elle nous appartient, à notre Clan. Les Autres ont beau nous envoyer leurs Chiens, dans leurs voitures noires, ils savent qu'ici ils n'ont aucune autorité."

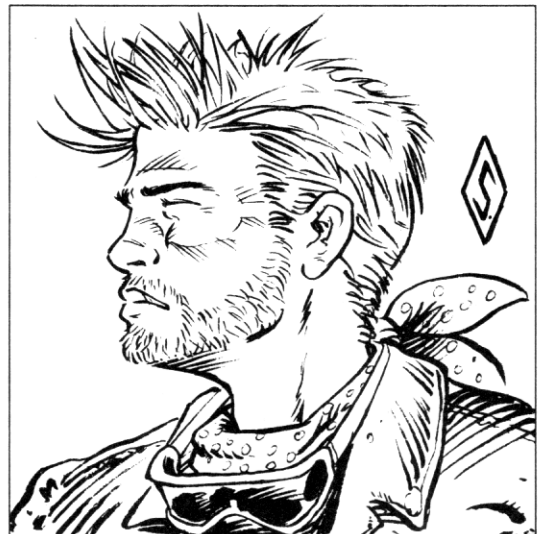
"Aujourd'hui, nous nous sommes arrêtés près de Socorro, sur le Rio Grande ; en cette saison tout le Clan remonte vers le nord pour le grand rassemblement de Farmington. Nous sommes tous Navajos, pour un tiers de sang dans nos veines, et nous n'avons pas oublié les traditions de nos pères. Je fais partie des Eclaireurs, et nous sommes là pour voir si la caravane pourra passer la nuit près de la ville : nous avons désespérément besoin de carburant et de médicaments. Nos deux gros camions citernes sont vides, et une de ses fièvres étranges, conçue par les Autres, frappe plusieurs de nos Frères et Soeurs."

Pour l'instant tout semble calme à Socorro. Ce n'est qu'une petite ville : le vieux centre, les bâtiments préfabriqués des ouvriers de l'exploitation Petrochem des Comtés de Socorro et de Lincoln, et à la périphérie les pavillons blancs des cadrexecs. Dans la lumière du soleil orange qui s'en va mourir au bord de l'horizon, elle paraît tout à fait vide.

Nous n'aurons pas de problèmes. Ned me fait signe ; il désire continuer vers le nord, pousser jusqu'à Belen à cinquante kilomètres sur la 25. Il a peur que les Chiens soient descendus d'Albuquerque avec des blindés pour nous barrer la route. Moi, je ne les crains pas ; je me méfie plus des Agricorpos et de leurs valets. Hier encore, un de leurs hélicoptères légers nous a mitraillés près de Cuchillo, et ici nous sommes sur leur territoire de chasse. Petrochem nous a volé la terre et, comme un charognard, il protège sa dépouille."

"Ned remonte dans la voiture avec Leaper, et ils partent aussitôt. Moi je préfère rester, avec les deux autres motards. Nous allons tracer sur la route, plus au sud, les signes pour l'avant-garde de la caravane, et ensuite nous descendrons à la ville pour y trouver l'approvisionnement. Quelque chose me dit que ce soir les Esprits de la route seront à nos côtés."

Je suis né là ; au milieu du néant.





VIOLENCES DANS LE COMTE D'EUREKA

Nine o'clock News on NN54 : «Hier après-midi de sérieuses échauffourées ont eu lieu dans le Comté d'Eureka, Nevada, entre les forces de l'ordre et un groupe de nomades. Les incidents ont débuté vers 14 heures, quand une bande de motards s'en est pris à deux camions de l'exploitation Agritech, près de la petite ville de Dunphy. Aussitôt deux voitures des Nevada Highway Patrolmen se sont portées au secours des malheureuses victimes dont les véhicules avaient été pillés et incendiés, mais en arrivant sur place ils ont été reçus par des coups de feu. La situation s'est encore aggravée quand des vigiles de l'Agritech, prestement délégués sur les lieux, ont répondu de la même manière aux nomades, causant plusieurs victimes dans leurs rangs.

Quand finalement les unités d'interventions spéciales, détachées de Winnemucca, sur la Highway 80, ont pu prendre position, elles ont dû faire face à une véritable situation de guerre. L'affaire s'est néanmoins vite réglée, car les vigiles d'Agritech ont su faire preuve d'une étonnante efficacité. La H80 a tout de même été bloquée pendant près de cinq heures, causant quelques embouteillages. Le bilan est également éloquent : dix-huit nomades tués ou blessés gravement, trente-quatre autres arrêtés pour délits graves, un policier et un vigile tués, cinq automobilistes blessés plus ou moins gravement.



" Le dernier bilan de l'acrochage entre les forces de l'ordre et la meute "Cofroadia" est de 18 nomades tués et blessés, un policier et un vigile tout deux abattus et de

Les nomades ont été formellement identifiés comme les membres d'une bande de pillards nommée la Cofroadia, et qui a déjà fait parler d'elle en Californie du sud et au Nevada. En majorité d'origine mexicaine, ces gangsters sont des individus dangereux, irrespectueux des lois et vivant du produit de leurs rapines. Le Shérif James T. Oliveira, responsable de l'ordre dans le Comté d'Eureka, a déclaré que toutes les mesures seraient prises afin d'éviter à l'avenir de tels incidents. Les membres de la Cofroadia encore en liberté sont maintenant activement recherchés par toutes les forces de Police. L'Etat du Nevada dédommagera Agritech pour les dommages qu'elle a subis ; rappelons que l'Agritech emploie au Nevada près de 25 000 personnes, et en nourrit sûrement dix fois plus, comme l'a fait remarquer avec humour Ephraïm Lawson, directeur de l'exploitation de Dunphy».

NOMADISME MODERNE : UNE ETUDE ETHNOLOGIQUE

Extraits de l'essai du Docteur Elizabeth Grove, paru aux Editions Newkind- 2019.

«L'étude ethnologique des populations dites nomades sur le territoire américain n'a encore jamais été entreprise, pour la bonne raison que la majorité des gens, et donc des scientifiques, considèrent ces gens comme des vagabonds et des hors-la-loi, plutôt que comme une minorité sinon unie, du moins ayant une identité propre. Cette attitude de rejet, dictée par notre société encline à condamner ceux qui ne peuvent être contrôlés, a conduit à une marginalisation des nomades, et, curieusement, à une accélération du processus de libération des valeurs traditionnelles entrepris depuis la fin des années 90. A l'heure actuelle, nous n'avons plus affaire à des groupes disparates et désorganisés, vivant principalement de pillages, mais à une population autonome, ayant une culture composite mais très développée, et un mode de vie tout à fait original.

Mon étude m'a conduite à vivre pendant un temps au sein de trois Clans Nomades (le terme «Meutes» couramment utilisé par les médias reste péjoratif : le clan des Hares, le clan Fredriksson, et le clan des Smugglers. Tous vivent en Californie (principalement) mais l'économie

du groupe repose sur des sources variées : vols et contrebande pour l'un, petits travaux et utilisation de ressources naturelles pour un autre, mercenariat pour un troisième. Malgré ces disparités, ils partagent tous quelque chose que je ne peux nommer autrement que l'Ame.

Ma première surprise à leur contact fut la découverte du langage. En effet, si tous les nomades parlent Anglais, Espagnol ou un mélange des deux qui est l'argot de la Côte Ouest, toutes les tribus, ou presque, ont développé des langages qui leur sont propres. Bien sûr, rien là de véritablement élaboré du point de vue linguistique : ce sont en

général des mélanges un peu hasardeux des deux langues déjà citées, d'argot spécifique ou de mots détournés de leur usage, d'expressions pittoresques, et

de mots indiens, allemands, français, chinois et portugais. Le résultat est une bouillie sonore à peu près incompréhensible pour qui n'est pas du Clan, et elle se trouve encore compliquée par les signes qui y sont associés. A la manière des Natifs Américains, et sur leur modèle, les Nomades ont inventé un langage des signes, qui se fait par les mains, mais aussi par différentes expressions du visage qui leur sert à ponctuer le langage sonore et à se faire comprendre des autres Nomades (il est commun à tous les Clans). Un tel mode d'expression a de quoi surprendre dans une société aussi civilisée que la nôtre, mais il faut considérer l'état d'esprit fondamentalement paranoïaque de tout Nomade, habitué à être traqué par les forces de police, et la nécessité de rester secret et discret pour survivre. Pour qui n'est pas Nomade, et pour qui n'est pas du Clan ou de la Famille, il existera toujours cet obstacle.

Ces signes se retrouvent aussi sur la Piste (c'est ainsi que les Nomades nomment en général la route qu'ils suivent) pour prévenir, avertir ou informer ceux qui suivent. Ce sont des pictogrammes que l'on bombe hâtivement sur le bitume, sur un rocher, sur un mur. Quand la discrétion est nécessaire, on utilise des éléments naturels comme des cailloux, des végétaux, des rebuts, ou tout

Ils partagent tous quelque chose que je ne peux nommer autrement que l'Ame.

ce qui peut servir à cet usage. Ce mode de communication s'est imposé quand il est devenu évident que l'on ne pouvait faire confiance aux moyens traditionnels (radios, CB, téléphone...) trop souvent surveillés par la police. Il est maintenant devenu l'un des fondements de la culture nomade.

Ces traditions originales se retrouvent également dans ce l'on pourrait appeler mythologie, mais qui n'est qu'un tissu de croyances et de légendes plus ou moins dense selon les Clans. Le fond en est constitué par le récit déformé des exploits de certains Nomades (le plus souvent les Premiers, ceux qui ont créé le groupe) auquel s'ajoutent des superstitions et un folklore empruntant aux Natifs d'Amérique, mais aussi au Vaudou, à la Santeria, aux vieilles croyances européennes et juives. Le savoir ne se transmettant qu'oralement, car les Nomades n'ont pas les possibilités matérielles d'imprimer ou d'enregistrer quoi que ce soit, il est soumis à un processus de transformation très rapide ; c'est ainsi qu'en moins d'une génération, on dispose de mythes bien établis et si déformés qu'il est difficile de faire la part du vrai et de la légende. Je sais que cet aspect très particulier des traditions du peuple des Errants a été mis en doute par de nombreux confrères qui ne voient là que des histoires pour épater le touriste et l'ethnologue d'occasion, mais comme je l'ai dit, mon étude a porté sur un grand nombre de Nomades et j'ai pu constater qu'il y avait un fond commun, et que le symbolisme plus ou moins fumeux que l'on pouvait y trouver avait, pour chacun de ces gens, une signification bien précise. Quand deux personnes, issues de milieux complètement différents, ne parlant pas la même langue ; ne s'étant jamais rencontrées, connaissent toutes deux une histoire presque incompréhensible dans laquelle elles s'accordent à trouver un sens bien particulier, presque codifié, cela signifie inmanquablement qu'elles partagent une identité commune, et que cette histoire a valeur de mythe pour elles.

LE VERTIGE DE LA LIGNE BLANCHE

«C'est sur la Highway 15, en plein milieu du désert de l'Utah que disparut la Famille Raven.

En ces temps de guerre et de flammes, où la terre violée par les Autres sur le poison chimique et radioactif, la 15

n'est qu'une longue ligne un peu plus pâle que les rocs qui la cerrent, vide là où elle transperce des collines trop arides pour que les Agricorps s'y soient établies. Les villes qui la bordent meurent.

C'est là que les Raven ont trouvé la Déviation.

Depuis longtemps les Esprits chantaient dans les vapeurs d'essence et la chaleur du bitume ; au début, seuls les Hommes Sages pouvaient les entendre, mais peu à peu tous devinèrent les voix qui parlaient aux Quatre Vents. Quelque chose courait sur la piste, mais il demeurait invisible. C'était comme une grande Bête au corps élancé qui n'était pas de ce monde. Un soir, le Guide des Raven entendit la Chose qui parlait pour lui, et il sut ce qu'il fallait faire pour que tout soit juste. Il consulta les Mécaniciens de la Famille, les hommes qui connaissent les secrets des moteurs et de la vie, et au crépuscule suivant il était prêt.

Il monta au volant de sa voiture noire, et deux compagnons partirent avec lui. Les Prières avaient été faites. Sur un bout d'asphalte de la 15, au milieu des rocs et de l'obscurité qui tombait, les Esprits chantaient plus forts. Le Guide démarra et partit plus vite que jamais, il accéléra jusqu'à ne plus sentir que le plancher sous son Pied d'Accélération, ouvrit grand la vanne de NitroM, et hur-la. En vingt respirations précipitées, il avait passé les deux zéro zéro.

Il y eut alors une grosse boule de feu, qui s'étala sur la Piste et traça les Signes sacrés, et toute la Famille rassemblée put entendre comme un hurlement gigantesque. Ensuite, il n'y eut plus rien : la voiture n'était plus là, les flammes étaient mortes. Le Guide et ses Compagnons avaient trouvé la Déviation.

Elle mène vers la Highway 213 qui n'existe pas ici, mais qui pourtant existe.

Vieille légende Nomade : "Depuis longtemps les Esprits chantaient dans les vapeurs d'essence et la chaleur du bitume."

C'est là qu'ils étaient allés.

Tous les Ravens, alors, montèrent dans leur quatre et deux roues, et en chantant ils roulèrent plus vite qu'ils ne l'avaient jamais fait, jusqu'à ne plus sentir que le plancher sous leur Pied d'Accélération, et c'est ainsi qu'ils trouvèrent la Déviation».

MENACE

Rapport préliminaire d'évaluation de la menace représentée par les gangs nomades en Californie. Adressé aux autorités de la CHP et des Shérifs des Comtés de San Bernardino, Riverside, Imperial, Inyo, Kern et Tulare/FBI :

«Il faut, avant toutes choses, considérer qu'il n'y a pas d'unité dans les bandes de nomades que l'on peut rencontrer sur la route : il est impossible d'établir une procédure standard d'intervention pour les forces de police, ou de définir un effectif précis pour un secteur donné. Une bande peut regrouper aussi bien dix individus que trois cents, et les témoignages ne permettent pas de savoir avec précision à qui on a affaire dans le cadre d'une opération de maintien de l'ordre. Une classification relative a été fixée quant à la taille de ces groupes :

- **Gang** : entre dix et trente individus. Un groupe aussi petit ne peut survivre que par le vol de ce qui lui est nécessaire : carburant, nourriture, armes, ou





argent pour se les procurer. Ce mode de vie implique des véhicules très rapides, en général des motos (70 % des effectifs) et des voitures trafiquées avec blindage léger. Leurs armes favorites sont les pistolets mitrailleurs et les fusils d'assaut ; comme tous les nomades, ils aiment le corps à corps et transportent toujours sur eux plusieurs armes blanches. Les armes lourdes sont très rares et se limitent aux explosifs. Très dangereux car provocateurs, téméraires, violents et imprévisibles, ils doivent être contrôlés avec prudence, et si nécessaire, éliminés dans les plus brefs délais avec des véhicules d'assaut rapides, souples d'emploi et très lourdement armés. Les gangs sont les spécialistes du «drive-by-shooting» qui cause chaque année plus de 2 500 morts sur les routes.

- **Bande** : entre trente et cent individus. Ces groupes sont beaucoup mieux organisés et surtout beaucoup plus hiérarchisés, ce qui représente un danger en cas d'affrontement car ils sont plus à même de mener une action concertée. Les bandes forment la majorité des groupes que l'on peut rencontrer sur les routes. Il est assez difficile d'émettre des généralités à leur sujet, car tel groupe peut être une famille de fermiers délogés qui cherchent une nouvelle terre, et tel autre un bataillon de mercenaires bien entraînés vendant leurs services. Dans tous les cas, il faut garder à l'esprit que les nomades haïssent les forces de l'ordre et doivent par conséquent être traitées en ennemies. Quand on tente de contrôler une bande, il ne faut pas se laisser abuser par son aspect extérieur ou son comportement. Les mercenaires dont nous parlons plus haut, peuvent être très bien se faire passer pour de paisibles fermiers. Les nomades ne sont ni des vagabonds, ni des forains, ni des touristes ; ce sont des hors-la-loi, armés et dangereux. Ce qui rend plus périlleux le contrôle d'une bande est que sa taille même lui offre la possibilité de détenir des armes très puissantes. Elle se déplace généralement en vans, campings-cars, voitures et motos (pour les Eclaireurs). Ses membres utilisent en priorité des fusils de chasse, fusils à pompe et fusils d'assaut à l'occasion. Les armes de poing sont rares, mais des armes blanches courantes. En général chaque bande dispose d'armes lourdes en petit nombre comme : mitrailleuses légères et moyennes, lance-grenades et lance-roquettes. Les explosifs ne sont pas rares. Une bande sur le territoire d'un Comté est l'élément le plus dangereux qui puisse exister dans le cadre du maintien de l'ordre, aussi tous les services de police sont avisés de lutter en priorité contre eux en les empêchant de s'installer ou de traverser leur zone de contrôle.

- **Meute** : entre cent et trois cents individus. Ces groupes imposants, assez rares au demeurant, sont la hantise du policier, car ils sont virtuellement impossibles à contrôler. Leurs déplacements sont toujours des gênes pour la circulation, et provoquent embouteillages et routes bloquées. Les Meutes doivent à tout prix être identifiées, répertoriées et surveillées car si ce ne sont bien souvent que des bandes de fermiers et d'ouvriers vivant misérablement de ce qu'ils peuvent trouver, leur nombre les rend dangereux. Certaines Meutes, comme les tristement célèbres Jacklopes qui terrorisent la ville de Columbus (voir à ce sujet l'article paru dans le numéro de Mai 2013 de la revue Solo of Fortune-RTG/Oriflam Editions) peuvent prendre le contrôle de secteurs entiers. Nous sommes dans ce cas en présence d'une situation de guerre.

Les membres des Meutes sont très organisés : il y a des chefs, des médecins, des maîtres d'école, des mécaniciens, des soldats, des éclaireurs, des travailleurs... Ce sont de véritables villes sur roues, vivant parfaitement en autarcie. Leurs véhicules sont en priorité des bus, des trucks, des caravanes, et des voitures et motos pour les éclaireurs. Il voyagent sur des parcours fixés, selon un ordre très établi, à la manière des indiens des plaines ou des anciens mongols. Ils sont habitués à traiter avec la police et les corporations, ils connaissent leur force et leur importance. Leurs armes sont les mêmes que celles des Bandes, mais les armes lourdes sont très répandues et parfaitement utilisées. Certaines Meutes disposent d'hélicoptères légers et de véhicules blindés. Des engins de type Punknoughts (rencontrés en ville) ont été vus. Le cyberware reste assez peu utilisé par les Nomades, car il leur est difficile d'accès et ils ont une défiance naturelle pour ce genre de choses. Néan-

"Les nomades doivent être contrôlés avec prudence, et si nécessaire, éliminés dans les plus brefs délais avec des véhicules d'assaut."

moins les groupes qui fréquentent les grandes cités en équipent souvent leurs éclaireurs et leurs soldats. Les interfaçages (connexion véhicule et arme) et les cyberarmes sont les plus courants. Il est recommandé d'effectuer un scan complet sur tout vagabond arrêté pour quelque délit que ce soit.

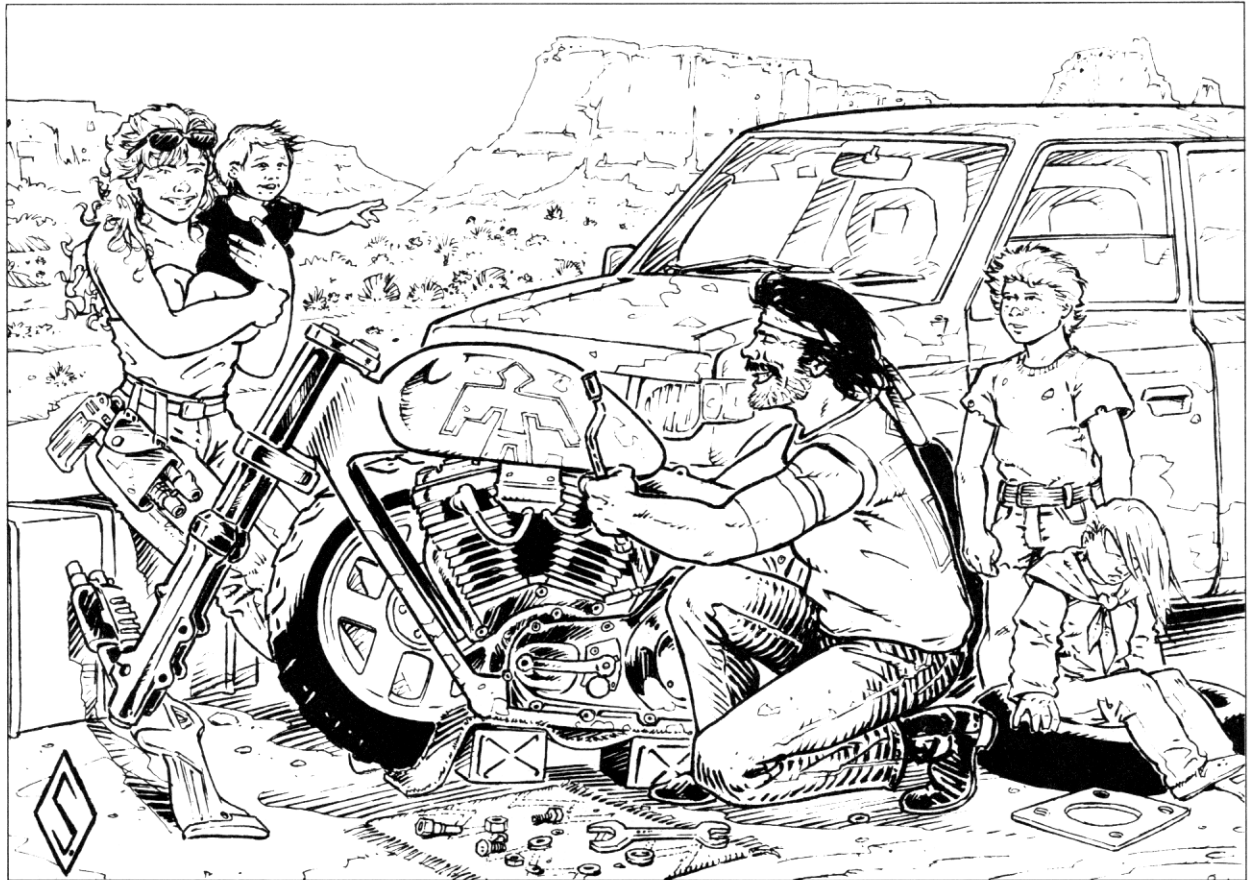
Enfin, et pour conclure, chaque gardien de l'ordre se doit de considérer tout nomade comme un délinquant en puissance, et procéder à des contrôles et des arrestations aussi souvent qu'il le juge nécessaire. Le harcèlement est une bonne technique pour chasser les nomades d'un territoire. Rappelons aussi que ceux-ci ne disposent pas de l'assistance d'avocats, et qu'ils ne portent généralement pas plainte.

Les rapports entre nomades et corporations feront l'objet d'un prochain rapport, mais il est utile de préciser ici certains points. Les cibles principales des nomades sont les exploitations agricoles gérées par des corporations. Ils y cherchent à la fois une revanche (rappelons que beaucoup d'entre eux sont issus de milieux ruraux défavorisés) et un approvisionnement en nourriture ou en matériel. Les incidents de ce type sont très fréquents, et les agricorps y répondent par les armes dans les cas de légitime défense. Bien souvent, les forces de l'ordre risquent donc d'intervenir dans des situations opposant des nomades pillards et des vigiles en état de légitime défense. Dans ce cas la règle est simple : laissez toute latitude de réaction à la victime (elle dispose souvent de moyens supérieurs) et n'intervenez que dans le cadre de la loi pour éviter les débordements. L'officier responsable est seul juge de la situation».

RACINES

«En 1994, ruinée par un krach boursier d'ampleur mondiale, l'économie américaine s'effondre.

Trop fortement concurrencés par le Japon et la Communauté Européenne, les Etats Unis n'ont pas su réduire suffisamment la dette publique et privée pour échapper au désastre financier. Alors que les autres nations, après avoir accusé le choc, commencent à renaître de leurs cendres, l'Amérique ne peut empêcher ses grandes compagnies d'aller à la ruine. Des centaines d'usine ferment, l'inflation grimpe, le chômage s'abat sur tout le pays et frappe en tout premier lieu les plus pauvres. La situation va empirant jusqu'en 1996, année maudite, qui voit l'effondrement total des USA. Le



marasme économique, la corruption et les complots politiques, la passivité des autorités, conduisent au plus grand désastre que la nation ait connu. Vingt-cinq pour cent de la population, soit près de soixante-trois millions d'américains, sont sans abri et en dessous du seuil de pauvreté. De terribles émeutes éclatent un peu partout, mettant les cités à feu et à sang. Les morts se comptent par milliers. La Constitution est suspendue et la loi martiale instaurée pour essayer de contrôler la situation ; sans résultats.

Parmi ces hordes de miséreux, il court toutes sortes de rumeurs sur certains endroits, certaines villes ou certains états où l'on trouverait encore du travail et du pain. Ils sont tous issus des milieux ouvriers, des ghettos, des campagnes ravagées, et ils vont quitter leurs cités ruinées pour ces nouveaux eldorados qui n'existent que dans leurs rêves. En camions, en voitures, en bus, en motos, parfois à pied, ils vont se lancer sur les routes. Les Nomades sont nés.

L'année 1998 va encore voir grossir leurs rangs : une terrible sécheresse détruit la plupart des récoltes, et tous les exploitants agricoles qui avaient réussi à survivre au délabrement économique général, criblés de dettes, se voient obligés de céder leurs terres à vil prix à de gigantesques conglomérats d'agrobusiness qui ne reculent devant rien pour les

faire céder. Ces nouveaux pauvres se retrouvent sur les routes, ayant tout perdu.

Sur ces soixante-dix millions de «homeless», la plupart échoueront dans les banlieues des grandes cités de la côte ouest survivant comme ils le pourront en squattant et en créant de grands bidonvilles. Les autres, les derniers rebelles, les acharnés, après plusieurs années d'errance à travers le pays, renonceront à s'installer et à abandonner la dernière chose qu'il leur reste : la liberté.

Aujourd'hui en 2020, on estime la population Nomade à près de dix millions de personnes, mais aucun recensement officiel n'a jamais pu être réalisé. La plupart des «packs» (nom générique donné aux groupes de vagabonds) sont formés depuis vingt ou vingt-cinq ans, et sont bien organisés. Une véritable culture s'est développé, et ils ne peuvent plus être seulement considérés comme des sans-abris ou des maraudeurs : ils forment maintenant une population à part entière.

La répartition géographique de ces bandes est très vague, car elles couvrent généralement de très grands territoires et se déplacent très rapidement. Néanmoins certains courants migratoires réguliers ont pu être observés. Les Nomades se rencontrent essentiellement dans le middle-west et dans certains états. On peut citer comme zones principales : le

Missouri, le Kansas, le Nebraska, le Colorado, le Nouveau Mexique, l'Arizona, l'Utah, le sud de l'Idaho et de l'Oregon, le Nevada et la Californie. Certains packs plus localisés se retrouvent au Texas, au Minnesota et au Wisconsin. Les mouvements de grande ampleur se font généralement du nord au sud sur les axes des interstates 35, 25 et 15, et d'est en ouest sur les interstates 40 et 70. Certaines villes sont des points de passage très fréquentés et donc étroitement surveillés : au nombre de celles-ci on compte Oklahoma City, Fort Worth, Kansas City, Denver, Cheyenne, Albuquerque, Salt Lake City, Salina (Kansas), Barstow (Californie). Les cités de la côte ouest, rarement traversées, servent en revanche pour beaucoup de points de ravitaillement car les lois californiennes sur le vagabondage sont moins dures que dans les Etats adjacents. Ainsi on trouve toujours beaucoup de nomades dans les parages de Redding, Chico, Sacramento, Oakland, San Jose, Salinas, Fresno, Night City, Bakersfield, Los Angeles, San Bernardino, Barstow, et même dans le sud de l'Oregon à Medford, Ashland.

Mais le propre du Nomade est d'être toujours là où on ne l'attend pas, surgissant soudain de l'horizon, et disparaissant dans la nuit comme un fantôme.

Jean Michel Ringuet

La traversée des U.S.A.
comme vous ne l'avez jamais vécu...
par Jean-Michel Ringuet



ROAD MOVIE

Ce scénario pour Cyberpunk va vous permettre d'évoluer

avec les personnages les plus détestés et les plus libres, ceux que l'on a nommé les damnés de la route : les Nomades.

Il est normalement prévu pour une équipe de joueurs comportant deux nomades, et deux autres types de personnages.

*...And with dust in throat I crave
Only knowledge will I save
To the game you stay a slave
Rover, wanderer,
Nomad, vagabond,
Call me what you will.
Metallica*

LOS PEREGRINOS

Le clan des Pèlerins est apparu en 1998 ; il était formé de trois familles d'Indiens Pimas, chassés de la réserve Papago au sud de l'Arizona (saisie par la ConAm pour la recherche minière), de cinq ou six familles de Wetbacks (immigrés mexicains illégaux) sans logis, et d'un mélange de Hobos (vagabonds), de bikers et de miséreux. Cela représentait une cinquantaine de personnes qui voyageraient dans deux bus Greyhounds et cinq ou six voitures, à la recherche d'un village tranquille où s'établir (la plupart étaient des cultivateurs, des éleveurs ou des artisans). Ils passèrent la frontière et se retrouvèrent en Californie du sud où ils eurent notamment affaire avec les Tueurs de la Corefood, des mercenaires engagés par une corporation spécialisée dans la production d'agrumes et de légumes pour nettoyer la région des « indésirables ». Pour se défendre, le Clan loua les services d'une bande de guerilleros rebelles mexicains qui était venue panser ses plaies aux USA. En 2010, le groupe avait absorbé ces nouveaux éléments, ainsi que des familles de cultivateurs de San Bernardino, et avait pris un nom : los Peregrinos, car il semblait toujours à la recherche d'une terre mythique et sacrée qui n'existait que dans ses rêves.

Aujourd'hui, en 2020, les Pèlerins occupent un secteur délimité par les Highways 5, 40, 10 et la frontière, dans le sud de la Californie. Leurs étapes principales sont Indio, San Bernardino, Bartsow, Lancaster, Bakersfield, San Luis Obispo et jusqu'aux banlieues de Fresno. Leurs deux points de ravitaillement,

où ils passent tous les deux ou trois mois, sont Los Angeles et Night City.

LE CLAN

Au début du scénario, tous les personnages Nomades devront forcément appartenir aux Peregrinos. Si ce sont de nouveaux personnages, cela ne posera aucun problème ; s'ils appartiennent déjà à un autre groupe, considérez qu'ils ont été détachés auprès de ce Clan dans le cadre d'une alliance entre les deux tribus.

Voici ce qu'ils sauront sur la vie et l'organisation des Peregrinos : Le Clan compte à peu près 250 membres, soit 90 hommes, 110 femmes et 50 enfants en bas âge. Il vit essentiellement en louant ses services sur les grandes propriétés au moment des récoltes ou de certains travaux, en revendant de la ferraille et certains produits d'artisanat, et quand le besoin s'en fait sentir, en volant (pas de pillage, mais des cambriolages). Il est très hiérarchisé, et chacun y a sa place, à la fois en tant que membre d'une grande « famille » et en tant qu'élément fonctionnel de la communauté.

Le Clan est de type patriarcal ; la filiation se fait toujours par le père, et c'est lui qui exerce l'autorité. Chaque homme (c'est-à-dire chaque mâle qui a passé les rites d'initiation de l'âge adulte) peut créer un Foyer avec une ou plusieurs compagnes. Les Nomades ne sont pas monogames, et il est courant qu'un homme épouse plusieurs femmes, bien souvent les soeurs ou les parentes de sa première femme. Les enfants nés de ces unions sont liés au Foyer tant qu'ils n'ont pas passé l'initiation.

L'ensemble de ces Foyers forment la Famille, le Clan. Celui-ci est dirigé par un chef et un conseil. Le conseil est formé par tous les chefs de Foyer (les hommes non mariés n'ont qu'une importance secondaire), et ce sont eux qui choisissent, parmi leurs pairs, le Chef de Famille. Quand un homme meurt, sa veuve la plus âgée peut prendre sa place au conseil, mais elle ne pourra jamais devenir Chef.

Les fonctions sont très clairement réparties chez les Peregrinos. Les femmes se chargent de l'entretien du ménage (vêtements, objets usuels, propreté du lieu de

sage et redoutable, très sévère à l'égard de ses semblables. Il y a 11 mécanos au sein du Clan.

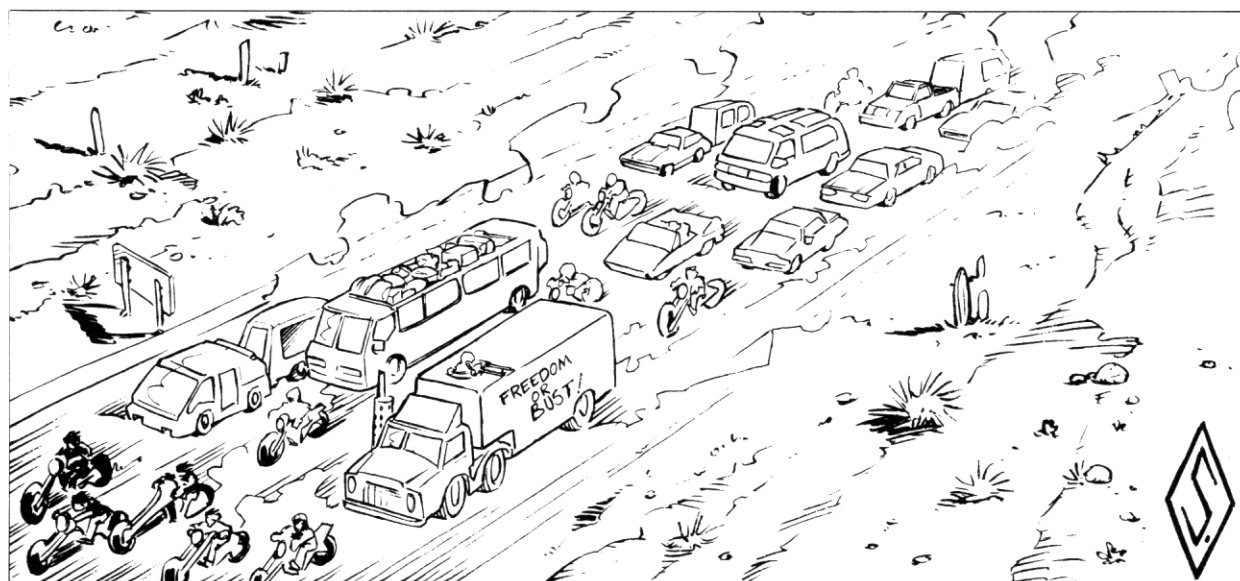
Les Eclaireurs (scouts)

Caste tout aussi fermée que celle des Mécanos, elle regroupe tous les casse-cou de la Famille. Leur rôle est de voyager toujours devant la Caravane pour repérer les dangers, les sources de ravitaillement, les points de campement. En général, on les utilise dans toutes les situations difficiles où il y a affrontement, pour les cambriolages, les raids sur les Clans ennemis, la protection contre la

apprendre laborieusement tout ce que lui-même sait. La transmission du savoir est uniquement orale et dure généralement des années. Il n'y a que deux maîtres dans le Clan, deux vieillards chenus, Murray McKenny et Orlando Santana.

Les Médecins

Chargés de soigner toutes les plaies et bosses, les médecins sont de vrais magiciens qui mélangent pharmacopée moderne, science des plantes, secrets traditionnels indiens et moyens du bord. Ils font aussi fonction de psychiatre, de confident et de juge des affaires matrimo-



vie...), d'élever les enfants jusqu'à ce qu'ils soient en âge de se marier, et de préparer la nourriture. Les hommes se chargent de la protection des femmes et des enfants, de trouver le ravitaillement, et d'entretenir les véhicules. Certains membres du Clan exercent des activités plus spécifiques.

Les mécaniciens

Ils sont un peu considérés comme des magiciens, des sages, car ils connaissent les secrets du métal et du feu, l'étrange alchimie qui fait tourner un moteur et avancer la caravane. Devenir un vrai mécano est chose difficile : cela demande une initiation et l'acceptation par tous les autres. Ensuite, on peut avoir accès à tous les secrets transmis oralement, savoir bricoler avec des bouts de rien ou monter avec précision une interface homme/machine.

Au sein des Peregrinos, les mécaniciens forment une société initiatique assez redoutée à laquelle on accorde des pouvoirs de sorcellerie. Leur chef est le plus âgé d'entre eux, Stefen Diaz, un vieillard

police. Pour devenir Eclaireur, il faut passer une initiation assez violente et cruelle, avoir un véhicule, de bonnes armes et une sacrée dose de courage.

Ce sont les Eclaireurs qui fréquentent le plus les villes et qui sont les plus cybernétisés. En majorité, ce sont de jeunes hommes non mariés qui veulent prouver leur attachement au Clan et qui veulent un peu d'aventure avant de se fixer plus paisiblement. Il y a trente-cinq Eclaireurs, menés par Joey Yellow Horse, un jeune colosse taciturne, désigné à ce poste par le Chef de la Famille.

Les Maîtres

Ce sont eux qui sont chargés d'enseigner aux enfants l'histoire de la tribu et toutes les matières théoriques. Ce sont eux aussi qui sont dépositaires du savoir, transmettent les légendes, connaissent les lois du Clan et celles des Autres. Souvent, ils font office de porte-parole avec le monde extérieur. Ils sont vénérés car leurs connaissances sont immenses. Pour devenir un Maître, il faut d'abord être son apprenti et

niales. Leurs secrets et leurs pouvoirs ne sont pas moins grands que ceux des Mécaniciens, car ils connaissent le fonctionnement de la machine humaine, et s'ils sont capables de donner la vie (certains disent même qu'ils peuvent ressusciter les morts) ils sont aussi capables de la prendre par des sortilèges et des poisons. Dans certaines situations de guerre, les Médecins fabriquent des poudres que l'on répand sur la lame des armes blanches et qui tuent à coup sûr l'ennemi.

Il y a trois médecins, Sarah Sweet Water, Teddy Escobar et Dolores Santacruz. Ce sont eux qui choisissent leurs apprentis et leurs futurs successeurs en fonction de leurs qualités de guérisseur.

Le Gardien de la Fumée

Celui qu'on appelle ainsi, selon un vieux terme Pima, est le pasteur du Clan. Les Peregrinos sont fondamentalement catholiques, mais ils ont ajouté à leur liturgie des pratiques et des croyances indiennes, des saints mexicains et quelques superstitions de leur



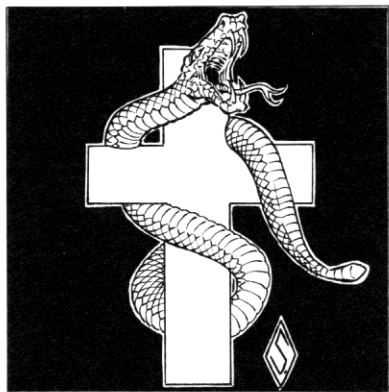
cru. Le résultat est un étonnant méli-mélo assez cohérent. Oscar Savage, un gros homme jovial d'une quarantaine d'années est le dépositaire de cette étrange religion. C'est lui qui préside à toutes les cérémonies, marie, baptise, enterre... Il fait aussi office d'oracle, de directeur de conscience et d'intermédiaire privilégié avec le divin et le monde des esprits.

Dieu, pour les Peregrinos, porte le nom de Créateur de la Terre, et Jésus Christ celui de Frère Aîné. Dieu a créé le monde, les plantes, les animaux, les végétaux, les humains et les esprits. Il faut vivre en harmonie avec tous ces éléments pour être heureux. Deux cérémonies très anciennes ont beaucoup d'importance pour les Peregrinos : la première mélange la passion du Christ et les rituels Pimas pour faire tomber la pluie ; l'eau du Ciel est le sang du Frère Aîné, répandu sur le sol pour nourrir toutes les créatures vivantes. La deuxième, la Viikita est purement indienne : elle se déroule tous les quatre ans dans le sud de l'Arizona et elle est prétexte à une grande fête entre plusieurs Clans avec libations.

Toutes ces fonctions sont parfaitement accessibles aux femmes (il y a deux femmes médecins, plusieurs Eclairuses et Mécaniciennes).

LA VIE SUR LA PISTE

Les Peregrinos parlent une langue bien à eux pour moitié espagnol, pour un quart anglais (argot du sud des USA) et pour un quart Uto-Aztecain (langue des Pimas). Ils utilisent le langage gestuel



commun à tous les Nomades, et les signes de piste conventionnels. Leurs couleurs symboles sont le rouge et le noir, et leur blason est un serpent enroulé autour d'un crucifix.

Ils ne sont pas outrageusement guerriers, comme certains Clans, mais ils ne refusent pas la violence et sont toujours prêts à se défendre (ou à attaquer si besoin est).

La caravane est composée de cinq bus touristiques réaménagés, de quinze à vingt camping cars, de deux trucks transportant tout le matériel, de deux vans blindés et armés de mitrailleuses pour la défense rapprochée, d'une dizaine de voitures assez rapides, de cinq bolides surgonflés et d'une vingtaine de motos ; ces dernières étant réservés aux Eclairés. Tous les membres de la caravane sont armés avec des armes blanches (couteau essentiellement) et une arme de poing, un sur deux a un fusil (à pompe), un sur quatre un fusil d'assaut. Les Eclairés disposent en plus de cinq ou six lance-grenades Militech et de deux lance-missiles Scorpion. Les hommes ont accès à quatre lance-flammes (idéalement contre les véhicules) et deux Barrett-Arasaka 20 mm.

L'AVENTURE

Au début du scénario, le Clan des Peregrinos auquel appartiennent deux joueurs (ou plus), se trouve dans la banlieue est de Night City. Comme tous les deux mois, ils sont venus faire provision de médicaments, d'armes et de nourriture dans la grande ville. Deux éclaireurs veulent aussi rencontrer Blacklist, leur medtechie attiré, pour se faire greffer des Connexions véhicule. C'est à cette occasion, que les personnages qui ne sont pas Nomades vont rencontrer le Clan. (Si certains PJ ont des contacts ou des amis dans une tribu, vous pouvez considérer que ce sont les Peregrinos et les intégrer ainsi directement au scénario ; dans le cas contraire reportez-vous à ce qui suit).

Solo

le PJ sera contacté quelques jours avant l'arrivée du Clan à Night City par un Fixer inconnu de lui, répondant au nom de French. Élégant, raffiné, mais d'une étrange cruauté, French prétend travailler pour des clients allemands qui ont de gros intérêts aux USA. Ces clients veulent absolument récupérer un homme qui a travaillé pour eux et qui a été victime d'une extraction par une corpo ennemie. L'affaire date d'une bonne dizaine d'années maintenant, mais très récemment un Contact à Baton Rouge

leur a dit qu'il avait formellement reconnu Martyr Ulm (le disparu) au sein d'un groupe de Nomades, alors qu'il essayait de refourguer du matériel électronique à Santa Fe. Les Allemands ne sont sûrs de rien, mais retrouver Ulm serait un miracle ; ils ont donc demandé à French de dégoter sur la côte ouest un Solo qui serait capable d'infiltrer le Clan et de ramener (vivant) Ulm à Night City.

French fournira quelques renseignements sur les Peregrinos, sur Ulm (dossier et photos), un minimum de matériel et la moitié de la somme promise en cas de succès : \$ 5 000.

Techie et Medtechie

Rien ne va plus pour le PJ : depuis plusieurs semaines son compte en banque est désespérément vide, il a eu des petits problèmes avec la police (bricolages illégaux ?), et les gens à qui il a emprunté de l'argent veulent le récupérer beaucoup plus tôt que prévu. Des petites vacances seraient idéales. Dès le lendemain, matériel en poche, il investit ses derniers euros dans un billet de Greyhound pour San Francisco où son copain Benny affirme pouvoir lui trouver du boulot. Mais voilà que le Greyhound est obligé de se détourner sur la 99, au lieu de suivre la 5, bloquée par des camionneurs en colère (éternel problème). Vers dix heures du matin, arrêt pour l'essence dans un truck-stop du côté de Bakersfield et le Destin frappe encore : des Eclairés des Peregrinos (ils viennent de quitter Night City) sont pris à partie par des miliciens armés et une de leurs voitures est incendiée. Seule solution pour fuir : voler le bus Greyhound, et c'est ce qu'ils font avec tous les passagers dedans. Dès qu'ils ont rejoint le gros de la caravane, ils abandonnent le bus et fouillent ses occupants pour les délester de leurs possessions. Surprise ! Quand ils découvrent les instruments du PJ : un techie ! En effet, les Peregrinos viennent juste d'entamer un long voyage vers l'est (voir plus loin) et ils ont eu pas mal de problèmes mécaniques et/ou de malades. Ils ont besoin du Techie, alors ils l'enlèvent sur le champ. Drôle de vacances en perspective...

Rockerboy

Elle s'appelle Marina, elle a un corps de rêve, les yeux les plus noirs que le PJ ait jamais vus, et il ne la connaît que depuis trois jours. Rencontre par hasard dans un bar minable de la Zone ; et puis l'étincelle, l'explosion. L'amour sûrement ; en tout cas le PJ y croit dur comme fer. Mais voilà Marina est Nomade (il faut la voir enfourcher sa Har-

ley !) et elle quitte Night City avec son Clan demain matin pour un long voyage vers l'est. Le PJ n'y tient pas : cette fille, il en rêve toutes les nuits, elle ne peut pas partir maintenant alors qu'il fait des projets d'avenir. Et puis, tout le monde s'engueule dans son groupe, le dernier disque n'a pas marché, les médias veulent leur peau... Pourquoi ne pas tout laisser tomber pour une petite escapade amoureuse ? Et peu importe si le Clan ne veut pas l'accepter : en insistant un peu, ça marchera forcément.

Média

La nouvelle est tombée ce matin ; il faut absolument un reportage filmé en béton pour l'émission mensuelle de Chris Cat et c'est le PJ qui s'y colle ? Son directeur vient de lui arranger le plan de l'année : par l'intermédiaire d'un Fixer (Blacklist), il a payé un Nomade (en fait, il lui a payé son opération) pour qu'il fasse passer le PJ comme un de ses amis et l'introduise ainsi au sein de son Clan. Bien sûr, il faudra faire ce reportage très discrètement, et ne pas trop compter sur ce Nomade (ils sont si versatiles...).

Mais passer un truc dans l'émission de Cat, c'est vraiment le gros coup ; qui pourrait refuser ça ? Reste à se trouver un déguisement de Nomade, et à se faire oublier... C'est peut-être aussi une bonne occasion de montrer à tout le monde qui sont ces errants.

Netrunner

Le PJ aurait dû savoir qu'une Forteresse enrobée de Glace noire comme un eskimo avait beaucoup de choses à cacher. Toute l'info qu'il a pu en tirer ne semblait pas valoir grand chose, mais son fourgue a fait une drôle de tête quand il a vu la disquette. Depuis, il ne répond plus au téléphone : pour cause, la boutique où il entassait sa camelote a été remplacée par un cratère de quinze mètres de diamètre creusé au lance-roquettes. Le PJ aurait aussi dû se douter que ces types en noir qui lui courent après depuis quelques jours ne voulaient pas un autographe ; c'est au moment où ils ont vidé une dizaine de chargeurs dans son loft, puis sur sa voiture, qu'il a compris qu'il valait mieux ne pas les fréquenter. Et puis par hasard, près de l'hôtel à cercueils où il se planque, il a croisé Hermano, un copain d'un copain Solo avec qui il a travaillé dans le passé. Ils ont bu un verre et Hermano lui a dit qu'il partait avec son Clan pour l'est. L'occasion était trop belle : le PJ a demandé s'il pouvait voyager avec eux et Hermano, dont les

amis de ses amis sont ses amis, a accepté. Départ aux aurores pour un netrunner paumé.

Flic

Frank Vittorio était un bon flic et c'était le meilleur copain du PJ, mais en 2017, à la suite d'une affaire pas très claire, il a tout envoyé promener. Démission et départ. Le PJ n'en a plus entendu parler jusqu'à il y a un an de cela. Frank était dans une cellule du poste de la petite ville de Devils Den, à deux cents kilomètres de Night City, et il avait besoin d'un ami. Après un petit voyage et une caution payée, le PJ a eu la surprise de découvrir un Vittorio complètement changé, adopté par le Clan Nomade los Peregrinos et devenu Eclaireur. Frank a trouvé là ce qui lui avait toujours manqué ; des gens qui l'aiment et le comprennent, la sensation d'appartenir à une communauté humaine, des rêves pour lesquels on peut se battre, et aussi une épouse et un enfant. Puis Frank a repris la route.

Et puis, voici une semaine, un nouvel appel de Vittorio : dans un road-house à la périphérie de Night City, lui et le PJ ont eu une petite discussion. Frank avait un gros problème : depuis plusieurs semaines, son Clan était victime d'attaques répétées de la part de mystérieux agresseurs, et il est persuadé que ce sont des agents de Corpo. Il a une idée de ce qui les motive, mais il n'a rien voulu en dire avant d'avoir mené une petite enquête. Nouveau rendez-vous dans le road-house pour en reparler. Dix jours ont passé, et Frank n'est pas là ; à sa place deux jeunes Eclaireurs sont venus dire au PJ qu'il ne viendrait pas : il a été assassiné deux nuits auparavant, au sein même de la caravane. Pour le PJ, il ne peut y avoir aucun doute : Frank était sur une piste, et on l'a tué pour qu'il n'aille pas plus loin. Il faut découvrir le pourquoi de tout cela, en mémoire d'un flic et d'un ami ; et puisque le Capitaine Jakson n'acceptera jamais que le PJ mène une telle enquête en dehors de sa juridiction, il lui faudra prendre un congé et se faire accepter dans ce groupe Nomade qui part demain pour l'est. Ce ne sera pas difficile : un flic est plein de ressources.

Corpo

Il est virtuellement impossible d'introduire un corpo dans ce scénario, car jamais les Nomades ne l'accepteront et il est peu probable que celui-ci puisse se faire passer pour ce qu'il n'est pas. Ce personnage est donc déconseillé dans le cadre de cette aventure.

INTRIGUES MULTIPLES

No destination set

I daze along till something finds me

Where I've been I'm not sure

I cannot see the tears, they blind me

Suicidal Tendencies

Le déroulement de ce scénario n'est pas classique : c'est une sorte de mini-campagne dont le décor est un voyage du Clan Nomade entre Night City et Denver (Colorado), mille miles semés de dangers. Durant ce périple différents événements à l'intérieur et à l'extérieur de la caravane vont survenir et fournir autant d'intrigues. Il n'était pas possible de vous présenter ce scénario selon un schéma directif, aussi vous trouverez ici un résumé des différents éléments que vous devrez ensuite replacer dans le contexte général du voyage, parmi toutes les petites choses qui font la vie quotidienne des Nomades. Prévoyez de jouer «Road Movie» sur plusieurs séances : l'important est avant tout de faire vivre les personnages en Nomades.

Accusée Yana Ripley

Le chef du conseil, et donc du Clan, se nomme Bobby Mayorga. Il a la trentaine, un caractère généreux et un sens inné de la justice ; son seul défaut : il est très coléreux. C'est lui qui a décidé du départ des Peregrinos pour Denver. Raison officielle : Yana Ripley, chef du Clan Armadillo a été capturée par la police et va passer en jugement là-bas ; tous les Clans amis des Armadillos ont décidé d'agir (pacifiquement ou non selon les conditions) et de se réunir à Denver. En fait Mayorga a en tête une action plus décisive : Yana est sa demi-soeur (bien que personne ou presque ne le sache) et il est prêt à engager tout son Clan dans une lutte dangereuse pour la tirer de là. Ceci explique sa détermination. Pendant tout le voyage, il montrera de l'impatience, de la nervosité, et aura des accès de colère à chaque arrêt ou ralentissement de la caravane. Ce comportement étrange peut faire penser à des personnes suspicieuses, comme les PJ, qu'il est mouillé dans quelque chose de grave.

Ulm-Ramiro

Marty Ulm, le mystérieux scientifique recherché par des Allemands fait bien partie du Clan mais sous le nom de Ramiro.



En 2010, il travaillait pour le compte de Havey/Yoshioka Labs, une corpo de recherche de pointe en pharmacie, dans une unité de travail ultra secrète du désert de Sonora. C'est là qu'il a mis au point avec son confrère Emilio Kovacs un modèle de virus mutagène à rétro-action ; entendez par là, un virus pouvant affecter le code génétique (ADN) d'un individu et pouvant le reprogrammer à volonté quand il est soumis à certains stimuli. Le but recherché était d'améliorer le système immunitaire du corps humain, mais un espion de la Logenbach AG, concurrente de la HY Labs, y a vu un autre usage et a prévenu ses patrons en Allemagne. Ce virus est non seulement une arme biologique puissante, mais c'est aussi un moyen de contrôle et d'intervention sur le génotype humain.

En décembre 2010, Logenbach a envoyé une équipe pour extraire Kovacs : c'est un échec total, le scientifique est tué. En mars 2011, une nouvelle opération est tentée : la cible est Ulm. Mais celui-ci s'attendait depuis longtemps à ce genre de choses et il voulait quitter la HY Labs

à la science, bien qu'il fasse office de mécano dans le Clan. Malheureusement, HY Labs et Logenbach sont toujours sur ses traces depuis qu'il a fuit en détruisant toutes ses notes et expérimentations. Le virus représente plusieurs millions de dollars : il leur faut Ulm ! C'est la Logenbach qui a la première retrouvé quelques traces, et c'est elle qui a contacté French pour qu'il explore la piste. Mais bien sûr, HY Labs surveille attentivement les agissements de son concurrent, et peu de temps après que notre Solo ait infiltré le Clan, une équipe de dix hommes très entraînés sera affecté à sa surveillance. Mission : récupérer Ulm avant lui ; Moyens : illimités.

Petrochem

Il y huit mois de cela les Peregrinos ont attaqué une petite exploitation de la Petrochem au Nouveau Mexique pour y prendre de la nourriture et des médicaments. Ils n'y ont pas trouvé grand chose pour la bonne raison que cette ferme était une couverture pour les opérations informatiques de Petrochem : là, des Netrunners hors-pairs mettaient au

péré le Clan et a lancé plusieurs équipes de Solos pour récupérer les précieuses disquettes sans trop mettre la puce à l'oreille des Nomades qui ne semblent pas savoir ce qu'ils ont volé exactement. En effet, l'Eclaireur qui s'en est emparé comptait les revendre à un fourgue, mais il les a oubliées au fond de son coffre de voiture et n'y pense même plus.

Vittorio, l'ancien flic, avait découvert que c'était Petrochem qui les attaquait régulièrement et qu'elle voulait récupérer quelque chose. Il a mené sa petite enquête dans la caravane et a découvert que Ramiro/Ulm avait un passé trouble. Il était donc persuadé que c'était lui que Petrochem voulait, mais avant qu'il ait pu faire quoi que ce soit, il était assassiné par la brebis galeuse du lot : Pete Coleman.

Pete Coleman

Coleman est Eclaireur au sein des Peregrinos, et il est aussi vétéran d'Amérique Centrale. C'est un malade mental. Sous des apparences sympathiques et volontaires, Pete cache une âme rongée par la



qui le retenait prisonnier. Il profite de l'extraction pour prendre le large, mais il se retrouve en plein désert, seul et sans véhicule. Par chance, deux Eclaireurs des Peregrinos le découvriront et il sera ravi d'intégrer la caravane. Il y vit maintenant depuis dix ans, il s'y est marié et il a définitivement renoncé

point une gigantesque opération de piratage, sur les corpos concurrentes, gérée par une IA. Le problème est qu'en pillant les bâtiments, un des Eclaireurs a emporté une boîte de disquettes contenant des preuves accablantes contre la corpo. Dans un procès, ce serait de la dynamite ! Depuis lors, Petrochem a re-

crainte et la colère. En 2017, il a été arrêté à Night City alors qu'il tentait un hold-up avec deux autres Eclaireurs. Mais au lieu de l'incarcérer, on le présenta au capitaine Mallory, ancien bétet vert et vétéran lui aussi, maintenant responsable du FBI. Mallory vit tout de suite que Coleman était devenu pass-

ablement dingue et qu'il n'avait pas perdu l'habitude d'obéir. Au lieu de le punir, il en fit son agent et s'assura un ascendant psychologique sur lui. Depuis trois ans, Coleman est sa « chose », et il le renseigne très régulièrement sur les activités du Clan. Quand il a vu que Vittorio fouinait, il a cru que c'était pour le trouver, lui. Il s'en est débarrassé. Maintenant, il est en train de craquer, et c'est un véritable tueur...

C'est la vie ...

En plus de cela, il faudra rajouter toutes les petites intrigues annexes qui pimenteront l'ensemble : disputes au sein de la caravane, problèmes d'approvisionnement, rencontres avec des petites corpos et des milices locales, barrages de la po-

lice pour boucher les accès à Denver, affrontement avec un petit Clan de pillards, maladies soudaines, accidents, routes impraticables...

Le Clan suivra le parcours suivant : de Night City à Bakersfield par la Highway 5, puis jusqu'à Barstow par la 58, ensuite la 40 jusqu'à la frontière de l'Arizona, puis jusqu'à Flagstaff et jusqu'à la frontière du Nouveau Mexique, là à Gallup sur la 666 vers le nord jusqu'à Shiprock, sur les terres des Navajos, passage au Colorado, puis rattraper la 550 à Durango jusqu'à Grand Junction et enfin la 70 jusqu'à Denver. Munissez-vous d'une carte précise des USA (zone sud ouest) pour suivre le trajet, ou si vous n'en avez pas, laissez libre court à votre imagination ; pour l'ambiance mé-

langez « Mad Max » avec « Sailor et Lula » et « Easy Rider », et vous obtiendrez un cocktail convaincant de ce que peut être les highways cyberpunks.

POUR FINIR

Il est difficile d'expliquer clairement ce que doit être Road Movie car, plus qu'un véritable scénario, c'est un voyage dont vous devez rendre l'ambiance particulière. Un seul conseil : ne cherchez pas la difficulté mais privilégiez les sensations !

Jean Michel Ringuet

NEWS

A Fixer Told Me...

PROTECT AND SERVE

Tel est le serment que vous avez prononcé, et vous êtes bien le seul ! Les autres, les solos, les boostergangs, les cyberpsychos et les corpos croient que les rues sont un grand terrain de jeu où tous les coups sont permis. A vous de leur montrer qu'une loi existe toujours et que des hommes sont prêts à mourir pour la faire respecter. Ce ne sera pas facile, mais si vous ne le faites pas qui d'autre osera ?

Ce livre contient tout les éléments nécessaires pour jouer un cop mais aussi ceux permettant au maître de jeu d'organiser une campagne spéciale cop.

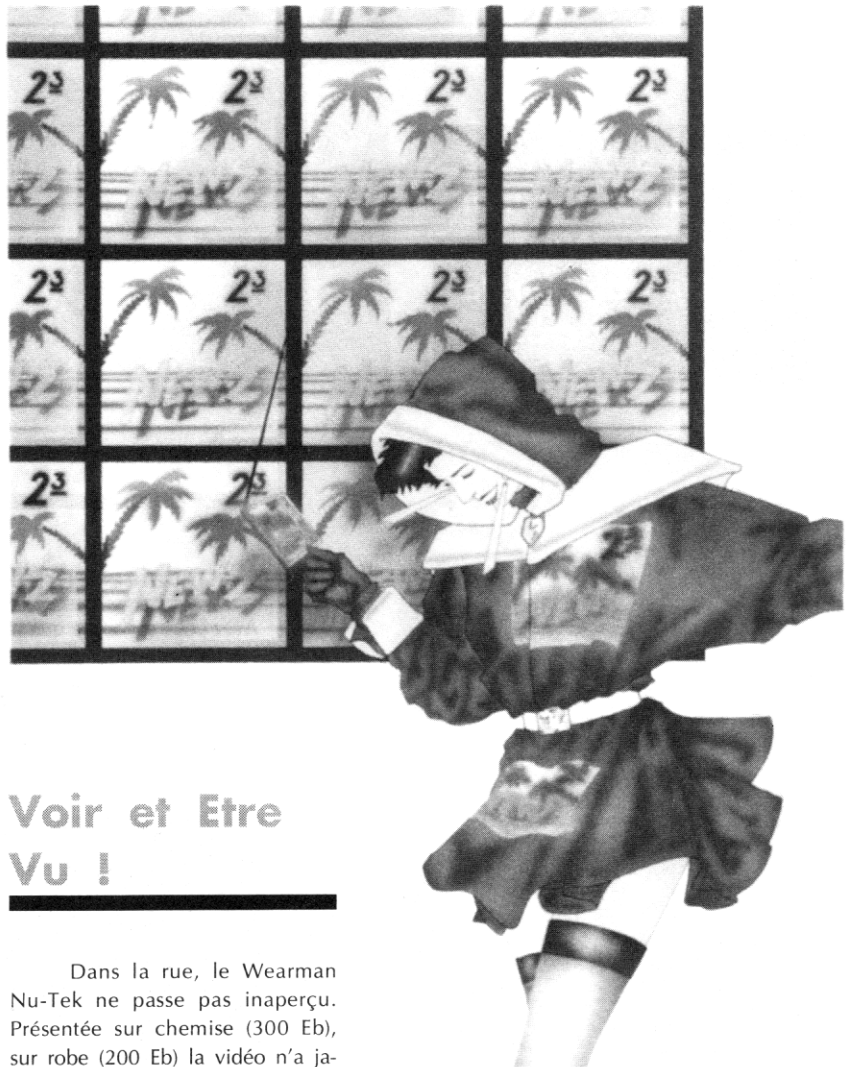
- La formation des cops : une table de background spécial, le rôle du personnage selon son grade, les promotions, l'argot du cop.
- Les procédures d'enquêtes et d'actions : les missions depuis la patrouille, la paperasse jusqu'aux enquêtes sur les meurtres les plus tordus. Ce chapitre présente aussi les divers services de police et leurs tactiques. Enfin tout l'arsenal à votre disposition, plus de soixante véhicules, armes, munitions spéciales, robots ...
- Ceux que vous empêchez de dormir : la mafia, les yakusas, les triades, le cartel colombien, les corporations, les gangs. Mais aussi ceux qui vous aident à dormir : les services gouvernementaux et leurs spécialistes.
- Les crimes en 2020 : trafic, vol, viol, assassinat, jeux, piratage informatique, enlèvement ... En tout plus de trente crimes et leur traitement par la justice (conditions d'arrestation, caution, jugement, incarcération ...)
- Comment mener une campagne spéciale cop : toutes les informations qui vous sont nécessaires. Vous y trouverez aussi des fiches de rapport d'autopsie, d'enquête et d'intervention, et la fiche type de chaque cop.
- Les enquêtes : plus de trente enquêtes prêtes à jouer vous sont proposées. Ces aventures couvrent toutes les actions et crimes rencontrées par les cops.



Ne laissez pas les Rockers Boy
vous voler la vedette...
par Karl Wu

FASHION 2020

Regarder les vidéos, c'est bon pour les vieux qui se croient encore au temps de Harrison Ford. Nous ce qu'on aime, c'est se faire voir. Quoi de mieux alors que d'être soi même l'écran de sa vidéo ?



Voir et Etre Vu !

Dans la rue, le Wearman Nu-Tek ne passe pas inaperçu. Présentée sur chemise (300 Eb), sur robe (200 Eb) la vidéo n'a jamais été aussi populaire.

J'adore ma chemise vidéo Nu-Tek ! Je reçois toutes les vidéos de tous les satellites. Le lecteur de puce me permet de passer mes propres vidéos ou répéter indéfiniment la même image."

CYBERPUNK

La Touche Cyber

Corpo ou cyberpunk, tous ont la touche Cyber.

Quoi de plus In que d'arborer, une main, un oeil lisse, froid et chromé. Au premier coup d'oeil, nul ne peut se tromper sur vous, vous êtes du genre à aller jusqu'au bout.

Représenté ci-contre : notre célèbre Cyberbras en cristal orbital.

□ Prix : 7 000 EB

Nous vous offrons aussi l'option Wearman Nu-Tek, adaptable sur le cyberbras.



Uniware

L'élégance corporatiste

Avez-vous remarqué que votre environnement s'améliore jour après jour ? Ne croyez surtout pas que le gouvernement en soit responsable. Remerciez plutôt les corporations. Sur le plan vestimentaire, toutes remplacent leurs uniformes démodés par les tenues créées par Uniware. Elles sont résistantes, fonctionnelles et stylées. Plus jamais vous n'aurez affaire à un employé débraillé.

Uniware propose aux corporations une refonte entière de leur communication vestimentaire. Des tenues pour les équipes de sécurité à notre minijupe combinaison une pièce pour votre secrétaire, tous nos vêtements sont coordonnés.

Vêtement	Prix	Vêtement	Prix
Veste	25 Eb	Jambières	
Pantalon	35 Eb	(10 PA sur les jambes)	60 Eb
Bottes	30 Eb	Ceinture ouvrier	15 Eb
Jupe	35 Eb	Combinaison de saut	75 Eb
Blouse	20 Eb	Veste de protection	
Robe	50 Eb	(14 PA)	200 Eb
Plastron		Trencoat de protection	
(10 PA sur le torse)	60 Eb	(18 PA)	300 Eb



Bodypaint

Votre mère vous a dit que vous étiez une oeuvre d'art. Bon d'accord vous ne la croyez plus. Mais si toutes vos connaissances vous regardaient comme une oeuvre d'art ? Les tatouages Bodyline vous permettent de porter sur votre peau tous les chefs d'oeuvre de la peinture. Alors soyez une oeuvre d'art et surtout soyez unique.

ICON America

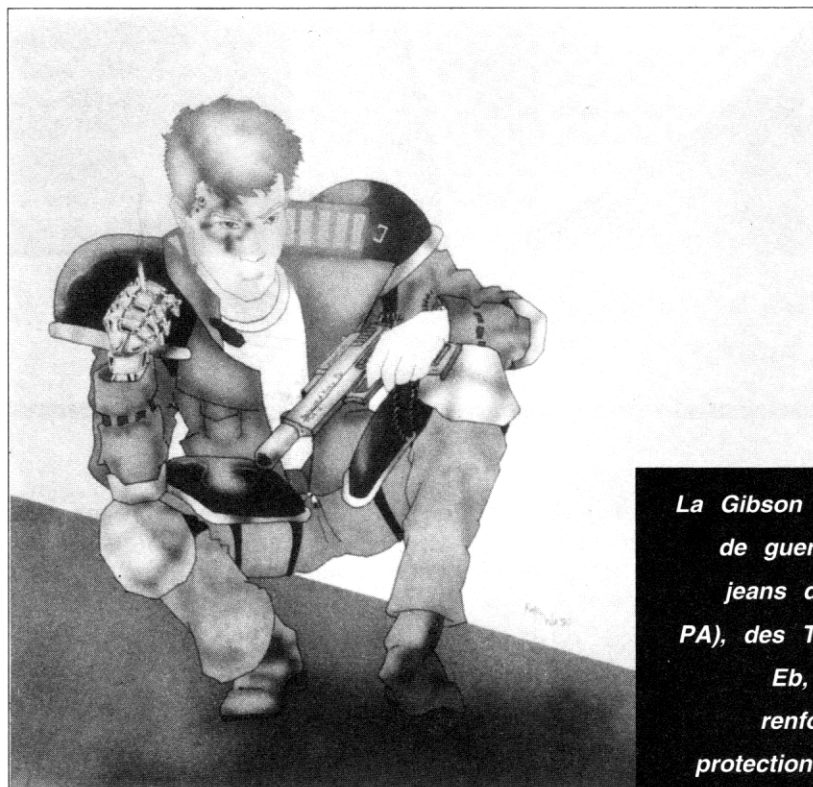
Les bonnes choses sont éternelles. Quoi de plus sexy que la sensation du cuir sur la peau nue ? Alors soyez classique et éternel. Cette veste (300 Eb) et cette jupe (100 Eb) de chez ICON America ne font pas exception.

"J'aime sentir le cuir sur ma peau. Il est doux, lisse, a des motifs et des couleurs animales. Peau de serpent ou lézard Tegu, peu importe l'animal dont il provient. Et avec ces peaux cultivées en cuve qui sait ce que je porterai demain ?

Vêtement	Prix	Vêtement	Prix
Blouson	300 Eb	Baudrier	60 Eb
Tunique	220 Eb	Chapeau Far West	100 Eb
Pantalon	250 Eb	Robe du soir	500 Eb
Minijupe	100 Eb	Bottes	150 Eb
Robe longue	200 Eb	Bottines	100 Eb



Gibson Battlegear



L'efficacité et le look, telle est la devise de Battlegear. Comment croyez vous que les corpos recrutent les solos ? Ils ignorent tout de vos compétences, ils ne voient pas plus loin que le bout de leur carte de crédit. Alors si vous voulez décrocher les meilleurs jobs au meilleur prix, ne ressembliez pas à un vétéran sorti tout droit de sa jungle colombienne !

La Gibson Battlegear vous offre une tenue de guerre in. C'est le juste milieu, des jeans délavés de protection (30 Eb, 16 PA), des Tee-shirts en coton et kevlar (10 Eb, 10 PA) et une veste en denim renforcée (150 Eb, 14 PA) avec des protections lourdes (prix variable, 25 PA), là où il faut.

Stormbringer

PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES

BEHRENDT - GILLAN - HAGGER
MORRISON - SYZMANSKI - WATTS

