

# TATOU

19

POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



**ELRIC**

**CHILL**

**CYBERPUNK**

**HAWKMOON**

**STALINGRAD**

**LES AILES DE LA GLOIRE**

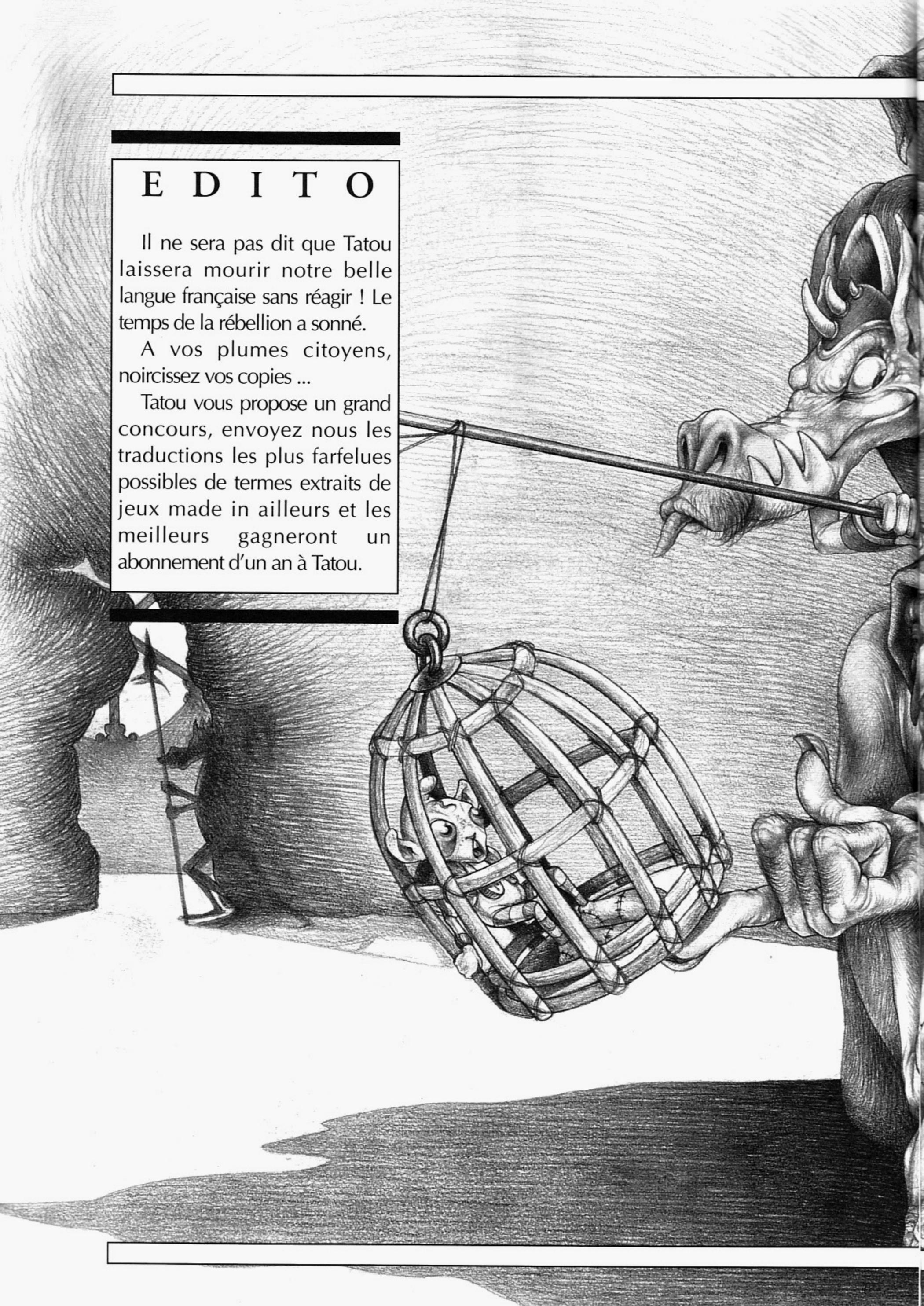


## EDITO

Il ne sera pas dit que Tatou laissera mourir notre belle langue française sans réagir ! Le temps de la rébellion a sonné.

A vos plumes citoyens, noircissez vos copies ...

Tatou vous propose un grand concours, envoyez nous les traductions les plus farfelues possibles de termes extraits de jeux made in ailleurs et les meilleurs gagneront un abonnement d'un an à Tatou.





"Pourquoi ils me regardent comme ça ?" par Paolo Romano

CHAOS, LOI, BALANCE, il vous faut choisir monseigneur ...

par Philip Benz

# Parole de Démon

**"Il y a-t-il,"**  
se demanda le  
prince Gaynor,  
ex-champion  
de l'Universel,  
"la moindre  
constance dans  
le multivers ?  
La Balance,  
n'est-ce qu'une  
invention com-  
plaisante dont  
les mortels se  
rassurent afin  
de croire qu'il  
y ait une espè-  
ce d'ordre ?  
Quelle éviden-  
ce pouvons-  
nous observer  
de son existen-  
ce?"

**"Nous pou-  
vons créer  
cette éviden-  
ce,"** dit Elric  
doucement.

**"C'est dans  
notre pouvoir  
de faire cela.**

**De créer de  
l'ordre, de la  
justice, de  
l'harmonie..."**

**"Vous morali-  
sez trop, mon  
seigneur. C'est  
le signe d'un  
esprit morbide.**

**D'une  
conscience  
lourdement  
chargée, peut-  
être."**

**La Revanche  
de la Rose, III  
4.**

## Prologue

**C**e scénario a été conçu pour un groupe de personnages débutants, ou alors des personnages dont le dévouement à l'une des trois forces principales dans le monde d'Elric n'est pas décidé.

Les personnages se trouvent tous sur le même bateau, effectuant le trajet entre Menii (ou n'importe lequel autre port du nord des Jeunes Royaumes) et losaz, en Lormyr. Point n'est besoin qu'ils se connaissent auparavant : cette connaissance se fera au plus chaud du combat contre les pirates de la Côte Jaune.

Au cours du scénario, les personnages seront amenés à déclarer leur penchant pour le Chaos, pour la Loi ou éventuellement pour la Balance en raison des tentations, des sommations et des interactions dont ils seront les victimes ou les participants.

Ainsi, ils apprendront que ces trois forces sont bien plus que de simples "alignements". Ce sont de véritables philosophies, et le débat intérieur provoqué par leur interaction est au cœur de la saga d'Elric, voire de tout l'oeuvre de Moorcock.

Dans le cas où l'un des joueurs est un champion, un agent ou tout simplement allié au Chaos, à la Loi ou à la Balance, il faut mûrement considérer sa position face aux représentants principaux de ces forces.

Peut-être sera-t-il possible d'inspirer même le sorcier le plus tordu d'un sentiment de repentir. Sinon, il lui faut affronter les conséquences de son choix, au profit ou au détriment de ses éventuels compagnons.

## Synopsis

Après avoir trouvé un livre magique dans les cales d'un bateau pirate, les personnages invoqueront avec l'aide d'un sorcier Lormyrien le démon qui l'habite. Celui-ci leur offrira un marché : sa liberté contre les arcanes que le livre contient. Afin de l'ouvrir, ils partent à la recherche de la clef du livre et chemin faisant rencontrent une bande d'assassins et un agent de la Loi. Arrivés aux ruines d'une ville melnibonéenne, ils doivent affronter un gardien invincible et peut-être pénétrer dans un autre monde afin de lever une malédiction et accéder à la clef.

## Pirates !

**D**es cris stridents vous réveillent dans votre cabine. Aux cris et aux hurlements provenant du pont s'ajoute bientôt le grondement sourd du bateau lui-même, protestant contre les efforts supplémentaires imposés par les voiles déferlées au maximum.

Vous vous demandez un instant ce que tout ce vacarme peut bien signifier, mais rapidement le regard fuyant et inquiet des autres vous fait comprendre : un seul et unique mot, furtif et glacial, monte aux lèvres de chacun en même temps.

"Pirates !"

Arrivés sur le pont du navire, les personnages peuvent voir la voile jaune d'une birème pirate qui fend



les vagues à leur poursuite. Les marins à bord de leur vaisseau s'activent d'une façon frénétique afin de serrer le vent au plus près et de s'armer au mieux face au combat apparemment inéluctable. A mesure que la birème s'approche, il devient évident qu'elle vogue de façon surnaturelle, car aucune rame n'est déployée et sa voile, bien que pleine de vent, est trop petite pour expliquer son allure impressionnante. A moins qu'ils n'aient d'autres idées, les personnages n'ont qu'à choisir dans quelle partie du bateau ils attendront les affres du destin.

"Que chacun vende sa vie chèrement !" hurle le capitaine. "Les pirates de la Côte Jaune ne prennent pas de prisonniers."

## A l'Abordage

Soudain, un bruit de déchirure retentit au dessus des personnages. Ceux qui réussissent un jet en Chercher aperçoivent de vagues formes humaines volant autour des gréements, parmi des lambeaux de voiles.

En quelques instants, le bateau pirate s'approche et plusieurs grappins sont solidement plantés, suivis de peu par l'arrivée à bord d'une soixantaine de pirates assoiffés de sang.

Où sont les joueurs ?

### Sur le pont principal

Ils sont aux prises avec la plupart des pirates. Donnez-leur de un à trois adversaires chacun tous les trois rounds. S'ils sont plusieurs, et s'ils se battent bien, les pirates seront bientôt mal en point.

### Sur le pont supérieur

Ils ont quelques moments de répit, pendant lesquels les archers peuvent tenter leur chance contre le capitaine pirate et ses deux sorciers. Après cinq rounds ils terminent leur invocation et lancent un démon majeur de combat à leurs trousses : un Bal'boost. Ce démon ne perdra pas de temps à affronter les sorciers, mais si l'un d'eux est blessé au cours de l'invocation, il se retournera contre eux et disparaîtra après les avoir tués et dévorés.

### A la proue

Ignorés pendant quelques instants, les personnages qui seraient à l'avant du navire peuvent soit se lan-



cer dans la mêlée sur le pont, soit tirer dans le tas avec des armes de jet, soit sauter dans le bateau pirate. Dans ce dernier cas, ils n'ont qu'à éliminer une demi-douzaine de pirates retardataires pour atteindre la poupe et déranger l'invocation qui s'y passe.

### Dans les gréements

quoique ce soit ordinairement un bon endroit pour des tirs, les gréements sont encore entourés d'une douzaine de sylphes, qui se feront un

malin plaisir à dévier toutes les flèches et à faire tomber les archers téméraires. Faites un jet de FOR contre FOR (11 pour les élémentaires) pour déterminer si les personnages malheureux réussissent à s'agripper aux cordages.

### Cachés dans les cabines

Seraient-ils si lâches ? Peut-être faudrait-il réévaluer leur destin à la baisse ?



Chaos 85 - Balance 22 - Loi 13

FOR :13 CON :16 TAI :14 INT :12  
POU :17 DEX :11 APP :5 PdV :15.

Modificateur aux Dégâts : +1d4

### Krinj Bareh, Capitaine Pirate

Armes	Attaque/Parade.	Dégâts
Faucheur	115%	1d6+2+1d4 (+1d6 feu)
Hache de lancer	75 %	1d6+1d2
Grand bouclier	0 %/80 %-	
Armure : 1d6, Cuir des Mers.		

**Sorts** : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Elémentaire (1), Flammes de Kakatal (4), Réparer(3).

**Démons et Elémentaires** : Un Salamandre lié à son Faucheur.

**Compétences importantes** : Chercher 85 %, Eviter 36 %, Navigation 145 %, Manoeuvrer des Voiles 160%.

### Krinj Bareh, Capitaine Pirate

Krinj tient sa masse imposante sur le pont arrière de son navire, hurlant des ordres et des insultes contre son équipage de bandits. C'est lui qui commande les sylphes qui propulsaient sa birème et qui arrachent allègrement les voiles du bateau marchand, mais c'est surtout sur les sorciers jumeaux qu'il compte pour assurer sa victoire.

### Lorys et Morys

Avec l'aide de six pirates, Lorys et Morys ont établi un cercle d'invocation suffisamment puissant pour invoquer un Bal'boost. Malheureusement, cette invocation a pris un peu plus longtemps qu'ils n'avaient prévu

### Vae Victis

Ce serait fastidieux de jouer cette bataille jusqu'à l'extermination totale des pirates qui, d'ailleurs, ne se battraient sans doute pas jusqu'au dernier homme.

Le facteur déterminant est la présence des personnages, sans lesquels le bateau marchand et son équipage iraient rejoindre la flotte mort-vivante de Pyaray au fond des mers.

Evaluez donc le succès des personnages après une dizaine de rounds.

- Ont-ils réussi à mettre hors de combat plus d'une vingtaine de pirates à eux seuls et à déranger l'invocation ?

C'est une victoire totale et les quelques survivants se rendent. Le capitaine marchand reconnaissant leur accorde le privilège de choisir en premier dans le butin des pirates, pour une part de ce butin de 500 à 5 000 bronzes chacun, selon leur participation au combat.

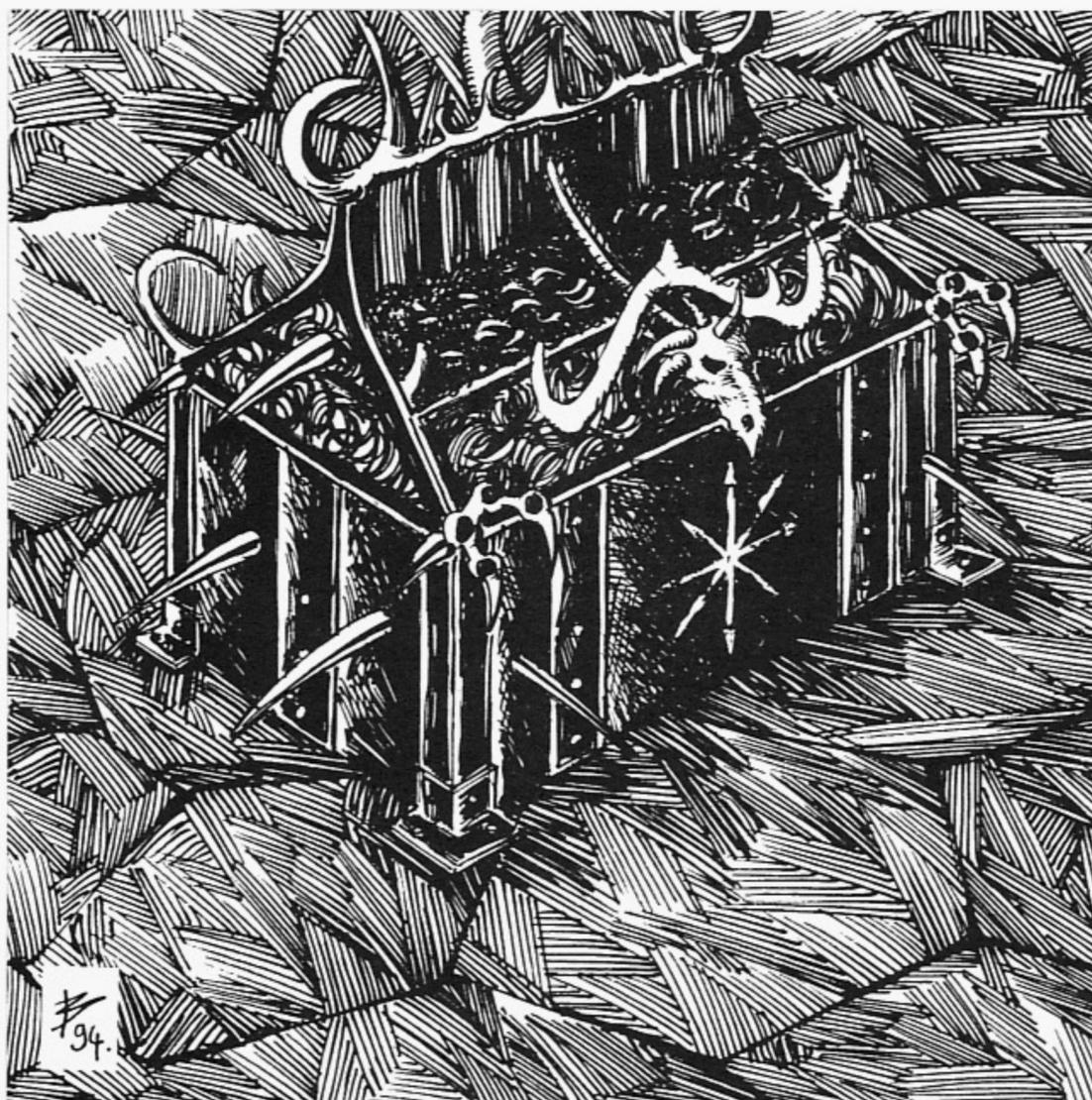
- Ont-ils eu plus de mal ? Avec l'aide du capitaine et de l'équipage ils en viendront à bout quand même, mais pas avant que le bateau marchand ne soit mis à feu. Tout le monde devra se replier sur la birème pirate et, bien que le capitaine les remercie de leur aide, il sera de mauvaise humeur et très avare du butin des pirates qui ne dédommagera que partiellement la perte de son navire et de sa cargaison.

Modificateur aux Dégâts : +1d4

### Les Pirates

Armes	Attaque/Parade.	Dégâts
Sabre	50 %	1d6+2+MD
	ou	
Hache de Bataille	50 %	1d8+2+MD.
Armure : 1d6-1, Cuir.		

**Compétences importantes** : Equilibre 40 %, Eviter 60 %, Grimper 75 %, Insulter 90 %.





**Chaos 105 - Balance 30 - Loi 9**

**FOR** : 9    **CON** : 7    **TAI** : 9    **INT** : 16  
**POU** : 24    **DEX** : 11    **APP** : 11    **PdV** : 8.

**Modificateur aux Dégâts** : aucun

### Lorys et Morys, Les sorciers jumeaux

Armes	Attaque/Parade.	Dégâts
-------	-----------------	--------

Epée courte	45%	1d6+1
-------------	-----	-------

Armure : 1d8+1+1d10, Demi-plaques démon

**Sorts** : Ailes de Lassa (4), Chaîne de l'existence (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Élémentaire (1), Générosité de Straasha (4)

**Démons et Élémentaires** : Un Démon mineur lié à leurs armures

**Compétences importantes** : Persuader 110%, Eviter 42 %, Se cacher 75%.

Armure Démon de Lorys et Morys : de couleur vert jaunâtre, leur armure semble se déplacer de façon inquiétante sur leurs corps comme un amibe géant.

**INT** : 5    **POU** : 15

**Pouvoirs** : Armure, ajoute 1d10 ; Vomissure 30 %, dégâts 1d8.

**Besoin** : Vomir quotidiennement.

et un archer qui réussit à leur infliger des dégâts, ne serait-ce qu'un seul point qui pénètre leur armure, interrompra leur concentration et gâchera l'invocation. Le Bal'boost apparaîtra néanmoins, mais ne fera qu'une bouchée des deux sorciers avant de disparaître dans un nuage de fumée sulfureux.

### Bal'boost Ardingh

Haut de deux mètres, couvert d'écailles métalliques parmi lesquelles suintent du feu liquide, ce démon fait partie d'une race vraiment infernale. Il peut frapper trois fois par round, avec ses épées jumelles et ses crocs acérés, infligeant des dégâts ter-

ribles bien que ce ne soit ni le plus grand ni le plus fort de ses frères.

### Les Pirates

Les pirates sont de nature hétéroclite, mais ceux-ci sont peut-être un peu plus compétents que la moyenne. Si besoin est, tirez leurs caractéristiques sur 2d6+4.

### Dans les cales

La cale arrière de la birème pirate est divisée en quatre petites pièces. Dans la première à droite se trouvent les possessions des deux sorciers : des vêtements, des "souvenirs" de leurs victimes (ossements, main d'écorché, etc.) et les grimoires des sorciers sans

doute défunts, qui contiennent les sorts qu'ils avaient en mémoire et peut-être un ou deux autres au choix du maître du jeu. Les deux pièces à droite sont des cachots, chacun avec un prisonnier : Une jeune femme, Ymerrya, la fille d'un Duc vilmirien qui devait épouser un noble de Lormyr, et un vagabond quelque peu philosophe qui a réussi à faire croire aux pirates qu'il valait une rançon élevée.

La pièce du fond, de loin la plus grande (6 m2 !), est celle du capitaine et contient le trésor principal : environ trente mille bronzes en gemmes, bijoux et autres objets de luxe, et un coffre en fer forgé fermé avec le sceau octogonal du chaos. Ce coffre a en fait été fermé avec le sort "Réparer" et ne peut donc plus être ouvert - c'est désormais tout d'une pièce - sans le sort "Abrogation de la Magie". Gageons que le simple fait de ne pas pouvoir l'ouvrir leur inspirera une envie folle de le faire. Espérons-le, car sans cela le scénario prendrait vite fin.

### Que Faire ?

Les voilà donc face à leur premier dilemme. Apprendre et se servir des sorts contenus dans les grimoires de Lorys et Morys (moyennant un POU d'au moins 16 et un jet de INT x 1 % toutes les trois semaines) rajoute inmanquablement des points à l'alliance au Chaos, au rythme d'un point par sort appris ou utilisé.

Libérer la jeune fille et la conduire en lieu sûr augmente d'un point le score de la Balance, ainsi que le fait de libérer les pirates survivants. Par contre, livrer ces derniers à la justice de Lormyr (et à une mort certaine) rajoute 1d6 points d'alliance à la Loi. Chacune de ces actions les oblige en plus à cocher la case d'expérience de la force qui correspond.

Les points d'alliance représentent le penchant des personnages envers telle ou telle force et non pas une quelconque contrainte à leur liberté d'agir comme bon leur semble.

Toutefois ce système permet de chiffrer la façon dont les personnages se laissent piéger par la tentation de la puissance facile du Chaos et ce qu'ils perdent, ce faisant, de leur humanité.

**Chaos 85 - Balance 22 - Loi 13**

**FOR** : 22    **CON** : 24    **TAI** : 16    **INT** : 18  
**POU** : 20    **DEX** : 16    **DEP** : 8    **PdV** : 20

**Modificateur aux Dégâts** : +1d8

### Bal'Boost Ardingh

Armes	Attaque/Parade.	Dégâts
-------	-----------------	--------

Epée Large	110 %	2d8
------------	-------	-----

Morsure	0 %/40%	1d8.
---------	---------	------

**Pouvoir** : Carapace, 1d10 + 1d6 d'écailles métalliques.

Régénération, 1 point par round.

**Compétences** : Chercher 40 %, Ecouter 40 %, Eviter 40 %, Parler la Langue Commune 32 %, Pister 30 %, Se Vanter 40 %.

**Besoin** : Consommer quotidiennement une vache, un cheval ou l'équivalent en chair fraîche.



## Au Port

**V**ous êtes des héros, messires, ou le serez bientôt," leur raconte le vagabond avant de les quitter au port.

"Vos prouesses contre la magie du Chaos sont dignes d'un aspirant à la paix de Tanelorn. Mais les portes de ce sanctuaire mythique restent closes à ceux qui maîtriseraient ou martyriseraient leurs semblables. Souvenez-vous-en alors que vos puissances s'accroissent, car quelque grands que vous soyez, il y a toujours plus grand que vous pour vous faire chuter."

Le bateau marchand fait escale à Trepasaz, sur la côte, pour réparer les dégâts avant de remonter la rivière Zaphra-Trepek à losaz, la capitale. Pour les joueurs c'est la fin du trajet parce que, après quelques jours au port, de riches et puissants seigneurs lormyriens achètent les places qu'ils occupaient pour la suite du voyage et le capitaine n'ose pas les leur refuser. Dans le cas où ils sont rentrés au port dans la birème pirate, leur capitaine ne va pas plus loin, cherchant plutôt un armateur qui puisse l'aider à s'équiper convenablement pour de nouveaux voyages.

### Trepasaz

Les voilà donc, livrés à eux-mêmes, les poches pleines de bronze. Demandez-leur de suivre pendant quelque temps les prédilections propres à leurs personnages : parties de plaisir et beuveries pour la plupart, ou alors études et entraînement pour les plus ascétiques. C'est l'occasion de faire connaissance avec la garde lormyrienne, intransigeante avec les étrangers, et avec les bas-fonds de la ville dont les détails sont laissés à la discrétion du maître du jeu.

### Le Coffre Scellé

Eventuellement, ils en viendront au coffre chaotique (si nécessaire, rappelez-le leur) soit pour le vendre, soit pour se servir du contenu. Mais comment l'ouvrir ? Un forgeron pourrait le faire, mais ses méthodes abîmeraient le contenu -un jet d'Idée

(INT x 5 %) le leur fait comprendre. Consulter un sorcier ? Difficile à trouver dans ce bastion de la Loi qu'est Lormyr. Contacter la guilde des voleurs ? Voilà une idée digne d'intérêt.

Toutes les villes d'une certaine taille, surtout les ports et les autres villes marchandes, ont leur part de voleurs. La seule différence entre les autres pays et ceux dominés par la Loi, c'est que dans ces derniers les voleurs sont mieux organisés et plus discrets, puisque la répression dont ils sont l'objet les y oblige. Espérons donc que leurs activités depuis quelque temps dans le port ont permis aux personnages d'établir les contacts nécessaires. Il ne leur reste alors qu'à graisser les pattes appropriées pour qu'on les conduise chez le comte Mogiadiz, le meilleur sorcier (survivant) de Trepasaz.

### Le Comte Mogiadiz

Le comte de Mogiadiz habite une villa délabrée dans les hauteurs nord de la ville. Il vit en apparence de ses rentes, mais en fait il a été privé de son titre et de toutes ses terres suite à un faux pas à la cour du Roi Fadan. Il n'est pas trop rancunier et gagne désormais sa vie en faisant le trafic des objets volés à ses anciens pairs et

en rendant de temps en temps service à ses nouveaux amis. Depuis plusieurs semaines il se sent traqué et se demande s'il n'est pas sous la surveillance d'un agent de la Loi.

C'est donc avec quelques réticences qu'il accueille ses nouveaux hôtes. Il leur demande d'ailleurs une somme importante - 3 000 bronzes - pour l'emploi de son sort "Abrogation de la Magie". Mais une fois le coffre ouvert, il oublie rapidement ses soucis pécuniaires à la vue de son contenu : un grimoire si ancien qu'il ne peut manquer de contenir d'importants arcanes secrets. Il soulève précautionneusement le volume et le place sur la table entre lui et les personnages.

"Vous avez là une trouvaille exceptionnelle," leur dit-il. "L'un d'entre vous sait peut-être lire la Haute Langue de Melniboné ?"

Si aucun des personnages ne connaît cette langue, le comte leur lira à voix haute les runes qui ornent la couverture du grimoire.

Les résonances étranges et effrayantes de la Haute Langue remplissent la salle de leur pesanteur primordiale, mais le lecteur ne pourra aller plus loin pour deux raisons : une sangle en cuir doré l'en empêche, et l'apparition soudain d'un démon l'interrompt.





Chaos 65 - Balance 16 - Loi 33

FOR : 13    CON : 9    TAI : 11    INT : 17  
POU : 19    DEX : 13    APP : 15    PdV : 10.

Modificateur aux Dégâts : aucun

### Le (ex) Comte Mogiadiz, Sorcier Lormyrien

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Rapier	85 %	Dégâts 1d6+1

Armure : 1d6-1, Cuir brodé.

**Sorts** : Abrogation de la Magie (4), Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Démon (1), Convoquer un Élémentaire (1), Flammes de Kakatal (4), Soins (2) et quelques autres s'il peut consulter ses grimoires, cachés au fond de sa bibliothèque.

**Démons et Élémentaires** : de Mogiadiz a conclu un marché avec un démon sentinelle qui veille sur la sécurité de sa maison, mais il n'ose pas voyager avec des démons, de crainte qu'un agent ou un prêtre de la Loi ne s'en aperçoive.

**Compétences importantes** : Evaluer 105 %, Eviter 35 %, Equitation 85 %, Marchander 80 %.

Les cheveux blonds, le nez romain, Mogiadiz a l'air très raffiné dans ses vêtements brodés. D'humeur taciturne, il apprécie aussi la discrétion des autres. S'il doit employer sa magie, il invoquera plutôt des salamandres que des démons.

### Une Apparition Démocratique

A peine les derniers échos de la dernière syllabe ont fini de résonner dans les recoins sombre de la vieille maison et une lumière éclatante jaillit du livre, aveuglant à moitié toute l'assistance.

"Bonjour, messires," susurre le démon qui prend lentement forme dans l'air au-dessus du livre. "Serions-nous enfin sur la terre ferme ? Mais... attendez un instant, vous n'avez point l'aspect de mes maîtres melnibonéens."

Le démon est incroyablement beau - ou belle. D'une minute à l'autre il prend l'apparence d'une

jeune fille lascive ou d'un jeune homme sportif qui inspirent, l'un comme l'autre, une envie difficile à maîtriser chez ceux qui le regardent. Le démon ignore tout de l'histoire récente des Jeunes Royaumes, étant resté enfermé depuis plus de quatre cents ans. Mais après avoir échangé quelques menues informations, il propose aux personnages un marché.

"Vous vous croyez de puissants sorciers et de valeureux guerriers, soit. Mais sachez que les Seigneurs de l'Empire melnibonéen jouissaient de capacités physiques et mentales qui dépassent les vôtres dans la même mesure que les vôtres dépassent celles d'un macaque. Ne les envievez-vous point ? N'aimeriez-vous pas partager au moins une partie de leur

FOR : 8    CON : 8    TAI : 8    INT : 21  
POU : 21    DEX : 16    DEP : 8    APP : 21  
PdV : 20

Armes, Armures : aucune

**Pouvoirs** : Savoir (hauts faits de Melniboné, les langues du plan des Jeunes Royaumes) 63%. Changement de Forme (homme, femme de races diverses). Vue de l'Ame. Désincorporation (permet d'intégrer l'objet de lien).

**Compétences** : Art (séduction) 80 %, Artisanat (plus vieux métier du monde) 80 %, Marchander 120 %, Parler toutes les langues 95 %.

Fran-Kriss

puissance incroyable ?"

"Or, moi aussi je désire quelque chose, ma liberté. Après tant d'années - combien vous avez dit ? - n'en auriez-vous pas envie ? Eh bien, sachez que le contenu de ce livre, écrit de la main de Terhali l'Impératrice Verte elle-même, peut nous donner aux uns comme aux autres ce que nous désirons le plus."

"Comment ? Vous êtes sceptiques ? Vous n'avez qu'à l'ouvrir vous même et vous verrez, c'est fulgurant. Ah oui, c'est vrai, j'avais presque oublié que c'était fermé. Il vous faut la clef et ça, vous ne la trouverez qu'à Wisha'a Myr, dans la Bibliothèque de l'Enfer Vert. En route, messires, et les secrets de la sorcellerie sont à vous."

Encouragez les joueurs à intervenir lors de ce discours, à poser des questions au démon. Quant à lui, il essaiera de toujours répondre de façon à attiser leur soif de pouvoir magique, en vantant les pouvoirs des sorciers melnibonéens et la facilité avec laquelle "n'importe qui" peut s'en servir. Certes, une partie de son discours est mensongère, mais si les personnages affirment leur accord avec ce marché (des pouvoirs magiques mal définis en échange de la liberté du démon) il fera de son mieux pour exaucer leurs désirs les plus sombres.

Dans le cas où ils refusent d'y prendre part, Mogiadiz acceptera le marché, achètera le livre et embauchera les personnages comme gardes du corps. De toutes façons il refusera de ne pas accompagner les personnages dans cette quête, les menaçant si besoin est de ses propres pouvoirs magiques.

Le marché conclu, les personnages ont pris un pas de plus sur la pente raide et glissante du Chaos. Cochez la case d'expérience qui correspond à l'alliance avec le Chaos, même s'ils n'ont donné qu'un accord tacite (en restant silencieux alors que d'autres dans leur groupe acceptaient le marché). Si aucun des personnages ne l'accepte, les scores d'alliance ne changent pas, du moins pour l'instant. Ce sera leur conduite aux côtés du Comte qui déterminera leur sort.

### Fran-Kriss

De nature hermaphrodite, le démon s'amuse à séduire ses maîtres et les personnes de leur entourage.



#94

Lié de façon permanente au livre, les conditions de sa servitude sont très strictes : il ne peut s'en éloigner de plus de vingt mètres, il doit servir celui qui le tient en ses mains et il ne peut en aucun cas dire à qui que ce soit son Nom Secret. La seule façon dont il peut retrouver sa liberté est donc de convaincre quelqu'un à ouvrir le livre et de lire à voix haute ce Nom. Le marché qu'il conclura avec les personnages n'a point d'autre but.

nibonéennes indiquant l'emplacement de Wiasha'a Myr à l'est d'Iosaz, loin de toute habitation humaine.

Pendant ces préparatifs, et selon leur perspicacité, les personnages pourront peut-être s'apercevoir d'une

surveillance subtile opérée par de mystérieuses personnes encapuchonnées.

Ce sont des espions-assassins envoyés par le sorcier à qui le livre du démon devait être apporté. Cela

FOR : 15    CON : 12    TAI : 10    INT : 14  
POU : 12    DEX : 15    APP : 10    PdV : 11

Modificateur aux Dégâts : +1d4

## Les Assassins

### La Loi et le Chaos

**I**l reste aux personnages de s'occuper des détails de leur voyage, car le démon du livre n'a pas une connaissance récente des villes, routes et lieux-dits du Lormyr actuel.

Il leur faut s'équiper, acheter des chevaux et trouver un cartographe qui dispose d'anciennes cartes mel-

Armes	Attaque/Parade.	Dégâts
Cimeterre	90 %	1d6+2+1d4
	ou	
Dague	80 %	2d4+2.
Arc du désert	60 %/0 %	1d8+2+1d2.

Armure : 1d6-1, Cuir.

Sorts (du chef uniquement) : Oeil de Buse (1), Vue de Démon (1).

Démons et Élémentaires : aucun.

Compétences importantes : Acrobaties de Combat 70 %, Eviter 70 %, Mouvement Silencieux 70 %, Pister 50 %, Sauter 70 %, Se cacher 70 %.

Basée dans les montagnes près de la frontière entre l'Argimiliar et le Pika-rayd, la secte auquel appartiennent ces assassins est tombée depuis peu sous la houlette d'un sorcier mystérieux et puissant qui habite un château ensorcelé sur la Côte Jaune. Envoyés par ce dernier pour récupérer le livre magique, ils attendent le meilleur moment pour passer à l'action. Leur chef a quelques compétences magiques (et POU 17) qui les aident à pister leur proie.



leur aura pris plusieurs semaines depuis la défaite des pirates pour retrouver la piste, et ils n'agiront sans doute pas ouvertement dans une grande ville à la vue de tous, mais désormais ils poursuivront les personnages avec un dévouement peu commun.

## Par Monts et par Vaux

Le choix d'une route en direction des ruines de Wiasha'a Myr leur est ouvert, bien que certains (le cartographe et le Comte Mogiadiz) leur suggèrent de prendre d'abord la route d'Iosaz, la capitale, avant de couper au travers champ vers le sud-est en suivant l'ancien tracé d'une route melnibonéenne.

Ce trajet leur prendrait une vingtaine de jours.

On leur déconseillera de passer par Raschil, ce qui les obligerait à traverser des marais filkhariens peu accueillants, ainsi que de descendre jusqu'à Iosaz, ce qui non seulement rallongerait leur voyage et les ferait passer près des anciennes terres de Mogiadiz, mais aussi présente l'inconvénient d'une descente dans la Faille d'Eloarde, un profond canyon long de cent kilomètres.

Sans détailler l'emplacement des nombreux villages, manoirs et châteaux qui parsèment le pays de Lormyr, on constate qu'au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la côte et de la rivière Zaphra-Trepek, les habitations deviennent de plus en plus rares et le terrain devient plus accidenté et plus sauvage.

Les hauteurs du sud-est présentent de vastes étendues balayées par le vent et coupées de temps en temps par des rivières aux berges boisées et fertiles.

## Les Assassins

C'est dans ces régions isolées que les assassins se décideront à attaquer, en employant tous les avantages qu'ils possèdent. Les personnages les ont-ils vus dans la ville ou au loin, du haut d'une colline, effectuant leur poursuite inexorable ? Ont-ils songé leur tendre un piège ou au moins les attendre derrière un petit bosquet ? Il leur faudra des astuces considérables pour déjouer les projets des assassins car ces derniers les surveillent grâce au sort "Oeil de Buse" et à un corbeau noir de jais qu'ils ont dressé à cet usage.

Sans une intervention des personnages, donc, les assassins attendront une nuit nuageuse quelques jours après avoir quitté les dernières chaumières des paysans. Ils attaqueront peu après minuit, croyant augmenter ainsi leurs pouvoirs. Permettez à la sentinelle, s'il y en a une, d'effectuer deux jets en Ecouter contre les jets en Mouvement Silencieux des assassins, le premier pour entendre leurs pas et le deuxième pour entendre le crissement de leurs lames sortant des fourreaux. Faites en sorte que la bataille qui s'en suit soit l'une des plus meurtrières qu'ils aient jamais vécues.

Cela ne devrait pas être difficile : les personnages sont sans armure, et leurs compétences de combat sont réduites de moitié à cause de la nuit ( plus, jusqu'à CON x 1 %, s'ils n'ont pas de feu de camp ou s'ils s'en éloignent de plus de quelques mètres ) alors que celles de leurs adversaires ne le sont pas - ils en ont trop l'habitude.

Le but des assassins est de s'emparer du livre et de tuer tout le monde. Les personnages devraient avoir l'impression que les assaillants sont sur le point de réussir au moment où le fracas des sabots annonce l'arrivée de la cavalerie. Monté sur un destrier énorme et armé d'une épée flamboyante, un chevalier vient

rendre ses derniers hommages aux assassins que lui, à son tour, avait poursuivis depuis leur arrivée dans son pays. Faites tirer ses jets par l'un des joueurs et passez rapidement dans la deuxième partie de la bataille.

## Le Chevalier

Pendant quelques rounds les assassins délaissent les personnages pour se ruer tous sur ce chevalier impétueux, mais pratiquement chaque coup d'épée il abat l'un d'eux, et il pare presque toutes leurs attaques. Quelques assassins qui s'étaient tenus à l'écart dans la pénombre lui tirent dessus avec leurs arcs. Après un certain temps il s'écroule par terre, une douzaine de flèches sortant de son armure bosselée. Profitant du temps que leur a acheté si chèrement ce valeureux chevalier, les personnages devraient être en mesure maintenant de chasser les assassins qui restent en vie, qui ont pour leur part perdu le goût du combat.

Certains des personnages y ont laissé leur peau ? Mogiadiz fera de son mieux pour les sauver moyennant ses compétences en premiers soins et son sort "Soins". Enfin il en viendra au chevalier, pensant lui rendre le même service. Hélas, revenu à lui et conscient de la marque blasphématoire qu'il porte désormais sur lui, le

**Chaos 3 - Balance 14 - Loi 99**

**FOR** : 21    **CON** : 16    **TAI** : 20    **INT** : 9  
**POU** : 12    **DEX** : 13    **APP** : 15    **PdV** : 18.

**Modificateur aux Dégâts** : +2d6

**Sire Perlux d'Iosaz, agent de la Loi**

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Epée large	160 %	1d8+1+2d6 (+1d6 flammes)
Grand Bouclier	0 %/110 %	-.

**Armure** : 1d10+2, Plaques complète avec Heaume.

**Démons et Élémentaires** : Une salamandre est liée à son épée.

**Compétences importantes** : Art (la chasse) 60 %, Eloquence 50 %, Equitation 160 %, Respecter l'Honneur 99 %.

Le sire Perlux est inflexible dans ses exigences envers autrui comme envers lui-même. Il croit que la Loi est la seule vertu valable et qu'un homme sans vertu n'a aucune valeur. Sa taille et sa force incroyables ont fait de lui l'un des agents de la Loi le plus craint dans tout Lormyr et la force de ses convictions effrayent même bon nombre de prêtres de la Loi. Le fait de tuer d'autres hommes peut lui inspirer des remords, cependant, surtout lorsque ses actions entrent en conflit avec le code chevaleresque qu'il vénère.



chevalier ramasse son épée et tue de Mogiadiz d'un coup sec.

"Meurs donc, infâme serviteur du Chaos," dit-il en nettoyant sa lame ensanglantée sur la cape finement brodée du sorcier. "Car saches que la vérité unique de la Loi universelle ne permet pas la moindre entorse à son cours." Le chevalier lève son épée d'une façon menaçante devant lui et fait quelques pas chancelants en direction des personnages qui l'entourent.

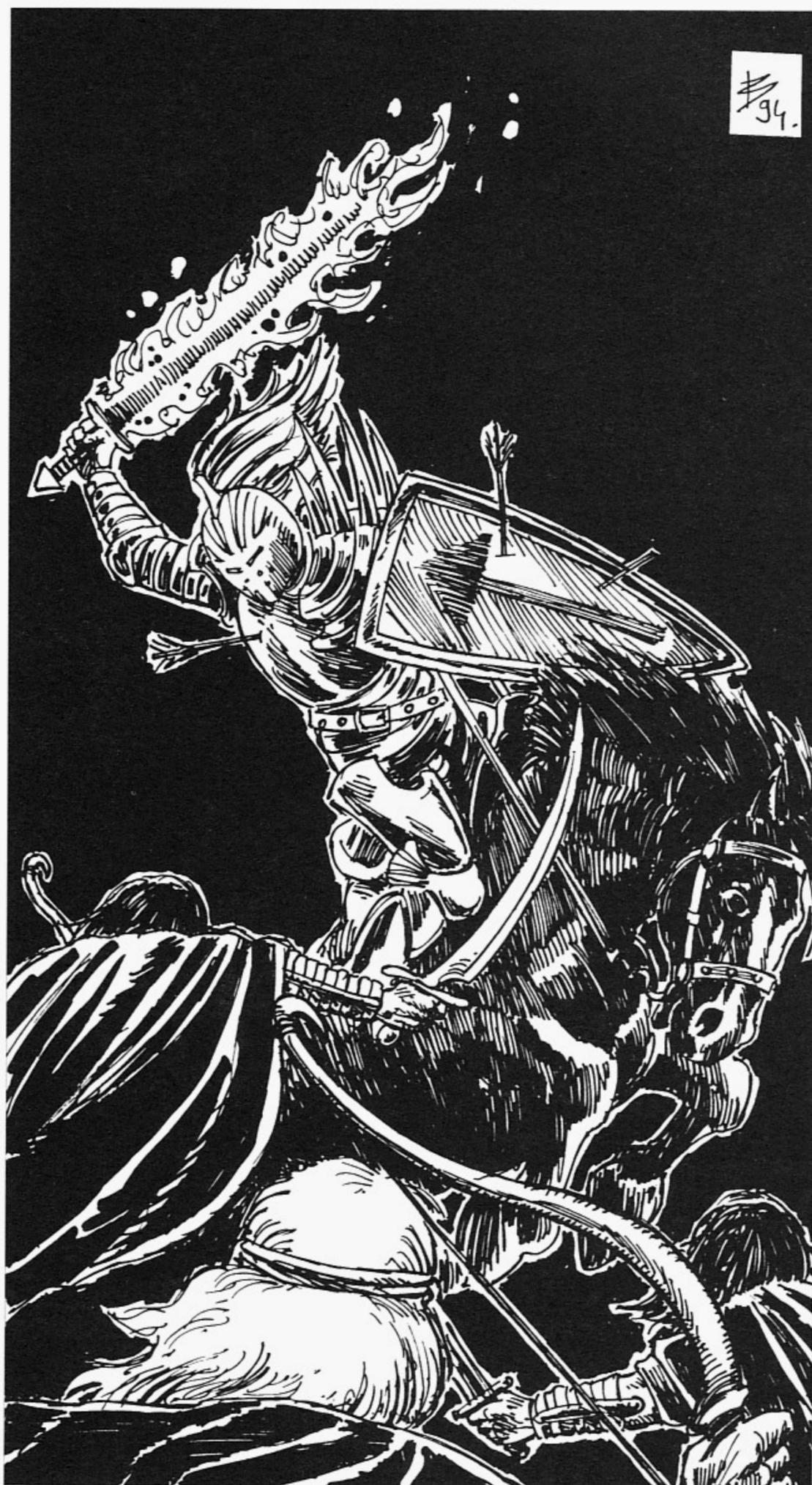
"Je suis le sire Perlax d'Iosaz, Fléau de la Loi. N'êtes-vous tous que des sbires du Chaos ? N'ai-je fait qu'abattre certains serviteurs des Seigneurs de l'Entropie afin d'en sauver d'autres ?"

## Un Choix Difficile

Qu'en pensent les joueurs ? Sont-ils fâchés de perdre aussi facilement leur sorcier attiré ? Réclament-ils vengeance de cet ingrat dont le comte venait de sauver la vie ? Ou sont-ils au contraire prêts à changer de camp, à renoncer à leur dévouement temporaire au Chaos ?

Le sire Perlax est prêt à leur montrer combien les Agents de la Loi sont opposés au Chaos sous toutes ses formes. Il se ferait même un point d'honneur à exécuter tous ceux qui admettent connaître ces "blasphèmes" que sont les sorts magiques ou, pire, qui emploient des démons. Il faudrait un jet réussi en Persuader ou en Baratin (ou même quelques mots convaincants de la part des joueurs) pour l'empêcher de se relancer dans le combat. Il vaudrait sans doute mieux pour lui que les personnages le dissuadent de poursuivre la lutte puisque, n'ayant plus que quelques points de vie, il serait facile pour eux de le tuer.

C'est le moment, encore une fois, de déclarer son alliance avec l'une des trois forces. Si les personnages tuent sire Perlax, ils confirment leur orientation vers le Chaos : c'est, après tout, la loi de Lormyr qui exige la mort des sorciers, ce chevalier n'y est pour rien si c'est la sorcellerie qui lui a sauvé la vie. Si au contraire ils lui mentent, lui disant qu'ils sont les ennemis de la sorcellerie, dans le but de se réformer ou même de se battre comme lui contre le Chaos sous toutes ses formes, ils reviennent vers la Loi. Si toutefois ils le calment mais



lui font le reproche d'avoir tué son guérisseur, lui faisant regretter la logique inflexible de ses actions, et s'ils soignent (sans magie) et remettent sur son chemin ce chevalier malheureux --- sans avoir menti au sujet de leur propre objectif --- alors c'est un pas sur le sentier étroit de la Balance.

Chacune de ces actions vaut un point d'alliance, peut-être plus s'ils l'exécutent avec panache, ainsi qu'une croix dans la case d'expérience appropriée.

Si sire Perlax reste en vie, il essaiera de convaincre les joueurs que la Loi est le seul choix valable que peut faire un honnête homme. Si les personnages lui semblent de valeureux guerriers, il les invitera à intégrer les rangs de son ordre chevaleresque à Iosaz. Il compte s'y rendre, quelle que soit leur décision, afin de faire pénitence de la marque du Chaos qui ferme ses blessures.

"Voilà un des individus les plus bornés que j'aie jamais vu," leur susurre la voix libidineuse



du démon dès que le chevalier est mort ou parti. "Ce n'est pas surprenant si mes maîtres d'antan préféraient droguer leurs esclaves, plutôt que de les laisser se remplir la cervelle de pareilles lubies. Ah, mes doux amis, quand vous serez aussi forts et puissants qu'eux, vous me ferez plaisir d'exterminer les bestioles nuisibles du genre de ce soi-disant chevalier."

Le démon est sorti du livre (tout seul, sans qu'on ait prononcé les mots d'invocation inscrits sur sa couverture) et s'est assis sur le coffre, plus belle/beau que jamais. Si l'heure est propi-

ce, il prétendra avoir froid - il est tout nu, après tout - et demandera à l'aventurier (-ère) le plus proche de partager avec lui son lit jusqu'à l'aube.

Le démon conservera pendant ce temps la forme la plus apte à séduire le personnage (normalement le sexe opposé) et celui-ci devra faire un jet de POU x 3 % pour y résister, à moins qu'il n'accepte d'office.

En fait, le démon se doute que certains de ses nouveaux maîtres se soient détournés du marché conclu quelques semaines plus tôt

et il cherche donc à resserrer les maillons de la chaîne qui les lie au Chaos. Il fera jurer de nouveau aux personnages leur fidélité au marché conclu, si possible, en leur promettant des pouvoirs encore plus grandioses les uns que les autres. Mais en aucun cas le démon ne poursuivra volontairement la route jusqu'à Wiasha'a Myr sans qu'au moins un des personnages n'ait juré son accord au marché.

Vous découvrirez la suite et fin de cette aventure dans le prochain numéro de Tatou.

**Philip Benz**

## 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 :

<b>L'OEUF CUBE</b>	<b>LE TEMPLE DU JEU</b>	<b>LA LUNE NOIRE</b>	<b>LE DE D'YS</b>
24, rue Linné	62, rue du Pas St Georges	3 rue de la boucherie	160, rue du Haut de Rubec
75005 PARIS	33000 BORDEAUX	87000 LIMOGES	76000 Rouen
TEL 45 87 28 83	TEL 56 44 61 22	TEL 55 34 54 23	

(possibilité de vente par correspondance)

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

*Ludiquement vôtre*  
Christophe BEGEY

### Comment s'inscrire au clan Oriflam ?

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

# Made in Taiwan

**C**ette aide de jeu décrit l'Asie du sud-est, c'est à dire Hong-Kong et la Chine, mais également Taiwan, Singapour, le Vietnam, la Thaïlande, le Laos, le Cambodge, le Triangle d'or et enfin le détroit de Malacca. Découvrez le cadre des affrontements entre les Triades chinoises et les corporations japonaises, voilà ce que vous propose "Made in Taiwan".

"Tsuka Ghai", ce doit être ici. Difficile de toute façon de s'y retrouver avec tous ces restaurants qui se ressemblent. Je m'assieds entre deux "vestons" corporatistes, en train d'avaler à toute vitesse leurs nouilles brûlantes. Le patron me lance quelque chose en cantonais, j'acquiesce d'un geste de la tête. Il se met à faire sauter mes crevettes sur la plaque d'un geste précis tout en préparant les plats de quatre autres personnes. La nourriture n'est pas aussi dégueulasse qu'à Night City. Enfin, tout ça n'est qu'une question d'argent.

Mon contact arrive en retard, comme d'habitude. Il me tend une enveloppe, sourit ce qu'il faut et s'assied. La discussion s'engage sur les...un bruit assourdissant nous arrête, des impacts s'écrasent dans la pièce, je me jette au sol. Le chinois s'effondre dans une mare de sang touché en pleine poitrine, d'autres crient de douleur ou se protègent désespérément.

A peine le temps de défoncer la porte du fond et d'emprunter un couloir, me voilà dans un atelier de fabrication de puces, je cours toujours tout droit, des coups de feu retentissent, enfin une sortie. La ruelle est sombre et déserte, des tuyaux crachent de la vapeur. J'évite un endroit éclairé par les lumières d'un appartement, la course continue.

J'entends un bruit sourd, j'écoute un instant pour me rendre compte que c'est mon coeur. Un coup d'air hypo, une vérification rapide du MPK-11 livré par un européen de Macao, j'installe le silencieux avant de faire corps avec mon pistolet-mitrailleur chromé.

Une première silhouette apparaît dans mon champ de vision infrarouge, il paraît seul. Mode coup par coup, trois balles dont deux atteignent la tête (mon analyseur de trajectoire est formel).

A SUIVRE...

## Singapour

**L**a grande cité-état domine la région et ne laisse pas les deux grandes nations asiatiques (Chine et Japon) se mêler de ses affaires.

Les corporations travaillent la main dans la main sous la tutelle de l'état,

l'un des plus centralisés d'Asie (pour ne pas dire du monde).

Ainsi la puissance économique de Singapour (qui pourrait se traduire par la ville-lion) n'a jamais été menacée jusqu'à présent.

Toutes les attaques extérieures ont échoué et l'île s'est forgée une image de combattante indépendante.

Ce n'est pas pour autant qu'elle reste repliée sur elle-même, bien au contraire, puisque le commerce constitue sa principale source de revenus.



La cité n'en demeure pas moins très hostile envers les cyberpunks traditionnels.

En effet, les adversaires de Singapour la surnomment la "ville du fascisme écolo" pour rappeler l'omniprésence des forces de police veillant à la propreté des rues.

Ce terme de "propreté" s'applique à tous les aspects de la vie urbaine : Il est ainsi strictement interdit de circuler en voiture aux heures de pointe (qui représentent plus de six heures par jour), de coller des affiches holographiques ou même seulement en deux dimensions, de jeter le moindre mégot par terre, etc. Bien sûr, les armes sont prohibées et délivrées au compte goutte. La justice est implacable, surtout en matière de corruption ou de crimes de sang. Mais alors cette ville n'a aucun intérêt pour Cyberpunk !

Et bien si, au contraire. Les corpos trouveront là le lieu idéal pour les négociations très serrées, les cops viennent du monde entier dans les écoles de police pour s'instruire aux méthodes qui ont fait leurs preuves ou pour rêver d'un monde meilleur (rires). C'est une ville de rêve pour les medtechies désireux de découvrir le dernier cri de la technologie médicale mais c'est surtout un paradis pour les netrunners car Singapour a la réputation d'abriter les meilleurs concepteurs de programmes noirs de tout le Pacifique.

Beaucoup travaillent en indépendant et défient le gouvernement qui essaie désespérément de mettre la main sur eux. Les exemples sont nombreux de quantités énormes de données sensibles de tel ou tel ministère détruites en quelques dizaines de secondes.

## Le Cambodge

14

15

**L**e Cambodge ne présente aucun intérêt pour les joueurs.

Une guerre larvée de faible intensité se déroule entre les royalistes et



Un second comprend la situation et décampe, mode automatique et deux rafales sourdes. Cinq balles touchent mais une sixième est nécessaire pour en finir. D'un pas un peu rapide, je reviens à la surface. L'air est moite et chaud, les enseignes lumineuses luttent avec les immenses publicités au néon, la pagaille est indescriptible. Hong-Kong ne se couche jamais, 24 heures sur 24 il produit, imagine et tue. Les rues bondées de piétons et de véhicules me font penser à une immense fourmilière humaine.

On a peine à imaginer pareil spectacle en Californie. Ici en Asie l'individu n'existe pas, il n'y a que la communauté, le dévouement et le travail. Heureusement que la révolution Cyberpunk est passée par là mais surtout leur Seeft! Je descends vers le bas de la ville en empruntant les escaliers automatiques puis le métro. Tout en surveillant les insignes qui dépassent ici et là des vestes de cuir synthétique noir des Tongs, je continue vers les docks. Pas question de rester, H-K est trop chaud pour moi.

Des ouvriers s'affairent sur leurs échafaudages de bambous sur ce qui sera bientôt un immense gratte-ciel aux portes de marbre et à la valeur approchant les quelques milliards de dollars, une broutille ici. Je ne me sers du téléphone qu'une fois pour réduire au minimum les chances de repérage. Résultat : une jonque m'assure le transport jusqu'à Taiwan dans seulement trois heures.

D'ici là il faut bouger, ne jamais rester au même endroit plus de dix minutes, scruter les moindres mouvements et penser au meilleur abri en cas de pépin. Tous ces petits trucs, c'est celle qui m'a enfanté qui me l'a appris; la Zone.

Tout ça va me manquer, les petits restaurants et les surfaces de ventes démesurées, l'odeur de poisson et les sièges en cuir véritable de mes employeurs, le marbre du centre et la crasse des Nouveaux Territoires face à la frontière, leurs foutues traditions confucéennes et leur jeunesse Seeft ! Oui, tout ça va me manquer.

FIN.

les Khmers Rouges (toujours là !) sans attirer les mercenaires ou quoi que ce soit d'autre.

Le pays vit sur une autre planète ; quasi absence de cybernétique, de mode ou d'armement sophistiqué.

## Le Laos

**L**a République Populaire du Laos est passée dans la zone d'influence de la Chine en 2013, s'est lancée dans des opérations à son profit en 2014 et mène la "Guerre des postes frontières" avec la Thaïlande depuis le mois de septembre 2016.

Le Laos n'est qu'un pion malheureux de la lutte entre le Japon et la Chine qui paye sa faiblesse en faisant la guerre contre les intérêts japonais et américains en pays Thaï.

Les coups de main, les opérations commandos, les raids hélicoptères en

profondeur et les actions de ratissage sont le lot quotidien du "front".

Cette guerre en apparence larvée, est en fait très vive car les deux adversaires ne cherchent pas à détruire leurs armées respectives.

Le Laos tente de rendre la Thaïlande incontrôlable et peu attractive aux corporations étrangères pour faire passer la région sous domination chinoise par la suite.

## La Thaïlande

**L**a Thaïlande a connu le plus fort taux de croissance de l'Asie du sud-est ces dix dernières années et a manqué de peu le statut de puissance moyenne.

Pour faire face à cet état de fait, la Chine a indirectement attaqué ses ressources financières et économiques jusqu'à en arriver à une guerre ouverte.

Les corporations japonaises avec Arasaka en tête, Singapour et Militech ont assuré le soutien militaire et "moral" de Bangkok.

Cette zone de combats est idéale pour des tests grandeur-nature du matériel dernier cri.

La situation reste stable mais on peut dire que Pékin a pratiquement atteint les buts qu'il s'était fixé ; la croissance ayant chuté de moitié depuis le début des affrontements.

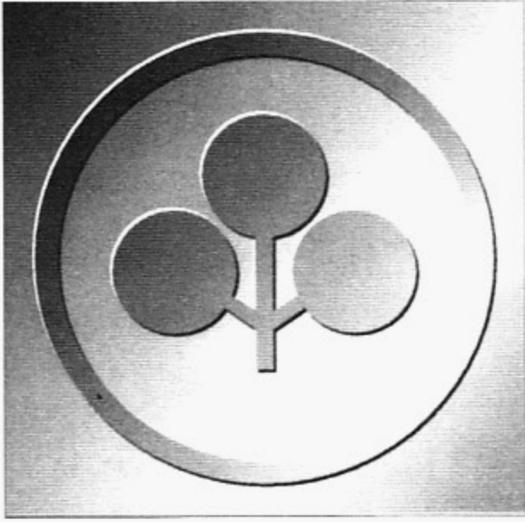
Le pays en soi est intéressant pour les joueurs qui peuvent trouver sans aucun problème un travail de mercenaire ou louer leur viande métallisée aux corporations de Bangkok.

Les guerres dans le Net sont fréquentes et un grand nombre d'opérations noires sont signalées dans les docks de la capitale impliquant de temps à autre des "personnalités" de la côte Californienne.

## Taiwan

**A**près tous ces pays bien hostiles nous voici en terrain familier.

T'ai-Pei la capitale mais aussi toutes les autres mégapoles (Lu Kan-



get Miao-Li) se sont gonflées de la population chinoise du continent.

Taiwan est ainsi devenu un ensemble urbain hors du commun. Contrairement aux autres, les villes taiwanaises se sont changées en des amas de jungle urbaine.

Les gangs surpassent en violence les unités de répression ou les Triades dans les quartiers périphériques des villes, la mode n'est plus saisonnière ou mensuelle mais aussi éphémère que la semaine. Le matériel cybernétique et les drogues sont de loin plus avancées qu'à Night City compte tenu de l'absence de réglementation dans ces domaines. La législation en matière d'armes est la même qu'en Californie ce qui explique que les combats soient de la même intensité. Les rares différences entre les villes américaines et T'ai-Pei restent la langue et un individualisme encore plus fort.

Ce mouvement "Speed Free Taik-wei" (Seeft en abrégé) a prit ses sources avec la liberté de mouvement et de penser en Chine, qui a fait émigrer 15 millions de personnes vers l'île "promise".

Pour devenir ou juste paraître quelqu'un dans le dédale urbain et lumineux de Taiwan on vous oblige à ne vivre qu'avec l'instant présent, à inventer des courants de pensée et de mode de vie toujours éphémères, à jouir de la technologie cybernétique et de la console, à prendre l'apparence de vos idoles... Etre "Seeft" ne s'apprend pas mais se vit, tout simplement.

Cette Jeunesse chinoise privilégiée ne doit pas cacher les autres aspects de l'urbanisation rapide de l'île, c'est à dire les centres d'affaires, les quartiers corporatistes haut de gamme ou

les "zones extérieures" se réveillent tous les matins avec quelques dizaines de morts de plus engendrés par des gangs, des "révolutionnaires" ou des règlements de compte.

## Le Déroit de Malacca

**A**vec 350 navires par jour allant de la jonque chinoise aux paquebots touristiques en passant par les rares pétroliers et les praos malais le déroit de Malacca est l'un des endroits les plus fréquentés de la planète.

Ce statut a attiré de nombreux pirates venant d'Indonésie ou de Malaisie. Depuis près de quinze années se livre une guerre impitoyable entre ces bandes de pirates soudés et bien organisés, et les navires malais.

Compte tenu de la faiblesse de la Marine Malaise, les grandes compagnies de transport maritime font appel

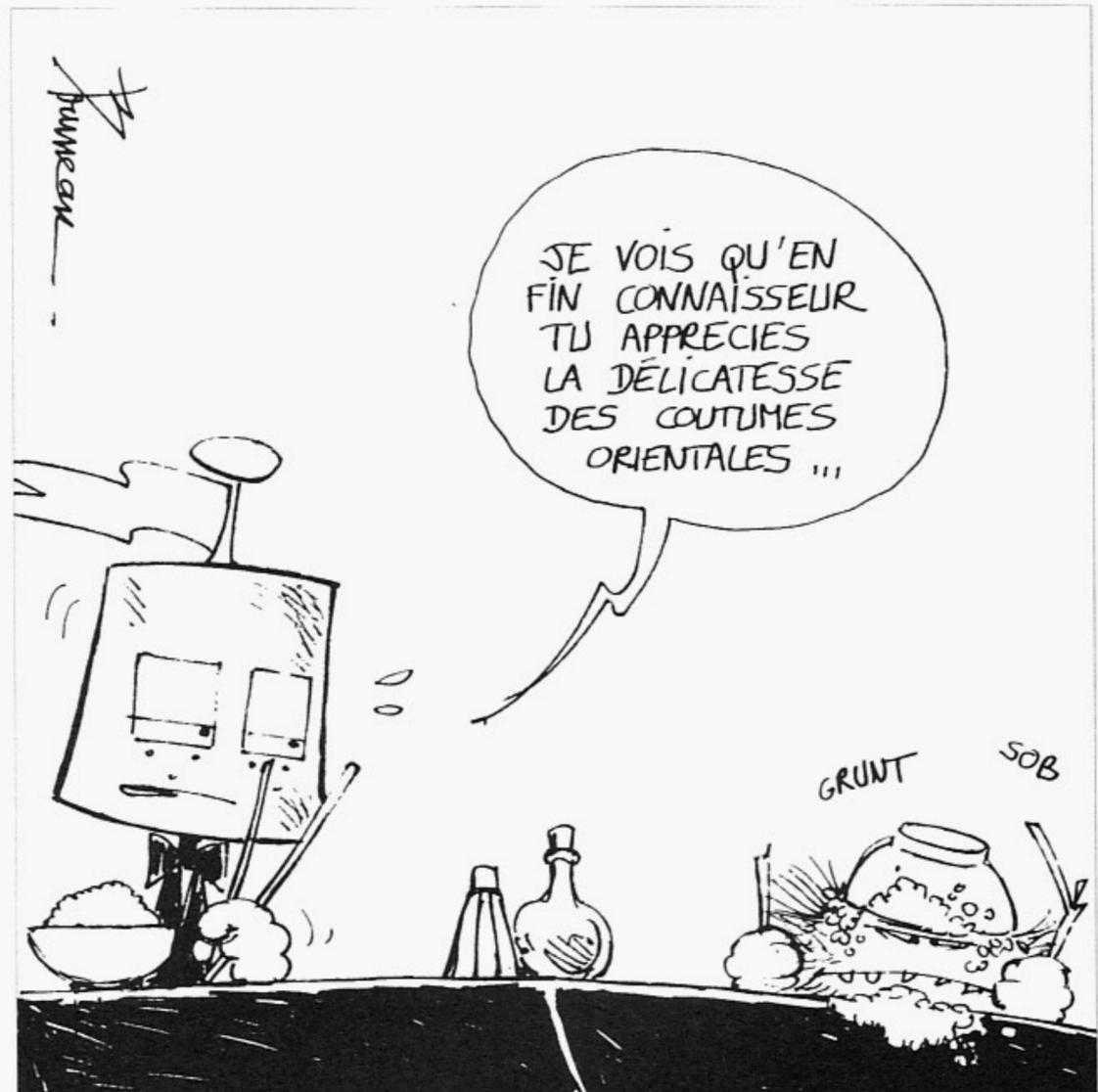
à Arasaka ou à des professionnels indépendants.

Le travail est bien rémunéré avec un système de primes type "Wanted", les paysages sont superbes et on ne s'ennuie pas. Chasser du pirate sur l'eau ou dans les airs, enquêter dans les petites villes louches ou au profit de corpos dans le Net, échapper à Arasaka qui n'aime pas la concurrence, voilà qui promet d'être intéressant.

## Le Triangle d'Or

**R**éputé au cours du siècle dernier pour son opium cultivé à la jonction de la Thaïlande, du Laos et de la Birmanie, le Triangle d'or a su évoluer. La concurrence des drogues chimiques et synthétiques n'ont pas porté un coup fatal à la culture de l'opium.

La tribu des Chans qui contrôle le Triangle s'est alliée avec quelques sei-





gneurs de guerre thaïs pour s'assurer de leur coopération. Une fois jetées les bases d'une alliance, les laboratoires ont poussé comme des champignons et les meilleurs chimistes de la zone Pacifique se sont retrouvés au travail. Aujourd'hui 75 % des drogues inondant l'Asie proviennent du Triangle d'or, l'opium n'a pas disparu comme on le croit et il est consommé par la crème de la société chinoise, qui tient à ne pas ingurgiter toutes les cochonneries produites par les cerveaux embrumés des chimistes.

Un détail encore, la région n'est plus une jungle inhospitalière car des travaux colossaux entrepris par le leader du clan Chan (Lee Yuang Wo) ont abouti à la création de routes goudronnées, à l'aménagement de nombreuses propriétés mais surtout au développement de Chiang Saen qui ressemble plus à T'ai-Pei qu'à une ville provinciale du Laos (toutes proportions gardées).

## Le Vietnam

**D**epuis le début du millénaire, le Vietnam a explosé en matière économique.

Surpassant les espérances les plus folles, il est aujourd'hui un havre de paix pour ses habitants. Hanoi et Saigon (qui a retrouvé son nom d'origine en 2004) sont les pôles de développement du Vietnam.

Mais ceci n'est qu'apparence car la guerre économique entre la Chine et le Japon n'a jamais eu de terrain aussi favorable. Les deux grands se battent au coude à coude avec comme arbitres les Européens (surtout Français) et Singapour. Mais qu'il y a-t-il donc de si important au Vietnam ?

Les 100 millions de consommateurs ont le plus fort pouvoir d'achat de l'Asie du sud-est, les vietnamiens

sont très inventifs et comptent un grand nombre de brevets déposés, les usines-bagnes assurent une main-d'oeuvre à un prix exceptionnellement bas et pour terminer le Vietnam est une zone test entre les puissances asiatiques qui voient là un bon moyen de montrer leur ascendant sur leurs concurrents. Les jeunes corpos (mais aussi les autres) sont souvent envoyés en pays viet pour faire leurs preuves, les survivants sont d'ailleurs très estimés par leur Corporation.

## La Chine

**A**vant d'aborder le cas particulier de Hong-Kong, voici un rapide descriptif de la Chine continentale.

Son ouverture commencée en 1978 par Deng Xiao Ping s'est poursuivie en s'accéléralant, pour la porter au rang de troisième puissance économique derrière l'Europe et le Japon.

Moins autoritaire qu'avant, la Chine n'en demeure pas moins très centralisée. Les petites corporations chinoises n'ayant pas la force de leurs concurrentes, elles sont en fait contrôlées en sous-main par les Triades. Celles-ci s'entendent très bien avec le pouvoir politique et l'on ne perçoit plus aussi nettement qu'avant la limite entre les deux. Les hommes politiques ne sont pas corrompus dans le sens occidental du terme, les deux forces a priori opposées travaillent ensemble pour maintenir la cohésion interne et accroître la puissance chinoise à l'extérieur. A noter que le nord et le sud de la Chine ne voient pas ce développement de la même manière, le nord étant beaucoup plus moraliste et "droit" alors que les gens du Sud sont bien plus "flambeurs" et prêts à tout pour obtenir de l'argent.

Les villes intéressantes pour les joueurs sont Canton et Shanghai vivant à l'heure de Los Angeles ou de Night City plutôt qu'à celle de Pékin mais rien ne vaut Hong-Kong.

## Hong-Kong

**L**a côte chinoise qui s'est ouverte pendant des années 80 n'a jamais réussi à remplacer l'importance de Hong-Kong.

Depuis le premier Juin 1997 que H-K est retourné à la Chine presque rien n'a changé.

Les autorités chinoises contrôlaient déjà plus de 50 % de la péninsule avant même la date fatidique que tous redoutaient, de plus les Triades se sont entendues avec Pékin pour ne pas nuire au status-quo économique. La Chine n'avait de toute manière aucun intérêt à briser l'élan de H-K vu ses besoins énormes en devises.

Les troupes anglaises se sont retirées et ont laissé la place aux forces de sécurité chinoises qui sont relativement bien présentes. Trois groupes se partagent l'essentiel du travail : le Takpsycho s'occupe de terrorisme et de cyberpsychose, la Gwanlaï traite des affaires de trafics en tous genres (drogue, contrebande, armes...) et la Garde Rouge surveille les rues.

Une entente tacite s'est créée entre la mafia et la police qui veille tout de même à ce qu'elle ne dépasse pas les bornes. Mais ce compromis a créé une certaine incompétence de la part des policiers qui ne veulent plus s'engager à fond dans leur travail, tout étant décidé dans des gratte-ciel de verre et de béton.

Cette faiblesse relative se ressent dans la rue, puisqu'il suffit qu'un combat devienne un peu trop chaud pour que la Garde Rouge en appelle au Takpsycho, ce qui laisse en général le temps aux belligérants de creuser des tranchées ou de quitter la zone.

## Mosquito



# Les Triades

**E**lles sont omniprésentes dans Hong-Kong où elles rackettent du plus petit commerçant à la plus grande corporation en échange de leur "protection". Leurs autres activités sont les jeux clandestins, les casinos et le trafic de drogues.

## Les Empires de l'Orient

**L**es sommes colossales gagnées par les Triades sont réinvesties dans des projets immobiliers à Hong-Kong même ou dans la zone Pacifique, placées dans des banques européennes (surtout pas japonaises), ou n'importe où ailleurs tant que cela peut gêner les intérêts nippons.

Ces groupements de malfaiteurs ont toujours à leur tête une famille qui est la même depuis leur création. A moins de traiter de très grosses affaires, les joueurs ne rencontreront jamais les leaders des triades.

Tout ce qu'ils verront de ces organisations tortueuses sont la chair à canon des rues et cette sensation permanente de marcher sur leurs plates-bandes.

La ville est de ce fait encore plus dangereuse pour des étrangers ne connaissant rien sur les lois tacites régissant les sociétés asiatiques.

Ce terme général de "Triades" peut faire croire à une relative homogénéité, Mais il n'en est rien.

Hong-Kong compte une cinquantaine de groupes représentant 160.000 membres selon les estimations les plus réalistes.

Ce phénomène très ancien intègre donc une part relativement importante de la population. Parmi tous ces groupes, sept seulement sortent du lot du fait de leur puissance et de leur originalité.

## Sun Yee On

**S**un Yee On est de loin la plus puissante des triades. Elle contrôle le centre de la ville, les principaux sièges des corporations, les docks et l'aéroport.

Ces dernières années, elle tend à s'installer sur l'île de Hong-Kong faisant face à Kowloon, pour tenir par la même Victoria. Ils sont reconnaissables à leurs ongles de la main droite de couleur vert métallique : Ils ont du arracher leur ongles naturels en signe de soumission pour les remplacer par des prothèses métalliques.

Sun Yee On se permet le luxe de ne jamais négocier avec un éventuel adversaire et mettra tout en oeuvre pour l'éliminer sans autre forme de discussion. Cette arrogance et cette impunité se ressentent dans la rue chez tous ses membres qui n'hésitent pas à tirer à vue.

**Répartition :** Kowloon (centre de Hong-Kong) plus toutes les communautés chinoises d'Asie du sud (Malaisie, Manille, Australie, Indonésie).

**Effectifs :** 30 000 membres.

**Emblème :** Flèche d'or sur un fond vert métallisé.

## Union des Bambous

**L**Union des Bambous déclare vouloir unifier les chinois, c'est pour cette raison essentielle qu'elle s'est installée à Taiwan.

La vérité est toute autre puisqu'elle a été rejetée de Kowloon



par Sun Yee On, et s'est ensuite repliée vers Taiwan en prenant comme prétexte la nécessité d'une union de tous les Chinois. Alors qu'elle était à deux pas de l'implosion, des fonctionnaires ont estimé que le projet d'union pouvait représenter une base exploitable dans l'avenir. Ils ont fait le nécessaire mais la guerre avec Sun Yee On continue de plus belle.

**Répartition :** Quartier de Tuen Mun (est), Taiwan.

**Effectifs :** 9 000 membres.

**Emblème :** Triangle Bleu.

## Groupe Wo

**L**allié traditionnel de Sun Yee On assure une partie des quartiers nord de la presqu'île, notamment les passages clandestins avec la Chine qui sont toujours très strictement surveillés.

Le groupe Wo s'est mit en tête de s'installer à Singapour et de faire

plier le gouvernement. Malgré la majorité chinoise dans la cité-état, les projets de cette triade n'ont pas encore abouti.

**Répartition :** Fan Ling (nord), Singapour.

**Effectifs :** 12 000 membres.

**Emblème :** Tigre Blanc.

## Le Grand Cercle

**L**e Grand Cercle a été à l'origine du bon déroulement des passations de pouvoir entre la Chine et la Couronne Britannique.

Ce "petit" service a valu à Tsu Namu (chef de famille) d'excellentes relations avec ses homologues chinois. Il a lancé son groupe vers la Chine continentale et a lentement abandonné son territoire de H-K pour ne plus être qu'une petite triade.

Malgré cette déconvenue le Grand Cercle est le leader de Canton et de Shanghai, d'ailleurs vos joueurs s'en rendront très vite compte.

**Répartition :** Shan Tin (centre), Canton, Shanghai.

**Effectifs :** 5 000 membres.

**Emblème :** Cercle de Feu.

## Fantômes de L'ombre

**A** moins d'aller dans le port de plaisance de Sai Lung pour louer quelque hors bord ou vedette nitro-boostée,

de vous rendre à Macao pour obtenir des armes de toutes les origines et de tous les calibres ou de faire un saut dans une capitale européenne,

il n'y a pas de raison que vous rencontriez les Fantômes de l'ombre.

**Répartition :** Sai Lung (est), communautés chinoises.

d'Europe (Londres, Paris XIII...), Macao.

**Effectifs :** 2 000 membres.

**Emblème :** Drapeau Noir





## 14 K

**O**utre les deux quartiers qu'il tient en main, 14 K possède un droit de regard sur tous les restaurants et les commerces alimentaires.

A première vue c'est assez médiocre, mais il faut savoir que toutes les communautés chinoises d'Amérique du nord et d'Europe s'approvisionnent grâce à 14 K et que la triade organise aussi le rapatriement des corps pour qu'ils sont enterrés en Chine (ce qui est un moyen comme un autre pour transporter des marchandises illícites). L'implantation la plus forte d'Amérique se trouve à Vancouver (Canada), des rumeurs parlent d'un contrôle direct ou indirect quasi total sur la ville.

**Répartition** : Tsuen Wan (centre), Stanley (sud), Canada, Amérique-Nord.  
**Effectifs** : 8 000 membres.  
**Emblème** : aucun.

A noter que 14K est la seule triade ou cohabitent chinois et non chinois (plus exactement des vietnamiens). Non pas que ces mafias asiatiques refusent des étrangers, mais il est de tradition de n'accueillir que des chinois ou (très rarement) des non-asiatiques. Il est inutile de vous rappeler que les Japonais sont totalement exclus de leurs rangs. La réciprocité est totale car les Yakuzas n'accueillent aucun chinois.

## Dragons Volants

**P**eu nombreux mais organisés, les Dragons Volants n'ont pas de repère fixe ni dans notre réalité ni dans la leur, car ce sont tous des netrunners hors pair.

Ce sont les 500 meilleurs de Hong-Kong et seul Singapour réussit à rivaliser avec eux. Fait exceptionnel s'il en est, chacun travaille pour sa propre banque de données et dans le même temps pour la triade. Tous indépendants, rebelles et fiers de la

liberté dont ils jouissent dans le Net, les dragons n'en demeurent pas moins attachés à leur communauté pour des raisons de sécurité et de solidarité. Toutes les triades font appel à eux mais ne sont jamais sûres d'être entendues car les dragons Volants ont leurs humeurs.

**Répartition** : inconnue (constamment en mouvement).  
**Effectifs** : 500 membres.  
**Emblème** : devinez !

Pour les contacter, il suffit de se brancher sur le réseau et de se diriger vers le Dragon virtuel se trouvant sur les hauteurs de H-K. Une fois le contact établi il ne vous reste plus qu'à espérer une réponse qui ne prenne pas la forme d'une meute de chiens d'enfer. Faites tout de même attention à ces netrunners lunatiques qui pour les raisons les plus farfelues peuvent se retourner contre vous. Ayant tendance à mélanger la réalité et la Matrice, à être superstitieux et à se prendre pour des "Highlanders" immortels, ils peuvent finir par vous causer pas mal d'ennuis.

## Mosquito

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 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

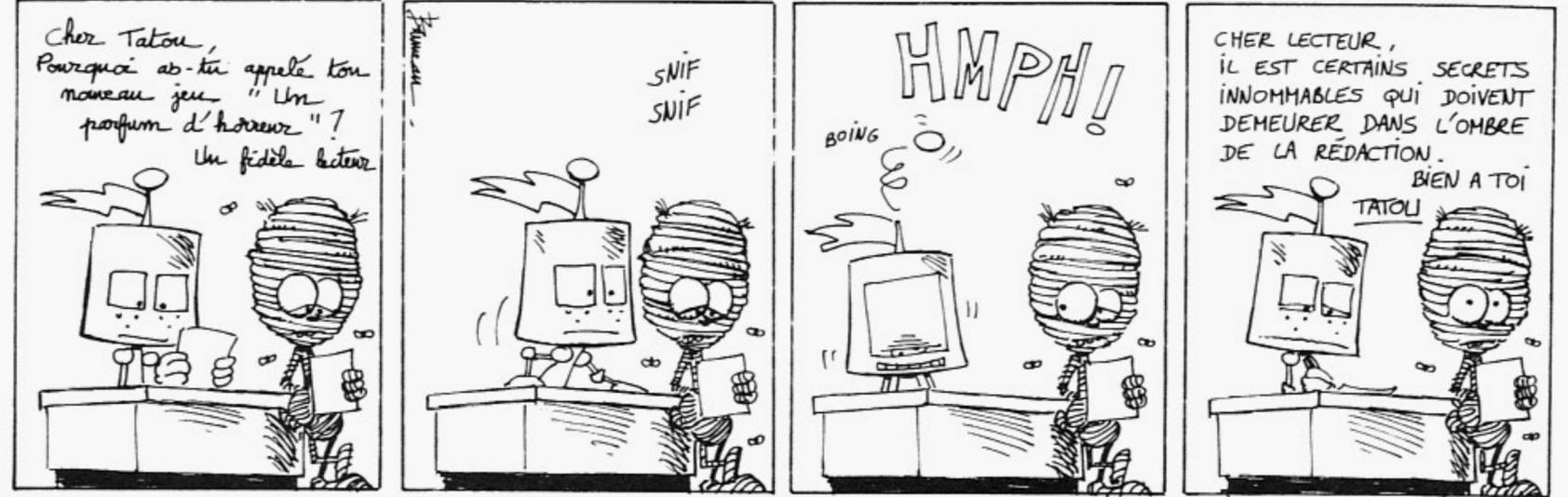
Code Postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

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

- TAT 1 : épuisé
- TAT 2 :
- TAT 3 :
- TAT 4 : épuisé
- TAT 5 : épuisé
- TAT 6 : épuisé
- TAT 7 : épuisé
- TAT 8 :
- TAT 9 :
- TAT 10 :
- TAT 11 :
- TAT 12 :
- TAT 13 :
- TAT 14 :
- TAT 15 :
- TAT 16 :
- TAT 17 :
- TAT 18 :

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.



*Death, Trachery and Money*

*par Mosquito*

# Chrome Samourai

**C**et article présente quelques idées directrices pour vous plonger au plus vite dans "Made in Taiwan" et y rester. Trois synopsis vous permettent de faire découvrir à vos joueurs la mode Cyberpunk façon asiatique.

Le Lynx et son fusil à lunette, Tic-Tac bardé de C6, Tomy le pro des fils, Hernandez la cubaine et son redoutable tempérament latin, Fast Jack notre as du ciel, ils sont tous là. Ça fait un bail qu'on ne s'est pas vus et l'opération prévue tombe à pic pour remuer nos vieilles carcasses métalliques.

Le jet décolle de l'aéroport privé de nos employeurs, d'ici quelques heures nous serons à Hong-Kong. A peine le temps d'évoquer nos souvenirs de la seconde guerre, l'assaut sur l'immeuble de José Garcia, l'explosion qui souffla tout le camp, l'équipe de Network 54 qu'on a arrosé de pruneaux.

On a bien rigolé en évoquant les overdoses par centaines provoquées par le Lien Noir expérimental ou les débuts de ma supposée cyberpsychose (ça ne m'arrivera jamais à moi).

Je n'avais jamais mis les pieds à Hong-Kong jusqu'à aujourd'hui. On se sent encore plus petits qu'à Night City au milieu de ces petites rues bondées. Par contre, pas l'ombre d'un cyberpsycho ou d'un dorph : ici tout est nettoyé par le Takpsycho ou les Triades.

Deux heures de l'après-midi, après un repas asiatique, voilà qu'arrive notre homme. Les cheveux huileux ramenés en arrière, un costume bleu marine impeccable et des lunettes noires, c'est tout ce que nous connaissons de lui. La mallette qu'il nous laisse contient des euro-dollars, des laissez-passer valables en Thaïlande et un dossier sur l'homme à éliminer. Retour à l'aéroport et nouveau décollage, cette fois en direction de la Thaïlande en guerre.

A SUIVRE...

## Twenty-Four

**V**oilà quatre mois, *Mitsumi Corp.* se sépare de la petite corporation australienne *Nolton Chips*, obtenant ainsi les liquidités nécessaires pour contrer une OPA dont elle était la victime.

Elle ne se doutait pas que cette petite entreprise serait capable de lancer une puce accordant à son utilisateur très exactement 24,376 % de mémoire supplémentaire.

## Your Job !

La corporation qui emploie les joueurs est aussi au courant de la très prochaine mise sur le marché de cette puce dénommée "Twenty-four", elle les envoie donc à Singapour (siège de la NC) pour prendre contact avec Richard Nolton (son fondateur).

Leur mission est de le convaincre des possibilités énormes que peut lui offrir leur corporation. Mais celui-ci ne veut rien entendre, il souhaite rester indépendant malgré ses résultats catastrophiques car son expérience avec Mitsumi l'a définitivement convaincu du caractère malhonnête de ce genre de propositions.



C'est à ce moment là que vont rentrer en jeu Mitsumi voulant retrouver le contrôle de la Nolton Chips, le groupe Wo désireux de régler un vieux différent avec les japonais, le gouvernement de Singapour mais aussi la corporation française Pear.

### Action

Ce scénario doit être mené comme une partie de poker avec comme background le bluff, les intimidations et peut-être même les éliminations physiques.

Les Français se retireront dès les premières surenchères, Singapour mettra des bâtons dans les roues de chaque équipe sous formes de lois appliquées avec zèle (par exemple les joueurs se sentent en danger, se procurent des armes sans permis et la police les contrôle, ou bien ils doivent se rendre à une réunion avec Richard mais à cette heure là il est interdit de rouler en voiture, alors...), le Groupe Wo tentera de prendre contact avec les joueurs en vue d'un accord (mais la corporation ne souhaite pas partager le

gâteau) ils n'opposeront ensuite qu'une résistance mineure. Mitsumi fera tout ce qui est en son pouvoir pour éliminer tous les protagonistes. C'est quand la partie semblera perdue pour les joueurs que la corporation japonaise va abandonner la partie (suivie peu après du Groupe Wo n'ayant plus aucun intérêt dans cette histoire).

Les joueurs auront alors la possibilité de s'entendre avec Singapour sur la base de 80 % pour eux et 20 % pour le gouvernement (la corpo est devenue raisonnable). Mais ce soudain retournement de situation a de quoi intriguer les joueurs.

S'ils enquêtent bien, ils découvriront que la puce "Twenty-four" n'est qu'une escroquerie montée par Nolton qui espère ainsi se renflouer et s'enfuir avec l'argent (les japonais s'en sont rendu compte à temps).

Si les joueurs tombent dans le piège ils seront éliminés quelques jours plus tard pour incompétence (ou plutôt pour avoir cru que le maître du jeu leur faisait une fleur !)

### Seeft !

**U**ne jeune asiatique aux longs cheveux violets parsemés de minuscules ampoules lumineuses, le visage constamment souriant, les yeux artificiels remplis de chrome où s'agitent de petites bulles, le corps glissé dans un vêtement noir moulant qui laisse deviner une poitrine Gassner (marque déposée).

C'est le produit même du courant Seeft et elle se trouve à Night City.

### Night City

Vos joueurs ont reçu comme mission de la "ramener" au plus vite. Pas d'argent pour ce travail car il s'agit tout simplement de renvoyer l'ascen-



Bangkok la tumultueuse est quadrillée par l'armée, les contrôles sont serrés mais les soldats sont pitoyables avec leur cyber-matériel thaï. Nous arrivons tous à l'endroit convenu après que chacun ait suivi son propre chemin.

Le "quartier à touristes" est occupé par les coopérants militaires américains et japonais mais aussi par de nombreux européens venus goûter aux délices sexuels thaïlandais.

La tradition s'est perpétuée au fil des décennies alors que les pays voisins ont stoppé au maximum ce trafic. Mais le nerf de la guerre reste l'argent, aussi le gouvernement ne se gêne pas pour utiliser ses "ressources humaines" à Patpong Road ou ailleurs.

Je n'ai pas le temps de m'amuser et je n'en ressens pas l'envie de toute manière, les autres non plus. Nous trouvons un pêcheur qui accepte de nous mener vers le nord sur la rivière Chao Phraya et cela jusqu'à Nakon Sawan. Je vais sans l'ombre d'un doute rentabiliser mes puces de langue thaï, de chinois et de méo. Nous continuons notre route le long des rizières et des temples bouddhistes, on les appelle wat par ici.

L'ambiance est détendue, le pêcheur payé au triple de ce qu'il demandait ne pose pas de questions sur notre arsenal et les petites vedettes fluviales de l'armée sont sagement restées à distance.

Nakon Sawan est un trou perdu à peine branché sur le Net. Un colonel nous offre même le voyage en hélicoptère jusqu'à Chiang Rai à la frontière avec le Laos, intimement persuadé que nous sommes de simples mercenaires à la solde de son gouvernement.

A SUIVRE...

seur à un pote, qui s'est trouvé là au bon moment quand eux étaient dedans jusqu'au cou.

Les indicateurs disent qu'elle pourrait se trouver dans le port en compagnie d'une escouade de gardes du corps. Une fois le hangar repéré et la chair à canon éliminée, les personnages peuvent "ramener" cette demoiselle à l'endroit prévu.

Mais voilà, elle est très coopérante jusqu'au moment où les joueurs tombent comme des mouches. Elle a en effet parfumé l'air de molécules paralysantes en usant de son Cyberfinger DIGITS (fonctionne sur 8 mètres cubes en 5 secondes / coût 150 \$ / 2 points d'humanité) tout en étant piégé par ses filtres nasaux SIJOKA (100 % d'efficacité / coût 520 \$ / 3 points d'humanité).

## Taiwan

Après cet échec ils sont envoyés à Taiwan pour la retrouver. Aucune explication ne leur est fournie mais s'ils insistent ils apprendront qu'une autre équipe est sur le coup, que leur "pote" risque très gros et qu'il est même prêt à payer lui même les "frais divers".





Un appareil antédiluvien, un UH-1 Huey selon mes données actuelles nous amène sur la zone. Les événements se précipitent et nous sommes déjà en route pour traverser la frontière birmane, puis rentrer au Laos en contournant le front. Tout en évitant les pièges, les patrouilles et les petits villages perchés sur les crêtes boisées, nous progressons sur un terrain difficile mais bien connu de nos mémoires internes.

L'objectif est maintenant à 354 mètres précisément. Tic-Tac a préparé la diversion, Tomy et Fast Jack sont restés en arrière pour s'emparer d'un vieux zinc et le remettre en état de vol. Hernandez a liquidé deux miliciens, le Lynx est positionné face aux baraquements et moi je tiens ma Kalash-99 prête à cracher la mort.

Une grande flamme surgit d'une maison, quelques grenades explosent devant la propriété tandis que je fonce vers une fenêtre. Pas le temps de penser, je grimpe les escaliers, une de mes rafales fauche un garde, une autre hache une femme de chambre. Je m'arrête pour analyser la situation, un coup d'oeil au-dehors pour apercevoir des tas de cadavres devant les baraquements et des explosions un peu partout. Les informations se bousculent et le décompte des "hors-circuits" se poursuit.

Ces paysans en treillis paniquent et la plupart fuient, c'est la déroute. J'entends notre conchita jouer sur les ondes alors que le Lynx nous gratifie de quelques coups au but.

- Un blindé à trois heures ! crie Hernandez avant de se planquer aussi sec.

Je continue la progression dans la maison en éliminant un petit groupe à la grenade, je n'épargne personne, c'est la fête !!! Je m'arrête à nouveau pour m'injecter une dose de Speed Adrenal, j'ai l'impression que son sang bouillonne de joie.

A SUIVRE...

A Taiwan ils devront jouer très serré pour retrouver cette fille tout en évitant leur mise en échec par les solos adverses constamment sur les mêmes pistes

Le scénario doit plus ressembler à une partie de cache-cache mortelle qu'à une tuerie bête et méchante. Notre adepte Seeft est toujours en quête de plaisirs et d'aventures nouvelles (drogues, sexe, matrice, musique, cybernétique, violence...) qu'elle trouve dans les "zones périphériques" mais il faut savoir qu'elle n'est jamais quittée d'une semelle par ses gardes.

Une petite explication s'impose. Huan est la fille d'un corporate taiwanais disparu, mais qui était l'auteur du brevet connu sous le nom de A 13 4508 Y, qui concerne un alliage spécial fabriqué en orbite et pouvant servir dans le domaine des armements lourds (chars, blindés, AV).

Ce brevet se trouve implanté dans la nuque de Huan qui, sachant cela, est devenue membre du courant Seeft. Elle a décidé cette fuite en avant sachant bien qu'on ne la laisserait jamais en paix. Il est à noter que



Un tacatac me renverse mais je ne ressens plus la douleur, je me relève et agrippe la silhouette. Une lame s'enfonce dans mon ventre et me laboure les tripes. Je réussis à lui décocher un coup de genou en pleine tête.

D'un geste boosté, je dégaine mon Colt et décharge huit balles perforantes. Une explosion me sort de ma torpeur subite, je mets quelques dixièmes de seconde à me rendre compte qu'on me demande sur le comco.

*- Il faut décrocher Mosquito !*

Ce sont les dernières choses dont je me souviens après m'être branché sur la vieille console Mitsumi 1.3 modèle 2005 trouvée dans le salon. La mission ne se termine qu'avec la mort d'un des deux joueurs... et moi je suis désormais une suite d'impulsions électroniques immortelles !

FIN.

si Huan meurt la puce s'efface automatiquement.

## Les Corps

**L**es sons Space pulsent sur la piste sans relâche alors que les stroboscopes transforment le temps en flashes de lumière discontinus.

Les corps interagissent sous les coupures tridimensionnelles des lasers arc-en-ciel et sous le flux des décibels électroniques.

Une fumée à l'odeur de fraise et à la couleur bleutée s'échappe du sol laissant les petits "deals" se régler sous l'éclairage de faisceaux de fibres optiques. Quatre hommes dont trois "Arasaka" approchent de la table. Le corpo s'assied, explique rapidement le "problème", n'attend que quelques secondes une réponse assurément positive avant de disparaître dans le flux électrisé de la salle.

## Macao

Les personnages font route vers l'aéroport de Patacs (Macao) dans un Airbus A410 de 520 places. Le petit comptoir toujours sous administra-

tion portugaise offre surtout de grands casinos et des rues chaudes. Pour le reste, l'industrie est assez médiocre excepté les jeux en réalité virtuelle et les puces d'arts martiaux à +4 (développées par des maîtres tibétains).

Andreas Martins est leur informateur virtuel qu'ils contactent dans le Net et qui leur fournit les armes, le transport en jonque jusqu'à Hong-Kong et les coordonnées des trois contacts ; Box 465 code d'accès 03 451, pour recevoir des messages, CI 000 76 117 pour retirer jusqu'à 10 000 euro-dollars de 6 heures 30 à 6 heures 31 très précise (heure locale) à concurrence de 50 000 maximum. C'est d'ailleurs le salaire de l'équipe compte tenu du fait que les armes et le retour sont compris.

Si les personnages tentent de remonter la trace de ces "contacts" ils aboutiront sur des pseudonymes bidons mais qui peuvent se transformer en programmes noirs en cas d'investigations trop poussées.

Nos cyberpunks doivent effectuer un travail sans se soucier du nom qui se cache derrière ces Box et ce Compte International. Mais venons-en à la mission ; Elle ne pose a priori aucun problème puisqu'il s'agit de mener une extraction dans la triade du Grand Cercle.

## Trachery

Les personnages ont 48 heures pour choisir le meilleur emplacement pour mener à bien leur travail.

L'objectif est une jeune femme de 22 ans (troisième fille de Tsu Namo) qui se trouve à Hong-Kong pour deux jours en compagnie de quelques gardes du corps.

Le plus difficile intervient après leur opération puisqu'il va falloir garder Kou Namo pendant encore trois jours. La corpo qui les a engagés "négociera" pendant ce temps avec le Grand Cercle en Chine continentale sur un projet commun sans qu'ils soient au courant.

Une fois que les négociations aboutissent, ils ont la visite des Tongs renseignés par leurs nouveaux alliés en vue de les éliminer ce qui arrangera tout le monde.

Voici quelques événements pouvant se dérouler au courant des trois jours :

- La cache doit être déplacée, l'éventualité d'un repérage devenant forte.

- Des policiers cernent leur bâtiment, se préparent à donner l'assaut sur leur étage mais... en rapport avec une autre affaire !

- Juste au moment de retirer leur dernière part de 10 000 \$ le CI est bloqué, les Box sont inaccessibles, l'assaut est imminent.

- La jeune femme tente de leur expliquer qu'ils sont piégés, mais ne connaissant pas très bien l'affaire elle n'est pas très crédible. C'est aux personnages d'enquêter des fois que les corpos... vous imaginez la suite.

- Sun Yee On qui les a repérés leur propose une certaine somme en dollars en échange de Kou Namo.

- Un reporter souhaite les rencontrer, il négociera tous les paramètres de l'interview... mais c'est bien sûr un piège.

## Mosquito



# Retour à Tiffauges

**F**in Août - le 30, précisément - un groupe de touristes allemands a visité les ruines du château de Tiffauges. Deux personnes se sont égarées - sous l'influence d'une puissante créature dans les anciennes caves où elles ont erré pendant une demi-journée. Prises de panique, elles se sont mises à desceller les pierres d'un mur, à creuser le sol avec les mains, à détruire tous les objets rencontrés. Parmi ceux-là se trouvait le parchemin contenant la confession de Gilles de Rais.

Le sceau fut brisé, et l'âme de Barbe-Bleue libérée. Grâce à ses pouvoirs acquis dans les antichambres de l'Inconnu, Gilles a redonné «vie» à ses anciens amis, François Prélati, Gilles de Sillé et Roger de Bricqueville, les 1er, 3 et 5 septembre, dates auxquelles Pierre Mandé a senti l'intrusion de forces de l'Inconnu sur le territoire Nantais. Les quatre créatures ont élu domicile à Tiffauges, fermé de Septembre à Avril, et se préparent à fêter dignement le 14 septembre.

## Un peu d'histoire

**L**e 14 Septembre 1440, Gilles de Rais, ancien compagnon d'armes de Jeanne d'Arc, créancier de Charles VII, Maréchal de France, devenu le Barbe-Bleue de Bretagne, d'Anjou et du Poitou que tout le monde croit connaître, est arrêté au château de Machecoul, l'une des ses nombreuses propriétés, en compagnie de Prélati, un romain, son ami et alchimiste, par une troupe nombreuse commandée par Jean Labbé, au nom de Jean V, duc de Bretagne, et Robin Guillaumet, au nom de l'évêque de Nantes, Jean de Malestroit.

Deux tribunaux se préparent à Nantes pour le lendemain, l'un civil, pour juger les crimes contre les hommes et exécuter la prévisible sentence, l'autre religieux, pour juger les crimes contre Dieu et prononcer

l'excommunication. Cette répartition des tâches est rendue nécessaire à cause du «Ecclesia abhorret a sanguine» en vogue à l'époque. Quels sont les crimes reprochés à Gilles, baron de Rais et au sieur Prélati ? Pollution et assassinat de plus de huit cents petits enfants de 1432 à 1440, sodomie, hérésie, apostasie et évocation de démons, pour ne pas rentrer dans les détails.

Ils sont donc condamnés au bûcher et à la double excommunication. Mais, ô miracle, Jean de Malestroit, assisté du frère Jean Blouyn, délégué de l'inquisiteur de Nantes, et de Pierre de l'Hospital, Chancelier de Bretagne, réussit à obtenir de Gilles l'expiation de ses péchés, ses ferveurs de rédemption et de miséricorde. Ils confièrent ces mots à un parchemin deux fois béni et le scellèrent avec la bague de l'évêque, puis l'enfouirent dans les caves du château de Tiffauges, témoin des dépravations du baron de Rais. Gilles et François Prélati furent ensuite brûlés vifs, mais l'âme en paix.

## Intrigue

Une des plus puissantes des créatures de l'Inconnu a décidé de ramener le fantôme de Gilles de Rais sur terre afin qu'il y sème à nouveau la terreur.

Ce dernier rappellera à lui ses anciens complices. Ils écumeront la Vendée à la recherche de petits garçons, de six à dix ans, qu'ils sacrifieront tous quelques jours plus tard.

Si rien ne vient contrecarrer ces plans, tous les ans, vers la mi-septembre, les créatures de l'Inconnu répéteront les sacrifices. Les personnages devront récupérer le parchemin qui a permis de bannir l'âme de Gilles de Rais dans l'Inconnu il y a 500 ans, ils devront y apposer à nouveau le sceau pontifical en se faisant aider de l'évêque de Nantes et éviter les attaques des sbires du baron.



## PARIS

**L**e scénario débute le 7 septembre 1993, 18h00, à Paris, dans les bureaux de la galerie Boutvel de Montet, 90 rue des Martyrs, dans le 18ème arrondissement qui servent d'agence française à la SAVE.

Les personnages ont été convoqué par le Pr. Jacques Petit, adjoint au Dr. Desmond Kearney, responsable de l'organisation. Petit est professeur de physique nucléaire à Jussieu, il a 50 ans et est membre de la SAVE depuis 25 ans. Il est petit, maigre, peu aimable, mais terriblement efficace.

*" Nous avons reçu plusieurs informations en provenance de Bretagne attestant de l'utilisation de fortes quantités d'énergie de l'inconnu dans un triangles délimité par les Sables d'Olonnes, Cholet, et Saint-Nazaire. Notre contact à Nantes, Pierre Mandé, libraire, est mort - crise cardiaque - avant de nous envoyer d'autres détails. Bien que la vie d'aucun être humain n'ait encore été menacée, et cela n'est pas certain, nous avons décidé de dépêcher une équipe sur place. Vous partirez ce soir, 23h32 de la gare Montparnasse en train couchette pour Nantes ; voilà vos billets. Des chambres vous ont été réservées à l'Hôtel de la Gare, pour une durée indéterminée. Adieu. Ah, j'oubliais, on enterre Mandé le 9 à 16h00, vite fait bien fait. Il serait de bon ton que vous soyez présents à l'inhumation de notre défunt confrère. »*

(Fournir le dossier Mandé aux personnages)

## NANTES

**L**es personnages arrivent le 8 septembre à Nantes, vers 7h30.

Ils ont la journée pour s'installer, étudier le dossier qui leur a été remis, faire une visite à Mme Lampieds et autopsier sommairement le corps de Mandé.

## Le Dossier Mandé

Il contient les informations suivantes : l'Inconnu s'est manifesté trois fois.

Cela correspond au rappel sur terre par Gilles de Rais de ses compagnons, à l'aide d'un pouvoir de la Viae Subumbræ méconnu de la SAVE; dans l'ordre : de Sillé, un fantôme mineur, de Bricqueville, un autre fantôme mineur (voir annexe créatures) et Prélati, l'ancien conseiller de Gilles.

La nature de l'Inconnu est en rapport avec l'histoire de la Vendée. Mandé donne deux pistes, toutes les deux fausses. Une recherche en Histoire avec un degré F permet aux personnages de se lancer sur la piste de Barbe-bleue. Un autre Test Spécifique est nécessaire pour obtenir les informations données en annexe

Le rêve de Mandé est un rêve prémonitoire (utilisation non commandée de la discipline Prescience) assez clair : seul monsieur de Rais





s'est baigné dans le sang de ses victimes. L'indication «petits viscères» devraient aussi aiguiller les personnages sur le massacre d'enfants.

Mandé a brusquement interrompu une séance de spiritisme à cause de l'Inconnu. Etaient présents Mr de St Simonin (habitant la région et visible facilement), Mme Marcellin (actuellement aux Etats-Unis) et Mme Lampieds.

### **Rencontrer Mme Lampieds**

Mme Lampieds étaient l'amie intime de Mandé, son corps se trouve d'ailleurs chez elle (Voir le descriptif des personnalités pour sa description physique et ses attitudes). Voici ce qu'elle sait :

- Sur Mandé : Pierre était malade du coeur depuis une bonne quinzaine d'années, mais il n'en parlait à personne et ne voulait pas se soigner. Il était gentil avec tout le monde, avait un désir de plaire permanent, ce qui lui jouait parfois des tours : il était souvent obligé de louvoyer - bien malgré lui - pour ne pas choquer ou ne pas être trop brutal avec les autres. Je crois aussi qu'il tenait un journal particulier, mais je ne sais ni ce qu'il contient, ni où il le rangeait.

- Sur les événements des 1er, 3 et 5 septembre : il m'a parlé de forces inconnues qui, lorsqu'elle apparaissaient étaient présage de grands malheurs. Il m'a demandé de l'aider à percevoir ces forces. Il me semble qu'il avait peur de quelque chose, ou qu'il craignait que quelque chose lui arrive. Je n'ai rien ressenti. Il a même interrompu une séance de spiritisme, de façon plutôt brutale, ce qui est un fait assez grave chez lui. Il y avait monsieur de St Simonin, qui habite en Vendée, et Mme Marcellin, qui est maintenant aux Etats-Unis.

- Sur de St Simonin : il viendra à l'enterrement, demain. Il est un peu bizarre, vous verrez bien.

- Sur la mort de Mandé : je n'étais pas là quand la mort s'est produite.

### **L'Autopsie de Mandé.**

Cette autopsie ne peut être que partielle, les personnages ne disposant pas à priori des instruments nécessaires et Mme Lampieds s'opposant à la découpe du corps. Cependant, un Test Ordinaire réussi

sous Autopsie donnera les renseignements suivants : derrière la nuque de Mandé se trouve deux minuscules trous (par lesquels de St Simonin a injecté un puissant poison qui paralyse le muscle cardiaque. Ce poison est une des armes de l'Inconnu donnée à de St Simonin (qui est sous Influence) par de Bricqueville). Si les personnages le désirent, ils pourront subtiliser le corps de Mandé, recueillir son sang et l'envoyer pour analyse à Petit, qui a de nombreux amis à Jussieu. Les résultats arrivent trois jours plus tard : alcaloïde toxique inconnu, envoyer échantillon plus gros pour analyse plus fine. Un peu tard car le corps de Mandé est déjà dans la tombe...)

### **La Fouille de la Librairie Mandé.**

Dans l'un des tiroirs fermés à clef du bureau à l'arrière de la librairie se trouve le journal particulier de Mandé (voir annexe : le journal de Mandé). Les personnages apprennent l'existence d'un parchemin du XVème siècle qui aurait servi à bannir vers l'Inconnu l'âme de de Rais et une piste : l'archevêque de Nantes et les archives de l'église.

### **L'Enterrement de Mandé**

Très peu de personnes sont présentes : les personnages, Claire Lampieds, Hughes de St Simonin et quelques clients fidèles de la librairie.

### **Rencontrer St Simonin**

Hughes de St Simonin est sous Influence, ne l'oubliez pas. Il a pour ordre de se renseigner sur les activités des personnages, et au besoin, mais en temps voulu, de les supprimer.

Il fera donc tout pour être aimable et invitera même les agents à venir passer quelques jours chez lui si, par hasard, ceux-ci venaient à visiter la Vendée et ses merveilles, qu'il connaît parfaitement, et il insiste sur le parfaitement.

Sur les événements du 1er septembre, il indiquera juste que Mandé s'est subitement senti fatigué, étrange, et a ajourné la séance. Il ajoutera, en aparté, que le fils de Mme Lampieds, décédé dans un accident de voiture l'année dernière, était un esprit particulièrement fort.

## **La Suite des Evénements**

**V**ous trouverez la **chronologie des disparitions d'enfants dans le Calendrier.**

### **Les Ruines de Tiffauges**

Dès que les personnages sont à Tiffauges, ce qui risque de poser quelques problèmes si ils ont été lents à s'y rendre, il faut réussir un jet d'Investigation de niveau M pour découvrir le parchemin dans les deux heures. Un résultat inférieure indique un temps de recherche de quatre heures, et les personnages y passent la nuit en cas d'échec mais découvrent quand même l'objet.

Si la police est déjà sur les lieux, il y a de fortes chances que les personnages se fassent embarquer pour un interrogatoire avec Mr Lanzenac. Une fois le parchemin récupéré (voir annexe le parchemin), il faut convaincre Mgr Gaillac d'y apposer à nouveau le sceau pontifical. Mais pas de chance, Mgr Gaillac est introuvable cette journée, pas plus que la nuit suivante. On ne pourra le rencontrer que le surlendemain à 16h00, en prétextant une affaire de la plus haute importance (ce qui ferait craquer n'importe qui) ou sans difficulté si les personnages l'ont déjà rencontré auparavant.

La voiture des personnages est en panne (Techno-démence de de Bricqueville), devant les grilles du château de Tiffauges, déjà (ou bientôt, en tout cas à partir du 10 septembre) envahit par des meutes de journalistes, voire de policiers. Il vaut mieux qu'ils ne traînent pas dans les parages. Un seul recours téléphoner à Hubert de St Simonin pour lui demander de l'aide. Il n'habite pas loin, mais est trop fatigué pour reconduire les personnages jusqu'à Nantes. Qu'ils passent donc la soirée chez lui, sa bonne leur préparera un bon repas !

### **La Soirée chez St Simonin**

Monsieur de St Simonin habite un manoir non loin de Tiffauges (à une quinzaine de kilomètres au sud



ouest) assez cossu. Il siège au centre d'un vaste parc enclos par de hauts murs. Il s'étale sur deux étages. Hubert de St Simonin y vit seul, avec sa bonne et son jardinier (mari et femme) qui occupent tout le deuxième étage.

La soirée commence de la manière la plus élégante qui soit : questions et réponses sur les activités des personnages, développement sur l'occultisme et Gilles de Rais en particulier, sujet que maîtrise parfaitement de St Simonin (il ne connaît cependant pas l'existence du parchemin). Puis, au milieu du repas servi et préparé par la bonne, une panne de courant survient. C'est assez fréquent par ici et ne dure jamais bien longtemps, je vais chercher des bougies, ne vous inquiétez pas, déclare de St Simonin. Il reste absent environ cinq minutes pendant lesquels le fantôme de de Bricqueville qui est dans la demeure depuis l'arrivée des personnages, utilise le pouvoir claquement pour bloquer toutes les issues de la maison. A ce moment, celui dont la volonté est la plus faible entend un rire diabolique et la phrase: Que nous veux tu? parle ou tu vas mourir! Il est évidemment le seul à entendre et doit effectuer un Test-Peur pour ne pas révéler, à voix haute, l'existence du parchemin (au cas où les person-

nages n'auraient encore rien dit à de St Simonin).

De St Simonin revient avec une dizaine de bougies. Une heure plus tard le courant est rétabli. Si à un moment quelconque les personnages désirent prendre le frais, ils ne pourront pas ouvrir la porte. De St Simonin intervient et la porte s'ouvre sans problème. Si les personnages désirent essayer à nouveau, ils pourront ouvrir sans difficulté. Après un tel épisode, le pouvoir de Claquement redevient effectif et toute ouverture future impossible. De St Simonin fait tout pour calmer les personnages et disperser leur anxiété (attention, il a la main lourde sur la boisson : tout personnage manquant un Test Ordinaire de Volonté à la fin du repas sera un peu ivre. Il faut alors réduire pendant deux heures la RES de 15 points et la volonté de 5 points. Toute action prend deux rounds au lieu d'un).

Au digestif, nouvelle panne de courant. Avant que de St Simonin n'allume les bougies, de Bricqueville utilise la télékinésie pour renverser le fauteuil d'un personnage, et au moment de la chute, bruyante, il va se manifester brièvement, et uniquement pour le personnage en question (décrire la manifestation en suivant les indications données en annexe) : Test-Peur obligatoire. Les bougies

sont allumées, mais le courant ne reviendra pas. Vous me semblez fatigués, Marie va vous montrer vos chambres, bonne nuit. Les chambres sont à l'étage.

Dès que les personnages sont en haut des escaliers, un bref courant d'air souffle les bougies, puis commence un délire musical dû à la Techno-démence (les lampes torches des personnages n'éclairent plus).

C'est un mélange des plus horribles de Parsifal, du Faust de Berlioz et du Veni Creator de Mahler, le tout surmonté d'un rire diabolique. Puis grâce à la télékinésie, tous les ustensiles de cuisine vont agresser les personnages, et de St Simonin va se jeter sur eux avec sa carabine de chasse.

Une seule issue : la fuite (un combat est évidemment possible). Pour cela, il faut briser un carreau, sauter dans le parc et courir vers la grille puis l'escalader. De Bricqueville va en profiter pour utiliser la Foudre sur les branches des arbres du parc, qui vont se rompre sous le choc et - peut-être - heurter les personnages, et sur la grille en fer. Si de St Simonin est toujours en vie, il se lance à la poursuite, avec sa voiture pleins phares et son fusil. Il serait étonnant que les personnages puissent courir longtemps (peu d'entre eux auront la compétence). Il vont vite se fatiguer et chercheront probablement à se cacher dans la campagne.

Arrêtez alors la poursuite ici, en faisant bifurquer la voiture sur une mauvaise piste et en indiquant aux personnages que les phares s'éloignent. Laissez les récupérer, faire le point et agir. S'ils ne sont pas tout jeunes, ils seront fatigués. Quoiqu'il arrive, ils seront au minimum à deux heures de marche de l'habitation la plus proche.

Une demi-heure après la fin de la poursuite, tout devient soudainement silencieux (pouvoir Silence). Un Test Ordinaire de Perception à -10 (ou un Test de Sensibilité à l'Inconnu) est nécessaire pour remarquer l'approche de de St Simonin, armé, et du fantôme de de Bricqueville (Test-Peur), affaibli en point de VOL. De St Simonin est complètement fou, il se bat lentement, tirant à bout portant. De Bricqueville est enragé, et se sert très bien de sa rapière (Il rechigne à utiliser les rares points de VOL qu'il lui reste). Les personnages sortant vainqueurs de la rencontre

n'ont plus qu'à aller voir l'évêque de Nantes pour sceller à nouveau le parchemin.

### **Rencontrer Mgr Gaillac**

La première rencontre avec l'évêque peut avoir lieu le 10 septembre, si les personnages suivent les indications des carnets Mandé. Gaillac est un homme vieux, totalement chauve, petit et rondouillard. Il respire la fausseté et la malice. Dès que les personnages évoque le nom de Gilles de Rais, il se renfrogne, indique que les journalistes sont déjà venus le voir pour lui parler de la révision du procès, que cette affaire est depuis longtemps close pour l'église et qu'elle regarde uniquement le pouvoir temporel, et que zut à la fin, il en a marre qu'on exploite les superstitions des gens. Si les disparitions ont été rendues publiques au moment de la visite, il s'apitoie sur le sort des petits enfants et se demande qui sont ces gens égarés qui assassinent l'harmonie de familles saines et travailleuses, mais conclut que l'église n'est pas le bras armé de la justice. Si on lui demande l'accès aux archives de l'église ou aux minutes du procès, il accepte, et un acolyte conduira les personnages à la bibliothèque. Rien de particulier ne s'y trouve, notamment, aucune mention d'un parchemin quelconque.

Si les personnages retournent voir l'évêque et le questionnent à ce propos, il marque un temps d'arrêt (décelable à l'aide d'un test ordinaire de PER). Si les personnages insistent, il dit se souvenir effectivement de quelque chose de la sorte, d'un genre de confession qui aurait disparu. Il indique aussi qu'un texte de l'époque en fait mention, mais qu'il a du être prêté, ou perdu. Il va conduire des recherches à son sujet et demande aux agents de revenir plus tard.

Lorsque les agents reviennent voir l'évêque avec le parchemin dont le sceau est effectivement brisé, sa réaction ne se fait pas attendre : il sort de son bureau un morceau de papier et commence à lire, après avoir précisé qu'il avait des informations pour les personnages : 'Nous nous y sommes mis à trois (je traduis en français moderne pour vous faciliter la compréhension), Jean de Blouyn, Pierre de l'Hospital et moi-même. Nous avons utilisé les conjurations

d'Eliphaz Lévi, bien que nous y répugnions, pour exorciser la créature qui était l'âme de Gilles. Cela n'a pas suffi. Il a fallu ensuite, paix à nos esprits et expiation jusqu'à la fin des temps, recourir au sacrifice de gloire de Melchisédec pour repousser le monstre. Nous avons ensuite fermé notre monde à la bête grâce à notre sceau sur le parchemin, etc. etc. Le reste ne vous intéressera pas.' Mgr Gaillac accepte évidemment de sceller à nouveau le parchemin, mais refuse les explications fantaisistes données par les personnages. Il désire conserver le parchemin pour l'église (les personnages voudront probablement le posséder pour la SAVE). Ce différent se règle sur la table de réaction des personnages non joueurs importants.

### **Rencontrer Paul Cabernay**

Si les agents pensent à utiliser la piste des journaux, indiquez leur qu'un certain P. Cabernay couvre une partie des faits. Les agents peuvent le rencontrer très facilement, il est très ouvert. Il connaissait Mandé mais n'avait pu se rendre à son enterrement. Il possède des amis dans toutes les administrations, il est au courant en permanence de l'avancement de l'enquête de police, il connaît toutes les adresses des familles de disparus. Attention, il ne se compromettra jamais directement.

### **Rencontrer les Familles de Disparus**

Toutes sont des familles peu aisées et peu cultivées. Il y a 30 % de chances que les personnages soit accueillis à coup de fourche. Dans le cas contraire, ils seront pris pour des journalistes. Il n'y a rien à tirer de cette piste, les enlèvements ayant été commis sans témoin.

### **Un Tour en Prison.**

Si les personnages se font pendre lorsqu'il fouillent Tiffauges, ils seront gardés à vue par Lanzenac pour une durée indéterminée. Le commissaire mènera les interrogatoires lui-même : chaque personnage sera pris à part, puis leur version des faits sera confrontée... Si tous ont dit la même chose, que cette chose est plausible, les agents seront relâchés, mais devront se tenir à la disposition de la police.

## **Calendrier des Evénements**

### **Le 9 septembre**

Un petit mongolien de neuf ans, Mathieu Claminet, disparaît à St-Philibert. Les parents, trop heureux, ne déclareront pas le fait à la police avant le treize septembre. Madame Lampieds tombe gravement malade dans la nuit du 9 au 10, elle a le Mauvais Oeil sur elle (merci Prélati!).

### **10 septembre**

Julien Perchoëc, Beauvoir et Erwann Letort, St Gilles Croix-de-vie, âgés de huit ans disparaissent (Voir bulletin d'information n°1). Hubert de St Simonin donne aussi des signes de faiblesses (simulés).

### **Le 11 septembre**

La police criminelle de Nantes commence l'enquête, commissaire Lanzenac. Le journal Ouest France titre sur les disparitions de la veille. Disparition de Hervé Manuhuir, Palluau, Bertrand Cormier, Legé et Philippe Ettienne, Rocheservière. (Voir bulletin d'information n°2).

### **Le 12 Septembre**

Disparition de Guylain Lenseigne, Machecoul, Martin Brantome, La Suze, Onésyme Szechnitszczyky, St Fulgent et René Clerc, Legé. Ouest France titre sur «le retour de Barbe Bleue». Radiesthésiste et curieux se massent sur les anciennes terres du baron de Rais. (Voir bulletin d'information n°3).

### **Le 13 Septembre**

5 enfants, encore une fois des petits garçon de six à dix ans sont portés disparus. La télé fait le siège des châteaux de Gilles de Rais et des bureaux de la police à Nantes. Des fouilles et des battues gigantesques sont organisées dans toute la Loire-Atlantique, les rivières et canaux sont dragués. Plus de 300 policiers sont mobilisés, ainsi que tous les pompiers de Bretagne et d'Anjou et des meutes de volontaires. Les officiers de Coëtquidam se sont portés béné-





voles pour les recherches. (Voir bulletin d'information n°4)

## Nuit du 13 au 14 Septembre

On égorge les gamins à Tiffauges, dans les caves secrètes. Leurs cris sont entendus à 10 km à la ronde. Le lendemain, le lac de Grand Lieu est couvert de 14 cadavres. (Voir bulletin d'information n°5)

### Bulletin d'information n°1

Journal télévisé du 10 septembre, ou Ouest France du 11 septembre (article signé par le Breton, alias Jean Cormier, correspondant Vendée pour France 3)

On est toujours sans nouvelles des deux enfants disparus aujourd'hui (hier) dans la journée en Vendée. L'inquiétude des familles est à son comble, le passé de la région étant lourdement chargé. En effet, c'est sur ses mêmes terres qu'officia, il y a 500 ans, le célèbre Barbe-Bleue, dont le procès fut révisé l'année dernière...

### Bulletin d'Information n°2

Journal télévisé du 11 septembre, ou journaux du 12

Sous le titre, «le retour de Barbe-Bleue» : l'affaire des disparitions d'enfants se complique. Aujourd'hui (hier) 3 autres disparitions ont été signalé dans la région. L'enquête a été dépêchée à la police des moeurs de Nantes. On se perd en conjectures sur les mobiles de ses enlèvements, sans liens entre eux. Vengeance ? Délires d'un Fou ? Coïncidences inouïes ? La police a décidé d'organiser une battue sur un périmètre assez vaste, ce qui prendra plusieurs jours.

### Bulletin d'Information n°3

Journal télévisé du 12 septembre, ou journaux du 13

L'affaire Barbe-Bleue connaît de nouveaux rebondissements. Quatre autres enfants, toujours des garçons de 6 à 10 ans ont disparu en Vendée.

Le préfet de la région est intervenu en public pour demander aux familles de ne plus laisser leurs enfants sortir.

Les écoles seront fermées tant que l'affaire ne sera pas éclaircie. Les battues n'ont encore rien données.

Du côté de la police, rien ne filtre, mais de sources bien informées elle ne semble pas posséder le moindre indice: aucune trace n'a jamais été relevée sur les lieux présumés des disparitions, aucun témoin ne s'est présenté au parquet, malgré les appels et les récompenses qui augmentent de jours en jours.

Toujours pas de signes de vie des ravisseurs. En marge de l'affaire, les cars de curieux et de touristes commencent à affluer dans la région et font le siège des anciens châteaux de Barbe-Bleue.

### Bulletin d'Information n°4

Journal télévisé du 13 septembre

La catastrophe est nationale, 5 enfants ont encore disparu. Des renforts de polices sont arrivés sur les lieux, les plus fins limiers de Paris ont été dépêchés sur place.

Le président de la république est intervenu pour dénoncer la lâcheté

des agresseurs et affirmer le soutien de la France aux familles. Les représentants de la classe politique sont unanimes à condamner ces actes. La plupart des canaux ont maintenant été sondés sans succès.

Aucun corps n'ayant été retrouvé, les familles gardent espoirs. Elles se sont constituées en association, puis ont porté plainte contre X pour avoir accès aux éléments de l'enquête. Cependant, il est clair que la police piétine dans son enquête.

### Bulletin d'Information n°5, variable

Journal télévisé du 14 septembre, journaux du 14 septembre

Heureux dénouement dans l'affaire des disparus de Vendée. Tous les enfants ont été retrouvés sains et saufs près des rives du lac de Grand Lieu. Cependant aucun d'entre eux ne semblent se souvenir de quoi que se soit, ils seraient victimes d'une amnésie collective, fait probable chez des enfants de cet âge soumis à une rude épreuve. La police s'interroge toujours quant à l'identité des auteurs de ses enlèvements, leurs mobiles et la façon dont ils ont procédé (valable aussi dès que les per-





sonnages ont apposer à nouveau le sceau pontifical sur le parchemin).

Tragique dénouement dans l'affaire des disparus de Vendée. Tous les enfants ont été retrouvés égorgés et dépecés près des rives du lac de Grand Lieu, tôt dans la matinée. Des cris ont été entendus la veille dans un rayon de dix kilomètres autour du château de Tiffauges, pendant deux heures environs. La police, arrivée rapidement sur les lieux avait entrepris une fouille systématique des lieux, sans succès. On craignait alors le pire, le pire est arrivé. Les coupables seront-ils un jour découverts et punis. On peut se poser cette question devant le manque de...

## Bulletin Spécial

Si les personnages ont été arrêtés rodant autour de Tiffauges.

Des suspects ont été appréhendés aujourd'hui à Tiffauges. Ils disaient se livrer à (donner l'excuse des personnages) mais la police ne nous a pas communiqué de plus amples informations (Si les personnages sont relâchés le jour même, indiquez le dans ce bulletin).

## Epilogue

**D**ès que le parchemin est de nouveau scellé, Gilles et Prélati sont bannis dans l'Inconnu.

Les enfants sont immédiatement relâchés et seront retrouvés dans les deux heures. Aucun d'eux n'a physiquement souffert.

Cependant, ils ont à peine été nourris et ont perdus quelques kilos .



CHÈRE MADAME,  
J'AI APPRIS QUE VOUS  
CHERCHIEZ UNE PERSONNE  
COMPÉTENTE POUR GARDER  
VOS CHARMANTS BAMBINS .  
L'UN DE MES VIEUX AMIS  
EST INTERESSÉ : IL  
S'APPELLE GILLES ET  
IL ADORE LES ENFANTS ...

Ils ne se souviennent de rien, sont incapables d'expliquer ce qu'ils ont fait pendant leur captivité.

Psychologiquement, ils sont extrêmement troublés, leur comportement en famille va changer du tout au tout et la plupart d'entre eux vont développer une Sensibilité à l'Inconnu et au Grand Art (utilisable pour vos futurs scénarios).

## Conseils pour le Maître

**C**e scénario est constitué d'une série de rencontres auxquelles il faut donner la primauté.

L'intrigue étant très simple, le plaisir de vos joueurs viendra essentiellement des joutes verbales qu'ils pourront avoir avec de St Simonin, Lanzenac ou Gaillac. Faites durer la soirée chez de St Simonin, débrouillez vous pour rendre l'atmosphère pesante et diminuer fortement le rythme de l'aventure : endormez vos joueurs avant de lancer les créatures à leurs troussees (c'est le seul moment du scénario où l'horreur tient le devant de la scène).

Si vos joueurs mènent à bien leur mission, vous pouvez utiliser ce scénario comme base d'une campagne.

En effet, sur le parchemin les joueurs pourront lire, si ils pensent à le traduire, que seuls Prélati et de Rais sont concernés par le bannissement : de Bricqueville et de Sillé rôdent toujours; ils n'ont plus de maître direct et peuvent donc agir à loisirs.

Vont-ils tenter de récupérer le parchemin et de rappeler Gilles sur

terre ? Vont-ils tenter de se venger et de massacrer les personnages ? Vont-ils continuer les rapt d'enfants ?

les pistes ouvertes sont nombreuses. N'oubliez pas cependant qu'un fantôme est sur terre pour accomplir une mission quelconque et que, une fois terminée, il disparaît définitivement.

## Annexes

### Le journal de P. Mandé

Seules les dernières pages sont intéressantes.

Nouveau rêve. Assurance Gilles de Rais de retour. Fouiller sa vie. Découvert existence parchemin important. N'est pas à l'évêché. N'est pas à Machecoul. Peut-être Tiffauges ? Tiffauges plein de caves et de souterrains. Demander conseils à Mgr Gaillac.

But de la créature inconnu. Cause de sa libération inconnue.

Créature non seule. Au moins trois autres. Relier à perception des jours précédents.

### Le Dossier Pierre Mandé

#### ARCHIVES MANDE AU SAVE

Mandé, Pierre Bertrand Maximilien, né le 15 décembre 1935 à Nantes. Célibataire. Etudes de droit et histoire Paris-Sorbonne 1955-1960. Adjoint directeur Bibliothèque Nationale 1961-1973. Entre à la SAVE en 1973 à la suite d'une affaire de vol de papyrus de la VIème Dynastie Egyptienne par une momie, qui lui coûte aussi son emploi. Ouvre la librairie Mandé à Nantes en 1974. Se spécialise dans les ouvrages occultes. Entretient une petite société de spirites. Participe à des colloques sur le thème. Aucun problème physique ou mental signalé. Maîtrise les disciplines Spiritisme et Prescience. Bonne Sensibilité à l'Inconnu.



## Les Lettres de Mandé

Librairie Mandé  
5 septembre  
4, rue de la Colline  
44000 Nantes  
40 20 34 34  
Monsieur Jacques Petit

Aujourd'hui, c'était terrible. A la même heure que précédemment, nous étions avec Claire, à attendre.

Puis cela a recommencé. La puissance en était identique, mais cette fois-ci, la météo a, je pense, été affectée : un orage et des pluies torrentielles se sont abattues sur la région pendant toute la durée de la manifestation.

Nous n'avons rien pu apprendre de plus. C'est enrageant. Il va falloir attendre les premiers effets pervers avant d'agir.

Je reprends ma lettre au petit matin, un nouvel élément m'étant apparu.

Cette nuit, j'ai été visité par un rêve sanglant, en relation directe, j'en suis persuadé, avec ce qui nous concerne. Je nageais dans un liquide coloré et épais, du sang, avec un plaisir non dissimulé.

Sur ce liquide flottait des morceaux de corps humain, ou plutôt, des viscères, petits, que des égoutiers s'affairaient à faire disparaître avec de grandes brosses, après que je les eus frotté sur mon corps d'une façon que je tairais.

Je ne sais pas comment interpréter cela. Les seules explications qui me sont venues à l'esprit au réveil sont les suivantes : le massacre des chouans sous la révolution et l'empire, ou les bûchers de l'inquisition. Je vais fouiller dans notre passé Breton pour me faire une idée, car je suis aussi persuadé que notre Histoire et la présence actuelle de l'Inconnu sont liées.

Nantes le 1 septembre  
4, rue de la Colline  
44000 Nantes  
40 20 34 34 Monsieur Jacques Petit

Cher ami,

J'ai là quelques nouvelles qui pourraient vous intéresser.

Ce mercredi, nous étions avec mes amis habituels, Evelyne Marcellin, Hughes de St Simonin et Claire Lampieds, attablés pour notre séance de spiritisme bi-mensuelle.

Nous cherchions le fils défunts de Madame Lampieds. Je commençai ma transe quand soudain je fus envahi avec force par un corps étranger que vous et moi connaissons trop bien.

Vous savez que généralement, afin de détecter une présence de l'Inconnu, une concentration particulière est nécessaire, loin des chemins que j'emprunte pour le spiritisme.

J'ai ajourné ma séance et me suis concentré sur le phénomène. Un flot continu d'énergie s'est déversé sur toute la Loire-Atlantique pendant plus d'une heure, puis plus rien. J'ai été dans l'impossibilité de localiser plus précisément l'endroit, ni d'identifier la nature de la manifestation de l'inconnu qui s'est offerte, ni son ancienneté. Je pense que le phénomène est à même de se répéter, et je reste vigilant. Je vous tiendrais informé de ses développements futurs. Mes amitiés au Dr. Kearney

Librairie Mandé  
3 septembre  
4, rue de la Colline  
44000 Nantes  
40 20 34 34  
Monsieur Jacques Petit

Jacques,

J'avais raison, mais ce soir, j'étais prêt. L'Inconnu s'est encore manifesté pendant une heure, de vingt et une heures à vingt deux heures, avec la même violence. J'ai circonscrit la zone d'action avec plus de précision, elle se situe dans un triangle dont les sommets correspondent approximativement aux Sables d'Olonnes, à Cholet et à Saint-Nazaire.

Les ondes viennent d'un passé pas trop lointain, entre 200 ans et mille ans, mais elles sont très confuses, très agitées.

Par contre, je ne possède aucun indice sur la nature de la ou des choses en question. Je commence une enquête plus poussée, Claire m'aidera probablement.

Je vous dirai plus tard si j'ai besoin ou non de renfort. Ne me téléphonez pas, j'ai peur que la communication soit interceptée, au vu de la puissance des manifestations.

### Le parchemin

Il est en latin. Il contient un tas de formules bizarres (qui ne sont autres que les confessions décousues de Gilles et Prélati) parlant de meurtre et d'autres obscénités.

Il se termine par les mots suivants:

*"Ainsi, nous, délégués de la puissance divine vous renvoyons à votre monde, vous Gilles, baron de Rais et vous François, sieur Prélati."*

## Appel de Mme Lampieds

Le 7 Septembre 1993, à 14h30

Annonce du décès de monsieur Mandé, à sa librairie, ce matin vers 11h 30. Tout porte à croire qu'il s'agit d'un arrêt cardiaque.

Madame Lampieds n'a pas parlé de son aide pour déterminer la nature de l'Inconnu qui sévit actuellement en Bretagne. Son coup de téléphone était motivé par la demande express de Mandé de nous prévenir en cas de malheur. Enterrement le 9

septembre. Veillée funèbre chez Mme Lampieds, 33 rue Weber, Nantes, qui semble être l'amie de Mandé.

## Hughes de St Simonin

De St Simonin est grand (1m85) et très fin (70kg). Il est brun aux yeux noirs, possède une moustache à la hussarde et une calvitie débutante. Il a la quarantaine. Il est toujours



AGI : n/a ou 70    DEX : n/a ou 58  
CHA : /    PER : 90  
AUR : n/a ou 94    RES : n/a ou 45  
FOR : n/a ou 79    VOL : 95

## De Bricqueville

PVS : 136

ATT : 1; par pouvoir

TD : N/a ou par arme

BL : N/a ou 32

MT : -30

MV : 22m, I

Type : Serviteur

Forme : I, C

Pouvoirs au grade de Maître : 127  
Influence Spéciale, Hallucination

125 Ténèbres, Silence

Manifestation Automatique

101 Techno-démence, Foudre

98 Claquement, Télékinésie

### Les pouvoirs spéciaux

L'Influence de cette créature est limitée, elle ne s'applique qu'à de petits garçons âgés de 6 à 10 ans. Tout résultat supérieur à B indique un échec. Tout résultat inférieur ou égal à B est considéré comme un succès E avec le pouvoir normal Influence. Les coûts en points de Volonté sont inchangés.

**La Manifestation Automatique** de de Bricqueville lui permet de prendre forme corporelle pour 8 heures et lui coûte 5 points de VOL. Il apparaît alors comme un noble du XV siècle, habillé de chausses, d'un manteau pourpre, ample et fourré et d'un chapeau noir feutré à large bord.

**Il porte la rapière** dont il se sert en Expert à  $74 + 50 = 124$ . Sous cette forme, de Bricqueville peut-être «tué» : si sa RES ou ses BL tombent à zéro, il disparaît sans laisser de traces.

Il ne pourra alors retrouver de forme corporelle pendant une journée qu'il passe à régénérer tous ses points (et sa VOL par la même occasion).



habillé avec style et classe. Il garde en permanence un petit sourire ironique, quelque soit la situation.

<b>AGI</b> : 38	<b>DEX</b> : 48
<b>CHA</b> : 45	<b>PER</b> : 66
<b>AUR</b> : 72	<b>RES</b> : 45
<b>FOR</b> : 50	<b>VOL</b> : 42

**Hughes de St Simonin**

**BL** : 23

**INIT** : 3 + 1d10

**Compétences**

Conduite M 88, Fusil M 78, Histoire E 104

Passion (Occultisme) E 101

Savoir-Faire M 81

Son physique n'est pas très avenant. Il est obséquieux, beau parleur et narcissique. Ses rares centres d'intérêt sont la chasse, l'occultisme

et l'entretien de son domaine. Il est intarissable sur ces sujets. Il connaît parfaitement l'histoire de Gilles de Rais, mis à part l'épisode du parchemin, et se pose en défenseur de ses excès, tant aux cotés de Jeanne d'Arc qu'au service du démon.

**Claire Lampieds**

C'est une petite femme âgée, la soixantaine, bien en chair, brune au yeux bleus. La mort de Mandé ne semble pas l'affecter. Elle est de caractère égal, un peu molle dans sa façon de s'exprimer et dans ses gestes. Elle se moque complètement des circonstances de la mort de son ami. Elle fournit toute sorte de conseils utiles aux personnages. Elle tombe gravement malade dans la nuit du 9 au 10 et se fait transporter à l'hôpital St Anne. Elle sombre rapidement dans un coma profond. Les médecins s'interroge sur la cause de la maladie. Elle guérira en trois ou quatre jours dès que Prélati est renvoyé dans l'Inconnu.

**Paul Cabernay**

Il est journaliste à Ouest-France et correspond de France 3 grand ouest. C'est un homme dynamique qui ne s'encombre pas de palabres inutiles. Il est agréable et de confiance.

Il est prêt à collaborer avec les personnages, dans le seul but d'embêter Lanzenac, qu'il ne supporte pas. Il a des amis à la PJ de Nantes qui peuvent le renseigner sur l'état d'avancement de l'enquête. Il a les adresses de toutes les familles touchées par les enlèvements.

**Henri Lanzenac**

Fonctionnaire de police débonnaire, à deux doigts de la retraite, il est extrêmement ennuyé par cette «galère qui lui tombe sur le dos». D'un naturel tranquille, il montre au cours de l'enquête une hargne inhabituelle et un peu gauche.

**Arnaud Dumusois**

**Informations sur Gilles de Rais**

- **F** : Gilles de Rais est né vers 1404, au château de Machecoul;
- **M** : Après la mort de son père, il est abandonné par sa mère et recueilli par son oncle, Jean de Craon vers 1415, et vit entre les châteaux de Champtocey et de La Suze;
- **F** : Il est marié à Catherine de Thouars le 30 novembre 1420;
- **M** : Il est à la cours du dauphin Charles vers 1425, c'est le plus riche des Barons de France;
- **M** : Il accompagne Jeanne d'Arc dans sa croisade contre les anglais, et devient créancier du roi Charles VII. Sa vaillance et son ardeur sur le champ de bataille le transforme en Maréchal de France en 1429;
- **M** : Il s'enferme à Tiffauges après la mort de Jeanne, et s'adonne à l'étude des arts et au mécénat. Il tient une véritable cours, et ses largesses sont connues jusqu'en Italie. Il collectionne les objets les plus précieux du temps et possède la bibliothèque la plus complète de France. Il possède les châteaux de Machecoul, Tiffauges, Champtocey, La Suze et toutes les terres attenantes, soit a peu près l'actuelle Vendée et un morceau de la Loire-Atlantique.
- **M** : Ses dépenses dépassent ses capacités, et il commence à vendre des terres, à la grande joie de Jean V de Bretagne, à qui le baron faisait ombrage. Il commence à fouiller la sorcellerie et l'alchimie et s'entoure d'érudit et de mystiques dont Antoine de Palerne, François Lombard et Jean Petit. A la suite de ses échecs dans la réalisation du grand oeuvre, il commence à s'engager dans la voie du diable. Il cherche à Pactiser, pour obtenir, science, pouvoir et richesses.
- **B** : Ses cousins et amis, Gilles de Sillé et Roger de Bricqueville, courent la campagne et capture les petits enfants dont le Maréchal à besoin pour ses messes noires.
- **B** : François Prélati arrive au château vers 1436. C'est un évocateur de démons et de larves réputé, qui vivait à Rome. Séduit par les démarches de Gilles, il l'aide à se faire entendre du démon, et devient un ami fidèle.
- **B** : Puis la violence n'a plus de limite. Les petits enfants se font égorger, polluer, torturer à un rythme uniquement limité par la fatigue de de Sillé et de Bricqueville. La somme des obscénités commises par les quatre mentionnés plus haut est effarante.
- **M** : La fin arrive, voir le premier chapitre (ne pas parler du parchemin).

# ORICLAN

**V**ous êtes un fan d'Oriflam et vous voudriez savoir comment partager votre passion. Alors pourquoi ne pas vous connectez au réseau permanent d'Oriflam pour : **POUVOIR** consulter des petites annonces voire proposer vous même vos petites annonces d'achat ou de vente sur tous les jeux que vous désirez.

**DECOUVRIR** des forums où vous pourrez dialoguer sur les différents jeux et suppléments de notre gamme.

Vous pourrez nous poser toutes les questions que vous souhaitez mais aussi donnez votre avis.

**OUVRIR** des boîtes aux lettres qui vous permettent de communiquer entre vous de manière plus intimes.

**METTRE** votre jeu préféré en tête du hit parade. Tout cela vous pouvez le découvrir sur le 3615 Code ORICLAN. Le minitel des fans d'Oriflam

Et bientôt vous pourrez :

**DECOUVRIR** la présentation des nouveautés éditées ou distribuées par Oriflam

**COMMANDER** par correspondance.

**LIRE** des petits scénars quant vous n'avez pas eu le temps d'en préparer.

**JOUER ET GAGNER** à notre TOP QUIZZ.



Où l'on découvre le Multivers

par Olivier Saraja

# L'Exorcisme

HAWKMOON

**C**e scénario propose à des joueurs de Hawkmoon de changer de cadre, de délaissé un temps les intrigues granbretonnes pour résoudre une affaire assez peu banale. Ce scénario est également destiné aux joueurs qui rêvent de confronter leur héros au surnaturel. Originellement, ce scénario se déroule en France, dans un petit village au sud de Toulouse, nommé Seys, avant, pendant ou après l'invasion granbretonne, et ce indifféremment. Un minimum d'efforts permet de l'adapter à n'importe quel pays d'Europe ou d'Amarekh.

## Au Commencement

**A**vant le début de l'ère actuelle, la Loi et le Chaos, comme chacun le sait, étaient en perpétuel conflit pour la dominance des plans.

Sur celui de la Terre, c'est finalement les forces de la Loi qui prévalurent et qui imposèrent la science et la technologie, bannissant du même coup démons et sorciers.

Mais bien sûr, le Chaos chercha tout de même à s'infiltrer par les nombreuses brèches qui existent entre les plans, et y réussit à plusieurs occasions. C'est ainsi que les Seigneurs du Chaos prirent contact avec des agents humains qui devaient par la suite leur établir un siège de pouvoir où les forces chaotiques pourraient grandir et d'où seraient finalement lancés les assauts contre les forces de la Loi. Orianh Sarass'ah ne fut que l'un de ces nombreux agents qui furent contactés et à qui les Seigneurs du Chaos proposèrent, ni plus ni moins, l'immortalité en échange de ses services.

## Orianh

Orianh Sarass'ah apprit par l'intermédiaire de grimoires magiques les bases des invocations, et s'installa en ermite non loin de son village natal, Seys. Plus ses talents se confirmaient, plus son intérêt pour le mal devenait prononcé et plus il devenait rare de le voir au village, où il y avait bon nombre de ses amis. Les premières rumeurs couraient sur lui. Cet érudit avait du devenir fou à la suite de la lecture d'un quelconque traité de sorcellerie (les habitants du Tragique Millénaire nomment tout ce qui touche à la science "sorcellerie". Elle n'a bien sûr rien à voir avec celle des Jeunes Royaumes).

L'immortalité pour Orianh se présentait sous la forme d'un portrait de lui. En fait de peinture, c'était un démon qui avait fortement déplu à ses maîtres, et qui fut lié aux forces vitales d'Orianh comme punition. Seul le démon est véritablement immortel, mais c'est lui qui subit les outrages du temps, de la maladie et des blessures, prisonnier du tableau, à la place d'Orianh.

Le hasard voulut que ses plus proches amis, inquiets, rendissent visite à Orianh quelques jours après qu'il ait appris les bases de l'invocation démoniaque. Ils furent donc sacrifiés en bonne et due forme pour un démon qui ne vint même pas. Les villageois inquiets retrouvèrent les cadavres de leurs amis dans le ruisseau, affreusement mutilés et totalement vidés de leur sang. Ces hommes superstitieux et de peu de culture en vinrent donc à la conclusion qu'Orianh était devenu un vampire suceur de sang.

Orianh savait d'après le folklore régional que pour qu'une invocation soit la plus efficace possible, le sacrifice d'une vierge une nuit de pleine lune était nécessaire. Il se mit donc à voler dans les quatre villages avoisinant de jeunes fillettes de 6 à 10 ans. Au bout de la sixième disparition, les villageois prirent leur courage à deux mains et décidèrent d'occire le vampire. Malheureusement pour eux, Orianh avait réussi à invoquer un démon supérieur qui accepta de rester un peu pour s'amuser... Aucun membre de l'expédition ne revint jamais au village. C'est alors que les fermiers voulurent quitter cette région, mais à nouveau la Créature de Fumée y mit bon ordre. Pensant à un maléfice, les paysans superstitieux retournèrent à leur village, résignés à leur sort.

Orianh terrorise les villageois depuis quatre générations, et il a réussi à invoquer un autre démon qui, lui aussi, a accepté de rester pour restaurer la puissance du Chaos.

## Un Village Perdu

**L**'aventure commence lorsque les personnages arrivent au village de Seys.

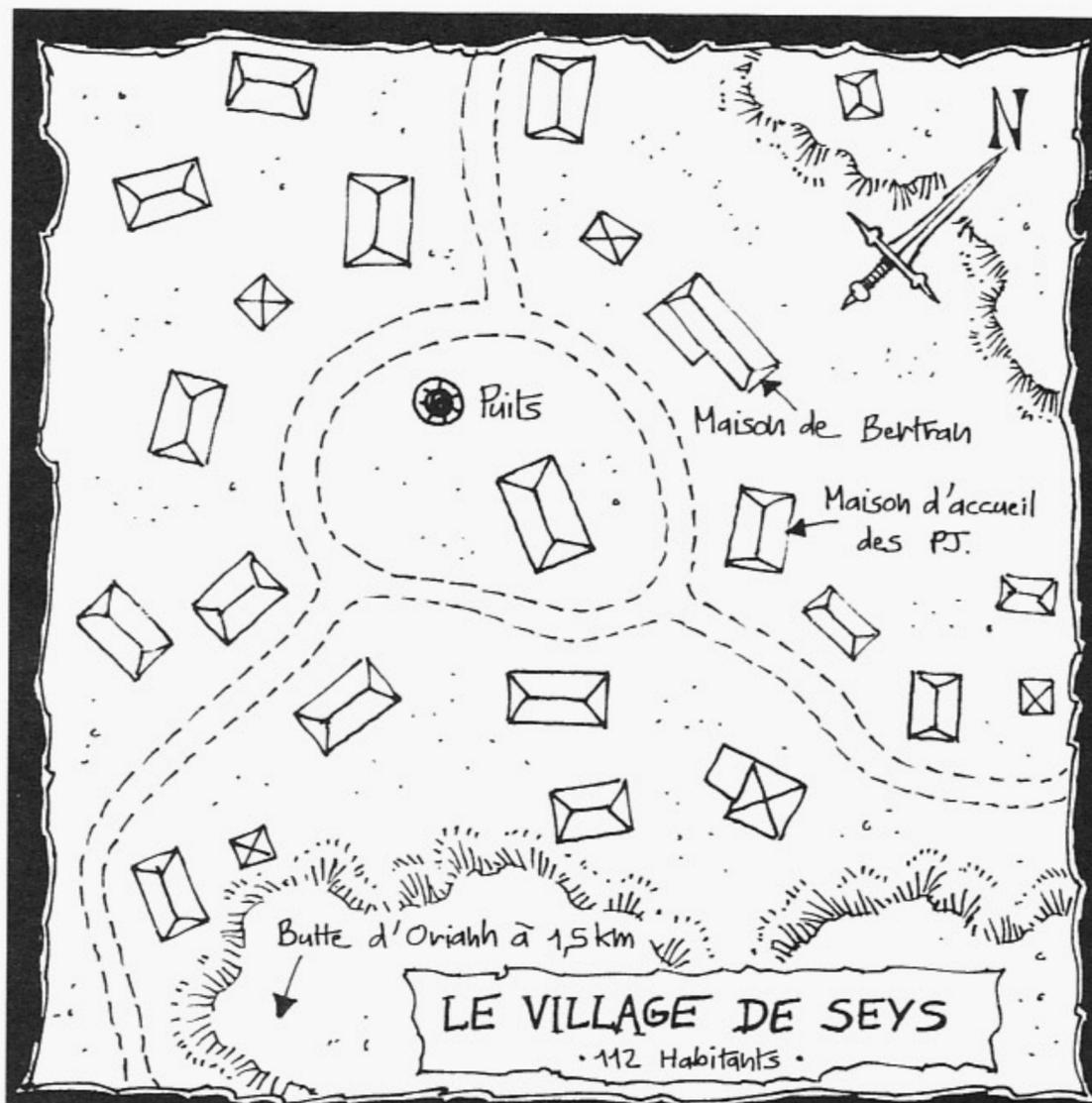
Les raisons de leur venue regardent strictement le Maître de Jeu qui pourra ainsi intégrer cette aventure à sa campagne. Mais peut être que ce village n'est qu'une étape sur leur route, ou qu'ils y sont venus chercher quelqu'un... Peu importe.

### Seys

Les aventuriers seront accueillis par le chef du village, Bertran. C'est un homme d'une quarantaine d'années, vêtu très simplement d'une tunique de cuir usagée. Bizarrement, il n'y a que très peu de personnes âgées au village. Bertran lui même, malgré ses 40 ans, semble être un des anciens. Le comportement des villageois aussi semble bizarre. En effet, ils agissent mécaniquement, presque sans vie (c'est dû à leur désespoir, qu'ils traînent comme un boulet depuis leur naissance). Seuls quelques sourires forcés et des enfants curieux et turbulents amènent un peu de chaleur.

Bertran ne manquera pas de considérer les aventuriers comme des sauveurs potentiels. Le traditionnel repas d'accueil se déroulera bien sûr sans entrain, mais en plein air, les tables disposées en rond autour d'un grand feu. Celui ci semble ramener un peu de chaleur dans le coeur des villageois, car la présence des aventuriers semble les rassurer. Mais la majorité conserveront leur état amorphe. Après plusieurs tentatives maladroites de Bertran pour aborder le sujet du vampire à occire, une bande de loup se rapprochera du village en hurlant à la mort, ce qui jettera une véritable panique. Visiblement, ce n'est pas leur première visite, car tous se précipiteront à l'abri de leurs chaumières, entraînant les personnages avec eux.

Les loups arriveront peu après, s'attaquant à tout ce qui est resté dehors (volailles, bétail, chiens,...) et surtout aux agneaux encore en train de rôtir sur leurs broches. Les aventuriers peuvent décider de combattre les loups, bien qu'ils soient six et d'une taille peu commune. Si c'est le cas, les loups, surpris de trouver de la résistan-



ce, s'enfuiront au bout de quelques rounds.

Après cet incident, Bertran se décidera enfin à leur parler de ses problèmes.

### Les Douze Loups

Ces loups ne sont pas des démons. Ce sont des Loups mutants qui sont descendus des Hautes terres il y a une dizaine d'années. Ils sont vieux et vicieux, et leur Intelligence Communautaire les rend encore plus dangereux. Oriahh a pris le contrôle de la meute à l'aide d'un démon qui a pris possession de l'esprit du chef de meute. Ainsi tous les autres loups lui obéissent d'autant que l'Intelligence Communautaire les a rendus plus sensibles au démon.

Si le chef de meute est abattu, les autres loups s'enfuiront et reformeront une meute indépendante avec un nouveau chef. Le démon commence à

FOR 14 CON 15 TAI 20 INT 6  
POU 5 DEX 12

Points de vie : 23

Armure : 2 points de fourrure

#### Les Loups

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	45%	-	1D8

en avoir assez de jouer les toutous. Aussi il adoptera très tôt une attitude suicidaire. Une fois son corps d'accueil mort, il retournera sur son plan.

### Le Vampire de Seys

"Voyez vous, mes Seigneurs, notre village et les autres avoisinant, subissent une bien terrible épreuve. Depuis plusieurs générations déjà, une créature des ténèbres nous enlève nos enfants, lorsque la nuit vient. Il s'agit d'un terrible vampire qui commande aux loups que vous avez vus ainsi qu'à d'autres créatures de la nuit. Nous avons bien sûr tenté de l'abattre nous même, mais...même un pieu dans son coeur n'a pas suffi, et je fus le seul de l'expédition à en réchapper ce jour là. Nous avons pourtant pris la précaution de le surprendre en plein jour !

Nous avons bien sûr cherché à quitter le village mais... ses maléfices nous ont rattrapé sur les routes et contraint à retourner chez nous. Nous sommes donc toujours là, mais le tribut à payer est lourd, car souvent, malgré les portes et fenêtres barricadées, nos filles disparaissent la nuit, et nous ne les retrouvons que les lendemains de pleine lune, échouées et vidées de leur sang dans le ruisseau. Tel est notre terrible destin..."

Bertran se révélera être particulièrement désespéré, et suppliera les per-



sonnages de les aider. Si c'est l'argent qui les motive, il ira jusqu'à leur proposer une bourse contenant 23 Francs d'Or. Ce sont les économies faites par le village, en prévision des mauvaises récoltes. C'est dérisoire, mais pour des fermiers, cela représente une véritable fortune. Il sera bien sûr prêt à répondre à toutes les questions des aventuriers. Il peut donner les renseignements suivants.

### Ce que sait Bertran

Tous ces renseignements seront communiqués si les personnages posent les bonnes questions ou s'ils sont en difficulté.

- Les cadavres des enfants sont retrouvés dans le ruisseau qui passe non loin de là.
- Chaque lendemain de pleine lune on y retrouve des cadavres, mais tous ne viennent pas de ce village.
- S'il y a peu de vieux ici c'est parce qu'ils font sacrifice de leur vie en essayant d'abattre le vampire, quand ils arrivent au crépuscule de leur vie. Bien sûr aucun n'est jamais revenu.
- Tous savent où se trouve l'ancre du vampire.
- Il reste encore 16 jeunes filles dans ce village.
- Ils retrouvent également des animaux domestiques morts dans le ruisseau, dans le même état que les filles.
- Parfois un étrange nuage rouge sang/noir apparaît et entraîne la mort de ceux qui sont pris dedans. Ils semblent vidés de leur sang.
- Bertran est le seul du village à avoir vu physiquement le vampire.

De plus, ils se heurteront à un mur de silence de la part des autres villageois, qui se renfermeront plus encore dans leur comportement mécanique. Seuls les enfants agiront normalement, traînant toujours dans les jambes des personnages. Ils sont une source auxiliaire de renseignements, même s'ils

n'en savent pas plus que Bertran, ils pourront tout de même leur révéler ce que Bertran n'aura pas dit (en termes bien plus enfantins, mais jamais dénués de vérité). Ils avoueront même qu'un de leurs jeux favoris consiste à s'approcher le plus près possible de l'ancre du vampire.

Dans le village, le Maître de Jeu s'efforcera de mettre mal à l'aise ses aventuriers, en leur faisant régulièrement remarquer qu'ils ont le sentiment d'être épiés, et que les villageois sont vraiment réticents quand il s'agit de parler avec eux... Manifestement, quelque chose coince. Il faut autant que possible taquiner leur paranoïa, mais très subtilement.

### Les Evénements

**P**lusieurs événements sont prévus pour renforcer le sentiment d'insécurité au village.

Tout d'abord, le sentiment d'être épié se renforcera.

Le personnage avec le plus faible POUvoir aura plusieurs fois l'occasion d'apercevoir une brume rouge/noire disparaître en un clin d'oeil au coin d'une maison. Son regard sera à chaque fois attiré comme par un aimant vers un endroit isolé, et à chaque fois la chose en disparaîtra. Il ne pourra rapporter aux autres personnages une description précise de la créature, car lui même n'a fait que l'apercevoir très rapidement.

Une maison sera préparée pour les accueillir cette nuit. Laissez les prendre toutes les précautions qu'ils jugeront nécessaires (tours de garde, pièges, cachettes...). S'ils se sont liés d'amitié avec des enfants, l'un d'eux insistera pour passer la nuit avec eux, car lui aussi a vu aujourd'hui la créature de fumée, et il a peur qu'elle vienne le chercher. La nuit sera longue et chaude, ponctuée par quelques

hurlements de loups, quelques volets que le vent fait claquer, et le grincement des planches de bois. Si c'est possible (c'est à dire si aucun tour de garde n'est effectué ou si le gardien s'endort), les personnages remarqueront de subtils changements dans la disposition de leurs affaires personnelles. Manifestement, quelqu'un est venu les fouiller cette nuit, mais il ne manque rien. Un jet réussi en Traquer pourrait montrer des traces venant de la maison de Bertran. Celui ci niera bien sûr toutes les accusations qui pourraient lui être portées.

Au petit matin, une femme criera son chagrin car sa fille a disparu. Elle sera malmenée par son mari qui l'accusera d'avoir oublié de verrouiller la porte. Fou de chagrin, il serait capable de la tuer, dans l'indifférence générale des autres villageois. Ils ont trop souvent vu cette scène se répéter pour penser à réagir. L'homme brutal pleurera ensuite le cadavre de sa femme et sa fille disparue. Les personnages peuvent agir pour empêcher l'homme brutal de tuer sa femme. Celui-ci décrochera alors un couteau de sa ceinture, mais il est possible de le mettre hors de combat sans le tuer (jet d'Eloquence et de Persuader. En cas d'échec, il attaquera).

FOR 17 CON 12 TAI 17 INT 11  
POU 12 DEX 14 CHA 13

Points de vie : 17

Armure : Cuir (1D6-1)

L'homme Brutal

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	66 %	54 %	1D4+2
Poing	82 %	-	1D3

### L'Antre du Vampire

**M**ême s'il est facile d'obtenir avec précision la localisation de l'ancre du "vampire", le voyage d'aller sera compliqué par une mise en scène d'Orianh.

Ayant été informé des intentions des personnages par ses sbires, il va leur envoyer tous ses alliés (sauf le





vieil homme qui restera dans la butte) au moment où ils allaient atteindre leur but.

## Sauvés ?

Après quelques rounds, il apparaîtra au sommet de la butte, tenant un crucifix dans la main droite, un collier de gousses d'ail tressées autour du cou, beuglant des :

*"Vade retro, satanas ! Partez créatures des Enfers !"*

Cela fera reculer les loups géants et la créature de fumée, qui aura bien sûr auparavant tenté de drainer un peu de sang aux aventuriers... Orianh, tenant en respect les créatures (au grand étonnement, je suppose, des personnages), les invitera rapidement à pénétrer dans "sa modeste demeure".

## Une Modeste Demeure

On accède à celle-ci en réussissant un jet de Grimper. Ce jet n'est plus nécessaire si quelqu'un déjà en haut aide les autres à monter. Mais Orianh sera bien sûr "trop occupé à retenir les hordes démoniaques". La trappe qui conduit à l'intérieur de la butte est couverte de signes cabalistiques peints et de gousses d'ail. "C'est pour éloigner les forces des Ténèbres, affirmera Orianh. Ils ont horreur de l'ail".

**FOR 15 CON 18\* TAI 15 INT 17  
POU 20 DEX 15 CHA 11**

**Points de vie : immortel**

**Armure : 0**

### Orianh Sarass'ah Serviteur des Dieux Noirs

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	80 %	70 %	1D4+2 +1D6

**Compétences :** Premiers Soins 100%, Autres Connaissances à 50%, Tracer Pentacle 80 %, Grimper 89%.

L'intérieur de la butte semble être à l'abri des assaillants. Loups et créature de fumée vociféreront quelques minutes encore à l'extérieur avant de disparaître. Orianh jouera les innocents ermites finalement bien sympathiques. Il s'étonnera d'abord de la présence des aventuriers dans le coin, les sermonnant qu'il est dangereux de se promener dans cette région. Il s'assurera ensuite que les créatures sont effectivement parties.

Il essaiera de créer un climat de confiance comme ses sbires ont créé un climat de suspicion au village. Pour cela, il dispose de plusieurs moyens. D'abord, il proposera aux personnages de soigner leurs blessures (il ne pourra pas cependant restaurer

les points de caractéristiques volés par la créature de fumée) à l'aide d'onguents régénérant 2D6 points de vie en autant d'heures. Il leur offrira à boire, à manger, et du repos. Il jouera la carte de l'innocence, choqué par les éventuelles menaces ou insultes des aventuriers. Vous l'avez compris tout seul, il va essayer de renverser les rôles et prétendre que les "méchants", ce sont les villageois.

Si on lui laisse le temps ou l'occasion, il racontera volontiers sa version des faits.

*"Voyez-vous, cela fait 20 ans que je suis forcé de vivre en reclus dans cette satanée butte aussi humide qu'un terrier de castor (il y a peu de chance que les personnages connaissent cet animal, il n'y en a jamais eu dans ces régions. Jet de Connaissance du Monde Ancien). Ces fichus sorciers n'ont jamais réussi à me tuer car j'avais toujours sur moi mon talisman, hé ! hé ! (il montrera alors fièrement un collier représentant une étoile à cinq branches avec un oeil en son milieu. Ça m'a permis, mine de rien, d'éloigner tous leurs sorts et les êtres de leur genre. Mais ce n'est que partie remise, car ils sont pleins de ressources, n'hésitant pas à employer des agents humains"*

Il s'arrêtera alors net, faisant mine de comprendre que les aventuriers pourraient être là pour l'occire. Il se jettera alors en arrière et se protégera derrière un minuscule poignard.

## Les Mensonges d'Orianh

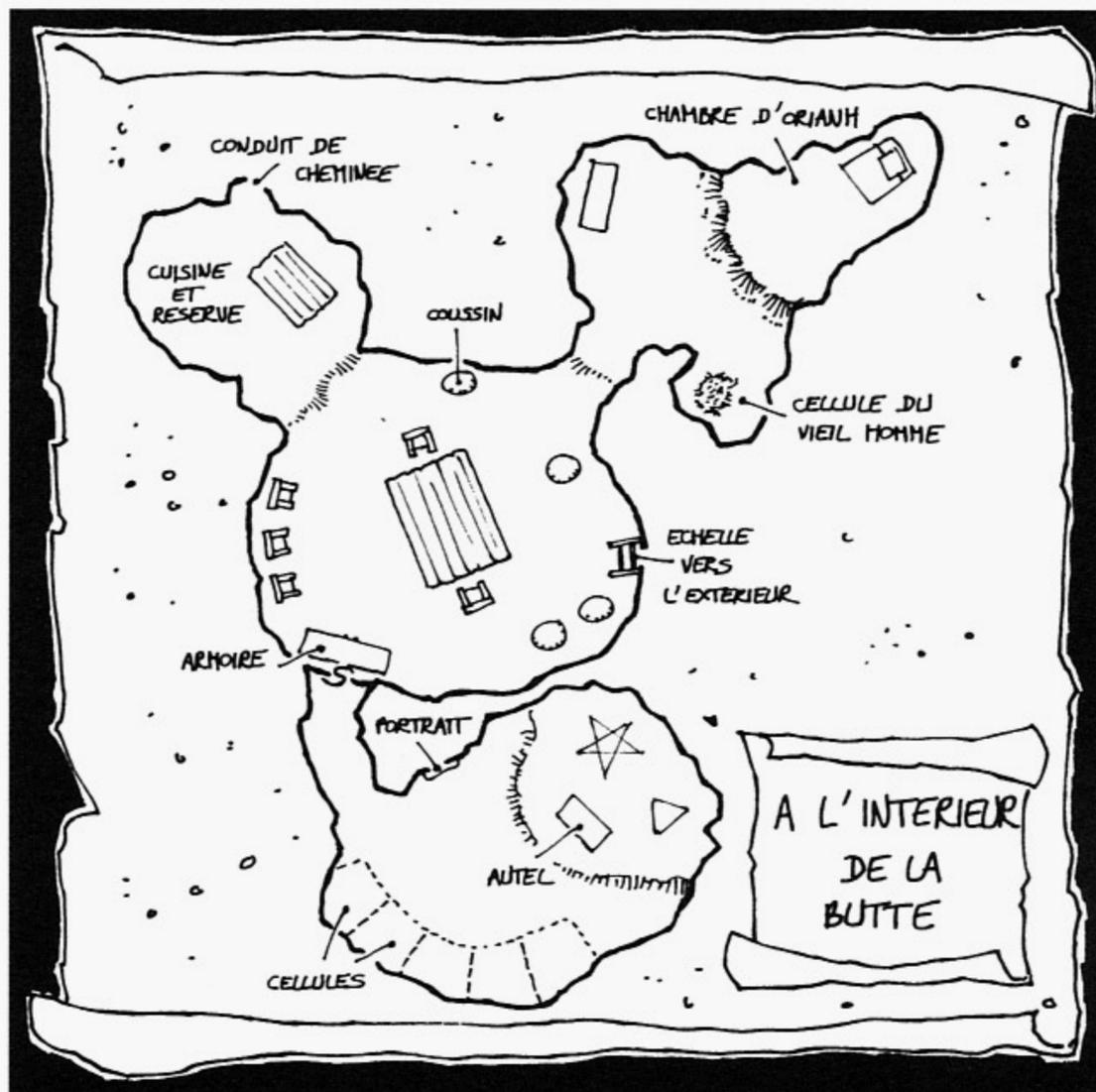
Les personnages devraient normalement se laisser convaincre par son jeu. S'ils rassurent Orianh, celui-ci se montrera finalement assez sympathique, et fera preuve d'un assez bon sens de l'humour, mimant sa réaction de frayeur de bon coeur. Il se justifiera aussi devant les personnages, suivant les questions qu'ils pourront lui poser.

- Cela fait vingt ans qu'il a découvert les activités sataniques de Bertran.

- Bertran est le chef d'une confrérie qui vise à ramener à la vie d'anciens dieux terriblement noirs, et dont les loups et la créature de fumée sont les serviteurs.

- Une majorité de villageois fait partie de la confrérie, les autres étant abusés, pensant que c'est Orianh le véritable démon. Les enfants sont généralement innocents, mais sont vite initiés à leurs pratiques.

- Les innocents prennent régulièrement à leur insu une drogue qui les plonge dans un état "mécanique" afin qu'ils servent plus aisément d'esclaves. Ils ne se rendent pas compte





de leur état, pensant que seul Orianh est responsable de leur malheur.

- Orianh connaît les rites pratiqués pour y avoir assisté lorsque le culte s'est fondé il y a 20 ans. Il était en effet originaire de ce village, a suivi également le début de leur formation de sorcier (ce qui explique ses connaissances en la matière car il était novice dans la confrérie), mais a refusé d'aller plus loin lorsqu'il a finalement appris les objectifs de Bertran.

- Il n'utilise sa magie que pour contrer celle de Bertran, même si ses sorts ont souvent été balayés (après tout, il n'est que novice).

- Sa butte est sacrée, ce qui explique qu'aucun maléfice ne peut l'atteindre.

- Il a déjà essayé, mais sans succès, de renvoyer la créature de fumée et les loups dans leur plan originel.

- Une brèche entre le plan des dieux noirs et celui de la terre a été créée, mais, jamais Bertran et ses sbires n'ont pu les invoquer, car Orianh se débrouille toujours pour perturber la cérémonie. Celle-ci a lieu une fois par an, un soir de pleine lune, et ils sacrifient des dizaines de vierges. La prochaine cérémonie est pour bientôt.

- La maison de Bertran abrite un sous-sol où sont enfermées les fillettes.

- Bertran avait sacrifié tous les vieillards du village lors de sa première tentative. Seul un survécut au sacrifice, par pur miracle. Orianh l'a recueilli. Il s'agit bien sûr du Vieil Homme que les personnages ont peut être eu l'occasion d'apercevoir (Mémoriser) au village, car il y retourne souvent, les autres ayant déjà oublié quelles furent leurs premières victimes.

- Tuer Bertran ne suffirait pas, car d'autres prendraient la relève. Il faudrait le sacrifice d'une grande partie de la force vitale de (dire ici le nombre de personnages plus un) personnes aux mobiles bienveillants pour refermer la brèche. Lui se dit prêt à se sacrifier. Qu'en est-il des personnages?

## La Solution Finale

Il faut amener progressivement les personnages à poser les questions qui débouchent sur la "solution finale". Bien sûr, tous ces renseignements sont faux, et Orianh en profiterait pour sacrifier les aventuriers afin d'invoquer ses maîtres.

Le repaire sous la butte est constitué de quelques pièces où vivent Orianh et le Vieil Homme. Mais c'est derrière un passage secret qu'il faut

chercher la salle où il commet ses sacrifices (jet en Chercher).

C'est là que sont son autel sacrificiel, son portrait, plusieurs cages renfermant divers animaux et l'enfant disparue la nuit dernière.

Quelques grimoires écrit en Haut Melnibonéen traitent de la conjuration des créatures d'autres plans, et des pentacles du Chaos et de la Loi ornent le sol.

Un coffret contient les Anneaux des Élémentaires, don des Seigneurs du Chaos à Orianh.

## Les Anneaux des Élémentaires

Au nombre de huit, chacun renferme un élémentaire. Il y en a donc deux de chaque type. L'anneau de l'élémentaire de l'Eau est en Aluminium, celui de la Terre en Cuivre, celui du Feu en Or, et celui de l'Air en Argent. Le pouvoir de chaque anneau peut être invoqué trois fois, ensuite l'élémentaire disparaît. Sur la Terre du Tragique Millénaire, les Élémentaires ne connaissent aucune perte de puissance contrairement aux démons. Le coffret ne contient qu'un jeu





d'anneau, l'autre série étant aux doigts d'Oriah.

## Le Portrait

**C**omme il a été dit dans l'histoire préliminaire, le tableau renferme un démon qui a fort déplu à ses maîtres.

Comme il est immortel, les Seigneurs du Chaos l'ont lié aux forces vitales d'Oriah.

L'un ne pouvant mourir sans l'autre, ils sont donc tous les deux immortels. Cependant, c'est le démon qui subit tous les outrages du temps, de la maladie et des blessures.

Ainsi, le portrait présente un Oriah vieux de plus d'une centaine d'années, couvert de plaies à moitié cicatrisées car infectées. La peinture est animée et peut même parler. Elle incitera les personnages à détruire le tableau, ce qui mettrait fin à la vie d'Oriah et à son calvaire. Ce Démon promettra monts et merveilles pour la destruction du tableau. En fait, il se montrera moins généreux une fois libéré. Si les personnages le frappent une fois libéré du tableau, il repart sur son plan où, après tout, il était mieux que dans ce monde gouverné par la Loi.

Le tableau est évidemment magique. Il a 40 points de vie, et la douleur des points de dégâts infligés se répercutera sur Oriah. C'est son seul point faible. Durant la destruction du tableau, Oriah sera au sol, suppliant, tandis que le démon explosera de rire. Une fois le tableau détruit, toutes les blessures antérieures et surtout la vieillesse s'empareront d'Oriah. Il mourra sur le coup.

## Le Dénouement

**L**es personnages auront tout le loisir d'explorer l'ancre d'Oriah pendant que celui-ci sera sorti chercher à manger pour ses convives (il compte bien les garder jusqu'au soir, les droguer, puis les sacrifier).

Ils iront au-devant de graves problèmes s'ils ne trouvent pas le portrait, car Oriah peut à tout moment invo-

quer les pouvoirs de ses élémentaires et il demeure insensible aux dégâts tant que le portrait n'est pas détruit. Il peut de plus appeler à l'aide la Créature de Fumée et ses loups, et compter sur l'appui du vieil homme.

Si les personnages se laissent convaincre par la mise en scène d'Oriah, celui-ci leur conseillera de retourner au village pour abattre Bertran. Ils y découvriront certainement dans les sous-sols les enfants "disparus". Bien sûr, il s'agit en fait d'enfants que les villageois tentent de dissimuler. Abattre Bertran se fera sans grandes difficultés, mais les aventuriers devront affronter l'ire des villageois qui riposteront violemment contre l'attentat.

Cependant, un dernier revirement de bord est possible devant l'allégresse des villageois fêtant le retour de ceux qui ont tué le vampire (ils sont en droit de le croire, car les personnages sont revenus. Cela laisse donc penser que le vampire est mort).

Si les personnages acceptent de sacrifier une partie de leur force vitale pour refermer "la brèche", Oriah en prendra la totalité pour invoquer une fois de plus les Seigneurs du Chaos, sacrifiant les aventuriers affaiblis par la drogue qu'il leur aura fait prendre. Le même sort les attend s'ils acceptent de manger le soir même chez Oriah.

## Le Vieil Homme

Cet homme âgé de 54 ans est encore d'une vivacité extraordinaire. Il a juré fidélité à Oriah il y a 40 ans déjà. Nul ne sait qu'il le sert au villa-

FOR 16 CON 18 TAI 13 INT 10  
POU 12 DEX 11 CHA 10

Points de vie : 19

Armure : Cuir (1D6-1)

### Le Vieil Homme Homme de main

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	62 %	59 %	1D8+1 +1D6

Compétences : Eviter 54 %, Mouvement Silencieux 99 %

ge. Sa mission est de mettre mal à l'aise les personnages dès leur arrivée, et c'est lui qui fouillera dans leurs affaires.

Il peut éventuellement donner l'ordre à la Créature de Fumée d'attaquer les personnages s'il est découvert au village. Oriah lui a fait don de l'anneau de l'élémentaire de terre.

## La Créature de Fumée

CON 28 TAI 40 INT 10

POU 12 DEX 4

Points de vie : 56

### La Créature de Fumée Démon Majeur des Enfers

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Suffocation*	auto.		spécial
Drainer**	Pou/Pou		spécial

\*Grâce à sa TAI, le démon peut envelopper jusqu'à 40 points de TAI. Chaque round, toute personne prise dans sa masse doit réussir un jet de CON x 5% ou s'évanouir.

\*\* Des tentacules rouges et très fragiles sortent à volonté de la masse nuageuse. Chacun se fixe à une personne pris dans le nuage (conscient ou non), et lui draine le sang. Si le démon réussit son jet Pou/Pou, la victime perd 1D3 en FOR et 1D3 en CON. La perte n'est pas définitive, mais les points volés sont rajoutés systématiquement à la CON de la créature. La victime qui en réchappe peut régénérer un point tous les jours.

C'est le premier démon invoqué par Oriah. Sur son plan, il est d'une rare puissance, mais même sur la Terre du Tragique Millénaire, il demeure un redoutable adversaire. Il est pressé d'honorer son contrat, qui lui ordonne de rester avec Oriah jusqu'à sa mort.

Il ne sait évidemment pas que celui-ci est immortel, mais si les personnages semblent assez bons, il pourrait "manquer son coup" et les épargner pour qu'ils tuent Oriah. Il l'aurait bien fait lui-même, mais un contrat est un contrat...

## Olivier Saraja

# STALINGRAD

**L**e terme "Wargame", d'origine étrangère mais très évocateur, sera employé dans cet article pour désigner les jeux de simulation de combats. Votre revue Tatou vous a déjà présenté "La Guerre des Héros" qui se déroule dans l'univers de RuneQuest et "Les Ailes de la Gloire" qui vous propose des combats aériens au cours de la Grande Guerre de 14-18.

Oriflam vous propose maintenant de laisser de côté de temps en temps votre épée à deux mains, votre armure et vos sortilèges pour vous plonger au coeur de la seconde guerre mondiale, sur le front russe, fin 1942. Avec Stalingrad, Opération Uranus, un véritable wargame "traditionnel", ne vous contentez plus de diriger les actions d'un seul personnage, mais prenez le contrôle d'une armée entière.

## Profession : Général

**A**ttention ! On ne devient pas commandant en chef de forces armées en deux minutes, il y a forcément une phase d'apprentissage.

Il existe des wargames soit disant d'initiation, aussi laids que simplistes. Après trois parties de ce genre de jeu, on se rend compte que c'est toujours la même chose et on reprend les jeux de rôle : on est sûr d'y trouver du plaisir et du suspense.

Avec Stalingrad, Opération Uranus, vous allez découvrir un wargame passionnant avec des règles logiques, claires et complètes. Le tout tient en une dizaine de pages (et encore, il y a des illustrations).

Mais l'énorme avantage de ces règles, c'est qu'elles sont communes à une série de jeux : au moins quatre wargames seront publiés en français avec les mêmes règles de base et quelques pages de règles spécifiques à chacun. Donc ce sera très facile et rapide d'être opérationnel avec n'importe lequel des jeux de cette série.

## L'Opération

**L**e nouveau wargame publié par Oriflam permet aux joueurs d'incarner le rôle d'un général en chef allemand ou russe en novembre 1942.

Il ne s'agit pas des combats acharnés dans la ville de Stalingrad proprement dite mais plutôt de l'attaque russe qui part du nord et du sud de la ville, afin de tenter d'encercler l'ensemble de la sixième armée allemande et d'empêcher l'arrivée de renforts. C'est donc l'objectif du ou des joueurs soviétiques.

En effet, le front nord et le front sud sont bien distincts et les forces russes peuvent donc être réparties aisément entre deux joueurs. Du côté allemand, la séparation entre nord et sud est moins précise mais autorise également deux joueurs, dont l'objectif sera bien sûr de s'opposer à la tentative d'encercllement ou du moins de sauver le maximum de troupes.

## Les Éléments du Jeu

**U**ne très belle carte en couleurs représente le champ de bataille avec en surimpression un réseau de cases hexagonales.

Ces cases permettent de mesurer facilement les déplacements des troupes sans utiliser de règle graduée.

## Les pions

Chaque pion représente soit un groupe de soldats, d'officiers supérieurs, de personnel spécialisé (génie, transmissions, intendance,...), soit un élément particulier comme un aérodrome, un dépôt de ravitaillement, etc. Les chiffres, lettres et symboles figurant sur chaque pion décrivent les caractéristiques de chaque unité (force, déplacement,...). Des symboles (que l'on retrouve dans la quasi-totalité des wargames) indiquent la taille de chaque unité : division (environ 10 000 hommes), régiment (1000 hommes), bataillon ou compagnie (une centaine d'hommes).

Pour simplifier le jeu, il n'y a pas de pions pour l'aviation ni pour l'artillerie (à l'exception du premier tour russe). Leur effet est inclus dans la capacité de combat de chaque unité terrestre.



Comme dans la réalité, chaque unité doit rester en liaison avec son commandant en chef pour rester opérationnelle. Un pion particulier représente l'état-major et la logistique de chaque corps d'armée. Les divisions ou régiments qui constituent ce corps d'armée doivent rester à une certaine distance de ce pion pour ne pas subir de pénalités. Sinon, l'absence de ravitaillement entraîne une perte d'efficacité au combat. Pour représenter les problèmes que pose l'acheminement du carburant, vivres et munitions en plein hiver, les pions d'état-major russes (qui servent de source de ravitaillement) ne peuvent se déplacer que le long des routes. Cette contrainte est très pesante pour le joueur bolchevique car il suffit au joueur allemand de bloquer chaque carrefour le plus longtemps possible pour paralyser l'opération Uranus.

Le joueur allemand dispose de "KampfGruppe", que l'on pourrait traduire par "groupe de combat". En général, chaque officier ne commande que les troupes de son propre régiment, bataillon ou autre. L'artillerie obéit à son propre commandement, le génie fait de même, les blindés aussi. Mais les officiers allemands ont toujours été très souples dans leur doctrine de commandement et réussissaient à former sur-le-champ une unité cohérente placée sous un commandement unique à partir du personnel nécessaire (ou disponible). Vous prenez un peu d'infanterie d'un côté, épaulés par une poignée de blindés venant de l'autre, soutenez le tout

avec quelques pièces d'artillerie en réserve, des antichars qui viennent d'être livrés et des soldats du génie qui passaient par là : Voici une recette pour obtenir un KampfGruppe.

## On Débute ?

**L**es wargames font souvent allusion aux zones de contrôle, de quoi s'agit-il ?

Dans un jeu de simulation, chaque joueur choisit librement l'itinéraire suivant lequel il déplace chacune de ses unités, dans la limite du nombre de cases autorisé pour cette unité.

Mais vous imaginez bien qu'on ne circule pas sans précaution dans un terrain qui se trouve à portée de tir de l'ennemi : on est obligé de se camoufler, de faire des détours ou des diversions pour éviter d'être repéré. Tout cela prend du temps et est traduit en termes de jeu par une dépense de points de mouvements supplémentaires pour entrer dans une case située à côté de celle occupée par une unité ennemie (on parle de cases adjacentes).

Les six cases placées autour d'une unité constituent en général la zone de contrôle de cette unité. Bien sûr, les unités contrôlées par un même joueur ne perturbent que les déplacements du camp adverse.

## Les Combats

Dans Stalingrad, Opération Uranus, il existe essentiellement deux manières d'attaquer un ennemi : le combat classique et le débordement.

Le combat classique suppose que l'unité prend le temps de se déployer, d'utiliser son artillerie (qui fait partie intégrante de cette unité, il n'y a pas de pion indépendant), d'attendre que d'autres unités s'installent pour participer au combat à ses côtés avant de monter à l'assaut. Le temps consacré à ces préparatifs est simulé par le fait que l'unité ne fait qu'une attaque par tour. Cette méthode permet de rassembler beaucoup de monde pour monter une attaque difficile.

Par contre, si une pile d'unités décide d'attaquer un ennemi sans l'aide de personne d'autre, elle peut accomplir un débordement pour attaquer sa cible. Cela simule une attaque par surprise, en essayant de contourner l'ennemi, avec un minimum de temps perdu pour une courte préparation d'artillerie. Cette méthode est surtout intéressante contre des ennemis de faible valeur défensive et permet parfois de dégager le chemin à d'autres unités amies qui peuvent ainsi pénétrer plus profondément derrière les lignes adverses et de continuer les déplacements et les attaques. Il s'agit bien là de "BlitzKrieg".

## Les Motorisés

A l'époque des combats autour de Stalingrad, seule une petite partie des troupes disposait en permanence de moyens de transport ; il s'agit d'infanterie motorisée ou mécanisée et des blindés.

Dans le jeu qui a pour cadre l'opération Uranus, ces unités ont une importance capitale. En effet, après les combats, si elles ne sont pas à l'intérieur d'une zone de contrôle ennemie, elles sont capables de se déplacer à nouveau et donc d'effectuer des débordements (c'est à dire de nouvelles attaques). Toute la finesse de ce jeu consiste à bien utiliser ses unités motorisées pour frapper au meilleur moment l'ennemi avec le maximum d'efficacité.

Tous ces éléments apportent un bon degré de réalisme sans nuire à la simplicité et la rapidité du jeu. Les possibilités de choix au niveau stratégique sont nombreuses, mais les efforts que chaque joueur doit faire pour concevoir un plan de bataille efficace sont largement récompensés par le plaisir que l'on a de voir aboutir ses projets, tout en paralysant les efforts adverses par tous les moyens possibles et imaginables.

**Pierre Léonard**

# Championnat des Ailes de la Gloire

**16 FEVRIER 1916**  
*... Nous devions, moi et mes deux coéquipiers, inspecter le mouvement des boches derrière la ligne de front. Tout à cette tâche, nous avons aperçu l'escadrille d'Albatros bien trop tard. Volant à haute altitude, ils ont fondu sur nous par huit heures à pleine vitesse en profitant de la couverture nuageuse. Deux. En formation serrée. Sans même réfléchir, je fis piquer mon Spad, en espérant que Ferrand et Montereau auraient la même présence d'esprit.*

*Je tournai la tête au son des mitrailleuses allemandes. Seul Ferrand me suivait. Montereau avait été moins prompt à réagir ; l'empennage de son biplan entièrement déchiré, il entamait une vrille mortelle.*

*Les deux Albatros fonçaient maintenant sur nous, sans cesser de tirer. Si nous échappions à cette rafale, nous étions tirés d'affaire : L'Albatros, plus solide et donc plus lourd, ne peut rivaliser de vitesse avec le Spad VII.*

*Ferrand était entrain d'effectuer une chandelle. Je m'apprêtais moi-même à faire glisser mon appareil sur la droite lorsque la rafale m'atteignit, transperçant l'aile gauche. Je luttais en vain pour conserver le contrôle de mon appareil qui, la vitesse aidant, tombait de plus en plus rapidement dans une ronde folle.*

*Je repris le contrôle à trois cents pieds. Passé le moment d'hébétude, je me dirigeai vers la zone de combat.*

*Je remontais rapidement. L'allemand, obnubilé par sa cible ou me croyant tout simplement mort ne m'avait pas vu arriver. J'attendais le dernier moment pour tirer, afin d'être sûr de ne pas rater ma cible. C'est en frôlant l'Albatros que je vis son pilote s'affaler sur le tableau de bord, gravement touché. L'Albatros piqua du nez et ne redressa jamais.*

*Mon entoilage déchiré, Ferrand touché au réservoir, il nous fallait rentrer. Je remercie le Ciel d'être encore en vie, et si je devais mourir, que le Seigneur m'accorde une mort honorable et m'accueille en Sa Sainte Garde.*

*Extrait du journal du lieutenant Dromard (1889-1916)*

## Le Championnat

"Les Ailes de la Gloire" est un jeu de stratégie simulant les combats aériens de la première guerre mondiale. Basé sur un système simple, il permet pourtant d'atteindre un haut degré de réalisme.

Loopings, chandelles, piqués... vous devez mettre tout votre savoir en jeu afin de désorienter votre adversaire et de le prendre en faute. Mitrailleuses enrayées, gouvernail bloqué, moteur en feu, vrilles interminables... surmontez toutes les difficultés pour enfin devenir un pilote émérite.

Le système d'expérience vous permet d'effectuer de nouvelles manoeuvres et d'acquérir des compétences spéciales. De vétéran, vous deviendrez peut-être un as.

Devant le succès foudroyant des Ailes de la Gloire, ORIFLAM a décidé d'organiser un Championnat de France avec le concours de la revue Casus Belli qui publiera tous les deux mois le classement des meilleurs joueurs.

Ouvert à tous, ce Championnat est entièrement GRATUIT ! Affrontez les meilleurs pilotes de l'hexagone pour obtenir le titre tant convoité



## Règlement officiel du championnat de France

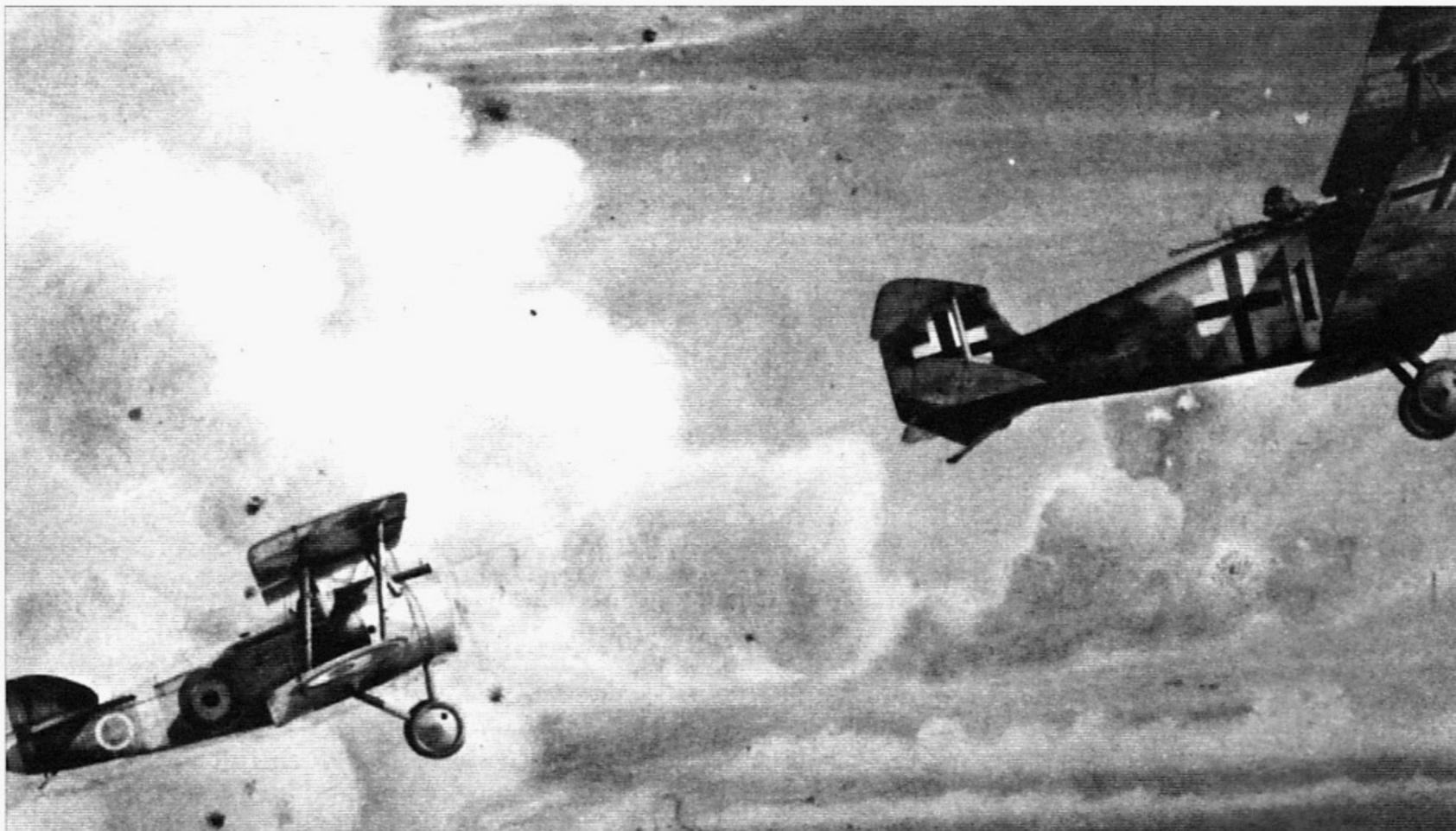
Saison 1993-1994

**Article 1 :** Le Comité Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement si nécessaire (nécessité fait loi).

**Article 1 bis :** L'inscription au championnat de France des Ailes de la Gloire implique l'acceptation du présent règlement et l'autorisation d'exploiter médiatiquement les noms et photos des participants.

**Article 2 :** Toute personne désireuse de participer au Championnat devra s'inscrire en remplissant un bulletin fourni par le Comité Organisateur.

**Article 2 bis :** L'inscription au Championnat peut se faire à tout moment au cours de la saison.



**Article 3 :** Le Championnat de France des Ailes de la Gloire se jouera avec les règles de la boîte éditée par ORIFLAM ainsi qu'avec des additifs fournis en retours du bulletin d'inscription.

**Article 4 :** Est déclaré vainqueur, le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points d'XP à la fin de la saison. Ce total est calculé en tenant compte des 10 meilleurs résultats obtenus au cours des parties. Il n'y a pas de limite au nombre de parties qu'un joueur peut faire. Les meilleurs joueurs du Championnat seront récompensés par ORIFLAM lors de la convention de Quétigny-les-Dijon tenant lieu de clôture du Championnat en cours.

**Article 5 :** Différents coefficients sont attribués aux parties de la manière suivante :

Coef. 1 > Parties libres jouées entre joueurs inscrits au Championnat.

Coef. 2 > Parties libres supervisées par un officiel. On entend par officiel, les gérants de magasins de jeux de simulation, les organisateurs de parties à coefficient 3 et + ainsi que quelques arbitres nommés par le Comité Organisateur.

Coef. 3 > Parties jouées dans le cadre d'un tournoi officiel se déroulant en principe lors de conventions de jeux de simulation.

Coef. 4 > Parties jouées dans le cadre de l'ouverture et de la clôture du Championnat de France des Ailes de la Gloire. La convention de Quétigny-les-Dijon (30-31 oct.) tient lieu de terrain d'ouverture et de fermeture des hostilités. Les résultats obtenus lors de cet affrontement sont donc pris en compte pour le calcul des points d'XP de la fin de la saison en cours et du début de la saison suivante.

Coef. 5 > Parties jouées dans le cadre du super-tournoi se déroulant au stand ORIFLAM pendant le salon national des jeux de réflexion à Paris.

DATE	CARRIÈRE 1	CONTRE	CARRIÈRE 2
FEVRIER 1917	Spad VII	contre	Albatros D III b
AOÛT 1917	Fokker DR I	contre	Sopwith Camel
AVRIL 1918	Pfalz D XII	contre	Spad XIII
NOVEMBRE 1918	Sopwith Snipe	contre	Siemens-Schuckert D IV

Chaque joueur est donc obligé d'effectuer un nombre de parties pair, afin qu'il pilote le même nombre d'avions alliés et allemands.

Dans le cas où les joueurs n'effectuent pas une "carrière" complète (2,6,10,... parties), les 2 parties de la "carrière" incomplète sont obligatoirement jouées soit en 1917, soit en 1918.

**Article 6 :** Les résultats des parties ainsi que les feuilles de vol doivent être envoyés directement à ORIFLAM, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz.

**Article 7 :** Formation d'escadrille : tout groupe de 3 joueurs peut décider de créer une escadrille. Pour ce faire, il doit prévenir le Comité Organisateur de son existence en mentionnant le nom de l'escadrille ainsi que le nom des 3 joueurs. Ceci afin de faire un classement par équipes, qui seront également récompensées.

**Article 8 :** Chaque organisateur de tournois coefficient 3 et + est libre de l'organiser comme il l'entend, cependant il y a quelques restrictions :

Tous les joueurs inscrits au Championnat doivent jouer le même nombre de parties pendant les tournois.

Les parties doivent se jouer à 4, 6 ou 8 joueurs.

Chaque joueur tirera au sort, avant le début des hostilités, l'une des 2 "carrières" possibles :

**Article 9 :** Avis aux Organisateurs : Vous faites bien comme

vous voulez mais voici l'exemple du déroulement du tournoi d'ouverture du Championnat de France des Ailes de la Gloire de Quétigny-les-Dijon :

**1) Ronde préliminaire :**

Pour tous les joueurs, tirage au sort de la "carrière".

Constitution par tirage au sort de formations de 3 joueurs (sauf si escadrille cf.Ar.7) donc de tables avec 6 inscrits.

Chaque formation effectue les 4 saisons de sa "carrière", en rencontrant pour chaque saison une formation différente (de la "carrière" opposée, bien évidemment).

A l'issue des 4 sorties, sont sélectionnés pour la Ronde Décisive les 12 joueurs ayant totalisé le plus de points d'XP.

**2) Ronde Décisive :** Elle se compose d'une demi-finale et d'une finale.

La demi-finale se joue sur 2 saisons (1917) avec de nouveau, tirage au sort de la "carrière" et de la formation. A l'issue des 2 sorties, les 3 meilleurs de chaque table sont sélectionnés pour la finale.

La finale se déroulera sur une seule partie en juin 1917 sur 2 types d'avions : Albatros D Va contre S.E.5a ; les avions étant tirés au sort. (Il y aura quelques petites surprises lors de la finale).

Cf.article 8, les joueurs non sélectionnés pourront effectuer le même nombre de parties que les finalistes en suivant les mêmes "carrières" afin qu'ils essaient d'avoir des résultats comptant pour le classement national.

**Article 10 :** Expérience des joueurs :

Comme expliqué à l'article 4, le classement des joueurs est déterminé en fonction de leurs 10 meilleurs résultats. Les points d'XP pour une partie sont maintenant attribués de la manière suivante :

Par tour de jeu avec au moins un ennemi en vol : 1 point

Par tir réussi sur un ennemi : +2 points

Par tirs subis : +1 point

Par tour de jeu seul contre 2 ou davantage ennemis en vol : +1 point

Par avion ennemi abattu : + 25 points

Par "bête noire" abattue (bonus de 10 points) (voir art.14) : + 35 points

Par avion contraint d'atterrir suite à une destruction du moteur uniquement :

S'il se pose dans le camp du tireur : +15 points

S'il se pose dans le no man's land : +10 points

S'il se pose dans son propre camp : aucun

**Notes :**

1) Si plusieurs pilotes descendent un appareil dans le même tour, les points d'XP sont répartis entre les tireurs, la victoire étant attribuée aléatoirement (méthode anglaise) sauf si les pilotes l'offrent à l'un d'eux.

2) Un avion abattu par suite d'un incendie provoqué directement par un tir (dégât rouge) rapporte 25 pts mais n'est pas une victoire homologuée.

**Article 11 :** Expérience des pilotes :

Tous les pilotes commencent le Championnat avec un statut de novice.

Comme vous l'avez constaté, le pilote joué dans le Championnat change de nationalité. Il garde néanmoins ses points d'XP et progresse tant qu'il reste en vie (détails sur la pr. A la mort du pilote, le joueur redémarre avec un novice. Le joueur conserve toutefois les points qu'il avait acquis pour

le classement du Championnat.

**Article 12 :** Homologation des victoires :

- Seules les victoires obtenues dans le cadre de parties à coefficient 3 et + sont homologuées. Les parties à coef. 1 et 2 ne rapportent que les points d'XP ; celles-ci représentent les combats sans témoin.

- Un pilote est crédité d'une victoire lorsqu'un avion ennemi est abattu et qu'il est le dernier à avoir tiré et touché cet avion. Si différents pilotes tirent en même temps sur le même avion qui s'abat, ils se partagent les points d'XP mais seul l'un d'eux recevra la victoire (cf.note art.10).

**Article 14 :** Code de l'honneur

Tirer sur un avion en feu, désarmé ou dont toutes les mitrailleuses sont enrayées de votre pilote une "bête noire". De même si votre pilote tire sur un avion planant (quelle qu'en soit la cause) qui n'a pas ouvert le feu depuis qu'il plane (sauf pour se défendre), il devient aussi une "bête noire".

**Attention :** le statut de "bête noire" ne s'applique qu'au pilote. Une fois mort, le joueur redémarre avec un novice non connu comme "bête noire".

Le fait de jouer un pilote "bête noire" doit être annoncé à tous avant chaque sortie.

Tout pilote tirant sur une "bête noire" quelle que soit la situation ne devient pas une "bête noire".

**Article 15 :** Titre de gloire (pour la gloire)

Une "bête noire" ayant lâchement abattu 5 adversaires (cf. art.14) reçoit le titre de Vautour.

Une "bête noire" ayant lâchement abattu 10 adversaires (idem) reçoit le titre de Charognard.

Un pilote ayant abattu 5 "bêtes noires" (quelle qu'en soit la manière) reçoit le titre de Justicier.

Un pilote ayant abattu 10 "bêtes noires" (quelle qu'en soit la manière) reçoit le titre de Chevalier du Ciel.

Dans les 2 derniers cas l'annonce du titre n'est pas obligatoire.

Enfin, une "bête noire" ne peut pas être Justicier ou Chevalier du Ciel.

**Article 16 :** Pour toute réclamation concernant le déroulement, l'organisation ou la prise en compte des résultats, écrire à ORIFLAM, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz qui tranchera dans le vif...

**Article 17 :** Le présent règlement pourra être envoyé sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée à la même adresse citée ci dessus.

**FIN ET BONNE CHASSE A TOUS.....**

Ce règlement a été réalisé en collaboration avec :

Thierry BENOIT (traducteur du jeu), Frédéric DEFOIVE (Gérant du magasin EXCALIBUR à DIJON), Ludovic HERITIER (section JdR de la MJC de Quétigny-les-Dijon)

Bulletin à renvoyer à : Championnat de France des Ailes de la Gloire, ORIFLAM, 132, rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz

Je désire avoir plus de renseignements sur le championnat de France

Je désire m'inscrire au championnat de France

NOM

Prénom

Adresse

Téléphone :

# TATOU DIT

## Elric

Vous nous l'avez réclamé à corps et à cris depuis 6 mois maintenant, alors on vous le donne. Oui ça y est ELRIC TOUT EN FRANÇAIS arrive. Demandez le.

## Chill, l'Ecran

Pour ne pas vous laisser sur votre faim, avec ce sublime jeu qu'est Chill, l'écran du jeu vient de paraître. Comme d'habitude vous y trouverez toutes les tables nécessaires, ainsi que bien sûr un scénario de 16 pages intitulé "le Groupe Elminster". Vous y trouverez également une des plus belles illustrations d'écran existante.

## Le Signe du Chaos

Nouveau supplément pour RuneQuest, "le Signe du Chaos" contient une série de scénarios prenant pour base les Guerriers du Soleil. Avec ces trois scénarios d'une finesse et d'un intérêt exceptionnel (certainement, la meilleure série de scénarios actuels), vous pourrez faire découvrir à vos joueurs les "Borderlands", ces terres où la loi du plus fort est la meilleure. Vous pourrez aussi adapter ces scénarios à la force et à l'expérience de vos personnages.

128 pages, sortie pour août.

## Guide du Net

Enfin un supplément complet sur la matrice, les forteresses de données, un régal pour votre

netrunner préféré. Vous trouverez toutes les systèmes, toutes les organisations ainsi que les forteresses de données des plus grosses mégacorps tel Arasaka.

160 pages, sortie pour septembre.

## Afrika

Deuxième wargame dans la série des Grandes Batailles du Siècle. Afrika vous permettra de simuler les batailles de Lybie et d'Egypte. Vous serez Rommel et vous commanderez l'Afrikakorps ou au contraire, vous pourrez bouter les allemands hors de cette région, en commandant la 8 ième armée britannique ainsi que la brigade Koenig et ses FFL (Force Française Libre).

## Sortie septembre

Deux suppléments seront également réédités pour l'été, il s'agit des Dieux de Glorantha pour RuneQuest et de La France pour Hawkmoon.

### Prix Spécial du Jury : La Toile d'Arachné Solara

Si vous êtes amateurs de RuneQuest et de son univers Glorantha, alors vous n'avaient plus le choix, il faut lire "La Toile d'Arachné Solara".

Pour tout renseignement contactez :

Inter Cré Actif

18 rue de Tourelle, 78 730 Rochefort-en-Yvelines.

NEWS

**N°1**  
Mai - Juin - Juillet  
**33 F.**

# LA TOILE D'ARACHNÉ

\* R ☉ H Y ∇ ≈ G ♀ : \* † \* † ♀ † ♀

# SOLARA

LE PROZINE CRÉATIF ET INDÉPENDANT POUR RUNEQUEST® ET LE MONDE DE GLORANTHA

---

### POLEMIQUE

La Sorcellerie et les malkionis :  
... une étrange relation

La sorcellerie a été depuis sa création avec la 3ème édition de RuneQuest relativement critiquée. A la fois à cause de son système de magie puissant facilement au grubillisme mais aussi à cause de l'image confuse et négative qu'a véhiculée le sorcier dans toutes les campagnes occidentales de Glorantha.

Le système de magie a donc vu le jour dans RuneQuest, son concept de base a dérivé de l'utilisation intensive et à haut niveau des autres magies existantes. De cette nouvelle approche, une culture humaine à peine ébauchée dans les suppléments de RQ2 est née. Le peuple malkionis et la culture occidentale de Glorantha.



### EDITO

## Ami Gloranthien, Bonjour !...

Et oui, un nouveau fanzine pour RuneQuest est né... ou tout du moins tente de naître car ce genre d'entreprise est loin d'être évidente comme vous vous en doutez.

Difficile de nous présenter dans ce court edito, mais voilà, nous sommes une petite équipe parisienne d'irréductibles fanatiques qui essaierons de reprendre le flambeau français de la "création" pour Glorantha et RQ, votre (notre) JdR préféré.

# ELRIC

