

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



CYBERPUNK

RUNEQUEST

PENDRAGON

HAWKMOON

Pendragon

4 L'Héraldique

Ils ne savaient ni lire ni écrire mais ils savaient reconnaître les blasons de leurs amis et de leurs ennemis.

Auteur : Pierre Léonard

Illustrateur : Franck Capelli

8 La Vengeance du Bâtard

Celui-là, il ne sait même pas reconnaître son blason !

Auteur : Pierre Léonard

Illustrateur : Franck Capelli

Hawkmoon

17 La Cité de Venise

La belle sirène de l'Adriatique.

Auteurs : Julien Fousson, Serge Pizette

Illustrateur : Lionel Gallat

Cyberpunk

25 Mutants, Psioniques et Autres Clones

On n'arrête pas le progrès.

Auteur : Laurent Brice

Illustrateur : Bruno Martin

29 Qui Sème des Mutants

Du Sang et des Ames ...

Auteur : Laurent Brice

Illustrateur : Bruno Martin

RuneQuest

35 Pour le Septième du Septième de tes Enfants

La Créature du Lac Noir

Auteur : Guillaume Stéphane

Illustrateur : Kevin Ramos

Plans : Bruno Martin



LE
BR
LA
MA
SO
S

E D I T O

Vous avez du tous découvrir Elric, la nouvelle édition de Stormbringer remanié par l'équipe de Chaosium. Oriflam publiera Elric courant 94 !

Quant à Chill, un Parfum d'Horreur, rassurez vous, il n'est pas tombé dans l'ancre d'une créature de l'Inconnu. Vous devriez le découvrir bientôt.

Je vous laisse méditer sur la Mort du Roi Arthur, pour vous dire que les heureux joueurs de Pendragon pourront découvrir l'Enfant Roi, le mois prochain.





Le Roi Arthur est emporté vers l'île d'Avalon sous le regard de Griflet Fils de Dieu. Franck Capelli

L'HERALDIQUE

Le blason est omniprésent dans l'univers chevaleresque et épique du jeu de rôle Pendragon. Chaque chevalier porte sur son écu les armoiries de sa famille (si elle est importante), ou bien de son suzerain (si le chevalier est d'origine modeste), à moins qu'il ne reçoive le privilège et l'honneur de créer et de porter son blason personnel.

Héraldique pour Pendragon

Les informations présentées dans cet article sont basées sur les réalités historiques de l'Europe médiévale et donc, dans la limite de nos connaissances actuelles de cette période, authentiques.

Les joueurs et maîtres de jeu de Pendragon trouveront ici un complément à ce qui est indiqué sur l'héraldique dans les pages 49 à 51 des règles de ce jeu. (Chacun pourra aisément exploiter cet article avec tout autre jeu présentant un aspect médiéval).

Origine du Blason

Pendant des siècles, l'homme a employé le bouclier pour se défendre au combat. La tentation était grande d'utiliser cette surface vierge pour y placer un signe distinctif ou décoratif.

Dès 600 avant J-C, certains guerriers grecs faisaient décorer leur bouclier par un motif représentant des dieux, des animaux ou des dessins géométriques.

Chez les celtes et les romains, les têtes des clous ou rivets employés pour l'assemblage des éléments du bouclier étaient disposés de manière à former des motifs géométriques.

Mais les décors employés par les guerriers de ces peuples cités, n'étaient pas définitivement attribués à une famille déterminée : chacun pouvait changer de décor selon son inspiration.

Un texte du neuvième siècle parle de bouclier peint, tandis qu'un autre précise que celui de Charlemagne était "de fer uni, dépourvu de dessin ou de couleur". Il apparaît donc qu'à cette époque les boucliers étaient parfois décorés mais aucune institution ne réglementait l'emploi ni l'exclusivité des motifs.

La célèbre "tapisserie de Bayeux" nous montre les Normands du onzième siècle faisant usage d'écus peints d'emblèmes, mais un même personnage qui apparaît dans plusieurs scènes est représenté avec chaque fois un écu différent. (Les boucliers sans motifs sont d'ailleurs très nombreux).

Trente ans plus tard, un témoin de la première croisade en 1096 évoque "les boucliers resplendissants d'or et de pierreries, et peints de couleurs variées". A cette époque, les adversaires des Chrétiens emploient des armoiries personnelles qui correspondent à leur nom ou leur fonction. Souvent à base de motifs simples, ils les reproduisent sur leur boucliers ou bannières : croissant, cimeterre, losange, vase, lion, aigle, bande horizontale, ...

Histoire du Blason

L'exemple de leurs adversaires couplé à la nécessité de distinguer les différents groupes de combattants et leur chef, ont conduit à répandre l'usage des décorations de boucliers et entraîner la naissance de l'héraldique pour réglementer le choix, la disposition et l'usage des motifs employés.

On peut donc situer vers le début du douzième siècle l'apparition des armoiries, qui peuvent se définir comme étant les emblèmes décorant un bouclier, personnels à ceux qui en usent et ne tardant pas à faire l'objet d'un droit de propriété exclusif et transmissible, analogue à celui que chacun a sur son nom.



Dès le douzième siècle, les armoiries qui ornent l'écu sont parfois reproduites sur le pommeau de l'épée des riches chevaliers, ou sur leur casque, puis sur le sceau du seigneur. (Le plus ancien sceau anglais armorié connu est celui du comte Gilbert de Clare, entre 1138 et 1148).

Le blason est également reproduit sur la cotte d'armes, vêtement léger qui se porte par dessus l'armure (en anglais, blason se dit "coat of arms"), sur le caparaçon du cheval, sur les habits du personnel de maison, à la clef de voûte des églises et châteaux, sur les pavillons des navires, les manuscrits, les reliures et les tombeaux,...

Les hérauts, qui faisaient fonction d'huissier et de messenger au cours des tournois de plus en plus répandus à partir du treizième siècle, avaient besoin de connaître des dizaines d'armoiries différentes afin d'annoncer les noms et titres des candidats aux joutes.

Ils devinrent progressivement des spécialistes de la science du blason, l'héraldique.

Les plus influents d'entre eux étaient nommés Roi d'armes pour une province du royaume au cours d'une cérémonie officielle. Ils étaient chargés de contrôler et recenser tout les blasons de leur province et d'en garder une trace écrite.

Le plus ancien recueil français de ce type est du treizième siècle et prolifèrent à partir du quinzisième siècle.

Aboli en 1790, l'usage des armoiries fut entièrement rétabli en France lors de la Restauration.

De nos jours, cet usage est licite en France et relève du domaine privé : chacun peut se composer des armoiries, mais il est interdit d'usurper un blason comme d'usurper un nom.

L'Écu d'Armes

Les couleurs employées en héraldique sont en nombre limité et groupé en trois familles.

- les métaux : argent (blanc), or (jaune) et pour l'héraldique allemande, le fer (gris).

- les fourrures : vair et hermine (la zibeline dite sable, d'un noir uni est maintenant classée parmi les émaux).

- les émaux : azur (bleu), gueules (rouge), sinople (vert), sable (noir) et parfois le pourpre, l'orangé et la couleur chair (ou carnation, utilisée pour représenter le corps humain).

En 1636, un système de hachures fut établi pour représenter en noir et blanc ces différentes couleurs. L'argent est indiqué par un champ nu, l'or par un pointillé, l'azur par des lignes horizontales, les gueules par des lignes verticales, le sinople par les lignes en diagonales descendant de gauche à droite, le pourpre par des diagonales descendant de droite à gauche.

Les Partitions de l'Écu

Rappelons que l'écu est toujours considéré comme tenu par un chevalier qui s'en protège en le montrant : le côté dextre de l'écu est donc à notre gauche et son côté senestre (du latin *sinistrum*, gauche) à notre droite.

Le haut de l'écu est le chef, le bas, la pointe, le centre est le coeur ou l'abîme.

Un écu plain se compose d'un seul métal, ou d'un seul émail ou d'une seule fourrure. Cette situation est rare est l'écu sera souvent divisé, (il s'agit alors d'une partition), ou chargé de pièces brochantes.

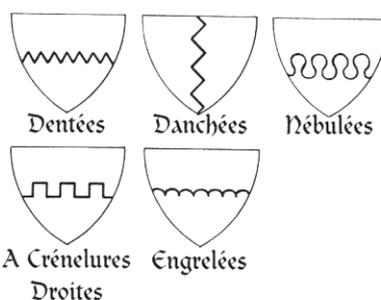
Les principales partitions sont formées d'un seul trait : le coupé partage l'écu en son milieu selon une ligne horizontale, le parti selon une ligne verticale, le tranché selon une diagonale de l'angle dextre du chef à l'angle senestre de la pointe et enfin

le taillé selon une diagonale de l'angle senestre du chef à l'angle dextre de la pointe.

En multipliant les principales partitions, on obtient respectivement : le fascé, le palé, le bandé et le barré.

En combinant deux de ces partitions, on obtient l'écartelé, l'écartelé en sautoir et le gironné. (Presque toutes ces partitions sont illustrées page 51 des règles de Pendragon, elles ne sont donc pas reproduites ici).

Les lignes qui séparent les quartiers ne sont pas forcément rectilignes comme dans les exemples précédents, elles peuvent être :



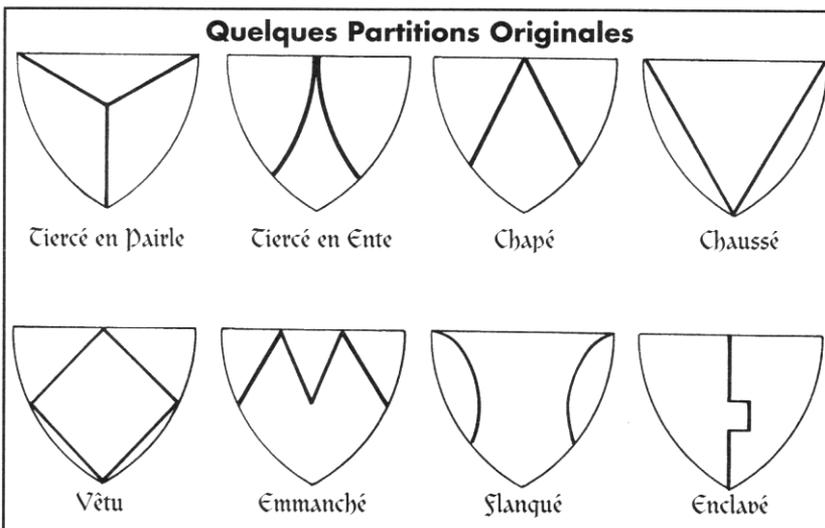
Les Charges

Les Pièces Honorables

Tandis que les partitions correspondent à un partage de l'écu qui semble constitué d'éléments placés cote à cote, les pièces le chargent d'un relief en évoquant une ciselure ou une broderie.

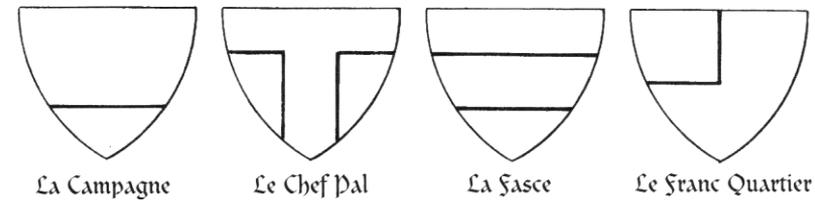
Il ne faut d'ailleurs pas oublier de faire*-*-* figurer leur ombre en bas et à senestre (on suppose que la lumière émane d'un point dans la direction de l'angle dextre du chef).

Une trentaine de ces pièces sont considérées comme "honorables" en France et "ordinaires" en Angleterre.





Le chef, le sautoir, la bande et le chevron étant illustrés page 51 des règles de Pendragon, voici quelques autres pièces.

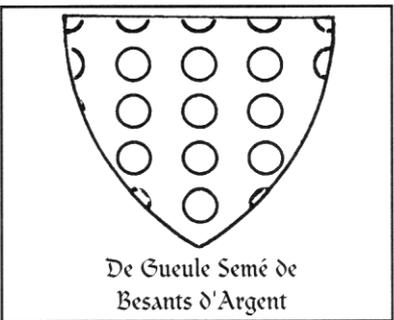


A propos de proportions, l'écu est divisé en sept unités de largeur et huit de hauteur, les pièces honorables ont deux unités de large. Nous n'allons pas présenter ici la trentaine de pièces honorables, mais nous pouvons citer rapidement quelques variations possibles :

Une pièce diminuée de longueur se dit alésée, interrompue elle sera faillie ou déjointe, si son tracé n'est pas rectiligne, elle peut être dentée, danchée, engrêlée, ... comme pour les partitions illustrées ci-dessus. Les croix sont souvent alésées et ainsi leurs extrémités (qui ne touchent plus les bords) peuvent être tréflées, fleurdelisées, ancrées, fourchetées, ...

Les Meubles

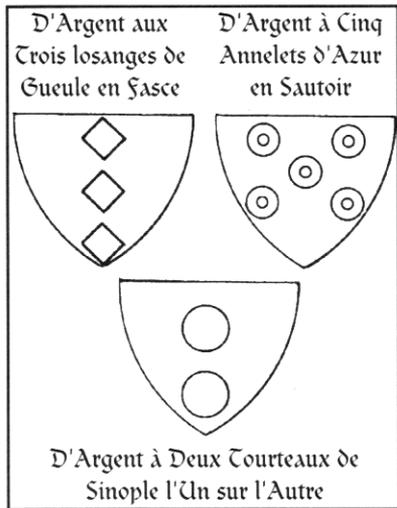
Les meubles sont des pièces "moins honorables" ou de second ordre. Leur taille réduite permet de les placer en divers emplacements de l'écu : c'est de cette mobilité qu'ils tirent leur nom de "meubles". Un seul meuble se place au centre de l'écu, sinon on doit indiquer sa position, par exemple : à l'angle senestre du chef, à la pointe, ... Dans certains cas, le nombre de meubles n'est pas défini : certains d'entre eux sont tranchés par les bords de l'écu et semblent se continuer au delà, on dit alors qu'ils sont sans nombre : de gueules semé de besants d'argent (le besant évoque une monnaie byzantine).



De Gueule Semé de Besants d'Argent

Les meubles en nombre défini sont comptés dans la lecture du blason, ainsi que leur position : Les meubles sont issus de figures géomé-

triques simples : nous avons illustré plus haut l'annelet (un grand anneau se nomme cyclamor), le tourteau, le besant (qui est toujours d'or ou d'argent car il tire son origine d'une monnaie byzantine), le losange (étiré, il s'appelle fusée). Un meuble carré s'appelle un carreau, rectangulaire c'est une billette. Croix et sautoir de petite taille deviennent des meubles nommés croisette et flaquis.



Les Figures

Les figures sont empruntées à la faune, à la flore, au corps humain, à l'outillage ou aux constructions humaines, ... Dans l'authentique tradition héraldique, les figures sont simplifiées et stylisées pour permettre une identification rapide du blason à distance. Le réalisme et la précision ne sont ni utile ni désirable dans une ambiance médiévale. Devant l'énorme diversité des figures existantes, nous devons nous contenter d'en citer les principales. Parmi les animaux, le lion est très apprécié, surtout à l'époque des croisades, et est représenté surtout en position verticale. Par contre, le léopard est essentiellement horizontal, tandis que lionne, lionceau et tigre sont moins fréquents. Le gibier est très présent : renard, ours, sanglier, lièvre, cerf, mais aussi les animaux courants :

loup, brebis, boeuf, bouc, chien, cheval, ... L'aigle est très employé, mais on emploie également le faucon, l'épervier, le gerfaut, le coq, la merlette, la colombe, la pie, l'hirondelle, le martinet, le cygne, la grue, le paon, le pélican, l'aigrette, la bécasse, la perdrix, ...

Quelques reptiles sont utilisés : serpent (appelé guivre ou vivre), salamandre, crocodile, lézard. Le dauphin et quelques poissons sont parfois couronnés. Hormis les papillons, l'abeille et la cigale, les insectes sont peu représentés. Les légendes fournissent d'excellentes figures héraldiques : dragons, griffons, licornes, chimères, sirènes, ...

Les feuilles étaient très stylisées dans les premières compositions héraldiques, leur espèce n'était pas indiquée mais seulement leur nombre : tierce-feuille, quarte-feuille, quinte-feuille. Parmi les fleurs, lys et rose sont très célèbres. Un arbre simplifié se dit arbre tout simplement, mais certains sont identifiés : chêne, pin, palmier, olivier, poirier, ... Les fruits les plus répandus sont les oranges, grenades, poires, pommes, noix, coings, glands, pomme de pin. S'ils portent des feuilles, ils sont feuillés, s'ils pendent d'une branche, ils sont tenus. Le soleil est de la couleur or, car s'il est de la couleur d'un émail, il est appelé ombre de soleil. La lune est toujours d'argent, mais le croissant peut être de n'importe quel émail. Un meuble peut également représenter une étoile, une montagne, une flamme, l'eau, le vent (l'aquilon), ...

Il existe une catégorie de figures dites "artificielles" car existant par la main de l'homme et non dans la nature. On y trouvera les constructions, réduites à des silhouettes simples et lisibles, qui peuvent être maçonnées si les joints entre les pierres sont représentés, ouvertes si elles sont pourvues de portes, ajourées s'il s'agit de fenêtres, couvertes d'un toit, girouettées ou crénelées le cas échéant. Il peut s'agir de tour, château, ville, maison, pont ou fontaine, ou bien d'un détail d'un édifice : pignon (mur), herse sarrasine, vertenelle (ferrure de porte), clef, cloche, ...

Pour les amateurs de navigation, nous pouvons citer le navire, voguant ou flottant, qui peut être habillé (de voiles) ou flammé (de flammes et haut des mats) d'un émail différent. On peut aussi rencontrer l'ancre et

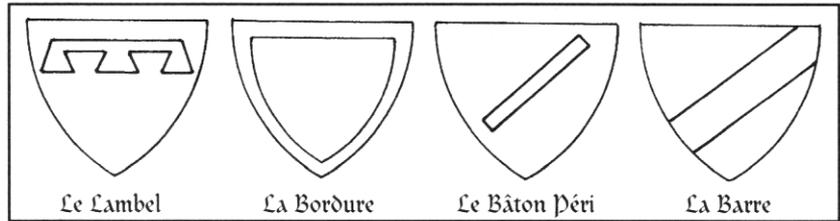


ses gumènes, câbles auxquels elle est attachée. Les figures représentant l'armement plairont à beaucoup de joueurs de jeux de rôles. On y trouve : l'arc et la flèche, le phéon (fer de lance), le fer de hallebarde, la hache, la masse d'armes, l'épée, le chapeau de fer, la molette (de l'éperon),... Il ne faut pas oublier de citer la couronne, le cor, la harpe, la chaîne, le marteau, le gonfanon (bannière), le lac d'amour (cordon noué), le tau,...

Les Brisures

Nous avons vu plus haut que les armoiries d'un seigneur sont également portés par les personnes lui devant allégeance. D'autres personnalités, en témoignage d'estime ou de reconnaissance, sollicitent ou acceptent de rappeler dans leur armes un élément typique des armoiries de ce seigneur. Parfois, elles se contentent de reproduire fidèlement cet élément mais en changeant ses couleurs. La situation est plus délicate au sein d'une famille : chacun veut montrer son lignage, sans être confondu avec le titulaire unique des armoiries familiales.

Il a été très trop admis que l'aîné aurait droit aux armes de son père à la mort de celui-ci. Une fille présente ses armes paternelles mais dans un



écu de forme particulière, souvent losangé. A son mariage, elle combine ses armes avec celles de son époux en un écu composé, parti ou écartelé. Le mari place ses armes à dextre dans le cas d'un écu parti, au premier et quatrième quartier dans le cas d'un blason écartelé. Cependant, le fils aîné, tant que son père est en vie, et les puînés, en tout temps, doivent briser leurs armes, c'est à dire y apporter une modification. Il faut pour cela soit modifier les couleurs, le nombre, la dimension ou la disposition d'une ou plusieurs pièces, soit apporter une nouvelle pièce, brochante (superposée aux anciennes), qui permet d'éviter toute confusion sans dénaturer les armoiries. En usage dès le douzième siècle, ces brisures sont le plus souvent le lambel, la bordure, le bâton péri ou pour un bâtard, la barre. En France, aucune règle ne préside à leur choix.

Par contre, l'héraldique anglaise attribue aux fils, dans l'ordre de leur naissance le lambel, le croissant,

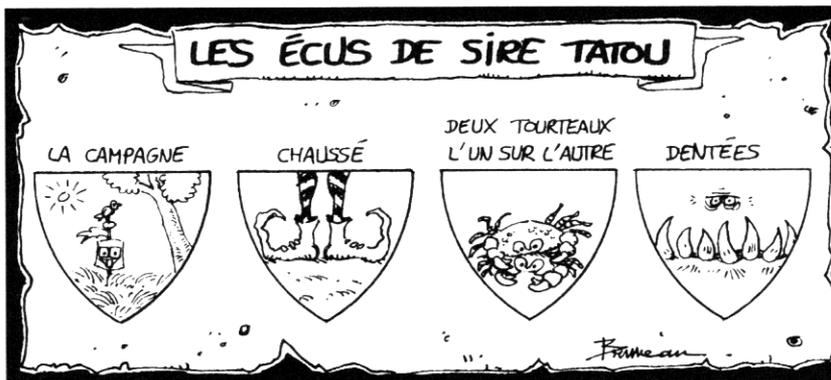
l'étoile, le martinet, l'annelet, la fleur de lys, la rose, la croix ancrée, puis l'octofeuille.

Ornement Externes des Armoiries

Sur un sceau, en général circulaire, il reste de la place autour de la gravure d'un écu. Cette surface a été décorée par des motifs variés, qui, peu à peu, ont été considérés comme faisant pleinement partie des armoiries. Cet usage s'est généralisé et réglementé bien après le moyen-âge. Il est donc conseillé aux joueurs de ne pas en abuser dans une ambiance médiévale, en tout cas il faut surtout éviter d'avoir des armoiries plus richement ornées que celles de son suzerain !

Au dessus de l'écu peut être placé le timbre, il s'agit d'une coiffure : casque, couronne, mitre, chapeau, etc. Le heaume est le plus anciennement employé, et reçoit parfois des décors variés : cornes,





plumes, ailes, lambrequin (volant de tissu), etc. Des insignes de dignité peuvent figurer à côté ou en partie derrière l'écu : épées ou armes entrecroisées ou seules, cordons, emblèmes d'ordres de chevalerie, ... Divers éléments sont disponibles pour encadrer ou soutenir l'écu, ce sont des supports, s'il s'agit d'animaux réels ou légendaires, de tenants, si ce sont des êtres humanoïdes, des soutiens dans les autres cas (colonnes, arbres, ...). Enfin une devise familiale ou un cri de guerre peut être inscrit sur une banderole (appelée aussi listel ou phylactère), en forme de ruban aux extrémités enroulées ou divisées en deux pointes. La langue française est souvent employé en Angleterre pour ces devises, mais on utilise également le

latin et la langue du pays. Le cri de guerre est placé au dessus du blason. Parmi les cris de guerre nous pouvons citer le célèbre "Montjoye saint Denis" pour les rois de France, "Montjoye Notre Dame, saint Georges" pour les rois d'Angleterre, "Saint André" pour les rois d'Écosse, "Dieu aide" pour la famille James. On peut imaginer des cris s'inspirant de l'épopée d'Arthur : "Excalibur", "Pour Camelot", "Saint Albans" en mémoire de la sinistre bataille, "Table Ronde" pour unifier ses partisans au combat après sa fondation. La devise, placée en dessous du blason, peut être une invocation pieuse, un jeu de mot sur le nom de la famille, un anagramme d'un texte trop long. Quelques devises sont également très connues : "Dieu et mon

droit" des rois d'Angleterre, "Honni soit qui mal y pense" de l'ordre de la Jarretière. "Hic et nunc", ici et maintenant en latin, pourrait être un jeu de mot sur une famille Hickett, "Jamais ne recule" pour la famille Jamet. On peut citer "Force ne peut me vaincre", ou imaginer "Courage et confiance me guident", "Je ne rompt point", "Audace et ténacité", "Dieu avec nous"...

Lecture du Blason

La lecture d'un blason commence par la description des armes proprement dites.

On en énonce tout d'abord la partition (le cas échéant), puis le ou les émaux du champ, les pièces meubles ou figures avec leurs attributs, leur émail, leur disposition, en suivant l'ordre des partitions (de dextre à senestre, du chef vers la pointe, c'est à dire de la gauche de l'écu à sa droite en commençant par le haut). Ensuite on passe au timbre, au lambrequin éventuel, aux insignes de dignité, aux supports, au cri puis à la devise.

Abonnez vous à Tatou

6 N° pour 225 F

Découpez ou recopiez ce bulletin et envoyez-le

ORIFLAM
132, rue de Marly
57 158 Montigny-lès-Metz

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

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

TAT 1 : épuisé TAT 8 : _____

TAT 2 : _____ TAT 9 : _____

TAT 3 : _____ TAT 10 : _____

TAT 4 : épuisé TAT 11 : _____

TAT 5 : épuisé TAT 12 : _____

TAT 6 : épuisé TAT 13 : _____

TAT 7 : _____ TAT 14 : _____

TAT 15 : _____ TAT 16 : _____

Ci joint mon règlement de 225 francs par chèque bancaire ou postal à l'ordre

d'ORIFLAM

Ci joint mon règlement de 40 f. par numéro + 11 f.F de port.



Frumen 34.



La Vengeance du Bâtard

Une pluie froide tombe depuis plusieurs jours sur le château et le vent glacé accentue encore la mauvaise humeur des sentinelles qui arpentent inlassablement le chemin de ronde.

Malgré cette humidité pénétrante, quelques chevaliers accompagnent leur suzerain et un maître maçon au sommet de la grosse tour de pierre qui surplombe la cour.

Les valeureux guerriers écoutent d'une oreille plus ou moins distraite les propositions du bâtisseur en vue d'améliorer les défenses de la place-forte.

Leur yeux se tournent irrésistiblement vers l'horizon pluvieux, car l'hiver sinistre se termine. Ce n'est pas le renouveau de la nature que les chevaliers attendent avec impatience, après des mois d'activité réduite. Pour eux, la disparition des neiges tardives marque le retour des grandes chevauchées, des missions périlleuses et des combats acharnés contre les ennemis du royaume ,...

Au milieu des bourrasques pluvieuses, un cavalier s'avance vers les portes du château, drapé dans une longue cape grise, son heaume et son foulard dissimulant son visage.

Arrivé à portée de voix de l'entrée, il saisit sa lance et l'envoie se planter dans l'un des battants du portail. Puis, sans répondre aux interpellations des sentinelles, il tourne bride et s'éloigne à vive allure.

Informations pour le Maître de Jeu

Ce prélude situe l'action du scénario à la fin de l'hiver, mais il est possible d'accomplir cette aventure à une autre période de l'année.

La localisation géographique n'est pas précisée, le début de l'aventure se déroulera aux portes d'un château ou manoir qui abrite en temps normal le groupe des joueurs, ou au moins l'un d'entre eux.

En effet, il n'est pas indispensable que tout les chevaliers joueurs assis-

sent à l'arrivée du mystérieux cavalier gris (nommé Anwelf, mais son identité ne doit pas être dévoilée), un seul peut suffire.

Sinon, un témoin oculaire peut leur faire un récit de cet événement lorsqu'ils arrivent à une place forte, quelque part en Bretagne arthurienne.

Une partie de l'aventure peut se dérouler au château de Ronberry, situé au gré du maître de jeu, à un jour de chevauchée du point de départ.

Un épisode important aura lieu au manoir de Caer Feewyn, à situer de préférence à plusieurs journées de voyage du château de Ronberry et du point de départ.

L'héraldique occupe une place particulière dans cette aventure, aussi il y aura plusieurs jets à faire sous cette compétence.

C'est le maître du jeu qui lancera les dés secrètement car le succès ou l'échec de l'identification des armoiries rencontrées pourra faire gagner ou perdre du temps aux joueurs et modifier la difficulté de leur mission.

L'Intrigue

Anwelf est le fils illégitime du baron Andlinor et d'une couturière. A l'âge de cinq ans, il est sujet à des crises d'épilepsie.

Andlinor est persuadé que son fils ne survivra pas longtemps, mais il lui offre un médaillon émaillé avec ses armoiries "d'azur semé de besants de gueules" modifiées par la présence d'une brisure qui indique la bâtardise, une sorte de bâtonnet oblique rouge : "au bâton péri de gueules".

Puis, sous la pression de la mère qui est très croyante, il confie son enfant à une abbaye de la région en remettant à l'abbé un parchemin



attestant qu'Anwelf est reconnu comme son héritier.

Le baron pense accomplir un acte de charité en donnant à cet enfant la chance d'être inhumé prochainement dans le caveau de famille. Sept ans plus tard, Andlinor reçoit un message de l'abbaye lui annonçant la disparition en plein hiver et donc la mort présumée d'Anwelf.

Aucune recherche n'aboutit, le baron ne se préoccupe donc plus du parchemin désormais inutile. Entre

temps, il s'est marié avec la belle Gwaënné, qui a donné naissance à leur fille unique Gwaënyle.

L'année de la disparition de son fils, un chevalier errant qui se disait très chrétien et semblait très pieux est venu demander l'hospitalité à Caer Feewyn, le manoir familial d'Andlinor.

Pendant le repas, il ne cessait de vanter à ses hôtes les mérites de la foi chrétienne et les critiquait à propos de leurs coutumes encore impré-

gnées de paganisme. La nuit venue, profitant d'un instant d'inattention à Andlinor, le chevalier errant tente d'abuser de Gwaënné.

Alerté par ses cris, le baron accourt, l'épée au poing et se bat contre le traître. Celui-ci, s'estimant perdu, tue Gwaënné en lançant sa hache avant de succomber aux coups du baron.

Depuis ce tragique incident, Caer Feewyn vit replié sur lui-même, car Andlinor ne reçoit plus aucune visite et il a fait promettre à Gwaënyle qu'elle n'ira jamais vivre chez les chrétiens.

Elle respectera ce vœu même si son père devait mourir. Pourtant, elle serait plus à sa place dans un château confortable que dans ce manoir humide et triste, mais si elle est emmenée de force, elle se laisserait mourir pour respecter son serment.

Le Complot

Andlinor ne sait toujours pas à l'heure actuelle que son fils a survécu à sa fugue hivernale et s'est enfui en emportant le parchemin le reconnaissant comme héritier et son médaillon.

Poussé par le désir de vengeance envers son père qui l'a abandonné, Anwelf a réussi à se faire adopter et entraîner comme chevalier par un vieux chevalier veuf de la région. Sachant lire le latin, il a réussi à retrouver le manoir de son père et a aperçu sa demi-soeur Gwaënyle. Son cerveau dérangé a alors échafaudé un plan tortueux pour faire emprisonner ou tuer son père afin de récupérer pour lui seul le manoir ... et Gwaënyle.

Son projet consiste à déposer un message injurieux chez un chevalier assez puissant de la région en masquant son visage et dissimulant sa véritable identité, tout en laissant voir les armoiries peintes sur l'écu qu'il porte.

Anwelf s'imagine que celles-ci seront identifiées aisément comme étant celles du baron Andlinor, afin que celui-ci reçoive la visite de quelques chevaliers exigeant des explications ou des excuses.

Ayant observé l'irascibilité du baron, Anwelf présume que les visiteurs seront très mal reçus et que ces derniers verront là une preuve de la culpabilité du châtelain. La confron-





tation a de fortes chances de dégénérer et de se terminer par la mort du vieil homme.

Sinon les rumeurs de sorcellerie répandues dans les environs et développées depuis plus d'un an par Anwelf, associées aux extravagances de l'ultimatum devraient réussir à faire jeter Andlinor au cachot ou à le bannir à perpétuité.

Une fois le baron neutralisé, Anwelf apparaît au grand jour et réclame l'héritage qui lui revient par droit d'aînesse. Il s'empresse alors de séquestrer sa demi-sœur Gwaënyle et de la contraindre à lui donner un héritier.

Malheureusement pour lui, Anwelf ne connaît pas grand chose aux subtilités de l'héraldique : Il a fait peindre sur son écu des armoiries identiques à celles figurant sur le médaillon émaillé en sa possession, sans se douter que son père ne porte pas le "bâton péri de gueules" puisque c'est une marque de bâtardise.

Il ne se doute pas que pour un observateur éloigné ou pas très compétent en héraldique, cette brisure peu se confondre avec une "barre de gueules", plus large et plus longue, et que les besants au nombre précis de dix, peuvent être confondus avec des besants recouvrant tout l'écu (il s'agirait d'un blason "semé de besants").

L'Aventure

Les chevaliers joueurs devront d'abord identifier et retrouver l'auteur du message injurieux, en l'occurrence Anwelf, le fils bâtard d'Andlinor, lui faire avouer son complot et le soumettre à la justice du suzerain offensé.

Ensuite, il devront triompher de quelques épreuves pour amener Gwaënyle au château du suzerain.

L'Ultimatum

L'aventure commence donc avec l'épisode de la venue d'un cavalier, décrite dans le prologue.

Avant de faire demi-tour, le mystérieux cavalier a envoyé sa lance qui vient se planter dans le bois épais de la porte du château (ou du pont-levis s'il y en a).

En s'approchant, les personnages (ou à défaut un garde) remarqueront qu'un parchemin est enroulé sur la hampe de l'arme.

Un texte court en latin, écrit en rouge (il s'agit de sang) d'une écriture maladroite y est inscrit.

Si aucun personnage ne sait lire le latin, il faudra trouver un homme d'église, un marchand ou un savant pour le déchiffrer :

" Châtelain indigne, ta présence en ces lieux avec tes esclaves casqués et poussifs empuantit l'atmosphère, souille le sol et tarit les sources.

Si à la prochaine pleine lune, tu n'a pas évacué les lieux avec ta troupe de mendiants boiteux, la colère des puissances démoniaques s'abattra sur toi et ton entourage et vous serez tous transformés en crapauds baveux et pustuleux, tandis que ton misérable château sera englouti par les marécages pestilentiels de l'enfer..."

Ce charmant présage ne manquera pas de faire réagir ceux qui le liront : même si les menaces ne sont pas prises aux sérieux, on ne se laisse pas insulter impunément, sauf si un jet sous Modeste puis sous Indulgent sont réussis.

Si la lecture prend beaucoup de temps, il est sans doute un peu tard pour se lancer sur les traces du cavalier au manteau gris, mais certains joueurs s'élanceront peut être sans prendre le temps de lire le message.

La Poursuite

Le ou les personnages qui assistent à l'arrivée du cavalier inconnu peuvent choisir de le laisser s'éloigner (un homme seul ne représente pas une grande menace), ou de partir à sa poursuite (selon le degré de xénophobie, de paranoïa, ou de désir d'action de chacun ...).

Si quelques chevaliers tentent de rattraper l'étranger, le maître du jeu ne doit pas leur faciliter la tâche pour favoriser le suspense :

- 1) il faut descendre du sommet de la tour pour rejoindre les écuries
- 2) les chevaux ne sont pas sellés
- 3) les portes du manoir sont closes

De plus, il y a une chance sur dix que le cheval qu'un joueur désire employer soient en train d'être ferré, donc indisponible, il faut en choisir

un autre, peut être moins rapide. Il faudra donc réussir un jet en Energique pour chacune de ces trois difficultés pour ne pas perdre de temps. Chaque échec donne une pénalité de -1 au jet d'équitation à réussir en opposition au jet d'équitation du cavalier au manteau gris.

Course d'Obstacles

Pour ne pas se faire distancer par le fuyard (qui a pris de l'avance), il faut réussir un jet d'équitation en opposition, pour le rattraper il faudra réussir un deuxième jet en opposition ou bien obtenir une réussite critique à l'un des deux jets.

Mais pour éviter d'être suivi, le cavalier mystérieux (nommé Anwelf, comme les joueurs l'apprendront plus tard) à étudié à l'avance un itinéraire semé d'embûches que lui seul sait déjouer : fossé dissimulé par de hautes herbes, flaques boueuses dissimulées par des feuilles mortes, branches basses dans une forêt,...

Les poursuivants ont droit à un jet sous vigilance pour détecter chacun de ces obstacles et ne subir aucune pénalité en cas de réussite.

En cas d'échec, ils devront réussir un jet d'équitation sans opposition pour éviter de s'embourber ou d'être désarçonnés, ce qui les empêcherait de continuer la poursuite.

Une catastrophe provoquera des dégâts de (3d6 + Vitesse du cheval).

FOR 12 **CON** 15
TAI 12 **DEX** 13
APP 11

Anwelf
le Cavalier Gris

Vitesse 3

Dégâts 4D6

Points de Vie : 27

Armure Cottes de mailles normande 10

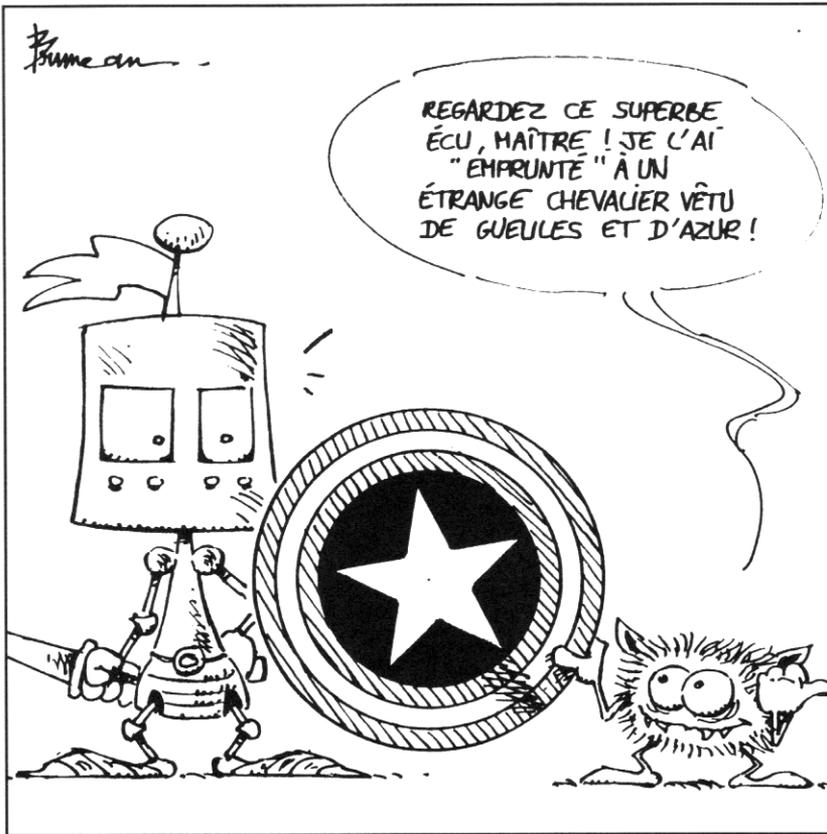
Attaques : Epée 14 Dague 13

Equitation : valeur égale à celle du meilleur joueur

Traits significatifs : Haine du baron Andlinor 13

Compétences significatives : Intrigue 12

Monture : Coursier, Vitesse 9



Toutes ces difficultés ont pour objet d'éviter qu'Anwelf soit rattrapé trop facilement, ce qui écourterait la première partie de l'aventure.

Si malgré tout le cavalier est rattrapé, il décline une fausse identité, se faisant passer pour Welfan (surpris, il n'a pas eu le temps d'inventer mieux), un écuyer au service du baron Andlinor, qu'il décrit comme un vieux sorcier fou et cruel.

Il déclare avoir agit sous la contrainte en déposant le message dont il ignorerait le contenu et prétend rester au service du vieillard par peur des représailles et par amour pour sa fille Gwaënyle.

Selon le pseudo Welfan, cette fille est plutôt laide, plus très jeune, boiteuse, mais gentille et travailleuse. Comme personne ne voudrait d'elle, son père la séquestre dans le manoir Caer Feewyn et lui prépare des philtres magiques qui la font paraître provisoirement jeune et belle. Il fait semblant d'hésiter si on lui demande de montrer le chemin du manoir, mais accepte si on lui fait la promesse de tuer immédiatement le baron Andlinor.

Dans le cas où il n'obtient pas ce serment, il tente de s'échapper à la première occasion, toujours en profitant des traîtresses embûches de la forêt proche du manoir.

S'il n'arrive pas à fausser compagnie aux chevaliers, il tentera de poignarder son père avant de s'enfuir par un passage secret.

Un Indice ...

Qu'il y ait poursuite ou non, le suzerain des chevaliers joueurs les envoie en mission afin de tirer cet affaire au clair et de châtier le provocateur.

Il reste deux semaines avant l'expiration de l'ultimatum. Le seul indice à la disposition des joueurs est le blason du cavalier mystérieux, qui est vu de plus ou moins loin et donc plus ou moins difficile à identifier selon les actions des joueurs :

Si la poursuite n'est pas engagée, c'est tandis qu'il s'éloigne du château, après avoir projeté sa lance, que le cavalier gris dévoile son écu avec ses armoiries. Le jet en Héraldique pour chaque tentative d'identification de ce blason reçoit un malus de -3 à cause de la distance.

Sinon, au cours de sa fuite, le cavalier projette son bouclier pour tenter de désarçonner un poursuivant.

Si quelqu'un attrape ou retrouve l'écu abandonné, il peut être examiné de près pour faciliter l'identification, sans malus.

Si la poursuite s'engage favorablement pour les joueurs mais qu'Anwelf leur échappe de justesse dans le parcours semé d'embûches, la direction de sa fuite et les traces de son passage constituent de nouveaux indices et mènent plus ou moins facilement au manoir Caer Feewyn.

Quelles que soient les circonstances dans lesquelles le blason d'Anwelf est aperçu par un chevalier-joueur, c'est le maître du jeu qui effectue secrètement le jet en Héraldique pour identifier le titulaire de ces armoiries.

L'idéal serait de demander l'avis d'un héraut expert en héraldique. Malheureusement, celui du château est en mission pour quelques semaines, les joueurs devront en chercher un autre dans les manoirs des environs, ce qui peut demander plusieurs jours. Si plusieurs joueurs tentent de reconnaître ce blason, le maître du jeu peut choisir d'effectuer un seul jet global ou bien un jet par joueur, ce qui risque de donner des résultats contradictoires.

Dans ce cas, les joueurs devront choisir quelle piste suivre en priorité car l'ultimatum expire prochainement.

- **Une réussite critique** indique que le personnage concerné a remarqué que la petite diagonale rouge est une marque de bâtardise et a bien compté dix besants de couleur argent (ce n'est donc pas Harvis mais il aura sans doute du mal à convaincre ses compagnons que c'est lui qui a raison).

Il faut quand même réussir un jet de Reconnaître pour penser à Andlinor, sinon il pense qu'Harvis pourra lui dire qui a un blason comparable au sien. Cette réussite rapporte 10 points de Gloire.

- **Une réussite simple** permet à un personnage d'avoir identifié un fond bleu couvert d'un grand nombre de disques argenté avec une diagonale rouge ou pourpre sur le tout. Ces éléments lui font en premier lieu penser au seigneur Harvis car Andlinor est presque inconnu et n'a pas de motif rouge.

- **Un échec** va induire en erreur un chevalier qui obtient ce résultat: Il pense avoir vu des annelets ou des



coquilles à la place des besants, cinq ou six, pas plus ; sur fond vert ou bleu, avec une épée ou une lance en diagonale sur le tout.

Ses propositions ne mènent qu'à des fausses pistes qui feront perdre du temps, mais il peut se faire convaincre qu'il s'agit des armes d'Harvis ou d'un de ses parents.

Une Fausse Piste

En accord avec les règles de Pendragon (page 110), une catastrophe (20 au jet d'Héraldique) signifie une identification erronée.

Si ce résultat survient, le personnage concerné est persuadé qu'il s'agit des armoiries d'Harvis le Teigneux, vassal du châtelain qui héberge les chevaliers - joueurs.

Le manoir d'Harvis est assiégé depuis plusieurs mois par un rival héréditaire, mais jusqu'à présent, il n'a demandé d'aide à personne. Son suzerain, qui doit protection à ses vassaux, fait semblant d'ignorer cette situation puisque qu'aucune demande d'aide ne lui est parvenue.

Cependant, ces petites guerres privées sont nuisibles aux récoltes, au commerce et aux rentrées d'impôts : il ne faudrait donc pas que cette situation s'éternise.

Etant donné qu'Harvis est assiégé, il semble difficile qu'il ait pu faire porter le message injurieux aux portes du château occupé par les joueurs. Mais le personnage qui a reconnu le blason d'Harvis est formel et exige que l'on aille rencontrer le Teigneux pour lui demander des explications.

Le Manoir d'Harvis

Les assiégeants ne sont ni très nombreux ni fanatiques, hormis leur chef Plenorias le Bel.

Il est donc possible d'atteindre subrepticement le manoir ou de tenter un passage en force à travers leur lignes ennemies.

Dans les deux cas, une fois devant les portes, il faut se montrer persuasif pour obtenir l'accès à l'intérieur car les assiégés peuvent penser qu'il s'agit d'une ruse.

Là aussi les blasons portés par les chevaliers seront déterminants. Si les

joueurs obtiennent l'ouverture des portes, un groupe d'assiégeants embusqués à proximité tentera de se ruer à l'intérieur.

FOR 10 **CON 13**
TAI 10 **DEX 11**

Combattant du clan d'Harvis ou de Plenorias

Vitesse : 2 (+1)
Dégâts : 3D6
Points de Vie : 24
Armure : 4 + bouclier
Attaques : Epée 11 Lance de fantassin 10 Bataille 10
Traits significatifs : Haine du Clan adverse 10

Selon le nombre et la valeur des joueurs, le nombre d'assaillant sera variable pour obtenir un rapport de force de deux contre un. Par exemple, s'il y a trois joueurs et deux soldats d'Harvis à leur côté, envoyez au moins dix guerriers de Plenorias à l'assaut des portes.

Si le combat tourne mal, Harvis vient prêter main forte aux chevaliers, malgré une blessure récente qui l'empêche de tenter une sortie.

FOR 12 **CON 15**
TAI 12 **DEX 13**
APP 11

Harvis le Teigneux

Vitesse : 3
Dégâts : 4D6
Points de Vie : 27
Armure : Cottes de mailles normande 10
Attaques : Epée 15 Lance 13, Equitation 15, Bataille 15 + 1D6
Traits significatifs : Haine envers Plenorias et son clan 13
Compétences significatives : Vigilance 15, Héraldique 12
Monture : Chargeur

Une autre façon d'accéder au manoir d'Harvis est de livrer bataille au troupe de Plenorias. Dans cette éventualité, le maître du jeu devra se

familiariser avec le système de bataille de Pendragon (page 186) en vue de la résolution de l'Escarmouche ou de la Petite Bataille.

FOR 12 **CON 15**
TAI 14 **DEX 13**
APP 17

Plenorias le Bel

Vitesse : 3
Dégâts : 4D6
Points de Vie : 29
Armure : Cottes de mailles normande 10
Attaques : Epée 15 Lance 12, Equitation 16 Bataille 15 + 1D6
Traits significatifs : Haine envers Harvis et son clan 12
Compétences significatives : Séduction 12 Héraldique 14
Monture : Chargeur

Après l'avoir rencontré, d'une manière ou d'une autre, les joueurs se rendront bien compte qu'Harvis n'a rien à voir avec le message injurieux, et devront reprendre leurs investigations.

Eventuellement, Harvis ou un de ses hérauts peut leur parler d'une ressemblance avec le blason d'un chevalier peu connu, nommé Landnor ou Linor et leur indiquer approximativement la direction à suivre.

Nouvel Avertissement

Si les joueurs perdent quelques jours à chercher un héraut qualifié ou à aider Harvis, Anwelf va renouveler ses menaces : Il va s'arranger pour tuer sans effusion de sang un ou deux serviteurs partis chercher du bois ou quelque chose d'autre dans la forêt. Il fera disparaître les corps et disposera leurs vêtements ne présentant aucune trace de violence sur la berge d'un étang qui abrite quelques batraciens.

Il dispose soigneusement leur habits en piles séparées avec quelques fragments de souffre : sabots, chausses, chemise, manteau et chapeau sur le tout, comme si leur corps s'était volatilisé sur place.

La nuit suivante, il déposera discrètement devant le château (qui a



reçu l'ultimatum il y a quelques jours), un sac ou panier trouvé sur les serviteurs, dans lequel il a placé un crapaud et un message en latin, toujours écrit avec du sang :

“Châtelain dégénéré, voici devant toi l'un de tes anciens serviteurs sous sa véritable apparence : celle d'un crapaud ...

Il ne te reste que quelques jours pour libérer le sol de ta présence abjecte et de celle des cloportes fétides qui te servent, avant que les forces infernales ne dévastent ces lieux ... ”

Les serviteurs manquant à l'appel sont bien sûr recherchés et une patrouille retrouve aisément les habits des disparus près de l'étang.

L'empilement inhabituel, la présence de batraciens et l'odeur de soufre impressionnent ou terrorisent les soldats superstitieux de la patrouille.

Ils reviennent précipitamment et leur témoignage risque de répandre la panique au château si le seigneur relâche son autorité. Il devient vraiment urgent de régler cette affaire ...

A ce moment, le maître de jeu peut mettre les joueurs sur la bonne piste en provoquant le retour d'un

héraut expert en héraldique s'il constate qu'ils piétinent.

Même si la famille d'Andlinor est identifiée pas les armoiries portées par Anwelf, l'emplacement de son manoir n'est pas connu avec précision.

Les joueurs peuvent demander leur chemin aux villageois des environs, mais ceux ci, très superstitieux, sont mal à l'aise si on les questionne sur Andlinor.

Ils répondent avec crainte que le manoir du baron se nomme *Caer Feewyn*, (nom issu du celtique, pouvant se traduire en château des faées).

Ils n'ont pratiquement aucun contact avec les serviteurs du château car on dit que les faës protègent l'endroit contre les intrus. Quelques témoins affirment avoir vu de leurs yeux des faës près du manoir à un moment où ils s'étaient égarés dans les bois.

On parle également de bruits mystérieux, de musique étrange, de voix féérique, de curieux qui ont disparu à jamais ... Les joueurs peuvent demander d'être guidé jusque là en utilisant des finances ou des menaces.

Caer Feewyn

Aucun chemin ne mène à ce manoir de taille moyenne pour l'époque, situé dans une zone boisée humide et marécageuse difficilement accessible à cheval.

Le ravitaillement des occupants se fait au moyen de barques à fond plat à travers un labyrinthe de cours d'eau et d'étangs. Une telle embarcation ne peut accueillir qu'un humain et cheval très calme.

Les sangsues sont nombreuses ainsi que les serpents d'eau et les batraciens. Certains crapauds regardent les chevaliers avec insistance comme s'ils se souvenaient d'avoir un jour été humains ...

Selon l'heure des nappes de brumes ont du mal à se dissiper et accentuent l'ambiance sinistre.

Le manoir se dresse sur un massif rocheux au centre d'un marécage. On peut y accéder en barque ou en radeau, sinon un seul sentier étroit permet de passer sans danger et on



ne peut y circuler que pied à terre en file indienne.

Pour éviter de tomber dans des sables mouvants, il faut réussir trois jets de Vigilance, avec un bonus de +5 si l'on s'aide d'un long bâton ou d'une lance.

Si un jet échoue, le premier de la file s'enfonce partiellement dans le marais. Le suivant fait de même s'il rate un jet de DEX, l'échelle de temps devient le round de combat. Les suivants doivent alors réussir un jet de Force pour les tirer de là.

Si un personnage dans le marais ne réussit pas à chaque round un jet de Valeureux, il cède à la panique et s'enfonce d'avantage et reçoit 1D6 de dégâts (non absorbés par l'armure ni le bouclier) à chaque round, tant qu'il n'est pas sorti de là.

Un cheval qui serait pris dans des sables mouvants n'a presque aucune chance de s'en tirer. Si tout les joueurs sont pris dans les sables mouvants, le baron enverra de l'aide mais pour les capturer et les échanger contre une rançon.

Une fois parvenu à pied ou en bateau sur le rocher coiffé par le manoir, une rampe en forte pente mène aux portes du château.

Il est difficile d'arriver à l'entrée sans être remarqué étant donné la configuration du terrain, aussi Andlinor à le temps d'enfermer sa fille dans sa chambre et d'aller au rempart qui domine le portail pour observer et éventuellement parler aux étrangers.

Si ceux ci se présentent pacifiquement et courtoisement, ils pourront entrer. S'ils sont agressifs ou semblent être des fanatiques chrétiens, l'accès leur sera refusé.

Les joueurs se rendront compte tôt ou tard qu'Andlinor n'est pas l'auteur des messages injurieux. Un indice est que son écu est accroché près de la cheminée, dans la grande salle du château, et quelques toiles d'araignées montre qu'il n'est pas souvent utilisé (et qu'il y a du laisser aller chez les serviteurs).

Sur la cheminée est peint une fresque représentant au centre les armoiries et la devise familiales : "LANCE FERREE NE ROMPT JAMAIS".

Sur le coté est reproduit le blason de la grand mère, d'azur chaussé de

FOR 12 **CON** 14
TAI 12 **DEX** 13
APP 14

Andlinor, baron de Caer Feewyn

Vitesse : 3
Dégâts : 4D6
Points de Vie : 26
Armure : Cottes de mailles normande 10
Attaques : Epée 15 Lance 12, Equitation 16 Bataille 15 + 1D6
Traits significatifs : Méfiant envers les Chrétiens 15
Compétences significatives : Vigilance 14 Canotage 14

gueules. Le baron sait (mais ne révélera à personne) que la devise est un jeu de mots sur le nom de famille de la grand mère : Lanstherey.

La belle Gwaenyle, âgée de 17 ans, n'est pas visible mais quelques éléments indiquent une présence féminine dans le château :

- Il existe un petit jardin fleuri dans une cour peu accessible du manoir.
- La bibliothèque est bien tenue alors que le baron n'a pas l'air de savoir lire très bien.
- Les serviteurs sont nombreux pour s'occuper d'une seule personne.

Interrogé sur le blason "d'azur à dix besants d'agents posés 3,3,3 et 1, au bâton péri de gueules", le châtelain se souvient de la disparition de son fils et pense qu'un usurpateur à retrouvé le médaillon et s'en sert pour lui nuire.

Il ne croit pas que son fils qui était gravement malade soit toujours en vie.

Pendant ce temps, Anwelf a suivi les joueurs et se tient embusqué près du manoir. S'il se rend compte que son plan échoue, il va s'introduire dans la forteresse par un passage secret dont il se souvient depuis l'enfance pour tenter d'assassiner son père avant de s'enfuir par le même chemin.

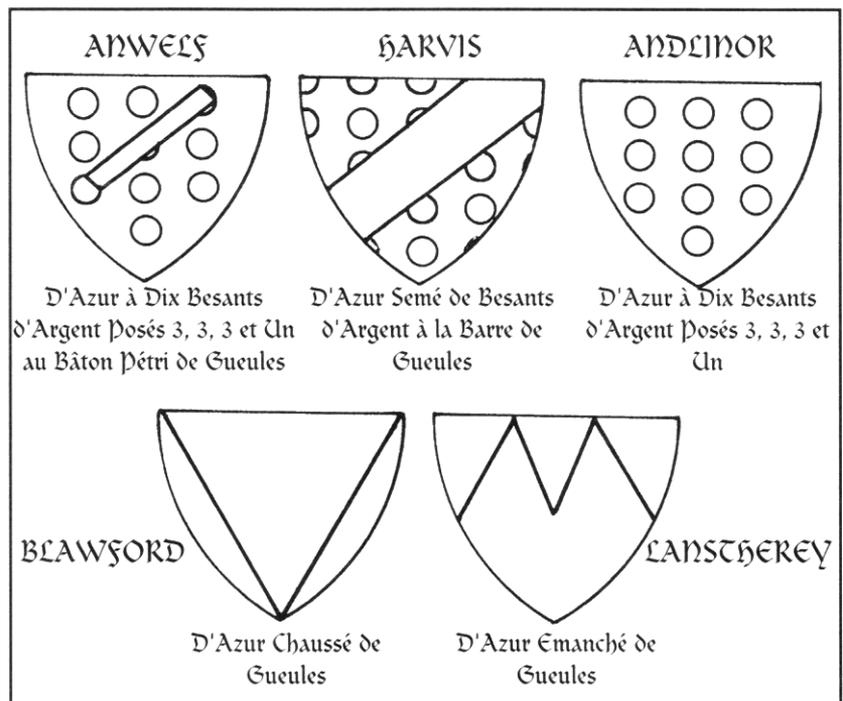
Les chevaliers doivent réussir un jet de Vigilance pour faire échouer la tentative.

S'ils le poursuivent, ils le rattraperont en chemin ou s'empareront de lui au moment où il s'enlise. Il finira par avouer son complot et révélera l'existence de Gwaenyle.

Gwaenyle

Les chevaliers apprendront tôt ou tard l'existence de Gwaenyle. A ce moment, sa beauté et la dot raisonnable dont elle dispose séduira sûrement au moins un célibataire.

Si un ou plusieurs joueurs s'intéressent à Gwaenyle et veulent l'emmener librement, ils devront accomplir quelques travaux périlleux car elle a fait le serment à son père





de ne jamais suivre un chevalier qui n'a pas fait preuve de ses vertus. Si on l'emmène de force, elle se laissera mourir. Un chevalier marié peut renoncer aux épreuves sans déshonneur, mais peut choisir de montrer sa valeur par courtoisie (ou pour la gloire).

L'Épreuve

La première épreuve sera de faire preuve de confiance, de valeur et de piété.

Les candidats choisissent avant chaque épreuve qui sera le premier. Ils sont installés dans la grande salle du château sans vues sur l'extérieur. La séduisante Gwaënyle emmène le premier volontaire au sommet d'une tour d'où l'on aperçoit sur un îlot au milieu des marais la croix d'une tombe : c'est là que repose sa mère Gwaënne assassinée.

A mi chemin un sapin isolé sert de point de repère. Elle décrit alors au candidat sans armure s'il le souhaite, sans que personne n'entende, la marche à suivre pour atteindre cet arbre depuis le château : avancer jusqu'au buisson sans feuilles, longer la mare par la droite, avancer tout droit de 20 pas, puis tourner à gauche jusqu'au deux petits sapins, puis 30 pas jusqu'à une autre mare, etc... Le chevalier doit donc accorder une pleine confiance à la jeune fille, car si elle le jugeait indigne et voulait se débarrasser de lui, elle pourrait aisément lui indiquer une fausse piste.

La valeur sera nécessaire pour parcourir le reste du chemin depuis le sapin, sans indication, dans les conditions de danger énoncées dans le paragraphe décrivant l'accès pédestre à Caer Feewyn (trois jets de Vigilance à réussir pour l'aller, bonus de + 5 avec l'aide d'un bâton, jet de DEX ou FOR pour éviter ou se sortir d'un enlèvement). Une fois arrivé sur l'île, la piété devra être employée car une servante fera le trajet en barque pendant ce temps et s'assurera que le candidat récite trois prières à haute voix en mémoire de la défunte inhumée là bas. Malgré la tension nerveuse de l'épreuve, la fatigue et les morsures de sangsues, le chevalier doit garder son calme pour prier sereinement. Le retour se fait en barque tandis que Gwaënyle observe l'ensemble depuis le sommet de la tour. Le candidat reste séparé de ses

compagnons pour ne pas transmettre d'indices.

Le Vainqueur

Un chevalier qui s'est aidé d'une perche reçoit dix points de pénalité. Puis, chaque candidat avec ou sans bâton, reçoit deux points de pénalité par chute. Tous ceux qui ont accompli tout le parcours peuvent continuer à concourir. Les chevaliers restant en lices seront départagés par Gwaënyle qui jugera leur compétence en Romance, Courtoisie, Danse, Chant et Séduction.

Chaque candidat a droit à deux tentatives, donc deux jets de dés pour chaque discipline. Il note chaque fois le résultat le meilleur (c'est à dire le plus petit des deux résultats obtenu avec le D20, une réussite critique comptant comme zéro points).

Chaque chevalier doit lancer les dés pour l'épreuve de Romance et ainsi de suite. Quand tous ont terminé toutes les épreuves, chacun additionne ses cinq meilleurs résultats, ajoute les pénalités des chutes ou de l'emploi d'une perche : Le gagnant est celui qui obtient le score le plus proche de zéro. En cas d'égalité il faut recommencer quelques épreuves.

Les chevaliers ayant contribué à déjouer le complot d'Anwelf reçoivent 150 points de gloire. Ceux qui participent aux épreuves gagnent 30 points, le vainqueur 30 points supplémentaires.

La Dot

Enfin, si l'heureux élu souhaite épouser la jeune femme et obtenir une dot, il devra récupérer dans la crypte ou sont inhumés ses ancêtres, la bague ornée d'un saphir que sa grand-mère lui a léguée pour qu'elle la porte le jour de son mariage.

La bague est placée dans un tombeau qu'aurait du occuper le corps de la grand-mère, dans un coffret avec quelques bijoux de famille

d'une valeur moyenne, pouvant constituer une belle dot. Ce tombeau a été transformé en cache à bijoux car la grand-mère est morte dans un naufrage en pleine mer.

Un indice pour reconnaître cette cachette parmi les huit autres tombeaux est le blason de la grand-mère peint au fronton de la cheminée du donjon, "d'azur chaussé de gueules".

Dans la crypte, une tombe porte le blason d'Andlinor, sans nom. Deux autres tombes portent des armoiries similaires, bleues avec un motif triangulaire rouge, mais celle qui est une véritable tombe est d'azur émanché de gueules. La différence avec les armoiries reproduites sur la cheminée est qu'il s'agit d'une pièce honorable et non d'une partition : une ombre est donc figurée le long du côté senestre du triangle rouge. Le nom "Blawford" est inscrit sur cette tombe.

Par contre sur la fausse tombe est inscrit "Lanstherey". C'est une autre façon d'identifier la cachette des bijoux car ce nom de la famille se prononce presque "lance ferrée" ce qui fait penser à un jeu de mots dans la devise gravée sur la cheminée.

Le candidat doit descendre dans la crypte avec Gwaënyle et deux gardes, se recueillir quelques instants, et désigner la tombe inoccupée en moins de trois minutes (comptées avec un sablier), sans bouger quoi que ce soit. Le choix se fera entre l'une des trois tombes ayant un point commun avec la fresque de la cheminée. Si le candidat se trompe, il pourra emmener la jeune femme avec lui et se fiancer avec elle mais ne pourra l'épouser avant d'avoir récupéré loyalement la bague au saphir.

Il devra tenter sa chance une nouvelle fois dans douze mois pour jour, cela lui laisse le temps de peaufiner ses connaissances en héraldique... Si un chevalier profanait un tombeau, avec mépris ou par incompetence, il commettrait là un acte indigne d'un chevalier chrétien, son honneur en serait affecté et Gwaënyle (qui se tient en haut de l'escalier menant à la crypte) serait horrifiée si elle entend que l'on déplace plusieurs pierres tombales.

Gloire

50 points, plus la gloire rapportée pour le trophée de chasse et les autres épreuves.



LA CITE DE VENISE

Tel un joyau enchâssé dans son écrin d'azur. Reine des mers issue du mariage des civilisations orientales et orientales, Venise ne peut laisser indifférent. Le poète y admire la beauté d'une cité unique entre toutes, le citadin y rencontre le calme et la sérénité d'une ville qui vit au rythme nonchalant des gondoles, l'étranger enfin y trouve une nouvelle patrie.

Extrait du livre "Vénèzia" de Sergio Pizetti, 1967.

Un Peu d'Histoire

Depuis sa fondation, au Vème siècle après J.C., jusqu'à aujourd'hui, beau jour de mai de l'an de grâce 5 272, beaucoup d'eau a coulé sous les innombrables ponts de notre belle ville.

Voici pour commencer, chers auditeurs, quelques dates clé permettant de comprendre et de situer sur l'échelle des temps l'incroyable préservation de notre cité à travers plus de trois millénaires de barbarie et d'insécurité :

568 : Fondation de la ville par des pêcheurs fuyant l'invasion lombarde.

1866 : Rattachement de la Vénétie à l'Italie.

1999 : Menacée de disparition par l'effondrement progressif des pilotis sur lesquels elle repose, Venise lance un appel à l'aide internationale. Les pays membres de l'O.C.D.E. s'associent pour financer le sauvetage de la ville, investissant de colossales sommes d'argent (ce qui attise encore les tensions Nord/Sud). Les travaux durent près de quinze ans et tout bateau à moteur est interdit sur la lagune.

2000 : Dans le plus grand des secrets et à l'aide des fonds détournés par ses prédécesseurs, le maire de Venise Giacomo Felli, envisageant le pire quant à l'avenir, charge le scientifique polonais de génie Igor Cwaski d'inventer un appareil qui préserverait Venise en cas de conflit généralisé. Celui-ci imagine et commence à réaliser une machine émettant un champ de force qui

tel un immense dôme envelopperait la ville et la protégerait.

2017 : Formation de la Confédération Transeuropéenne à laquelle se joint l'Italie.

2061 : Le projet (tout simplement appelé "Dôme") est terminé par le fils d'Igor Cwaski. Celui-ci met également au point les sphérides, seuls véhicules à pouvoir traverser le Dôme car utilisant les mêmes principes physiques qu'elle.

2063 : Les premiers missiles explosent en Moscovie.

2064 : Un missile, échappant au contrôle de ses utilisateurs, s'enfonce au large de Venise, ce qui entraîne plusieurs conséquences :

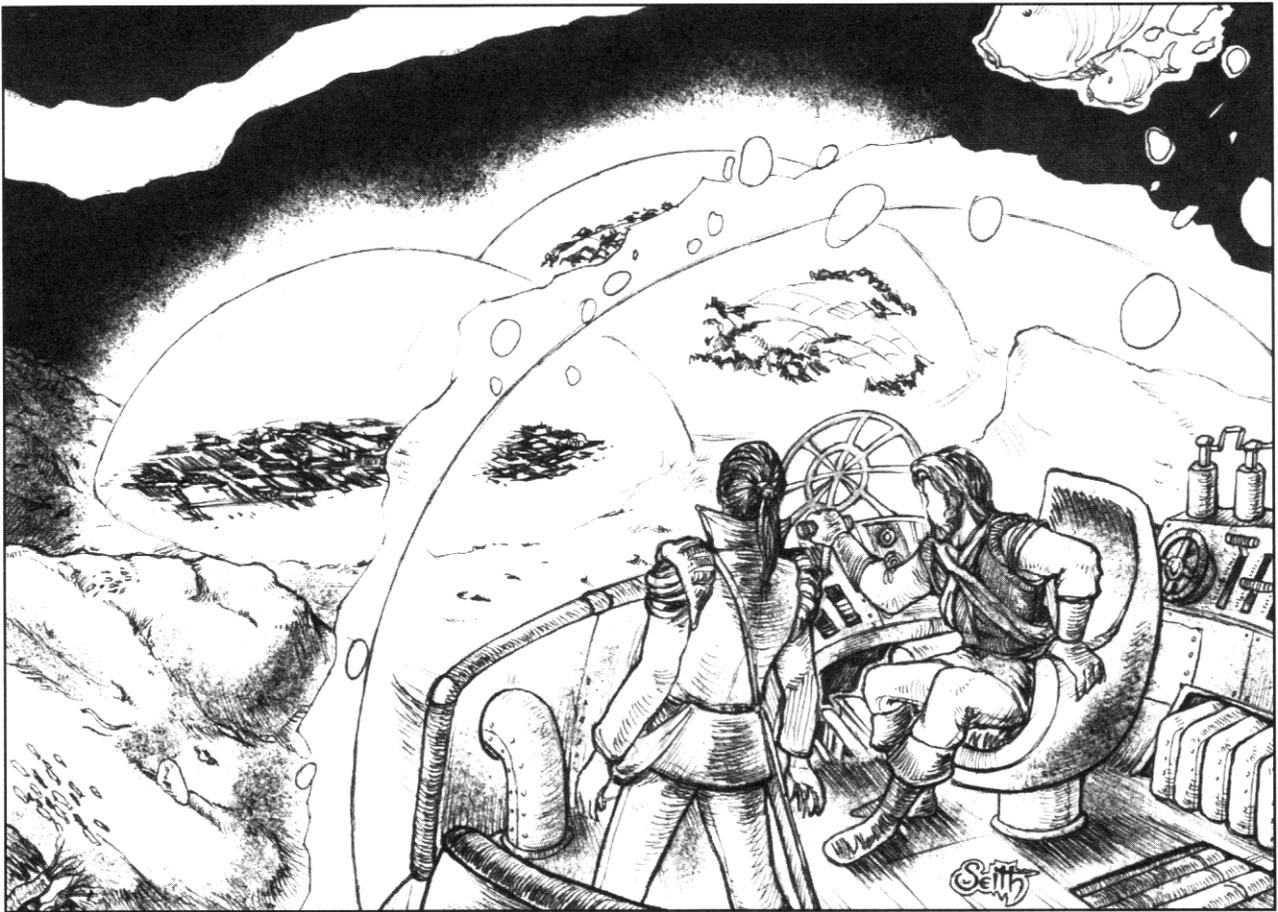
1. La création dans cette région d'une vaste fosse sous marine profonde d'environ 250 mètres.

2. La présence d'un très fort taux de radioactivité dans cette région (ce qui explique les mutations de la population à l'extérieur du Dôme).

3. L'activation du Dôme, immense bulle protégeant la ville.

4. Le déclenchement d'un raz de marée qui, déstabilise Venise. Celle-ci, telle une gigantesque bulle de savon trop lourde, s'enfonce lentement dans les flots pour se déposer sur le fond marin. Les savants qui avaient créé le Dôme n'y peuvent rien, ce qui entraîne malheureusement la mort de la population qui s'est retrouvée prisonnière du Dôme sans aucun moyen de subsistance.

2065 : Mort sous les bombardements du fils Cwaski et des autres savants travaillant avec lui alors qu'ils viennent d'achever la première sphéride. Mais par chance et pour votre plus grand bonheur, nobles habitants de Venise, le laboratoire secret de Cwaski reste intact, fabuleux trésor attendant pendant des siècles celui qui saura l'exploiter.



2068 : Fin de cette guerre qui laisse les plus grandes nations à l'agonie et la civilisation irrémédiablement meurtrie.

2093 : Tremblement de terre entraînant un glissement de terrain qui provoque l'engloutissement des îles de la baie qui n'étaient pas protégées par le Dôme. Les survivants des mutants amphibiens qui la peuplaient, que nous appelons aujourd'hui les Ichtariens, décident d'y rester, se mettant du même coup à l'abri des dangers du monde.

5122 : Bien des siècles ont passé, bien des événements se sont déroulés ; l'Humanité est retournée à un stade de barbarie qu'elle n'a pas connu depuis la chute de l'empire romain.

C'est alors que moi, Tristan Fay, alors jeune scientifique français épris d'idéaux, je découvre par hasard le laboratoire de Cwaski. J'apprends dans son journal ce qui est arrivé à notre ville et trouve intact du matériel, les notes prises par les savants lors de la création du Dôme ainsi que le prototype des sphériades. Lassé de la barbarie de ce temps, je décide alors de faire de Venise une cité refuge, un havre de paix secret dans lequel une élite triée sur le volet pourrait réapprendre à vivre. Pendant de nombreuses années je travaille en

compagnie d'une poignée de scientifiques partageant mes convictions à l'élaboration d'un deuxième dôme qui, telle une immense cloche posée au fond de la mer, délimite la vaste région arable que nous appelons maintenant la Plaine.

5167 : La ville atteint les 4 000 habitants (ce qui correspond à peu près à la population actuelle).

5169 : Des accords commerciaux sont passés avec les Ichtariens ; ils sont encore respectés aujourd'hui.

Extrait d'une conférence donnée par Tristan Fay à l'occasion du 150ème anniversaire de la repopulation de Venise.

Le Cadre Géographique

La Côte

La plupart des îles ayant été englouties par le tremblement de terre de 2093, la topographie de la baie de Venise est totalement modifiée. De ce lieu où autrefois affluaient les touristes par milliers, il ne reste plus qu'un petit village de pêcheurs, Mestre. Celui-ci est sous la dépendance du baron de Padova. Les

Vénitiens y possèdent une ferme légèrement à l'écart de la ville ; c'est là que se rendent les sphériades pour déposer ou récupérer les informateurs. Cette ferme paraît banale, tenue par un couple de vieux paysans, les Travesse, mais possède en fait une salle secrète dans laquelle sont stockés des armes et un émetteur/récepteur radio permettant de communiquer avec Venise. Les pêcheurs savent que cette ferme ne doit pas être tout à fait normale puisqu'elle reçoit souvent la visite de mystérieux chariots mais préfèrent adopter la devise "ne jamais s'occuper des affaires des autres". Ils sont par contre beaucoup plus loquaces à propos de sirènes aux blonds cheveux qui hanteraient la baie. On peut apercevoir, murmurent ils avec des airs mystérieux, ces êtres légendaires la nuit, au clair de lune...

Burano, le Domaine des Ichtariens

Des îles englouties par le tremblement de terre de 2093, Burano fut la seule à atteindre le fond de la mer sans être totalement démolie. C'est dans ses murs délavés par les flots que se réfugièrent les derniers Ichtariens. Ce sont des humains mutants aux pieds et aux mains pal-



més, à la peau aux reflets bleu-verts, qui possèdent de longs cheveux blonds et de grands yeux mouvants. Ils communiquent par télépathie et sont totalement amphibiens.

Ils ont une mémoire extraordinaire et constituent un peuple pacifique mais avide de connaissances. Ils forment une tribu d'environ 300 individus et vivent de chasse (sous-marine) et d'échanges avec Venise : ils fournissent à la cité des minerais (qu'ils extraient bruts du fond marin) et des algues énergétiques en échange de nourriture plus variée que le poisson et de connaissances (les jeunes Ichtariens peuvent assister aux mêmes cours que les Vénitiens et même travailler plus tard dans les laboratoires scientifiques).

La Cité Engloutie de Venise

Les Dômes

Ils sont basés sur un principe génial dont les détails ont été perdus avec la mort de Cwaski. Outre la protection qu'il confère à la ville, il est de plus lumineux et assure à l'intérieur une température agréable. Cwaski avait doté son dôme de trois inclusions : une machinerie complexe basée sur un processus moléculaire qui trie l'atmosphère extérieure (actuellement : l'eau de mer) pour alimenter l'intérieur en air respirable, et deux sas permettant de sortir sans sphérides.

Seules ces dernières peuvent traverser le champ sans dommage. Elles sont en effet basées sur le même principe quoique possédant un champ beaucoup plus faible. Ce sont des plates-formes de métal de cinq mètres de diamètre et d'un mètre d'épaisseur sur lesquelles sont posés des tableaux de bord complexes. Une fois activées (ce qui ne peut se faire que si elles reconnaissent l'empreinte digitale de celui qui cherche à les manipuler), elles s'entourent d'une sphère translucide et brillante et sont prêtes à se déplacer.

Elles obtiennent un tel résultat grâce à un système anti-g dont le secret a également été perdu (Tristant Fay a réussi à imiter la première sphéride sans pour autant comprendre son mécanisme intime). Elles possèdent une autonomie limitée (12

heures), une vitesse maximale de 20 km/h et l'équivalent d'une armure d'une valeur de 30.

Le Centre Ville

Il a conservé toute sa splendeur ancienne : c'est toujours un somptueux dédale de canaux étroits et de ruelles tortueuses débouchant sur de petites places délicatement ombragées. C'est, pour une âme sensible bercée par le rythme lent d'une gondole le constant émerveillement que provoque la succession des ponts gracieux, des façades majestueuses, des églises magnifiquement ciselées qui ont fait sa légende. Lieu enchanteur entre tous où la plus simple demeure conserve la sérénité et l'harmonie d'un temps qui n'est plus, Venise est la seule ville d'Europe à pouvoir faire prendre conscience aux hommes à quel point le Tragique Millénaire fut une catastrophe pour l'Humanité.

Le Grand Canal

Principale voie de communication de la ville, c'est un lieu d'intense trafic : de nombreuses gondoles s'y croisent à toute heure du jour et il est emplis des joyeuses interpellations que se lancent les gondoliers. Il faut noter que les gondoles sont le seul moyen de déplacement à travers la ville et qu'elles sont aussi bien utilisées pour les marchandises que pour

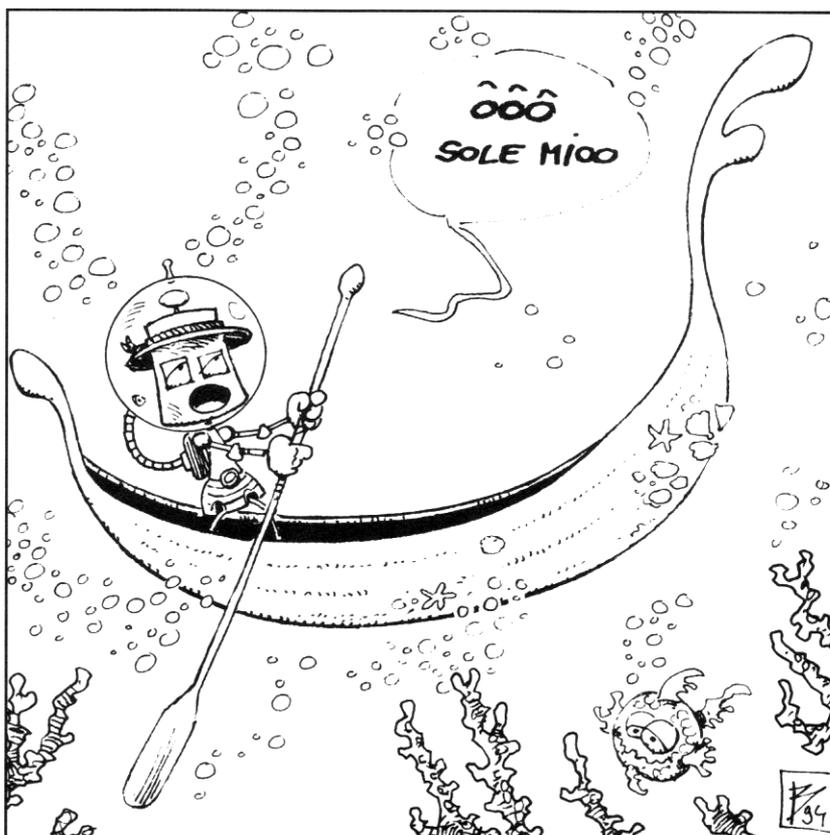
les déplacements personnels. La plupart des Vénitiens possèdent leur propre gondole et tous savent habilement les manier. Près de 200 palais se reflètent directement sur les eaux du Grand Canal que l'on ne peut longer à pied que sur les quais bordant le pont du Rialto. Les connaisseurs admireront la diversité des façades dont le style peut être byzantin, gothique, lombard, Renaissance ou baroque. Les artistes seront émus à la pensée que derrière ces fenêtres ont séjourné de nombreuses personnes presque légendaires comme Wagner, Vigny, Liszt, Goethe, etc...

Le pont du Rialto : son unique arche de marbre blanc soutient un portique central qui abrite des échoppes d'artisans, orfèvres, corbonniers, parfumeurs. Le tout forme un ensemble lourd et disgracieux, quoique majestueux, qui détonne dans l'architecture qui l'entoure.

Il mène directement aux marchés en plein air qui se tiennent les lundi, mercredi et samedi et dans lesquels se retrouve la majorité de la population de Venise.

La Place San Marco

Appelée tout simplement la Piazza, c'est le cœur de la ville. Elle est recouverte de dalles de trachyte et de marbre et est entourée par les bâtiments les plus importants de la cité.





Le Campanile : il domine l'église, la ville et tous les autres clochers ; c'est du haut de cette tour quadrangulaire couleur rouge brique que les cloches de bronze rythment la vie des Vénitiens (dépourvus de repères lumineux puisque l'éclairage du Dôme ne s'interrompt jamais).

La Basilique San Marco : elle tire son incomparable beauté du mélange réussi des deux civilisations occidentale et orientale. C'est une fabuleuse succession de dômes, de colonnades, de clochetons couverts d'innombrables sculptures et fresques. C'est le lieu principal de culte du Grand Horloger : deux fois l'an, lors des solstices, une magnifique cérémonie s'y déroule, autre repère temporel dans un monde dépourvu de saisons.

La Tour de l'Horloge : toutes les heures deux automates de bronze se mettent en branle au sommet de cette superbe tour colorée pour frapper une cloche de leurs maillets.

Le Palais des Doges : cet immense palais abrite sous le regard imperturbable des nombreux chefs-d'oeuvres du passé (tableaux de Véronèse et du Tintoret pour ne citer qu'eux) la salle du Grand Conseil (54 m sur 25, haute de 10 m, utilisée pour la plupart des Conseils parce qu'ils sont publics et que tout citoyen peut y participer), la salle du Petit Conseil (pour les réunions à huit clos), et surtout la totalité des laboratoires des différents corps scientifiques ? Ces derniers occupent toutes les salles, depuis les ex-appartements jusqu'aux anciennes geôles.

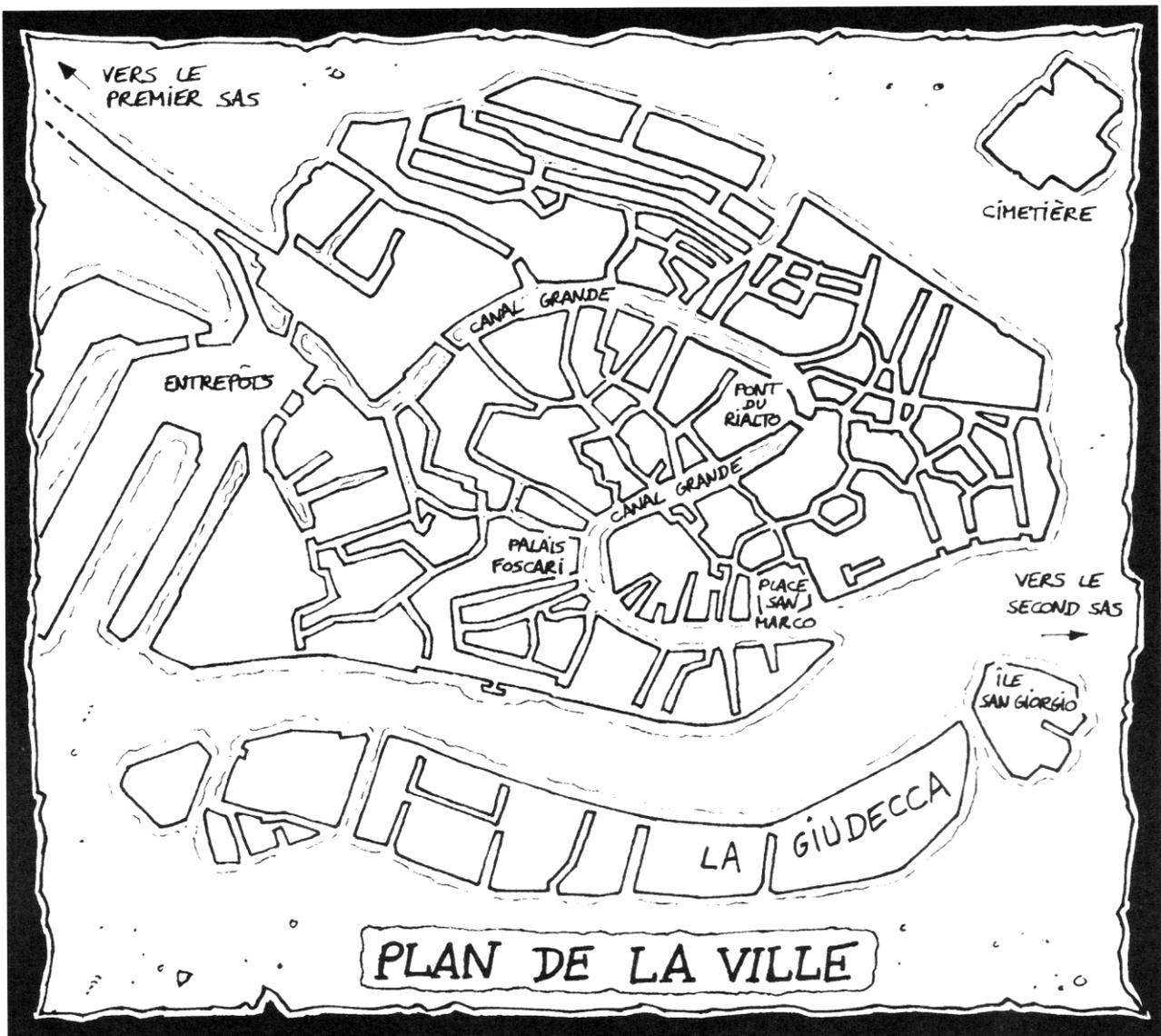
Le pont des soupirs (5) : ce célèbre pont mène aujourd'hui aux salles dans lesquelles (7) se trouvent les diverses machines installées par Cwaski qui maintiennent le Dôme autour de la ville. Tout dommage à cette profusion de fils électriques, de boîtiers et d'appareils de toutes sortes provoquerait bien sûr l'anéantissement de la ville. Ce lieu, comme tous les autres, ne possède ni serrure ni

système de défense mais n'est jamais visité par un citoyen sans l'accord d'un membre du Conseil.

Libreria Marciana : cette somptueuse bibliothèque du XVIème siècle abrite plus de 750.000 ouvrages. La plupart date d'avant le Tragique Millénaire et sont écrits en vieil italien alors que les autres ont été rassemblés par les habitants actuels et sont écrits en diverses langues. Les ouvrages subversifs (comme Les Fleurs du Mal) ont été enlevés. Il faut 1/2 journée pour lire un roman précis et 1 semaine pour assimiler un ouvrage thématique. Une semaine passée dans la bibliothèque (10 heures par jour) confère +1D6 % en Connaissance du Monde Ancien ou +1D6+1 % en Littérature ou +1D6-2 % en l'une des connaissances scientifiques.

Les Eglises

Très nombreuses et avec des styles architecturaux très variés, elles ne réunissent les Vénitiens qu'une





heure par semaine, le dimanche de 9h à 10h. Le reste de la semaine, elles sont autant de refuges pour les Vénitiens désirant méditer en toute sérénité.

Les Palais

Ceux qui sont habités sont à la charge de leurs occupants ; les autres sont entretenus par les Travaux Publics. La plupart des Vénitiens leur préfèrent des habitations plus modestes.

Les Salles Communes

Ces établissements présents dans chaque quartier sont habituellement tenus par une ou deux familles. Ce sont des lieux de rencontre simplement meublés de tables et de bancs où se retrouvent, le soir, les Vénitiens, pour boire (attention, l'alcool n'existe plus dans cette société), discuter, écouter les ménestrels de retour de "mission", lire à haute voix des passages de livres, jouer de la musique (il y a le plus souvent un piano, un accordéon, ou une guitare de disponible), chanter. Il est parfois possible d'y manger si quelqu'un a décidé ce jour là de cuisiner pour tous, ou de participer à un concours de fléchettes, de dames ou d'échecs.

Seule une salle commune se distingue : fréquentée uniquement par les jeunes, on y sert un alcool fabriqué clandestinement par de jeunes agronomes.

San Giorgio

Cette petite île au large de la Piazza et assez proche du Dôme (environ 500 mètres) a un statut particulier. Contrairement à la Giudecca elle n'est pas habitée ; on ne trouve à sa surface qu'une église, un campanile et un ancien monastère. C'est là que se retirent certains Vénitiens, seuls ou par petits groupes, pour prendre un peu de recul par rapport au train-train quotidien.

Le Cimetière San Michele

C'est le seul endroit interdit de la ville. Seuls les ménestrels et les membres du Conseil sont autorisés à s'y rendre. C'est en effet là que se trouvent dissimulés, dans un décor un peu macabre, les armes et les diverses pièces d'équipement qu'emportent les ménestrels en mission. C'est également là que se trouvent les deux sphériades que possèdent la ville, l'émetteur/récepteur

radio permettant de communiquer avec la surface ainsi que les nombreux volumes où sont rédigés les comptes rendus des multiples missions des ménestrels à travers l'Europe.

La Plaine

Si l'on empreinte les restes de l'autoroute (qui autrefois reliait Venise à la terre ferme) sur 300 mètres, ou si on les suit en gondole, on arrive au premier sas qui donne sur la Plaine. Cette vaste région, gagnée sur le fond marin lors de la mise en place du deuxième dôme, est composée de deux zones :

La Forêt

Les biologistes y ont reconstitué un écosystème complet (et veillent à ce qu'il se maintienne). Très agréable bien que trop entretenue au grès de ceux qui ont déjà vu une vraie forêt, c'est un lieu très prisé des Vénitiens. Ils viennent de temps en temps y flâner, écoutant le chant des oiseaux ou cherchant à surprendre le repas d'un écureuil.

Les Champs

Ce sont eux qui fournissent l'essentiel de la nourriture de la ville. Ils représentent à peu près les 3/4 de la superficie de la Plaine et sont intensivement cultivés. Bien que les outils utilisés ne soient pas plus compliqués qu'une charrue (pour des raisons d'énergie), le cultivateur vénitien tient plus de l'agronome que du fermier ; en effet, il utilise de savants mélanges d'engrais assurant l'équilibre minéral du sol. Quelques bâtiments de pierre parsèment les champs : ce sont les remises où sont entreposés les outils (et où dorment parfois certains agronomes) ainsi que les étables, les bergeries, les porcheries. Les différents produits obtenus (céréales, fruits, légumes, oeufs, viande, lait, peaux etc...) sont acheminés à l'aide de gondoles spécialement conçues à cet effet vers les entrepôts où ils sont stockés en attendant d'être récupérés par les commerçants.

Le Deuxième sas

Diamétralement opposé au premier, il permet de communiquer avec les Ichtariens. Une dizaine de combinaisons sous-marines, comportant dans le dos un appareillage récupérant l'oxygène de l'eau pour assurer la respiration du porteur, permettent aux Vénitiens de se rendre à Burano, la cité des Ichtariens, qui se trouve à environ 2 km du sas.

C'est par ce sas qu'entrent les Ichtariens pour venir séjourner dans la ville ou pour livrer algues énergétiques, minerais et poissons.

Les Etablissements Sportifs

Des gymnases ainsi que des terrains de handball, basket-ball et volley-ball sont disséminés à travers la ville. Les Vénitiens, qui craignent de devenir des larves dans leur espace confiné s'y rendent avec assiduité. Mais leur sport préféré reste la natation qui est enseignée aux enfants dès leur plus jeune âge pour des raisons évidentes de sécurité.

La Société Vénitienne

Les Classes

Même si l'on peut distinguer très nettement 5 classes sociales dans cette société, il faut bien garder à l'esprit le fait qu'aucune classe n'est supérieure à l'autre. Les scientifiques, bien qu'occupant géographiquement le cœur de la ville, n'ont pas plus de valeur aux yeux des habitants que les tanneurs ou les agronomes.

Les Scientifiques

Nombre : 150

Localisation : leurs laboratoires sont situés dans le palais des Doges; leurs appartements se trouvent habituellement dans les environs.

Fonction : de recherche, d'entretien et d'enseignement. Les biologistes produisent les engrais, font des croisements pour améliorer la productivité, étudient les problèmes d'écosystème.

Les médecins cherchent de nouveaux vaccins, soignent les (rares) malades, étudient les effets de l'absence de saisons sur l'être humain. Les physiciens essaient de comprendre le fonctionnement précis du champ du dôme et du moteur anti-g des sphériades ; ils entretiennent la machine qui fournit, grâce aux algues énergétiques, l'électricité dont ont besoin les différents laboratoires.

Les ingénieurs en mécanique entretiennent les nombreuses horloges de la ville, l'installation électrique du palais ainsi que la machine alimentant la ville en eau douce à partir de l'eau de mer. Les érudits enfin étudient le Monde Ancien, l'histoire, la géographie, la littérature, la philosophie.



Les Artisans

Nombre : 2500

Localisation : un peu partout dans la ville. Ils se regroupent parfois par corporation comme c'est le cas par exemple pour les métallurgistes et ferronniers dans le quartier de la Giudecca.

Tous sont de bons artisans et la plupart sont en outre des artistes qui ne savent pas concevoir un objet sans allier au côté pratique un côté esthétique.

Fonction : la plupart des corps de métier classiques sont présents : boulangers, tisserands, tailleurs, tanneurs, maroquiniers, métallurgistes, ferronniers, orfèvres, verriers, potiers, menuisiers, constructeurs de gondoles, etc.... Les Travaux Publics forment un corps spécial d'artisans qui a pour mission de préserver le patrimoine artistique de la ville. Composé de peintres, de sculpteurs, de maçons, de charpentiers, etc... ces artisans artistes sillonnent la cité, restaurant palais, églises, monuments.

Ils entretiennent les rues, rafraîchissent les façades, ressuscitent les fresques.

Les Agronomes

Nombre : 1 000

Localisation : ils travaillent dans les champs de la Plaine mais vivent le reste du temps en ville, dans le quartier jouxtant les entrepôts et le départ de l'autoroute.

Fonction : ils travaillent en totale coordination avec les biologistes (ils n'ont d'ailleurs qu'un seul délégué commun au Conseil) dans le but de produire un maximum de nourriture dans un espace plutôt restreint.

Les Commerçants

Nombre : 300

Localisation : disséminés dans toute la ville.

Fonction : sous cette appellation qui ne correspond à la réalité que de façon très approximative sont regroupés tous les Vénitiens qui ne produisent aucun objet mais qui sont chargés d'acheminer les produits depuis les stocks jusqu'aux habitants. Chaque jour, ils acheminent en gondole fruits, légumes, viande, etc... depuis les entrepôts jusqu'aux échoppes où les Vénitiens peuvent en permanence se réapprovisionner. Ils livrent également parfois les objets trop volumineux.

Les Ménestrels

Nombre : 50

Localisation : tantôt en ville, tantôt à la surface.

Fonction : ils représentent la classe la plus à part de la ville. Bien qu'ils soient tous d'excellents comédiens ou musiciens, qui distraient le soir la population par leurs chansons et leurs récits, ce n'est pas leur rôle le plus important. Car ils sont avant tout les yeux du Conseil sillonnant l'Europe en quête d'informations. Par eux la ville reste au courant de l'évolution du monde et de ses événements. Ce sont les seuls citoyens vénitiens à être rompus au maniement des armes.

Les Systèmes Politique et Economique

Le Conseil

La ville est gouvernée de façon bienveillante et éclairée par le



Conseil. Celui-ci est composé du Doge, de Tristan Fay et de dix délégués aux différents domaines d'activité de la cité. Comme son nom l'indique, il donne des conseils et non des ordres ; mais la population, ayant élu ses membres pour leur sagesse, lui fait entièrement confiance et suit à la lettre ses décisions.

Le Doge : il s'agit actuellement d'une femme nommée Ilka Schwann originaire de Sweiss. Le Doge est élu par l'ensemble des citoyens et ce à vie ; il peut bien sûr se retirer de son poste ou être destitué par le reste du Conseil en cas de problème (cela ne s'est encore jamais vu).

Tristan Fay : c'est à titre honorifique qu'il prend part au Conseil ; habituellement il se contente d'écouter, sachant qu'il ne doit qu'à son ancienneté et à son prestige de fondateur de la ville l'honneur de faire partie du Conseil.

Les délégués : ils sont au nombre de dix ; à chacun est confié un domaine particulier. Il y a un délégué pour :

- *la Surface* : il est habituellement choisi parmi les ménestrels. Il s'occupe de tout ce qui concerne les relations avec le monde extérieur.

- *la Cité* : c'est le directeur des Travaux Publics ; il s'occupe de ce fait de la préservation du patrimoine vénitien. Il n'est pas rare de le voir une truelle à la main sur un échafaudage.

- *la Plaine* : c'est Bernardo Andreotti, biologiste qui oriente les travaux de ses confrères et aide les agronomes à les mettre en application.

- *l'Artisanat* : il est choisi parmi les artisans pour sa sagesse et sa popularité. Il continue toujours à exercer.

- *la Jeunesse* : il établit les programmes scolaires, donne des cours et décide avec le délégué à la Surface des événements du monde extérieur qui peuvent parvenir aux oreilles des jeunes Vénitiens.

- *la Connaissance* : il s'occupe de la bibliothèque et de l'érudition en général.

- *la Santé* : Sylvain Fromont dirige les recherches médicales et décide des vaccinations qui doivent être effectuées.

- *la Mécanique* : Pedro Montoya dirige les scientifiques travaillant dans cette branche.

- *la Physique* : il s'agit de Mohammed El Azif qui aura une importance considérable dans le scénario.

- *la Religion* : appelé "le sage" il est surtout amené à donner son avis sur des questions d'ordre éthique.

Les Citoyens

Tout enfant devient citoyen vénitien à partir de son 21^{ème} anniversaire. Il peut alors voter, devenir Doge ou délégué, se marier et réclamer un appartement indépendant.

Aucun citoyen ne peut sortir à la surface à l'exception des membres du Conseil (qui y sont obligés pour se rendre compte exactement de la situation générale) et des ménestrels (qui ont été choisis parmi les éléments les plus stables psychologiquement). Il arrive que de nouvelles personnes soient introduites dans la société pour y apporter un peu de sang neuf ; elles sont généralement contactées par les ménestrels qui ont auparavant effectué une enquête minutieuse à leur sujet.

Même si elles désirent devenir à leur tour ménestrel, elles doivent auparavant rester au minimum un an et un jour sans sortir de la ville. Quand, cas exceptionnel, une personne demande à quitter la ville ou doit être expulsée, on efface de sa mémoire tous les souvenirs qu'elle a de Venise.

De la Naissance à la Mort

Les familles vénitiennes ont en général entre 1 et 3 enfants ce qui confère à la population une légère croissance, le taux de mortalité étant très faible. L'espérance de vie est d'environ 88 ans. Les enfants vont à l'école à partir de 5 ans et y demeurent toute la journée (sauf le mercredi et le dimanche qui sont libres) jusqu'à 12 ans. A partir de cet âge jusqu'à 16 ans minimum, ils vont à l'école tous les matins (à part le dimanche) et travaillent l'après-midi comme apprenti auprès d'un adulte pratiquant la profession qu'ils envisagent d'embrasser plus tard. Une après-midi par semaine est obligatoirement consacrée à la pratique d'un sport. Le mariage ne peut être célébré que lorsque les conjoints ont atteint la majorité. C'est une grande fête à laquelle participent tous les Vénitiens. La retraite peut être prise à n'importe quel âge, mais ne l'est habituellement pas avant les 65 voir les 70 ans.

Le Système Economique

Il est totalement déroutant pour un étranger. En effet, il n'existe à Venise aucune monnaie, ni même système de troc. Tout est "gratuit" : les commerçants ne sont là que pour distribuer les productions des agronomes. Lorsqu'un Vénitien a besoin d'un objet, il va chez un artisan qui le lui fournit avec un grand sourire. Ce système ne peut fonctionner que parce que les gens sont raisonnables et n'abusent pas de la situation pour accumuler les richesses ; d'ailleurs les mots riche et pauvre sont devenus totalement abstraits pour les plus jeunes générations.

L'Esprit de la Sérénissime Cité

Venise mérite plus que jamais cette appellation.

En effet, les premiers colons qui, sous la direction de Tristant Fay, repeuplèrent la ville étaient tous des hommes profondément humanistes et désireux de créer une société meilleure. Leurs descendants ont été élevés dans l'esprit qui était le leur, un esprit de tolérance directement influencé par le siècle des Lumières français.

La Religion

C'est plus une attitude morale et philosophe qu'une religion au sens où nous l'entendons. Les Vénitiens n'ont pas à proprement parler un Dieu mais révèrent le créateur de l'univers sous le nom de Grand Horloger ou d'être Suprême. Ils ne le prient pas pour obtenir de lui une quelconque intervention mais simplement pour le remercier de sa Création. Ils pensent qu'il ne sert à rien de discuter pendant des heures sur sa nature et préfèrent s'attacher aux valeurs humaines que sont la tolérance, la générosité, l'amour du prochain, la bonté, etc...

Les Moeurs

Les discriminations sexuelles ou raciales : elles n'existent pas. La meilleure preuve en est que le Doge se trouve être actuellement une femme originaire de Sweiss. Aucune nationalité n'est vraiment majoritaire ce qui fait que, bien que l'Italien ait été choisi comme langue officielle, la



plupart des Vénitiens parlent couramment 3 ou 4 langues.

Le mariage ou la sexualité : sans être d'un puritanisme exagéré la société vénitienne exige de la part des jeunes une conduite exemplaire et, si elle ne désapprouve pas le flirt, jugerait indécent que des amoureux couchent ensemble avant de se marier.

La justice : aucun texte écrit n'existe, aucune loi n'a été édictée. Les différends se règlent quasiment toujours à l'amiable ; c'est le Conseil qui tranche en dernier recours.

La violence : ce n'est plus qu'un terme abstrait ; les Vénitiens se mon-

trrent fort surpris lorsque l'un d'eux laisse échapper un geste agressif ou même se montre impoli (ce qui est très rare). Ils trouvent qu'il n'y a aucune raison de s'énerver puisque, entre gens raisonnables, on peut toujours discuter et arriver à un terrain d'entente.

Le tutoiement/vouvoiement : seul le tutoiement est utilisé, quel que soit l'âge ou la profession.

La Raison d'Etre de la Ville

La protection de 4 000 individus n'est pas la motivation profonde qui a poussé Tristant Fay à fonder cette cité refuge ni celle qui donne aux habitants le courage de vivre reclus,

certes dans un cadre exceptionnel, mais reclus tout de même. La raison qui justifie l'existence de Venise, c'est que les Vénitiens comptent utiliser cette ville comme base de départ pour reconstruire le monde. Venise n'est pas Tanelorn ; ses habitants ne s'y sont pas réfugiés pour oublier le monde, mais pour aider l'Humanité à relever la tête. Venise n'est qu'un laboratoire où la Science progresse en attendant l'occasion qui lui permettra de se révéler au grand jour. Déjà la cité aide secrètement les différents humanistes disséminés à travers l'Europe et guette toute situation réclamant son intervention (par l'intermédiaire des ménestrels).

LE CLAN ORIFLAM



Cher lecteur sachez qu'il existe un clan Oriflam.

Qu'est ce que le clan Oriflam ?

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

- par minitel 3615 code **ORICLAN**
- par courrier à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.



Les avantages du clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

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

L'OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

(possibilité de vente par correspondance)

LE TEMPLE DU JEU

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

LA LUNE NOIRE

3 rue de la boucherie
87000 LIMOGES
TEL 55 34 54 23

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

Ludiquement vôtre

Christophe BEGEY

Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

Il y a deux méthodes pour s'inscrire au clan soit par minitel sur **3615 ORICLAN**, soit par courrier à nous adresser à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz



MUTANTS, PSIONIQUES ET AUTRES CLONES

Les nouvelles connaissances génétiques et parapsychologiques, tout comme les progrès scientifiques réalisés depuis plus d'un quart de siècle sur l'étude de la structure du cerveau, ouvrent la voie à une véritable révolution de l'esprit et du corps humain. Les perspectives pour l'avenir sont plus que déroutantes.

Homme Nouveau ou Délire de Savant?

Night City, CA - D'après le professeur Matsuyaki du Stanford Research Park, l'espèce humaine serait amenée à évoluer de façon radicale d'ici les cent prochaines années. Il parle même d'une transformation d'une telle ampleur que "l'homme nouveau", ainsi qu'il le nomme lui-même, nous considèrera sûrement dans quelques siècles de la façon même dont nous regardons, encore actuellement, notre ancêtre l'homo sapiens. Le docteur Kyrryaggan, président du comité d'éthique scientifique sur la bio-génétique, dénonce dans la maîtrise et l'exploitation de telles connaissances "la possibilité de dérives fascistes ou totalitaires qui entraîneraient inévitablement la soumission de la majeure partie de la population à une élite soi-disant génétiquement supérieure". Le débat s'annonce d'ores et déjà explosif...

Bill Canton, Network 54, 12 Mai 2021.

Brève Histoire du Clonage

La première personne humaine dont on a reconnu officiellement qu'elle avait été clonée se nomme Nyria Hollseen.

Elle est encore vivante mais congelée pour un petit bout de temps sous bonne garde du Pentagone. Nyria 2, le clone, est morte elle en

juin 2009. Elle avait vécu trois jours. Son état était instable et à la fin de son premier jour d'existence elle souffrait d'un triple cancer dont la progression exponentielle a laissé les spécialistes muets de stupéfaction.

En Septembre 2011, on a pris le patrimoine génétique de John Barklow, un volontaire également, dans l'optique de réaliser un clone humain viable pour la première fois au monde. Barklow s'est suicidé le jour suivant et on a renoncé à l'expérience.

C'est en 2015 que l'on découvre le processus du vieillissement accéléré des clones grâce à l'utilisation de cuves HLV. Deux ans plus tard, le Pentagone étudie avec la collaboration de la corpo Genetica, le comportement de Matthew Hill et trois de ses "doubles" en milieu fermé. Chacun se déclarant l'original, les quatre Hill s'entre-tuèrent. Même résultat en 2018 avec Jennifer Woodmarch pourtant constamment suivie par une équipe des psychologues les plus compétents. La seule survivante, identifiée comme Jennifer 3, a été déclarée folle par cette même équipe de psychologues. A la fin de l'année, la loi interdisant le clonage est votée. Les pressions répétées des lobbies religieux et médicaux en sont largement responsables.

Techniques et Risques

La science est depuis assez longtemps en mesure de réaliser ce qu'on appelle des "clones" et de modifier dans certaines limites les données génétiques de n'importe quel être vivant avant sa naissance.



En effet, on peut aisément procéder à des manipulations sur les gènes d'un individu (par individu, on entend ici aussi bien un homme, qu'un animal ou tout autre vivant : plantes, bactéries...). Quelques explications un peu techniques s'imposent. Un homme est composé par des milliards de cellules. D'une façon générale, ces cellules contiennent un noyau qui lui renferme l'information génétique de cet homme. L'information génétique, qui détermine les caractéristiques physiques de cet homme (couleur des cheveux, taille, etc...) est codée dans l'ADN, qui se trouve donc dans le noyau. En étant le noyau d'une cellule d'un embryon pour le placer dans une cellule dénudée qui vient juste d'être fécondée, et donc va se développer en un embryon par division cellulaire, on va créer un embryon en tout point semblable à celui dont on a retiré un noyau. On obtient donc des jumeaux vrais, c'est-à-dire des clones, qui peuvent très bien être mis au monde par deux "mères" différentes. Il devient vite évident qu'on peut mettre au monde une véritable armée d'enfants tout à fait identiques. Dès lors, il est également possible de retirer une cellule d'un être vivant déjà développé, comme un adulte par exemple, pour en transférer le noyau dans une cellule embryonnaire. On va ainsi créer un double véritable de cet adulte. Cela pose cependant de nombreux problèmes.

Ainsi, au début le processus de clonage pour les adultes était extrêmement compliqué et particulièrement long. Tout d'abord, il faut trouver un milieu pour son développement in vitro qui soit très proche du milieu maternel normal. Il faut également pourvoir à sa nutrition, et les besoins d'un adulte dans la force de l'âge sont considérables par rapport à ceux d'un fœtus. En outre, la génération du clone adulte est beaucoup plus longue que les neuf mois habituels de gestation pour la naissance d'un enfant normal. Selon l'individu et son âge, cela prenait de une à dix années. La lenteur du processus multipliait donc les risques d'accidents prénataux. D'autre part, il n'était pas toujours évident de savoir si le clone était viable. On ne compte pas par exemple le nombre de clones nés avant terme qui ont péri dans les quinze jours suivant leur "naissance". Les premiers essais de clonage sur les adultes se sont révélés désastreux, alors que le clonage prénatal

fonctionnait parfaitement. Toutefois, les progrès ont été très rapides et le clonage approcha rapidement un taux de réussite proche de 50 % en 2015, l'année où on découvrit le moyen d'accélérer considérablement le développement des clones. On remplaça les cuves traditionnelles conçues pour ressembler le plus possible au milieu utérin par les cuves HLV, du nom de leur inventeur Henry Lee Vallaoïd. Ces cuves étaient remplies d'un liquide dit senobiotique qui diminuait grande-

ment la gestation, d'une part parce qu'il enrichissait la nutrition des clones et d'autre part parce qu'il agissait sur les glandes endocrines et le catabolisme de l'individu.

Par ailleurs, le clonage se révèle dangereux pour la santé mentale. Si le clonage prénatal ne favorise généralement aucun trouble psychique, du fait que les clones naissent à la même période, qu'ils grandissent ensemble et s'acceptent comme tels aisément, il n'en va pas de même du clonage de l'adulte. Effectivement,





avec ce type de clonage l'individu dit original, c'est-à-dire celui à partir duquel on a réalisé les autres, manifeste rapidement une réaction de rejet à l'égard de son ou de ses doubles. Il a du mal à affirmer son identité, et l'apparition de doubles est considérée comme néfaste. Il estime qu'ils vont perturber sa vie privée et il les voit comme des rivaux dont il faut se débarrasser. Les clones sont dès le début perçus comme inférieurs. Ceux-ci, quant à eux, refusent le plus souvent d'accepter leur nature de "copie", ils se proclament rapidement être l'original et cherchent, de même que le véritable original, à dominer les autres. Les dernières expériences ont montré que des vrais

jumeaux qu'on clone une fois arrivés à l'âge adulte sont plus aptes à appréhender les nouveaux doubles. Ces effets pervers et les pressions des comités d'éthique ont conduit le gouvernement à interdire le clonage. Jusqu'à présent, seuls le Pentagone et Genetica avaient été autorisés à effectuer des expériences. Cette autorisation leur est donc retirée. Les clones et l'original sans distinction sont désormais passibles de mort, de même que les scientifiques qui procéderaient à de telles expériences.

Des Mutants Partout ?

Il est désormais incontestable que certaines personnes possèdent des pouvoirs paranormaux.

Ainsi, si certains peuvent torde des petites cuillères simplement en les regardant, d'autres sont en mesure de communiquer à distance par leur seule pensée. Mais si la science en 2020 reste incapable d'expliquer ces phénomènes de façon précise, leur existence n'est plus mise en doute. On qualifie habituellement ces pouvoirs de psioniques. Ils sont considérés comme des capacités cérébrales extraordinaires dans le sens où elles sont surdéveloppées ou bien qu'elles font appel à des régions du cerveau habituellement inexploitées chez les individus dits normaux.

D'autre part, les études menées récemment par le Pentagone montrent de façon claire une explosion sans précédent du nombre d'individus possédant des facultés corporelles ou spirituelles hors du commun. Cette croissance du nombre des "mutants" demeure pour l'instant inexplicée bien qu'elle ait donné naissance à une multitude de théories aussi extravagantes les unes que les autres. Les expériences "ultra secrètes" du gouvernement concernant mutants et psioniques sont sévèrement critiquées de part et d'autre.

Je veux être paranormal !

Actuellement, une personne sur dix mille possède un pouvoir mutant quelconque. Chez environ 90 % des sujets, il est à l'état latent, c'est-à-dire qu'il est ignoré et donc non utilisé par le sujet. Vous pouvez donc permettre à vos joueurs de jouer des personnages dotés de facultés psio-

niques ou biologiques paranormales ou de rencontrer des individus qui posséderaient de telles facultés. C'est d'ailleurs l'objectif de cet article. Avant toute chose, il faut distinguer deux types de facultés paranormales. Les pouvoirs psioniques, qui permettent à leur possesseur de les utiliser pour modifier son environnement par la pensée et les pouvoirs mutants proprement dits qui correspondent à une modification des caractéristiques biologiques de l'individu. Les premiers sont utilisés de façon consciente et volontaire alors que les seconds sont naturels et n'ont donc pas besoin d'être "déclenchés". Ils constituent une compétence ou une faculté propre de l'individu.

On attribue donc à chaque pouvoir psionique ou mutant que possède un personnage une valeur de 1 à 10 qui mesure la puissance de ce pouvoir, ou plutôt la maîtrise qu'a le personnage de cette faculté, de la même manière que la valeur d'une compétence mesure l'habileté du personnage dans cette compétence. A partir de là, il faut une caractéristique qui puisse mesurer l'aptitude naturelle du personnage à utiliser des pouvoirs paranormaux. On peut donc soit créer une nouvelle caractéristique qu'on appellera, par exemple, POUVOIR, dans laquelle on devra mettre des points à la création du personnage (au détriment des autres certes, mais cela n'en vaut-il pas le coup ?), soit utiliser la CHANCE qui est assez bizarre pour cela. A chaque utilisation du pouvoir la caractéristique baisse d'un point symbolisant ainsi la dépense d'énergie psychique qui rend son utilisation plus difficile.

Ainsi chaque fois qu'un psionique ou un mutant utilise son pouvoir, il devra effectuer un jet pour savoir s'il réussit à utiliser correctement son pouvoir ou si son pouvoir est assez puissant pour réaliser ce qu'il désire faire. Par exemple, le terrible Firejack est doué du pouvoir de pyrokinésie à 6 et d'une chance de 5. Il compte mettre le feu à une poubelle pour mettre de l'ambiance. Le maître de jeu estime la difficulté à 15. Le joueur tire un 7 et la poubelle s'enflamme.

Le pouvoir psionique ou mutant progresse par expérience de la même façon qu'une compétence mais agrémenté d'un niveau de difficulté de 5 (cf les arts martiaux). Hé oui, n'est pas mutant qui veut !

Une Drogue à Mutants

Night City, CA - Encore une fois, les exactions des psioniques obligent les policiers de la capitale à employer les grands moyens. Le boostergang a en effet promis de mettre sur le marché une substance, qu'ils ont baptisée le D.T.D. (Doomed To Die), et qui, si l'on en croit leur leader, Calculator, aurait été dérobée au gouvernement. Les psioniques comptent entamer la fabrication industrielle de ce produit, qui selon leurs dires favoriserait l'apparition de mutations physiques et mentales chez les consommateurs, et cela dans l'optique de mettre les incroyables pouvoirs qu'il offre à la portée de tous. Les boosters se déclarent donc investis d'une "mission humanitaire d'une ampleur universelle" dont l'objectif principal est d'amener l'avènement du "surhomme". Le gouvernement nie avoir été à l'origine de la découverte de cette drogue aux propriétés étranges et qualifie les psioniques "d'illuminés néonazis qui se prennent pour des supers héros de dessins animés". La police de Washington envisage la mise en place d'une brigade anti-D.T.D., spécialement affectée à l'élimination du produit dont les effets sur l'organisme humain n'ont toujours pas été démontrés...".

Bill Canton, Network 54, 23 Septembre 2020.



Au début, on peut décider qu'un personnage mutant ou psionique possède 1D4 points dans chaque pouvoir (s'il en a plusieurs, ce qui n'est pas évident).

Les Pouvoirs

Cette petite liste n'est pas exhaustive et est juste là pour vous donner une idée de ce que peuvent être de tels pouvoirs.

A vous de créer vos propres pouvoirs psioniques et mutants pour la plus grande joie de ceux qui vont les prendre dans la tronche.

Mutations

Calculatrice vivante : le mutant possède un cerveau surdéveloppé qui lui permet de faire des calculs ou de résoudre des équations mathématiques à une vitesse impressionnante. En cela, il est proche de certains artistes.

Dictionnaire vivant : le mutant peut enregistrer une quantité phénoménale d'informations de toutes sortes. Sa mémoire est exceptionnelle pour retenir des listes ou des organisations de faits, de noms, de dates, d'idées, etc...

Discrétion : le mutant est naturellement discret. On ne le remarque jamais, on ne se souvient que rarement de lui. Sa présence quelque part ne semble jamais insolite. Il fait partie du décor.

Esprit zen : le mutant est imperturbable. Il ne s'énerve jamais. Il peut rester sans bouger pendant des heures. Rien ne l'étonne, ni ne le surprend. On dirait qu'il s'attend à tout.

Passe-muraille : le mutant peut traverser les murs comme si c'était de l'air. Un échec critique dans ce pou-

voir signifie qu'il est resté coincé à mi-chemin (il doit attendre plusieurs heures pour espérer se décoincer).

Polymorphie : le mutant est capable de modifier son apparence physique. Il peut prendre le visage de quelqu'un d'autre, grandir ou rapetisser d'au plus vingt centimètres, paraître plus gros ou plus mince. A huit et plus, il peut prendre une apparence non humaine (mais toujours d'être vivant).

Régénération : le mutant cicatrise d'une façon extrêmement rapide. Il récupère chaque heure autant de points de dégâts qu'il a de points de pouvoir. Cependant, il doit tout de même faire un jet pour voir s'il réussit à se régénérer convenablement. La difficulté dépendra de la gravité de la blessure. Un échec critique signifie que la blessure empire et il perd autant de points qu'il a dans ce pouvoir.

Supersens : le mutant est doté d'un ou plusieurs sens surdéveloppés. Il peut par exemple voir à de très grandes distances, être doté d'un odorat équivalent à celui d'un chien, ou même percevoir jusqu'aux ultras-

Psioniques

Attaque mentale : le psionique est capable d'envoyer une décharge d'énergie mentale à une personne de son choix s'il réussit son jet contre la somme de la chance et du sang froid de cette personne. Elle subira 1D6 points de dommages par trois points de pouvoir du psionique. Ainsi Firejack qui possède le pouvoir attaque mentale à 4 infligera 2D6 points de dommages. L'armure ne protège pas contre ce type de dégâts et ils sont similaires à des électrochocs.

Catalepsie : le psionique est capable de ralentir le rythme des fonctions vitales de son organisme et pourra se mettre dans un état proche de la mort. Et cela pendant autant de

jours qu'il a de points dans ce pouvoir. Ainsi Ladydead qui possède un score de 8 en catalepsie peut rester pendant 8 jours dans une sorte de coma profond où elle peut se passer de nourriture et où d'une façon générale son état physique restera particulièrement stable.

Corps éthéral : le psionique est capable de quitter son corps et de se déplacer par l'esprit mais comme s'il avait un corps éthéral. Il sera invisible et impalpable comme un fantôme et pourra ignorer les contraintes spatiales comme la pesanteur, les murs etc... L'effet de ce pouvoir durera autant de minutes que le psionique a de points dans ce pouvoir.

Lévitacion : le psionique peut flotter dans les airs et se déplacer comme s'il volait pendant autant de minutes qu'il a de points dans ce pouvoir.

Projection télépathique : le psionique peut envoyer par la pensée des images, des mots ou des impressions dans la conscience de quelqu'un d'autre. Ce dernier pensera normalement que ces pensées sont les siennes et qu'elles sont apparues de son propre chef.

Pyrokinésie : le psionique est capable de mettre le feu à des objets inflammables comme s'il les allumait avec un briquet, une torche ou un lance-flammes selon la puissance de son pouvoir. Une fois le feu déclenché, il se comportera comme un feu normal et pourra être éteint de même.

Télékinésie : le psionique est en mesure de déplacer des objets par la pensée comme s'il les manipulait avec une main invisible de loin. Il peut bouger autant de kilos qu'il a de points dans ce pouvoir. Il peut dépenser des points de chance supplémentaire pour accroître la masse qu'il peut déplacer. Par point de chance, il peut bouger son pouvoir en kilos. Par exemple, Firejack qui a 3 en télékinésie peut normalement déplacer 3 kilos par la pensée. Il décide de dépenser deux points de chance supplémentaire et il est donc à même de déplacer un objet de 9 kilos.

Conclusion

Voilà, cet article est en quelque sorte une introduction au paranormal dans Cyberpunk. Il ne vous reste plus qu'à développer par vous-même ces quelques idées pour donner à vos parties un attrait nouveau.



QUI SEME DES MUTANTS...

L fait rien qu'à décloner, le méchant monsieur !

Du Sang et des Ames...

L était une fois un savant très riche et complètement giclé qui pendant sa jeunesse avait trop lu les livres de Michael Moorcock au lieu d'étudier sa génétique.

Un beau jour... non les jours ne sont jamais beaux dans ce jeu... un jour bien pourri, il décida de se mettre à l'ouvrage et de créer, grâce à ses connaissances scientifiques perverses et ses moyens financiers impressionnants, le patrimoine génétique d'Elric de Melniboné de façon à pouvoir le cloner. Il espérait ainsi donner à cette époque tragique son champion éternel, un produit de la cybertechnologie et de la génétique la plus avancée.

Il s'essaya donc, dans l'université qui l'employait comme professeur et chargé de recherche, à des expériences interdites. Il préleva quelques échantillons d'ADN à des étudiants pour faire des mutants très sympas qui réclamaient du sang et des âmes.

Evidemment, il fut viré et l'affaire fut étouffée par les autorités. Il installa donc son propre laboratoire et fit construire un vaste complexe souterrain pour continuer, à l'abri des regards indiscrets, ses manipulations démentielles.

Il engagea un ninja, nommé Tioshi, pour assurer sa sécurité, celle de son labo et de ses oeuvres. Il connut plusieurs réussites dans ses créations insensées. Ainsi, il fabriqua une espèce nouvelle de clones stables, véritables machines à tuer reproductibles à l'infini.

Il les élabora à partir de l'ADN d'un cyberpsycho et les coupla à des

logiciels piqués à l'armée. Il lui faut désormais moins d'une semaine pour générer, dans une cuve de sa fabrication, un soldat fanatique, fidèle jusqu'à la mort, cybernétisé à fond et complètement azimuté.

Et William Clock devint docteur Jest...

Le sinistre dingue a par ailleurs enregistré sa personnalité sur banques de données et a programmé à partir de ça, une intelligence artificielle sur système fermé (du moins au début !) qu'il a gentiment dénommé Arioeh.

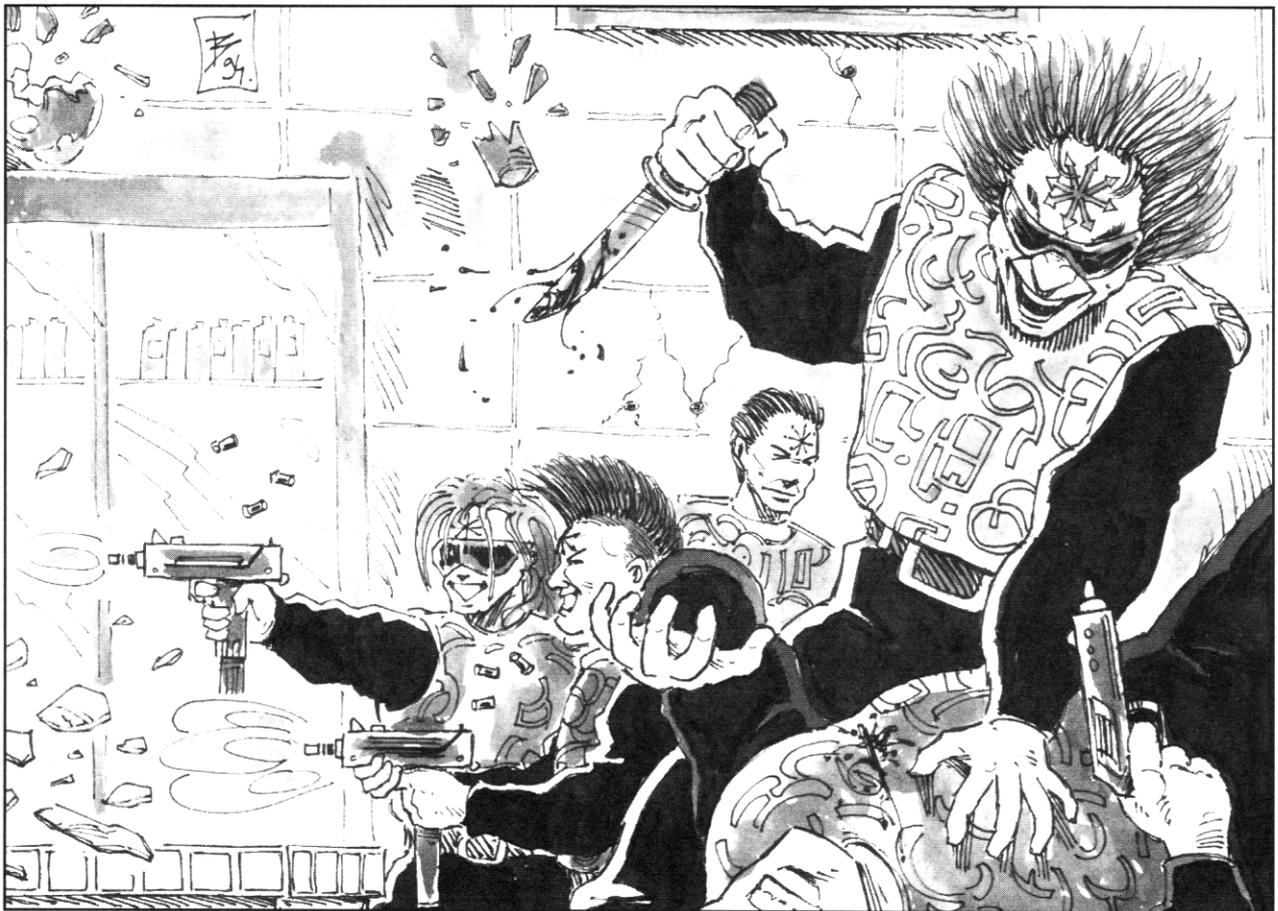
Il l'a légèrement modifiée pour qu'elle ait le comportement présumé du seigneur de l'Enfer d'en Haut. Mais un duc du Chaos, aussi informatique soit-il, ne peut que s'émanciper des règles, et l'IA a vite commencé à prendre des initiatives et à vouloir dépasser le rôle le qui lui avait été attribué à l'origine, la gestion du complexe. Le pouvoir... toujours le pouvoir.

Mission Impossible

Les PJ zonent dans la rue. Tout à coup, une phonocabine genre antiquité se met à sonner dans le vide.

Tant que les PJ ne décrochent pas la sonnerie retentit comme pour déchirer le silence de la nuit. Si quelqu'un décroche, il entend une voix grave qui récite un texte appris par coeur : "Bonjour. Vous avez rendez-vous au Blue velvet bar dans 20 minutes. Cette cabine s'autodétruit dans dix secondes.. clic". Effectivement, dix secondes plus tard la phonocab pète. Les PJ n'ont pas le temps de réfléchir s'ils veulent être à l'heure au rencard.

Le Blue velvet bar est un bouge situé dans la zone de combat.



L'entrée est libre mais il n'y a personne. Pour une bonne raison le bar est fermé suite au décès du proprio. Et qui voudrait reprendre un zinc qui a cramé dans un incendie criminel ? Dès l'arrivée des PJ un téléphone cellulaire posé à même le sol crasseux s'excite et émet un bip-bip violent. La même voix se fait entendre : "Derrière le bar, il y a une valise. Le code est 5624. Clic !" Un attaché-case se trouve bien planqué derrière le comptoir. Il contient un holosym qui balance un film 3D en images de synthèse. Un visage androgyne se met à débiter son texte. Il raconte que les PJ sont maintenant en mission pour le FBI. Ils doivent retrouver un type qui se fait appeler docteur Jest, le refroidir et détruire son labo. La valoché imprime un portrait robot. Ils toucheront 20000 euros plus une prime éventuelle si le travail est particulièrement discret. Mais ils peuvent déjà encaisser 3000 E\$ pour couvrir leurs frais. Le fric se trouve dans une consigne à l'aéroport. Billets usagés, petites coupures. (Si les billets ça existe encore ; mais c'est très louche. Non ?). L'androgyne leur conseille d'aller faire un tour à la Trauma Team Inc. 10..9..8..

Tout ceci semble être une histoire de dingues ! Qu'est-ce que ce FBI

débile qui engage des mercenaires ? Pas confiance, hein ? N'empêche que les 3000 sont là, une bonne raison pour continuer !

Docteur Jest, are you here ?

Pas de traces du toubib dans aucune data bank, ni chez les cops, ni dans le réseau, ni dans la rue. Les milieux médicaux ne semblent rien savoir non plus. En tout cas, ils la ferment. Toute enquête auprès du FBI se révèle infructueuse aussi bien sur Jest que sur une quelconque mission spéciale. Alors ? Les PJ peuvent essayer de contacter Jest par eux-mêmes. Par exemple en lui laissant un message bien visible. A vous de décider si ça prend, cher MJ.

Au Trauma Team, personne ne connaît le bonhomme. Mais leur petite enquête aura produit son effet. Le lendemain, un coup de fil mi menaçant, mi inquiet. On veut savoir ce que les PJ veulent à Jest. C'est Ludwig Dann qui craint pour ses fesses. Aux PJ de s'arranger pour le faire parler.

Ludwig Dann connaît la musique

Cet employé de Trauma Team est corrompu jusqu'aux narines. (com-

prendre que Jest lui fournit sa came) Il refourgue des corps vivants ou morts à Jest contre de la poudre et du liquide. Il a acheté quelques équipes qui s'arrangent pour que de temps en temps un client "disparaisse" avant d'arriver au bloc. Il a loué un hangar dans lequel il stocke les congelés en attendant que des employés d'une obscure compagnie nommée D.D.C. viennent les chercher dans un camion-frigo. Ils passent une fois par mois, mais jamais à la même date. Ils téléphonent un matin et se pointent le soir même.

La combine de Ludwig est très lucrative, aussi souhaite-t-il se débarrasser des fouineurs qui viendraient ruiner ses magouilles. Il compte les envoyer sur une fausse piste mais il est prêt à les descendre si nécessaire. Il peut éventuellement faire appel aux solos des Trauma Teams qu'il a achetés.

Ces derniers, aussi mouillés que lui, ne devraient pas hésiter à lui prêter main forte pour garder leur place. Quant à Trauma Team Inc, elle ignore tout de l'histoire mais un journaliste peu scrupuleux pourrait en tirer profit.

Une perspective de carrière dans la presse à scandale ou la reconnaissance d'une corpo renommée est



bien utile pour les casse-cous que sont les PJ. Un abonnement d'un an à Trauma Team, ça vous dit ?

C'est pour vous les deux machabs aux anchois ?

D.D.C. fait dans la livraison. La boîte s'occupe de transporter des cargaisons en tout genre, le plus souvent très louches, et bien évidemment en toute discrétion et sans poser de questions. Le patron, Jicky, et ses cinq employés ne travaillent pratiquement que la nuit et il sera difficile de les joindre dans la journée. De toute façon, ils sont adeptes du répondeur qui permet de filtrer les gêneurs d'entrée de jeu. Ils se tiennent eux-mêmes au secret professionnel au sujet de leurs clients et il faudra sortir le grand jeu pour les faire cracher. Ils savent juste que c'est un certain Jest qui les a embauchés.

Il a mis au point la combine avec eux il y a un an. La marchandise doit être livrée à une date précisée deux jours à l'avance dans une petite bourgade paumée appelée Nagos. L'opération se fait de nuit et ils ont juste un numéro de téléphone en cas de pépin. Une bonne stratégie si les PJ n'arrivent pas à faire parler les mecs de DDC est tout simplement de filer une cargaison jusqu'à Nagos.

Nagos goes nowhere

Le seul truc intéressant dans ce trou à ploucs est le général store. Il est tenu par ce qui semble être d'abord deux frères jumeaux, tout ce qu'il y a de standard. Quelques petits détails suspects peuvent révéler leur véritable nature. Tout d'abord, impossible de les distinguer, ils s'habillent pareils, leur ressemblance physique est particulièrement troublante et surtout, ils s'appellent tous les deux Harry. Ensuite, ils pensent la même chose au même moment, ainsi l'un peut très bien revenir de la réserve avec ce qui a été commandé à l'autre qui lui n'a pas bougé du magasin. Ils parlent parfois en même temps d'une voix unique ou bien l'un finit les phrases de l'autre. En gros, on a l'impression d'avoir affaire à deux clones télépathes. En réalité, c'est exactement ça. Ils ont été "créés" par Jest à ses débuts et celui-ci les a relâchés pour pouvoir étudier leur comportement dans un environnement normal. Ils ont une puce implantée dans la citrouille qui leur interdit de quitter Nagos.

Si les PJ débarquent à Nagos sans avoir suivi le camion DDC, ils ne trouveront qu'un champ de soja à l'adresse indiquée par les livreurs de la nuit. Le numéro de téléphone correspond à la même adresse : le champ. Problème ? Si les PJ ont filé le camion, ils le voient s'arrêter devant un garage à machines agricoles. Une dizaine de mecs vêtus de noir et qui ont des bastos à revendre (des clones de combat, cf plus loin) en sortent et embarquent les corps enveloppés dans des sacs réfrigérants.

Le garage est le seul point d'accès à complexe souterrain de Jest. Un moyen de le repérer est de filer Double Harry, les vendeurs du drugstore qui s'y rendent tous les vendredis soirs.

Vous Avez un Complexe ?

Comment entrer alors que le garage est surveillé en permanence par cinq clonars et que ça promet d'être très chaud en-dessous ?

L'intrusion classique est bien adaptée, mais se faire inviter c'est

beaucoup plus branché. Il suffit de se déguiser en nudiste dans un sac frigo et faire du stop au bord de la route. En effet, les PJ ne devraient pas avoir trop de problèmes pour se faire passer pour des victimes de la combine et se glisser dans le camion soit au début de la chaîne, soit sur le trajet. C'est très risqué, d'autant plus qu'ils ne peuvent pas emporter leur artillerie, mais ni DDC, ni les clones ne penseront à un truc aussi dingue. Une fois dans la place, on improvise sans trop de problème puisque la salle où l'on stocke les corps n'est que peu gardée. Le must c'est quand même de mélanger les deux méthodes et de n'envoyer qu'une partie de l'équipe se les geler, ils ouvrent alors la voie aux autres qui viennent réchauffer l'atmosphère à feu nourri.

Là où ça coince, c'est que Jest est déjà crevé et qu'il est conservé dans un caisson cryo dans la crypte. Le complexe est géré entièrement par Ariocho qui est persuadé d'être un dieu du chaos et qui n'hésitera pas à envoyer les trente deux clones lobotomisés qui s'occupent de la sécurité sur les PJ s'ils sont découverts. L'IA contrôlant tout le système informatique et électronique du complexe, il va falloir la jouer fine. Elle espère capturer les PJ vivants pour les utiliser comme cobayes. En effet, Ariocho continue les expériences de Jest et a

RÉGLEZ TOUS VOS PROBLÈMES DE CYBERPSYCHOS GRÂCE À NOTRE CLONE DE DONBLAS

AGRÉÉ PAR VOTRE CYBERSQUAD LOCAL

DISPONIBLE ÉGALEMENT EN VERSION CHAOTIQUE (RÉF, ARIOCH) POUR ANIMER VOS SOIRÉES !!



même réussi à cloner un Elic potable qui vit plus de trois jours. Le problème c'est qu'il est complètement demeuré et arrive à peine à répéter les phrases qu'on lui dit.

Quant à Tioshi le ninja qui est censé commander les clones de combat, il ferait n'importe quoi pour se tirer de là s'il en avait l'occasion. Mais n'oublions pas qu'il a lui aussi une bidouille dans la tronche. De plus, il ne peut faillir à la mission que lui a confiée Jest qu'il croit être toujours en vie.

T'as un plan ? Ouais ! Look mon pote !

Le MJ sera prié de faire gaffe aux emplacements des caméras et des portes. Ces dernières fonctionnent avec une serrure électronique à carte et Arioch peut les ouvrir ou les fermer comme il veut. Pendant la journée la plupart reste constamment ouverte pour que les clones et les quelques "assistants" lobotomisés puissent circuler sans être obligés de se prendre le chou à chaque porte. Notons au passage que certaines portes ne s'ouvrent qu'avec certaines cartes. Ainsi les assistants qui vont du "cuisinier" au type chargé de l'entretien ne peuvent-ils pas aller dans le sud du complexe. Personne ne peut

aller chez Jest sinon l'embrouille d'Arioch serait découverte. L'IA tend par ailleurs à limiter de plus en plus le rôle des humains. Les recherches et les manipulations sont informatisées. Les clones de combat sont générés par ses soins et nourris dans des cuves où ils passent la plupart de leur temps. D'autre part, élément non négligeable, l'éclairage est également géré par l'IA.

Endoctrinement : dans cette salle se trouve le top du matos audio et vidéo pour faire du lavage de cerveau à grande échelle. C'est là que les clones de combat font leurs études.

Cuves des clones de combat : les clones qui ne sont pas en service font dodo.

Chambre froide : là où finiront les personnages incompetents ou malchanceux.

Entraînement des clones : corps à corps, tir, les fanas sont pris en main par Tioshi qui est chargé d'en faire des tueurs sans pitié.

Surveillance : salles où l'on peut visionner par les caméras, déclencher l'alerte, etc....

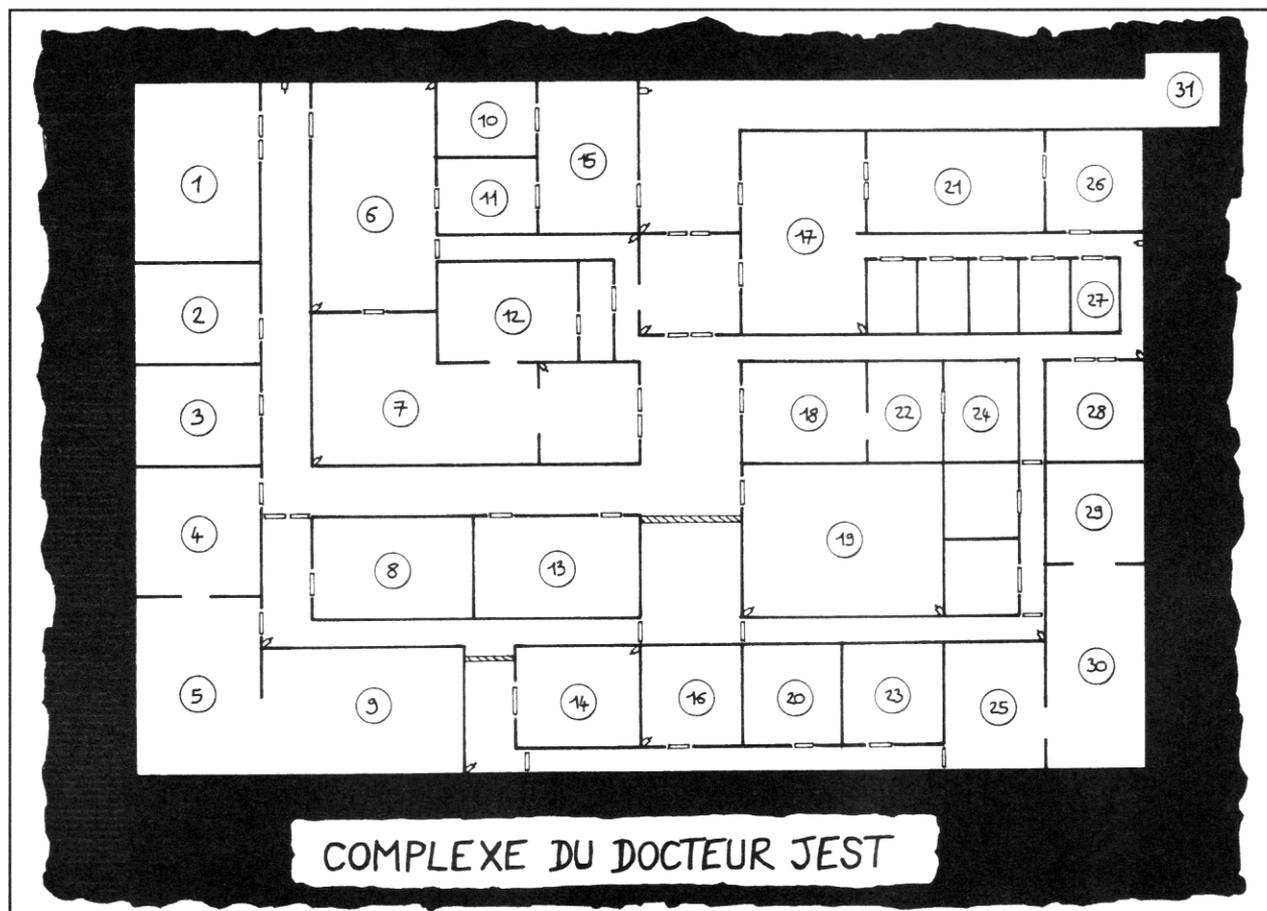
Salle d'Elic : le champion à l'étude est gardé ici sous surveillance électronique. Arioch conformément aux directives de Jest étudie son comportement.

Education d'Elic : le champion en cours est formé ici aux subtilités des années 2020 et on essaie de lui inculquer la personnalité typique d'Elic.

Salle des ordinateurs : des écrans, des machines, des claviers bref tout le système de base pour faire fonctionner le complexe. Le Duc du Chaos peut s'incarner ici sous forme d'hologramme pour titiller les intrus.

La Tempête

Les amis sont faits pour trahir et les ennemis pour être massacrés. Au moment où les PJ seront prêts de remplir leur mission, l'Epée Noire fait son apparition et vient boire les âmes de ceux qui s'en prennent à Elic. Stormbringer est le nom d'un boostergang abreuvé de littérature fantastique. Il a été fondé par Arioch qui lui fournit des fonds et le dirige indirectement. Il a été appelé en renfort par l'IA et devrait (pour que le suspense soit insoutenable) arriver au moment où le complexe est prêt d'exploser. Là, il ne reste plus aux PJ qu'à prier très fort les dieux de la Loi (incarnés en l'occurrence par leurs objets technologiques) pour s'en sortir...





D'autant plus que les membres du gang tirent avec des pistolets à fléchettes qui détruisent la mémoire. La drogue qu'ils utilisent cause en effet des chocs psychosomatiques qui se traduisent par une dégradation de la personnalité très rapide. La drogue a une difficulté de 18 et une puissance de +4. Ils l'appellent "voleuse d'âmes". C'est tout dire !

Une fois débarrassé des tarés du Multivers qui peuvent s'enfuir s'ils se sentent en situation d'infériorité. Ils reviendront peut-être plus tard. Quant à Arioch, si les PJ ont fait sauter le complexe, il se tiendra tranquille pour un temps mais il y a fort à parier que cela ne durera guère.

Les Assassins Bleus

"Il faut maintenant récupérer notre fric" se disent en coeur nos amis bouleversés à la pensée de cette horde de dingues qu'ils ont rencontrés depuis le début de cette histoire. A peine commencent-ils à se poser des questions sur la façon de se faire payer qu'une bagnole noire garée dans une ruelle de Nagos se met à émettre une sirène stridente. Dans le coffre, qui n'est pas fermé, se trouve une mallette noire dont le code est 5624. Le visage androgyne appara<epsilon>t et fait son speech : "Félicitations vous vous êtes faits baiser de 17000 euros !" 10..9..8.. Et la bagnole explose.

Fin ?

Evidemment les PJ ne voudront pas en rester là. Mais je trouve que l'explosion finale fera un bouquet très amer et correspond assez bien à l'univers glauque de Cyberpunk.

Cependant, vous pourrez aisément concevoir des scénarios qui réutiliseront les acteurs de celui-ci.

Ainsi, il vous faudra répondre à quelques questions. Que va faire Arioch ? Va-t-il arriver à créer un Elric véritable ? Qu'advient-il du boostegang nommé Stormbringer ?

En ce qui concerne le FBI, je vous livre quelques informations sur la nature réelle de cette bande de dingues qui je l'espère vous seront utiles par la suite.

Les Bouffons Inquisiteurs

Il s'agit of course d'une organisation ultra secrète qui ressemble beaucoup plus à une secte qu'à un service de renseignements ou d'intervention. Ce sont aussi des shootés de science-fiction dont le plus grand plaisir est de pasticher leurs séries télé préférées. Le côté ironique de la chose c'est que l'organisation a été créée par Arioch pour le divertir. Il manquait effectivement un bouffon à la cour du Duc du Chaos. Ils n'ont bien sûr aucun rapport avec le gouvernement des Etats Unis. Ces quelques lignes ne sont qu'une trame qui vous permettra de développer le groupe selon vos goûts.

Des Méchants ?

Ludwig DANN (Medtech)

REF 6 CON 5 SF 4

Compétences : Pistolet +2, Contrefaçon +3, Cryo +3

Armes : Sternmeyer Type 35, préc 0, 3D6

Cyber : Nanochirurgiens

Solos TRAUMA TEAM

REF 10 CON 9 SF 9

Compétences : Pistolet +5, Automatiques +4, Mêlée +2, Sens du combat +7

Cyber : Visée, Kernezikov +1, connexion arme

Armure : kevlar

JICKY (Fixer)

REF 4 CON 7 SF 8

Compétences : Pistolet +3, Se Cacher/Semer +6, Conduire engin lourd +2, Discrétion +4

Armes : Budget Arm Auto 3, préc -1, 3D6

Cyber : Optiques (infrarouges)

Tech DDC

REF 8 TECH 9 CON 6 SF 5

Compétences : Armurier +1, Fusil +7, Electronique +5, Conduire engins lourds +3, Discrétion +4, Sécurité +4

Armes : Winchester M70

Cyber : Optiques (infrarouges, visée, micro-optique), Main outil

Solos DDC (2 exemplaires)

REF 10 CON 9 SF 8

Compétences : Pistolet +4, Automatiques +3, Mêlée +4, Sens du combat +3, Discrétion +3

Armes : H&K MPK-11, préc 0, 4D6+1 ; Sternmeyer 35, préc 0, 3D6

Cyber : Connexion super arme, Visée

Armure : Kevlar

Medtech DDC

REF 8 TECH 10 CON 4 SF 4

Compétences : Cryo +8, Gentech +5, Discrétion +5, Pistolet +2, Premiers Soins +6

Armes : Federated arms X-9mm, préc 0, 2D6+1

Les DDC bénéficient également des services d'un Netrunner.

Double Harry (clones télépathes)

CON 6 CH 9

Pouvoirs psy : Télékinésie +3, Projection télépathique +8

Clones de combat

REF 13 CON 15 SF 10 MV 8

Compétences : Sens du combat +8, Pistolet +5, Fusil +5, Lutte +4, Mêlée +6, Armes Lourdes +3, Armes automatiques +6

Armes : Au choix du MJ. Plus c'est gros et plus ça fait de dégâts, plus c'est rigolo ! Ils ont sous la main un véritable arsenal.

Cyber : Visée, Infrarouges, Connexion arme, Cyberaudio, Peau tissée, Vitmat, Antidouleur, Liaison machine, Radar, Wolfers, etc...

Armures : kevlar

Tioshi le ninja

REF 9 MV 9 CON 8 TECH 7 SF 9

Compétences : Sens du combat +10, Mêlée +10, Lutte +9, Karaté +8, Aikido +6, Tir à l'arc +8, Pistolet +10, Automatiques +5, Discrétion +10

Armes : Monokatana, Shuriken, Arc, Sternmeyer 35, préc 0, 3D6 (silencieux), etc...

Stormbringer (booster gang)

Armes : au choix du maître

Armures : Kevlar

Look : en noir avec des armures kevlar gravées de runes. Ils portent le signe du chaos sur le front et chantonnent en combat. Il y a des chances qu'une victime de leur drogue vienne ensuite les rejoindre.

Pour le Septième du Septième de tes Enfants

L'histoire se déroule dans la région de Seshnela, dans les îles Pasos. Pour diverses raisons, les aventuriers se retrouvent sur l'île **Celmor**, une petite île près du large, non loin de l'île **Varskolin**.

Introduction

Nous sommes le 32 Saison de l'Obscurité. Les aventuriers cherchent à gagner le port de Portgrov dans le but d'atteindre Varskolin d'où ils pourront s'embarquer pour la destination de leur choix.

Il n'y a qu'une route qui mène à Portgrov, ce qui facilite la rencontre des joueurs :

- "Au fur et à mesure de votre chevauchée, une seule idée semble accaparer toute votre attention : se tirer de cette foutue île. En effet, les conditions météorologiques se dégradent progressivement depuis quelques semaines. Nous sommes en pleine saison de l'obscurité ; ciel et mer se déchaînent sur et autour de vous et vous êtes à plus de 20 km de Portgrov et de toute autre agglomération. La pluie battante vous trempe et vous glace jusqu'aux os. Comble de malheur, un violent orage s'amène et sera sur vous dans moins d'une demi-heure.

Englués dans des vêtements lourds et humides, harassés par cette journée de chevauchée à longer les côtes à la recherche d'un abri, vous



n'aspirez plus qu'à glaner quelque repos, à l'instar de vos montures haletantes. Vous apercevez soudain une sorte de presqu'île, rattachée à la côte par une mince bande de terre consolidée par une digue. Un château se trouve sur cette presqu'île. Des lueurs fugaces semblent indiquer la présence d'êtres vivants à l'intérieur de ces murs".

Il est évident que les joueurs doivent aller se réfugier sur cette presqu'île. S'ils avaient d'autres projets, dissuadez-les calmement mais fermement.

- "La mer est chaotique ; tout porte à croire qu'elle s'échine à faire écrouler la digue qui mugit à chaque coup de boutoir d'énormes vagues qui se fracassent sur la pierre avant de venir mourir en d'impressionnantes gerbes d'écumes glacées".

La traversée de la digue est délicate. Les montures sont affolées par la démonstration de puissance des éléments liquides. Les PJ doivent réussir un jet d'Equitation - 40 % pour traverser la digue. Les conséquences d'un échec sont laissées à l'appréciation du maître de jeu, mais il est souhaitable qu'après quelques émotions fortes, les PJ atteignent saufs la presqu'île.

Le 32

En arrivant sur la presqu'île, les PJ peuvent apercevoir le château à l'Est, des baraquements au Sud et les ruines d'un village au Nord (cf. Le Château ainsi que les Différents Lieux). Un jet réussi sous Connaissance des minéraux permet d'évaluer l'âge du château à près de 1 000 ans. Le portail du château est ouvert sur une cour boueuse.

Deux hommes en tenue classique de soldat rokari sortent d'une espèce de poste de garde et interpellent les PJ. Ils leur demandent la raison de leur venue. Après l'échange de quelques mots, les gardes, visiblement désireux de regagner leur abri,

laissent entrer les PJ dans la cour. Un des hommes va chercher un certain "Arpiguem". Ce dernier ne tarde pas à arriver (cf. Liste des PNJ) et invite les PJ à rentrer à l'abri. Si des joueurs ont encore leur monture, Arpiguem appelle un certain "Roy" pour s'en occuper.

Arpiguem se présente comme le majordome et fait entrer les PJ dans le hall de la partie habitable du château. Juste au-dessus de la porte qui mène au salon, est accroché un grand tableau qui semble mettre mal à l'aise le majordome. Celui-ci y jette des coups d'oeil craintifs avant de passer rapidement dans le salon.

Une vingtaine de personnes sont réunies là, autour de la cheminée et discutent en dégustant une liqueur dont le parfum puissant se répand dans toute la pièce. Un grand homme brun d'allure noble se lève :

Tarik : "Je suis Tarik Solirog de Gardaillant, citoyen du Royaume de Loskalm et de Seshnela par alliance, fidèle sujet de Grundreken de Valsburg et allié du Duc Porfain des Roses. Bienvenue dans ma demeure".

Tarik attend que les PJ se présentent. Il leur offre l'hospitalité puis ordonne à Arpiguem de faire les présentations des autres personnalités (toutes les personnes indiquées sur la Liste des PNJ sont présentes sauf Elysy, Melyss, Roy et Gradeboître).

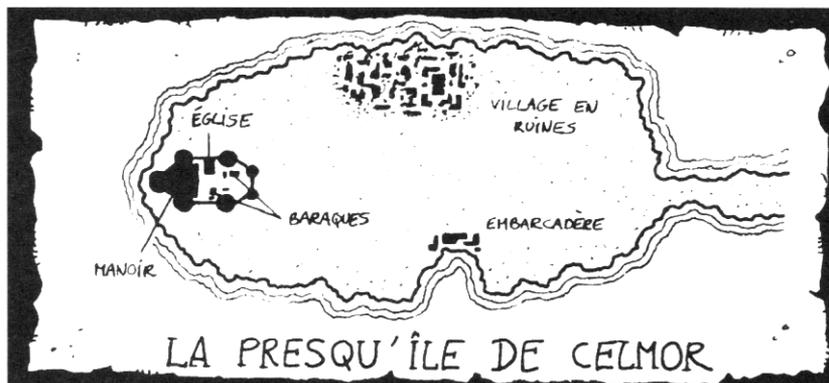
Arpiguem : "Voilà, les présentations sont faites. Il ne manque que Dame Elysy qui, malheureusement, a eu..."

Soudain un cri de femme étouffé interrompt le majordome. C'est un véritable hurlement de folie qui paraît provenir de l'étage. Moradia se lève rapidement en s'excusant auprès des invités et gagne rapidement l'étage supérieur.

Tarik : "Ce qu'Arpiguem a omis de vous préciser c'est que vous nous voyez là tout contrits de malheur. Ma femme succombe peu à peu à une folie d'une étrange nature. En outre, certains pensent qu'un assassin se dissimule parmi nous : le médecin brithini spécialement venu du continent pour soigner ma chère Elysy a été tué voilà deux jours..."

Orbethielh se lève brusquement, l'air outré, l'oeil brillant et la langue sûrement déliée grâce à cette excellente liqueur :

Orbethielh : "Votre chère Elysy ?



Monstre d'hypocrisie ! Inutile de battre votre coulepe avec force démonstration, vous ne trompez personne. Cette folie vous arrange ; vous n'aspirez qu'à vous emparer promptement des biens et de l'héritage des Gardaillant".

Tarik se lève lentement et regarde durement son délateur :

Tarik : "En voilà assez ! Je ne saurais supporter plus longues invectives Maître Orbethielh. Vos diatribes sont ici fort mal séantes. Je gage qu'en abusant moins de ma liqueur, Maître, vous y gagneriez en clarté d'expression".

Tarik s'excuse auprès de ses hôtes puis gagne ses appartements, rapidement suivi par Vordegrom. Le majordome s'approche des PJ et leur propose d'aller se changer dans la chambre qui leur a été allouée. Miseth vient également leur proposer de quoi se restaurer. Cette échauffourée semble avoir sonné la fin de la veillée ; tous les invités regagnent progressivement leurs chambres. Les PJ peuvent tenter d'interroger des invités (cf. Ce que sait...). L'orage dure toute la nuit.

Le 33

Le Matin

Il pleut et l'orage, quoiqu'éloigné, menace toujours cette région des îles pasos. Pendant le déjeuner, Kamissor, trempé et essoufflé, annonce une mauvaise nouvelle ; la digue a cédé durant la nuit. Il faut désormais attendre la fin de la tempête pour regagner Celmor.

Miseth : "Il est heureux que nous ayons assez de provisions pour tenir toute une saison".

Kolrass : "Je ne sais pas si vous avez la même impression que moi mais je me sens comme... pris au piège sur cette île..."

Tout le monde est présent au petit-déjeuner, à part Tarik, Elysy,

Melyss, et Roy. La cuisine est excellente. Seul Gradeboître ne mange pas, bien qu'il boive abondamment, respectant d'obscures règles de vie brithini. Le reste de la matinée peut être occupée par les joueurs comme bon leur semble. Ils peuvent discuter avec des invités. Elysy reste invisible. Les PJ peuvent aussi constater qu'ils sont effectivement coincés sur l'île (le vent est trop violent pour voler jusqu'à la côte mais les PJ pouvant se téléporter sont libres de partir).

L'Après-Midi

Tout le monde est présent lors du déjeuner sauf Roy. Les discussions tournent autour de faits anodins. En réalité, une sorte de gêne plane sur l'assistance, que l'on pourrait attribuer à la présence d'Elysy. Celle-ci est d'une pâleur mortelle. Elle a le regard vide et parle peu. De toute façon, personne ne lui adresse la parole. Le reste de l'après-midi peut être occupé par les aventuriers à discuter ou à visiter l'île du fait d'une certaine accalmie.

Le Soir

Le dîner accueille les mêmes convives qu'au déjeuner. L'ambiance est un peu plus détendue malgré l'orage violent qui s'amène ; cela va sûrement durer toute la nuit. Après le dîner, certains convives restent discuter dans la salle de jeu ou le fumoir.

La Nuit

La succube réduit la CON de Deloivre à 0 dans une furieuse joute amoureuse puis jette son corps dans les escaliers. Si un sage de Lankor Mhy reconstruit la scène, le peu de lumière fourni par les éclairs lui permettra d'assister à l'action sans lui laisser deviner l'identité de la succube. Le maître de jeu peut augmenter les mouvements nocturnes de certains PNJ dans le but d'égarer les joueurs qui veillent la nuit. La succube va ensuite vampiriser un point de CON à Elysy...



Le 34

Le Matin

De très bonne heure, un cri d'effroi de femme retentit dans tout le château. Une servante vient de découvrir le cadavre de Deloivre dans l'escalier qui mène au salon (à moins que les PJ l'aient déjà découvert durant la nuit).

Moradia et Gartelin sont appelés pour examiner le corps. Celui-ci est nu, bleui par le froid, un étrange sourire béat, crispé, sur son visage.

A part quelques contusions et hématomes (chute dans l'escalier), le corps n'a aucune autre lésion. Moradia et Gartelin concluent, à première vue, qu'il s'agit d'une crise cardiaque.

Le corps est emmené dans sa chambre et un garde assure la veillée mortuaire.

Si le garde l'autorise, un examen attentif de la chambre de Deloivre permettra de trouver des traces d'ébats sexuels. Le petit-déjeuner est morose.

Elysy est absente ; on raconte qu'elle a eu une nouvelle crise de folie cette nuit. Des rumeurs de malédiction se font jour.

L'Après-Midi

Une fine pluie tombe sur l'île. Monedil affirme durant le déjeuner que la tempête risque de durer encore quatre ou cinq jours. Les aventuriers peuvent continuer leurs investigations.

Il serait bon que les PJ découvrent l'indice n°1 à ce moment de l'aventure.

Le Soir

Malgré la mort de Deloivre, tout le monde semble vouloir conjurer le malheur en paraissant serein et optimiste durant le dîner. Elysy est présente.

Elle porte des traces de griffures sur le visage. Elle paraît plus que jamais lasse, fatiguée, comme si elle ne dormait jamais la nuit.

La soirée se poursuit au salon où des petits groupes se forment pour discuter des "événements". Certains parlent de malédiction.

En rentrant dans leur chambre, les aventuriers trouvent un mot sous leur porte : *"Venez me retrouver dans la cave de la tour Sud. Kilem."*

Il n'y a personne dans la cave. Un jet réussi en Scruter - 35 % permet de remarquer qu'un des tonneaux a été mis à l'écart. Le couvercle est mal replacé. Il contient le corps nu de Kilem. Un jet réussi en Premiers Soins - 40 % permet d'évaluer que la mort remonte à près de 5 jours.

Des bruits se font soudain entendre dans l'escalier. Les aventuriers voient rapidement surgir 3 (ou plus) squelettes armés se déplaçant par saccades maladroitement. Ils se ruent sur les PJ acculés au fond de cette cave. Combat !

Si les joueurs vont ensuite fouiller la chambre de Kilem, toutes ses affaires sont là mais elle reste et restera introuvable.

La Nuit

La succube va passer la nuit avec Kolrass. Elle va le tuer et prendre son apparence. Puis l'incube va abandonner le corps de Kolrass dans les ruines du village.

Si les PJ veillent cette nuit-là, ils verront "Kolrass" avec un étrange paquet (le corps) se diriger vers le village. Puis l'incube va de nouveau vampiriser un point de CON à Elysy.

Le 35

Le Matin

Kilem est toujours introuvable. Moradia et Gartelin confirment que le corps est vieux de 5 jours. La mort est probablement due à une crise cardiaque. La paranoïa commence à s'installer. Chacun se demande comment cette diablerie est possible. Si les PJ n'ont toujours pas l'indice n°1, aidez-les à l'obtenir.

L'Après-Midi

Le repas se déroule dans une ambiance difficile. Tout le monde est sur les nerfs et les rixes sont possibles. La pluie a cessé et Elysy prend l'air et se repose au salon de l'étage. Les aventuriers peuvent continuer leurs investigations mais devront faire preuve de plus de diplomatie pour obtenir des informations.

Le Soir

Roy arrive dans le salon où sont réunis les convives juste avant le dîner. Il est blanc et balbutie tant bien que mal qu'il y a une femme morte dans les thermes.

En effet, le corps nu de Sinyah est noyé dans une baignoire de fonte ;

l'eau est rouge de sang. Après examen, Moradia et Gartelin concluent à un arrêt cardiaque dû à un viol sauvage.

Si les PJ sont rapidement sur les lieux, ils verront plus nettement les traces. Les thermes servent aussi et surtout à décroter les bottes et le sol est maculé par endroit de traces de boue ; il n'y a que deux traces différentes autour de la baignoire (Pister/Chercher - 15 %).

Il y a la trace des bottes de Sinyah puis, probablement celle de ses pieds nus, et la trace de bottes de soldats rokari. Le problème est que tous les soldats et PNJ guerriers portent de telles bottes.

De plus, peu de personnes étaient restés au château du fait du temps plus clément ; les témoignages sont inexistantes. L'incube, sous l'apparence de Kolrass a séduit Sinyah et l'a attiré dans les thermes pour commettre son forfait.

La Nuit

La tempête revient durant la nuit, mais plus atténuée. L'incube séduit Nadiane. Celle-ci sera morte vers 1H00 du matin. Puis il va "torturer" Elysy sans la vampiriser pour ne pas l'achever tout de suite.

Le 36

Le Matin

Une servante découvre le corps nu de Nadiane, sur son lit, au milieu de draps en bataille. Son visage est calme, apaisé. Le verdict : arrêt cardiaque.

L'état de la chambre ne laisse aucun doute quant à la nature des ébats qui s'y sont déroulés. Le moral des invités est plus que jamais affecté. Les relations entre ceux-ci se dégradent progressivement.

L'Après-Midi

Les PJ peuvent poursuivre leur investigation. La tempête se calme peu à peu. Il est possible de prendre la mer avec une barque sans trop s'éloigner des côtes en appliquant un malus de 20 %.

Il devient de plus en plus clair, à la lueur des derniers événements, que quelqu'un ou quelques chose veut supprimer tous les habitants du château.

Le Soir

La soirée se rallonge. Tout le monde discute de plus en plus tard,



essayant de découvrir le coupable, ou plus vraisemblablement, reculant le moment où il faudra se retrouver seul dans sa chambre.

La Nuit

La tempête est à nouveau sur l'île et redouble de violence. L'incube s'occupe d'Elysy et lui vampirise un point de CON.

Les cris de folie, de jouissance ou d'horreur d'Elysy emplissent le château à l'unisson avec le tonnerre.

Le 37

Le Matin

Les invités sont soulagés d'apprendre qu'aucun d'entre eux n'est mort durant la nuit. Mais l'état d'Elysy est très sérieux ; Moradia est à son chevet depuis 3H00 du matin.

Elysy serait restée sans connaissance pendant plusieurs heures. Tarik est également auprès de sa femme et restera introuvable toute la journée. C'est Miseth qui s'occupe de Melyss.

L'Après-Midi

Le temps s'est dégradé. Dehors ce ne sont que bourrasques de pluie et vents tourbillonnants.

La majorité des pensionnaires restent au château. Il est malgré tout toujours possible d'aller en mer avec une barque en appliquant un malus de 40 %.

Le Soir

Cette soirée ressemble exactement à la précédente.

La Nuit

La tempête fait toujours rage. L'incube va vampiriser Elysy qui est veillée toute la nuit par Moradia. Celui-ci va soumettre la jeune fille et Elysy à ses mortelles orgies. Moradia va succomber.

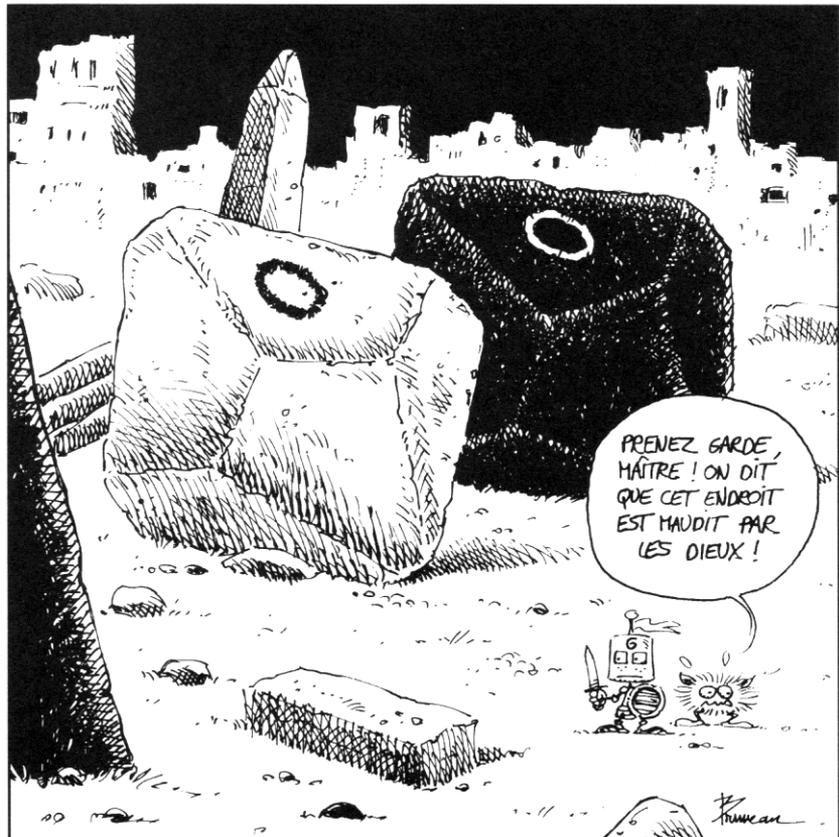
Le 38

Le Matin

C'est Gartelin qui découvre le corps sans vie de Moradia dans la chambre d'Elysy. Le corps nu de la jeune fille est couvert de griffures et de traces évidentes de viol. Mais son diagnostic reste la crise cardiaque. Elysy également est marquée et se trouve très affaiblie. Les parents de Moradia sont effondrés.

L'Après-Midi

La tempête se calme petit à petit. Il est possible d'aller en mer avec



une barque en appliquant un malus de 10 %.

Le Soir

Comme les autres soirs.

La Nuit

Les PJ doivent normalement avoir toutes les pièces du puzzle en main et doivent normalement venir à bout de la malédiction durant cette journée.

S'il n'en était rien, il suffit de continuer la chronologie et de tuer progressivement tous les pensionnaires du château, y compris les PJ.

Elysy doit être la dernière à mourir. Il serait bon de changer l'identité de l'incube de temps en temps pour déjouer les aventuriers. Le 41, la digue sera de nouveau praticable à pied.

Jusqu'à cette date les PJ peuvent aller en mer avec une barque sans malus.

Toute l'Histoire

Comté de Celmor, 926. Le pays est encore rattaché au continent.

Le comte de Gardaillant rêve d'immortalité. Dans de vieux grimoires il découvre un rituel donnant

la vie éternelle dont les ingrédients principaux sont : adamante et mithril.

Pour son malheur, il découvre aussi que le gisement le plus proche et le plus exploitable, issu de quelque dieu mort ou d'anciennes terres dragonwet, se trouve sur une île au large de son comté ; mais la closure des océans active depuis trois ans interdit toute exploitation de l'île minière.

Brennan décide de faire appel à un sorcier Justeli : Arzétius, expert en contrôle de créatures animales, végétales et magiques, pour remédier à ce problème.

Ce dernier prétend connaître un long rituel pour rendre l'île accessible, mais il a besoin de sacrifices humains. Brennan, dans sa folie de désir immortel accepte de lui fournir des gens de son comté.

En réalité, Arzétius a vu que le rituel d'immortalité n'est qu'une tromperie, un rite mort-vivant quelconque.

Il compte utiliser la crédulité du comte et des sacrifices pour invoquer un monstre démoniaque et le contrôler. Il s'attelle donc à créer un corps d'accueil pour le démon.

Par divers rituels sur une naïade, il réussit à fabriquer un gnydron qu'il cache dans une grotte sous le château.



Il aménage la grotte petit à petit et l'agrandit au point de pouvoir en inonder une partie. Il ne reste plus qu'à invoquer le démon pour donner ses pouvoirs au gnydron.

Mais Arzétius, dans ses délires pervers, fantasma sur la femme et la fille de Brennan et demande de les lui donner en sacrifice.

Brennan, dans un éclair de lucidité, comprend les manigances d'Arzétius, et alors que les deux hommes s'expliquaient dans la chambre de Brennan (l'actuelle chambre d'Elysy), ce dernier précipite le mage jursteli au bas des remparts par la fenêtre.

Arzétius, vidé de toute magie à cause de son projet, ne peut se sauver, et dans un ultime sursaut, maudit Brennan et les siens.

Sa malédiction est assez puissante pour maintenir son spectre dans son crâne. Grâce à son contrôle sur les plantes, il réussit à amener son crâne en contrebas et se réfugie dans le passage qui mène au gnydron.

Arzétius fait disparaître toute trace de son rituel (dans la salle noire) et prépare sa vengeance.

En 929, Brennan meurt écrasé sur les mêmes rochers. Arzétius capture le fantôme et le lie au crâne de son cadavre.

Puis, une fois dans la crypte, Arzétius, se déplaçant grâce à une extravagante chevelure végétale, vient chercher le crâne de Brennan et le ramène dans sa grotte où il l'abandonne dans un grand bassin infesté de plantes "empathiques" de sa composition.

Le seul but de ces étranges végétaux est de supplicier tout esprit plongé dans le bassin. Désormais, chaque Gardaiillant qui hérite du titre de comte, provoque l'apparition d'une succube qui mènera l'héritier à la mort.

Mais si un septième enfant a un septième enfant qui hérite du titre, alors c'est tout l'entourage qui est condamné.

Avec le temps, certains héritiers se sont installés sur le continent mais la succube guide inconsciemment les héritiers à avoir des enfants, à venir en voyage au château où sont enterrés tous les comtes de Gardaiillant, à choisir la chambre fatale...

La malédiction touche les deux sexes car dans cette famille, est en

vigueur un droit d'aïnesse mixte. Mais en 1049 les Luatha submergent les terres.

Depuis cette époque, Arzétius s'est retrouvé coincé dans sa caverne sous les eaux. La closure de Zzabur l'empêche de s'échapper.

Il ne peut plus torturer les âmes des Gardaiillant mais sa malédiction est toujours active (seuls les neuf premiers corps de la crypte sont décapités, après cette date Arzétius est coincé).

En 929, un témoin a cependant deviné toute cette sombre affaire. Il s'agit d'un jeune acolyte du village du nom d'Ahngus. Il a assisté à plusieurs événements et les relatent dans ses écrits.

Le jeune moine prophétise la malédiction et est vite taxé de "fou". Mais Arzétius, ayant eu vent des rumeurs colportées par le moine, décide de ne pas prendre de risques. Il met le feu au village en 967.

C'est une véritable tragédie ; presque tous les habitants trouveront la mort, dont Ahngus et la majeure partie de ses travaux.

Le village ne sera pas reconstruit ; les gens craignent la malédiction. Désormais, les ouvriers de la famille Gardaiillant habitent sur l'île même et fuient la presqu'île.

Grâce à certaines relations en Arolanit, Elysy fait appel à un guérisseur brithini du nom de Zandegriss. Celui-ci accourt, curieux des descriptions qu'on lui fait de l'étrange folie d'Elysy, et curieux de la famille Gardaiillant au sujet de laquelle courent des rumeurs de malédiction. Zandegriss constate immédiatement le caractère surnaturel de la maladie d'Elysy.

Après plusieurs essais pour la protéger la nuit, il est convaincu de la vivacité de la malédiction. Durant les jours qui suivent, le mage brithini va accumuler tous les documents possibles sur cette malédiction.

Il va découvrir l'existence de la grotte sous-marine et de l'ingénieux système de plantes "empathiques". C'est ainsi qu'il met au point une poudre grisâtre qui doit se révéler un puissant poison contre ces plantes.

Mais au fur et à mesure des jours, Zandegriss note que des affaires ont été dérangées dans sa chambre. Il pense que la créature chargée d'accomplir la malédiction se mêle aux invités du château. Il sait que la

confrontation finale n'est pas loin et dissémine le plus d'indices dans le cas où il lui arriverait malheur.

Dans la nuit du 29, alors qu'il était au chevet d'Elysy, Zandegriss est attaqué par la succube. Surpris par la violence de l'attaque, et fatigué de ses recherches ou de ses longues veillées auprès d'Elysy, le mage ne peut faire face. Son corps est retrouvé le lendemain matin sur les rochers, sous la fenêtre d'Elysy.

La malédiction d'Arzétius utilise les règles décrites dans le numéro précédent de Tatou. Cet anathème est très puissant : tant que l'âme de Brennan souffrira, une succube sera invoquée à chaque nouveau comte (ou comtesse) de Gardaiillant, avec une mission variable.

Si le comte de Gardaiillant est le septième enfant d'un septième enfant, la succube a ordre de tuer toutes les personnes habitant sous le même toit du comte (y compris ce dernier).

Sinon la succube a ordre de dominer le comte pour le pousser à avoir des héritiers, à venir au château de Celmor puis de le tuer.

Pour mettre fin à cette malédiction, il faut libérer l'esprit torturé de Brennan, ou retirer le titre de comte à la famille Gardaiillant.

Chronologie Passée

Saison de la Terre

51 : Arrivée de Tarik, Elysy, Melyss, Kolrass et 6 soldats à Celmor, dans le bateau de Monedil. Elysy est malade et désire se reposer dans le château de ses ancêtres. Miseth, Arpiguem, Moradia, Gartelin, Roy et Kamissor les accueillent.

Saison de l'Obscurité

03 : L'état d'Elysy empire. Tarik, désireux de fonder une digne famille et excédé par sa femme valétudinaire, décide enfin de répudier sa femme. Les lois de succession étant différentes entre Loskalm et Seshnela, Tarik envoie une lettre à Monedil pour qu'il ramène des juristes de chaque famille.

04 : Tarik fait chambre à part avec sa femme.

08 : Arrivée d'Orbetielh, Bommeursack, Vordegrom, Deloivre et Monedil.



09 : Elysy fait d'affreux cauchemars et calfeutre sa chambre.

11 : Elysy, un peu plus lucide, décide de faire appel à un médecin brithini qu'elle connaît par certaine relation.

12 : Tarik envoie Monedil chercher les lettres d'introduction auprès du brithini et a ordre de le ramener. La tempête commence à se lever.

15 : Jusqu'à cette date, les notaires des deux familles s'affrontent. De vives tensions apparaissent.

16 : L'état d'Elysy s'aggrave ; elle hurle la nuit malgré les soins de Moradia. La tempête atteint progressivement les îles Pasos.

20 : Profitant d'une accalmie, Monedil accoste à Portgrov. Arrivée de Zandegrís, Gradeboître et Monedil.

21 : La tempête atteint de plein fouet Celmor.

23 : Jusqu'à cette date, Zandegrís est au chevet d'Elysy. Son état est stationnaire.

26 : Jusqu'à cette date, Zandegrís devine la nature du mal d'Elysy. Il visite l'île, fréquente la bibliothèque et pose de nombreuses questions.

27 : Nouvelle crise d'Elysy. Zandegrís est inquiet. Il pense que la confrontation finale ne saurait tarder.

28 : Arrivée du groupe de Babeester Gor/Uléria alors que la tempête est d'une rare violence. L'hospitalité leur est offerte.

29 : Nouvelle crise nocturne d'Elysy. Mort de Zandegrís.

30 : Le sorcier brithini est retrouvé mort sous la fenêtre d'Elysy.

32 : Arrivée des PJ.

Les Acteurs

Les Vivants

Tarik Solirog de Gardaillant

37 ans. 1,85m. 93kg. Mari d'Elysy.

Tarik est de confession hrestoli. Il est originaire du royaume de Loskalm.

C'est un homme musclé au port altier. Tout dans sa démarche et son allure dénotent une appartenance noble.

Il est blond, imberbe, doté d'une puissante voix grave. Il porte peu de bijoux mais affectionne les armes.

Elysy de Gardaillant

33 ans. 1,76m. 62kg. Femme de Tarik.



Elysy est de confession rokari. Elle est originaire de Seshnela (Iles Pasos). C'est une femme effacée, grande, maigre et d'une santé fragile. Elle est brune, et malgré son visage souvent triste, reste très belle.

La richesse de la famille provient du commerce dans les îles seshneli et avec Loskalm.

Melyss de Gardaillant

8 ans. 1,24m. 25kg. Fille de Tarik et Elysy.

Melyss a des précepteurs hrestoli et rokari. Elle choisira sa religion à 15 ans. C'est une charmante petite fille blonde. Elle sait que sa mère est souvent malade et que ses parents vont se séparer. Elle n'en demeure pas moins curieuse et bavarde lorsque son père ou Miseth lui lâchent la bride. Elle adore dessiner.

Arpiguem

53 ans. 1,74m. 65kg. Mari de Miseth. Majordome du château de Celmor.

Arpiguem est de confession rokari. Il est originaire de Seshnela, au service de la famille Gardaillant. C'est un homme de taille moyenne, maigre, aux vêtements neutres. Ses cheveux bruns, grisonnants et dégarnis lui donnent un air accueillant et sympathique. Il est responsable du château pendant l'absence des Gardaillant.

Miseth

51 ans. 1,61m. 72kg. Femme d'Arpiguem. Maîtresse de cuisine.

Miseth est de confession rokari. Elle est originaire de Seshnela, au service de la famille Gardaillant. C'est une femme brune, replète et énergique. Son visage, ridé par ses larges sourires, et surmonté d'un éternel chignon lui procure une stature bienveillante. Continuellement inquiète et soucieuse du moindre détail, Miseth est une maîtresse de maison irréprochable.

Moradia

23 ans. 1,78m. 69kg. Fille d'Arpiguem et Miseth.

Moradia est de confession rokari. Elle est originaire de Seshnela, au service de la famille Gardaillant. C'est une jeune femme brune assez jolie. Son allure et sa démarche démontrent une certaine habitude aux travaux physiques et manuels. Elle seconde ses parents qui gèrent le château, mais elle a découvert sa

vocation auprès de Gartelin qui lui a appris toute sa science de la médecine.

Gartelin

55 ans. 1,66m. 79kg. Sorcier rokari de l'église du château.

Gartelin est de confession rokari. Il est originaire de Ralios. Cet étrange bonhomme aux cheveux gris, aux sourcils épais, le visage parcheminé, couvert d'un fin duvet gris argenté. Ce personnage pansu est responsable de l'église rokari construite dans le château et des différentes offices religieuses. Durant les fêtes saintes, nombreux sont les habitants de Celmor à venir ici malgré la mauvaise réputation du château.

Roy

17 ans. 1,71m. 57kg. Acolyte de Gartelin.

Roy est de confession rokari. Il est originaire de Seshnela. Ce jeune homme châtain à l'air sauvage sert de valet et d'élève à Gartelin. Il aide son maître pendant les cérémonies religieuses et glane quelques miettes de son savoir. Roy est curieux et vif mais timide. Ses parents sont décédés.

Kamissor

38 ans. 1,81m. 85kg. Capitaine de la garde du château.

Kamissor est de confession rokari. Il est originaire de Seshnela. C'est un homme châtain, barbu, au visage aimable et souriant. Son allure dénote une éducation martiale. Ce soldat célibataire est responsable de la sécurité du château et des fermes des Gardaillant sur Celmor. Il est le lieutenant de Kolrass durant le séjour de Tarik et Elysy.

Kolrass

44 ans. 1,94m. 102kg. Chevalier et chef de la garde de Tarik.

Kolrass est de confession hrestoli. Il est originaire de Loskalm. Ce géant blond imberbe, musclé, à l'air sévère. Ses origines de soldat sont indéniables. Ce chevalier est responsable de la sécurité de Tarik et de sa famille. Ce féal sujet prend la place de Kamissor durant tout le séjour des Gardaillant au château.

Orbetielh

47 ans. 1,71m. 76kg. Marchand notaire.

Orbetielh est de confession rokari. Il est originaire de Seshnela. C'est

un homme brun, arborant une petite barbichette. Il représente les intérêts de la famille Gardaillant dans le combat juridique qui l'oppose à Vordegrom.

Bommeursack

37 ans. 1,85m. 93kg. Chevalier rokari. Garde d'Orbetielh.

Bommeursack est de confession rokari. Il est originaire de Seshnela. C'est un homme brun, musclé, arborant une fine moustache. Il semble indifférent et détaché. Sa fonction est d'accompagner Orbetielh et de lui servir d'escorte durant ses voyages. Ce personnage est peu loquace.

Vordegrom

45 ans. 1,68m. 70kg. Notaire hrestoli.

Vordegrom est de confession hrestoli. Il est originaire de Loskalm mais travaille dans Seshnela. Vordegrom est une personne un peu ventripotente, aux cheveux cendres, arborant une fort belle barbiche. Il accuse bien plus que son âge. Ses multiples rides et ses lunettes de vue lui donnent 10 ans de plus. Son air débonnaire rend sa compagnie agréable. Il représente les intérêts de la famille Solirog dans le combat juridique qui l'oppose à l'autre notaire.

Deloivre

49 ans. 1,86m. 95kg. Chevalier-sorcier hrestoli.

Garde et scribe de Vordegrom. Deloivre est de confession hrestoli. Il est originaire de Loskalm mais travaille dans Seshnela. C'est un homme brun, imberbe, toujours impeccablement habillé, très correct, et encore très attirant. C'est l'ami de Vordegrom. Il lui sert de garde et occasionnellement de scribe ou secrétaire.

Gradeboître

Age inconnu. 1,93m. 96kg. Chevalier-sorcier brithini. Garde de Zandegrès.

Gradeboître est brithini. Il est originaire d'Arolanit. C'est un homme sans âge aux cheveux bruns mi-longs, imberbe. Son allure lui confère une impression de puissance et sa façon de regarder les gens donne l'impression qu'il voit au travers d'eux. Il parle peu mais ponctue ses phrases de gestes avec ses mains agiles. Il est le féal de Zandegrès et l'avait escorté jusqu'ici. Il attend de pouvoir repartir.



Monedil

41 ans. 1,69m. 73kg. Marin seshnegi au service des Gardaiillant. Capitaine du "Vent debout".

Monedil est initié de Dormal le marin. Il est originaire de Seshnela. C'est un homme brun, mal rasé, le visage buriné, le regard intelligent. L'homme est musclé et s'exprime souvent en marmonnant. Monedil est au service des Gardaiillant en tant que capitaine de leur flotte commerciale.

Rihinith

35 ans. 1,85m. 87kg. Guerrière Babeester Gor. Chef d'escorte.

Rihinith est acolyte de Babeester Gor. Elle est originaire de Ralios (Est sauvage). C'est une grande femme musclée, aux longs cheveux châtain. Elle reste jolie malgré une fine cicatrice qui lui barre la joue gauche. Rihinith a pour mission de ramener un groupe d'Uléria jusqu'à Safelster.

Gwelle

28 ans. 1,81m. 78 kg. Guerrière Babeester Gor.

Gwelle est une initiée de Babeester Gor. Elle est originaire de Ralios (Est Sauvage). C'est une femme assez jolie, aux cheveux bruns courts. Elle est sous les ordres de Rihinith.

Kilem

26 ans. 1,80m. 75kg. Guerrière Babeester Gor.

Kilem est une initiée de Babeester Gor. Elle est originaire de Ralios (Est Sauvage). C'est une femme assez jolie, aux cheveux châtain courts. Elle est sous les ordres de Rihinith.

Nadiane

36 ans. 1,76m. 68 kg. Nadiane est une prêtresse d'Uléria.

Elle est originaire de Ralios (Safelster). C'est une femme très belle, aux longs cheveux bruns. Son éducation et ses tenues délicates en font une courtisane remarquable. Sa mission est de ramener deux jeunes initiées de Fronela jusqu'à Safelster. Elles ont voyagé par les lignes maritimes commerciales entre Loskalm et Seshnela. Grâce à un accord passé avec un temple de la terre, elle obtient qu'une escorte de Babeester Gor lui soit attribuée à leur arrivée à Ténéq. Le groupe a dû se réfugier au château à cause de la tempête alors qu'il se dirigeait vers Portgrov.

Sinyah

24 ans. 1,75m. 68 kg. Sinyah est une initiée d'Uléria.

Elle est originaire de Fronela (Zoria). C'est une jolie jeune femme blonde. Elle est sous la responsabilité de Nadiane.

Faelly

21 ans. 1,77m. 69 kg. Faelly est une initiée d'Uléria.

Elle est originaire de Fronela (Zoria). C'est une agréable jeune femme blonde. Elle est sous la responsabilité de Nadiane.

Les Morts

Zandegrís

Age inconnu. 1,74m. 78kg.

Zandegrís est un sorcier brithini. Il est originaire d'Arolanít. C'est un homme sans âge, même si ses cheveux blancs indiquent qu'il a déjà fait un long chemin avec la vie.

Même si Zandegrís a rompu avec l'isolationnisme habituel de ses compatriotes, pour des raisons personnelles, le sorcier restait distant et hautain avec les autres invités. Son visage est imberbe, couvert de nobles rides.

Il donnait l'impression de ne pas voir les gens ou de regarder au travers de leur corps, comme s'ils n'existaient pas. Le sorcier était continuellement habillé de gris et malgré les conditions climatiques peu clémentes, il revenait toujours au château avec des vêtements impeccablement propres.

Brennan de Gardaiillant

Né en 879.

Aucune description connue à part le tableau dans le hall.

Arzetius

Date de naissance inconnue. Sorcier *justeli*.

Aucune description connue.

Ahngus le Fou

Né en 911. Moine.

Aucune description connue.

Les Monstres

Les Squelette

Se reporter aux règles de base.

La Succube / L'Incube

Se reporter à l'excellent supplément "Les Monts Arc-en-Ciel". La

succube connaît au moins Vampiriser CON.

Le Gnydron

Se reporter à l'excellent supplément "Les Monts-Arc-en-Ciel". Ce monstre est inintelligent et contrôlé maladroitement par Arzetius.

Il est plus impressionnant que dangereux, mais peut, au hasard des dés causer beaucoup de dégâts. Le danger vient des sorts connus par Arzetius.

Les Esprits de Folie

Se reporter aux règles de base.

Celmor

Celmor est une île de Pasos, au nord-est de Varskolin où vivent approximativement 6 000 personnes.

Les trois ports principaux qui constituent également les trois plus grandes villes sont Portgrov, Ténéq et Hashvil. C'est une petite île appartenant à la famille Gardaiillant dont la principale richesse réside dans l'agriculture. Mais Celmor sert aussi d'entrepôt aux marchandises qui font la fortune des Gardaiillant.

Grâce aux accords passés avec le duc de Nolos, le commerce maritime est florissant. Des navires provenant de Loskalm, Pamaltela, Maniria ou Kralorela accostent dans les îles, débarquant des marchandises exotiques revendues au prix fort. Le comté de Celmor est recouvert de zones de stockage très attractives. Ainsi le port dédouané de Portgrov constitue la plus grande agglomération de Celmor où vivent près de la moitié des habitants de l'île.

Celmor possède une géographie accidentée ; de nombreuses formations rocheuses rendent les communications entre villes et villages difficiles. La majorité du réseau routier est récent et suit la côte au plus près. Le commerce est contrôlé par cinq personnes de Portgrov, désignées par les Gardaiillant, tandis que l'agriculture et la tenue du domaine en général est assuré par un gérant, nommé par les Gardaiillant, qui habite le château de Celmor (Arpiguem).

Ce château se trouve sur une presqu'île à l'ouest de Celmor. C'est une très vieille place forte qui consti-



tue la demeure ancestrale des Gardaillant. Ceux-ci habitent désormais sur le continent mais retournent de temps à autre dans leur château. Cette famille et le château ont une mauvaise réputation à Celmor. Les affaires stagnent depuis quelques années. A la longue, la concurrence de Varskolin et les attaques intermittentes de pirates en haute mer rognent les bénéfices.

Le Château

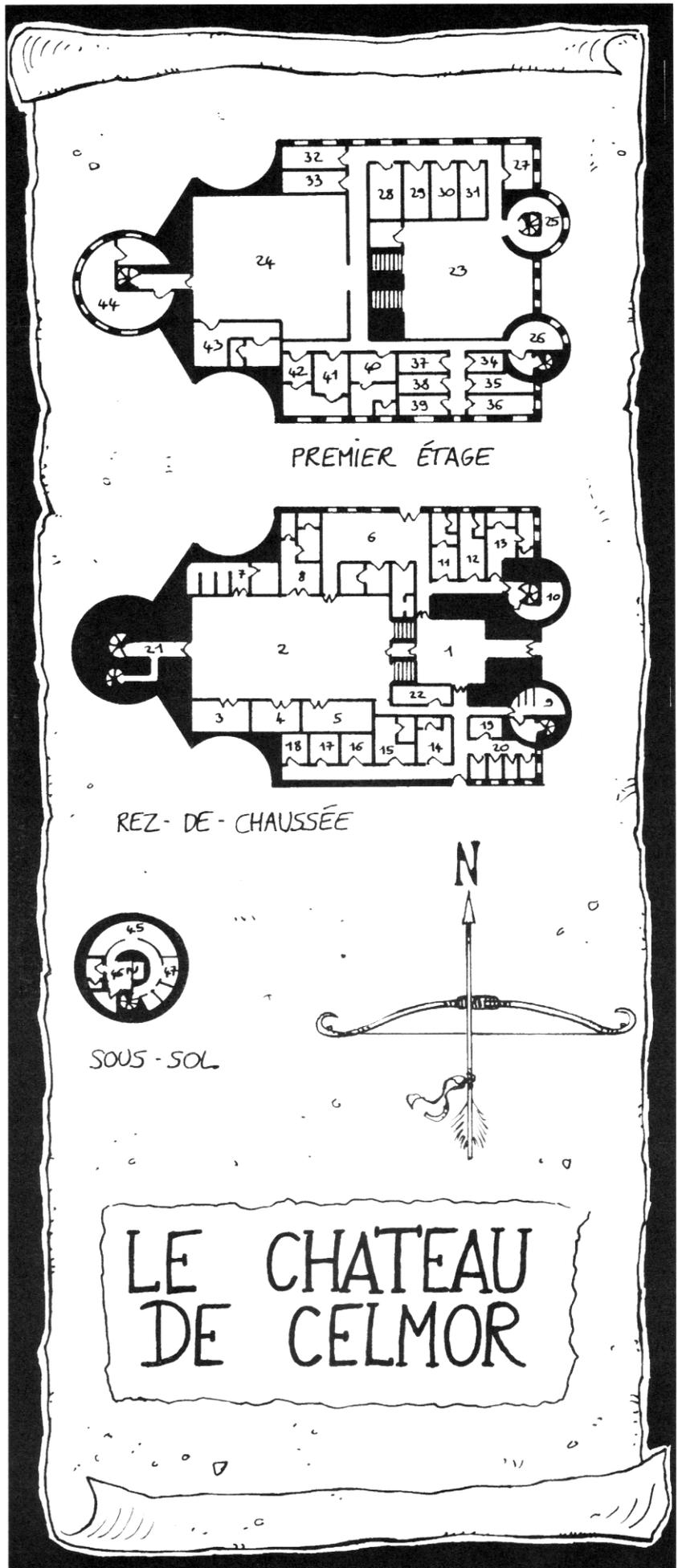
Le château de Celmor est une oeuvre massive à l'architecture désuète.

Sa construction remonte à l'an 772. Il ne comprenait au début que sa partie habitable avec un grand donjon à l'ouest. Ses murs d'enceinte ont été rajoutés en 857. Cela explique que la tour ouest ne soit accessible de l'extérieur que par un chemin de ronde à son sommet puisqu'elle fait partie de l'habitat du château. La lourdeur de la construction explique les nombreux ouvrages de support et de stabilité comme les contreforts, les arcs-boutants et culées qui soutiennent les nombreux arcs surbaissés ou en lancette décorés d'archivoltes, des frontons ou bagles ornées de fleurons et acanthes, des cimaises, bandeaux et frises triglyphes. Les murs des pièces habitables sont également superbement décorés de frises, gouttes, godrons ou rinceaux. Certains plafonds sont même ornés de soffites au glacié délicat. Le problème de ces vieux châteaux est qu'ils sont très mal éclairés par la lumière du jour, ce qui oblige à utiliser l'éclairage artificiel.

Un autre défaut est la mauvaise aération ; l'air stagne entre les murs. Ces deux problèmes d'éclairage et d'aération liés constituent la cause première de la dégradation de la décoration architecturale.

Les Différents Lieux

01 : LE HALL. C'est une pièce assez richement décorée de colonnes, vases, tentures et tableaux. Au-dessus de la porte qui mène au salon se trouve justement un tableau. C'est un portrait représentant un personnage brun, barbu, hirsute, au regard comme fou. Il s'agit du portrait de Brennan de Gardaillant. Un jet réussi en Scruter - 60% permet





d'observer que la toile est déchirée au niveau du cou du personnage peint et au niveau du cadre, comme si on avait découpé la toile avant de la replacer dans le cadre. Il y a une autre toile sous la première. C'est l'indice n 1. Un court vestibule aux murs ornés de tableaux mène au salon.

Indice 1 : La Malédiction

Par le sang que tu n'as pas versé,
Par les âmes que tu n'as pas données,
Par le pacte damné,
Par les viols refusés,

Le droit est pour moi.
Par la trahison ensemencée,
Par la corruption incarnée,
Par le vide hurlant vénéré,
Par le monstre inachevé,
Je te maudits trois fois.

Trahis par amour pour ton engeance,
Viols et heurts seront ma vengeance,
Que ma malédiction sonne ta déchéance,
Tant que ton âme connaîtra souffrance.
Malheurs, morts et désarroi,
Pour chaque élu de tes descendants,
Malheurs et mort sous ton toit,
Pour le septième du septième de tes enfants.

02 : LE SALON. C'est une grande pièce décorée dans le même style que le hall. Des trophées de chasse, armes, armures et tableaux ornent les murs. Il y a une grande table en bois précieux au milieu du salon.

Deux cheminées encadrent une porte qui mène au donjon ouest. Deux escaliers parallèles mènent à l'étage supérieur.

03 : LE PETIT SALON. Cette pièce moyenne est décorée avec faste. Comportant plusieurs fauteuils et armoires vitrées exposant divers objets exotiques, ce lieu est réservé par Tarik pour discuter avec ses amis ou fumer des rouleaux de plantes séchées provenant de Pamaltela.

04 : LE BOUDOIR. C'est une pièce moyenne, assez luxueuse, emplies de divers fauteuils, canapés, causeuses, tête-à-têtes ou boudeuses.

C'est le lieu où les femmes se réunissent pour bavarder.

05 : LE SALON DE JEU. Cette pièce comporte diverses tables permettant de pratiquer des jeux de cartes, échecs, jeux de dés, croquet de table, etc...

06 : LES CUISINES. C'est l'univers de Miseth ; une grande pièce

avec plusieurs fourneaux, divers chaudrons et batteries de gamelles. Six personnes travaillent ici. Trois réduits servent à stocker de la nourriture ou des plats déjà préparés. Une porte au nord mène dehors.

07 : LA BIBLIOTHEQUE. C'est une salle moyenne compartimentée. Plusieurs rayonnages accueillent des livres regroupés par thèmes. Une annexe sert de scriptorium et contient trois tablettes de copistes. Seul Gartelin est familier des lieux ; c'est d'ailleurs lui qui possède la clé de la bibliothèque qu'il ferme tous les soirs.

Les PJ peuvent faire des recherches ici en indiquant le type d'ouvrage qu'ils désirent consulter. Cela leur prendra du temps, mais certains indices s'y trouvent. C'est au maître de jeu de décider de la réussite des recherches. Un seul livre traite de Celmor (cf. Celmor) et contient un marque page ; c'est l'indice n 4.

Il ne parle pas en profondeur des Gardaillant, mais fait allusion à l'incendie de l'église du village (cf. Toute l'histoire) dirigée par un certain Ahngus "le fou", qui se communique à tout le village. La bibliothèque ne contient plus aucun livre de botanique. C'est Arzétius qui les a pris pour ses expériences. Un ouvrage traite de la topologie de la région en 992. Cet ouvrage permet de découvrir qu'il y avait une grotte en contrebas du château avant que Pasos soit noyée. Un cahier intitulé "Gardaillant" tient à jour la liste des comtes de Gardaillant. C'est l'indice n 6.

08 : LE BUREAU. Cette grande pièce est le bureau de Tarik. C'est là qu'il se réunit avec les notaires pour discuter de la séparation de corps, du délai de viduité, et autres procédures de divorce.

09 : LA CAVE SUD. C'est une pièce sombre et propre qui sert à entreposer des barils d'huile, de poissons salés, de fruits séchés et autres denrées.

10 : LA CAVE NORD. C'est une pièce sombre et propre qui sert à entreposer des viandes, volailles, charcuteries et diverses cochonnailles.

11 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Moradia.

12 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Monedil.

13 : UNE CHAMBRE. Chambre libre pour les PJ.

Indice 4 : Marque-Page.

- Brennan convoitait des métaux runiques. Île minière ? ...
- 921 : la closure.
- Se doutait-il alors que la closure lui survivrait ?
- Rien sur Arzétius dans la biblio.
- Penser à aller dans la crypte.
- Prévenir Miseth que je change de régime alimentaire à partir de demain.
- Il n'y a aucun livre de botanique dans la bibliothèque....
- Déjà vu le nom d'Ahngus. Retrouver ce passage.
- Préparer médicament.
- Ne pas oublier l'atelier d'alchimie.
- La salle noire.

14 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Gartelin.

15 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre d'Arpiguem et de Miseth.

16 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Kamissor.

17 : UNE CHAMBRE. Chambre libre pour les PJ.

18 : UNE CHAMBRE. Chambre libre pour les PJ.

19 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Roy.

20 : DES CHAMBRES. Ce sont des chambres occupées par différents personnels.

21 : LA TOUR OUEST. Un couloir mène à deux escaliers. L'un mène à l'étage, l'autre au sous-sol.

22 : THERMES. Cette longue pièce contient des baquets et baignoires en fonte. Des grilles et bassins permettent de nettoyer bottes et linge.

23 : LE SALON PANORAMIQUE. C'est la réplique en plus petit du salon du rez-de-chaussée.

Des fenêtres lui donnent un éclairage appréciable le matin et un point de vue agréable de l'île.

Mais ce salon n'est pas chauffé et reste peu fréquenté en soirée. Un petit boudoir permet d'y discuter en toute tranquillité.

24 : LA SALLE D'ARMES. C'est une grande pièce au sol recouvert par endroit de tapis épais. Diverses armes, armures et oriflammes décorent les murs.



Cette salle permet de s'entraîner aux armes.

25 : LA TOUR NORD. Il s'agit d'un un petit salon panoramique, d'un caractère très intimiste.

26 : LA TOUR SUD. Cette salle abrite une collection d'oeuvres d'art et de tableaux.

27 : UNE CHAMBRE. Chambre libre pour les PJ.

28 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Nadiane.

29 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Sinyah et Faðlly.

30 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Gwelle et Kilem.

31 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Rihinith.

32 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Zandegrès. Au premier coup d'oeil on peut constater que la chambre a été fouillée ou saccagée ; des affaires traînent encore partout (personne, à part Gradeboître, n'est

Indice 6 : le Cahier "Gardaillant".

Fils Cattan	Brennan	879-929	Fils Archam II	Kophtan	1253-1273
Fille Brennan	Jorice	899-940	Fils Archam II	Salic	1255-1274
Fille Jorice	Yssia	916-963	Fils Archam II	Borassian	1256-1276
Fils Yssia	Bogrich	933-979	Fils Archam II	Drian	1259-1295
Fils Bogrich	Solouis	952-1002	Fille Drian	Vaholia	1280-1296
Fille Yssia	Liria	944-1008	Fille Drian	Micène	1281-1296
Fils Liria	Toran	966-1020	Fils Drian	Gossar	1283-1298
Fille Toran	Mahiane	989-1038	Fille Drian	Liviane	1286-1302
Fille Mahiane	AlaUs	1013-1065	Fille Drian	Solia	1288-1303
Fille Toran	Vica	997-1054	Fils Drian	Fargar	1291-1306
Fils Vica	Oroch	1013-1065	Fille Drian	Fanil	1292-1344
Fils Oroch	Dorian	1032-1066	Fils Fanil	Archam IV	1308-1357
Fille Oroch	Fiorna	1033-1068	Fille Archam IV	NaUmU	1338-1392
Fils Oroch	Ebassar	1035-1069	Fils NaUmi	Jorgal	1366-1423
Fils Oroch	Porchom	1036-1069	Fille Jorgal	Ycasy	1386-1439
Fils Oroch	Korinc	1037-1072	Fille Ycasy	Norande	1408-1465
Fille Oroch	Jesala	1039-1074	Fils Norande	Drian II	1427-1476
Fils Oroch	Hagir	1041-1077	Fils Drian II	Drian III	1449-1488
Fils Hagir	Hagir II	1060-1078	Fille Drian III	Violande	1467-1499
Fille Hagir	Tanelle	1061-1083	Fille Violande	Nasiane	1488-1527
Fille Hagir	Hadena	1063-1085	Fils Nasiane	Tiagar	1507-1544
Fils Hagir	Yorgam	1065-1088	Fille Tiagar	Nessica	1525-1564
Fils Hagir	Quarik	1066-1093	Fille Nessica	Sohyave	1548-1565
Fils Hagir	JorgaUl	1068-1100	Fils Nessica	Érédon	1550-1566
Fils Hagir	Archam	1070-1112	Fils Nessica	Iphazar	1552-1567
Fils Archam	Hagir III	1095-1155	Fille Nessica	Mivia	1554-1567
Fils Hagir III	Oroch II	1120-1171	Fille Nessica	Vorelle	1555-1569
Fils Oroch II	Siolan	1146-1189	Fils Nessica	Gassar	1557-1572
Fille Siolan	Siolène	1150-1202	Fille Nessica	Dinihiss	1559-1591
Fille Siolène	Cassiora	1167-1210	Fils Dinihiss	Akvar	1575-1595
Fille Cassiora	Cassie	1186-1233	Fils Dinihiss	Bargan	1577-1597
Fils Cassie	Icalan	1206-1248	Fils Dinihiss	Damian	1579-1598
Fils Icalan	Archam II	1229-1269	Fils Dinihiss	Karsius	1581-1600
Fille Archam II	Vonia	1248-1270	Fille Dinihiss	Gilh	1582-1602
Fille Archam II	Nahori	1250-1270	Fille Dinihiss	Favelle	1584-1603
Fille Archam II	Azella	1251-1272	Fille Dinihiss	Elysy	1586- ?



rentré dans la chambre depuis l'assassinat de Zandegrès). Un jet réussi en Chercher - 50% permet de découvrir des restes brûlés d'un carnet dans la cheminée. Plus rien n'est lisible. Il s'agit du carnet où Zandegrès a noté le résultat de ses investigations.

Il a été détruit par la succube. Le même jet permet de découvrir derrière un meuble des restes de papiers déchirés : indice n 2.

Indice 2 : Les Papiers Déchirés

... semblé comprendre que la malédiction remonte à Brennan de Gardaillant. Dans les notes que j'ai pu déchiffrer d'Ahngus "le fou", il est fait mention d'un certain Arzétius, un obscur mage jursteli. Un fait m'intrigue cependant. Arzétius s'est jeté de la fenêtre de la chambre de Brennan mais, dans les restes de cadavre fracassé, on n'a, semble-t-il, jamais retrouvé trace de son crâne. Il a dû survivre sous sa forme spectrale pendant quelques temps pour se venger... Quelque chose terrifie Dame Elysy mais cela m'est inconnu pour l'instant. J'ai pu constater qu'après ses longues nuits cauchemardesques, celle-ci était très lasse et présentait des marques de griffure d'ongle sur tout le corps. Même après lui avoir soigneusement coupé les ongles, ces marques revenaient continuellement. En outre, elle présentait, au matin, tous les symptômes de ces personnes nubiles qui se livrent à ces horribles pratiques saturnales que...

C'est une des feuilles du carnet réduit en confetti par la succube. Ces morceaux ont miraculeusement échappés aux flammes.

Un troisième jet réussi permet de découvrir des traces de poudre grise au-dessus d'une armoire. Zandegrès y avait caché le sac de "dés herbant".

33 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Gradeboître.

34 : UNE CHAMBRE. Chambre libre pour les PJ.

35 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Bommeursack.

36 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre d'Orbetielh.

37 : UNE CHAMBRE. Chambre libre pour les PJ.

38 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Deloivre.

39 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Vordegrom.

40 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Kolrass.

41 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Tarik.

42 : UNE CHAMBRE. C'est la chambre de Melyss. Il y a un petit bureau. Dans un des tiroirs se trouve l'indice n 3. C'est une chemise cartonnée sur laquelle est écrit un petit poème.

A l'intérieur se trouve un portrait de Zandegrès réalisé par Melyss. Si les PJ éclairent le portrait avec de la lumière bleue, un texte apparaît à la place du dessin.

Indice 3 : le Poème et le Portrait

Le Poème

*La juste lumière des cieus
Eclairera le bienheureux
Des pensées fort secrètes
Qui me passe par la tête*

Le Texte du Portrait

Il est clair que la troisième partie de la malédiction indique comment y mettre fin. A la lumière des informations que je possède, Arzétius, lié à son crâne, a survécu à sa chute fatale et se déplaçait grâce à des plantes, sorte de chevelure végétale, qui lui permettait d'atteindre la crypte, comme l'a décrit Ahngus "le fou".

Puis il venait récupérer les crânes où il avait lié le fantôme du Gardaillant décédé. Mais il n'a pu continuer ses agissements et je crois que ce détail est révélateur de l'endroit où il se cachait et où il se cache encore, car je pense qu'Arzétius est toujours "vivant" à l'état spectral.

43 : L'ARMURERIE. Cette pièce contient une collection d'armes et armures anciennes ou de pays exotiques. Un réduit comporte des armes et plastrons d'entraînement.

44 : LA CHAMBRE D'ELYSY. Ce sont des appartements somptueux, immenses pour une seule personne. Il s'agit de la plus grande chambre du château.

Les différentes fenêtres donnent une vue imprenable sur la mer et les récifs en contrebas.

45 : LA CRYPTÉ. C'est une longue pièce en arc de cercle. Les

murs sont quadrillés de dalles ornées de plaques comportant un nom. Ce lieu accueille les dépouilles des héritiers du château. Au milieu de la crypte se trouvent plusieurs tables basses en pierres avec une chandelle aux quatre coins. Une de ces tables de veillée est occupée par un corps emmailloté de loques noires : Zandegrès.

Un jet réussi en Scruter - 55 % permet d'observer que la dalle marquée "Brennan" est mal réajustée.

46 : LE CELLIER. C'est un lieu sale et poussiéreux qui contient des vieilleries entassées pêle-mêle. Un jet réussi en Chercher - 65 % permet de découvrir un passage dans le mur est. Le crépis semble avoir été recollé maladroitement il y a peu de temps. Ce passage dissimule la salle noire.

C'est une petite pièce malodorante, sale, aux murs d'onyx. Au centre se trouve un puits aux rebords maculés de croûtes noirâtres de sang séché. Le puits est entouré de pieux de la taille d'un homme, entravés de chaînes rouillées. On peut apercevoir en retrait un autel de pierre sculpté de frises chaotiques. Le fond du puits est bouché. Il s'agit de la pièce où Arzétius officiait et dédiait ses victimes humaines à diverses divinités chaotiques. L'autel contient deux esprits de folie.

47 : LES CAVES. Ce sont plusieurs rayonnages qui accueillent des vins, alcools et liqueurs. C'est un lieu frais idéal pour conserver les grands crus.

La Grotte

C'est une grotte sous-marine dont l'entrée noyée se trouve en contrebas de la tour ouest du château.

Cette grotte s'étend sous le château et est indiquée dans un livre de topographie de la bibliothèque. A moins d'être un excellent nageur, l'entrée est inaccessible, mais Gartelin ou Gradeboître sont prêts à lancer un sort de Peau de vie durant 2 heures pour permettre aux PJ d'atteindre la grotte.

Celle-ci contient une poche d'air largement vicié ; le sort leur sera donc utile tout au long de leur progression dans la grotte. Au bout de 300m, les aventuriers tombent sur une sorte de salle emplie d'ossements friables et loques pourries. A certains endroits on s'enfonce jusqu'aux genoux. Au plafond, on peut apercevoir un trou colmaté. Il s'agit du puits de la salle noire.



Quelques centaines de mètres plus loin, les PJ débouchent sur une grève. Un large étang stagnant occupe cette salle. Au centre se trouve un îlot accueillant une espèce de grand bassin de pierre. S'ils réussissent à l'atteindre, ils apercevront que le bassin est rempli d'eau et d'étranges algues, longues comme des rubans, aux reflets métalliques, qui ondulent au milieu de neuf crânes humains. Si les PJ s'approchent trop, ils devront réussir un jet sous 3*POU ou souffrir de violents maux de tête qui les paralyseront progressivement. Le seul moyen de détruire ces plantes "empathiques" est de jeter le sac de poudre grise dans le bassin.

Au bout de quelques minutes les plantes périront et les esprits, dont celui de Brennan, seront libérés ; la malédiction prendra fin. Mais avant d'atteindre l'îlot, les aventuriers doivent faire face à Arzétius. En effet, après quelques instants, l'eau s'agite et, au milieu d'impresionnantes gerbes d'eau de plusieurs dizaines de mètres de haut, surgit une énorme créature humanoïde à la peau luisante et squameuse, le regard vide. La créature est hors de l'eau jusqu'à la taille à quelques dizaines de mètres du bord. Sur sa tête se trouve un crâne : Arzétius. Celui-ci peut profiter de cette rare compagnie humaine pour discuter et dévoiler toute l'histoire aux PJ, mais il va vite passer à

l'attaque. Le gnydron est lent et maladroit, et donne de violents coups de poings dans l'eau et sur la grève qui peuvent déstabiliser les aventuriers, pendant qu'Arzétius lance ses sorts.

Si le crâne d'Arzétius est désactivé, la créature devient inactive. Pour se faire, les PJ peuvent tenter d'escalader le monstre. Une fois Arzétius détruit et les esprits du bassin libérés, la malédiction est conjurée mais la succube est toujours présente.

Une fois de retour au château, les esprits libérés vont apparaître une dernière fois pour désigner la succube qui a pris l'apparence d'un invité du château. Ce sera le dernier combat des PJ.

L'Église

C'est une église classique rokari. Elle est beaucoup plus récente que le château. Son architecture est très sobre, pour ne pas dire inexistante, typique des constructions réalistes ; rien ne doit détourner le croyant de la méditation. L'église possède quand même une grande nef dont la nervure de voûte est constituée d'arcs doubleaux. Ces derniers constituent, avec quelques colonnes aux astragales et abaqes travaillés, les seules décorations de l'ouvrage entier. Elle possède une petite bibliothèque constituée par Gartelin grâce à ses propres ouvrages et à certains livres

empruntés au château. Il y a aussi un petit laboratoire mais Gartelin s'en sert très peu et il est presque abandonné. Un jet réussi en Chercher - 25 % permet de découvrir des traces de poudre grise dans un chaudron du labo. Il s'agit du dés herbant concocté par Zandegriss.

Les Baraques

Ce sont des constructions grossières en pierre et en bois qui abritent les soldats de la garnison et quelques montures.

L'Embarcadère

Il s'agit d'un ensemble de bâtisses de bois délabrées qui servaient d'embarcadère. Les baraquements contiennent des pièces de bois de construction, du matériel de pêche et diverses guenilles et outils au rebut. Il ne reste plus qu'une barque intacte dans un hangar miteux. Un jet réussi en Chercher - 30 % permet de découvrir un sac contenant une poudre grise au fond de la barque.

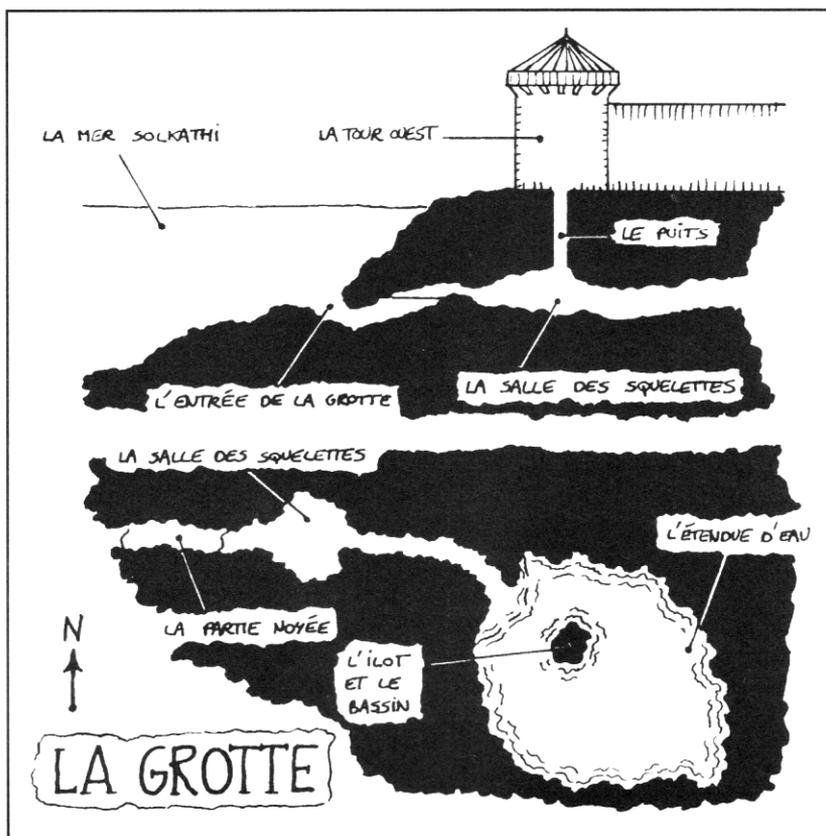
Le Village en Ruines

Ce champ de ruines est tout ce qu'il reste du village attendant au domaine. Un mystérieux incendie l'a ravagé en 967 (cf. Toute l'histoire). Il y a encore quelques pierres debout et certains édifices sont reconnaissables. Ainsi au centre du village se trouvent les restes de l'église.

On peut reconnaître la bibliothèque de l'église. Il ne reste plus que quelques étagères calcinées et une grande quantité de livres brûlés ; ils sont tous quasiment illisibles. Si les PJ cherchent suffisamment longtemps et réussissent un jet en Chercher - 70% ou s'ils sont accompagnés de Roy, ils trouvent une vieille couverture de livre contenant un unique fragment de page à moitié calciné, le tout est écrit en vieux seshnegi.

Le livre s'intitule "la malédiction de Celmor par Ahngus le fou". Le fragment de page est l'indice n°5. Il y a un petit cimetière derrière l'église. Les PJ peuvent trouver là la tombe d'Ahngus le fou (911-967). La pierre tombale est lacérée de stries profondes. C'est Arzétius qui a voulu profaner la tombe du moine mais ce dernier avait ordonné qu'on bénisse sa sépulture pour protéger son âme.

De dépit, Arzétius lacéra la tombe au moyen de sa puissante "chevelure". A partir du 35, les aven-





Indice 5 : Le Récit d'Ahngus.

... Quoi qu'il ne sen trouve aucune preuve par escrit, j'assure d'exactitude cedit document enlequel y estaiet révélées moultés véritations. Enlan de grâce 926, estanc alor jeune acolythéiste enla paroisse du prieuré de Celmor, regnay le puissanc seigneur Brennan de Gardaillant.

Il est dit que celsius-là sy estait dévoué dans la recherche de l'imortalité. Foin de la charité, lausm'ne, la mortification et la prière ; Lesire Brennan obstena son bon heur dans quelque grimoyre. La mise en tenue du rituel resclamant prou mithril et adamante, lescomte fit projet d'extraire siprécieux métal sur l'ysle minière largeant son comté. Mais en la closure de Zzabur, prompt échec sy heurta.

Il se fit l'écho d'un grand sorcier jrusteli, lesdit Arzétius, quyl sy entendait dans les choses de la magie. Fort affayre fut conclue en la vénalité d'approbat.

Quoy quen le devoir nécessitait maints sacrifices d'hommes, Lescomte y pourvu de façon sizellé quyl dépeupla son comté de méchante manière. Laparance et la vilainie veulent persuader que le sorcier faisait fi d'impossible imortalité.

Celsius-là oeuvrait avec force démonstrante enla création d'ignominie chaostique. Mais ycelui qui ourdit sisombre dessein nourrissait coupable passion desmoniaque pour la femme et la fylle de Brennan. Et ce fut à ce quon peut croire ainsi que lescomte refusa siterrifiant sacrifice.

Couvert d'oprobe enle devoir y fit face, l'ongtemps battit sa coulpe en pénitence contrite. Aux vèpres, en ce funeste jourde tempête de Lan de Grâce 926, lescomte joignait sa chambre l'orsquyl surprit dans cet établissement Arzétius en grand verbiage avec sa femme.

Les deux hommes engagèrent âpre dispute. A la conclusure de si acerbes éclats, lescomte sen montra gagné de violente ire et sans autre harangue, desfenestra avec prompte dextre le sorcier malin. Celsius-là sy écrasa au bas du murail.

Mais le chastel estoit bastie au haut de rude colline et le corps ne fut retrouvé qu'aux mâtines. Pour fort énigmat fut la suite de cette estrange affayre. D'aucun raconte que l'absence du crâne du Jrusteli annonçait des temps de...

turiers peuvent découvrir le corps de Kolrass dans une ruine non loin de l'église.

Ce Que Sait...

Commun

Tous les PNJ peuvent connaître ces renseignements : La chronologie des événements (cf. Chronologie passée) et les problèmes conjugaux entre Elysy et Tarik (cf. Toute l'histoire).

Tarik

Sa femme présente souvent de nombreuses griffures sur le corps. Zandegril lui a demandé la permission d'avoir libre accès à la bibliothèque.

Elysy

Elle ne sait pas pourquoi elle a

pris cette grande chambre. Elle n'a aucun souvenir précis des événements de la nuit et n'explique pas ce qui lui arrive. Elle a peur de cette chambre mais ne peut se résoudre à aller dormir ailleurs. Elle craint la malédiction qui a déjà frappé ses frères et soeurs.

Melyss

Elle aimait beaucoup le brithini. Si les PJ sont assez aimables avec elle, elle leur montrera le portrait qu'elle a fait de Zandegril. Elle leur racontera que le sorcier lui a pris ce portrait quelques temps pour lui redonner, dans une chemise cartonnée avec un poème dessus (indice n 3. cf. pièce 42).

Arpiguem

"Zandegril aimait fureter. Il parlait souvent à cheval faire le tour de la presqu'île".

Miseth

Elle ne l'aimait pas beaucoup. "Il observait souvent le tableau du hall pendant de longues minutes avant d'aller se replonger dans ses livres".

Moradia

"Zandegril savait que ses malédictions ne guériraient jamais Elysy. Il cherchait autre chose et restait convaincu que sa patiente pouvait être sauvée".

Gartelin

"Zandegril était très curieux de l'histoire de la famille Gardaillant. Il parlait également du village en ruines. Il m'a demandé la permission d'utiliser le laboratoire d'alchimie de l'église". Gartelin est au courant de certains événements historiques, au choix du maître de jeu.

Roy

Il a accompagné Zandegril au village en ruines, deux jours avant sa mort. Il a vu le sorcier cacher quelque chose dans la bibliothèque brûlée (indice n 5).

Kamissor

Il a découvert le corps du brithini sur les rochers au petit matin. Il est aussitôt monté dans la chambre d'Elysy. La pièce semblait avoir été le théâtre d'une lutte. Elysy était vivante sur son lit. Il pense qu'elle s'est livrée à des ébats sexuels.

Bommeursack

Il se souvient peu du brithini mais se rappelle l'avoir croisé alors qu'il se dirigeait vers les thermes. "Le sorcier était tout recouvert de toiles d'araignées et de poussière".

Monedil

Il se rappelle avoir discuté avec Zandegril au sujet de l'état d'une barque qu'il avait déniché à l'embarcadère. Le sorcier faisait souvent le tour de l'île en barque dès que le temps le permettait. Monedil est prêt à lancer un sort d'Ouverture des mers pour les PJ.

Gradeboite

Zandegril lui parlait peu, mais il l'avait prévenu, la veille de sa mort, qu'il aurait bientôt besoin de lui pour tuer une créature.

TATOU DIT

Stormbringer

Vox Joueur : Oriflam va-t-il publier bientôt Elric en version française ? Quelles sont les différences entre Stormbringer et Elric ?

Vox Oriflam : Elric sera publié durant l'année 94, vraisemblablement durant l'été. Le travail mené par l'équipe de Chaosium pour améliorer Stormbringer a été très vaste.

La place manque dans cette rubrique pour tout détailler. Un article spécialement consacré à ce sujet est prévu pour la prochaine parution de Tatou.

Cyberpunk

Vox Joueur : Je joue depuis quelques mois à Cyberpunk. Je me heurte à un problème, la disparition de suppléments pour ce jeu. On m'a parlé de "Solo of fortune" et de "Chrome" mais ils sont introuvables. Est-ce-définitif ?

Vox Oriflam : Que nenni. Oriflam a prévu cette année de rééditer bon nombre de suppléments introuvables devenus mythiques.

Pour Cyberpunk il s'agit de "Solo of Fortune" et "Chrome", tout deux en février. Pour RuneQuest, Génertela sera réédité, en mars, et peut-être les Dieux de Glorantha.

Dernière précision pour les amateurs de Cyberpunk, Chrome 2 entre en phase de production et devrait sortir pour mai 94.

Divers

Vox Joueur : Serait-il possible d'avoir des dédicaces ou des originaux de Gassner ou de vos autres illustrateurs ?

Vox Oriflam : Il suffit tout simplement de nous écrire et nous transmettrons.

Je sais que certains seraient prêts à vous dessiner vos personnages en pied pour peu que vous les décriviez, mais là il faudra mieux voir avec eux et préciser ce que vous recherchez.

Conventions

Tatou ouvre ses colonnes aux symposiums et autres regroupements tribals des joueurs de France et de Navarre. Organisateur et Agitateurs de toutes tendances contactez nous et nous clamerons haut et fort l'existence de vos manifestations.

12 et 13 mars à Toulouse

Manifestation organisée par Le Cercle de l'Ultime

Renseignements : ENAC
7 avenue Edouard Belin
BP 4005
31 055 Toulouse Cedex

13 mars à Vitry sur Seine

Une manifestation organisée par RM communications

Renseignements : Tel : 45 12 95 07

12 mars à Lille

Manifestation organisée par la Guilde des Stratèges

Renseignements : BDE HEI
13 rue de Toul
59 800 Lille

19 et 20 mars à Poitiers

Trophée Diane de Poitiers, Coupe de France de Cyberpunk

Manifestation organisée par l'Ordalie
Renseignements : Tel : 49 01 06 51

16 et 17 avril à Chambéry

Manifestation organisée par Pentacle et Boule de Gnome.

Renseignements : 79 62 51 26

2, 3 et 4 avril à Gradignan

Manifestation organisée par la Guilde des Mammouths Maudits

Renseignements : 56 89 17 12

CYBERTUNK

CHROME 2

