



ELRIC

CHILL

CYBERPUNK

RUNEQUEST

ENCYCLOPEDIE

▼ RuneQuest

4 Sept Drogues Gloranthesiennes

Les paradis artificiels au pays des Runes.

Auteurs : Mark Holsworth et Michael O'Brien

Illustrateur : Jean Luc Sala

▼ Encyclopédie

10 Destriers et Coursiers

Une nouvelle rubrique : des infos, des idées pour tout JDR.

Auteur : Pierre Léonard

Illustrateur : Jean Luc Sala

▼ Chill

17 L'Eveil d'Iréna

La victime d'hier sera le bourreau de demain.

Auteur : Pierre Henri Pevél

Illustrateur : Bernard Bittler

▼ Elric

29 Le Jeu du Destin

Un grand changement dans le Multivers !

Auteur : Philip Benz

Illustrateur : Angelo Montanini, Eric Hotz

▼ Cyberpunk

33 Remplacement Corporel Intégral

Toujours plus de métal.

Auteurs : Mike Pondsmith et Scott Taylor

Illustrateur : Harrison Fong



TATOU N°18. Bimestriel. Avril - Mai 1994. Publié par Oriflam. SARL au capital de 160 000 francs, immatriculée au RC de Metz N° 339 990 517 APE 5401. Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny-lès-Metz.

Couverture de Kelly Sire Tatou est réalisé par Bruno Martin. Rédacteur en chef : Eric Simon. Responsable de publicité : Christophe Begey. Mise en page : HYM Jean-François. Dépôt légal à parution. Numéro ISSN : 1155-2573.

SOUMWAIR

EDITO

Juin 94 !

C'est le mois prochain.

Dans les mémoires il restera comme le mois de l'épouvante, de l'horreur, des créatures des ténèbres, des puissances occultes.

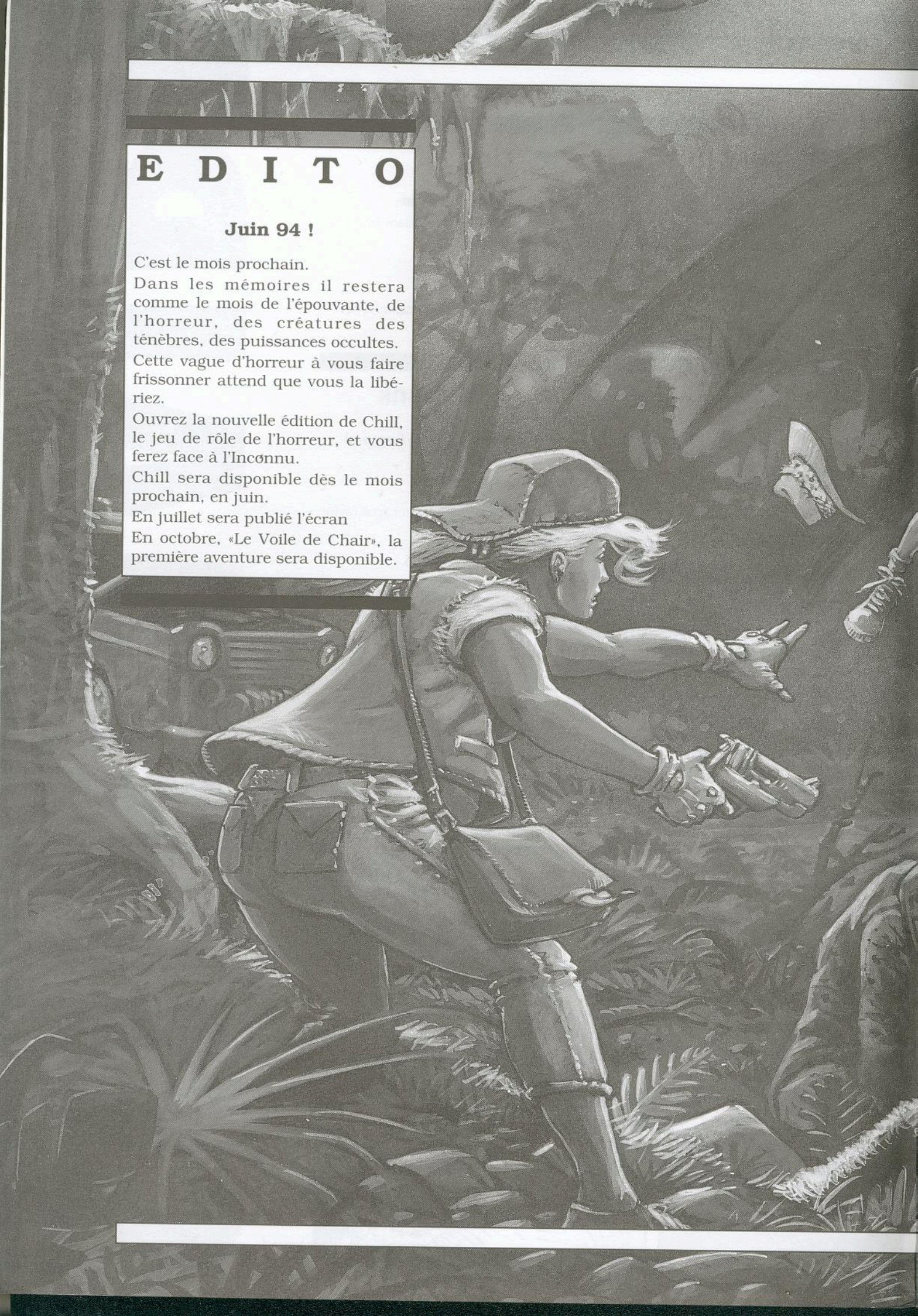
Cette vague d'horreur à vous faire frissonner attend que vous la libérez.

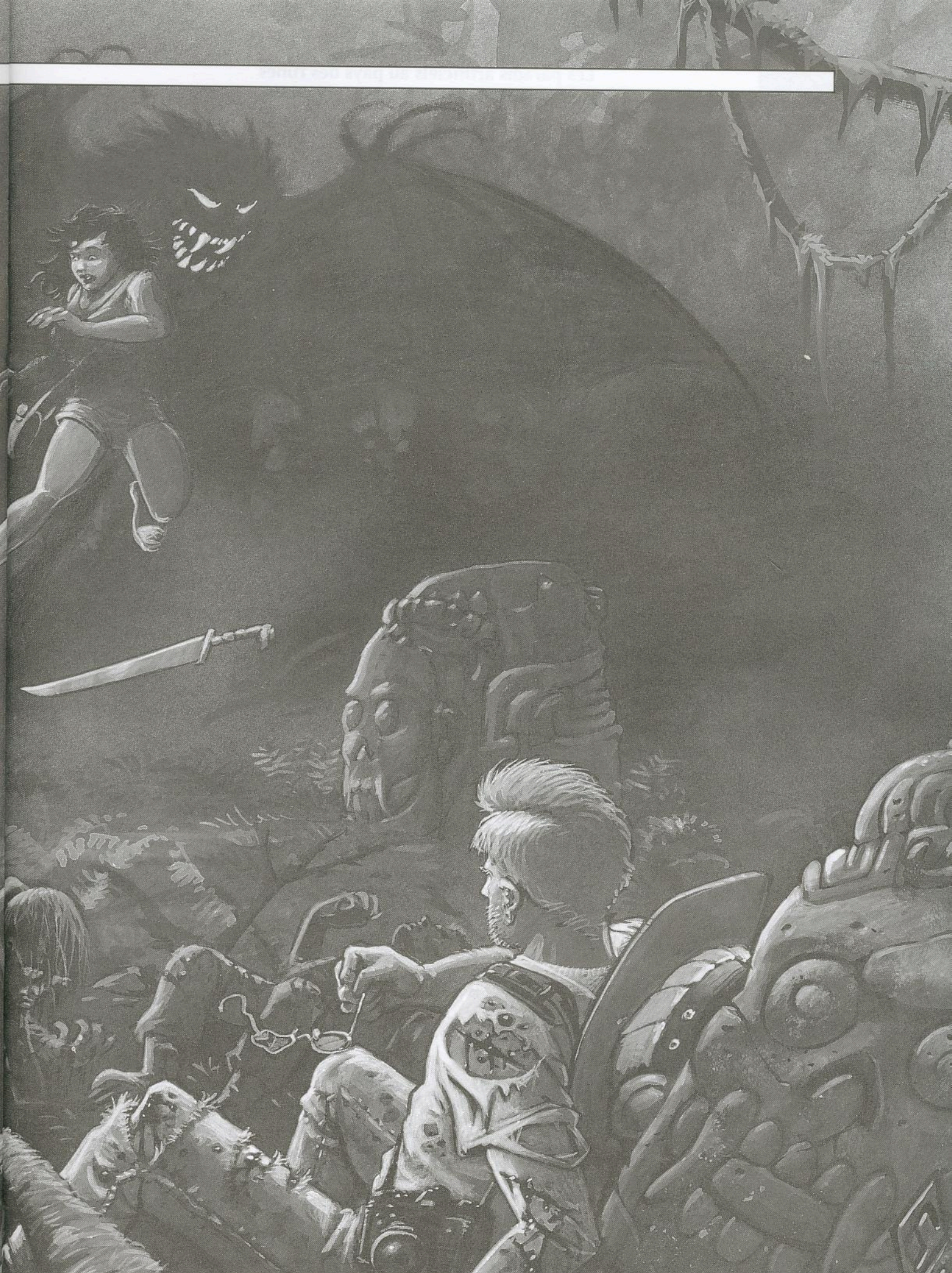
Ouvrez la nouvelle édition de Chill, le jeu de rôle de l'horreur, et vous ferez face à l'Incœnnu.

Chill sera disponible dès le mois prochain, en juin.

En juillet sera publié l'écran

En octobre, «Le Voile de Chair», la première aventure sera disponible.





Les derniers moments de la mission Redstone au Yucatan. Illustrateur : Jean Luc Sala

Sept Drogues de Glorantha

Herbe
Arc-en
Ciel(Pent)
Stigummay
(Prax & la
Désolation)
Xcori
(Kraloréla)
Cataplasie
(Cité de Sog,
Fronéla)
Thé Lunar
(Empire Lunar)
Venin de
Molhauti
(Teshnos)
Feuilles de
Gallegos
(Ulifilas, Patrie
Lunar)

L'Herbe Arc-en-Ciel (Pent)

L'Herbe Arc-en-Ciel est une plante sauvage qui pousse sur une grande partie des terres de la Pent du milieu, et qui prolifère à foison au nord du fleuve Ute.

On ignore si le nom d'Herbe Arc-en-Ciel est dû aux visions psychédéliques qu'elle provoque ou aux sécrétions d'huile chatoyante qui perlent le long de sa tige.

Cette plante tubulaire est courte et se présente sous forme de massifs. Les nomades Pentiens la récoltent lors de la saison de la Terre et la consomment en grande quantité pendant les mois d'hiver, et plus spécialement au cours du Temps Sacré.

L'Herbe Arc-en-ciel est utilisée dans nombre de rituels chamaniques. Elle est tout particulièrement appréciée des adorateurs du culte des ancêtres de Pent, lesquels la font brûler en l'honneur de leurs ancêtres préférés (les esprits des morts aiment la fumée de l'Herbe Arc-en-ciel).

C'est pour cette raison qu'elle est souvent plantée sur les sites funéraires des nomades.

S'il est possible d'obtenir un effet euphorisant en léchant l'huile d'un brin d'Herbe Arc-en-Ciel (les adeptes un peu trop fervents de cette méthode peuvent être reconnus par l'aspect de leur langue: les brins d'Herbe Arc-en-ciel étant fort coupants, la langue s'en trouve ensanglantée et à vif), les nomades en tirent une huile bien plus puissante en ayant recours à un procédé de distillation des plus rudimentaires. L'Herbe Arc-en-Ciel est coupée, séchée, puis imbibée de

son huile avant d'être roulée en cylindres fort serrés et entreposée pour l'hiver.

Ses Effets

L'Herbe Arc-en-ciel est une drogue psychédélique qui, lorsqu'elle est léchée ou fumée en petites quantités, provoque une euphorie relaxante ainsi qu'une légère tendance à voir de faibles auras de POU.

Plus la concentration d'huile d'Herbe Arc-en-ciel est forte, et plus cette sensation s'approche des effets du sort "Seconde Vue".

Les fumeurs invétérés font l'expérience d'autres visions (certains parleront d'hallucinations) qui sont en fait de véritables vues sur le plan des esprits.

D'ordinaire, seuls les chamans fument des quantités d'Herbe Arc-en-ciel aussi importantes.

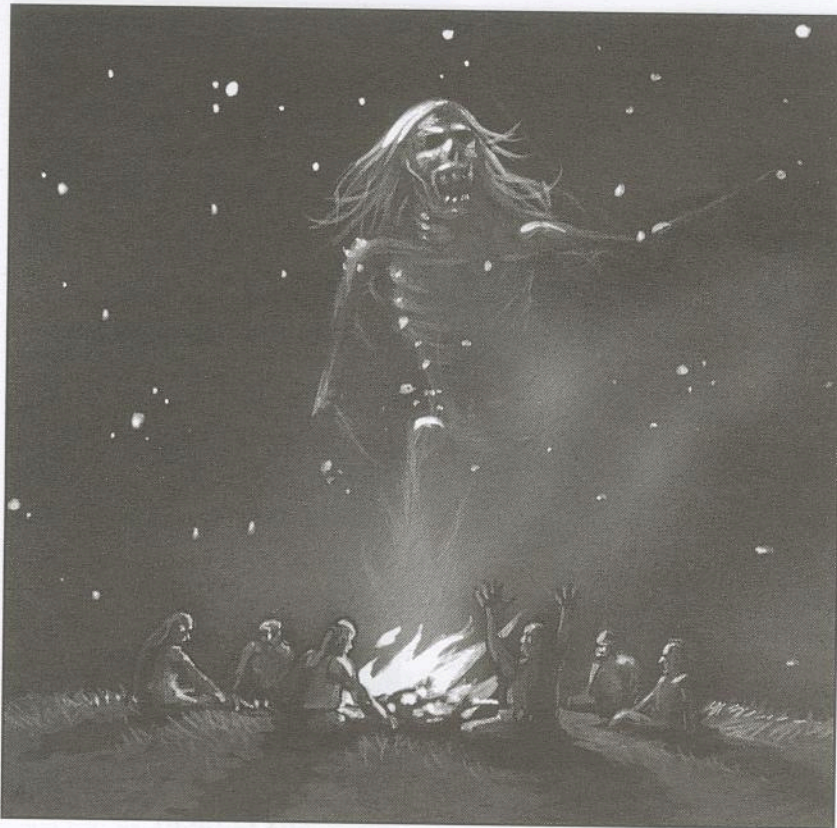
Si 2 Points de Magie sont lancés sur la fumée de l'Herbe Arc-en-ciel, tous les esprits qui sont pris dans la fumée deviennent visibles, à l'instar du sort de magie spirituelle "Visibilité" (voir le livre de règles de RuneQuest).

De nombreux esprits Pentiens ayant connaissance de ce fait, ils utilisent les feux à base d'Herbe Arc-en-ciel pour se manifester à leurs parents. Outre la possibilité de lécher les brins huileux, il est possible de consommer l'Herbe Arc-en-ciel de bien des façons différentes.

Habituellement, il suffit de jeter un rouleau dans un feu et de laisser la fumée s'accumuler sous une tente.

Certains Pentiens utilisent également des pipes en bois. Par ailleurs, l'influence lunar de ces dernières années a répandu la pratique qui consiste à transformer les cylindres en de grands cigares.

On a également vu des chamans chiquer, mais les effets ainsi obtenus sont inconnus.



Cette drogue provoque une légère accoutumance de type psychologique, mais aucune de type physique, si bien que le métabolisme de l'utilisateur ne développe pas de tolérance.

L'Herbe Arc-en-ciel ne prolifère pas dans les régions à climat tempéré.

De plus, ses propriétés sont assez mal connues en dehors de Pent.

Les rouleaux d'Herbe Arc-en-ciel imbibés d'huile conservent leur virulence plusieurs saisons durant.

Il est donc concevable qu'elle puisse être exportée en des terres lointaines sans perte de qualité significative.

La Stigummay (Prax et la Désolation)

La Stigummay s'obtient en broyant les larves de scarabées des Taillis-Flèches que l'on trouve en Prax et dans la Désolation.

Les Nomades Animaux connaissent bien ses propriétés, de sorte que la Stigummay est souvent employée

lors des rituels initiatiques du culte du Taureau Tempête de ces contrées. Les Khans des Tempêtes affirment que le minuscule (mais féroce) scarabée des Taillis-Flèches a un lien de parenté quelconque avec les Taureaux Tempêtes. La preuve en est cette bizarre marque en forme de rune des bêtes qui orne son dos, de même que ses antennes semblables à des cornes et les effets provoqués par la consommation de Stigummay.

La préparation de la Stigummay consiste à concasser une poignée de larves vivantes de scarabées des Taillis-Flèches dans un mortier, puis de mélanger le tout avec de l'eau. Le résultat est une pâte grisâtre et grumeleuse dont l'apparence, l'odeur, et le goût sont rebutants. En plus de la pâte de Stigummay, les guerriers avalent une ou plusieurs larves vivantes, ce qui déclenche la réaction.

Etant donné son caractère dégoûtant, il est difficile d'avaler de la Stigummay sans avoir de renvois (jet sous 3 x CON). Nombre des guerriers trichent et se rincent la bouche avec du jus d'axolboise, ce qui engourdit les papilles gustatives. Ces baies ne sont pas proposées à ceux qui reçoivent leur initiation, pas plus qu'aux étrangers qui doivent ingérer le brouet pour prouver leur virilité. Et si les larves de scarabées des Taillis-Flèches sont abondantes toute l'année, tel n'est pas le cas des axolboises que l'on ne peut trouver qu'au cours de la saison de la Terre.

Ses Effets

Les effets de la Stigummay se produisent peu après avoir avalé une larve vivante.

Il est possible de manger la pâte de Stigummay jusqu'à six heures avant la bataille, et d'engloutir la larve juste avant de guerroyer.

La Stigummay fait ressentir un fort désir du combat au guerrier, augmentant toutes ses compétences guerrières de 10 % par round de mêlée et ce, jusqu'à ce que la larve ait été tuée par les fonctions digestives de l'utilisateur.

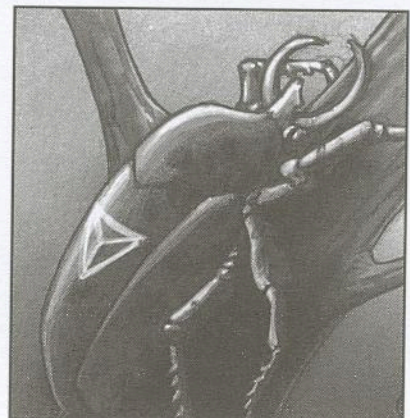
Malheureusement, plus celui-ci dispose d'une CON élevée, et moins il lui faut de temps pour tuer la larve. Le guerrier doit faire un jet sous CON tous les 2 rounds. Le premier se fait sous 1 x CON, le deuxième sous 2 x CON, et ainsi de suite. Si le jet est réussi, les fonctions digestives tuent la larve. Une fois que la larve a péri, les niveaux de compétences ajoutés tombent de 10 % par round de mêlée.

Cela dit, lorsque la larve meurt, elle réagit avec la Stigummay qui reste dans l'estomac du guerrier de sorte à former un irritant assez puissant : VIR 10 + 1 point par round de mêlée pendant lequel la larve a survécu une fois avalée.

Cette réaction attaque la CON du guerrier et, si elle la surpasse, fait immédiatement chuter les points de fatigue à zéro. Cela provoque des vomissements et des haut-le-coeur pendant 1D6 rounds de mêlée, durant lesquels les compétences sont toutes réduites de moitié.

Si le guerrier résiste à l'assaut de sa CON, il résiste également à son envie immédiate de rendre, mais doit quand même vomir dans les 5 minutes ou subir une nouvelle attaque de sa CON.

Les effets de la Stigummay peuvent s'associer à ceux d'un sort



comme "Fanatisme" mais pas comme "Berserk".

Les acides de l'estomac enflammé du Berserker tuent immédiatement la larve ingurgitée.

Quelques observateurs extérieurs ont remarqué que certains nomades fous de guerre avalaient des asticots vivants avant de livrer bataille. D'autres témoins moins chanceux ont dû consommer la Stigummay de force.

Pour l'instant, nul n'a conçu d'exporter cette technique hors de Prax ou même à Pavis.

On a réussi à faire pousser des Taillis-Flèches ailleurs qu'en Prax ou la Désolation (plus particulièrement en Esrolia, où l'on a l'habitude des jardins ornementaux) ; les scarabées, eux, n'ont jamais survécu à une telle transition.

Xcori (Kraloréla)

L Xcori est le nom que les Kralorélans donnent à un petit arbuste qui pousse sur les sols semi-arides de la partie est de Genertela.

Le jus que l'on extrait des racines tordues de la plante Xcori peut être assimilé à un stimulant mental. Il est souvent acheté par les Kralorélans qui désirent devenir des érudits avant de passer leurs examens.

Ces épreuves sont longues, ésoériques, et cruciales, car elles déterminent les futurs avancements et statuts du candidat. Elles reviennent également extrêmement chers, si bien que peu d'aspirants peuvent se permettre de les passer plus d'une fois dans leur existence.

Ses Effets

L'Xcori aide l'utilisateur à maintenir sa concentration mentale, et désamorce le besoin de sommeil (en fait, un utilisateur d'Xcori serait probablement incapable de s'endormir même s'il essayait).

Selon la VIR du jus, l'utilisateur gagne entre 1 et 8 points de "fausse INT" pendant 1D20 heures.



Un nombre de points équivalent est soustrait aux FOR, CON, et DEX de l'utilisateur (ce qui peut mettre sérieusement en péril la réussite à l'épreuve de calligraphie).

Modifiez toutes les compétences en conséquence. En général, le jus est mélangé à de l'eau tiède puis siroté.

Il est très important que les candidats continuent à consommer de l'Xcori tout au long de leur période d'examens.

En effet, les symptômes de manque comprennent un effondrement nerveux total, ainsi qu'une fatigue extrême qui peut durer jusqu'à une semaine. Cela n'arrive évidemment qu'à ceux qui cessent de prendre de l'Xcori après ce concours éreintant !

L'Xcori ne crée pas de dépendance réelle. De plus, ses rares utilisateurs réguliers développent une certaine tolérance au jus. Bien que cette pratique ne soit pas officiellement prohibée, les exarques examinateurs pénalisent souvent les candidats qu'ils soupçonnent de vouloir réussir leurs examens à l'aide de l'Xcori.

Une calligraphie tremblante est un signe révélateur, ce qui, par ailleurs, porte préjudice aux érudits honnêtes qui, malgré leurs autres aptitudes, n'ont aucun talent calligraphique.

L'Xcori est une plante sauvage qui pousse dans la zone nord de la province de Shiyang et au-delà.

Les tentatives de culture ont toutes échouées. Lors des périodes d'examens, elle atteint des sommes ridiculement élevées chez les étudiants désespérés (jusqu'à 33 tael d'argent la dose).

Ces derniers représentent les principaux acheteurs, l'Xcori étant interdite aux esclaves, aux classes subalternes, et aux marchands.

La Cataplasie (Cité de Sog, Fronéla)

La Cataplasie est une substance euphorisante qui s'administre par un cataplasme que l'on applique directement sur la peau.

La Cataplasie est un amalgame de plusieurs ingrédients dont le cataplasme est imbibé avant d'être fixé à la peau par un bandage. Dans la Cité de Sog, le composant actif de la drogue est appelé "pierre douce" mais ne constitue en rien un minéral. En fait, il s'agit des fientes d'un oiseau d'eau dénommé le "prédateur de mouettes". Issu d'une espèce rare, il vit sur le littoral de la Mer Douce et sur les rives du Fleuve Janube, vers Galastar.

Ses Effets

Contrairement à la plupart des autres drogues, la Cataplasie maintient l'utilisateur dans un état "planant" permanent, du moins, aussi longtemps que le cataplasme reste imbibé des ingrédients et bien collé à la peau, (Un bon cataplasme dure une saison entière).

Elle produit une sensation de bien-être légèrement euphorisante, de confiance en soi, et de sérénité.

Certains disent qu'il s'agit là d'un avant-goût de l'Outremonde des Malkioni. Pourtant, nombreuses sont les sectes qui en défendent l'utilisation à leurs membres. De plus, les drogués à la Cataplasie ne font jamais de bons sorciers.

Les sorts qui affectent l'esprit (Confusion, Démoralisation, Peur,



etc.) sont moins efficaces sur les usagers de la Cataplasie : leur chance de succès est réduite de moitié.

Cependant, il est nécessaire de réussir un jet de concentration (3 x INT) pour accomplir une action complexe (telle que jeter un sort, faire un noeud, ou écrire).

Nombre des habitants de Sog parviennent à vivre de façon virtuellement normale tout en étant sous l'influence de la Cataplasie, portant un cataplasme comme ils vaquent à leurs occupations quotidiennes.

Cette drogue présente deux effets secondaires assez déplaisants : la constipation, et une transpiration surabondante.

Pourtant, ses utilisateurs vous diront que les plaisirs de la Cataplasie valent bien ces désagréments.

Cette drogue provoque une forte accoutumance, laquelle est tant psychologique que physique, si bien que peu de personnes parviennent à arrêter d'en consommer (essayez de faire un jet sous 3 x POU pendant six jours d'affilée).

Un Peu d'Histoire

Lorsque, en 1499, le Ban des Syndics interrompit tout commerce entre Galastar et Sog, les stocks de Cataplasie de la métropole s'épuisèrent fort rapidement, poussant les drogués désespérés à se battre pour s'octroyer le peu qui restait.

Quand les réserves se furent tariées, nombre des usagers préfé-

rèrent se suicider plutôt que d'avoir à affronter les souffrances liées à une situation de manque.

Parmi ceux qui ne choisirent pas cette solution, peu survécurent (l'un d'eux vécut si longtemps qu'il put reprendre son vice lorsque le Ban fut levé, quelque cent ans plus tard !).

Maintenant que le commerce entre Galastar et Sog a repris, la Cataplasie est de nouveau monnaie courante.

Le guano des prédateurs de mouettes s'étant accumulé pendant un siècle, les prix étaient remarquablement bas au début.

Dans la cité sans lois de Sog, et contrairement à la très grande majorité des cités qui bordent le Janube, cette drogue (pas plus que les autres) n'est pas interdite.

En conséquence, un grand nombre de personnes s'adonna à la Cataplasie lorsqu'elle envahit de nouveau le marché.

Néanmoins, l'apparition du Royaume de Guerre, en 1612, jugula sérieusement le commerce janubien, ce qui eut pour effet de limiter l'accès à la Cataplasie et, donc, de provoquer une hausse des prix pour le moins phénoménale.

Les rues de Sog sont aujourd'hui emplies de drogués désespérés. En outre, s'il était courant de porter ses cataplasmes de façon ostentatoire, en accord avec la mode de l'époque, ceux-ci doivent maintenant être dissimulés sur une partie non visible de l'utilisateur.

Le prix d'un cataplasme de Cataplasie varie entre 100 et 300 L.

Certains sont plus faibles que d'autres, ce qui réduit les effets décrits ci-dessus. Selon sa force, un cataplasme dure environ une saison.

Le Thé Lunar (Empire Lunar)

La Pierre de Lune est dotée de nombreuses propriétés magiques et médicinales. Bien qu'elle soit rare ici-bas, l'Empereur Rouge et la haute noblesse l'utilisent pour diverses raisons touchant aux arcanes et à la thérapie.

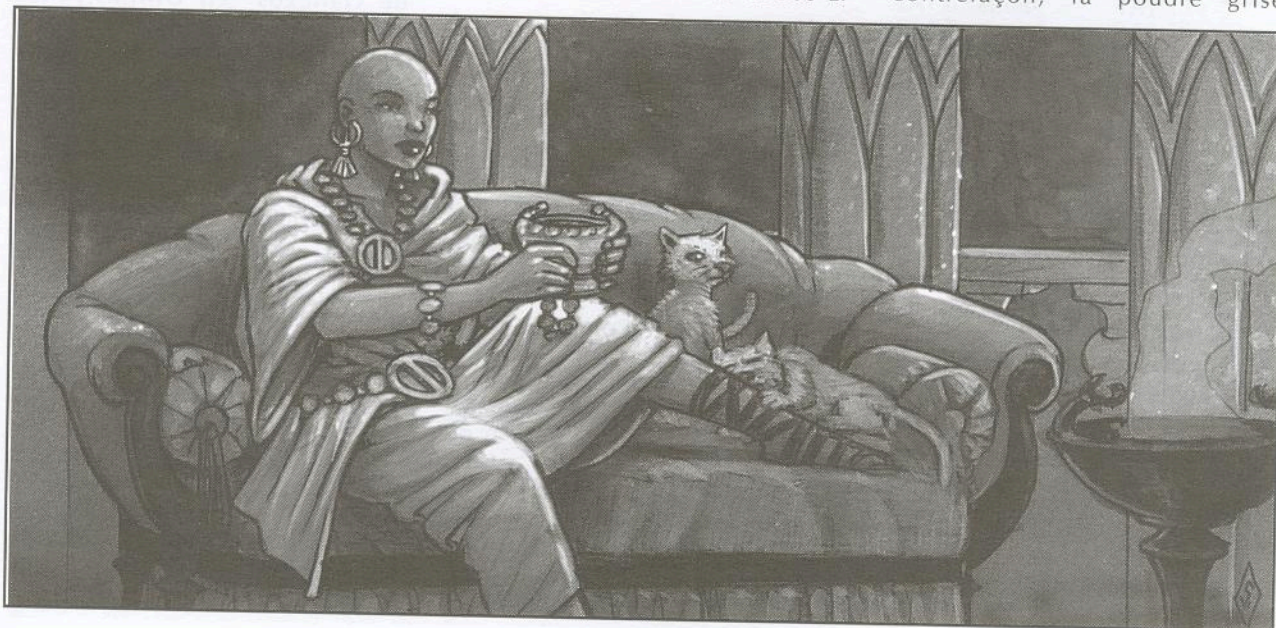
Les ordres inférieurs peuvent également avoir leur part de bienfaits par le biais du Thé Lunar.


Il s'agit de thé normal, importé de Porthoméka, en Pays Saint, ou cultivé en Holay, en Aggar, et en Tarsh.

Il est ensuite mélangé à un grès que les vendeurs affirment être composé de pierre de lune pilée.

Quoique le Thé Lunar est censé posséder de nombreuses propriétés médicinales, il est essentiellement bu pour son doux effet lénifiant.

Evidemment, le Thé Lunar n'est le plus souvent rien d'autre qu'une contrefaçon, la poudre grise





provenant d'une pierre du coin dénuée de toute vertu thérapeutique.

Ce n'est que chez les familles les plus riches qu'un consommateur sera assuré de boire le produit véritable.

Les prix sont à la mesure de l'authenticité du thé et vont donc de 15 à 175 L le boisseau.

Le Venin de Molhauti (Teshnos)

Les Molhautis forment une espèce de serpents qui vit le long des luxuriantes voies navigables de Teshnos.

Les serpents Molhautis sont beaux, brillants, et peuvent être reconnus par les stries bigarrées qui entourent leur corps.

On raconte que les Molhautis ont été créés par Solf, le dieu volcan, bien avant qu'il ne se brûle.

Les Molhautis sont venimeux et peuvent contrôler la virulence de leur venin (POT 8 à 24). La VIR du venin est opposée à la CON de la victime : si la première l'emporte, la victime perd un nombre de points de vie collectifs équivalent.

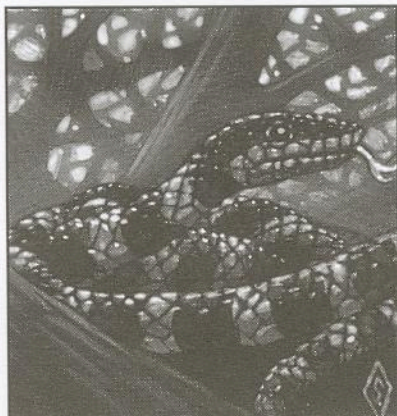
Si cette dernière résiste au venin, elle ressent une douleur brève et intense, suivie d'une douce sensation que certains drogués définissent en termes de renaissance.

La morsure laisse deux traces de piqûre sur la peau ; celles-ci ne peuvent guérir que de façon naturelle.

Sectes et Venin

Divers cultes, ainsi qu'un certain nombre de sociétés secrètes des cités teshnannes de Dombain et de Glo, utilisent du venin de Molhauti lors de leurs épreuves initiatiques : si le candidat survit à la morsure, il est accepté.

De plus, de nombreux utilisateurs de Molhauti vivent en Teshnos, et gardent un serpent Molhauti apprivoisé dans un panier de rotin afin de pourvoir à leur dépendance.



Ces serpents sont entraînés, de sorte qu'ils injectent presque toujours des doses relativement inoffensives, le contraire étant fort rare.

Les drogués acquièrent un certain degré de tolérance au venin de Molhauti à force d'en assimiler ; en outre, ce venin ralentit leur métabolisme, ce qui augmente leur durée de vie.

Les usagers doivent recevoir un minimum d'une morsure par jour, certains préférant se faire mordre bien plus souvent encore.

Si l'une des injections journalières est manquée, la peau qui entoure les morsures les plus récentes se met à suppurer et à peler, lésions qui se propagent en d'autres endroits au fil des semaines.

Cette opération se poursuit jusqu'à ce que l'utilisateur se transforme en une masse de plaies purulentes, jusqu'à ce qu'il soit de nouveau mordu, ou qu'il réussisse à se défaire de sa dépendance (en réussissant un jet sous 1 x CON pendant trois jours d'affilée).

Le venin de Molhauti perd rapidement sa virulence une fois qu'il a quitté le corps du serpent, si bien qu'il est impossible d'en acheter séparément.

Les serpents Molhautis peuvent être achetés dans n'importe quelle cité teshnane pour un prix variant entre 25 et 50 roues.

Les prêtres de Solf prétendent vendre les serpents les plus dociles, lesquels seraient idéaux pour les usagers (bien souvent, les serpents sont eux-mêmes drogués afin de duper les acheteurs).

Ils doivent être nourris une fois par mois au minimum, mangeront tout être vivant de petite taille, mais préféreront le poisson.

Les Feuilles de Gallegos (Ulifilas, Patrie Lunar)

Gallegos est un héros Dara Happan qui obtint l'immortalité et l'omnipotence à condition de n'esquisser aucun mouvement. Son étoile figure à présent un point fixe dans l'horizon occidental ; elle n'étincelle ni ne bouge.

Le héros est toujours adulé dans la cité Dara Happanne d'Ulifilas, laquelle est célèbre pour son conservatisme et sa morale sévère.

Les disciples de Gallegos cherchent à l'imiter dans leur vie de tous les jours en demeurant aussi implacables, dénués d'émotions, et inertes que possible.

Les plus dévots d'entre eux se retirent dans un état d'immobilisme proche de la transe afin de mimer leur héros.

Ce faisant, ils combattent les tentations qui consistent à manger, à boire, ou même à respirer et ce, jusqu'à en mourir. Afin de s'obliger à rester sobres et sédentaires, les dévots de Gallegos se collent des feuilles spéciales sur la peau.

Connues sous le nom de "Feuilles de Gallegos" en Ulifilas, elles proviennent d'une plante tropicale originaire de la Nouvelle Côte, au sud de Maniria ; elles sont désormais cultivées sous serre au sein de la cité.

Ces feuilles renferment une toxine puissante qui réagit aux changements de température.

Ainsi, lorsqu'une personne qui porte une de ces feuilles à même la peau s'échauffe, s'énerve, s'excite, a trop chaud, ou même trop froid, la feuille exsude la toxine, ce qui provoque une sensation de brûlure insupportable.

Ce n'est que lorsque le porteur se force à regagner son calme, permettant ainsi à sa température corporelle de revenir à la normale, que la douleur disparaît.



Les feuilles de Gallegos sont larges et plates, recouvertes d'un duvet minuscule et constitué de millions de crocs emplis de toxine virulente.

Les feuilles sont tout simplement enveloppées ou fixées à une partie du corps (et plus particulièrement dans le dos) de façon à rester hors d'atteinte du porteur.

Si ce dernier ne fournit pas trop d'efforts, une feuille pourra durer une saison entière.

Même lorsque la feuille est ôtée, il reste généralement assez de crocs gorgés de toxines incrustés dans sa chair pour que l'effet continue de l'affecter pendant quelques temps (1D20-1 jours).

Il est possible de décéder des suites de l'apposition d'une feuille de Gallegos : il arrive que le digne silence qui plane sur Ulifilas soit perturbé par les cris perçants de quelque disciple de Gallegos déchu, lequel tente désespérément d'arracher une feuille à son corps, augmentant par là-même sa température corporelle et donc, la virulence de la toxine.

Chaque attaque réduit temporairement la CON du porteur de 1D4

points par minute et ce, jusqu'à ce que sa température s'équilibre à nouveau.

Les points de CON perdus se récupèrent à raison d'un point par heure, à moins qu'une autre attaque ne se produise. Si la CON tombe à zéro au cours d'une attaque, le porteur devra réussir un jet sous 3x sa CON originelle ou périr.

Les dévots de Gallegos obtiennent leurs feuilles gratuitement. Cependant, ils ne sont pas les seuls habitants d'Ulifilas à les employer.

Les autorités de la cité leur ont trouvé une nouvelle application et s'en servent pour punir ceux qui se sont rendus coupables de petits délits sexuels.

En outre, certains membres du Gouvernement Lunar conduisent des recherches afin de déterminer comment les utiliser lors de leurs interrogatoires.

Les étrangers pourront acheter des feuilles de Gallegos auprès du culte de Gallegos, moyennant une petite donation de 5L. Toutefois, l'application des feuilles est obligatoire.

Autres Produits Virulents

La *Brumia* est une substance euphorisante qui provoque une forte accoutumance.

Elle est secrètement cultivée au milieu des champs d'orge du Comté du Soleil. Connue dans cette contrée sous le nom d'"Abruti", elle produit, lorsqu'elle est fumée, des effets proches de la Désincarnation. Ces derniers sont décrits en détail dans Les Guerriers du Soleil (p.11).

La Poussière de Lotus Noir provient du Royaume de l'Ignorance. Sa virulence est telle qu'une prise suffit au développement d'une dépendance à vie. Elle sert à maintenir la population des esclaves dans un état de docilité et d'obéissance désespérée. Comme il est mentionné dans Genertela à propos de Can Shu, Gloire de l'Ignorance et exarque régnant : "On dit qu'il croit pouvoir conquérir le monde en exportant de la Poussière de Lotus Noir pour finalement en vendre une très forte dose au Dieu Soleil" (p.78).

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 10 : _____
TAT 2 : _____	TAT 11 : _____
TAT 3 : _____	TAT 12 : _____
TAT 4 : épuisé	TAT 13 : _____
TAT 5 : épuisé	TAT 14 : _____
TAT 6 : épuisé	TAT 15 : _____
TAT 7 : épuisé	TAT 16 : _____
TAT 8 : _____	TAT 17 : _____
TAT 9 : _____	

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.

PAR TOUS LES TEMPS, PAR TOUS LES MONDES, TATOU BOSSE POUR VOUS !



Destriers et Coursiers

Le cheval est souvent considéré comme la plus noble conquête de l'homme. Cependant, dans de nombreuses séances de jeu de rôle, on ne lui accorde pas l'attention qu'il mérite.

Choisir Sa Monture

Le but de cet article est d'apporter quelques idées pour que joueurs et maîtres de jeu gèrent mieux leurs montures.

Les données présentées ici concerneront des animaux d'élevage courants dans une ambiance médiévale-fantastique, mais elles seront en grande partie applicables pour des créatures légendaires, magiques, ou extra-terrestres.

Le choix d'une monture est similaire à celui d'une automobile à notre époque: certains achètent n'importe quoi pourvu que ça avance. D'autres sont plus vigilants quant à l'origine et aux performances de leur moyen de locomotion, ce paragraphe leur est particulièrement destiné.

Le Cheval Racé

Le cheval Arabe est sans doute la plus pure et la plus ancienne race du monde, obtenue après des siècles d'élevage sélectif rigoureux dans un isolement écartant tout risque de métissage accidentel. L'environnement difficile a produit ces chevaux rapides, robustes, courageux et endurants, qui sont de plus de remarquables reproducteurs. Son port de tête est relevé, ses narines largement ouvertes. Une tache blanche au milieu du front est très prisée : c'est la ghora, la marque de la gloire et du bonheur.

Le seul inconvénient de cette race est sa rareté car la vente aux infidèles était strictement interdite, ce qui a permis aux chevaux d'Espagne de lui ravir la place de meilleur cheval du monde durant plusieurs siècles.

En effet, la Castille et l'Aragon obtiennent une réputation durable

avec leur chevaux de taille supérieure à la moyenne, agiles et énergiques, qui conviennent très bien à la guerre et aux tournois.

Le Cheval "Tout Terrain"

Une région marécageuse et ensoleillée d'un univers de jeu de rôle pourrait abriter une race comparable au Camargue. Ce cheval se nourrit de plantes aquatiques et son habitude des terrains difficiles fait qu'il a le pied très sûr. On le reconnaît à son agilité et son pas relevé aux foulées allongées. Sa tête est lourde et carrée, son encolure épaisse et sa hauteur au garrot ne dépasse pas 1,43 m. Comme inconvénient, son trot nerveux et très rassemblé est peu confortable pour son cavalier.

Les poneys ont l'avantage d'être moins gourmands qu'un cheval habituel, ce qui les fait apprécier dans les régions peu fertiles comme les îles balayées par le vent. Leur petite taille (de 90 à 120 cm au garrot) leur permet d'être plus facilement hissés et confinés à bord d'un bateau. Leurs handicaps sont bien sûr leur vitesse et leur force réduites.

Dans une région comparable aux steppes de l'Asie Centrale, les chevaux sont habitués comme leur maîtres à se contenter de peu et à supporter de fortes variations de température. L'Akhal-Téké du passé a une hauteur au garrot d'environ 1,43 m, un corps longiligne, une encolure fine et souple et les longues oreilles mobiles de tous les animaux du désert. Sans un gramme de graisse superflue, ils sont toujours disponibles pour une expédition guerrière ou une course, que leurs maîtres organisent régulièrement.

Les Poids Lourds

Si les chevaux fins et légers étaient appréciés des voyageurs, promeneurs et peuples combattant sans cuirasse, le cavalier médiéval et son armure de plus en plus pesante exigeait un animal plus puissant mais plus lourd, plus proche d'un cheval de trait



actuel que d'une vedette de course hippique. Nous prendrons juste quelques exemples :

Le frison, considéré comme particulièrement laid par les romains, est très résistant, d'un entretien peu coûteux et donc capable de porter de lourds chevaliers en armure. Il fut longtemps utilisé comme cheval de bataille, participa aux croisades, puis fut reconverti en cheval de trait.

La race percheronne s'est peu à peu forgée une spécialité avec des animaux capables de trotter plusieurs heures en traînant de lourdes charges.

On peut citer enfin le cheval de trait ardennais, qui à notre époque encore, sur un sol plat et régulier, est capable de tirer sur cent mètres (sans s'arrêter) un arbre de quinze mètres de long, pesant trois tonnes et demi.

Les Economiques

Le cheval est un compagnon indispensable pour un chevalier mais un personnage qui n'appartient pas à cette caste peut se contenter d'une monture plus économique tant à l'achat qu'à l'usage : ânes, mulets et mules (qui résultent du croisement d'une jument avec un âne) sont très durants et très fréquents dans les ambiances médiévales.

De plus leur alimentation n'a pas besoin d'être très raffinée, donc ils sont très adaptés aux environnements arides et escarpés, pauvres en pâturages.

Chameaux et dromadaires sont bien sûr incontournables dans les paysages désertiques, on peut aussi citer éléphants et autruches comme moyen de locomotion exotiques dans un décor naturel approprié.

Dans tout les cas il est conseillé de faire appel à un spécialiste pour choisir un animal en bonne santé.

Les Différents Chevaux

Chaque système de jeu définit son propre vocabulaire, mais nous pouvons rappeler ici quelques catégories universelles.

Animal de Bât : Ane, mule, poney ou cheval lourd, lent mais puissant

destiné au transport de marchandises. On peut le monter mais il n'a reçu aucun entraînement à cela et n'aura que peu de réactions aux sollicitations de son cavalier.

Carne : Cheval âgé, boiteux ou handicapé, souffrant parfois de maladies chroniques, mais encore capable de rendre quelques services à un maître patient ou peu fortuné.

Cheval de Trait : En général recherché pour sa musculature et son endurance, il est destiné à tirer les chariots des paysans ou des militaires, les machines de guerre, les troncs d'arbres des bûcherons, les blocs de pierre des carrières puis plus tard les wagons des mines. Il remplace aussi progressivement le boeuf au labour. Il peut atteindre 1.6 m au garrot et peser plus de 1 100 kg.

Chargeur : Cheval puissant entraîné au combat. Beaucoup moins fin et élancé que les montures attribuées aux mousquetaires quelques siècles plus tard.

Coursier : Cheval rapide destiné aux messagers et à la chasse.

Destrier : Appellation désignant ce que l'on peut trouver de mieux pour un chevalier. Grand, puissant, endurant et si possible plutôt rapide pour sa taille, obéissant et surtout assez intelligent pour constituer un véritable compagnon d'armes à son maître au combat. En tout cas rare et cher. Indispensable aux personnages soucieux de leur prestige.

Palefroi : Cheval de monte sélectionné pour sa docilité et son intelligence. Souvent plus joli car plus fin que les autres chevaux.

Roncin : Cheval de monte ordinaire, peu vélocé mais agréable à employer.

Comment se Procurer une Monture

Les règles de chaque jeu de rôle nous renseignent sur les prix moyens d'achat des différentes montures.

Il est souvent précisé qu'un animal qui sort de l'ordinaire (par la couleur, son pedigree,...) est beaucoup plus coûteux mais n'oublions pas que l'éloignement des lieux d'élevage entraîne une majoration du prix, surtout s'il y a une mer à traverser !

Au moment où le soleil entame son déclin, un cavalier solitaire chemine le long d'une route ombragée.

Accablé de fatigue, Godefroy a du mal à se tenir droit sur sa selle et le pas de son cheval se fait hésitant. Voici trois journées qu'il chevauche ainsi à raison d'une dizaine d'heures par jour. Mais sa façon de se tenir en selle indique qu'il s'agit d'un cavalier expérimenté qui fait une totale confiance en sa monture.

Au moment où le son d'une trompe retentit derrière lui, le cavalier fronce les sourcils :

"Ainsi le garde que j'ai laissé en vie donne l'alerte ! ... Ma gentillesse me perdra ... J'aurais du lui couper l'autre bras pour qu'il ne puisse plus jamais souffler dans sa corne. Les renforts ne vont pas tarder à arriver et à s'élancer à ma poursuite, puisqu'il n'y a pas d'autre route vers le nord."

Ce matin, Godefroy, ou plutôt Rafale, son cheval avait réussi à distancer des cavaliers du Duc qui tentaient de l'intercepter. Mais la poursuite avait été longue et épuisante, aussi Godefroy décide de se débarrasser de ses nouveaux poursuivants d'une autre manière : Il connaît bien cette partie de la forêt pour l'avoir maintes fois traversé du temps où il était messager royal dans la région.

Il continue de trotter calmement en attendant d'être rejoint par les hommes du Duc lancés sur ses traces. Des cris déchaînés dans son dos lui apprennent que la jonction est faite.

Feignant alors d'être surpris, il s'élance au galop vers une partie de la forêt où de nombreux arbres ont des branches assez basses. Se couchant sur l'encolure de Rafale au dernier moment, Godefroy évite les obstacles avec souplesse. D'après les cris et les lourdes chutes qu'il distingue derrière lui, il constate que son stratagème fonctionne parfaitement : les cavaliers les moins adroits sont désarçonnés les uns après les autres. Seule une poignée de soldats évite ces embûches. Le poursuivi sait que non loin de là s'écoule un ruisseau trop large pour être franchi d'un bond par une monture ordinaire.

Les fougères qui recouvrent les berges dissimulent un escarpement important. Godefroy longe un moment le cours d'eau avant de le franchir d'un bond à un endroit précis qu'il sait être favorable, car plus étroit. Ses poursuivants, le voyant sauter avec aisance tentent de faire de même à l'endroit où ils se trouvent.

Ayant sous estimé la difficulté de ce saut, les chevaux retombent dans les fougères de l'autre rive.

(A SUIVRE...)



Il est Beau mon Cheval

Un joueur peut donc être tenté d'aller acheter ses montures dans les régions réputées dans ce domaine.

Le moment le plus favorable pour un tel voyage serait la période où se tient le marché annuel au chevaux : c'est là que se rassemblent tout les éleveurs, les clients potentiels et les experts en la matière. L'offre est alors suffisamment large pour que chacun y trouve son bonheur. La couleur est une affaire de mode et de goût mais sachez que les guerriers et les bandits préfèrent les teintes sombres, plus faciles à dissimuler de jour comme de nuit (l'arbitre devra en tenir compte pour les propriétaires de montures à la robe claire). Mais prenez garde aux escrocs ! Un cheval agressif et dangereux sera calmé le jour de la vente par l'absorption de pavot mélangé à de l'avoine.

Au contraire, une monture trop vieille ou somnolente paraîtra plus vive si le maquignon lui enfonce un piment ou un morceau de gingembre dans l'anus. Les dents usées trop révélatrices seront limées, le vieillissement, les taches disgracieuses (voir Arzel dans le lexique), la crinière défraîchie ou les cicatrices seront masqués à l'aide de crèmes, cirages ou autres enduits.

Méfiez vous si un marchand de vieilles carnes vous présente dans l'heure qui suit votre demande un fringant destrier à la robe d'un noir parfait ! Un joueur peut donc obtenir un destrier à moindre coût mais le voyage peut être long et périlleux et les maquignons peu scrupuleux sont nombreux ...

Aventures

L'un des joueurs désire se rendre au marché aux chevaux pour s'équiper mais l'animal qu'il souhaite acquérir est convoité par un riche ou puissant (ou dangereux) personnage qui va donner du fil à retordre aux joueurs.

Les joueurs accompagnent un spécialiste mandaté par leur employeur.

Ils doivent protéger l'argent ou les marchandises de valeur à revendre pendant le voyage aller, puis protéger les montures achetées pendant le retour.

Ruses & Astuces

Pour payer moins cher son cheval, on peut l'acheter jeune et l'élever soi même.

On peut aussi capturer un cheval sauvage et le confier à un dresseur. Ou encore d'être propriétaire d'un haras ou d'un château équipé pour cette activité.

Chaque année, le joueur devra gérer son cheptel (achats, reventes, saillies de ses étalons ou emprunt de ceux de ses voisins), tandis que le maître du jeu déterminera les évènements aléatoires (naissances, maladies, blessures,...).

Il faut bien sûr un solide budget, un homme digne de confiance pour faire fonctionner cette activité, et beaucoup de patience...

Un autre moyen d'obtenir une monture est de s'en emparer d'une manière plus ou moins violente mais souvent illégale ...

Mais au lieu de trouver un solide meuble pour amortir leur chute, des rocailles se dérobent sous leurs sabots et les premiers chevaux basculent lourdement dans la rivière. Emportés par leur élan, les cavaliers suivants s'abattent sur leurs compagnons criants ou hennissant de douleur.

Un peu plus tard, Godefroy accorde une pause à sa monture avant de reprendre sa route à une allure plus raisonnable.

Le lendemain matin aurait été calme s'il n'avait pas rencontré des brigands sur la route !

Une douzaine de malandrins surgissent du brouillard au détour d'un pan de rocher, près de deux arbres abattus en travers du chemin pour bloquer le passage aux chariots et aux montures ordinaires.

(A SUIVRE...)



Le chevalier et son destrier, un couple redoutable



Les moins fortunés pourront tenter d'en recevoir une en récompense de haut faits militaires, d'une victoire à un tournoi ou d'en gagner une en tentant sa chance au jeu.

L'Équipement de sa Monture

Si certaines peuplades sont capables de monter à cheval sans selle, le harnais est indispensable pour un long voyage.

Selon les cultures et les époques, cet équipement est plus ou moins élaboré, souvent ciselé, gravé ou orné de toute autre manière quand il s'agit d'un propriétaire important.

Les joueurs ne doivent pas manquer d'observer ces ornements pour obtenir quelques indices quant à la personnalité du cavalier.

La selle a aussi subi de nombreuses évolutions et existe en différentes versions selon l'utilisation souhaitée :

Les dames vêtues de robes ont des selles spécifiques pour pouvoir

Derrière lui, un groupe de cavaliers sort de la brume pour l'empêcher de fuir en faisant demi-tour. À droite, un escarpement rocheux peu praticable, à gauche une pente abrupte.

La couronne incrustée de rubis que Godefroy a pour mission d'acheminer à son prince ne devant sous aucun prétexte tomber dans des mains mal intentionnées, il est hors de question de négocier avec ces canailles. Un combat avec un tel nombre d'opposant lui laissant une faible chance de survie, il lui reste une carte à jouer, mais en l'occurrence un atout majeur : Rafale, son cheval.

Les deux sapins qui barrent la route constituent un obstacle difficile, même pour un bon cheval mené par un bon cavalier. Mais Godefroy est un cavalier hors pair et Rafale un excellent cheval, aussi son analyse de la situation est de courte durée. À l'instant où il entend le raclement familier de l'épée qui sort de son fourreau, Rafale devine les intentions de son maître : il s'élançait sans hésiter sur les brigands à pied, droit devant lui. Stupéfaits par une telle audace, les premiers bandits ne réagissent pas assez vite pour éviter la lame aux reflets bleutés : deux têtes sanguinolentes volent dans les airs.

Godefroy n'a alors aucun mal à repousser les attaques des brigands hésitants du second rang. Il ne reste devant lui que quatre lourdauds armés de redoutables hallebardes.

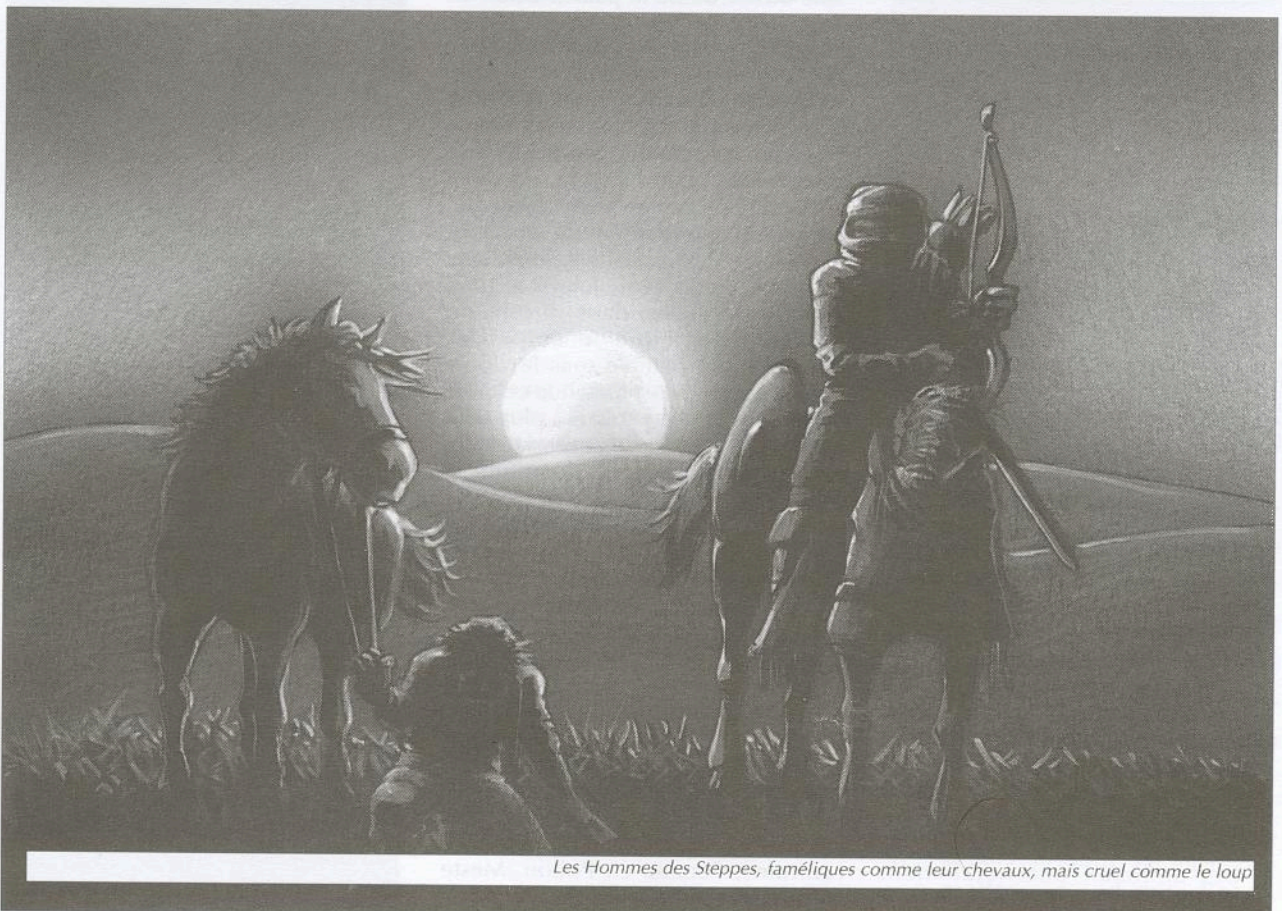
Godefroy pousse alors un cri terrible et se précipite sur les pointes menaçantes. À cet instant, les têtes des deux bandits décapités s'abattent sur le sol et roulent vers les hallebardiers. Deux d'entre eux se plaquent contre terre en tremblant de terreur. Les deux autres abandonnent également leurs armes et préfèrent se jeter dans le précipice plutôt que de rester exposés à la colère du terrifiant cavalier.

D'un bond puissant, celui-ci franchit alors le double obstacle. Ravi de cet exploit Godefroy rit à pleine gorge en disparaissant dans la brume matinale. La visibilité étant réduite, il reprend bientôt une allure plus modérée en flattant la crinière de son fidèle destrier.

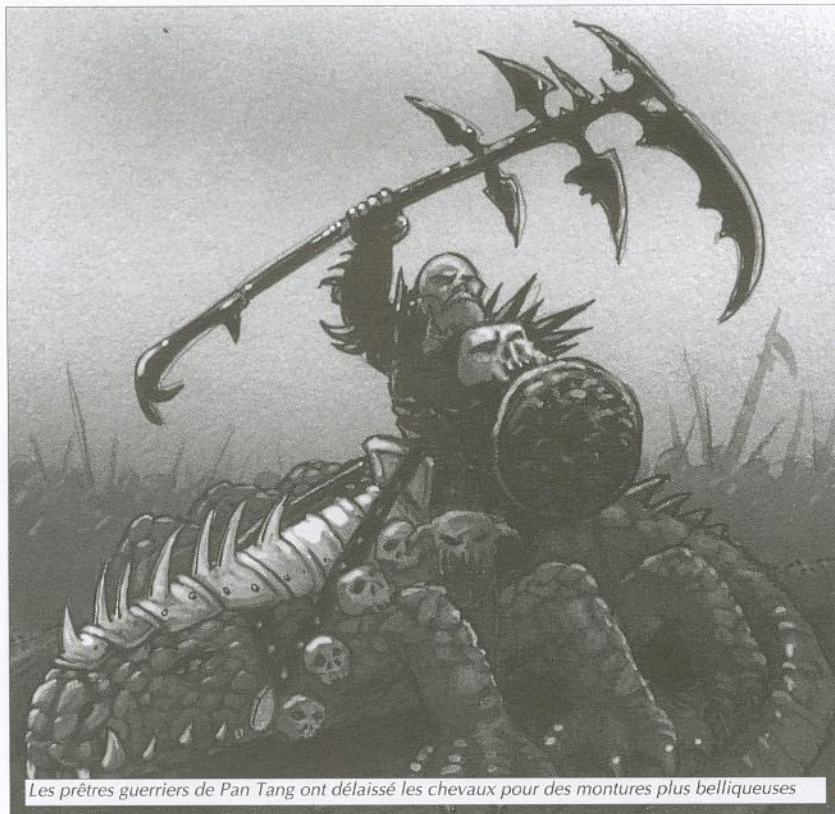
La joie de Godefroy est de courte durée : les malandrins avaient aménagé un sentier étroit pour contourner les obstacles qu'ils avaient établis sur la route et voici qu'un quart d'heure plus tard, il entend une cavalcade derrière lui. Supposant (à juste titre) qu'il s'agit des brigands, il incite Rafale à forcer l'allure. Par chance, la brume se dissipe progressivement, ce qui permet d'aller plus vite sans exagérer les risques, mais inversement la dissimulation diminue...

Leurs poursuivants connaissent sans doute par cœur les embûches et dangers de ce chemin, Rafale, malgré ses aptitudes, a peu de chances de leur échapper. De plus, avec le poids de son maître, et de son armure, il se fatiguera plus vite que les montures moins chargées et plus reposées des bandits.

(A SUIVRE...)



Les Hommes des Steppes, faméliques comme leur chevaux, mais cruel comme le loup



Les prêtres guerriers de Pan Tang ont délaissé les chevaux pour des montures plus belliqueuses

monter en amazone, la selle d'un cheval de promenade et plus simple qu'un modèle utilisé pour la chasse ; d'autres modèles offrent une meilleure résistance aux chocs frontaux que le cavalier reçoit au cours d'une joute.

Enfin la selle d'un cheval de bataille doit résister aux mouvements violents et aux secousses venant de tous cotés.

L'Entretien d'une Monture

Beaucoup de joueurs ont tendance à utiliser leur monture comme un véhicule tout terrain sans entretien, à quatre jambes motrices.

La réalité est toute autre : que l'on dispose d'un écuyer à son service ou qu'on le fasse soi-même, un cheval réclame des soins quotidiens.

Les Soins Quotidiens

Ceci est d'autant plus vrai si l'environnement est hostile (sol caillouteux, températures extrêmes, allure forcée, surcharge, ...).

Les animaux ont notamment beaucoup de mal à se débarrasser

des tiques et autres parasites qui les font saigner et favorisent infections et maladies variées.

C'est pour cela qu'il faut consacrer beaucoup de temps à bouchonner un cheval (le frotter avec une brosse ou de la paille). Selon un texte ancien :

" Pour le pansage, que le palefrenier commence par la tête et la crinière ; si les parties hautes ne sont pas propres, il est inutile de nettoyer les basses.

Ensuite, sur tout le reste du corps, il faut, avec tout les instruments de pansage, après avoir relevé le poil, chasser la crasse dans le sens du poil... Il faut que le corps des chevaux soit nettoyé tous les jours avec autant d'exactitude que celui de l'homme. Et il est souvent plus utile de leur masser le dos avec la main, que de leur donner la nourriture la plus abondante. "

Pour mener à bien cette tâche, l'on emploie l'étrille, l'époussette de drap, la brosse de chiendent, le bouchon de foin, le peigne, le cure-pied, le savon noir et le vinaigre ...

Dans la plupart des traditions régionales, le travail des écuyers et valets d'écurie est contrarié par des lutins qui se plaisent à embrouiller inextricablement les crins des chevaux : on les nomme Sotret en Lorraine, Penette en Poitou, Mestelann en Bretagne.

Blessures et Maladies

Il va de soi que les mauvais traitements ou les blessures nécessitent des soins prodigués par une personne habituée à soigner les chevaux. En l'absence d'un enseignement vétérinaire officiel, dans le passé c'était le maréchal ferrant qui était apte à soigner les chevaux et à

Pour distancer les malfrats à ses trousses, Godefroy devra donc prendre des risques. La route descend maintenant vers une vallée, en décrivant de larges lacets à flanc de coteau.

En choisissant l'endroit qu'il estime le plus favorable, il improvise un raccourci en quittant la route pour dévaler la colline tout droit dans le sens de la pente !

Il faut une bonne dose d'audace et une totale confiance en son cheval pour tenter une telle descente.

Rafale déploie des trésors d'agilité et malgré son chargement et la forte déclivité, bondit comme un lièvre entre les troncs, les buissons et les rochers glissants.

L'un des bandits s'élançe à leur poursuite tandis que les autres renoncent. Il réussit même un instant à rattraper Godefroy !

En effet, son cheval se prend une patte dans une racine et le brigand entame un superbe vol plané qui lui permet de dépasser sa victime potentielle, avant de se fracasser le crâne en s'écrasant contre un rocher. Trempés de sueur tant par l'intensité de l'effort que par l'émotion, le cavalier et sa courageuse monture atteignent le fond de la vallée et reprennent une allure plus raisonnable, en étant cette fois définitivement débarrassés de leurs poursuivants.

Vient enfin le moment de faire étape pour la nuit. Ereinté, fourbu, abasourdi par ses épuisantes journées de voyage, croyez vous que Godefroy va s'allonger et dormir sitôt descendu de cheval ? Pas du tout ! Comme à chacune de ses pauses précédentes, ses premières attentions vont à son fidèle destrier. Il le débarrasse de ses bagages, de sa selle et de son harnachement. Rafale est rarement attaché pour la nuit, car à la différence d'un cheval ordinaire, il ne s'éloigne jamais volontairement de son maître. Godefroy le brosse d'abord en le caressant affectueusement, inspecte sa bouche, ses yeux et ses sabots avant de le laisser manger et boire à sa convenance. Il vérifie ensuite méticuleusement le bon état de chaque boucle ou courroie de son harnais et de sa selle. Satisfait de cette inspection détaillée, il peut enfin préparer son repas et se détendre. Comme chaque soir dans la courte prière qu'il compose avant de s'endormir, il demande à son Dieu de protéger son Roi, son épouse et ... son cheval.

FIN



prescrire potions et onguents à faire soi même ou à obtenir chez un apothicaire.

Selon les époques, les régions et la maladie supposée, le cheval peut subir une saignée, un lavement, une fumigation ou absorber une potion (avec le même genre d'entonnoir que celui utilisé pour un lavement) et manger quelques herbes mélangées à son avoine.

Repos et Alimentation

Même dans des conditions ordinaires d'utilisation, une monture a besoin de périodes de repos que l'on peut estimer à une heure au bout de quatre heures de voyage.

Si l'animal est soumis à une allure forcée pendant quatre heures, il aura besoin d'une heure supplémentaire pour manger, boire, se reposer, ...

Un animal broute moins facilement de nuit, aussi si le cavalier ne s'arrête pas de jour, il devra fournir de la nourriture préparée à sa monture. De même, si le sol est aride, gelé, brûlé, etc, chaque animal devra transporter assez de nourriture et d'eau pour franchir cette région désolée.

Les besoins quotidiens d'une monture peuvent être estimés à huit kilogrammes de foin et 40 litres (40 kg) d'eau. Une alimentation de qualité supérieure ou inférieure (sol boueux, poussiéreux, maléfiques,...) fera bien sûr varier ces besoins.

Toute insuffisance alimentaire augmente de 10 % par jour de carence le risque d'avoir un problème de plus en plus sérieux avec sa monture (refus d'obéissance, jambe boiteuse, entorse, blessure, chute,...).

Le maître du jeu devra ajuster ces données selon qu'il s'agisse d'une absence totale d'aliments ou simplement d'une quantité ou qualité plus ou moins inférieure aux exigences habituelles.

Enfin après plusieurs jours de privation, un animal aura tendance à se jeter sur le prochain aliment disponible dès que son maître relâche sa vigilance (jardin potager, légumes de l'étalage d'un marchand, fleurs d'un balcon,...).

A part le coté humoristique et les problèmes causés par le propriétaire légitime de ces végétaux, l'animal court un risque important de s'étouffer en mangeant et/ou buvant trop vite.

Si son maître n'est pas vigilant à ce moment là ou confie sa monture à un valet non averti, celle ci peut en tomber malade et même en mourir.

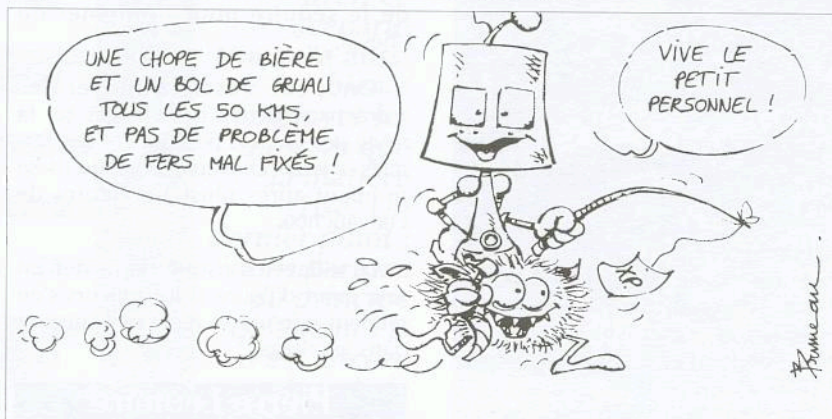
Les Fers

Enfin un cheval a besoin d'être ferré périodiquement chez un maréchal ferrant. Il existe sinon des mini-forges portables employées par les armées en campagne.

On a découvert en Sibérie des fers datant incontestablement du neuvième siècle mais leur usage ne se généralise en Europe que vers le onzième siècle.

Un cheval de ferme qui emprunte peu de chemins caillouteux ne va à la forge que tout les deux mois, mais un cheval qui parcourt plus de cinquante kilomètres par jour sur des routes pavées use ses fers pourtant renforcés en une semaine ! Selon le monde dans lequel évoluent les joueurs, les pavés ou les chaussées empierrées de type voie romaine seront plus ou moins rares, et selon la nature plus ou moins caillouteuse des régions traversées, les fers des chevaux des joueurs dureront de quelques semaines à quelques mois.

N'oubliez pas que selle et harnachement ont aussi besoin d'entretien : traditionnellement, un bourrelier passait dans chaque grosse ferme en hiver pour faire ce travail, raconter des anecdotes et faire le colporteur...



Le Transport de Marchandises

Il est clair qu'un cheval s'épuise à transporter plus d'un cavalier, mais n'oublions pas non plus que sa capacité de transport de marchandises est aussi limitée.

Voici quelques estimations de la charge totale autorisée pour quelques montures.

Il faut donc déduire de cette valeur le poids du cavalier, de son armure et de son équipement.

Anes et mules ne sont pas si exigeants mais n'aiment pas rester attachés en permanence pendant les périodes de repos et préfèrent explorer les alentours.

Ane	100 à 120 kg
Cheval léger	110 à 140 kg
Mule	120 à 150 kg
Cheval moyen	150 à 200 kg
Cheval de trait	200 à 250 kg
Cheval de guerre	250 kg max.
Poney	60 à 80 kg

Attention : un cheval normal n'est pas une bête de somme ! En général un animal prend plaisir à être mené par un cavalier et ses performances reflètent le bonheur qu'il éprouve à voyager ainsi. Un cheval qui passe de long mois d'inaction dans une écurie dépérit tant par le manque d'exercice que par l'ennui qui le démoralise. Lui faire transporter de lourdes charges doit être peu fréquent et de durée limitée.

Quelques Vedettes ...

Dans l'antiquité, Bucéphale, le célèbre cheval d'Alexandre le Grand, tirait son nom d'une marque en forme de tête de taureau apposée sur son garrot.

Vaillantif, le courageux destrier de Roland de Roncevaux, ne tolère que son maître sur son dos. Boyoit



Petit lexique à l'usage des cavaliers

- Alezan : Cheval dont la robe est jaune rougeâtre.
- Arzel : Se dit d'un cheval affligé d'une balzane (voir ci dessous) sur le pied postérieur droit et d'une étoile sur le chanfrein. Réputées néfastes, de telles marques rendent un cheval difficile à vendre.
- Bai : Adjectif désignant un cheval dont la robe est composée de poils fauves, roux, avec les crins et les extrémités noirs.
- Balzane : Zone de poils blancs aux pieds de certain chevaux. L'adjectif correspondant est "balzan"
- Bouchonner : Frotter un animal avec un bouchon de paille pour enlever la sueur ou la malpropreté.
- Bouleté : Se dit d'un cheval dont le boulet (le "genou") est trop proéminent. Cette déformation signifie une usure irréversible.
- Chanfrein : Partie de la tête d'un cheval allant des oreilles à la base du front. Pièce d'armure qui protège cette région.
- Crin : Poil long et rude qui pousse sur le cou et à la queue des chevaux notamment.
- Démonter : Jeter quelqu'un à bas de sa monture.
- Etrille : Instrument formé de petites lames dentelées pour enlever les impuretés qui s'accrochent au poil des chevaux.
- Frein : Mors, partie de la bride que l'on met dans la bouche d'un cheval pour le diriger.
- Gourme : Maladie contagieuse qui atteint surtout les poulains.
- Harnais : Ensemble des pièces servant à équiper un cheval de selle ou de trait.
- Hongre : Cheval châtré.
- Imparidigité : Se dit d'un mammifère à sabots ayant un nombre impair de doigts à chaque patte, comme le cheval.
- Jument : Cheval femelle.
- Kératine : Substance fondamentale des sabots, imperméable à l'eau et riche en soufre.
- Longe : Courroie pour attacher un cheval.
- Maquignon : Marchand de chevaux
- Maquignonner : User d'artifices pour cacher les défauts d'un cheval.
- Morve : Maladie contagieuse et souvent mortelle des chevaux et autres équidés, transmissible à l'homme. Un bacille s'attaque aux fosses nasales et déclenche des sécrétions abondantes.
- Naseaux : Narines d'un cheval.
- Onagre : Mammifère ongulé sauvage, de Perse et d'Inde, intermédiaire entre le cheval et l'âne.
- Paturon : Première phalange de la jambe d'un cheval, entre le sabot et le boulet.
- Picotin : Mesure d'avoine pour un cheval, variable selon les régions (à Paris 2,5 litres).
- Pie : Désigne la robe d'un cheval quand elle est composée de deux couleurs non mélangées, comme blanc et noir ou blanc et roux.
- Quadrigé : Char de course à deux roues de l'antiquité, attelé de quatre chevaux de front.
- Robe : Couleur de l'ensemble des poils du cheval.
- Stalle : Espace réservé à un animal dans une écurie, séparé de l'emplacement voisin par une cloison.
- Troussequin : Partie postérieure d'une selle
- Unipare : Se dit d'une jument qui n'a donné naissance qu'à un seul poulain dans sa vie.
- Vinaigre d'orties : Active la pousse des poils au printemps.
- Western : Environnement où les chevaux sont très appréciés.
- Xérès : Second centre d'intérêt de l'Andalousie après ses chevaux, (vin blanc sec, à consommer avec modération).
- Yearling : Cheval de pur sang âgé d'un an.
- Zain : Adjectif désignant un cheval sans poil blanc.

reconnait Renaud de Montauban malgré de longues années de séparation. Broiefort a perdu toute sa vigueur au cours des sept années de captivité de son maître Ogier le Danois. Quand le chevalier retrouve sa liberté, il pleure d'émotion à entendre hennir son fidèle destrier, et à le voir, vieux et pelé, se coucher en signe de reconnaissance et de joie.

Quelques Suggestions Perfides ...

Pour conclure, voici maintenant quelques façons de nuire à un chevalier d'une manière indirecte, c'est à dire en s'en prenant à sa monture.

On peut par exemple lui faire absorber une substance toxique, hallucinogène, soporifique ou irritante, saboter discrètement les sangles de la selle ou du harnais, lui "coller" des parasites (tiques, sangsues, vers sous la peau,...)

Pour pouvoir approcher du cheval, il faut parfois écarter un écuyer ou un valet. L'assassinat attire des soupçons, mais la corruption est un moyen discret.

Pour un valet d'auberge ce sera facile mais pratiquement impossible pour un écuyer qui est bien traité et loyal envers son maître. Il faut donc employer la ruse : déclencher un bagarre déloyale avec l'écuyer et proposer un valet à sa solde pour le remplacer.

Un agent peut sinon distraire l'attention de l'écuyer en lui proposant un jeu de hasard, de la boisson alcoolisée, ou lui proposer de lui rendre service en donnant les soins aux chevaux à sa place pendant qu'il va dormir, boire ou courtiser, une complice peut tenter de le séduire pour l'éloigner du cheval, ...

On peut aussi soudoyer les maréchaux ferrant des villages sur la route des joueurs pour placer des fers fêlés a leurs chevaux, pour qu'ils se rompent après plusieurs heures de chevauchée.

Le villageois risque de passer un sale quart d'heure si les joueurs s'en rendent compte et repassent un jour dans le village...

Pierre Léonard



L'Eveil d'Irena

Le Poids du Passé

Ce scénario est destiné à des PJs débutants. Il a en outre été conçu pour les maîtres de jeu qui, pour la première fois, s'essayent à CHILL. Pour ce qui est des PJs, ces derniers peuvent venir d'horizons totalement différents. Pour la bonne marche de ce scénario, il est même préférable que ce soit le cas. Ensemble, les PJs doivent réunir tous les talents. Des hommes d'action sont nécessaires, tout autant que des intellectuels. Bref, ce scénario trouvera aussi bien à employer les muscles que la matière grise. Un dernier point : nous partons du principe qu'aucun PJs n'est encore membre de la Save.

Présentation

Afin de faciliter la tâche des maîtres de jeu débutants, nous vous proposons d'interdire aux PJs d'utiliser le Grand Art dans le cadre de cette aventure.

Ne refusez pas à un joueur d'acheter des disciplines du Grand Art à son personnage lors de la création. Mais expliquez-lui que son personnage n'a pas encore eu l'occasion de découvrir l'ensemble de ses capacités, occasion qui ne saurait tarder. En effet, à la fin de ce scénario, les PJs auront la possibilité d'entrer à la Save et, pour ceux qui en sont capables, d'être initiés à la pratique du Grand Art.

Enfin, il est indispensable qu'un des PJs parle couramment le serbe ou le croate. Si vous avez une âme de dictateur, exigez qu'un personnage-joueur développe l'une ou l'autre de ces langues. Nous vous proposons plutôt d'offrir l'une d'elles "gratuitement" au personnage le plus lettré du groupe au niveau Novice. Dites-vous que c'est pour la bonne cause et les personnages n'auront sans doute pas de sitôt l'occasion de retourner en Bosnie-Herzégovine, où se déroule cette aventure.

Synopsis

Les PJs vont être réunis par un ami commun qui les charge de retrouver sa fille, une journaliste disparue en Bosnie-Herzégovine. Après un périple mouvementé dans une Yougoslavie ravagée par la guerre civile, les PJs découvriront un village perdu dans les Alpes dinariques. Pour trouver la jeune femme, ils devront d'abord affronter un groupe de mercenaires, puis le fantôme d'une femme tuée par les villageois cinquante ans plus tôt et qui se venge de ses anciens bourreaux. A l'issue de cette mission, les PJs auront la possibilité de rejoindre la Save.

Neil YOUNG

Neil Young n'est que le point de départ de cette aventure.

Cependant, il est appelé à prendre de l'importance à l'avenir. C'est pour cette raison que nous vous en offrons un portrait détaillé.

AGI	: 30	DEX	: 50
CHA	: 70	PER	: 50
AUR	: 60	RES	: 80
FOR	: 50	VOL	: 80

Dons : Concentration, Courage.

Faiblesse : Personne à charge.

Compétences : Finance (E) 105, Anthropologie et Archéologie (N) 80, Conduite (N) 80, Passion-Livres anciens (M) 95, Histoire (M) 95, Mythes et Légendes (E) 105, Pilotage (N) 60, Savoir-faire (M) 95.

Combat : Boxe (M) 70, Pistolet (N) 55.

Grand Art : Prescience (E) 85, Télépathie passive (M) 65, Télépathie active (M) 65.

Langues : Anglais (E) 105, Français (E) 105.

Description

Neil Young est un homme de taille moyenne. Agé d'une cinquantaine d'années, il est en bonne forme physique grâce à la pratique régulière de différents sports (la boxe, en particulier). Ses cheveux bruns, coupés courts, sont gris aux tempes. Ses yeux sont noirs, cachés par d'épais sourcils sombres. Neil Young est d'un abord sympathique, voire séduisant. Il est le plus souvent souriant et se montre toujours amical avec les inconnus. Soucieux de son image, il est toujours tiré à quatre épingles. Ses costumes sont naturellement faits sur mesure. Neil Young ajoute à son élégance vestimentaire un parfait savoir-vivre.



Psychologie

Neil Young est un homme franc et loyal. Il est extrêmement fidèle en amitié, et personne n'a encore eu à se plaindre de compter parmi ses amis. Il sait être serviable et peut se montrer assez généreux.

En revanche, il ne pardonne pas à ceux qui trahissent sa confiance. Il a la rancune plutôt tenace, même s'il sait pardonner les erreurs de ses proches. Neil Young est juste et respectueux de ses employés pourvus que ces derniers soient compétents. On ne lui connaît pas d'aventures depuis la mort de sa seconde épouse mais l'amour qu'il porte à Maud, sa fille d'un premier lit, est immense.

Historique

Neil Young est né à Londres en 1940. Issu de la meilleure bourgeoisie, il fit de brillantes études économiques à Oxford avant de prendre la succession de son père pour devenir agent de change.

Son cabinet compta rapidement parmi les plus réputés de la place londonienne. Parallèlement, il enseigna l'économie dans différentes facultés européennes.

En 1963, il épousa Mary Bradwick, qui était enceinte. Maud naquit la même année. Neil et Mary Young divorcèrent en 1966. Cependant, Maud ne fut jamais séparée de son père, même à l'occasion de son second mariage, en 1971.

Judith, la nouvelle femme de Neil, mourut dans un accident de voiture en 1977. Neil ne se remarqua pas.

Au fil de ses études, Neil Young se passionna pour les livres anciens.

Cette passion lui fit découvrir dans les archives d'Oxford un étrange volume, traduction médiévale d'un texte grec établi d'après des poèmes de la tradition orale égyptienne. L'étude de ce manuscrit anonyme offrit à Neil l'occasion de percevoir les premières réalités de l'Inconnu. Le hasard voulut qu'un des professeurs de Neil fût membre de la Save et s'intéressât à ses travaux.

Neil Young entra à la Save en 1964. Il ne fut jamais un agent de terrain mais fit des prodiges en tant que documentaliste. Il quitta la Save en 1977, persuadé que la mort de sa seconde épouse, Judith, n'était pas "réellement" accidentelle. Ayant rompu tout contact avec le Save, il menait une vie normale jusqu'à ces derniers jours.

Les Cauchemars de Neil Young

Cela fait maintenant quatre nuits (depuis la nuit du 10 au 11 décembre) que Neil Young est hanté par le même cauchemar.

Sa fille lui apparaît d'abord blessée, étendue dans un fossé. Puis le visage de Maud vient se superposer à cette scène, jusqu'à l'effacer complètement.

Le visage de la jeune femme est torturé. Elle appelle au secours et supplie son père de la délivrer. Le cauchemar se finit toujours de façon semblable.

Maud hurle de terreur comme si elle était surprise par son bourreau et Neil Young se réveille brutalement, les oreilles résonnant encore du cri de sa fille.

Bien qu'il ait abandonné l'exercice du Grand Art depuis longtemps, Neil Young sait quelle importance accorder à ce genre de rêves.

Dans un premier temps, il tenta de contacter sa fille à Zagreb, où elle devait faire escale 48 heures, mais elle était déjà partie. Très inquiet, il a donc décidé de mettre plusieurs personnes sur la piste de sa fille. Cependant, afin d'être pris au sérieux, Neil Young ne va rien dire de ses rêves, mais inventer une fable qui devrait suffire à convaincre les PJs de partir à la recherche de Maud.

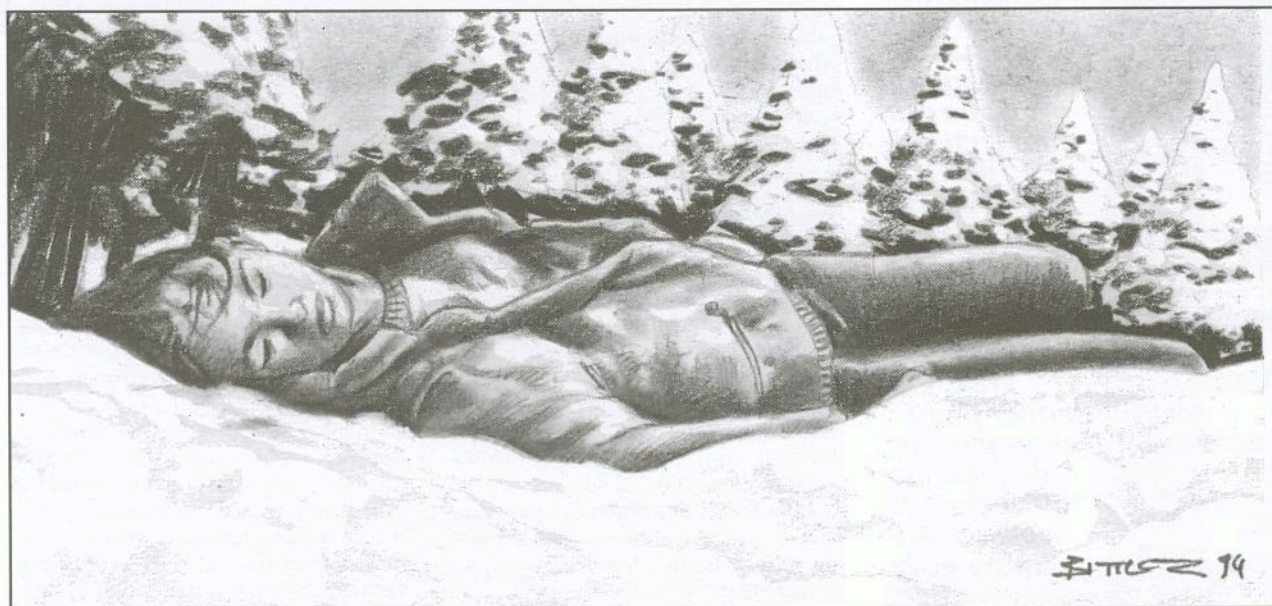
Neil Young et les PJs

Comme il paraît logique que Neil Young connaisse ceux qu'il va charger d'une si délicate mission, vous devez imaginer par quel biais chaque personnage-joueur a pu le connaître.

La carrière de Neil Young offre bien des possibilités. Ainsi, un des PJs peut avoir été son élève, ou du moins l'avoir rencontré à l'occasion des ses études. Si l'un des PJs poursuit, ou a poursuivi, des études supérieures, optez pour cette solution.

Autre possibilité, un personnage-joueur est, ou a été, un employé de Neil Young. Neil Young est susceptible d'avoir engagé des comptables, des documentalistes, des secrétaires, des conseillers financiers, des détectives privés, et même des gardes du corps.

Troisième solution, Neil Young et un personnage-joueur peuvent avoir été rapprochés par une passion commune. Nous vous rappelons que Neil Young s'intéresse à l'anthro-





pologie, à l'archéologie, aux livres anciens, à l'Histoire, et à la mythologie. Il pilote en outre de petits avions de tourisme pour se distraire dans différents clubs privés d'Europe.

Quelle que soit la solution retenue, il est impératif que Neil Young et les PJs soient devenus des amis. Adaptez l'historique de chacun des PJs en fonction de cette nécessité. Cependant, les PJs ne doivent pas tout savoir de leur ami. Ainsi, ils doivent ignorer que Neil Young a appartenu à la Save (ils doivent même ignorer l'existence de la Save). De même, il est indispensable qu'ils ignorent tout de son premier mariage (en particulier le décès récent de sa première femme, Mary).

Le Périphe de Maud

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est nécessaire que nous vous expliquions ce qui est arrivé à Maud Young.

Afin de mieux suivre le parcours de la jeune femme, nous vous conseillons de vous munir d'une carte, même sommaire, de la Yougoslavie.

Journaliste, Maud Young travaille pour une agence privée parisienne, l'agence Orion. Avec Antoine Brimm, son photographe attitré, elle a été envoyée en reportage en Bosnie-Herzégovine ; elle a quitté Paris le 9 décembre dernier.

Au cours d'une escale à Zagreb, Maud Young a appris l'existence, dans les Alpes dinariques, d'une vallée jusqu'à présent épargnée par la guerre.

Une légende dit même que cette vallée a toujours échappé à toute catastrophe depuis des siècles. Convaincue de tenir un bon sujet, Maud Young a décidé de consacrer un reportage aux habitants du seul village de cette vallée, le village de Spanzek. Elle a ensuite fait part de son projet à James Central, un collègue et ami.

Arrivée le 9 au soir, Maud Young quitte Zagreb le 12 décembre 1993 au matin. Elle est naturellement accompagnée de son photographe, Antoine Brimm.

Pendant trois jours, les deux journalistes accompagnent un convoi

de la Croix Rouge en route pour Bihac. Ils y arrivent le 15 décembre. La ville étant assiégée par les Serbes, Maud et Antoine ne tiennent pas à s'y enfermer et abandonnent le convoi.

A partir du 16, donc, ils voyagent seuls dans les montagnes vers le sud-est, en prenant soin d'éviter les patrouilles (la zone est entièrement contrôlée par les Serbes).

Le 22 décembre, jour du solstice d'hiver, ils arrivent à l'un des cols d'accès de la vallée de Spanzek. Leur voiture est alors emportée par une avalanche. Antoine Brimm est tué sur le coup. Maud, quant à elle, sombre dans un coma profond.

Tel est le parcours que, dans un premier temps, les PJs vont devoir reconstituer et effectuer. Ce n'est qu'une fois arrivés dans la vallée de Spanzek qu'ils auront l'occasion d'accomplir la seconde partie de cette aventure et de découvrir ce qui est arrivé à Maud après son accident.

Paris - Zagreb

Pour les PJs, ce scénario commence le 14 décembre 1993.

Tous ont été invités (où qu'ils se trouvaient) par Neil Young. Au besoin, un billet d'avion de première classe accompagnait le télégramme par lequel Neil Young expliquait à chacun d'eux qu'il a une affaire délicate à leur confier et qu'il souhaite les rencontrer le 14 décembre à son domicile parisien.

Paris

Le domicile en question se situe dans le XVI^{ème} arrondissement. Il s'agit d'un hôtel particulier datant du XVII^{ème} siècle. Haut de deux étages, le bâtiment est construit au centre d'un jardin parfaitement entretenu. Deux hôtels du même style se dressent de part et d'autre.

Sur la rue, le jardin est ceint par une grille en fer forgé. Normalement close, son ouverture peut être commandée à distance, de l'intérieur de l'hôtel. Un interphone permet aux visiteurs de se faire reconnaître.

Ces derniers sont ensuite accueillis par Clive, le majordome du maître des lieux. Les esprits les plus attentifs (jet de PER) auront pu remarquer quelques caméras de

surveillance dans le jardin. Seul un hasard extraordinaire pourrait permettre aux PJs d'arriver tous ensemble. Neil Young les accueillera donc un à un, et fera les présentations au fur et à mesure.

Les politesses d'usage pourront ainsi être échangées mais les PJs perspicaces (jet de PER) remarqueront sans doute que leur hôte est tourmenté et que sa décontraction est feinte.

Si on l'interroge sur ce point précis ("Vous me paraissez bien soucieux, Neil. Qu'est-ce qui vous tracasse?"), il dira préférer attendre que tout le monde soit réuni pour s'expliquer.

Dès que tous les PJs seront arrivés, Neil Young expliquera enfin ce qu'il attend d'eux. Vous le savez déjà, il s'agit de retrouver Maud, en reportage en Bosnie-Herzégovine.

Cependant, comme il a été dit plus haut, Neil Young ne parlera pas de ses cauchemars. Il ne tient pas à passer pour un fou. En revanche, il a préparé un mensonge dont les PJs n'ont aucune raison de douter (cf. encadré ci-contre).

En réalité, la mère de Maud, Mary Bradwick est morte deux mois plus tôt (le 17 octobre, exactement). C'est justement dans l'espoir d'oublier la disparition de sa mère que Maud est partie en reportage en Bosnie-Herzégovine.

Si les PJs acceptent de partir à la recherche de Maud, Neil Young les remerciera chaudement. Il répondra ensuite à toutes les questions qui pourraient lui être posées, dans les limites de son mensonge.

Entre autres, voici le portrait qu'il fera de sa fille : "Maud est âgée de trente ans, elle est née en 1963. C'est une jeune femme indépendante et décidée. Elle adore son métier et le danger ne lui fait pas peur. A ma connaissance, elle est célibataire. Je ne lui connais qu'un ami, un photographe avec lequel elle travaille beaucoup. Je crois qu'il s'appelle Antoine. Maud m'a parfois parlé de lui mais je ne l'ai jamais rencontré. Maud travaille pour l'agence Orion depuis 7 ans, depuis qu'elle est sortie de l'école de journalisme, en fait. Je crois qu'elle est très appréciée de ses chefs."

Les billets pour Zagreb (la dernière escale connue de Maud) sont déjà prêts. Le départ des PJs est prévu pour le soir même. Ils disposent en outre d'une cagnotte de 25 000 dollars (en dollars et en



"Messieurs, avant tout je tiens à vous remercier encore une fois d'avoir répondu à mon appel. Croyez bien que je vous suis déjà infiniment reconnaissant de vous être déplacés et que je ne vous reprocherais pas de ne pas vouloir me rendre l'immense service que je m'appête à vous demander.

Certains d'entre vous connaissent déjà Maud, ma fille. Pour les autres, sachez que je la tiens d'un premier mariage et qu'elle est ce que j'ai de plus précieux au monde. Mary, ma première femme et la mère de Maud, est sur le point de mourir. Elle a été renversée par une voiture il y a quelques jours. Et elle désirerait revoir sa fille une dernière fois avant... Bref, je crois que vous me comprenez.

Malheureusement, Maud, qui est journaliste, est en ce moment en reportage en Bosnie. Elle a quitté Paris pour Zagreb le 9 de ce mois. Depuis, je n'ai plus de nouvelles d'elle. Vous devinez donc qu'il est impossible de la joindre. Si ce n'est par personne interposée.

Je voudrais que vous vous rendiez en Bosnie. Trouvez Maud, et dites-lui que sa mère est mourante. J'ai parfaitement conscience qu'il est plus que probable que Maud rentre trop tard. Cependant, je sais qu'elle est très attachée à sa mère et je ne veux pas qu'elle puisse me reprocher de n'avoir pas tout tenté.

Voilà messieurs, le service que je vous prie de me rendre. Je sais quels risques je vous demande de prendre. Mais il n'y a personne d'autre que vous à qui je puisse faire appel pour une si délicate mission."

marks) qui leur permettra de trouver à Zagreb tout ce dont ils pourront avoir besoin (armes, vivres, véhicules).

Enfin, Neil Young remet aux PJs un jeu de photos de Maud, ce qui leur donne l'occasion de découvrir une jolie jeune femme brune aux cheveux longs et à l'allure sportive. Neil Young est un homme riche et puissant. Il fera tout son possible pour faciliter matériellement la tâche des PJs. Bref l'équipement ne devrait pas être un problème, dans les limites du raisonnable.

Et qui décide de ce qui est raisonnable ? C'est vous, maître de jeu. Par exemple, n'oubliez pas qu'on ne peut pas prendre l'avion avec une arme.

L'Agence Orion

Avant de prendre l'avion, il est possible que les PJs souhaitent faire

un saut à l'agence Orion. Cette dernière a son siège à la Défense, au cinquième étage d'un immeuble ultramoderne. Rencontrer Etienne Legrand, le directeur de l'agence, ne pose aucun problème.

Etienne Legrand est un homme athlétique de taille moyenne. Ses cheveux sont noirs et courts. Ses yeux sont verts. Agé d'une cinquantaine d'années, cet ancien grand reporter a fondé sa propre agence au milieu des années 80. Amical, il recevra les PJs dans son bureau et, bien que sa fonction de directeur paraisse l'occuper beaucoup, il répondra gracieusement aux questions qui lui seront posées.

Etienne Legrand a une excellente opinion de Maud Young. Il se souvient l'avoir engagée comme stagiaire en 1986.

Il n'a pas tardé à lui signer un contrat définitif et n'a jamais eu à le regretter. Selon lui, Maud est un excellent journaliste. Elle a surtout le talent de trouver des reportages originaux quand tout le monde croit avoir épuisé un événement.

Maud est partie pour Zagreb le 9 décembre dernier. Elle n'a pas donné signe de vie depuis mais cela n'a rien d'étonnant.

Elle n'était pas chargée de "couvrir" un sujet particulier mais avait carte blanche.

Comme d'habitude, elle était accompagnée par Antoine Brimm, un photographe avec lequel elle travaille depuis trois ans et au sujet duquel Legrand n'a pas grand chose à dire. Ce tandem fonctionne parfaitement.

Voilà, en gros, ce que Legrand pourra apprendre ou répéter aux PJs. Ne s'intéressant pas à la vie privée de ses employés, il ne pourra pas répondre à des questions qui sortent du cadre professionnel.

Il mettra même un terme à l'entrevue si les PJs se montrent un peu trop insistants dans ce domaine. Il a simplement remarqué que Maud était triste ces derniers mois.

Comme elle s'est portée volontaire pour ce reportage en Bosnie, il imagine qu'elle voulait se changer les idées ou prendre du recul. Legrand, cependant, ne sait rien de ce qui pouvait attrister Maud.

En revanche, il peut faire gagner du temps aux PJs en leur apprenant que la plupart des journalistes de passage à Zagreb descendent à l'hôtel Tito.

Que faire de Neil Young?

Vous pouvez décider que Neil Young accompagnera les PJs. Nous vous conseillons de retenir cette option si vos joueurs débutent et si vous craignez qu'ils ne parviennent pas à réussir seuls cette aventure.

Leur adjoindre Neil Young vous permettra de les aider efficacement aux moments opportuns. Sinon, expliquez aux PJs que Neil Young souffre depuis quelques années d'une maladie de cœur et que son état de santé ne lui permet pas de les accompagner.

Zagreb

Forte de 570 000 habitants, Zagreb est la capitale de la Croatie.

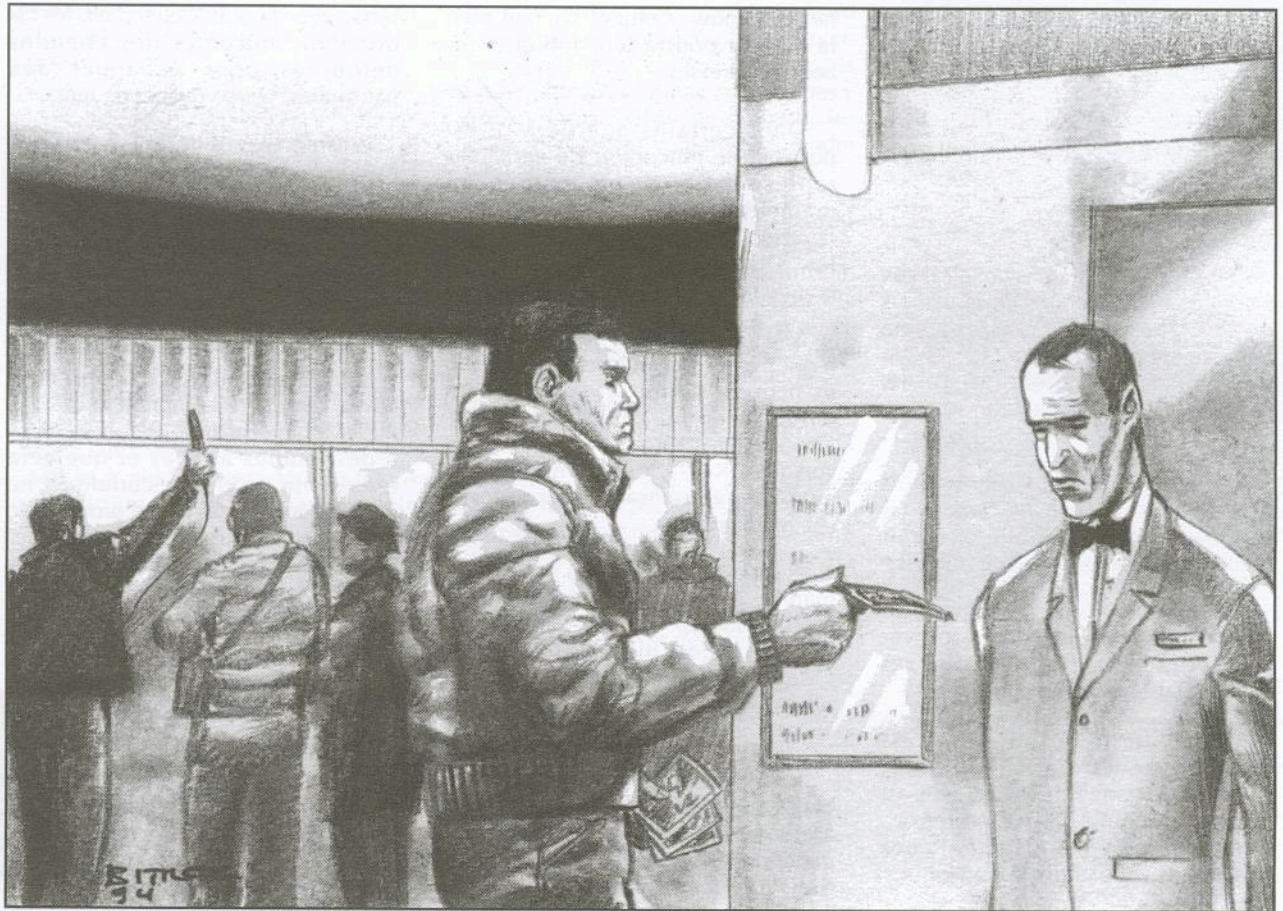
C'est une ville moderne, en paix, où les effets de la guerre ne se font sentir qu'indirectement (pénurie, marché noir). S'ils ne tardent pas, les PJs devraient y arriver, après une escale à Vienne, à l'aube du 15 décembre. Leur premier souci sera sans doute de trouver la trace de Maud Young. Ensuite, ils auront encore à acheter des armes et un véhicule.

L'Hôtel Tito

S'ils ont rencontré Etienne Legrand, les PJs savent probablement que les journalistes étrangers s'arrêtent en général au Tito. Sinon, ils pourront l'apprendre à l'aéroport, par exemple, ou auprès des journalistes locaux. En toute logique, ils devraient commencer leur enquête par là.

Le Tito est un hôtel international confortable de cinquante chambres environ construit au cours de l'après-guerre. Son personnel, habitué à la clientèle étrangère, comprend l'anglais. Il est même possible d'y rencontrer un serveur ou un groom parlant français (jet de CHA).

En se renseignant à la réception, il est très facile d'apprendre que Maud Young est descendue au Tito le 9 décembre dernier pour le quitter le 12 au matin. Néanmoins le personnel n'est pas en mesure de révéler la destination de la jeune femme.



Pour le découvrir, les PJs devront enquêter du côté des journalistes.

La plupart des journalistes présents connaissent Maud Young. Tous se souviennent l'avoir croisée dernièrement à l'hôtel, aux alentours du 10 et du 11.

Malheureusement, les premiers interrogés n'en sauront guère plus : pour la plupart, ils ne connaissent leur charmante consœur que de vue. En outre, les journalistes n'ont pas pour habitude de confier leur projet dans un souci légitime d'exclusivité. Quand les PJs commenceront à se décourager d'obtenir d'aussi faibles informations, faites leur rencontrer un journaliste qui leur conseillera d'aller voir James Central.

James Central

James Central est un vieux de la vieille. Agé d'une bonne cinquantaine d'années, ce Canadien s'est rendu sur tous les points chauds du globe au moins une fois. Il fut pendant très longtemps le partenaire d'Etienne Legrand, avant que ce dernier ne fonde l'agence Orion.

C'est un homme grand, robuste, le cheveu gris et court, le visage ridé. Il s'est lié d'amitié avec Maud Young. Il a même été son amant d'une nuit. Il est le seul, à Zagreb, à connaître les projets de Maud.

James Central n'est pas au Tito. En reportage, il a pour habitude de louer une chambre chez des particuliers partout où c'est possible. A Zagreb, il loge chez une vieille fille, dans les faubourgs de la ville.

Les PJs peuvent aller l'y rencontrer ou attendre qu'il passe au Tito, où il déjeune tous les jours. D'un naturel méfiant, Central ne se confiera pas facilement. Les PJs devront se montrer persuasifs ; un jet d'AUR sera nécessaire pour amadouer le journaliste.

Les informations révélées par ce dernier dépendront de la qualité du jet. Les raisons de la méfiance de Central sont multiples. Entre autre, les PJs pourraient très bien être des journalistes essayant de voler un scoop à Maud.

Pour gagner la confiance de James Central, le mieux est encore que les PJs ne lui cachent rien. Si tel est le cas, ils surprendront beaucoup le journaliste en prétendant que la mère de Maud est mourante.

Central sait en effet de la propre bouche de Maud que la mère de cette dernière est morte quelques mois auparavant. Ce mensonge involontaire risque de compliquer la tâche des PJs en éveillant la méfiance du journaliste.

Ce que révèle James Central

Demandez un jet d'AUR au personnage-joueur qui dirige les débats.

Réussite F : "Je ne sais pas exactement où Maud est allée. Elle est partie le 11 ou le 12 avec un convoi de la Croix Rouge."

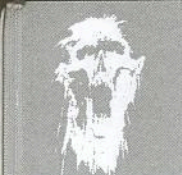
Réussite M : "Je ne sais pas exactement où Maud est allée. Elle est partie le 12 avec un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac*."

Réussite B : "Maud m'a parlé d'un village dans les Alpes dinariques. Elle a décidé de lui consacrer un reportage. Elle est partie le 12 avec un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac*."

Réussite E : "Maud a entendu parler d'un village situé dans les Alpes dinariques, le village de Spanzek. Elle a décidé de lui consacrer un reportage. On raconte que, au cours de son histoire, ce village a toujours échappé aux catastrophes et fléaux dont la Yougoslavie a souffert. Elle est partie le 12 avec un convoi de la Croix Rouge en route pour Bihac*."

En plus de ces précieux renseignements, Central fournit une carte indiquant la vallée de Spanzek.

*un jet réussi de Journalisme permet de savoir que la ville de Bihac est actuellement assiégée par l'armée serbe.



Un nouveau jet d'AUR sera nécessaire pour le convaincre que les PJs ont été trompés.

A leur tour, les PJs vont certainement vouloir savoir pourquoi Neil Young les a trompés. Sans doute tenteront-ils d'entrer en contact avec le père de Maud.

Dès lors, plusieurs possibilités s'offrent à vous, maître de jeu. Vous pouvez faire en sorte que les PJs ne parviennent pas à joindre Neil Young (mauvaises communications téléphoniques, lignes endommagées, etc.).

Neil Young peut également inventer un nouveau mensonge : il serait en fait très malade et aurait voulu, par pudeur, le cacher aux PJs.

Enfin, vous pouvez imaginer un Neil Young effondré, jouant son va-tout, et racontant le détail de ses cauchemars à ses amis.

Cette dernière solution est probablement la meilleure. Psychologiquement parlant, elle est la plus probable. En même temps, elle est la plus émouvante. Faites néanmoins votre choix librement.

Croix Rouge

Selon ce qu'aura bien voulu leur apprendre James Central, les PJs seront peut-être contraints d'aller prendre de plus amples informations auprès de la Croix Rouge. Si nécessaire, ils pourront ainsi découvrir que Maud et son photographe ont accompagné le convoi du 12 décembre en route pour Bihac. Il est prévu que le convoi parvienne à destination le 14 ou le 15. En fait, il arrivera le 15, après avoir été arrêté un jour et une nuit à l'entrée de la ville par les assiégeants. Le 15 au soir, l'antenne de la Croix Rouge à Zagreb sait que son convoi est arrivé à bon port. Mais les belligérants brouillent les émissions radio et les PJs ne pourront pas en apprendre plus.

Marché noir

Découvrir la première partie de l'itinéraire de Maud Young n'est donc pas particulièrement difficile. En revanche, les PJs devront encore faire "quelques courses" avant de se lancer à sa poursuite.

En effet, il leur faut trouver des armes, des vivres, un véhicule. Pour obtenir tout ce matériel, le plus simple est encore que les PJs passent par le marché noir. Au besoin, ils peuvent se renseigner auprès de

James Central. Celui-ci connaît bien la ville et pourra leur indiquer les bonnes adresses.

Dans certains quartiers il est possible de rencontrer de véritables représentants de commerce en matériel militaire. Les délais de livraison sont très courts et le fait que les PJs paient cash facilitera grandement les choses.

Mais si tout est à vendre, les PJs n'ont pas les moyens de tout acheter. Ils peuvent s'offrir un véhicule tout terrain (Jeep ou Range-Rover), des armes légères automatiques (M-16, et surtout AK-47), des grenades, des munitions en suffisance, des vivres et des médicaments.

A supposer que les PJs sachent les manier, évitez les mortiers et autres lance-roquettes. De telles armes sont certes disponibles mais chères. Quant aux chars d'assaut et aux pièces d'artillerie, c'est clair, c'est NON.

Vous pouvez compliquer les choses en mettant les PJs en contact avec des individus franchement malhonnêtes qui voudront les attirer dans un traquenard. Si les PJs tombent dans le panneau, ils se retrouveront dans un hangar isolé, nez à nez avec trois ou quatre malfrats bien décidés à les dépouiller.

Ne retenez cette option que si les joueurs s'endorment et si leurs personnages sont en mesure de se tirer de ce mauvais pas. Si nécessaire, utilisez les caractéristiques et les compétences données ci-après (cf. Soldat) pour les truands.

Bihac

I l n'existe pas de grande route menant de Zagreb à Bihac.

Imaginez plutôt une route correspondant à nos départementales en rase campagne.

Le Voyage

Dès la frontière de la Croatie dépassée (moins d'une journée de voyage), les PJs pénètrent dans une zone essentiellement contrôlée par les Serbes.

En partant le matin, il est normalement possible de rejoindre

Bihac avec la nuit. Cependant, les PJs doivent emprunter des chemins détournés pour échapper aux patrouilles, voire voyager de nuit.

Néanmoins, ils devraient être plus rapides que le convoi de la Croix Rouge. En partant le 16 de Zagreb, ils arriveront le 18 en vue de Bihac. Vous pouvez aussi bien décrire rapidement le trajet qu'imaginer quelques anecdotes pour le pimenter.

Quel que soit votre choix, vous devez bien faire comprendre aux PJs qu'ils traversent une région soumise à des bandes armées et que cela représente un risque certain. Il ne s'agit en aucun cas d'une promenade de santé. Si vous voulez provoquer un accrochage entre les PJs et des soldats en vadrouille, utilisez les caractéristiques et compétences suivantes.

Le descriptif suivant convient aussi bien pour des soldats serbes et croates que pour les mercenaires étrangers que les PJs seront amenés à affronter dans la seconde partie de ce scénario.

SOLDATS

AGI	: 60	DEX	: 60
CHA	: 50	PER	: 60
AUR	: 50	RES	: 50
FOR	: 60	VOL	: 50

Compétences : Conduite (N) 75, Discrétion (N) 70.

Combat : Couteau (N) 75, Armes automatiques (N) 75, Fusil (N) 75.

En général, un soldat ne possède qu'une arme : une arme d'épaule (automatique ou non), ou une arme de poing (pour les officiers).

Si James Central a révélé aux PJs la destination finale de Maud (la vallée de Spanzek), ces derniers n'ont aucune raison de se rendre à Bihac. Bihac ne s'en trouve pas moins sur leur route.

La seule différence est que rien ne les poussera à vouloir pénétrer dans la ville assiégée. Par souci de clarté, que les PJs passent par Bihac ou non, ils arriveront au col de la vallée de Spanzek le même jour.

Entrer dans Bihac

Bihac est une ville de moyenne importance. Assiégée depuis de nombreux mois, elle subit

quotidiennement les tirs des Serbes qui contrôlent tous les accès à la ville.

Si les PJs ne savent pas que Maud comptait se rendre dans la vallée de Spanzek, ils s'attendent certainement à la rejoindre à Bihac. Il y a donc toutes les chances pour qu'ils tentent tôt ou tard de passer les lignes serbes.

Naturellement, il est impensable que les soldats laissent passer des hommes armés. Ainsi, à moins qu'ils n'imaginent un stratagème particulièrement efficace, les PJs ne peuvent espérer entrer dans Bihac que clandestinement ; A savoir : de nuit et à pied. Laissez tout le temps aux joueurs de préparer cette opération.

A ce stade, un personnage bénéficiant d'une solide expérience militaire peut s'avérer très utile. Permettez-lui d'observer le terrain (gare aux mines !), d'enregistrer les horaires de patrouille, etc.

Le plan une fois établi, passez à sa réalisation. Demandez moult jets de Discrétion, forcez les joueurs à chuchoter autour de la table ou, plus cruel, à ne s'exprimer que par signes. Faites-leur croiser des patrouilles imprévues.

Obligez-les à se dissimuler, au dernier moment, à quelques centimètres d'un soldat sorti fumer une cigarette. Bref, faites-leur peur.

Vous devez cependant prendre soin à ne pas demander l'impossible. Si un personnage-joueur doit combattre un adversaire, un coup de feu ne tarderait pas à attirer des dizaines de soldats. Préférez le couteau, dans la mesure du possible. Laissez toujours la possibilité aux PJs de surprendre leurs adversaires ou, du moins, d'agir assez vite pour que ces derniers ne puissent pas donner l'alerte.

Ce moment du scénario n'a pas pour objectif de provoquer des combats mais plutôt d'offrir de belles suées aux joueurs.

Dans la ville

Une fois dans la place, les PJs ne devraient avoir beaucoup de mal à localiser les camions de la Croix Rouge.

Au passage, il ne serait pas aberrant que les défenseurs de la ville les prennent pour cible dans un premier temps ! Mais quelles que soient les difficultés rencontrées, les PJs finiront bien pas rencontrer un délégué de la Croix Rouge. Celui-ci

leur révélera que, certes, Maud Young et son photographe ont bien accompagné le convoi, mais qu'ils l'ont quitté avant Bihac pour ne pas y être retenus. Selon le délégué, les deux journalistes voulaient se rendre bien au sud.

Par chance, un sac oublié par Antoine Brimm, le photographe, viendra débloquer la situation. Il contient une carte de la Yougoslavie où la vallée de Spanzek est entourée d'un cercle rouge. Demandez un jet de PER. Si cette vallée est bien le but de Maud Young, il est logique qu'elle ait suivi la route qui passe par Bihac.

Bref, il ne reste plus aux PJs qu'à quitter la ville. S'il fait toujours nuit, ils peuvent encore espérer le faire dans l'immédiat. Sinon, il leur faudra attendre que le soleil se couche. Cette attente forcée peut permettre à certains de recevoir des soins.

Nous vous proposons de réduire ce deuxième passage des lignes serbes à quelques jets de dés (il est inutile d'en rajouter).

Autre solution, le convoi de la Croix Rouge doit quitter Bihac dans la journée. En s'y mêlant, les PJs peuvent quitter Bihac sans problèmes. Reste encore à convaincre les représentants de la Croix Rouge de prendre le risque d'être surpris avec des passagers clandestins. Les Serbes ne fouilleront les camions que très superficiellement : encore une occasion de faire quelques frayeurs aux joueurs.



Aucun des PJs n'est un homme d'action


Déjà, c'est un tort. CHILL, est bien sûr avant tout un jeu d'ambiance mais les scènes d'action font également partie de son univers. Vous devez donc réunir autour de votre table des personnages prêts à faire le coup de poing quand c'est nécessaire. Si ce n'est pas le cas, vos joueurs devront trouver un autre moyen de passer les lignes serbes.

Pour commencer, quelques explosifs soigneusement placés peuvent constituer une diversion efficace. Ensuite, pourquoi ne pas (tout simplement) graisser la patte d'une sentinelle ? Si les PJs ne sont pas en mesure de faire fonctionner leurs muscles, qu'ils utilisent leur matière grise.

La Route jusqu'au Col

A partir de Bihac, les PJs s'enfoncent dans les Alpes dinariques. Les chaînes dinariques sont lourdes, difficilement pénétrables.

En outre, l'hiver et la neige n'arrangent pas la tâche des PJs. Selon notre calendrier, ils devraient arriver à l'entrée de la vallée de Spanzek aux alentours du 25 décembre, soit 6 jours pour accomplir une centaine de kilomètres (à vol d'oiseau).



La route est en très mauvais état. La plupart du temps, il ne s'agit que d'un vague sentier rocailleux et gelé. Sur la fin du parcours, la piste disparaît sous la neige.

Vous devez faire comprendre aux joueurs que leurs personnages évoluent dans une nature hostile. Vous avez toute liberté pour arriver à vos fins.

Demandez des jets de Survie fréquents et justifiés par les circonstances.

Imaginez une panne légère mais qui oblige tout de même les PJs à soulever le capot et à perdre quelques heures (jet de Mécanique).

Obligez-les à traverser une rivière à gué ou un pont branlant (jet de Conduite).

A la fin de chaque journée, exigez des jets de RES et diminuez cette caractéristique pour illustrer la fatigue et les effets du froid.

Enfin, si vous voulez réellement fragiliser les PJs, faites-leur perdre une partie de leur équipement, gênez une partie des vivres, rendez la radio inopérante.

En clair, sapez le moral des joueurs autant que celui des personnages (en général, l'un ne va d'ailleurs pas sans l'autre).

Ce n'est qu'après six jours d'un voyage particulièrement pénible que les PJs parviennent au col qui donne accès à la vallée de Spanzek et que commence la seconde partie de cette aventure.

Spanzek

A lors que, jusqu'à la vallée de Spanzek, les PJs n'ont d'autre choix que de suivre soigneusement la piste de Maud Young, ils vont, dès leur arrivée au village, être totalement libres de leurs mouvements.

Si vos joueurs débutent, ils seront très certainement plus ou moins déstabilisés par cette soudaine liberté d'action. Votre rôle, en tant que Maître de jeu, est de les aider à l'exploiter au mieux.

Dès lors, vous comprendrez que cette partie du scénario ne peut

s'organiser en une suite rigoureuse d'événements.

Dans la mesure du possible, nous vous expliquerons quels sont les événements inévitables. Mais la plupart du temps, vous devrez déduire ce qui se passe des informations que nous allons vous fournir et des actions des PJs (imprévisibles par nature). Vous allez par conséquent être très certainement contraint d'improviser.

Naturellement, vous ne pourrez faire qu'en parfaite connaissance de cause. Nous vous conseillons donc de lire attentivement ce qui suit. Vous pourrez ainsi, avec un peu de jugeote, toujours faire face.

Si vous débutez, cet exercice d'improvisation "contrôlée" peut légitimement vous impressionner.

Avertissement.

La seconde partie de ce scénario, contrairement à la première, n'est absolument pas linéaire.

Vous préféreriez sans doute avoir affaire à un scénario linéaire de bout en bout. C'est pourtant cette espèce de flou qui vous permettra de créer l'ambiance propre à CHILL.

Cette seconde partie confronte directement les PJs à l'Inconnu. Vous devez donc les inquiéter, voire les effrayer, en créant un climat oppressant.

Pour ce faire, vous avez à votre disposition un arsenal de trucs que les règles de CHILL détaillent soigneusement. La seconde partie de ce scénario vous donne toute liberté pour amener vos effets aux moments les plus propices. Vous êtes, et vous seul pouvez l'être, seul juge.

Le village

Le village de Spanzek est construit dans la vallée du même nom, au cœur des Alpes dinariques. Vous savez déjà à quel point il est difficile d'accès.

Géographiquement parlant, pourtant, ce village n'est pas particulièrement isolé. A vol d'oiseau, il est possible de rencontrer d'autres habitations à moins de cinquante kilomètres.

Cependant, c'est comme si la nature mettait un point d'honneur à couper le village de Spanzek du reste du monde. Le village de Spanzek

compte une cinquantaine d'habitants vivant en autarcie et profitant des conditions climatiques exceptionnelles de la vallée. Sans que l'on sache vraiment pourquoi, l'hiver y est moins rigoureux, l'été est plus doux, les pluies suffisantes mais jamais surabondantes. Bref pour un paysan (tous les villageois pratiquent l'agriculture), cette vallée est un véritable paradis.

Ajoutez à cela que le village ne connut jamais, tout au long de son histoire, les épidémies, disettes et autres massacres en temps de guerre dont les autres villages de la région ont pu souffrir. De mémoire d'homme, le village de Spanzek a toujours été miraculeusement préservé sans que sa situation géographique suffise à expliquer ce miracle.

Autre miracle, les villageois ne souffrent absolument pas de la consanguinité que leur isolement historique devrait entraîner. Ils sont en revanche profondément xénophobes. Ils craignent et détestent tout ce qui vient de l'extérieur. Inconsciemment, ils doivent redouter de perdre leurs privilèges en permettant à ce qui leur est étranger de pénétrer chez eux.

Conséquence obligée de l'isolement, le progrès arrive difficilement jusqu'au village. De sorte que le temps semble s'y être arrêté au milieu du XIX^{ème} siècle. Les villageois de Spanzek ne pratiquent aucune religion connue, mais un étrange mélange de christianisme et de superstitions païennes. Ils ne fêtent pas Noël.

Les Tziganes

A u cours de la Seconde Guerre Mondiale (septembre 1942), une famille tzigane fuyant les massacres nazis vint trouver refuge dans la vallée.

Cette famille se composait du père, de la mère, et de leur fille, une superbe jeune fille de 16 ans. Bien qu'ils furent plutôt mal accueillis, les Tziganes ne se découragèrent pas, persuadés qu'ils finiraient par être acceptés. C'était mal connaître la mentalité des villageois de Spanzek.

Les Tziganes construisirent une maison dans la forêt et vécurent



isolés pendant plus d'un an. Pendant ce temps, la haine qu'on leur portait augmentait. On les soupçonna de se livrer à la sorcellerie, de vénérer le Diable. La fille, en particulier, semblait trop belle pour être innocente. Elle devint vite un objet de désir autant que de haine.

Le 22 décembre 1943, cinq jeunes villageois rencontrèrent la jeune Tzigane par hasard dans la forêt. Ils la violèrent et la tuèrent pour qu'elle ne les dénonce pas. Ils revinrent ensuite au village, où on s'apprêtait à fêter un mariage.

Devant une assistance passablement ivre, ils racontèrent qu'ils avaient surpris les Tziganes en train de se livrer à la sorcellerie. Cela suffit à enflammer la foule. Encouragés par l'hystérie des femmes, les hommes s'armèrent et décidèrent de "traiter les étrangers comme ils le méritent".

Le Tzigane fut lynché à mort. Sa femme, Irena, fut battue comme plâtre avant d'être emmurée vivante dans une caverne, quelque part dans la forêt.

En effet, les villageois la croyaient sorcière et craignaient de s'attirer sa malédiction en la tuant de leurs propres mains.

Dès le lendemain, les villageois voulurent oublier cette nuit d'horreur. On commença également à réfléchir. Entre autre, certains se firent la réflexion que la fille du couple tzigane avait bien étrangement disparu. Mais personne n'osa jamais en parler, et encore moins libérer Irena quand il en était encore temps. Morte de faim après des jours de souffrance, celle-ci

devint une créature de l'Inconnu et, prisonnière de son tombeau, attendit son heure. Un jour viendrait où une série de coïncidences (provoquées par l'Inconnu) libérerait son fantôme et lui fournirait l'instrument de sa vengeance...

Le Réveil

La promesse faite à l'âme d'Irena commença à se réaliser lorsque, au début du mois de décembre 1993, une dizaine de mercenaires étrangers en maraude arriva dans la vallée. Trop heureux de l'aubaine, les soldats décidèrent d'y passer l'hiver et de vivre sur l'habitant. Violents, très bien armés, ils n'eurent aucun mal à terroriser la population et à devenir les nouveaux maîtres du village.

Au cours d'une chasse, trois mercenaires découvrirent par hasard la caverne murée. Nous étions le 22 décembre 1993, soit cinquante ans après la nuit terrible. Curieux, ils ouvrirent un passage. Ce faisant, ils libèrent le fantôme d'Irena. Effrayés par l'apparition, ils s'entre-tuèrent en voulant se défendre. Le dernier survivant mourut de peur. Ainsi, l'âme d'Irena était enfin libérée. Mais pour exercer sa vengeance, il lui restait encore à trouver le corps d'une jeune femme dont elle pourrait tirer l'énergie nécessaire (pour plus de détail, cf. Irena).

Ce même 22 décembre 1993, Maud Young et son photographe tentaient de passer le col amenant dans la vallée. Le "hasard" voulut que leur voiture soit emportée par une avalanche.

Brimm trouva la mort dans l'accident. Quant à Maud, elle sombra dans un profond coma. Elle fournit ainsi bien involontairement à l'âme d'Irena le corps d'accueil qui lui était nécessaire. Habitée par Irena, Maud se releva et trouva refuge dans la forêt, non loin du village.

Irena

Irena est un fantôme d'un type particulier que vous ne trouverez pas dans les règles de CHILL. A la base, elle s'apparente à un fantôme commun. Cependant, elle ne dispose pas de l'énergie nécessaire à sa survie. Il lui est indispensable de trouver un corps d'accueil. Non pas pour se mouvoir et agir (elle dispose des tous les pouvoirs d'un fantôme commun), mais pour y puiser l'énergie vitale. Irena peut animer le corps de sa victime. Mais cela représente beaucoup d'efforts. Elle le fera le moins possible, et toujours pour des raisons impérieuses.

Techniquement, Irena possède un PVS de 130. Cependant, pour maintenir ce niveau, elle doit absorber 10 point de VOL chaque jour à une victime consentante ou impuissante.

A terme, le processus risque d'être fatal à la pauvre victime. En clair, dès que sa VOL devient négative, la victime passe de vie à trépas. Le jour, Irena rejoint le corps de sa victime et s'y ressource jusqu'au coucher du soleil.

Ce n'est que dès les premières heures de la nuit qu'elle peut vaquer à ses occupations. Peu après avoir





été libérée, Irena s'est aussitôt mise en quête d'un corps pouvant l'accueillir.

AGI	: n/a	DEX	: n/a
CHA	: n/a	PER	: 90
AUR	: 90	RES	: n/a
FOR	: n/a	VOL	: 100

IRENA

ATT : 1 à 130*	CD : 1
BL : n/a	
MT : -30	MV : 22m
Type : Indépendant	
Forme : I (C lorsqu'incarnée en Maud)	
Pouvoirs : 90 Contacter les Vivants, Écriture	
*Manifestation	Corporelle
Automatique Spéciale	

Elle ne tarda pas trouver Maud, encore comateuse. Elle anima son corps et le cacha dans la forêt. Disposant d'une source d'énergie vitale, Irena mit sa vengeance en pratique après 24 heures de repos complet.

La Vengeance

Maud n'ayant que 60 points de VOL, Irena ne dispose que de 6 nuits pour accomplir sa vengeance. Ses intentions sont claires. Comme elle ne peut se venger de tout le village, elle est décidée à faire payer les cinq hommes qui violèrent et tuèrent sa fille cinquante ans plus tôt.

Elle procédera toujours de la même manière. Une nuit, elle apparaît à sa future victime et l'effraye de son mieux. Ce n'est que la nuit suivante qu'elle donne le coup de grâce en faisant mourir sa victime de peur. Cela lui est relativement facile puisque ses victimes sont de vieilles personnes superstitieuses, hantées par leur crime et fragiles du cœur.

Voici dont le calendrier immuable (sauf exception) des interventions d'Irena.

Journée du 22 :
réveil - Irena "capture" Maud

Nuit du 22 :
Irena inquiète Bela Andric

Nuit du 23 :
Irena inquiète Ivo Bartok et fait mourir de peur Bela Andric

Nuit du 24 :
Irena inquiète Cyrille Bibescu et fait mourir de peur Ivo Bartok

Nuit du 25 :
Irena inquiète Anton Iskar et fait mourir de peur Cyrille Bibescu

Nuit du 26 :
Irena inquiète Arad le Vieux et fait mourir de peur Anton Iskar

Nuit du 27 :
Irena fait mourir de peur Arad le Vieux - fin de la vengeance - Maud est aux portes de la mort

La manière dont Irena effraye et tue ses victimes est soumise à votre appréciation.

Il est préférable que les PJs empêchent Irena de mettre un terme à sa vengeance. Sinon, Maud ne pourra être sauvée. Notez que lorsque les PJs arrivent au village, Bela Andric et Ivo Bartok sont déjà morts.

Le Drame

L'arrivée au Col

Les PJs arrivent au col dans la journée du 25 décembre. La route est bloquée par l'avalanche qui emporta le véhicule de Maud.

Le véhicule et le corps de Brimm se trouvent plus bas dans le ravin. La neige a depuis longtemps effacé les traces de pas de Maud.

Son corps est naturellement introuvable. Si c'était nécessaire, de nombreux indices (objets personnels) indiquent qu'il s'agit bien de la voiture de Maud.

Alors qu'ils sont occupés à fouiller l'épave et les environs, les PJs sont attaqués par quatre mercenaires à la recherche de leurs camarades disparus.

Si Neil Young n'a pas engagé des incapables, le combat devrait tourner à l'avantage des personnages.

Sinon, ils seront fait prisonniers. A partir du moment où les PJs passent le col, les événements de ce scénario ne sont plus prévus. Vous devrez donc travailler à partir des éléments fournis plus bas.

Les Villageois

Nous vous présentons ici la galerie de portraits des principaux personnages de la vallée encore en vie lorsque les PJs arrivent dans la vallée.

Brian Minster

C'est le chef des mercenaires. Il est depuis peu le maître du village. La mort de Bela Andric et celle d'Ivo Bartok ne l'inquiètent pas outre mesure. Après tout, mourir du cœur passé 60 ans, cela n'a rien d'exceptionnel.

Minster est un homme violent. Il méprise profondément les villageois qu'il considère comme des arriérés. Leurs terreurs superstitieuses l'amuse plutôt.

Même si les PJs se débarrassent des mercenaires qui les attaquent au col, Minster est encore secondé par deux hommes.

Il ne se rendra pas sans combattre. Si les PJs parviennent à le faire prisonnier, les villageois voudront le lyncher (c'est une habitude).

Cyrille Bibescu

Un des cinq qui violèrent la fille d'Irena. Il est le prochain sur la liste et le sait quand les personnages arrivent puisque le fantôme d'Irena lui est apparu dans la nuit du 24 décembre. Il est effrayé mais tente de le cacher. Les PJs pourront comprendre qu'il cache quelque chose mais n'arriveront pas à faire parler.

Anton Iskar

Un des cinq qui violèrent la fille d'Irena. La mort de Cyrille et la visite nocturne d'Irena pourront le pousser à vouloir se confier aux PJs (jet de CHA).

Si c'est le cas, il fera l'erreur de dire ses intentions à Arad le Vieux. Ce dernier ordonnera à son fils de l'assassiner, ce qui compliquera singulièrement les choses.

Arad le Vieux

Un des cinq qui violèrent la fille d'Irena. Il est l'instigateur du viol et c'est lui qui eut l'idée d'accuser les Tziganes de sorcellerie.

Irena se le réserve pour la fin. Il est encore le chef du village. Il est cruel, xénophobe, violent, paranoïaque. Il était le chef du village depuis 30 ans avant l'arrivée des mercenaires.



Arad le Jeune

Fils du précédent. Un dégénéré impuissant et sadique. Il connaît le crime de son père mais lui est dévoué corps et âme.

Si les PJs sont habiles, ils pourront lui faire dire ce qu'il sait. Arad le Jeune est un ivrogne invétéré.

La Folle

Bannie du village quand elle était petite fille, la Folle survit dans la forêt depuis une cinquantaine d'années. Elle a vu le viol et connaît donc les coupables. Elle possède le bracelet en cuivre auquel Irena est liée. La Folle est toujours en plein délire.

Mais si les PJs parviennent à décoder ses dires, ils pourront en apprendre beaucoup. N'hésitez pas à en rajouter. La Folle semble centenaire. Elle d'une saleté repoussante. Le bracelet est le seul objet dont elle prend soin : il est rutilant et éminemment repérable.

Tels sont donc les vivants auxquels les PJs auront affaire. Concernant les villageois, tous leur seront hostiles, en particulier ceux qui sont assez âgés pour avoir participé au lynchage. Plus qu'un autre, Arad le Vieux fera tout pour mettre des bâtons dans les roues des PJs par crainte que le viol soit révélé.

C'est en fait un fou qui ne comprend pas qu'il se condamne en "protégeant" le fantôme d'Irena. Pour sauver son honneur, il ira jusqu'au meurtre.

Pour renseigner son père, Arad le Jeune sera toujours sur les traces des PJs. Quant à Minster, il peut en fait aider les PJs en les protégeant des villageois (c'est son intérêt). C'est un excellent combattant.

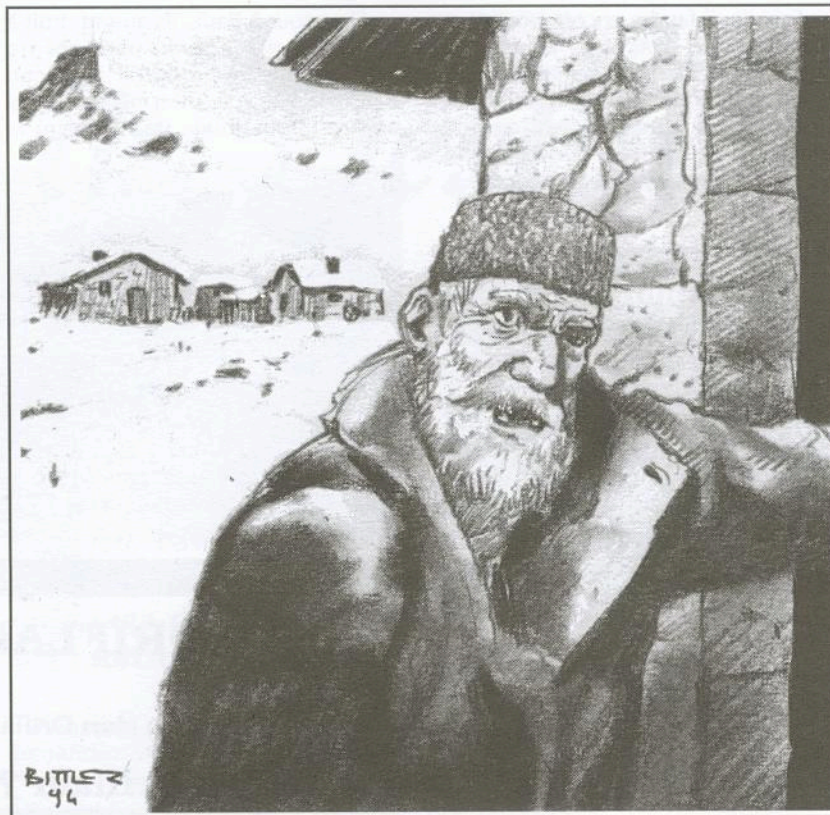
Mais les PJs auront plutôt intérêt à ne pas lui faire confiance. Il les trahira à la première occasion. Par la Folle, les PJs pourront en apprendre beaucoup. Encore faut-il qu'ils la trouvent...

Les lieux

Le Village

Il compte une quinzaine de maisons sales et moyenâgeuses. Même si les PJs libèrent les villageois des mercenaires, il ne leur sera accordé qu'une grange ouverte à tous les vents pour se reposer.

Le village est le lieu où toutes les victimes d'Irena mourront. Ce sera à chaque fois le même scénario : un cri de terreur horrible, puis la



découverte d'un cadavre. En utilisant son pouvoir d'écriture pour effrayer ses victimes, Irena pourra laisser involontairement des indices utiles aux PJs.

La Caverne

C'est la caverne où Irena fut emmurée. Les PJs pourront la découvrir par hasard (jet de CHA) ou en suivant la trace des mercenaires (jet de Pistage).

On y trouve le cadavre des trois mercenaires. Deux sont morts par balles. Le troisième semblent être mort de peur.

On y trouve également le squelette et les vêtements d'Irena.

Un jet d'Autopsie permet de reconnaître un cadavre de femme. La position des cadavres laisse entendre (jet de PER) qu'au moins deux des soldats se sont entre-tués.

La Maison

Située à deux heures de marche du village, dans la forêt, la maison des Tziganes n'est plus que ruines.

Les PJs ne pourront la découvrir par hasard que sur un jet de CHA (degré E) ; sinon, ils pourront y être conduits par la Folle.

Un jet de PER permet de remarquer que la maison a été brûlée.

Une trappe, soigneusement dissimulée mène à une cave où se trouve le corps inanimé de Maud. Irena ne les laissera pas l'emporter sans rien faire.

Réussir ce Scénario


Pour réussir ce scénario, il faut soustraire Maud à l'influence d'Irena avant la nuit du 27 décembre.

Les PJs peuvent y arriver de deux manières différentes.

D'abord en trouvant Maud et en lui faisant quitter la vallée avant la date fatidique ; ils doivent alors s'attendre à des problèmes avec Irena.

Ensuite, en détruisant Irena. Pour ce faire, ils doivent détruire le bracelet de cuivre que possède la Folle, seul objet qui rattache encore Irena au monde des vivants.

A moins qu'ils n'aient de bonnes connaissances en ésotérisme, l'idée ne leur viendra pas toute seule. Peut être qu'en prêtant une oreille attentive aux superstitions locales...



Ensuite, il faudra encore trouver et identifier le bracelet. Le PJs ne pourront pas ne pas le remarquer s'ils croisent la Folle. Un jet de PER, de Critique d'Art ou d'Archéologie & Anthropologie permet d'identifier le bracelet comme une œuvre tzigane.

Epilogue

Si les PJs parviennent à sauver Maud, le retour se fera sans problèmes.

De retour à Paris, ils auront droit à la reconnaissance du père qui ira jusqu'à remettre 50 000 F à chacun des PJs. Par son intermédiaire, ils auront la possibilité de rejoindre la

Save et de développer leurs disciplines du Grand Art.

Pour eux, désormais, l'existence de l'Inconnu ne fait plus aucun doute.

Tels sont donc les éléments avec lesquels vous devrez composer pour plonger les PJs dans l'horreur.

Nous vous avons donné les principaux ingrédients, à vous de réussir la sauce. Il est impératif que les PJs ne trouvent aucun allié dans le village. Seuls Minster et la Folle pourront les aider.

Tous les autres seront hostiles, sinon agressifs. Irena, qui n'est pas folle, fera également son possible pour effrayer les PJs même si elle donnera toujours la priorité à sa vengeance. Les PJs auront ainsi deux ennemis : Irena, et les villageois persuadés que les étrangers sont la cause de tous leurs problèmes.

La dernière partie de ce scénario ne sera donc pas une partie de plaisir pour les joueurs.

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 recevez 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



Le Jeu du Destin

En effet, l'enjeu, en ce qui concerne les joueurs, est bien plus important que dans la plupart des autres jeux. Certes, on peut gagner des trésors, vaincre des méchants et sauver des princesses. Mais ce ne sont que des objectifs provisoires, accessoires ; du glaçage sur le gâteau, en quelque sorte. Qu'est-ce, après tout, que quelques pièces d'or comparé à l'allégeance cosmique du personnage, voire son âme éternelle ?

Un Nouveau Jeu

Elric est un nouveau jeu, basé comme son prédécesseur sur la saga du dernier roi-sorcier de Melniboné.

Pourquoi un nouveau jeu, vous demandez-vous ? Qu'est-ce qui a changé ? Qu'est-ce que cela veut dire pour mon personnage préféré ?

Les Jeunes Royaumes

Certes, la géographie et l'histoire des Jeunes Royaumes n'ont pas beaucoup changé, bien que l'interprétation faite par Lynn Willis, Richard Watts et les autres membres de l'équipe Chaosium varie de celle de Ken St. Andre à tel point que certains se demandent s'ils ont lu les

Dans Elric les personnages doivent prendre parti, s'impliquer dans la lutte cosmique entre les Seigneurs de l'Entropie et les Princes de la Constance car leur propre destin en dépend.

mêmes romans. Eh bien, comme Michael Moorcock continue d'écrire, la saga d'Elric a en effet considérablement grandi depuis la première édition du jeu Stormbringer, il y a presque quinze ans maintenant. La Forteresse de la Perle et surtout La Revanche de la Rose ont non seulement modifié l'histoire personnelle d'Elric et celle de l'Empire Brillant, mais aussi ouvert d'une façon plus concrète et plus précise une troisième voie, celle de la Balance.

Les Puissances

Dans le prince Gaynor, (ex-champion de la Balance converti au Chaos), nous voyons le pendant du



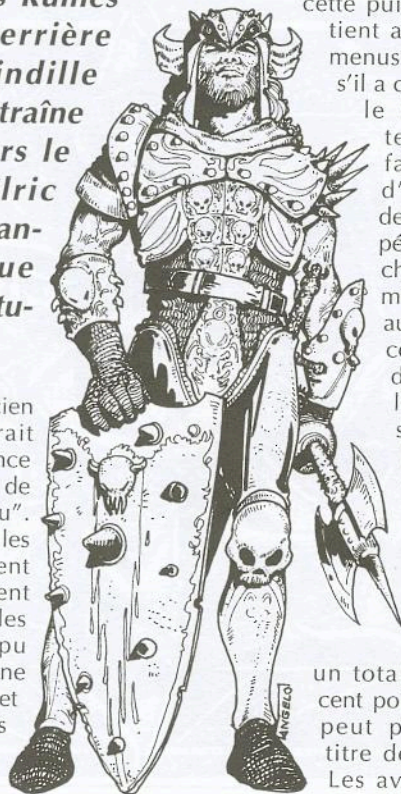


prince Elric qui refuse la servitude d'Arloch pour défendre l'humanité. Dans la Rose nous trouvons un fidèle défenseur de la Balance qui incarne les traits de caractère qui y sont associés - bien que, suite à la destruction intégrale de tout son peuple elle soit quelque peu rancunière envers Gaynor. La dévotion à l'une des trois puissances, appelée allégeance ou alliance dans le jeu Elric est donc changeante et incomplète, souvent teintée des couleurs des dévotions opposées. Mais le choix fait par tel ou tel personnage conditionne toute sa conduite et toute son existence car il est lourd de conséquences, morales autant que physiques. Ce sont ces conséquences qui donnent au monde des Jeunes Royaumes son ambiance sombre et désespérée. Et c'est cette philosophie qui a donné naissance au système d'alliance, l'innovation majeur du jeu Elric par rapport à son prédécesseur.

Le Système d'Alliance

Si les Seigneurs des Mondes Supérieurs sont des invités réguliers à vos séances de jeu et si les pouvoirs de vos joueurs feraient pâlir le Prince des Ruines lui-même derrière cette brindille d'épée qu'il traîne partout, alors le nouveau Elric risque de changer quelque peu vos habitudes.

Commençons par l'ancien système d'Elan, qui offrait aux personnages une chance considérable et croissante de faire intervenir leur "dieu". Certes, ce n'était pas tous les personnages qui pouvaient prétendre au statut d'agent ou de prêtre, mais dans les parties de jeu que j'ai pu observer, il était rare de ne pas en avoir au moins un et les disputes sectaires étaient monnaie courante.



"Sang et âmes," criait l'un, "pour mon seigneur Mabelrode!"

"Ah, non," disait l'autre, "cette fois ci les âmes sont pour mon seigneur Kakatal, mais tu peux garder le sang pour le tien."

Désormais, tout le monde peut accumuler des points d'alliance aux trois forces - la Loi, le Chaos et la Balance - sans forcément déclarer un quelconque dévouement à tel ou tel "dieu" et sans pouvoir appeler au pied ce serviteur cosmique. Car les actions des hommes manquent souvent de constance et celui qui a défendu la Loi la veille peut très bien la bafoyer le lendemain.

Néanmoins certains avantages reviennent à ceux qui ont de la suite dans les idées et accumulent plus de points d'alliance à une puissance qu'aux deux autres, contrairement à l'ancien système où on accédait d'abord aux avantages et agissait ensuite selon les principes qui les accompagnaient.

Le statut d'Agent a donc beaucoup changé, remplacé par deux niveaux d'alliance plus nuancés, celui d'Allié et celui de Champion.

Alliés et Champions

Un personnage qui a accumulé au moins vingt points d'alliance de plus à une puissance qu'aux autres peut choisir d'accepter le rôle d'Allié à

cette puissance. Il obtient ainsi quelques menus avantages et, s'il a choisi la Loi ou le Chaos, peut tenter de se faire entendre d'un Seigneur des Mondes Supérieurs (1 % de chances). Le terme "agent" est aussi récupéré à ce niveau pour désigner un allié qui est tout simplement à la solde d'un culte chaotique ou loyal.

Un personnage qui a accumulé un total d'au moins cent points d'alliance peut prétendre au titre de Champion. Les avantages sont

plus importants, certes, mais le Chaos et (dans une moindre mesure) la Loi sont des maîtres exigeants, et il n'est pas certain que le joueur apprécie ses nouvelles responsabilités. Un Champion de la Balance, par contre, est considéré digne de rechercher Tanelorn. L'ayant trouvé, sans doute après maintes aventures et maintes difficultés, on peut considérer qu'il a gagné la partie ! Voilà enfin, un jeu de rôle où l'on peut gagner!

Mais en dehors de ces titres et de ces avantages, le système d'alliance représente une façon intéressante de chiffrer la conduite habituelle des personnages sans les contraindre à tel ou tel type d'action. Les points sont accordés au gré du maître du jeu, selon les actions des personnages et selon les motivations derrière ces actions.

Par exemple le fait de se venger peut accroître votre alliance au Chaos ou à la Loi, et le fait de sauver quelqu'un d'un danger important peut servir n'importe laquelle des trois forces, selon la situation dans laquelle l'action a lieu. Ainsi les points du Chaos, de la Loi et de la Balance représentent en même temps un barème qui gère l'accès aux avantages de l'alliance et une sorte de récompense en soi, que bien des joueurs seront contents de recevoir afin de comparer leurs personnages ou de se vanter d'être le plus méchant, le plus noble ou le plus humain.

Loin d'être des contraintes, ce sont des incitations et des mises en garde qui rappellent aux joueurs que les actions de leur personnage ne sont pas sans conséquences.

La Magie

C'est le système de magie qui a subi les changements les plus voyants.

Déjà, en 1990 Chaosium nous avait promis, dans *Rogue Mistress* (en français le *Pirate des Mondes*), un système de sorts que l'on pouvait jeter directement, sans avoir recours à l'assistance des démons. Mais au lieu d'être des incantations hyperpuissantes nous nous trouvons avec une magie presque de tous les jours, une magie des effets mineurs, lorsqu'un appel aux Mondes Supérieurs serait excessif. C'est, finalement, une solution de loin



supérieure et qui donne un résultat très satisfaisant.

La Magie Mineure

Un personnage peut désormais augmenter légèrement ses défenses ou ses attaques, ses caractéristiques ou ses compétences, sans faire intervenir une intelligence infernale.

Chaque personnage dispose d'une réserve de "points de magie" égale à son pouvoir (POU) qu'il peut récupérer quotidiennement et dont il se sert pour lancer les sorts.

On peut voir de loin, guérir les blessés ou manier les éléments sans que les Seigneurs du Chaos s'en mêlent - bien que des points d'alliance au Chaos s'accumulent avec chaque sort appris ou jeté.

Il existe quelques sorts aux effets plus spectaculaires, comme la "Distorsion Chaotique" qui permet de doter un personnage d'un pouvoir démoniaque ou comme "Quatre-en-Un", un sort loyal qui permet de fusionner (eh oui !) plusieurs défenseurs de la justice comme l'union d'Elric avec Corum, Hawkmoon et Erekosè dans Le Navigateur sur les mers du Destin. Mais si un sorcier veut vraiment exercer une puissance surnaturelle, il lui faut des démons.

Les Invocations

Il est toutefois plus difficile maintenant de s'en servir, et presque impossible d'atteindre les énormes pouvoirs accessibles sous l'ancien système.

La puissance du démon ne dépend plus de la somme des points de caractéristique du sorcier mais uniquement de sa caractéristique pouvoir, POU.

Comme un personnage débutant n'aura qu'un maximum de 18 points de POU (peut-être jusqu'à 22 ou 25 si l'on emploie le règle de l'échange des caractéristiques lors de sa création) et qu'un démon intéressant en demande au moins une petite trentaine, les rêves de domination et de maîtrise du monde du joueur le plus ambitieux sont tenus en laisse.

A titre d'exemple, un sorcier de POU 20 pourrait invoquer un démon qui augmenterait les dégâts d'une arme ou la protection d'une armure de 2d10 points sans avoir d'autres capacités spéciales.

Si le démon devait avoir une forme animée, il serait très faible, de

loin inférieur à un guerrier humain, ou alors très spécialisé avec un pouvoir de puissance relativement limitée.

Qui plus est, le sorcier serait obligé de sacrifier de façon permanente un point de son POU afin de lier le démon à son service. Sans une aide supplémentaire, donc, un sorcier débutant ne pèserait pas très lourd dans la balance.

Deux sorts existent qui permettent d'augmenter les points de magie dont le sorcier dispose.

Dans un cas, il crée un réservoir de points de magie (au prix d'un point de POU permanent), doublant en effet les points dont il dispose pour les invocations.

Dans l'autre le sorcier réunit des amis, des collègues ou des serviteurs qui lui prêtent, lors de la cérémonie, les points dont il a besoin.

Même les esprits élémentaires exigent plus de pouvoir que n'en possède un sorcier débutant seul, c'est-à-dire un minimum de presque 30 points de magie. La race démon "Bal'boost" décrite dans Elric (et dans le scénario qui suit cet article) représente à peu près la limite (81 points) que l'on peut atteindre sans une aide directe des Seigneurs de l'Entropie.

Signalons en passant qu'aucun de ces sorts spécifiques à l'invocation n'est d'office disponible à un personnage qui vient d'être créé, même pas celui qui permet l'invocation des démons en premier lieu. L'accès à la magie d'invocation reste donc entièrement à la discrétion du maître de jeu qui peut, s'il le désire, veiller à ce qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains... ou le contraire.

La Magie Loyale

Par contre, la magie de la Loi (les vertus) a disparu d'Elric. Comme



l'équipe de Chaosium le fait remarquer, la saga n'en parle jamais ; donc, on n'en a plus dans le jeu.

On pourrait objecter que c'est en raison du peu de place que tient la Loi dans les romans et qu'il y a au moins l'oiseau métallique de Myshella comme exemple. Soit, il ne nous reste que quelques sorts loyaux, trois en tout.

Le Système de Jeu

Le reste du système de jeu, soit le combat et l'utilisation des compétences, reste globalement le même :

un jet des dés de pourcentage (d100) égal ou en dessous du niveau d'une compétence signifie une réussite, au-dessus un échec. Mais deux modifications importantes ont sensiblement amélioré cette dernière incarnation du Basic Role-Playing Game de Chaosium.

D'abord les compétences peuvent (et doivent, je dirais) librement avancer au-dessus de cent pour cent. Quel intérêt, vous demandez-vous, d'avoir deux cent plutôt que cent pour cent de chances d'accomplir une action ? Eh bien, puisque bien souvent, une réussite simple ne suffira pas pour exécuter l'action que vous aurez choisie, dans le cas précisément ou vous avez un adversaire qui aura lui aussi réussi son action. C'est à ce moment là que votre niveau de réussite sera d'une importance capitale.

Or, ces niveaux et les interactions entre eux sont mieux décrits dans Elric, allant de la maladresse à l'empalement en passant par les réussites critiques qui sont obtenues sur un jet en dessous de 20 % de votre compétence totale et qui l'emportent systématiquement sur une réussite normale.

Qui plus est, plusieurs pages de règles "ponctuelles" (spot rules) régissent à peu près toutes les situations auxquelles vous aurez à faire face. Cette abondance d'informations est vraiment réconfortante après le flou artistique qui caractérisait les règles de Stormbringer, sans être aussi touffues que certains autres jeux de rôle puisque ces règles, compétences et tableaux compris, occupent à peine trente pages.



Il y a un changement, toutefois, qui choquera sans doute certains. Les caractéristiques des personnages n'ont plus aucune influence directe sur les compétences puisque, par souci de simplicité, les bonus (et malus) d'attaque, de perception et autres ont été supprimés. Comment ?, vous exclamez-vous, un voleur à la DEX de 20 n'a plus aucun avantage à crocheter une serrure ou à toucher avec sa dague lancée par rapport à un estropié que les blessures ont réduit à une DEX de 3 ? Peut-être bien que si, parce que vous aurez attaché plus d'importance à ce que ses compétences appropriées soit élevées, mais pas uniquement en raison de sa DEX. Votre personnage sera plus rapide au combat (la DEX détermine l'initiative) et réussira des actions pour lesquelles aucune compétence n'a été prévue (jet dit "de dextérité"). Mais si l'absence de bonus dûs aux caractéristiques vous perturbe toujours, consolez-vous en demandant beaucoup de "jets de caractéristique" complémentaires afin de séparer les plus habiles des plus maladroits. Ou alors inventez vos propres règles optionnelles, comme nous le faisons tous dans la préhistoire du jeu de rôle.

Les Personnages

Le processus de création des personnages a subi relativement peu de changements.

On dispose des mêmes caractéristiques qu'avant et à peu près des mêmes compétences, bien qu'il y ait plus de liberté dans le choix des niveaux de compétence. Ainsi, rien ne vous empêche de commencer le jeu avec une compétence en épée longue de plus de 250 %.

Vous admettez, en revanche, que votre personnage ne maîtrise rien d'autre à plus de vingt à cinquante pour cent. L'avantage de ce système, à mi chemin entre les jeux régis par les jets aléatoires et ceux où tout dépend du choix du joueur, est que la création d'un personnage peut être vraiment rapide : entre une petite demi-heure pour les néophytes et cinq à dix minutes pour les habitués. Vos personnages seront au choix, des experts spécialisés ou des généralistes polyvalents, mais vous ne créerez plus de rois-sorciers armés et bardés de démons avant même

d'avoir affronté un seul adversaire. La conversion d'anciens personnages de Stormbringer peut être très simple ou assez problématique. Les caractéristiques augmentent d'un point ou deux si elles étaient inférieures à 18. Les points de vie et le bonus aux dégâts sont calculés différemment. Les valeurs des compétences ne changent pas, mais relativement parlant elles sont amoindries puisqu'elles peuvent désormais monter bien au-dessus de cent pour cent.

Jusque là, rien de surprenant. Mais si vos personnages s'intéressaient beaucoup à la sorcellerie, les mêmes carences qui transformaient vos parties de Stormbringer en une course aux armements effrénée risquent de gâcher l'atmosphère d'Elric, censé être plus sombre. La conversion des démons n'est pas en soi une opération difficile. Mais un sorcier a tant besoin de ses points de POU dans le système d'Elric qu'il tournera sa langue cent fois avant de lier un démon. Invoquer et même lier des élémentaires, d'accord, s'il en a les capacités. Marchander avec un démon en échange d'un service unique, certes. Mais lier un démon à une arme, à une armure, à une baguette magique ou tout simplement sous sa forme naturelle en guise de garde du corps, cela coûte trop cher pour l'entreprendre à la légère.

Je conseillerais donc aux maîtres de jeu d'encourager la création de nouveaux personnages car c'est la meilleure façon d'apprécier l'ambiance particulière d'Elric. Si pour une raison ou une autre vous préférez garder vos vétérans, obligez au moins les sorciers à payer le prix en points de POU pour chaque démon lié qu'ils veulent conserver, sans oublier qu'en dessous de 16 points on ne peut plus jeter de sorts (ni, d'office, invoquer des démons).

Et Melniboné ?

Les règles d'Elric déconseillent la création de personnages Melnibonéens, au moins au début, tout comme celle de personnages Myyrryn, Orgiens ou Pantangiens.

Mais, bien qu'une poignée de princes pauvrement pigmentés poursuivis par les Parques soit une idée qui frôlerait le ridicule, la présence d'un ou deux Melnibonéens peut s'avérer fort intéressante.

A condition, toutefois, que le joueur qui l'incarne sache créer une motivation logique pour expliquer sa présence et son commerce pour le moins inhabituels avec des humains.

Sachez aussi que les règles qui régissent la création des personnages Melnibonéens sont beaucoup plus généreuses que pour de simples humains.

Si vous n'y faites pas attention, leurs éventuels compagnons risquent d'être réduits trop souvent au rôle de spectateur.

Les jeux de rôle en général, faits comme ils le sont de l'interaction entre tous les participants autour d'une même table, ont un intérêt que l'on ne trouvera jamais devant un ordinateur ou une console de jeux.

Certains rôlistes préfèrent les univers de science fiction ou de cyberpunk, d'autres la Terre du Milieu de Tolkien et les autres univers qui l'ont imité, qui sont trop réducteurs, trop manichéens à mon goût.

Mais le multivers de Moorcock et le monde des Jeunes Royaumes qui l'a vu naître sont animés par le Destin où les choix impliquent des conséquences.

C'est donc avec reconnaissance que je salue les auteurs du nouveau Elric.



Philip BENZ



Toujours plus de métal
par Mike PONDsmith & Scott TAYLOR

Remplacement Corporel Intégral

CONVERSIONS INTEGRALES POUR CYBERPUNK INTEGRAL

CYBERPUNK

Tout comme M...e, C-borg est un mot de cinq lettres. Dès 2005, divers centres d'études militaires se sont mis à expérimenter les conversions cybernétiques corporelles intégrales.

C-Borg

Cest lors de ces premières expériences que la "Cyberpsychose" a été constatée et diagnostiquée pour la première fois.

En 2020, les "borgs intégraux", comme on les appelle familièrement, sont de plus en plus répandus.

Ouvriers du bâtiment, pilotes de chasse, explorateurs spatiaux, et même pompiers, tous choisissent d'évincer leur corps humain au profit de remplacements mécaniques, ceux-ci leur permettant effectivement de mieux faire leur travail.

Personne n'a encore compris le véritable potentiel de cette technologie ; cela dit, la transformation en borg intégral est loin d'obéir à une procédure standard.



"J'étais là, coincé au troisième étage de l'immeuble en flammes, il y avait une épaisse couche de fumée et du feu partout... J'étais incapable de dire où se trouvait la sortie.

Une partie enflammée du toit s'était écroulée sur le dernier pompier qui avait tenté de me secourir. Je me suis dit que j'allais finir à l'état de toast carbonisé, complètement à plat. Soudain, le mur en flammes situé à ma gauche a explosé sous la charge de la forme métallique qui le traversait.

Des voyants d'alarme clignotaient sur ses épaules, et il a marché tout droit dans l'enfer qui m'entourait. Sans déc, choomba, cette chose m'a ramassé comme une mère saisit son gosse. Je n'ai pas eu le temps de me demander ce qui se passait qu'elle se jetait par la fenêtre. Nous avons foncé vers le sol. Quand j'ai repris connaissance, elle m'a dit qu'elle s'appelait Samantha."

- Johnny Silverhand

"La Conversion Intégrale, parce que la chair ne réussit pas toujours."

La Machine Ultime

Une telle conversion représente l'étape ultime en matière d'amélioration cybernétique.

Remplacez votre système osseux par un endosquelette métallique entrelacé d'une musculature en fibres de myomar, ajoutez-y des membres entièrement cybernétiques et un blindage corporel complet, et vous pourrez devenir le borg "type" des films et livres de science-fiction.

Un borg intégral est capable de soulever et de projeter une petite voiture, d'abattre des murs de briques à mains nues, et de résister à un tir de mitrailleuse.

Son corps a véritablement été remplacé dans son intégralité, ce qui lui confère des capacités et une résistance aux dégâts au moins équivalentes à celles des cybermembres. Il est renforcé et blindé par 25 PA corporels intégraux.



Son système nerveux cybernétique et ses fibres musculaires synthétiques entrelacées lui donnent des réflexes et une vitesse de déplacement incroyables.

Les modèles conçus pour résister aux combats les plus sévères utilisent également des pistons électromagnétiques (communément appelés "Hydrauliques") car ils sont plus résistants et plus rapides. Il est pratiquement impossible d'arrêter un borg de combat, car il supporte aussi bien les tirs concentrés de mitrailleuses que les armes antichars légères.

La Conversion

La conversion cyborg intégrale demeure une technologie nouvelle et rare (et le plus souvent, illégale).

Une des raisons de cette situation réside dans le fait que la plus grande partie de "l'humanité" intangible de la personne est perdue avant la fin du processus de conversion, celui-ci s'avérant cher et ardu. Il en résulte parfois une personnalité froide, impitoyable, semblable à une machine. Du point de vue physique, le personnage devient si "inhumain" qu'il subit des Points de Dégâts Structuraux au lieu de blessures.

Il reste un espoir pour les personnes subissant une conversion intégrale... comme un remplacement corporel intégral se produit en une seule opération, le traumatisme éprouvé par l'individu est amoindri.

Si ce dernier devait recevoir tous les éléments d'un borg intégral de façon séparée, il supporterait une perte d'humanité massive (plus de 100 PH en général !).

En effet, il essuierait plusieurs opérations, des traumatismes physiques et psychologiques répétés, et une sorte de "vol en éclats progressif de ses corps et âme".

Par contre, une conversion cyborg intégrale consiste en une procédure exhaustive ressemblant moins à une opération appliquée au corps qu'à une sorte de transplantation.

Dans ce dernier cas, le patient voit son cerveau, une partie de sa moelle épinière, et les rares organes irremplaçables (collectivement désignés sous le nom de "Biosystème") être transplantés dans un corps "robotique".

La plupart des fonctions remplies par les organes internes (tels

l'appareil digestif, les poumons, et le cœur) sont assumées par des analogues cybernétiques. Par exemple, les poumons sont remplacés par un système de filtrage et d'oxygénation à haute performance.

C'est pour cette raison qu'un borg intégral est immunisé contre tous les types de gaz. En fait, un borg intégral dispose d'une réserve d'air pressurisée qu'il "recharge" deux fois par jour, éliminant ainsi presque entièrement le besoin de respirer.

La même chose s'applique pour le boire et le manger ; cependant, et pour des raisons psychologiques, les bords intégraux sont tous capables de manger de façon régulière (il est inévitable que la majorité des bords ne puisse avoir de rapports sexuels ni d'enfants).

Toujours pour des raisons psychologiques, un borg intégral doit dormir et n'est généralement pas habilité à couper son sens tactile. Il est donc sujet à la douleur (mais nombre d'entre eux disposent d'un Anti Douleur intégré). Etant de nature mécanique, un borg intégral ne peut guérir les dommages subis sans procéder à des réparations.

Les conversions corporelles intégrales procurent des capacités physiques améliorées (remplaçant les scores de REF, BT, MV & CON du patient par des nouveaux, basés sur les fonctions du corps).

En outre, le corps des bords intégraux possède de nombreux emplacements disponibles pouvant recevoir n'importe quelle option standard pour cybermembre et de nombreux nouveaux systèmes.

Ségrégation

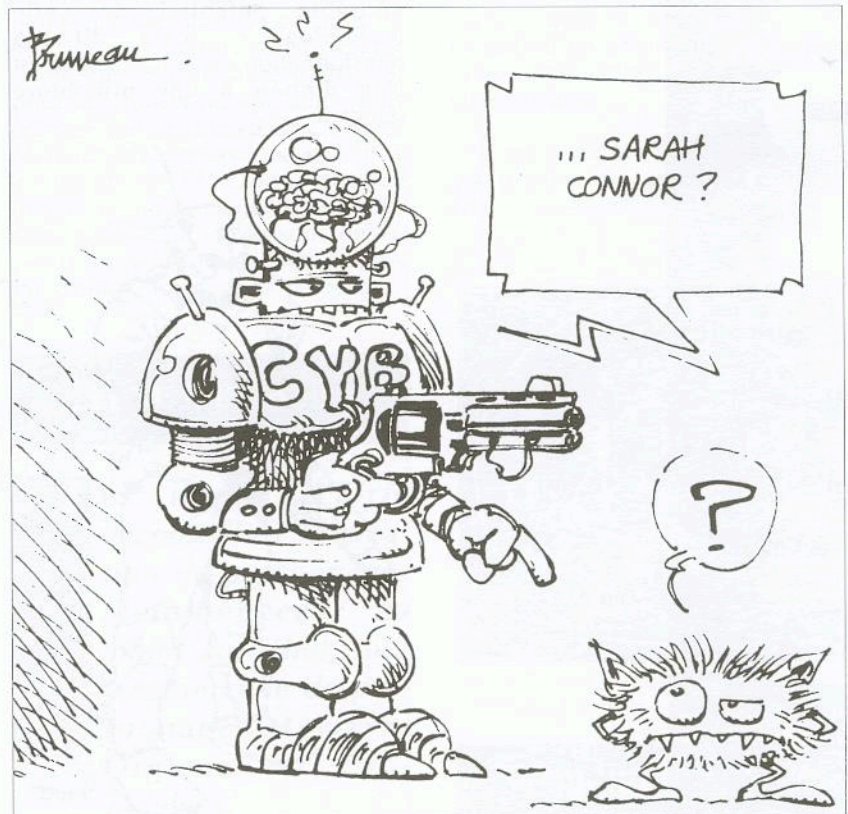
Si les bords intégraux jouissent d'aptitudes physiques largement améliorées et de la possibilité de faire construire leur corps sur mesure, ils n'en connaissent pas moins des désavantages certains.

Outre une perte d'humanité évidente, les bords intégraux (parfois appelés "Métalschnocks") sont les victimes d'un fort stigmate social.

Beaucoup de gens ont peur de leur tendance à sombrer dans la cyberpsychose, d'autres jalourent les capacités physiques et la santé apparente des Métalschnocks. (Les bords intégraux ont plus de chance de trouver du boulot que les gens normaux car leur corps est tout simplement... supérieur.)

Même si les opinions à leur sujet divergent, la plupart des bords intégraux sont la proie de discriminations et de préjugés.

En conséquence, il s'est créée une sorte de fraternité entre eux que les autres personnes ne comprennent pas toujours (certains y voient un club secret ou une conspiration,





suscitant ainsi davantage de peur et de haine).

Pour des raisons évidentes, les divisions C-SWAT de toutes les villes exigent de voir tous les borgs intégraux s'inscrire au fichier (voir "Cybers Fichés", Cyberpunk 2020, p.64). De plus, il est souvent nécessaire d'être patronné par une corporation pour obtenir une légalisation complète.

D'ailleurs, le patronage corporatiste constitue le parcours le plus courant pour obtenir une conversion corporelle intégrale.

De nombreuses corporations sont prêtes à offrir un contrat de conversion intégrale à ceux qui répondent correctement à leurs procédures intensives de mise à l'épreuve et de passage au crible (celles-ci étant structurées de façon à déterminer leur profil et leur stabilité psychologiques ; en général, il faut un score d'EMP minimum de 8 pour réussir ces tests).

La corporation offrira alors une conversion intégrale à son employé, sur la base d'un contrat d'une durée

Nota :

Nous vous suggérons d'appliquer les règles liées à la Thérapie (voir p.71-72 du chapitre "Les Exotiques", in Chrome 2) en corrélation avec ces conversions. La PH engendrée par l'acquisition de Caractéristiques élevées ou d'Options spéciales est indiquée par des astérisques : *N*

de 10 à 25 ans. Pendant cette période, ledit employé travaillera à un niveau de performance exceptionnel, permettant ainsi à la corpo de gagner encore plus d'argent.

Une fois la durée du contrat expirée, l'employé pourra choisir entre garder son corps ou le faire régresser à un état dit "naturalisé" (d'apparence et de fonctionnement plus humains).

D'après certaines rumeurs, les meilleurs borgs se feraient transplanter le cerveau dans un corps cloné une fois leur temps de service écoulé. Le patronage corporatiste (ou militaire) peut être choisi en option lors de la création d'un personnage

(voir "Vendez-vous à une Corporation", Cyberpunk 2020, p.84), mais celui-ci aura à peine 20% de chances de se voir proposer un corps de cyborg intégral. (Il est impossible d'ajouter des points de Chance à ce jet de dés ; aussi, ne lésinez pas sur vos caractéristiques car si vous n'obtenez pas de conversion, vous resterez coincé avec votre corps d'origine. Seul un corps de base vous sera offert, toutes les options demeurant à votre charge.)

Bien que la plupart des borgs soient des créations corporatistes et militaires, il existe quelques cas de Borgs "des rues" ; leur corps a généralement été fait à la va-vite et s'avère peu fiable (de plus, ces borgs sont souvent psychotiques et ont une espérance de vie très limitée).

Une fois de temps en temps, un borg fait sur mesure apparaît, mais cela revient si incroyablement cher que c'est extraordinairement rare.

Dans un cas comme dans l'autre, que vous optiez pour le patronage ou pour un corps fait sur mesure, l'opération de transplantation a un Code Chirurgical de 2x CRitique

CYBERMATERIEL POUR CORPS INTEGRAL

Afin d'illustrer la façon dont un Borg Intégral est conçu, nous vous proposons une liste montrant les coûts (en euros et en PH) des éléments qui composent un cyborg complet.

ELEMENTS SEPARES

	PH	PRIX
Processeur Neural (requis)	1D6	1000 eb
Prises d'Interface (présümées)	1D6	200 eb
Cyberoptique (aucune option)	2D6/2D6	500 eb/500 eb
Cyberaudio (aucune option)	2D6	500 eb
-TOTAL TETE-	-8D6-	-2700 EB-

Cyberbras (de base)	2D6/2D6	3000 eb/3000 eb
Mains (standard)	0/0	150 eb/150 eb
Blindage Bras (25 PA)	0/0	250 eb/250 eb
Cyberjambes (de base)	2D6/2D6	2000 eb/2000 eb
Pieds (standard)	0/0	200 eb/200 eb
Blindage Jambes (25 PA)	0/0	250 eb/250 eb
-TOTAL CYBERMEMBRES-	-8D6-	-11 700 EB-

Capuche (cap 25 PA)	1D6	200 eb
Plaque Faciale (face 25 PA)	4D6	400 eb
Plaque de Torse (tors 25 PA)	3D6	2000 eb
-BLINDAGE CORPOREL TOTAL-	-8D6-	-2600 EB-

REMPACEMENT CORPOREL*

(TET 30/TORS 40/25 PA)	8D6 (contre 5D6)	20 000 eb (contre 8000 eb)
-TOTAL REMPLACEMENT-	-8D6	-20 000 EB-
-TOTAL ELEMENTS SEPARES	-32D6-	-37 000 EB-

La liste ci-dessus comprend tous les éléments de base requis pour faire un borg intégral. Le "Remplacement Corporel"* ne constitue pas un article cybernétique standard et n'est disponible qu'à titre de composante d'une conversion cyborg intégrale. Néanmoins, pour faciliter les références, nous l'avons inclus à la liste exhaustive. Comparez ces coûts au corps Alpha, la conversion cyborg intégrale de base.

(voir Cyberpunk 2020 p.65 pour plus de détails sur la chirurgie).

Rumeurs

La rue abonde de rumeurs selon lesquelles des expériences bizarres auraient eu lieu en matière de conversion corporelle intégrale, des rumeurs peu ragoutantes.

Si les boîtes crâniennes interchangeable existent vraiment (quoique rarement), on parle de supposés projets visant à insérer les dites boîtes crâniennes dans des chars d'assaut et des avions de chasse.

On parle même de cerveaux humains placés dans des corps de robochiens.

Une rumeur encore plus hasardeuse et bizarre veut que Microtech serait capable, grâce à un procédé électronique, de transférer l'esprit d'un corps humain dans un borg abritant un cerveau cloné implanté.

Ces bruits n'ont jamais été confirmés, mais de nombreux experts disent que c'est possible. Les implications sont gigantesques...

Classe Alpha

EC, un des fabricants de produits cybernétiques les plus florissants et importants du monde, propose de nombreuses configurations de conversion intégrale.

Leur "Classe Alpha" est considérée comme le modèle standard de cette industrie et peut donc être perçue comme une configuration "générique". Raven Microcyb, Cybermatrix Inc, Militech Cybernetics International, Dynalar Technologies, et Noveltech Ltd proposent également des modèles similaires.

Composition

Composé de polycéramique solide et ultra-légère, d'alliages poreux et d'autres matériaux hybrides, un corps de Classe Alpha est conçu

CONVERSION CYBERNETIQUE
INTEGRALE, PAR INTERNATIONAL
ELECTRIC CYBERNETICS

40 000 EB

de façon à rappeler le plus possible la silhouette humaine.

Il est structuré de façon anthropomorphique pour intégrer l'ergonomie humaine standard sans rencontrer de problèmes (ou presque).

Suite à cette conception esthétique, une Classe Alpha fait près de 2 mètres de hauteur, pèse environ 160 kg, et ressemble à l'arrière d'une équipe de football américain ou à un culturiste d'envergure mondiale.

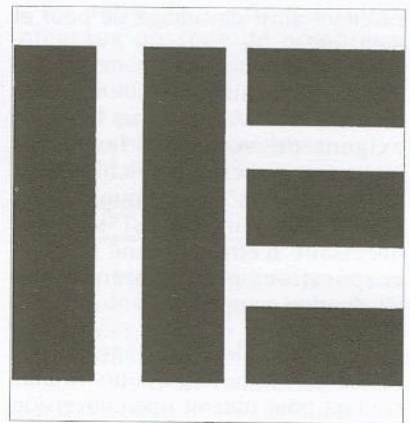
Lorsque le cerveau du patient a été transplanté dans la tête et que les rares biosystèmes requis ont été recâblés dans le corps, toutes les fonctions physiques (oxygénation, digestion, circulation sanguine, etc.) du corps sont accomplies par des éléments cybernétiques.

Les systèmes internes d'un corps de Classe Alpha se composent d'un système nerveux cybernétique, d'un exosquelette en alliage mis en action par une musculature en fibres de myomar, et d'un blindage ultra-léger constitué d'une armature en plastique recouverte de fibres de carbone-béryllium tissé.

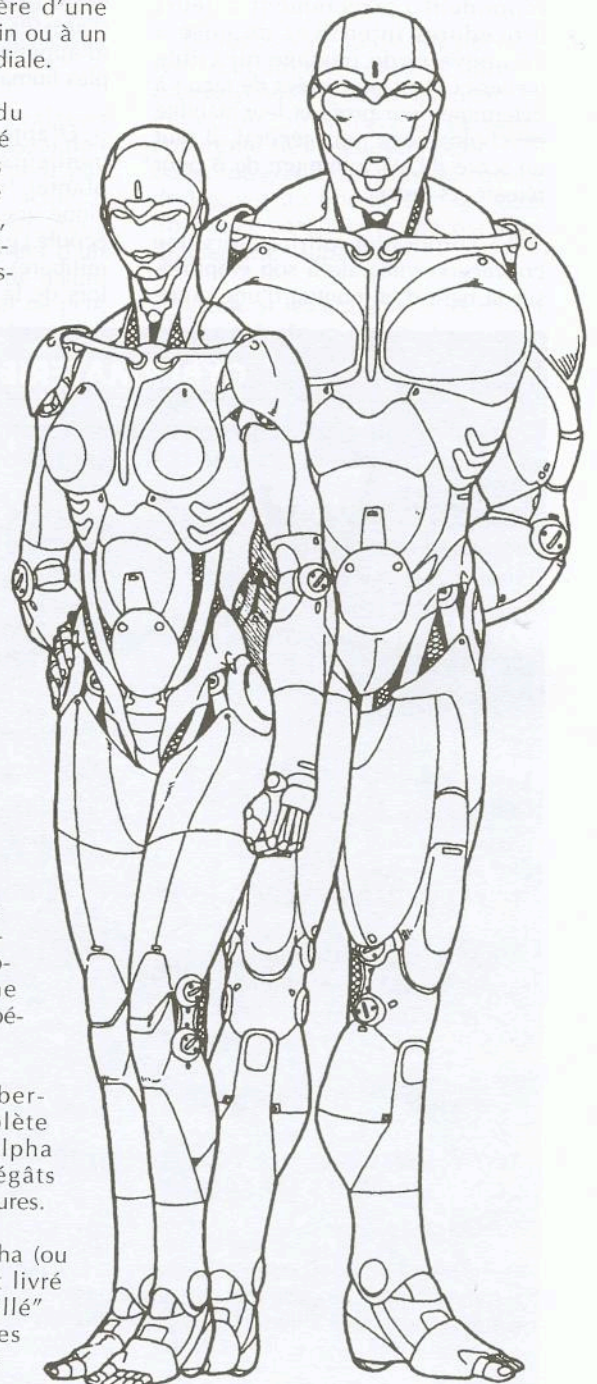
Les aptitudes physiques d'un corps de Classe Alpha n'ont aucun mal à égaler les meilleures performances humaines et disposent d'une force et d'une capacité de levage bien supérieures.

La reconstruction cybernétique s'avère si complète qu'un corps de Classe Alpha subit des Points de Dégâts Structuraux et non des blessures.

Un corps de Classe Alpha (ou d'un modèle similaire) est livré dans un état très "dépouillé" (hormis, évidemment, ses Prises d'Interface) mais



possède de nombreux emplacements pour options dans lesquels des sous-





CARACTERISTIQUES PHYSIQUES : CLASSE ALPHA

REFLEXES :	10
BEAUTE :	Néant
MOUVEMENT:	10
M/tour: 30 m	KM/H : 32 km/h
Saut (en hauteur): 6 m	(en longueur) : 8 m
CONSTITUTION :	12
Soulever: 480 kg	Lancer: 120 m
Modificateur de Dégâts: +4	

CORPS A CORPS

Coup de Poing :	1D6+4
Coup de Pied :	2D6+4

PACKS OPTIONNELS

Options Senseurs:	Aucune installée
Sous-systèmes d'Armement :	Aucun installé
Autres Options :	Aucune installée

STRUCTURE PHYSIQUE

TETE

PA :	25
PS :	20 (hors service), 30 (détruit)
Options (Optique) :	4 & 4
Options (Audio) :	6

BRAS DROIT + MAIN	TORSE	MAIN GAUCHE+ MAIN
PA : 25	PA : 25	PA : 25
PS : 20/30	PS : 30/40	PS : 20/30
Options : 3	Options : 4	Options : 3

JAMBE DROITE + PIED	JAMBE GAUCHE + PIED
PA : 25	PA : 25
PS : 20/30	PS : 20/30
Options : 2	Options : 2

PRIX CONFIGURATION COMPLETE

Eurodollars:	40 000
Perte d'Humanité:	16D6

systèmes peuvent être montés afin de personnaliser la conversion.

La plupart des corps faits sur mesure ou d'origine non corporatiste/militaire seront semblables à une Classe Alpha et dotés d'options intégrées répondant aux besoins du patient (ou du créateur).

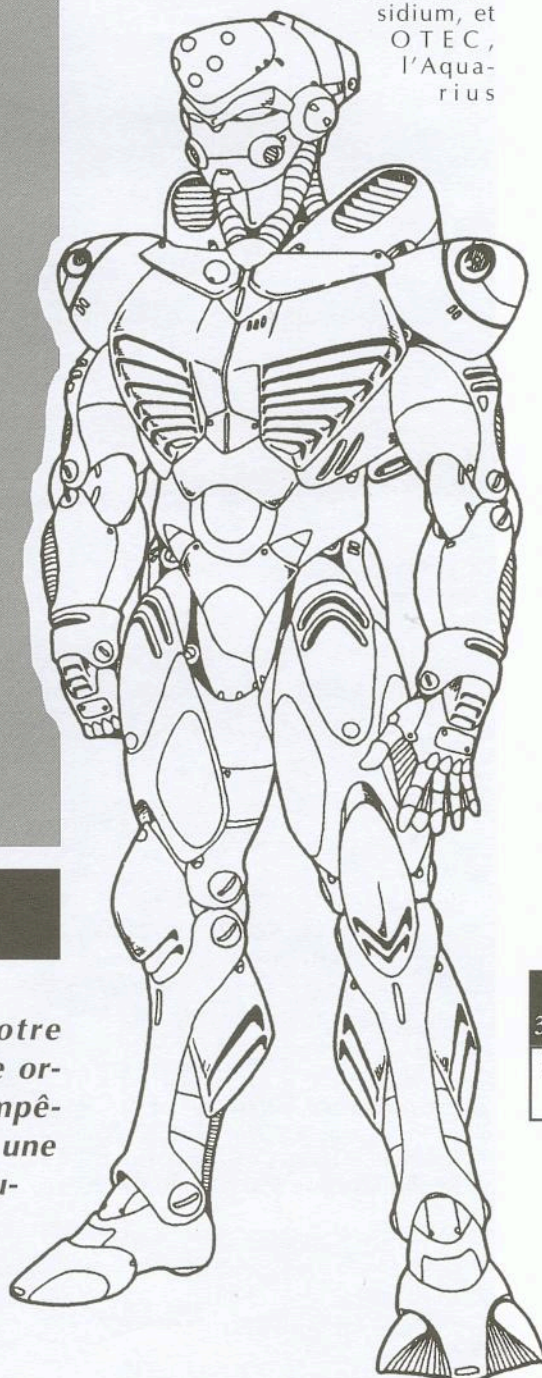
De même, lorsqu'une personne parvient à rassembler assez d'argent pour se payer une conversion corporelle intégrale, elle s'offre généralement un corps de Classe Alpha pourvu d'une série d'options personnalisées (par exemple, capacités physiques accrues, senseurs et systèmes d'armement, esthétique et stylisation, etc.).

La seule façon de plonger plus loin que Bryan LeShawn (lequel a établi le record de plongée à 3 854 mètres de profondeur le 13 juillet 2011) consiste à utiliser la conversion corporelle intégrale "Aquarius" de Dynalar Technologies.

Conçu pour être utilisé en milieu aquatique (en eau douce comme en eau salée), l'Aquarius est supérieur à n'importe quel système de plongée.

Il est idéal pour l'exploration, l'exploitation minière, l'aquaculture, la construction, et les opérations discrètes sous-marines.

Approuvé par la Société Cousteau, les US Navy SEALs, l'Hydrosubsidium, et OTEC, l'Aquarius



Aquarius

Ne laissez pas votre fragile charpente organique vous empêcher d'explorer une nouvelle et vigoureuse frontière.

Visitez un autre monde, et utilisez votre corps comme vaisseau... Aquarius.



CARACTERISTIQUES PHYSIQUES : AQUARIUS

REFLEXES :	10 (MALUS AUX REFLEXES A LA DISCRETION DU MJ)
BEAUTE :	Néant
MOUVEMENT:	10 (MOUVEMENT REDUIT DE MOITIE EN IMMERSION)
M/tour: 30 m/15m	KM/H*: 32 km/h - 16km/h
Saut (en hauteur): 6 m/3m	(en longueur)*: 8m/4m
CONSTITUTION :	15*6*
Soulever: 600 kg	Lancer: 150m/15m sous l'eau
Modificateur de Dégâts: +8	

CORPS A CORPS	
Coup de Poing :	1D6+8
Coup de Pied :	2D6+8

STRUCTURE PHYSIQUE

TETE	
PA :	25
PS :	20 (hors service), 30 (détruit)
Options (Optique) :	4 & 4
Options (Audio) :	4

BRAS DROIT + MAIN	TORSE	MAIN GAUCHE + MAIN
PA : 25	PA : 25	PA : 25
PS : 20/30	PS : 30/40	PS : 20/30
Options : 2	Options : 2	Options : 2
JAMBE DROITE + PIED		JAMBE GAUCHE + PIED
PA : 25		PA : 25
PS : 20/30		PS : 20/30
Options : 2		Options : 2

PACKS OPTIONNELS

OPTIONS SENSEURS :

Sonar - portée 1 km. Si une impulsion sonar est déclenchée à pleine puissance contre un humain situé à courte portée (20 m), celui-ci doit effectuer un Jet contre l'Evanouissement à -2 ou perdre les sens de l'ouïe et de l'orientation pendant 1D6+3 tours de combat complets. Ceci se produit sous l'eau uniquement. *2*

Projecteurs - portée 100 m, varie en fonction des conditions. Lorsqu'ils sont utilisés à courte portée, les projecteurs peuvent fonctionner à la façon de grenades aveuglantes (aveuglent pendant 4 tours). Ceci se produit en surface uniquement. *2*

SOUS-SYSTEMES D'ARMEMENT :

Coque Electrifiée - Cette arme de contact inflige 1D6+2 points de dégâts sous forme de brûlures électriques et rend nécessaire un Jet contre l'Evanouissement à -3. Elle électrifie toute la surface du borg. *1*

AUTRES OPTIONS :

Propulseurs Vortex - vitesse maximale de 48 km/h (MV 15) sous l'eau. Etant mus par électricité, ils n'ont ni portée maximale ni durée limitée. Ils fonctionnent sous l'eau uniquement ! *2*

Radio Longue Portée - Portée 50 km, 10 canaux. *2*

PRIX CONFIGURATION COMPLETE

Eurodollars:	50 000
Perte d'Humanité:	18D6+2 (16D6+14)

CONVERSION INTEGRALE SOUS-MARINE, PAR DYNALAR TECHNOLOGIES

50 000 EB

peut fournir jusqu'à 16 heures d'utilisation sous-marine à des profondeurs pouvant atteindre 4877 mètres !

Souvenez-vous, c'est un cyborg Aquarius qui a exploré la Fosse des Mariannes !

Composition

L'Aquarius est composé de matériaux non corrosifs et imperméables afin de protéger l'ensemble des systèmes internes. Le poids du corps a été défini avec précision pour obtenir une flottabilité neutre (sa densité est égale à celle de l'eau), facilitant ainsi sa manoeuvrabilité.

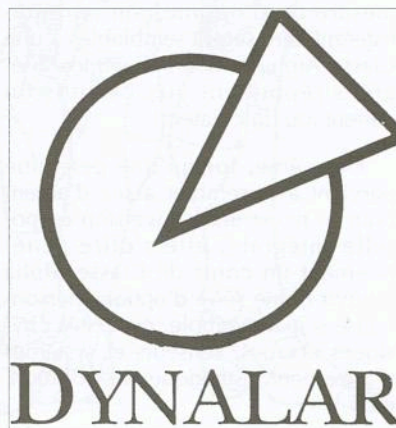
Au lieu d'une réserve d'air ordinaire, l'Aquarius utilise une batterie d'oxygène solide, à recharger toutes les 16 heures environ.

Son système moteur délaisse les technologies du myomar habituelles pour leur préférer un système hydraulique ultra - rapide, ce dernier présentant moins de problèmes que les myomars en immersion et un facteur de force supérieur.

Pour compléter sa locomotion normale, l'Aquarius est doté d'un jeu de propulseurs "vortex" miniaturisés qui lui procure une propulsion à haute vélocité.

Ces moteurs électromagnétiques (fabriqués par Hydrosubsidium) absorbent et expulsent de l'eau sur toute leur longueur, dégageant ainsi une vitesse et une énergie élevées tout en produisant une signature audio et une pollution minimales.

Afin de permettre un fonctionnement optimal dans le milieu





hostile des eaux profondes, l'Aquarius dispose de plusieurs systèmes de senseurs spécialisés.

En plus de l'ensemble audiovisuel standard, un puissant système de sonar installé dans la tête permet une détection précise sur une distance de 1 km.

Deux projecteurs d'une puissance d'un million de candelas ont été intégrés aux logements à orientations multiples placés sur les épaules ; ils peuvent fendre les épaisses ténèbres sur 100 m au maximum (selon les conditions).

Une liaison radio longue portée (50 km) multi - canaux ULF sert de système de communication ; de cette façon, il est possible de garder le contact avec la surface ou d'autres convertis Aquarius.

Pour assurer sa défense, l'Aquarius s'inspire de l'Anguille Electrique: il peut envoyer un courant électrique à haute tension dans sa coque ; plus besoin de vous soucier des attaques des requins.

Copernicus

Il n'est pas environnement plus hostile que celui du vide glacial de l'espace.

Les radiations ne cessent de bombarder ceux qui s'aventurent à l'extérieur des fragiles habitats artificiels de l'homme, et nombreuses sont les personnes ayant succombé aux accidents propres à un environnement orbital.

Avec sa conversion intégrale Copernicus, Cybermatrix Incorporated propose de vous transformer en habitant originaire de la nouvelle frontière.

Composition

En matière de construction extravéhiculaire ou d'exploration spatiale, le Copernicus représente la conversion corporelle intégrale idéale.

La configuration de base comprend une protection complète contre les radiations, les EMP et les micro-ondes, ainsi que des matériaux gainés et des composantes électroniques renforcées. Les rayons



cosmiques et les tempêtes électromagnétiques ne présentent pas de danger pour le Copernicus. En outre, toutes les surfaces exposées sont hautement réfléchissantes afin de ne pas absorber la chaleur émise par la lumière aveuglante des rayons non occultés du soleil.

Histoire d'améliorer encore sa fiabilité, le Copernicus bénéficie de temps de réponse bien supérieurs au seul humain ordinaire. Cela lui permet d'éviter ou de parer aux accidents types de l'apesanteur, ceux-ci pouvant se produire en une fraction de seconde.

Grâce à la nature unique des biosystèmes du Borg Intégral, seule une reconstruction minimale a été nécessaire pour rendre ce corps étanche au vide. Douze heures représentent une durée de travail extravéhiculaire standard pour ce cybersystème (après quoi le borg doit regagner un environnement humain et accueillant pour recharger sa réserve d'air). Un gyroscope interne procure un excellent équilibre physique et mental et ce, malgré le manque absolu de

**CONVERSION INTEGRALE
A USAGE SPATIAL, PAR
CYBERMATRIX INCORPORATED
60 000 EB**

repères spatiaux comme le "haut" et le "bas".

N'étant en aucun cas un observateur sans défense, le Copernicus peut faire bien mieux que simplement survivre dans l'espace : 36 micro-propulseurs ont été regroupés sur tout le corps dans des encastrements rétractables, permettant au Borg Intégral d'effectuer ses manoeuvres sans avoir besoin de prendre appui sur une surface pour se déplacer (dans les faits, cela ajoute +2 à la compétence Manoeuvrer en Apesanteur).

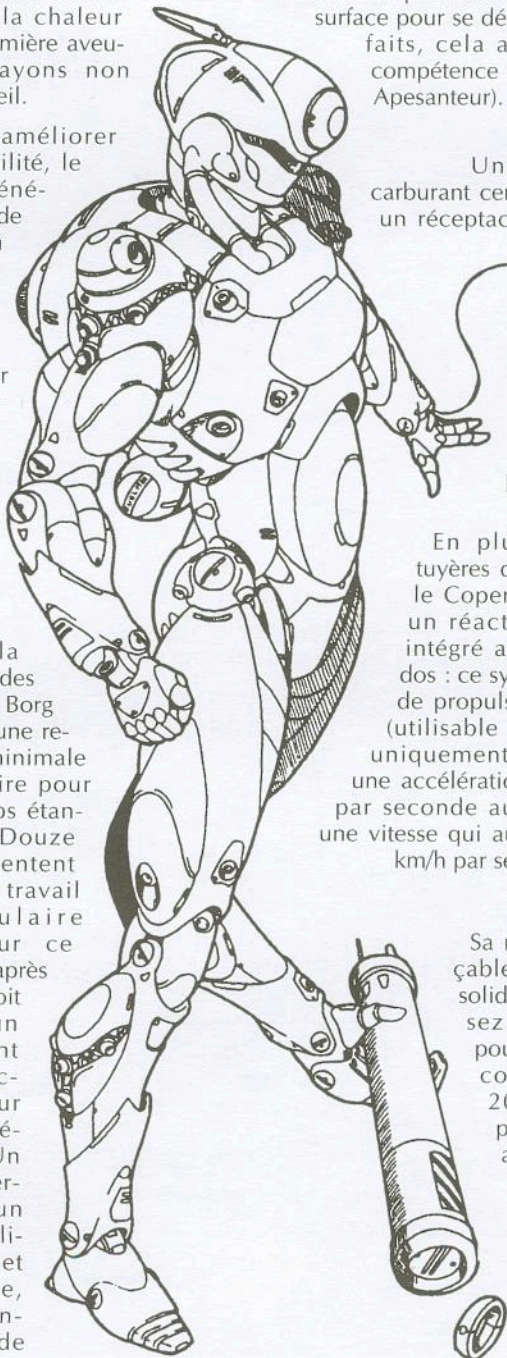
Un réservoir de carburant central, logé dans un réceptacle

situé dans le bas du dos du borg, permet une autonomie de 12 heures de manoeuvres extravéhiculaires.

En plus de ses 36 tuyères de manoeuvres, le Copernicus possède un réacteur principal intégré au haut de son dos : ce système compact de propulsion à réaction (utilisable en apesanteur uniquement) peut fournir une accélération de 5 mètres par seconde au carré (c.à.d. une vitesse qui augmente de 18 km/h par seconde).

Sa réserve remplaçable de carburant solide dispose d'assez de carburant pour produire une combustion de 20 secondes, permettant ainsi au Copernicus d'atteindre 360 km/h si cela s'avère réellement nécessaire.

En cas de besoin, un





CARACTERISTIQUES PHYSIQUES : COPERNICUS

REFLEXES : 11 *2*
 BEAUTE : Néant
 MOUVEMENT : 10
 M/tour: 30 m KM/H : 32 km/h
 Saut (en hauteur): 6 m (en longueur) : 8 m

CONSTITUTION : 12
 Soulever: 480 kg Lancer: 120 m
 Modificateur de Dégâts: +4

CORPS A CORPS

Coup de Poing : 1D6+4
 Coup de Pied : 2D6+4

STRUCTURE PHYSIQUE

TETE

PA : 25
 PS : 20 (hors service), 30 (détruit)
 Options (Optique) : 3 & 3
 Options (Audio) : 4

BRAS DROIT
 + MAIN
 PA: 25
 PS: 20/30
 Options: 2

TORSE
 PA: 25
 PS: 30/40
 Options: 0

MAIN GAUCHE
 + MAIN
 PA: 25
 PS: 20/30
 Options: 1

JAMBE DROITE
 + PIED
 PA: 25
 PS: 20/30
 Options: 0

JAMBE GAUCHE
 + PIED
 PA: 25
 PS: 20/30
 Options: 0

PACKS OPTIONNELS

OPTIONS SENSEURS :

Senseur Radar : Portée 2 km. *1*

Signal Radio : Portée 100 km. *1*

Compensateur d'Eruptions Solaires : Fonctionne comme Anti-Eblouissement. *1*

Projecteurs : Portée 500 m.

Remarque : utilisés à courte portée, ils peuvent fonctionner comme des grenades aveuglantes (aveuglent pendant 4 tours). *2*

SOUS-SYSTEMES D'ARMEMENT :

Aucun installé

AUTRES OPTIONS :

Main Outil : contient un tournevis électrique, un fer à souder fonctionnant dans le vide, une microsonde, et une petite pince coupante. *2*

Membres à Double Usage : peuvent fonctionner comme des bras, mais subissent un malus de -3 aux réflexes à cause de leur dextérité inférieure. *2*

Lanceur de Balles Semi-Liquides - portée 10 m, 3 coups, chaque coup peut boucher un trou de 5 cm. *1*

Gyroscope : (+2 aux jets de Mal de l'Espace, +1 à la compétence Manoeuvrer en Apesanteur, +2 aux jets de REF portant sur l'équilibre). *1*

Propulseurs de Manoeuvre et Réacteur Dorsal : ce système ajoute +2 à la compétence Manoeuvrer en Apesanteur et permet une accélération maximale de 5 m/seconde², c.à.d. une variation de vitesse de 18 km/h (MV 5) à chaque seconde. Le réacteur dorsal peut fonctionner pendant 20 secondes et les 36 propulseurs permettent douze heures de manoeuvre. Les recharges de carburant valent 50 eb l'unité. *2*

Grappin : portée 20 m, précision -1. *1*

Mains et pieds magnétiques : *0*

Gainage Electromagnétique : circuits renforcés et surface réfléchissant la chaleur. *1*

PRIX CONFIGURATION COMPLETE

Eurodollars: 60 000

Perte d'Humanité: 19D6 (16D6+17)



grappin long de 20 m et doté d'un Bloc Electro-Canne (déclenché par un lanceur à ressort) a été niché dans le bras gauche afin de s'attacher en toute sécurité à des surfaces métalliques. Pour permettre une traction et une stabilité à toute épreuve dans les stations orbitales, des électroaimants ont été intégrés à la paume des mains et la plante des pieds.

Le jeu de senseurs audiovisuels du Copernicus a aussi été spécialement adapté à l'espace. Le plus remarquable de ces derniers est le module radar dont l'antenne réceptrice est logée dans la poitrine et l'émetteur de signaux dans le front. Ce senseur très puissant a une portée de 2 km, donnant au Borg Intégral une perception inégalée de son

environnement. Une liaison radio a été implantée dans les systèmes audio ; les deux optiques bénéficient d'une protection totale contre les lumières vives et peuvent complètement compenser le flamboisement des éruptions solaires.

Un signal radio d'une portée de 100 km est également monté en série, au cas où le borg se retrouverait séparé de sa station. Afin d'améliorer la visibilité dans le noir de l'espace, deux projecteurs d'un million de candelas ont été intégrés aux logements à orientations multiples placés sur les épaules.

En plus de tous ces dispositifs indispensables, le Copernicus est bourré de caractéristiques complémentaires qui font d'un Borg Intégral l'égal d'une Combinaison Spatiale ou d'un Module de Travail.

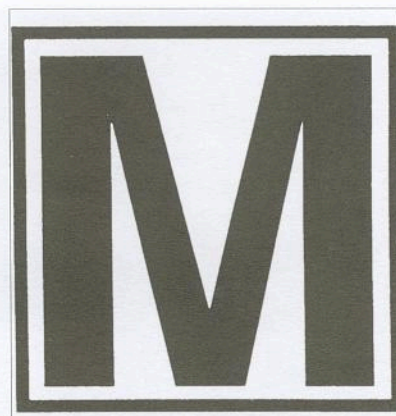
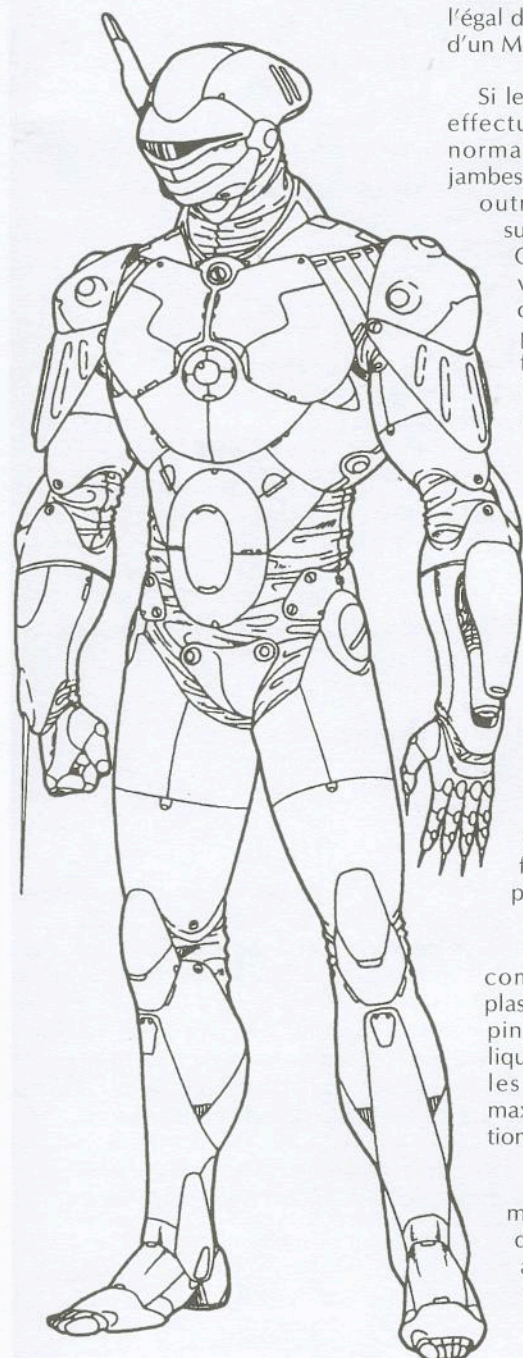
Si les jambes de ce corps peuvent effectuer toutes les fonctions normalement réalisables par des jambes humaines, elles peuvent, en outre, servir de jeu de bras supplémentaire. Les jambes du Copernicus disposent de véritables articulations à double jointure, ses pieds peuvent se déployer pour former des mains rudimentaires, leurs orteils s'allongeant pour produire des sortes de doigts capables de manipuler des objets.

Ces membres à double usage peuvent se comporter comme des bras mais subissent un malus de -3 aux réflexes à cause de leur dextérité inférieure. Un autre accessoire se présente sous l'aspect d'un lanceur de Balles Semi-Liquides.

Celui-ci peut tirer trois fois, est logé dans le bras droit, fonctionne à ressort, et a une portée de 10 m.

Les Balles Semi-Liquides se composent de sphères en plastique de la taille de balles de ping-pong et sont emplies d'un liquide qui durcit afin de boucher les trous (5 cm de largeur maximum) perforant les constructions.

Par souci de commodité, la main gauche a été dotée de divers outils fort utiles en apesanteur, permettant ainsi d'effectuer de nombreuses réparations sans nécessiter un équipement additionnel.



Eclipse

En temps normal, il faut six hommes hautement entraînés pour former une équipe d'intervention secrète efficace.

Dans ce cas, vous disposez certes d'une grande variété de talents et d'une forte puissance de feu, mais la discrétion de six hommes a ses limites.

Aujourd'hui, l'Eclipse vous offre une diversité de talents, une puissance de feu, et une discrétion maximales en un seul ensemble compact. Idéal pour les assassinats, les intrusions, les sabotages, les kidnappings, et le recueil d'informations. Mélange d'une cybernétique élaborée, d'un armement high-tech, et d'une technologie du camouflage sophistiquée, le Système Cybernétique Eclipse ridiculise les meilleurs ninjas.

Composition

En tant que conversion intégrale spécialisée dans les opérations d'intervention secrète, l'Eclipse utilise des réflexes cybernétiques à câblage direct afin d'exceller dans son domaine.

Ces réflexes sont directement transmis : 1) à sa musculature en Myomar à haut rendement pour obtenir une vitesse accrue ; 2) à un

**CONVERSION INTEGRALE
POUR OPERATION SECRETES,
PAR MILITECH CYBERNETICS
INTERNATIONAL
65 000 EB**



CARACTERISTIQUES PHYSIQUES : ECLIPSE

REFLEXES : 13 *6*
 BEAUTE : Néant
 MOUVEMENT : 13 *6*
 M/tour : 39 m KM/H : 42 km/h
 Saut (en hauteur) : 6 m (en longueur)* : 10 m

CONSTITUTION : 12
 Soulever: 480 kg Lancer: 120 m
 Modificateur de Dégâts: +4

CORPS A CORPS

Coup de Poing : 1D6+4
 Coup de Pied : 2D6+4

STRUCTURE PHYSIQUE

TETE

PA : 25
 PS : 20 (hors service), 30 (détruit)
 Options (Optique) : 0 & 0 (3 dans le flexible)
 Options (Audio) : 1 (2 dans le flexible)

BRAS DROIT+ MAIN
 PA : 25
 PS : 20/30
 Options : 2

TORSE
 PA : 25
 PS : 30/40
 Options : 0

MAIN GAUCHE + MAIN
 PA : 25
 PS : 20/30
 Options : 2

JAMBE DROITE + PIED
 PA : 25
 PS : 20/30
 Options : 1

JAMBE GAUCHE+ PIED
 PA : 25
 PS : 20/30
 Options : 1

PACKS OPTIONNELS

OPTIONS SENSEURS :

Audio : Ecoute Amplifiée (+2 aux jets de Perception), Réducteur de Niveau (empêche les assourdissements), Radio plus Crypteur (portée 1 km) et brouilleur de Traçantes à Tête Chercheuse (4 micro-émetteurs inclus). *4*

Optique : Senseur de Température, Lunette de Visée (+1 aux Superarmes), Amplificateur de Lumière (vision nocturne), Anti-Eblouissement (empêche les aveuglements), et TimeSquare Plus (Afficheur "Tête Haute") *6*

Visionneur Flexible ("Oreille de Lapin") : Systèmes A-V normaux, peut voir dans les coins. *3*

SOUS-SYSTEMES D'ARMEMENT :

Monolame Rétractile : 2D6+7 points de dégâts, CON, armure réduite à 1/3. *2*

Arme escamotable munie d'un silencieux (P +2 - 2D6+3 (10mm) 10 2 TF 50m) et d'un LimbLink - Tout jet de Perception effectué pour l'entendre tirer subit un malus de -10. *2*

Cybermain Modulaire : Lance-Fléchettes, Vaporisateur de Gaz, Doigt Bombe et Doigts Parapluie (voir Chrome 1, p.31). *1*

Main Venimeuse (4 seringues de drogue, 1D6-1 points de dégâts si utilisées pour entailler). *2*

AUTRES OPTIONS :

Emplacements Secrets : Un par jambe (5 x 15 x 5 cm). *1*

Gyro-Stabilisateur : Ajoute +1 aux jets portant sur l'équilibre. Voir Chrome 1 p. 36. *1*

Pied Tentacule : Ajoute +2 aux jets portant sur l'Escalade. *2*

Pied Discret : Ajoute +1 aux jets de Discrétion. *1*

Anti Douleur : Annule les sensations de chaleur, de froid, et de douleur sur commande. *2*

Enveloppe Caméléon : Il s'agit d'un système de camouflage numérique intégré qui permet au cyborg de se fondre dans son environnement (-4 aux jets de Perception pour à le voir). Consulter le Ghostsuit de Militech, p.XX. *0*
Générateur de CME - Ce brouilleur électronique est capable de brouiller les Radars et Sonars de tout type, les détecteurs de mouvement, et toute forme de communication radio (sauf les transmissions à bande étroite). Sa sphère d'influence est ajustable, sa portée variant entre 5 et 100 m. *2*

Anti Bruit : Ce système comprend un ensemble impressionnant de microphones sensitifs, de générateurs de bruit, et d'une matrice de microprocesseurs à logique floue. Ce dispositif peut analyser les sons émis par le cyborg (comme le bruit de ses pas, de ses mains touchant des objets, etc.) et produire des sons "contraires" immédiats. Dans les faits, cet antibruit annule le son initial, générant une absence de son absolue (malus de -3 aux jets de Perception visant à l'entendre). *2*

Barrage Thermique IR : Ce système absorbe les émissions jusqu'à les drainer en toute sécurité. Cette opération est réalisée de façon aléatoire, de sorte qu'elle ne semble pas provenir d'une source humaine. Cela se traduit par un malus de -5 aux jets de Perception basés sur les Infrarouges. *2*

PRIX CONFIGURATION COMPLETE

Eurodollars: 65 000
 Perte d'Humanité: 21D6+3 (16D6+33)



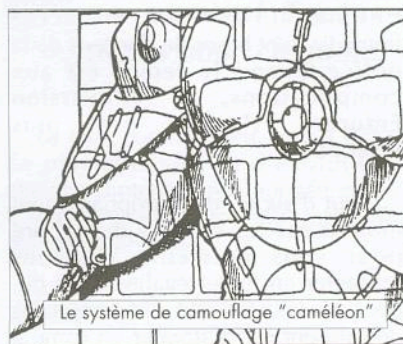
dispositif de gyro-stabilisation intégré et personnalisé pour bénéficier d'un équilibre pratiquement irréprochable en toutes circonstances. L'Eclipse possède également un anti douleur, deux optiques à ajustement focal indépendant, et un sous-processeur ambidextre montés en série. Les aptitudes physiques de l'Eclipse garantissent une efficacité des plus meurtrières.

Camouflage

Que serait un 'borg d'intervention secrète sans la technologie du camouflage ? L'extérieur de l'Eclipse incorpore un système de camouflage "caméléon", lequel a recours à la technologie des cristaux liquides et à un système de numérisation par fibre optique à facettes multiples.

Les effets visuels de la "peau" de l'Eclipse sont complétés par un dispositif d'annulation sonore à bruit négatif, lequel utilise un ensemble de sons complexes couplé à des processeurs à logique floue afin d'annuler tous les bruits émis par le cyborg.

Les capacités de camouflage de l'Eclipse sont complétées par un générateur de CME très puissant et un Barrage Thermique aux IR. La semelle de ses pieds est dotée de surfaces antibruit recouvertes d'une matière caoutchoutée et collante améliorant les tractions ; les orteils peuvent s'étendre et s'enrouler autour d'objets pour faciliter les escalades.



Senseurs

L'ensemble optique de l'Eclipse comprend un Senseur de Température, un Amplificateur de Lumière, un dispositif d'auto-échelonnement, et un afficheur "head-up" intégré doté d'un système de visée. Le pack audio est vraiment impressionnant : microphones amplifiés, système de nivelage des décibels, et radio cryptée à fréquences multiples capable de se brouiller les traçantes à tête

chercheuse. En soutien, l'Eclipse dispose d'un Visionneur Flexible pour voir sans être vu.

Armement

Les capacités sensorielles et physiques de l'Eclipse sont soutenues par un redoutable choix d'armes aussi subtiles qu'efficaces.

Les doigts d'une des mains contiennent des aiguilles hypo-dermiques rétractiles. L'autre main consiste en un dispositif modulaire comprenant un lance-fléchettes, un passe-partout, un doigt bombe, et un pulvérisateur de gaz.

Le bras gauche est équipé d'un semi-automatique escamotable de 10

mm et pourvu d'un silencieux. Le bras droit est doté d'une monolame de 31 cm.

Les emplacements secrets des jambes s'avèrent parfaits pour recevoir du matériel additionnel.

Enforcer

Militech sait que les cops de nos villes sont toujours en train de courir.

C'est pourquoi elle a créé l'Enforcer, une configuration corporelle cybernétique intégrale spécialement conçue pour les forces de police et de sécurité.

Les services de police sous contrat avec Militech sont fiers de compter plusieurs Enforcers au sein de chacun de leurs commissariats.

De plus, les équipes de sécurité de Militech sont souvent épaulées par des Enforcers afin de garantir la sûreté de vos locaux.

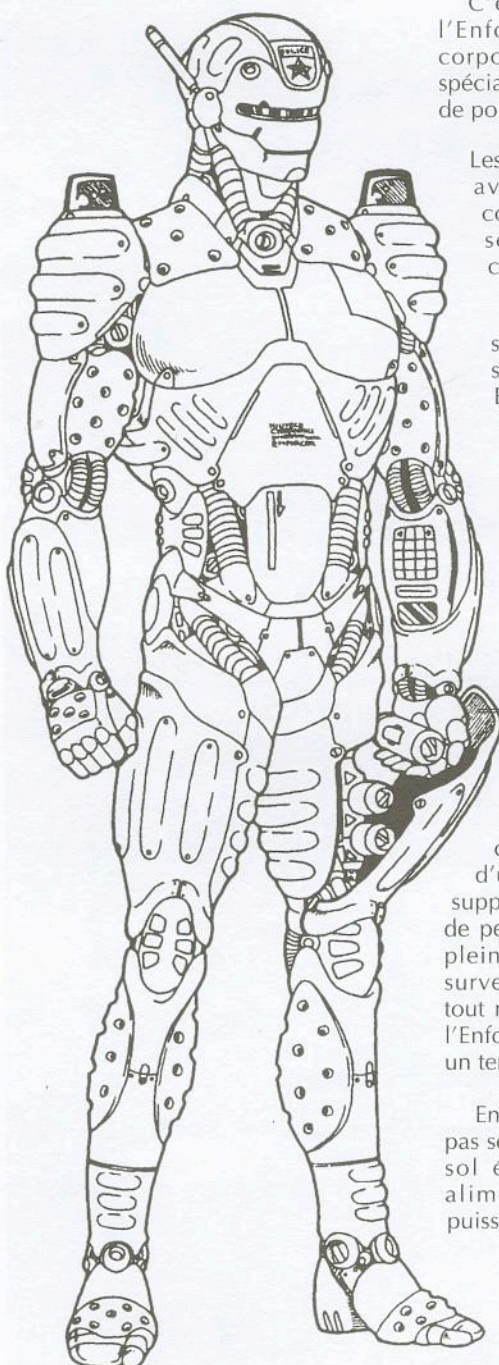
L'Enforcer est à présent disponible pour les groupes policiers de toute sorte, publics comme privés, et devrait donc rapidement devenir une silhouette familière dans votre quartier.

Composition

Pour répondre à l'amélioration croissante de l'armement des gangs des rues et du grand banditisme, la configuration Enforcer dispose d'un solide blindage à même de supporter le tir de toutes les armes de petit calibre. Les interventions en pleine rue (ou dans un local sous surveillance) pouvant dégénérer à tout moment, le système nerveux de l'Enforcer a été câblé afin d'obtenir un temps de réponse exceptionnel.

En outre, les criminels ne pourront pas semer le cyborg, car sa vitesse au sol égale celle des véhicules à alimentation électrique les plus puissants !

Evidemment, tous les bons Cops savent que le fin du fin en matière de prévention criminelle réside dans





CARACTERISTIQUES PHYSIQUES : ENFORCER

REFLEXES :	12*4*
BEAUTE :	Néant
MOUVEMENT:	15 *10*
M/tour: 45m	KM/H ⁺ : 64km/h
Saut (en hauteur): 6 m	(en longueur) : 11m
CONSTITUTION :	12
Soulever: 480 kg	Lancer: 120m
Modificateur de Dégâts: +4	

CORPS A CORPS

Coup de Poing :	1D6+4
Coup de Pied :	2D6+4

STRUCTURE PHYSIQUE

TETE

PA :	30
PS :	25 (hors service), 35 (détruit)
Options (Optique) :	1 & 1
Options (Audio) :	3

BRAS DROIT	TORSE	MAIN GAUCHE
+ MAIN		+ MAIN
PA : 30	PA : 30	PA : 30
PS : 25/35	PS : 35/45	PS : 25/35
Options : 1	Options : 4	Options : 1

JAMBE DROITE	JAMBE GAUCHE
+ PIED	+ PIED
PA : 30	PA : 30
PS : 25/35	PS : 25/35
Options : 1	Options : 1

PACKS OPTIONNELS

OPTIONS SENSEURS :

Cyberoptiques : Lunette de Visée (ajoute +1 aux Superarmes uniquement), caméscope (peut enregistrer jusqu'à 20 minutes de film vidéo), Senseur de Température, Amplificateur de Lumière, et Anti-Eblouissement. *4*

Cyberaudio : Analyseur de Stress Vocal (+2 en Perception Humaine et en Interrogatoire), Liaison Radio (portée 1 km) et Liaison Magnétophone Numérique (peut enregistrer jusqu'à 2 heures). *3*

SOUS-SYSTEMES D'ARMEMENT :

Holster de Jambe : Il peut contenir un Pistolet Lourd, un PM Moyen, ou un fusil à pompe pliant, de même qu'un chargeur supplémentaire (armes non comprises). *1*

Compartiment pour Grenades : Cet emplacement peut renfermer trois grenades à main ou trois bombes toutes catégories. *1*

Poignes Taser : Chaque main peut être considérée comme détenant un Taser intégré. *2*

AUTRES OPTIONS :

Micro-ordinateur Black Book : logé dans le bras gauche. Voir "Chrome II" pour consulter les spécifications et détails correspondants. *1*

Distributeur de Bande Adhésive : 12 longueurs de plastique adhésif à utilisation unique, lesquelles servent de menottes temporaires (Très Difficile à rompre) ; le distributeur est rechargeable. *1*

Gyrophares : Ne peuvent être utilisés pour aveugler mais pour signaler uniquement. *1*

PRIX CONFIGURATION COMPLETE	
Eurodollars:	55 000
Perte d'Humanité:	21D6-2 (16D6+17)

**CONVERSION INTEGRALE
POUR FORCES POLICIERES ET
SECURITAIRES, PAR MILITECH
CYBERNETICS INTERNATIONAL**

55 000 EB

l'intimidation.

Pour cette raison, l'Enforcer a été construit autour d'un grand châssis très résistant et capable d'absorber un grand nombre de points de dégâts. Sa taille effraye le plus "cool" des intrus au point de le forcer à se rendre.

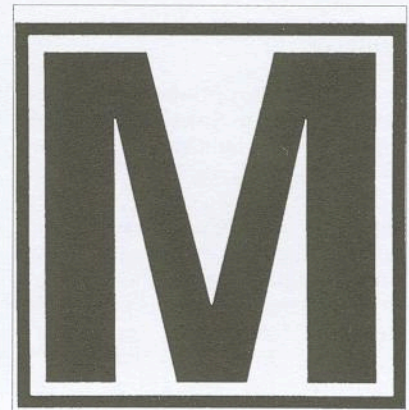
Les systèmes audiovisuels de l'Enforcer ont été configurés de façon à aider tous les agents de l'ordre, qu'ils soient de la patrouille de surveillance des quartiers ou du Psycho Squad.

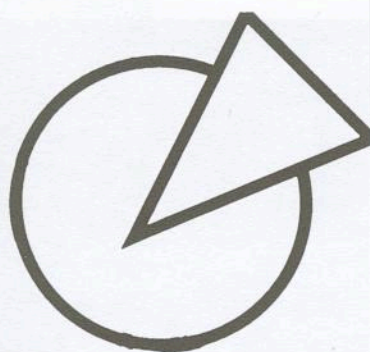
Les Cyberoptiques de cette conversion intégrale comprennent un système de visée, un caméscope (pour filmer les preuves), un Senseur de Température (pour vérifier si les suspects possèdent des armes ou du cybermatériel caché), et des dispositifs d'affinement des images et de compensation d'éblouissement.

Le système audio compte une liaison radio, un magnétophone (pour enregistrer les déclarations), et un analyseur de stress vocal (pour voir si lesdites déclarations sont exactes).

L'avant-bras gauche renferme un micro-ordinateur Black Book (Voir Chrome II) donnant un accès immédiat aux bases de données de la police. Quand le temps est aux complications, la conversion Enforcer s'avère des plus appropriées.

Tout d'abord, des gyrophares sont montés sur les épaules du cyborg pour vous permettre de vous présenter en toute légalité. Cela dit, nous savons tous que ces gyrophares ne suffisent pas à stopper un camé à





DYNALAR

la Dentelle Noire (Lien Noir). C'est pourquoi les deux jambes de l'Enforcer disposent d'un emplacement pour option : la jambe droite abrite un holster d'arme escamotable, et la jambe gauche contient trois grenades à main (les bombes Etourdissantes et à Gaz constituent un choix judicieux).

Pour le combat au corps à corps et pour calmer les criminels nerveux, chaque main possède un taser intégré. Une fois votre boulot terminé, le distributeur de bande adhésive logé dans le bras droit vous permet d'emballer votre prise.

Sulfure

De tout temps, le feu s'est révélé un outil et un ennemi fantastiques pour l'homme.

La lutte contre le feu, un art riche de plusieurs siècles d'évolution, atteint maintenant son apogée grâce à la conversion corporelle intégrale Sulfure de Dynalar.

Immunisée contre les risques d'inhalation de fumée toxique, les brûlures, et les variations rapides de pression, le Sulfure peut faire le travail d'une compagnie de pompiers ordinaires tout entière.

Originellement déployés à Londres, les cyborgs Sulfure se rencontrent à présent dans bon nombre des grandes villes du monde.

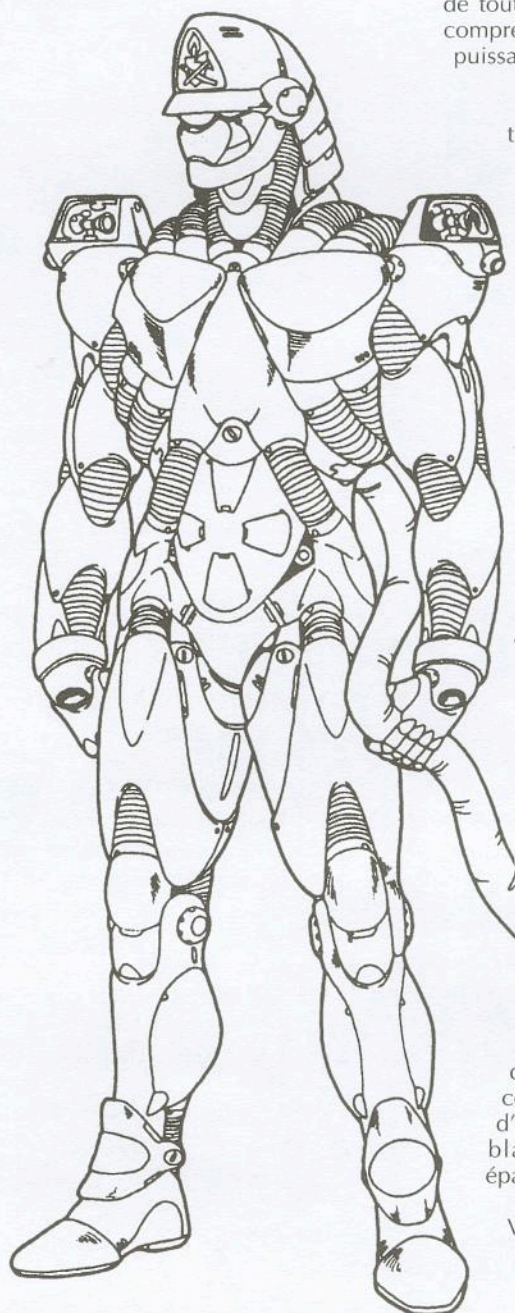
Composition

Par nécessité, la configuration Sulfure est totalement isolée et ignifugée, ce qui lui permet de supporter la

chaleur fulgurante de presque tous les brasiers.

Elle est également protégée par des couches d'armure laminée hyper-épaisses, grâce auxquelles elle pourra se tirer de situations aussi catastrophiques qu'un plafond qui s'effondre, des décombres qui s'écroulent, et des retours de flamme explosifs.

La musculature du Sulfure allie des fibres de myomar épaissies à des actionneurs à pistons magnétiques. Cela lui donne la force nécessaire pour traverser les murs et les portes fermées qui retiennent les civils captifs.



CONVERSION INTEGRALE POUR POMPIERS, PAR DYNALAR TECHNOLOGIES

47 000 EB

Le temps de réponse amélioré de son système nerveux cybernétique garantit au Sulfure un temps de réaction minimum.

En outre, un dispositif anti douleur automatique empêche le cyborg de sentir la chaleur fulgurante qui risque de l'entourer.

Dans la mesure où la chaleur intense des brasiers brouille les imageurs thermiques et IR, et où la fumée obscurcit les senseurs visuels de toute sorte, la conversion Sulfure comprend un senseur radar de faible puissance.

L'émetteur du signal se trouve dans la poitrine et son récepteur dans le front, autorisant ainsi le cyborg à traverser la plus épaisse des fumées sans éprouver la moindre difficulté.

L'ensemble audio de cette conversion comprend une liaison radio offrant la possibilité de rester en communication avec le poste de commandement et les autres pompiers.

Les options écoute amplifiée, éditeur de sons, et réducteur de niveau permettent d'entendre les appels des victimes piégées en dépit des explosions et des incendies les plus violents.

Afin de combattre les brasiers et de mener les secours à bien, le cyborg Sulfure s'est vu intégrer un extincteur au CO2 dans le bras gauche.

De plus, le bras droit est équipé d'une lance à incendie qui achemine l'eau propulsée par une pompe à haute pression située dans le dos. Pour compléter la configuration, deux gyrophares d'urgence tournoyants (jaune et blanc) ont été montés sur les épaules.

Vient s'y ajouter une sirène dont le but est de prévenir les badauds de l'arrivée des autorités.



CARACTERISTIQUES PHYSIQUES : SULFURE

REFLEXES : 11 *2*
 BEAUTE : Néant
 MOUVEMENT: 10
 M/tour: 30m KM/H: 32km/h
 Saut (en hauteur): 6 m (en longueur) : 8m

CONSTITUTION : 14 *4*
 Soulever: 560 kg Lancer: 140m
 Modificateur de Dégâts: +6

CORPS A CORPS

Coup de Poing : 1D6+6
 Coup de Pied : 2D6+6

STRUCTURE PHYSIQUE

TETE

PA : 30
 PS : 20 (hors service), 30 (détruit)
 Options (Optique) : 4 & 4
 Options (Audio) : 6

BRAS DROIT
 + MAIN
 PA: 30
 PS : 20/30
 Options : 3

TORSE
 PA : 30
 PS : 30/40
 Options : 4

MAIN GAUCHE
 + MAIN
 PA : 30
 PS : 20/30
 Options : 3

JAMBE DROITE
 + PIED
 PA : 30
 PS : 20/30
 Options : 2

JAMBE GAUCHE
 + PIED
 PA : 30
 PS : 20/30
 Options : 2

PACKS OPTIONNELS

OPTIONS SENSEURS :

Senseur Radar : portée 100 m, très fiable. *2*

Systèmes audio : Liaison Radio d'une portée de 1 km, Ecoute Amplifiée (+2 aux jets de Perception audio), Réducteur de Niveau (empêche les assourdissements), Editeur de Sons (capteur sonore sélectif, ajoute +1 aux jets de Perception audio). *3*

SOUS-SYSTEMES D'ARMEMENT :

Aucun installé

AUTRES OPTIONS :

Système Lance à Incendie : Une pompe à haute pression, placée dans le dos, aspire l'eau depuis un tuyau d'arrivée d'eau pouvant se raccorder dans le dos. Une conduite traverse le bras jusqu'au poignet, où se trouve une buse réglable. Le jet d'eau peut atteindre 50 m au maximum et subit une pression très forte (jet de CON Très Difficile pour la réprimer). *2*

Extincteur au CO2 : Portée 5 m, alimenté par un récipient contenant 10 pour tours d'arrosage. S'il est utilisé comme une arme, sa cible doit réussir un jet de REF Difficile pour éviter d'être aveuglée pendant 1D6/2 tours. *1*

Anti Douleur : Ce système élimine les sensations de chaleur, de froid, et de douleur. *2*

Gyrophares : Ne peuvent être utilisés pour aveugler mais pour signaler uniquement. *1*

PRIX CONFIGURATION COMPLETE

Eurodollars: 47 000
 Perte d'Humanité: 19D6 (16D6+17)



Chill