



POUR LES AVENTURIERS DES MONDES D'ORIFLAM



ELRIC

HAWKMOON

CHILL

PENDRAGON

CHALLENGE TATOU



EDITO

Quoi, déjà mon quatrième numéro de Tatou ? Comme le temps passe vite ! Bon, puisque personne n'a contesté ou fait de remarques sur les numéros précédents, je suppose que tout va bien. Donc je continue sur ma foulée, et hop....

Blague à part, n'oubliez pas que le temps passe, et que le challenge Tatou se termine le 30 septembre 1995 à Minuit (le cachet de la poste faisant foi). Je vous rappelle l'adresse :

Société Oriflam, Thierry Arnould
132, rue de Marly
57 158 Montigny les Metz

De même si vous avez des questions à poser, utilisez le 36-15 ORICLAN. On y répondra de suite.



Beilly

Un Kilomètre à Pied...

Si les règles d'Elric relatives aux déplacements sont satisfaisantes dans l'ensemble, il subsiste quelques problèmes ou zones d'ombre. C'est surtout vrai pour tout ce qui concerne les déplacements sur de courtes distances et la fatigue accumulée peu à peu par les personnages.

L'objet de cet article est d'apporter quelques réponses possibles, dont le Meneur de jeu usera comme il l'entend. Les numéros de page renvoient aux règles d'Elric.

Le DEP

Lorsqu'il s'agit de mesurer la vitesse de déplacement d'un personnage, d'un animal ou d'une créature sur de petites distances et de courtes périodes, les règles d'Elric introduisent un concept original : le DEP.

Ce DEP (pour déplacement) évalue la distance maximale couverte par round de combat. Pour l'exemple, le DEP d'un être humain (et des races humanoïdes associées : Melnibonéens, Mabdens, etc.) est égal à 8. Pour beaucoup, le DEP est une mesure théorique qui s'encombre assez peu de données précises telles que la vitesse effective et la distance réellement parcourue. Ainsi, il est entendu qu'une unité de DEP permet de franchir une distance comprise entre plusieurs pas et 10 mètres selon les circonstances, 5 mètres étant la mesure conventionnelle moyenne proposée.

Pourquoi une telle simplicité ? Tout simplement parce qu'il est souvent plus utile de savoir quelle est la distance relative qui sépare un fuyard de son poursuivant, que de déterminer avec précision la vitesse de l'un et l'autre. L'écart se creuse-t-il ? Diminue-t-il ? sont les questions auxquelles le Meneur de jeu doit avant

tout répondre. Dès lors, il suffit de traduire en DEP l'écart à l'origine de la poursuite, de comparer le DEP de l'un et l'autre des protagonistes, et de réévaluer l'écart à l'issue de chaque round de poursuite. Naturellement, la différence de DEP est à l'avantage de celui qui possède le meilleur DEP : l'écart se creuse s'il fuit, ou diminue s'il poursuit. Pour finir, le fuyard s'échappe dès que le poursuivant abandonne la poursuite ; il est rattrapé dès que l'écart devient nul.

Exemple

Dans les vastes plaines d'Argimiliard, Gallen (DEP 8) a le malheur de se retrouver à pied et poursuivi par une meute de loups (DEP 10). Gallen découvre ses poursuivants alors qu'ils ne sont plus qu'à 100 mètres derrière lui. Le Meneur de jeu transcrit cette distance en unités de DEP. Le Meneur de jeu considère que, dans ce cas, 1 DEP vaut 10 mètres (le maximum autorisé par les règles) ; il obtient donc 10 DEP, qui constituent l'écart initial. Maintenant, Gallen se déplace à raison de 8 DEP par round ; les loups, à raison de 10 DEP. $10 - 8 = 2$. Les loups gagnent 2 DEP par round et, à l'issue du premier round de poursuite, l'écart n'est déjà plus que de 8 DEP. A ce rythme, Gallen sera rattrapé 5 rounds après le début de sa course effrénée.

Du DEP au Mètre

On voit donc combien il est plus utile de savoir quelle est la distance relative qui sépare un fuyard et celui qui le poursuit, que de savoir avec précision à quelle vitesse ils vont l'un



et l'autre. A quelle vitesses les poursuivants se déplacent-ils ? De combien de mètres ? Le DEP, tout théorique qu'il soit, permet de le faire.

Et si, à un moment donné de la course, le Meneur de jeu doit mesurer avec précision l'écart entre les protagonistes, il lui suffit de reconvertir les DEP en mètres selon les proportions initiales. Cela peut s'avérer nécessaire lorsque la portée d'une arme entre en jeu.

Exemple

Conscient qu'il ne pourra jamais semer ses poursuivants, Gallen décide de faire face après un premier round de fuite inutile et met les loups en joue avec son arc de chasse. La portée de cette arme est de 80 mètres. Peut-il faire feu ? A l'issue du premier round, nous savons déjà que l'écart n'est plus que de 8 DEP. Pour répondre à la question de Gallen, le Meneur de jeu convertit l'écart en mètres. 8 DEP font 80 mètres, ce qui signifie que les loups sont à portée de tir. Néanmoins, il faut que Gallen soit sûr de son fait car seuls 8 petits DEP le séparent des loups et ceux-ci vont à une allure de 10 DEP. En clair, ils seront sur Gallen dès le prochain round.

En définitive, la tâche la plus délicate du Meneur de jeu consiste à évaluer la valeur métrique des unités de DEP selon les circonstances.

En prévoyant une valeur variable à ces unités, les auteurs ont probablement voulu permettre au Meneur de jeu de modifier la distance parcourue selon l'allure du déplacement : 10 mètres par DEP pour un personnage qui court, 2 mètres par DEP pour un personnage qui marche, etc...

Cette liberté d'évaluation pose cependant plus de problèmes qu'il ne semble. En effet, comment régler une poursuite entre un fuyard qui marche et son poursuivants qui, lui, court ? Pour l'un, 1 DEP vaudrait 5 mètres, et pour l'autre, 1 DEP vaudrait 10 mètres. En outre, sur quelles bases convertir l'écart initial de la poursuite ? Autant dire qu'il est plus simple de revenir au système métrique pur.

Une Solution Possible

Pour ne pas avoir à renoncer au concept de DEP, nous proposons que 1 DEP vaille toujours 10 mètres.

Ceci étant posé, la distance parcourue en un round de combat dépend logiquement de l'allure empruntée. Nous distinguons donc trois allures principales : la course, la petite foulée, et la marche. Mais plutôt que de modifier la valeur des unités de DEP selon l'allure, c'est le nombre d'unités de DEP utilisées dans le round que nous faisons varier.

La Course

Cette allure est la plus rapide. Dans ce cas, le personnage, l'animal ou la créature profitent de toutes leurs unités de DEP dans le round. Ainsi, un homme (8 DEP) qui court franchit 80 mètres par round de combat ; un cheval (12 DEP) qui galope, 120 mètres.

La Grande Foulée

Cette allure est égale à 3/4 du DEP (arrondissez à l'inférieur), soit 6 DEP pour un homme. Appliquée à un cheval, c'est celle d'un grand trot.

La Petite Foulée

Cette allure est une allure intermédiaire entre la marche est la course. Elle équivaut à la moitié du DEP (arrondissez à l'inférieur). Soit 4 DEP pour un homme et 6 DEP pour un cheval (c'est l'allure d'un trot lent qui ne fatigue pas la monture).

La Marche

Cette allure est, telle que nous l'entendons, celle d'un homme allant d'un bon pas. Elle est égale au quart du DEP (arrondissez à l'inférieur). Un personnage qui marche se déplace à raison de 2 DEP par round, c'est à dire 20 mètres. Nombre d'espèces (dont le cheval) marchent plus ou moins à la même vitesse qu'un être humain ; soit à raison de 2 DEP par round, quel que soit le DEP de l'espèce concernée.

Le Meneur de jeu pourra imaginer d'autres allures intermédiaires en variant simplement le nombre de DEP utilisés par round de combat.

Pour les allures plus rapides que la marche, mieux vaut réfléchir à des fractions du DEP maximal autorisé afin de refléter les inégalités entre espèces. Ainsi, ce qui n'est qu'un trot pour un cheval (2/3 de son DEP, soit 8) correspond à une course effrénée pour un homme.

Enfin, des allures moins rapides que la marche sont naturellement possibles ; un homme qui avance à pas prudent ou se promène nonchalamment franchit seulement 1 DEP par round, voire 0,5 DEP.

Handicaps et Obstacles

Les règles indiquent (p88 et 89) qu'un personnage blessé, malade, épuisé ou lourdement encombré se déplace plus lentement qu'à la normale.





Il en va de même lorsque le personnage se déplace dans un environnement difficilement praticable : neige, boue, terrain glissant, etc. En clair, cela se traduit par une diminution du DEP du personnage, diminution que le Meneur de jeu est libre d'évaluer pourvu que le résultat final ne soit que rarement supérieur à 6 DEP.

Pour simple qu'elle soit, cette règle laisse plusieurs questions en suspens. Pour y répondre, nous nous proposons d'établir d'abord une différence entre les handicaps et les caractéristiques du terrain. Les handicaps sont le fait du personnage : ils dépendent de son état de santé, de l'énergie dont il dispose, du poids de tout ce qu'il transporte. En ce sens, les handicaps peuvent varier d'un personnage à un autre. Les caractéristiques du terrain, quant à elles, sont liées au terrain pratiqué : est-il meuble, glissant, instable, etc. ? Le terrain concerne bien sûr tout le monde.

Le Terrain

Pour mesurer les problèmes posés par le terrain, il suffit au Meneur de jeu de se figurer quelle est l'allure la plus rapide autorisée par le terrain pratiqué à un être humain (en pleine forme et légèrement chargé).

Terrains et Allures

Terrain	Allure Max.	DEP
Terrain meuble	Petite foulée	1/2
Terrain très meuble	Marche	1/4
Terrain glissant	Petite foulée	1/2
Terrain très glissant	Marche	1/4
Sous-bois dense	Grande foulée	3/4
Sous-bois très dense	Marche	1/4

Terrain meuble : correspond à une couche de neige ou de boue où l'on s'enfonce jusque sous les genoux.

Terrain très meuble : correspond à une couche de neige ou de boue où l'on s'enfonce jusqu'au dessus du genou.

Terrain glissant : correspond à un pavé humide.

Terrain très glissant : correspond à une véritable patinoire

Sous-bois dense : tel qu'on en rencontre sous nos latitudes dans les forêts qui ne sont pas entretenues.

Sous-bois très dense : tel qu'on en rencontre dans les forêts équatoriales.

L'homme ne peut-il que marcher (parce qu'il s'enfonce jusqu'aux cuisses, par exemple), peut-il pratiquer une petite foulée, une grande foulée, ou a-t-il toute liberté de courir ? Dès lors, en connaissant l'allure la plus rapide possible, le Meneur de jeu connaît le nombre de DEP que le personnage peut espérer accomplir dans un round : marche, DEP x1/4 ; petite foulée, DEP x1/2 ; grande foulée : DEP x3/4 ; course, DEP x1.

Le Meneur de jeu qui le souhaite trouvera dans le tableau suivant quelques allures maximales autorisées selon différents paramètres.

Sauf avis contraire du Meneur de jeu, ces paramètres ne sont pas cumulatifs. C'est-à-dire que deux paramètres limitant les déplacements à la petite foulée ne s'associent pas pour limiter un déplacement à la marche.

Toutes les espèces ne sont pas pénalisées de la même manière par un terrain donné.

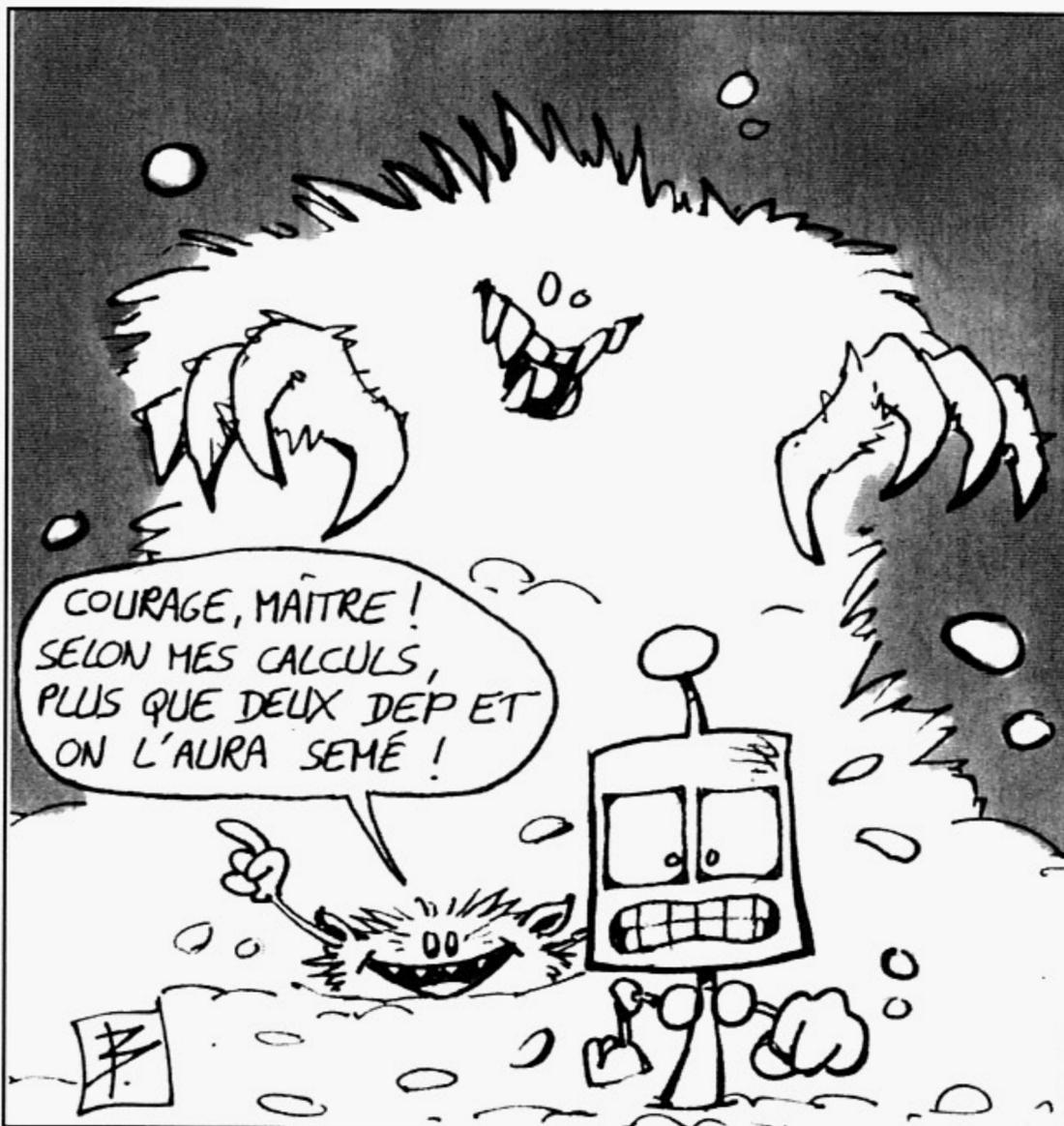
A la différence d'un homme, un loup ne souffre pas d'évoluer sur une épaisse couche de neige puisqu'il ne s'y enfonce pas ; à l'inverse, il est presque aussi difficile à un cheval qu'à un homme d'avancer dans la boue profonde d'un marais.

Le Meneur de jeu doit s'attendre à faire fonctionner son propre jugement en fonction du poids moyen et des compétences de chaque espèce.

Il va sans dire qu'un poids léger ou une grande vivacité constituent de sérieux avantages.

Handicaps

Les principaux handicaps pouvant entraver le mouvement d'un personnage dépendent de son état de santé, de la fatigue qu'il aura pu accumuler, et de l'encombrement occasionné par tout ce qu'il peut transporter. Chacun de ces facteurs se traduit par une diminution du DEP.





Santé

Lorsqu'un personnage est blessé ou sérieusement malade, cela se traduit toujours par une perte de points de vie. Parallèlement, il paraît normal qu'un personnage en mauvaise santé se déplace moins vite qu'un personnage au mieux de sa forme. En conséquence, réduisez de 1/4 le DEP maximal d'un personnage, d'un animal ou d'une créature ayant subi la perte de plus de la moitié de ses points de vie ; et ce, quelle qu'en soit la cause (maladie, blessures légères, blessure grave). Pour un être humain, cela se traduit donc par une diminution de 2 unités du DEP.

Lorsqu'une blessure grave est infligée, la victime perd au moins 2 DEP. Mais la perte peut être plus grave lorsque le jet sur la Table des blessures graves indique une perte de DEP spécifique ; c'est le cas de toutes les blessures graves entraînant une perte de points de CON ou de DEX. Les blessures graves indiquant une diminution du DEP correspondent aux jets suivants : 01-10, 31-40, 51-60 et 99. Ce dernier résultat (99) sur la Table des blessures graves indiquant une perte de 1D3 points de CON et de 1D3 points de DEX, il faut en toute logique en déduire une perte d'autant de points de DEP : une catastrophe.

Fatigue

Les règles ne tiennent compte de la fatigue que dans la mesure où elle augmente les chances de commettre une maladresse (cf. p93). Un personnage, un animal ou une créature peut

courir pendant CON x3 rounds sans s'arrêter et sans ressentir les effets de la fatigue. Passé ce délai, son DEP diminue de 1/4 (-2 DEP pour un homme) ; son allure maximale est donc la grande foulée. Après CON x4, son DEP diminue de 1/2 (-4 DEP pour un homme) ; son allure maximale est alors la petite foulée. A partir de CON x10, un personnage, un animal ou une créature est épuisé ; il ne peut pas faire plus vite que marcher (1 ou 2 DEP max.). Dès lors, le Meneur de jeu est libre d'exiger des jets de CON pour éviter au personnage de s'effondrer.

Encombrement

Nous avons renoncé à établir des règles précises pour évaluer l'encombrement provoqué par le poids des charges transportées. Grosso modo, considérez qu'un personnage peut transporter sans peine un poids équivalent ou inférieur au 1/4 de sa FOR ; consultez la Table des TAI (p95) pour traduire un poids en TAI. Cependant, le poids des charges transportées ne constitue pas le seul facteur d'encombrement.

Un homme qui transporte un objet très fragile ou très volumineux est souvent contraint de se déplacer moins vite ; de même, certaines armures entravent le mouvement moins par leur poids que par leur défaut de souplesse.

Dès lors, le Meneur de jeu est seul habilité à décider si un personnage chargé est légèrement encombré, moyennement encombré ou très encombré. Un homme légèrement

encombré perd 2 DEP ; un homme moyennement encombré perd 4 DEP ; un homme très encombré perd 6 DEP. Le Meneur de jeu pourra imaginer d'autres équivalences pour d'autres espèces en diminuant, respectivement, le DEP de 1/4, 1/2 et 3/4. Le tableau suivant reproduit les modifications de DEP pour un être humain selon l'encombrement ; la colonne «Formule» vous permet de calculer les équivalences pour d'autres espèces.

Encombrement		
ENC	8 DEP	Formule
Léger	-2	3/4 DEP
Moyen	-4	1/2 DEP
Important	-6	1/4 DEP

Quant aux armures, nous vous reportons à la table qui les concerne (p119). Les armures légères ne modifient pas le DEP. Les armures modérées diminuent le DEP de 1 ; les armures encombrantes diminuent le DEP de 2.

Jouer les Obstacles

Lors d'une poursuite, commencez par tenir compte des handicaps de chacun. Ceci fait, vous obtenez éventuellement un DEP modifié qui est spécifique à chaque protagoniste. Ce DEP exprime l'allure théorique à laquelle chacun peut aller. Étudiez maintenant le terrain et déterminez l'allure maximale qu'il autorise. Modifiez une dernière fois le DEP de chacun en fonction du terrain.



Exemple

Au cours d'une aventure en Vilmir, Gallen commet l'imprudence de cambrioler la demeure d'un riche marchand.

Il est malheureusement surpris et se retrouve contraint de fuir à toutes jambes à travers bois en emportant son lourd butin. Le marchand, quant à lui, lâche ses chiens (DEP 10) derrière le voleur.

Les chiens ne souffrent d'aucun handicap. En revanche, Gallen est légèrement chargé, ce qui lui vaut de perdre 2 points de DEP.

Il passe donc à 6. Le Meneur de jeu décide que la densité du sous-bois limite l'allure maximale à la grande foulée, soit $3/4$ du DEP. Il décide en outre que ce modificateur vaut pour tout le monde ; soit 7 DEP pour les chiens, et $6 \times 3/4 = 5$ DEP pour Gallen.

Si Gallen ne lâche pas son sac, les chiens réduiront l'écart de 2 DEP par round.

A force de handicaps sur un terrain défavorable, un personnage, un animal ou une créature peut voir son DEP sérieusement amoindri.

Prenons un cas extrême, celui d'un homme gravement blessé, portant une armure de plaques, et évaluant péniblement dans un marais profond.

Sa blessure lui vaut de perdre 2 points de DEP : son DEP tombe à 6 ; son armure l'encombre et lui vaut de perdre encore 2 points de DEP : son DEP tombe à 4. Le terrain très meuble divise maintenant son DEP par 4, lequel tombe en définitive à 1.

Au mieux le pauvre sujet de notre expérience franchit donc une dizaine de mètres par round de combat. Espérons pour lui qu'il ne croisera pas la route d'un crocodile affamé.

Il est enfin possible que de nombreux facteurs s'additionnent pour rendre le DEP d'un personnage inférieur à 1.

Dans ce cas, le Meneur de jeu peut en déduire que le personnage ne peut plus avancer, ou autoriser un DEP minimum de 1 ou 0,5 par round.

Nager, Grimper, etc.

Le DEP d'un personnage exprime sa vitesse de déplacement constante maximale lorsqu'il court.

Mais qu'advient-il lorsqu'un personnage nage, grimpe ou chevauche ?

Monture

Lorsqu'un personnage utilise une monture, c'est naturellement le DEP de celle-ci qu'il faut retenir. De même, les modificateurs de circonstance (handicaps, terrain) seront évalués en fonction des capacités de la monture. Pour lancer une monture au galop (DEP maximal), il faut réussir un jet d'Equitation ; les performances de la monture peuvent encore être améliorées selon une procédure expliquée plus bas (cf. L'Effort).

Nager

Lorsqu'un personnage nage, son DEP maximal est calculé selon sa compétence Natation. Comptez 1 point de DEP par dizaines de compétence ; exemple : 64 en Natation vaut 6 DEP. Si certains modificateurs améliorent la compétence, le DEP du personnage devra être augmenté d'autant ; exemple : un bonus de 10% vaut 1 point de DEP supplémentaire. Ce faisant, un personnage ne pourra jamais bénéficier de plus de 8 DEP en

nageant. Les performances de natation d'un personnage peuvent encore être améliorées selon une procédure expliquée plus bas (cf. L'effort).

Grimper

Lorsqu'un personnage grimpe, son DEP maximal est calculé selon sa compétence Grimper. Divisez la compétence par 2 puis comptez 1 point de DEP par dizaines de compétence ; exemple : 45 en Grimper vaut 2 DEP. Si certains modificateurs améliorent la compétence, le DEP du personnage devra être augmenté d'autant ; exemple : un bonus de 20% vaut 1 point de DEP supplémentaire. Ce faisant, un personnage ne pourra jamais bénéficier de plus de 4 DEP en grimper. Les performances d'escalade d'un personnage peuvent encore être améliorées selon une procédure expliquée plus bas (cf. L'effort).

L'Effort

Pour les poursuites entre protagonistes jouissant d'un DEP équivalent, les règles proposent d'opposer CON / CON sur la Table de Résistance, ou de comparer les jets de Natation, Grimper ou autre de chacun.





Celui des deux protagonistes qui obtient le meilleur jet remporte la course. Cette procédure à l'avantage de la simplicité mais elle n'indique ni dans quelle mesure se réduit l'écart, ni la durée de la course, ni la distance parcourue. Nous vous proposons ici une formule alternative.

Quelques soient les circonstances d'une poursuite, et même si les protagonistes ne bénéficient pas du même DEP, chacun peut s'il le souhaite fournir un effort particulier dans l'espoir d'améliorer ses performances. Pour y parvenir, un personnage doit réussir un jet sous la moitié de sa CON x5 (s'il va à pied), ou sous la moitié de la compétence utilisée (Grimper, Natation, Equitation).

Le personnage qui réussit son effort bénéficie de 1 point de DEP supplémentaire pour le round ; une réussite critique vaut 2 points de DEP supplémentaires.

La tentative peut être répétée chaque round pendant un nombre de rounds consécutifs égal à la CON du personnage. Attention : une maladresse indique une «chute», dont la gravité pourra varier selon les circonstances mais qui se traduit dans le meilleur des cas par 1 round d'inaction.

Cette procédure permet de régler plus efficacement les poursuites entre protagonistes bénéficiants d'un même DEP et de rendre encore plus palpitantes toutes les autres.

En Conclusion

Le système proposé garde son sens sur de petites distances (quelques centaines de mètres au maximum) et sur de courtes durées (il faut que cela vaille encore la peine de compter les rounds). Il serait inadéquat de la transposer même sur de moyennes distances quand des raccourcis tels que «Vous arrivez à destination cinq minutes plus tard» peuvent être employés. En définitive, ne recourez à ce système que lorsque les personnages sont sur le fil du rasoir et que le moindre mètre compte ; sinon, il est inutile de s'embarrasser de calculs.

Pierre Henri Pevel

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, 57 158 Montigny-les-Metz



Les Avantages du Clan ?

Les avantages sont de plusieurs types :

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

OEUF CUBE

24, rue Linné
75005 PARIS
TEL 45 87 28 83

TEMPLE DU JEU

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

FLEAUX D'ASGARD

2 rue St. Marcel
57000 METZ
TEL 87 30 24 25

- 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, 57 158 Montigny-lès-Metz

Pour Quelques Bronzes de plus...

Pour quelques bronzes de plus... constitue la première partie d'une aventure dont la suite est à paraître dans le prochain *Tatou*. Il peut néanmoins être joué indépendamment ; de même, la seconde partie pourra faire l'objet d'une aventure indépendante au prix de quelques modifications.

Ce scénario est destiné à des aventuriers moyennement expérimentés. Si nécessaire, le Meneur de jeu pourra l'adapter en changeant le nombre ou la puissance des adversaires des personnages. Quoi qu'il en soit, un sorcier n'est pas indispensable ; de bonnes compétences de combat et de voyage (Equitation, Orientation, Pister, etc.) sont en revanche nécessaires.

Synopsis

Même si le lieu de départ n'a pas grande importance, ce scénario a été conçu pour commencer en *Argimiliar*, à *Cadsandria*.

Les aventuriers vont y rencontrer un jeune érudit vilmirien désireux d'étudier de visu les rites hibernaux des tribus animistes des hautes terres de *Pikarayd*. Nous sommes en hiver, et c'est donc un rude périple qui attend le jeune homme et son serviteur. S'ils acceptent son offre, les aventuriers lui serviront d'escorte.

Les ennuis commenceront avant même que la petite troupe ne parvienne à la Cité de Côte Jaune, première étape du voyage. En effet, durant la dernière nuit passée à *Cadsandria*, le serviteur du vilmirien laissa libre cours à ses mauvais penchants et s'attira la colère d'une bande de truands sans foi ni loi. Ce faux pas vaudra à la petite troupe de tomber dans une embuscade apparemment injustifiée.

Une seconde rencontre avec les brigands permettra de découvrir le pot aux roses. Mais malgré tout, le Vilmirien refusera de céder aux exi-

gences des brigands qui veulent son serviteur, et il faudra encore se battre. A l'issue de la bataille, le jeune homme renverra son serviteur indigne sans savoir que ce dernier cherchera bientôt à se venger.

En effet, en association avec ses anciens ennemis, le serviteur ne tardera pas à enlever son ancien maître dans l'espoir d'en obtenir une forte rançon. Si tout va bien, les aventuriers se lanceront à la poursuite et, après quelques péripéties, libéreront le Vilmirien alors qu'il se trouvait prisonnier à bord d'un navire à destination de *Cadsandria*.

Master and Servant

Avant d'aller plus loin, commençons par présenter deux des principaux protagonistes de cette histoire. A savoir : *Orihn Gaer* et son serviteur, *Egel Orken*

Orihn Gaer

Il est le deuxième fils d'une riche et noble famille vilmirienne dont le père est gouverneur d'une cité à l'est du pays.

Contrairement à la plupart des aristocrates vilmiriens, la famille Gaer a su éviter les trop nombreux rapports consanguins, ce qui lui permet de garantir à ses membres (sauf rares exceptions) une parfaite santé de corps et d'esprit.

Traditionnellement, les Gaer sont de farouches défenseurs de la Loi, jaloux de leurs privilèges aristocratiques et fiers de leur lignée. Celle-ci



Orihn Gaer est âgé de 24 ans quand les aventuriers le rencontrent. C'est un jeune homme de taille moyenne, mince, élégant, aux cheveux blonds et aux yeux noirs. Bref son physique est tout ce qu'il y a d'avenant.

Intelligent et cultivé, il est animé par une curiosité intellectuelle de tous les instants qui le pousse à la rencontre des autres, de leurs coutumes, langages, etc.

Orihn Gaer est ainsi tolérant même si sa foi pour la Loi est sans faille ; il est en général attentif et amical.

Il jouit d'un grand sens de l'honneur qui le rend parfois susceptible si on lui manque de respect mais l'oblige à assumer ses responsabilités avec force et droiture.

Même s'il est loin d'être complètement incapable sur le plan pratique, Orihn Gaer reste un lettré et il est clair que ses compétences et ses illusions ne seront pas toujours à la mesure des cruelles réalités qui composent la vie mouvementée d'un courageux aventurier dans le monde des Jeunes Royaumes.

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 13
INT 16 **POU** 12 **DEX** 13
APP 15

Orihn Gaer

Points de Vie : 14

Armure : 1D8+2 (heaume porté), Demi-plaques et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Rapière 75%, Bagarre 50%, Dague 50%, Bouclier (P) 70%.

Sorts : aucun

Démons / Élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Chercher 30%, Déplacement Silencieux 25%, Ecouter 50%, Eloquence 70%, Equitation 70%, Jeunes Royaumes 60%, Langue étrangère (Insulaire) 70%, Langue Etrangère (Argimilite) 70%, Langue Etrangère (Pikarayd) 50%, Monde Naturel 65%, Sagacité 40%, Scribe 75%, Se Cacher 25%.

remonte d'ailleurs à l'époque plusieurs fois centenaire où les Vilmiriens se libérèrent du joug melnibonéen. Destiné à la prêtrise dès son plus jeune âge, Orihn Gaer respecta la voie qu'on lui avait tracée et partit très tôt étudier à Vilmir. Intelligent et travailleur, il fut un étudiant brillant. Mais à mesure que les années passaient, Orihn Gaer se découvrit peu de goût pour la vie religieuse, tandis qu'il brûlait d'aller découvrir un monde qu'il ne connaissait qu'à travers les livres.

Finalement, Orihn Gaer se confia à son père : il craignait de faire un mauvais père tant son désir était grand de voyager pour mieux apprendre. Respectant l'avis de son fils, le patriarche lui proposa d'entreprendre un voyage au terme duquel il prendrait une décision définitive concernant son avenir.

C'est au cours de ce voyage qu'Orihn Gaer sera amené à croiser la route des aventuriers : il se rend dans les hautes terres de Pikarayd afin d'y étudier les rites hivernaux des tribus animistes qui y vivent encore.

Egel Orken

Originaire de l'Île des Cités Pourpres et orphelin de père et de mère, il grandit seul dans les rues de la ville qui l'avait vu naître avant d'embarquer, encore enfant, à bord d'un navire de commerce. Après quelques années de mer, le navire sur lequel il servait fut la proie de pirates et Egel Orken fut réduit en esclavage. Dès lors, il connut le triste sort des galériens pendant un an avant qu'un naufrage lui permette de s'évader. Il amorça alors une carrière de voleur dans les rues d'Ilmar. Talonné par les milices locales, Egel Orken fut contraint de quitter la ville. Après une étape à Nadsokor, il sévit en Vilmir pour être finalement arrêté, jugé et condamné à mort. Egel Orken ne dut son salut qu'aux autorités vilmiriennes qui offraient aux condamnés de racheter leurs crimes contre quelques années dans l'armée sur la frontière est (alors menacée par les barbares du Désert des Larmes). C'est au cours de ces années qu'Egel Orken rencontra Bor Gaer, le père d'Orihn. A l'issue de son engagement, il entra à son service.





Egel Orken est petit, mais costaud. Large d'épaules, il jouit d'une musculature imposante et d'une vivacité peu commune. Le cheveu noir, le sourcil broussailleux, le nez fort et les lèvres fines, il est tout sauf beau. Des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites et une bouche partiellement édentée complètent le tableau. A 41 ans, Egel Orken sert la famille Gaer depuis bientôt 17 ans. Ce furent autant d'années de loyauté et de fidélité, au point qu'il devint le serviteur attiré et l'homme de confiance de Bor Gaer ; le fait que ce dernier lui confia la sécurité de son fils en est la plus flagrante illustration. Pourtant, Egel Orken n'est pas exempt de tout reproche. En effet, c'est une personnalité troublée qui, à l'occasion, vit comme un asservissement humiliant les années passées au service de Gaer ; il n'y eut pourtant jamais personne pour le retenir de force ni le maltraiter. Ajoutons que tous les vieux démons d'Egel Orken ne sont pas morts et qu'il cédera bientôt à ses anciens vices : le vol et la luxure.

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 11 **INT** 10 **POU** 09
DEX 18 **APP** 06

Points de Vie : 14

Egel Orken

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Sabre d'Abordage 85%, Dague 60%, Bagarre 80%, Dague lancée 75%.

Sorts : aucun

Démons / Élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Amorcer piège 55%, Chercher 70%, Crocheter 85%, Déplacement Silencieux 75%, Ecouter 60%, Equitation 40%, Esquive 70%, Evaluer 55%, Grimper 80%, Jeunes Royaumes 30%, Langue Etrangère (Vilmirien) 90%, Marchander 65%, Natation 65%, Se Cacher 75%.

Commencer l'Aventure

Cette aventure débute effectivement par la rencontre, au début de l'hiver, des aventuriers avec Orihn Gaer et son serviteur.

Reste maintenant à déterminer où et comment ce petit monde se retrouve. Les réponses que le Meneur de jeu apportera à ces deux questions dépendent du profil de sa propre campagne.

Ce scénario considère que tout commence à Cadsandria, sur la côte argimilite. Si cela cadre mal avec les derniers événements vécus par les aventuriers, le Meneur de jeu peut cependant modifier ce lieu sans préjudice grave pour la suite de l'aventure. Le Meneur de jeu devra tout de même prendre garde à ce que la ville choisie se trouve logiquement sur le chemin d'un voyageur allant de Vilmir en Pikarayd. Si la rencontre doit se faire ailleurs que sur le continent sud, le Meneur de jeu devra légèrement modifier la chronologie

des événements décrits dans ce scénario. Ainsi, Egel Orken s'attirera la colère des truands, mais toujours sur le continent sud et probablement bien après que les aventuriers soient entrés au service de son maître.

Quant aux circonstances de la rencontre, elle ne dépendent que du Meneur de jeu. Nous vous proposons les trois options suivantes, à supposer que l'aventure commence bien à Cadsandria.

La Rumeur

Les aventuriers ont leurs habitudes dans un quelconque lieu public de Cadsandria. Il peut s'agir d'une taverne, d'une auberge, de la capitainerie du port, d'une maison close, du comptoir d'une guilde de mercenaires, etc. C'est là qu'ils entendent parler d'un noble vilmirien en mal d'escorte. Le soir même, les aventuriers ont pris contact avec Orihn Gaer. Ce dernier explique que son escorte vient de l'abandonner après qu'il eut refusé l'augmentation exorbitante qu'elle demandait. Le prix qu'il offre est pourtant légèrement supérieur à la normale et il ne tient qu'aux aventuriers de l'accepter pour que l'aventure commence.

Au Bon Endroit

Les aventuriers ont leurs habitudes dans un quelconque lieu public de Cadsandria (cf. plus haut). C'est là qu'ils sont les témoins de la scène suivante. Orihn Gaer est en pourparlers avec des hommes qui, semble-t-il, constituent son escorte. Très vite le ton monte et les aventuriers comprennent que l'escorte tente d'obtenir un meilleur salaire en menaçant de démissionner. Pourtant, les accords passés n'ont rien de scandaleux et tout indique que les mercenaires veulent abuser de la situation : leur employeur est déjà loin de chez lui. Mais Orihn Gaer ne cède pas et se retrouve bientôt avec son serviteur pour seule compagnie. Il ne reste plus aux aventuriers qu'à proposer leurs services.

Les Voleurs

Orihn Gaer n'a déjà plus qu'Egel Orken pour seule escorte (cf. plus haut pour savoir pourquoi) quand il commet l'imprudence de s'aventurer dans un quartier peu sûr. Comme il se doit, des individus mal intentionnés ne tardent pas à repérer le duo. Et comme il se doit encore, les aventuriers passent non loin de là quand commence un combat à la défaveur des deux étrangers. Le Meneur de jeu devra évaluer la puissance et le nombre des voleurs en fonction des talents guerriers des aventuriers. Peu après le combat, Orihn Gaer expliquera la précarité de sa situation à ses sauveurs, et ces derniers pourront entrer à son service.

Combien ?

Le Meneur de jeu est libre de fixer la somme qu'Orihn Gaer promet aux aventuriers pour l'escorter jusqu'au cœur des hautes terres de Pikarayd. La récompense devra être à la mesure du talent des aventuriers et des sommes qu'ils ont l'habitude de recevoir. Orihn Gaer dispose d'une forte somme en gemmes, facilement transportable et discrète ; ses moyens ne sont cependant pas illimités.

Scénario

A Cadsandria

Dès l'instant où les aventuriers entrent à son service, Orihn Gaer entend qu'ils ne le quittent plus d'une semelle. Si la journée n'est pas trop avancée, ils devront l'escorter

pendant qu'il met la dernière touche aux préparatifs du voyage ; au besoin, il louera des chevaux pour ses nouveaux compagnons. Sinon, il se rendra directement à son auberge et, là, réservera une chambre individuelle pour chacun des personnages-joueurs. L'auberge en question («Au pot d'encre») est une auberge assez chère sans être de grand luxe. Située non loin de la Grande Bibliothèque de la ville, elle est le rendez-vous des lettrés et des artistes.

Quoi-qu'il en soit, ces quelques premières heures passées ensemble seront pour les aventuriers l'occasion de découvrir Orihn Gaer et son serviteur. L'un comme l'autre se montreront sous leur meilleur jour. Le Vilmirien, sympathique au naturel, présentera son serviteur en des termes flatteurs et, surtout, en faisant l'impasse sur son passé mouvementé. Ce dernier, peu bavard, doit donner l'image d'un valet taciturne mais dévoué ; il semble qu'il remplisse avec compétence tous les offices d'un écuyer. Quant à Orihn Gaer, il ne cachera rien de ce qui le concerne pour peu qu'on s'intéresse à son cas.

Note

Si le Meneur de jeu veut mettre le doute dans l'esprit des joueurs, il pourra autoriser des jets de Sagacité à l'encontre d'Orihn Gaer comme d'Egel Orken. Un jet de Sagacité réussi sur Orihn Gaer ne révèle rien. En revanche, un jet de Sagacité réussi sur Egel Orken permet de deviner que sa personnalité à sa part d'ombre ; mais dans quelle mesure ?

Le Plan de Route

Si les aventuriers le désirent, Orihn Gaer décrira par le menu le voyage tel qu'il le prévoit. Pour rejoindre les hautes terres de Pikarayd, il compte faire étape dans la Cité de la Côte Jaune et Chalal. En renonçant à suivre la côte pour traverser, au plus étroit, les collines qui s'étendent à l'est de Cadsandria, il est possible de gagner 200 km et rejoindre la Cité de la Côte Jaune en 16 jours. De là, une route de commerce coupe à travers les terres et mène jusqu'à Chalal en une douzaine de jours. Pour la suite, Orihn Gaer envisage d'aller droit vers le sud ; 8 à 10 jours de chevauchée seront alors nécessaires pour gagner le cœur des



hautes terres. La suite du voyage est moins certaines : Orihn Gaer ne sait pas dans quels délais il trouvera les tribus qui l'intéressent.

Pour étayer son propos, le Vilmirien dispose d'une série de cartes assez complètes ; il n'y a guère que les hautes terres qui soient représentées par un vaste blanc.

La Nuit

Pour leur dernière nuit à Cadsandria avant le départ, Orihn Gaer laisse quartier libre à tous ceux qu'il emploie à condition que chacun soit à pied d'œuvre aux aurores. Les aventuriers peuvent profiter comme ils l'entendent de ces heures de liberté. Quant à Egel Orken, il va régler une vieille affaire personnelle.

Le hasard voulut en effet que trois jours plus tôt, date à laquelle Orihn Gaer et son serviteur arrivèrent à Cadsandria, ce dernier croise dans la rue Narek, un ancien compagnon de rapine. Or il y a une bonne raison pour que le souvenir de Narek soit resté si vivace dans l'esprit d'Egel Orken. Narek fut en effet l'homme qui le trahit en Vilmir et lui valut

d'être arrêté, jugé, condamné ; la suite vous est connue. Dès l'instant où il revit son vieil ennemi, Egel Orken n'eut plus qu'une idée en tête : se venger. Dès lors, il employa son temps à localiser Narek et y parvint la nuit précédant l'entrée en scène des aventuriers. Sa décision fut alors vite prise : il se vengerait de la plus sanglante manière dès la nuit suivante.

Et cette fameuse nuit arrive enfin. Par mesure de sécurité, Egel Orken quitte sa chambre située au premier étage par la fenêtre. Moins d'une heure plus tard, il arrive en vue de la mauvaise auberge où Narek a ses habitudes, s'introduit dans sa chambre en forçant une fenêtre, et le poignarde à plusieurs reprises dans son sommeil. Narek passe de vie à trépas en quelques secondes. Mais Egel Orken avait compté sans la courtisane qui pénètre dans la chambre au plus mauvais moment et se met à hurler devant le macabre spectacle. Les cris de la jeune femme alertent du monde et obligent Egel Orken à prendre ses jambes à son cou. Une heure plus tard, Egel Orken a regagné sa chambre ; son absence n'aura pas duré plus de deux heures.



Note

Il est impératif que les aventuriers ne se doutent en rien du meurtre perpétré par Egel Orken. S'ils devaient tenter de suivre le valet pendant la nuit, ce dernier les sèmerait sans difficulté. N'oubliez pas qu'Egel Orken est un voleur émérite auquel on ne la fait pas...

Les Collines

Sans presser particulièrement le pas, la petite troupe s'enfonce dans les collines qui s'élèvent à l'est de Cadsandria quatre jours après le départ.

Jusque là, le voyage s'est déroulé sans incident (sauf avis contraire du Meneur de jeu). Mais cette tranquillité ne va pas durer.

En effet, Narek appartenait à une guilde de voleurs qui n'entend pas laisser sa mort impunie. Sur la foi du témoignage de la courtisane et grâce à son immense réseau d'indicateurs, la guilde n'eut aucun mal à remonter jusqu'au Pot d'Encre et Egel Orken. La tête de ce dernier fut alors mise à prix, et quelques cavaliers se lancèrent à la poursuite de la petite troupe conduite par Orihn Gaer. Connaissant parfaitement la région et chevauchant à bride abattue, les cavaliers furent bientôt sur les talons des voyageurs et trouvèrent plus prudent de soudoyer une bande de brigands officiant dans les collines pour qu'elle tende une embuscade mortelle à Egel Orken et à tous ceux qui font route avec lui.

Habitué à des adversaires de seconde catégorie, les brigands ne monteront pas leur embuscade avec toute la prudence voulue. Ils profiteront d'un passage encaissé qu'empruntent leurs proies, lâcheront une volée de flèches sur elles mais se lanceront à l'assaut bien trop tôt. Le Meneur de jeu est libre d'évaluer le nombre des brigands en fonction de la puissance des aventuriers ; si nécessaire, il peut même diminuer les compétences des brigands. A priori, la troupe d'Orihn Gaer doit remporter une victoire facile sinon certaine et il est indispensable que le Vilmirien et

Le nombre exact des brigands devra être fixé par le Meneur de jeu. Pour la plupart, ce sont des paysans Argimilites ruinés par les mauvaises récoltes ou avides d'argent facile. Le courage et la discipline ne sont pas leurs qualités premières. Ils rechignent d'ordinaire à attaquer les voyageurs escortés mais la récompense promise par les voleurs de Cadsandria les a persuadés de s'en prendre à la petite troupe d'Orihn Gaer. Ils sont armés d'épées larges ou de haches d'armes ; un tiers d'entre eux ont des arcs de chasse. Ils portent en grande majorité des armures de cuir et anneaux.

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 12 **INT** 10 **POU** 12
DEX 13

Brigand

Points de Vie : 14

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée Large ou Hache d'Armes 65%, Arc de Chasse 40%, Bouclier (P) 60%.

Compétences : Déplacement Silencieux 50%, Ecouter 60%, Equitation 30%, Esquive 30%, Evaluer 55%, Orientation 60%, Pister 50%, Se Cacher 75%.

son serviteur sortent sains et saufs de la bataille. Les cavaliers venus de Cadsandria ne prendront pas part à la bataille mais observeront la scène de loin (un jet d'Idée réussi permet de les repérer) ; ils s'éloigneront dès que l'issue de l'embuscade ne fera plus aucun doute.

Les brigands détalent dès qu'ils comprennent avoir affaire à trop forte partie, laissant derrière eux blessés et équipement. Si les aventuriers

parviennent à faire des prisonniers, ils n'apprendront pas grand chose d'eux si ce n'est que des cavaliers «venus de la ville» ont payé leur chef pour qu'il monte cette embuscade ; le chef en question se nomme Sqav et il compte parmi les brigands qui ont pu prendre la fuite.

Orihn Gaer s'opposera à ce que l'on torture les prisonniers (ce qui serait d'ailleurs inutile). En revanche, il ne cache pas son inquiétude

Un Léger Détour

Les aventuriers auront peut-être l'idée de mettre la main sur ce fameux Sqav dans l'espoir d'en apprendre plus. Aux dires des prisonniers, le camp des brigands n'est pas très éloigné et il y a toutes les chances pour que Sqav et les hommes qui lui restent y soient réfugiés. Comme cela peut lui permettre de découvrir le fin mot de l'histoire, Orihn Gaer acceptera de tenter un coup de force. Son serviteur tentera bien de l'en dissuader mais il ne sera pas entendu.

Le camp des brigands se situe à une heure de marche du lieu de l'embuscade. Il s'agit en fait d'une vaste caverne aménagée donnant sur une vallée. Effondrés après leur cuisante défaite, les brigands ne songent même pas à surveiller leur domaine et les aventuriers parviendront sans mal à s'approcher de la caverne. Là, ils découvriront quelques femmes occupées à soigner les nombreux blessés pendant qu'une vive altercation oppose les rares hommes encore valides à leur chef ; on reproche à ce dernier de s'être fait berné et d'avoir envoyé ses hommes au massacre.

Un ou deux coups d'épée devraient suffire à rendre les personnages-joueurs maîtres du lieu. Heureusement pour Egel Orken, Sqav n'en sait guère plus que ses hommes : il sait que les hommes venus de Cadsandria appartiennent à la guilde des voleurs de la ville ; ceux-ci lui ont offert 500 bronzes pour attaquer le groupe des aventuriers mais il ignore pourquoi. Un jet de Sagacité réussi à l'encontre de Sqav permet de savoir qu'il est sincère. En définitive, les brigands sont les véritables dindons de la farce.

Faute de pouvoir en apprendre plus, il ne restera plus aux personnages-joueurs qu'à reprendre la route. Même si les aventuriers le proposent, Orihn Gaer se refusera à faire demi-tour pour mener une enquête à Cadsandria.

d'apprendre que quelqu'un veut sa mort. Sans mentir, il dira tout ignorer de l'identité et des motivations de ce mystérieux ennemi. Egel Orken fera mine de ne se douter de rien ; il a pourtant tout compris et un jet de Sagacité réussi à son encontre révèle-

Vérobar Deux-lames est originaire de Cadsandria. Il avait 13 ans et vivait de menus larcins quand Narek le rencontra et le prit sous son aile. Aujourd'hui, Vérobar est âgé d'une trentaine d'années. Les traits les plus significatifs de son caractère sont son ambition et sa vénalité. De fait, s'il est dans un premier temps bien décidé à éliminer Egel, il comprendra le moment venu quel intérêt il aurait à traiter avec lui. Il est grand, filiforme mais robuste. Il est brun, yeux noisette ; ses longs cheveux sont tenus sur la nuque par une lanière de cuir. Comme la plupart des gens de sa profession, il est vêtu le plus discrètement possible et affectionne les couleurs passe-partout telles que le noir, le gris, le brun. Lorsqu'il n'est pas en ville (et c'est donc le cas quand les aventuriers le rencontrent), il porte une armure de cuir et anneaux ; il combat avec une épée courte dans chaque main (d'où son surnom), et n'est pas malhabile au lancer de dague.

FOR 13 **CON** 16 **TAI** 16
INT 14 **POU** 10 **DEX** 16
APP 14

Vérobar Deux-lames

Points de Vie : 16

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Épée Courte (main droite)* 85%, *Épée Courte (main gauche)* 42%, *Dague Lancée* 80%, *Bagarre* 60%.

Démons / Élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Amorcer un piège 65%, Baratin 55%, Chercher 70%, Crocheter 80%, Déplacement Silencieux 90%, Ecouter 70%, Equitation 50%, Esquive 50%, Evaluer 65%, Grimper 70%, Orientation 30%, Se Cacher 75%.

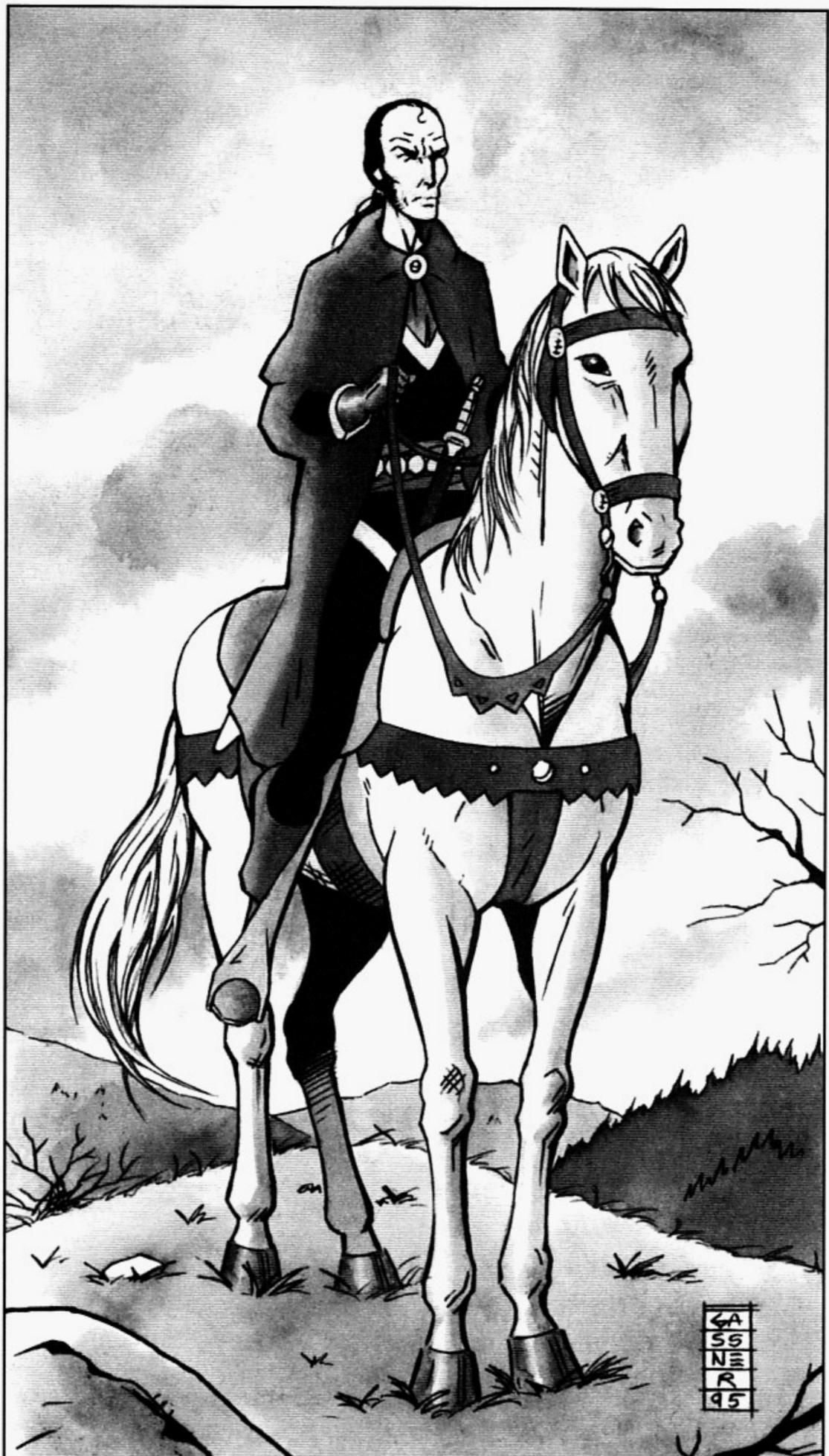
ra qu'il cache quelque chose. Si on le presse de questions, Egel Orken protestera de son innocence et son maître prendra sa défense, mettant fin au débat. Dès lors, Orihn Gaer donnera l'ordre de reprendre la route à moins que les aventuriers émettent l'idée de mettre la main sur Sqav, le chef des brigands (cf. encadré, Un léger détour).

Des Voleurs bien Têtus

Il est maintenant tant de faire connaissance avec les cavaliers chargés d'éliminer Egel Orken. Ces derniers, on le sait, appartiennent à la

gilde des voleurs de Cadsandria, guilde dont le malheureux Narek faisait également partie. Au départ, leur mission semblait simple : il ne s'agissait après tout que d'éliminer l'assassin de leur collègue. Mais les pauvres voleurs sont tombés sur un os en la personne des personnages-joueurs. Ce dernier échec ne découragera pourtant pas celui qui commande les Cadsandriens, Vérobar Deux-lames.

Comme ses hommes, Vérobar Deux-lames est voleur de profession. Mais deux faits le distinguent du lot : il avait pour meilleur ami et mentor





le défunt Narek, et il est en passe de devenir le plus jeune des bras droits du maître de sa guilde. Ces deux éléments font autant de raisons pour Vérobar de ne pas abandonner. Il est d'une part animé par un très fort désir de vengeance et, d'autre part, rentrer bredouille ruinerait ses chances de promotion. Autant dire que Vérobar est pour l'heure bien décidé à faire passer Egel Orken de vie à trépas. Quant aux hommes de Vérobar Deux-lames, ils sortent à peu près tous du même moule décrit dans l'encadré suivant.

Le nombre exact des hommes de Vérobar devra être fixé par le Meneur de jeu. Ils sont pour la plupart natifs d'Argimiliar. Tous appartiennent à la guilde des voleurs de Cadsandria ; ils savent donc le poids que pèse déjà Vérobar dans leur organisation et lui obéissent sans discuter. Ils portent des armures de cuir et anneaux et combattent avec des sabres, des cimeterres ou des épées courtes ; certains emploient la fronde avant le combat rapproché.

FOR 13 CON 13 TAI 12
INT 10 POU 10 DEX 15

Homme de Vérobar

Points de Vie : 13

Armure : 1D6+1 (heaume porté), Cuir et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Courte, Cimeterre ou Sabre d'Abordage 75%, Fronde 60%.*

Compétences : Déplacement Silencieux 70%, Ecouter 60%, Equitation 40%, Esquive 50%, Evaluer 45%, Se Cacher 75%.

Le Pont

Deux jours après l'embuscade, les aventuriers et leurs compagnons de voyage chevauchent encore dans les collines en direction de l'est.

Leur progression est rendu plus difficile par une neige qui tombe en permanence depuis 24 heures ; la

couche de neige n'est pas suffisante pour entraver la marche mais elle cache déjà les pistes et le petit groupe a probablement fait quelques détours inutiles. Quoiqu'il en soit, les personnages-joueurs sont encore dans les collines quand ils aperçoivent au loin un pont de bois, pont long d'une vingtaine de mètres et enjambant une rivière large et profonde qu'il faut obligatoirement franchir. D'après les cartes d'Orihn Gaer, le seul moyen d'éviter le pont serait de faire un détour par le nord d'une bonne centaine de kilomètres. Bref, il faut se résoudre à utiliser le pont, aussi branlant soit-il.

Vous l'avez deviné, c'est ici que Vérobar et ses hommes comptent intervenir. De fait, c'est lorsque les aventuriers et leurs compagnons seront au beau milieu du pont que

les voleurs surgiront de nulle part sur les deux berges pour les cerner. Le dispositif des voleurs est bien pensé. Ils sont en nombre égal sur chaque berge et des cordes invisibles sous la neige peuvent être tendues à chaque extrémité du pont pour faire chuter les chevaux.

Bien que menaçants, les voleurs n'attaqueront pas les premiers. Au contraire, Vérobar Deux-lames s'avancera de quelques pas et, s'adressant au groupe des personnages-joueurs, expliquera qu'il n'en veut qu'à la vie d'Egel Orken et dira pourquoi. Après avoir fusillé son serviteur du regard, Orihn Gaer dira bien fort que les lois de la noblesse l'empêche de livrer un de ses serviteurs à qui que ce soit exceptée la justice de son pays, et qu'il se réserve le droit de le punir comme il





l'entend. Cette réponse sera loin de satisfaire Vérobar qui, connaissant la puissance de ses adversaires, tentera une nouvelle fois d'obtenir qu'Egel Orken lui soit livré. Prisonnier de ses principes, le Vilmirien se tournera alors vers les personnages-joueurs et, à voix basse, leur proposera de le quitter. Quant à lui, il préfère mourir que livrer un serviteur, aussi coupable soit-il.

Gageons que les aventuriers resteront aux côtés de leur employeur. Dès lors, l'issue de la discussion ne fait aucun doute : il faut se battre. Le Meneur de jeu est libre d'évaluer le nombre et les compétences des voleurs en fonction de la puissance des personnages-joueurs. Si ces derniers doivent survivre au combat, il devra seulement faire en sorte que ni Orihn Gaer ni Egel Orken ne soient tués. Quant à Vérobar, il doit pouvoir s'enfuir avec au moins l'un de ses hommes (en tombant dans la rivière, par exemple).

Colère du Maître

Les voleurs vaincus, Orihn Gaer attendra d'être certain d'être en sécurité pour statuer sur le sort de son serviteur. Si nécessaire, il aura demandé aux aventuriers de surveiller Egel Orken dans l'intervalle afin d'être certain que ce dernier ne lui fausse pas compagnie. Le Meneur de jeu pourra d'ailleurs corser le scénario en imaginant une tentative de fuite de la part d'Egel Orken.

Au moment voulu, donc, Orihn Gaer laissera éclater sa colère. En effet, Egel Orken a manqué à nombre de ses devoirs de serviteur ; il a surtout, par son crime et son silence (car lui seul connaissait les motifs de la seconde embuscade), mis la vie de son maître plusieurs fois en péril. Pour l'aider à statuer, le Vilmirien proposera à son serviteur de se défendre et voudra connaître l'avis des personnages-joueurs. En définitive, il tiendra compte du fait que le crime d'Egel Orken était motivé par un sentiment de vengeance légitime ; mais il ne lui pardonnera pas d'avoir écouté ses sentiments aux dépens des intérêts de son maître. En conséquence de quoi Orihn Gaer renoncera à tuer son serviteur pour le chasser. Humilié, celui-ci sera contraint de partir dans l'heure, quelque soit son état physique et avec un cheval pour seule richesse.

Vengeance du Serviteur

Tandis qu'Orihn Gaer et les aventuriers poursuivent la route prévue, Egel Orken, lui, tente de rejoindre l'un des nombreux villages qui parsèment la côte Argimilite. Mais il a à peine chevauché quelques heures le lendemain de son renvoi qu'il est repéré par Vérobar et les quelques hommes qui lui restent peut-être.

Réjouis de l'aubaine, les voleurs surprendront Egel Orken dans son sommeil la nuit venue. Avant de lui régler son compte, pourtant, Vérobar prendra un malin plaisir à effrayer

son prisonnier et à lui expliquer combien sa mort va lui faire plaisir : non seulement il vengera un ami mais, en plus, il obtiendra sans aucun doute une promotion longtemps espérée. Voyant là une chance de sauver sa vie, Egel Orken proposera alors un marché au voleur. Que vaut-il mieux pour lui ? Ramener la tête du meurtrier d'un voleur parmi d'autres, ou donner l'occasion à sa guilde de gagner une petite fortune ? Intrigué, Vérobar voudra en savoir plus. Poussant son avantage, Egel Orken expliquera que son ancien maître est le fils d'une riche famille vilmirienne, une famille sans doute disposée à payer une très lourde rançon. Quant à retrouver le jeune homme, cela ne pose aucun problème : Egel Orken connaît la route qu'il s'appête à suivre. Jugeant qu'on apprécie souvent qu'un chef fasse preuve d'initiative, Vérobar Deux-lames acceptera l'offre. Ainsi, Egel Orken trouve non seulement l'occasion de sauver sa vie mais celle de se venger d'un maître injuste à ses yeux.

L'Enlèvement

Egel Orken et ses nouveaux compagnons chevauchant à bride abattue, ils seront à pied d'œuvre trois ou quatre jours après le combat sur le pont



A cette date, les aventuriers seront près de quitter les collines. Le Meneur de jeu est libre d'imaginer comme il l'entend les circonstances de l'enlèvement d'Orihn. Les voleurs n'étant pas en position de force, ils opéreront sans doute de nuit. Peut-être profiteront-ils d'un tour de garde que le Vilmirien prend seul.

Néanmoins, les aventuriers se réveilleront un beau matin pour découvrir qu'Orihn Gaer a disparu. Un jet de Pister réussi permettra de découvrir les traces de quelques chevaux non loin de là ; et parmi celles-ci, des empreintes étrangement similaires à celles laissées par la monture du Vilmirien. En substance, tout indique qu'Egel Orken a pris part à l'enlèvement puisque seule sa monture avait les mêmes fers que celle de son maître.

A ce stade du scénario, les personnages-joueurs sont totalement libres de leurs actes. Ils peuvent laisser Orihn Gaer à son triste sort, auquel cas l'aventure prend fin ; ou se lancer à la poursuite des kidnappeurs.

La Poursuite

L'averse de neige ayant cessé, les aventuriers pourront facilement suivre les traces des fuyards sans parvenir pourtant à les rattraper. Après deux jours, malheureusement, la neige se remettra à tomber pour effacer toutes les traces en quelques heures. Au fur et à mesure que les traces s'estompent, le Meneur de jeu pourra exiger des jets de Pister à -10%, -20%, etc. au fil des heures.

Et viendra le moment où les aventuriers n'auront plus devant eux qu'un tapis de neige parfaitement uniforme.



C'est alors que la chance viendra à leur secours. En effet, au moment où ils s'apprêtent à renoncer, des hurlements de douleur retentissent dans les collines. Parvenir à leur source est un jeu d'enfant au prix de quelques jets d'Ecouter réussis. Les aventuriers auront alors la surprise de retrouver d'anciennes connaissances. Devant eux, légèrement en contrebas, Sqav et quelques uns de ses brigands torturent pour se distraire l'un des hommes de Vérobar.

La scène se déroule à l'entrée d'une caverne peu profonde qui protège assez mal les tortionnaires et leur victime des intempéries.

Captivés par leur sale besogne, les brigands seront très facilement surpris et les aventuriers devraient en venir à bout sans difficulté majeure. Si un combat doit alors avoir lieu, le Meneur de jeu utilisera pour les brigands la description proposée plus haut. Cf. l'encadré suivant concernant Sqav.

Aussi rapides soient-ils, les aventuriers ne libéreront pas le torturé assez vite pour lui permettre de survivre plus de quelques instants. Un jet de Médecine ou d'Idée réussi révèle en effet qu'il est en train de vivre ses derniers instants ; magie exceptée, aucune guérison n'est possible. Outre les traces des charbons ardents que les brigands déposaient sur son torse, le voleur souffre à l'abdomen d'une terrible blessure sans doute occasionnée par un coup d'épée.

Après avoir raconté comment Egel Orken en est venu à enlever Orihn Gaer en association avec Vérobar Deux-lames (cf. plus haut), le voleur trouvera encore la force d'expliquer comment ils avaient l'intention de faire entrer le Vilmirien le plus discrètement possible dans Cadsandria. Il se trouve que la guilde des voleurs est en étroite collaboration avec des contrebandiers dont les navires chargent leurs cargaisons illégales dans les villages côtiers des environs avant de gagner la capitale. Le hasard veut

Sqav est un déserteur de l'armée Argimilite. Réfugié dans les collines après sa désertion, il trouva bientôt l'occasion de mettre ses compétences au service d'une bande de brigands. Il fit si bien qu'il en devient bientôt le chef. Sqav a 35 ans. Jouissant d'un joli bagou, c'est un homme de grande taille, musculeux, totalement chauve, aux yeux bleus. Il porte une demi-plaques et anneaux (souvenir de ses années de service dans l'armée) et combat le plus souvent à la hache d'armes.

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 13 **POU** 11
DEX 12 **APP** 11

Points de Vie : 17

Armure : 1D8+2 (heaume porté), Demi-plaques et anneaux

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : Hache d'Armes 95%, Epée Courte 60%, Bouclier (P) 80%.

Compétences : Baratin 75%, Déplacement Silencieux 50%, Ecouter 60%, Equitation 60%, Esquive 40%, Orientation 55%, Pister 65%, Se Cacher 60%.

Sqav

qu'un tel navire fasse étape dans un village tout proche d'ici quelques jours. Vous devinez le reste...

Tout allait bien jusqu'à aujourd'hui. En effet, les kidnappeurs eurent la malchance de croiser la route des brigands de Sqav. En sur-nombre, ceux-ci n'hésitèrent pas à attaquer ceux qu'ils jugeaient d'abord responsables de leur récente défaite. Seul Vérobar et Egel Orken réussirent à prendre la fuite en emportant son prisonnier et en laissant le pauvre voleur derrière eux. Tout porte à croire qu'ils sont en route pour le fameux village. S'il reste encore des brigands en état de parler, ils expliqueront que leur rencontre avec les voleurs n'est pas totalement un hasard. En fait, ils suivaient leurs traces pour se venger du traquenard dans lequel ils avaient été attirés ; ils furent d'ailleurs les premiers surpris de voir Vérobar et ses compagnons arriver en sens inverse.

Le Village

Sur les dernières indications du voleur, parvenir au village côtier est l'affaire d'une journée de bonne chevauchée.

Les aventuriers devraient comprendre que c'est là leur dernière chance de sauver Orihn Gaer ; s'il embarque pour Cadsandria, il tombera aux mains de la guilde des voleurs et nul ne pourra l'en tirer. Le Meneur de jeu pourra exiger quelques jets d'Equitation afin de vérifier que les personnages-joueurs soutiennent bien le rythme le plus rapide.

Les aventuriers arriveront à destination à la nuit tombée. Le village en question est en fait un pauvre hameau perdu au fond d'une crique ; il compte au mieux une dizaine de misérables bâtisses. Un jet de Chercher permet de repérer le petit navire qui, toutes voiles baissées et dans l'ombre, mouille à quelques dizaines de mètres de la côte. Sur la plage gisent les frêles embarcations des pêcheurs locaux. C'est en effet marée basse, et les navires ne pourront quitter la crique avant l'aube. Orihn Gaer est déjà à bord quand les personnages-joueurs arrivent. Il ne reste donc que quelques heures à ces derniers pour mettre au point et tenter son évasion. Comme il est difficile de prévoir dans le détail comment les aventuriers

vont opérer, voici les principaux éléments avec lesquels le Meneur de jeu devra composer :

Le Navire

Il fait une dizaine de mètres de long ; 5 mètres au plus large ; un mât ; une douzaine de rames ; pour l'approcher le plus discrètement possible, le mieux est encore de nager.

L'Equipage

Il est sur le qui-vive (des sentinelles surveillent les alentours) ; il compte une dizaine de contrebandiers (cf. encadré), dont huit à bord.

Dans le Village

Deux contrebandiers sont postés à l'entrée du village ; leur rôle est de prévenir le navire de l'arrivée éventuelle de cavaliers ; s'ils sont prudents, les aventuriers pourront les repérer sans être vus avec un jet de Chercher réussi Naturellement, Egel Orken et Vérobar Deux-lames compteront parmi les adversaires des aventuriers ; l'un comme l'autre préféreront mourir plutôt que de se rendre ou abandonner la partie.

Epilogue

Si tout va bien, les aventuriers parviendront à libérer Orihn Gaer.

Ce dernier se montrera particulièrement reconnaissant et offrira une forte récompense à ses sauveurs (au choix du Meneur de jeu). Si le Meneur de jeu pense pouvoir enchaîner directement avec la deuxième partie de cette aventure (à paraître dans le prochain Tatou), le Vilmirien proposera à nouveau aux personnages-joueurs de l'accompagner jusqu'en Pikarayd. Si le Meneur de jeu compte mettre en scène une autre aventure avant ça, Orihn Gaer souhaitera rentrer chez lui pour se remettre de ses émotions mais il fixera rendez-vous aux aventuriers pour une nouvelle tentative d'expédition en Pikarayd.

A suivre...

Pierre Henri Pevel

Les statistiques suivantes conviennent pour tous les contrebandiers, capitaine excepté. Le Meneur de jeu pourra raisonnablement modifier leur nombre en songeant à modifier proportionnellement la taille de leur navire. Ils portent des armures de cuir maritimes et combattent pour la plupart au sabre d'abordage.

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 14 **INT** 09 **POU** 10
DEX 14

Contrebandiers

Points de Vie : 14

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Sabre d'Abordage ou Epée Large 70%, Dague 50%.

Compétences : Bagarre 60%, Chercher 50%, Ecouter 50%, Esquive 60%, Grimper 70%.

Le capitaine des contrebandiers est un homme de grande taille, robuste et massif. Ses cheveux sont noirs et courts ; ses yeux sont noirs. Il porte un collier de barbe aussi sombre que sa chevelure. Argimilite d'adoption, il sa bat à la hache lormyrienne et porte l'armure de cuir commune au gens de mer.

FOR 16 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 14 **POU** 13
DEX 14 **APP** 13

Le Capitaine

Points de Vie : 17

Armure : 1D6 (heaume porté), Cuir maritime

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache Lormyrienne 95%, Dague 80%

Démons / Élémentaires Liés : au choix du Meneur de jeu.

Compétences : Bagarre 80%, Grimper 50%, Eloquence 75%, Evaluer 100%, Jeunes Royaumes 40%, Sagacité 70%, Monde Naturel 25%, Natation 80%, Naviguer 110%, Orientation 100%.

Ascension et Chute du Ténébreux Empire

Uⁿ
extrait de l'Atlas
de l'Europe du
Tragique
Millénaire
d'Erlan de Parye

Introduction

La puissance de la Granbretanne mûrit pendant deux millénaires sous la direction d'un monarque unique, immortel.

Son peuple fut lentement modelé et forgé pour devenir les millions de guerriers enhardis, disciplinés et totalement dévoués à leur maître, qui partirent à la conquête d'une Europe déchirée par la guerre. Tels des demi-dieux mythologiques, ils purifièrent l'humanité afin de la préparer à sa renaissance flamboyante sous le règne de leur monarque éternel.

La Préhistoire

Crépuscule de l'Age d'Or

L'humanité avait atteint ce paisible équilibre imaginé par les philosophes les plus utopistes. La faim et la maladie étaient des maux d'une autre époque ; l'oisiveté et le plaisir prenaient tout leur sens alors que les automates s'occupaient des tâches ingrates.

Jamais l'humanité ne fut si civilisée, riche, savante. La science semblait avoir atteint son apogée, ses limites ayant été rejetées. Les nouveaux aventuriers se lançaient à la conquête des étoiles à bord de nefes d'argent, ou à celle de dimensions mystérieuses.

C'est par l'une de ces expéditions qu'arriva sur Terre le Bâton Runique, alors considéré comme une relique extra-terrestre d'un peuple stellaire disparu.

Il apparaissait à un moment décisif de l'histoire des hommes, où il devait les mener à briser leur allégeance au Destin et aux Seigneurs d'En Haut qui régissaient le Million de Sphères.

Mais cette révolution décisive ne pouvait s'inscrire auprès d'une civilisation trop avancée qui aurait refusé de risquer sa sécurité contre des divinités quelle n'avait jamais vu se manifester, et dont elle aurait préféré l'étude à la destruction. Après avoir été acheté par un collectionneur Asiatique, le Bâton Runique disparut.

C'est alors que la guerre éclata, faisant voler en éclat la plus grandiose civilisation jamais bâtie par l'homme. Libre des entraves dorées quelle s'était elle-même forgée, l'Humanité pouvait remplir son ultime tâche : s'affranchir des influences divines. De cette terrible Destinée s'acquitteront avec succès Dorian Hawkmoon et Erekosë, deux incarnations du Champion éternel, trois millénaires plus tard.

Le Tragique Millénaire

Dans toute l'Europe il n'y eut pas plus grande victime de la Pluie de Mort que l'Angleterre. L'idéaliste peuple insulaire fut harcelé avec malveillance par les autres nations mondiales, aussi le pays devint un enfer nucléaire irradié, pourvoyeur de paysages lunaires privés de vie. Les survivants hantaient les terres désolées parcourues par des vents brûlants et il fut bien improbable que la race britannique pût subsister.

Bien que cela puisse être difficile à imaginer, le Yel fut de toutes les régions la plus dévastée. Hallapandur la Cité des Sciences construite pour commémorer le savoir incomparable accumulé par l'Humanité, et où se

réunissaient les plus éminents savants et philosophes de L'Europe fut une cible privilégiée car elle était devenu la capitale européenne du Progrès, tant social que technologique.

Puisant dans des caches d'armes secrètes, le tyran anglais Max Howell réunifia les parcelles éclatées des îles Britanniques. Lorsqu'il franchit le Pont d'Argent et posa le pied en France, à la tête d'une armée régulière et d'un état organisé, nombre d'hommes et de femmes le rejoignirent. Il ne lui fallut que peu de temps pour plier ceux qui ne croyaient pas à la nécessité d'une autorité et d'un ordre forts.

En une dizaine d'années, l'anglais créa à la force de ses poignets sa Grande Europe. Seuls les solides moscovites lui résistaient encore à l'Est.

Parye était devenue la capitale du nouvel empire britannique. Howell appréciait son calme et sa beauté toute cristalline, seul endroit où il prétendait pouvoir se détendre de brefs instants. Ayant retenu les leçons de l'histoire et se remémorant l'enlèvement des forces d'invasion germaniques dans l'hiver moscovite lors du

XXème siècle, Howell jugea plus sage de retarder jusqu'à la fonte des neiges le coup de grâce.

Il ne vint jamais. Le réunificateur fut assassiné lors de festivités par un individu masqué, tout de noir et d'or vêtu, qui prétendit avoir agi pour le compte du Bâton Runique. Il disparut mystérieusement et Howell ne fut jamais vengé.

La Grande Europe ne lui survécut pas, car sans son infallible autorité, les nations conquises se tournèrent à nouveau le dos et sombrèrent dans une anarchie destructrice.

Fondation des Tribus

Révolution des Femmes

Les anglais se disputèrent les rênes tombées des mains de Max Howell, si bien qu'une guerre civile éclata. Au XXVème siècle, les hommes mobilisés pour la bataille, les champs laissés à l'abandon, et enfin les radiations provoquant l'apparition de nouvelles créatures dangereuses comme les Pestilentiels conduisirent l'état britannique au bord de la désintégration.

La vindicative population masculine s'autodétruisant et les entraînant dans leur chute, les femmes se réunirent, d'abord pour faire valoir leurs droits puis pour infléchir sur le cours de la politique. N'acceptant pas que l'on puisse leur tenir tête, les hommes précipitèrent leur chute en leur imposant parfois brutalement chacune de leurs inepties destructrices et déshonorantes. Les anglaises firent alors sécession, et s'enfuirent dans les régions abandonnées par les hommes. La race anglaise survécut tant bien que mal grâce aux raids lancés par les deux sexes pour capturer des mâles ou des femelles destinés à la reproduction (NdR : une tradition orale colportée de génération en génération par la Sororité moderne donne à ce schisme des origines très insultantes pour les hommes, que l'auteur a préféré écarter).

Les femmes tirèrent assez bien leur épingle du jeu, devinrent des guerrières rivalisant avec les hommes et instaurèrent une société matriarcale plus posée que celle brutale et machiste de leurs anciens compagnons. Ces derniers avaient encore à lutter entre eux pour le contrôle de l'Angleterre, puis contre les femmes



pour assurer leur pérennité. S'ils auraient pu à la rigueur venir à bout des femmes, ils ne purent faire autrement que s'autodétruire dans leur obsessionnel besoin de pouvoir et dans leurs luttes intestines.

Population exsangue et presque réduite à néant, c'est avec soulagement que les hommes acceptèrent finalement la domination féminine.

Les Cent Tribus

Malgré le rapprochement des anglais des deux sexes sous le règne du matriarcat, leur condition ne s'améliorait pas.

Les naissances mutantes devenaient communes, et les nourrissons déformés étaient noyés dès leur naissance, puis enterrés seuls ou avec leur mère qui succombait presque toujours au déchirant accouchement.

Constatant leur rapide corruption, les anglais se prirent à respecter et à vénérer tout ce qui autour d'eux n'avait pas été déformé par le Tragique Millénaire.

Cette vénération se transforma en adoration et une sorte de culte animiste vit le jour. Rien de viable n'en sortit, à part un changement profond dans les mentalités. Les clans s'éparpillèrent et cherchèrent à s'inspirer de leur environnement pour enrayer la lente dégénérescence de leur race.

Recopiant les modes de vie et les rituels amoureux de l'animal totem que chaque clan s'était choisi, le rythme des naissances mutantes au sein des clans diminua effectivement, encourageant les anglais dans cette pratique animiste. Cependant, cette décroissance n'était qu'une coïncidence répondant à la perte de viru-

lence des poches irradiées, et d'une adaptation de l'homme et de la nature à leur nouvel environnement. En une dizaine de générations, la démographie anglaise se stabilisa, puis se prépara à croître.

La société, bien que toujours matriarcale, était désormais articulée autour de complexes rituels mimant certains aspects de la vie animale. Les clans ayant choisi le même animal totem se regroupèrent et affinèrent leurs cérémonies parodiant les animaux. Une centaine de tribus se formèrent ainsi, chacune vivant à la manière de son totem. Il sembla que le règne animal entier fut représenté. Au bout d'une autre dizaine de générations, le mimétisme consuma les anglais à tel point que les tribus devinrent rivales ou ennemies, selon que leur totem fut ou non celui d'un prédateur. Le cannibalisme devint donc une pratique courante, les carnassiers s'en prenant aux végétariens. Le fragile équilibre social se disloqua, laissant les tribus en proie à la guerre et à la guérilla.

L'Empire des Glaces

Après qu'il eût réuni la Scandie, Harald l'Impitoyable tourna vers l'extérieur sa machine de guerre. Il déploya des troupes exploratoires afin de jauger la puissance militaire de ses voisins, exception faite de la Moscovie avec laquelle il avait toujours existé des tensions et dont il connaissait déjà la valeur.

L'armée scandinave ne rencontra que peu de résistance de la part des clans granbretons désunis et occupés à se battre entre eux. En quelques mois, le Protectorat de Granbretagne fut fondé et le Tegn Warh, une sorte de superintendant, arbitra depuis son palais de Londra les querelles des tribus granbretonnes.

Avènement de Huon

Chute du Matriarcat

Les clans granbretons restèrent inféodés à l'empire scandinave pendant plusieurs siècles. Payant les tributs exigés, ils étaient laissés en retour libre de s'entre-déchirer à leur guise.

Un jour deux frères issus d'une longue dynastie régnante de la Tribu de la Mante Verte préparèrent en secret une révolution, visant à renverser le matriarcat. Citant en exemple le modèle scandinave, ils





n'eurent pas de mal à ébranler la soumission des hommes aux femmes et à trouver des fidèles prêts à les suivre dans leur rébellion.

Le jour de la révolution, le prince consort Huon devait connaître la Cérémonie de la Mante où, drogué, il aurait dû féconder les princesses du clan durant la journée pour être dévoré le soir par ses amantes.

Aidés de leurs fidèles (et avec la bénédiction du Tegn Warh qui jugeait plus naturelle une domination masculine), Huon et son jeune frère Sred prirent le pouvoir, et jetèrent les femmes en esclavage.

Les années suivantes, ils portèrent la révolution dans toutes les tribus et sortirent vainqueurs de la lutte contre leurs homologues féminins.

Les tribus libérées acceptèrent Huon comme chef unique et les clans du Protectorat de Granbretagne furent pour la première fois unifiés.

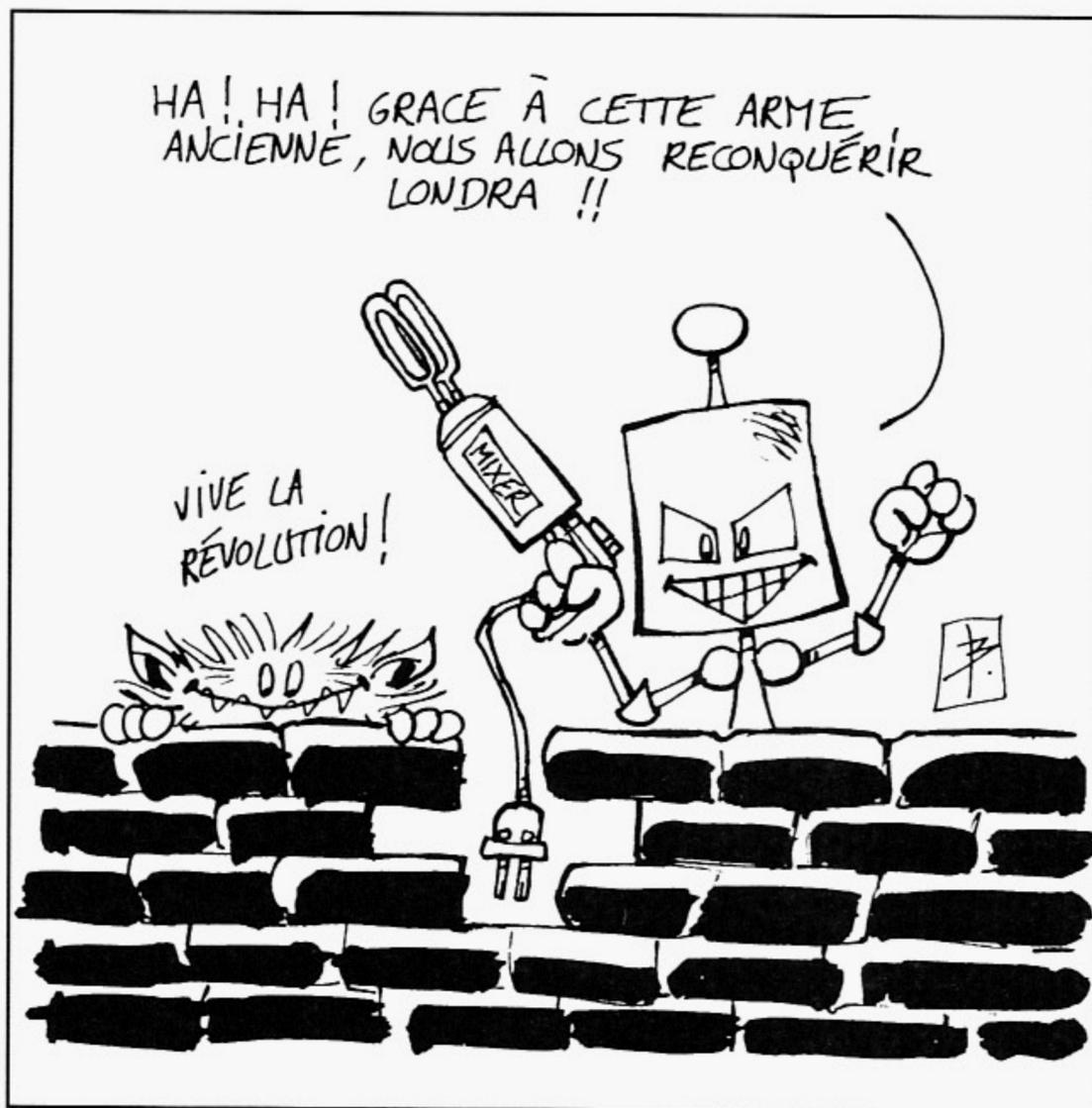
Intelligemment, Huon sut attendre son heure et feignit la servitude en prêtant immédiatement allégeance à l'Empereur Harald IV, lequel apprécia cette initiative alors qu'il se préparait à envoyer une armée calmer les ardeurs révolutionnaires des granbretons.

La Prise de Londra

Les tribus du Loup, du Sanglier, de l'Ours et du Serpent représentaient les plus loyaux alliés de Huon qui dirigeait lui-même fermement la tribu de la Mante.

Soupçonnant le Prince des Serpents de perfidie, Huon le fit exécuter et mit à sa place son frère Sred. Celui-ci ne tarda pas à découvrir que son prédécesseur préparait sa propre révolution, qu'il aurait mené à l'aide d'antiques sorcelleries découvertes dans les ruines de Londra. Sred s'accapara bien sûr ses trouvailles.

Lorsqu'il se sentit suffisamment maître des tribus granbretonnes, Huon joua ses dernières cartes. Feignant des troubles internes comme il y en avait toujours eu entre les clans granbretons, il manipula le Tegn Warh afin que sa garnison sorte de la citadelle londonienne rétablir le



calme. Exploitant l'exiguïté des ruelles en ruines de Londra et leur expérience de la guérilla vieille de plusieurs siècles, les partisans de Huon écrasèrent les scandinaves.

En moins de six jours de siège, le palais de Londra fut pris et Huon, triomphant, se proclama Roi de Londra et de Granbretagne. Les tribus alliées lui prêtèrent allégeance et formèrent les premiers Ordres granbretons : Mante, Loup, Sanglier, Ours et Serpent.

Un Roi éternel

Le massacre de la garnison scandinave provoqua la colère de Harald IV qui envoya plusieurs contingents de guerriers à Londra.

Grâce au génie stratégique démontré par Huon et son frère, tous furent défaits dans le labyrinthe des ruines de Londra. Galvanisés par le charisme et le talent de leur Roi, les Princes d'autres tribus apportèrent à leur tour à Huon leur concours.

Devant les échecs répétés de ses meilleurs troupes, Harald IV prit la tête de mille serpents des glaces, disposant ainsi de plus de 100 000

guerriers. Après deux mois de lutte ininterrompue dans Londra où chaque maison fut prise et reprise, les 40 000 granbretons de Huon, aidés par les premières lances feu conçues par Sred, arrachèrent la victoire à l'Empire des Glaces dans une bataille où l'empereur lui-même trouva la mort.

Très gravement blessé au cours de la bataille, Huon aurait également succombé sans les fragments et restes de science découverts par Sred. Celui-ci lui construisit, d'après d'antiques plans, le célèbre Globe Trône à partir duquel il régna sur Londra et la Granbretagne toute entière. Mais en quelques années, les relations se dégradèrent entre les deux frères.

Piégé pour l'éternité dans son globe, Huon craignait une trahison de Sred qui, avec ses enfants, représentait une dynastie plus naturelle que la chose recroquevillée qu'il devenait au fur et à mesure que ses muscles s'atrophiaient.

Mandatant ses Mantes les plus fidèles, Huon fit assassiner son frère et ses enfants. Sred échappa au complot mais eut la sagesse de disparaître définitivement, laissant son frère ingrat régner tranquillement.

Craignant moins de perfidie de la part de ses propres cousins, Huon les laissa prospérer en paix.

Le Règne de Huon

la Granbretagne

Les granbretons eurent à explorer leur propre pays. Les tabous imposés par les anciens clans levés par le Roi Huon, de hardis volontaires accompagnèrent les Serpents, à la curiosité insatiable, à la recherche de ruines susceptibles de révéler leur part des secrets de l'Age d'Or.

Les Ruines du Yel

Hallapandur à elle seule fut inlassablement exploitée au cours de plusieurs années, malgré les pestilentiels qui y pullulaient. D'autres cités furent exhumées par les explorateurs granbretons, ce qui permit à l'Ordre du Serpent de fonder les bases des connaissances scientifiques tronquées qui allaient devenir les leurs. Les radiations, les virus invisibles, les pestilentiels, les minimes, les carapaces et les ombres causèrent néanmoins la perte de nombreux aventuriers valeureux.

La Tourbe de Sypswitch

Les marais de Sypswitch furent jugés inintéressants et laissés à leur population d'hommes serpents dégénérés. De rares contacts commerciaux furent néanmoins établis, les tourbières abritant des cultures perlières et des espèces végétales inédites que les Serpents tenaient à analyser.

Les Dômes d'Insectoïdes

La forêt d'Arkwood, elle, subit quelques tentatives d'exploitation. Les investigations granbretonnes les conduisirent jusqu'au centre de cette forêt de mousses et de champignons que la lumière n'éclaire jamais, et ils y découvrirent un gigantesque dôme rouge bâti par des ouvriers insectoïdes mutants qu'ils nommèrent Dramits. Pendant plusieurs mois, des safaris furent organisés afin d'exterminer les rouges qui s'efforçaient comiquement de poursuivre leurs travaux pendant que les chasseurs mordaient de leurs épées et de leurs lances dans leur chitine.

Très vite, une nouvelle espèce de Dramits fit son apparition. Les créatures répondirent aux attaques des granbretons en leur présentant des guerriers dont les principales armes étaient la ténacité et la vigueur. Les chasseurs écrasèrent facilement leur contre-attaque, mais le Roi Huon jugea inquiétant qu'une colonie ani-



male puisse d'une quelconque façon menacer son royaume ou ses sujets. Il donna l'ordre à ses soldats de détruire le dôme. Après plusieurs victoires de plus en plus laborieuses, les granbretons comprirent que les Dramits avaient adapté leur tactique primaire et instinctive à leur complexe stratégie. Situé loin de Londra à l'intérieur de sa ténébreuse forêt, le dôme fut finalement laissé tranquille avant que trop des forces de la Granbretagne n'y soient investies et perdues.

Les Neiges du Nurmland

Totalement désert, le Nurmland ne présentait aucun intérêt social, économique ou stratégique. Des forteresses bâties sur la frontière du Kotland prévenaient toute investigation barbare, et abritaient les garni-

sons disciplinaires du royaume. Le plat pays neigeux était par contre un idéal champ de manoeuvres où les troupes de Huon s'endurcirent et affûtèrent leurs tactiques militaires.

La Retraite du Surmland

Ces terres sans relief ne furent que timidement travaillées, assurant la subsistance de la capitale, Londra. Les nobles du Royaume y firent construire des résidences et des manoirs, qu'ils n'habitaient que rarement car les activités à la Cour du Roi Huon les occupaient la plupart du temps.

Les Désolations barbares

Le Kotland et les îles formant les Orkneys furent laissées aux mains des tribus barbares que les granbretons renoncèrent à civiliser. Leurs



structures sociales rigides, leur refus d'embrasser les coutumes granbretonnes et surtout de prêter allégeance à leur Roi en fut plus qu'ils ne pouvaient supporter. Ils leur auraient certes déclaré la guerre et soumis de force s'il y avait eu quelque chose de concret à y gagner. Tout ce que les relations entre les granbretons et les barbares y gagnèrent en fait furent une haine et un mépris réciproques.

L'île Brisée

Moins d'une centaine d'années après l'anéantissement de l'Empire des Glaces, la Granbretagne fit main basse sur l'Eire. Le roi occis et sa capitale rasée, les eiriens sombrèrent dans l'anarchie. Les factions se muèrent en clans et se livrèrent des guérrillas incessantes.

L'île entière devint, à l'instar du Nurmland et du Surmland, un champ d'exercice et de manoeuvres, les recrues bénéficiant de cibles réelles pour s'entraîner. Une multitude de forts furent également construits afin de contrôler les foyers de rébellions que la Granbretagne hâtait délibérément, offrant à ses recrues des exercices de choix.

L'Expansion des Ordres

Au fur et à mesure que se précisait la vocation militaire de la Granbretagne, de nouveaux Ordres spécialisés furent créés. La notion de profession disparut rapidement alors que chaque individu était entraîné dans un domaine unique où l'on attendait de lui qu'il soit performant. La société était alors devenu une sorte de méritocratie où les plus fidèles d'une caste occupaient les postes de choix.

A chaque fois qu'un besoin nouveau se faisait ressentir, un Ordre naissait pour y répondre, dont les codes et le langage secret étaient développés par les théologiens de l'Ordre du Dieu.

Seuls les nobles de la cour de Londra étaient exemptés de l'obligation d'appartenir à l'un deux. Le totem de chaque Ordre était déterminé en fonction des habitudes guerrières ou ouvrières de l'animal.

Les influences animistes de l'ancienne société inspirèrent les cérémonies d'introduction dans les Ordres, où les recrues droguées se livraient à un simulacre de possession par l'Esprit Animal de l'Ordre présent en chacun de ses membres.

Mystérieusement, c'était un sorcier - aventurier germanique, Agovosnos, qui lança à la Cour de Londra la mode du port des masques lourds et inconfortables. En quelques années celle-ci prit une telle ampleur que bientôt les Connétables granbretons ne supportaient plus les caresses du vent ou du soleil sur leur peau. Huon se félicita de la tournure de cette excentricité car les masques dépersonnalisèrent leur propriétaire et les fidélisaient à leur Ordre.

Outre son immortalité, le fait qu'il était l'exception à cette nouvelle tradition ne faisait que renforcer son prestige et asseoir son influence sur ses sujets.

Dorénavant, la richesse et la beauté d'un masque témoignait du rang de son porteur. De plus, un réseau de routes souterraines furent forées sous Londra afin de permettre à ses habitants de se rendre d'un point à un autre de la cité sans jamais avoir à sortir à l'air libre.

Croissance Chaotique

Les Ours Trahissent !

Premiers à avoir rejoint Huon au temps des tribus, les membres de l'Ordre de l'Ours furent également les premiers (et les seuls jusqu'à la révolte du baron Mélias trois siècles plus tard) à attenter à la vie de leur immortel monarque. Pendant plusieurs jours, la confusion régna en maîtresse sur la Granbretagne. Les murmures concernant la mort du Roi Huon se répandirent comme une traînée de poudre et, aiguillonnés par les partisans de l'Ours, les Sans Masques tentèrent de se soulever. L'insurrection fut efficacement matée par les soldats du Chat, et les adeptes

de l'Ours condamnés à mort. Néanmoins, grâce au subversif et peu officiel Ordre des Voleurs, quelques uns parvinrent à s'enfuir et à rejoindre le continent ou même l'Asiacommunista.

La Belle Epoque

La Cour du Roi Huon, qui avait bien sûr échappé au complot des Ours, draina les artistes de l'Europe entière. Des générations d'architectes, de sculpteurs, d'enlumineurs se succédèrent pour faire du palais de Londra une des merveilles de ce monde. Sous le mécénat de l'immortel monarque, des compositeurs granbretons talentueux composèrent des symphonies mémorables. Viral Danels, Corander Swesson et Elvereza Tozer ne sont que quelques uns de ceux qui marquèrent chacun une époque artistique de l'histoire granbretonne.

La Conquête des Cieux

Lors du 53ème siècle, l'invention des ornithoptères, ces cercueils volants essayant de voler à la manière des oiseaux, fut à l'origine de la création de plusieurs ordres. Les Corbeaux furent les téméraires qui moururent par centaines jusqu'à ce que les machines volantes fussent au point.

Il leur revint également d'en découvrir toutes les applications militaires qui seraient profitables au Royaume. Lors des manoeuvres, les Hiboux se montrèrent de bien meilleurs messagers que les Lièvres, cavaliers cloués au sol et surtout efficaces en milieu urbain. Enfin, les Papillons équipés d'ailes mécaniques motorisées, furtifs et silencieux, devenaient les éclaireurs idéaux par temps calme.



Troubles dans Arkwood

A peine les ornithoptères au point, qu'ils furent mis à contribution. De nombreux dômes Dramits s'étaient développés à la lisière de la forêt d'Arkwood, menaçant directement Londra.

Pendant que les aviateurs les bombardaient depuis le ciel, les Gloutons et les Rats accomplirent un travail exceptionnel dans les galeries étroites et obscures. Dans le plus proche dôme, de couleur verte, ils se heurtèrent à une résistance farouche et intelligente.

Non habitués à la stratégie adverse, les granbretons eurent le plus grand mal à atteindre le Nid de la Reine des Dramits verts. Mais celui-ci avait été déserté et il fut impossible de retrouver la trace de la Reine. Néanmoins, la campagne menée contre les autres dômes fut un succès total. Londra était sauve de tout danger.

Prélude à la Conquête

Huon était désormais entouré de généraux talentueux dont les troupes lui étaient aveuglément dévouées. Fanatisés et endoctrinés par la Sororité dans les Ordres dès leur plus jeune âge, les granbretons considéraient leur monarque comme un

Dieu et se voyaient eux mêmes comme des demi-dieux ou des héros de stature mythologique.

Les bienfaits de la réunification d'une Europe malade et minée par les guerres interminables leur apparaissaient comme une nécessité, les races inférieures du continent allant, sans la sagesse de la Glorieuse Granbretagne, s'éteindre en quelques décennies.

Le Royaume se prépara à la guerre, ferma toutes ses frontières et interrompit tous les commerces non vitaux. Pour ce faire, les granbretons se donnèrent même la peine de pacifier les marais de Sypswitch dont les habitants dégénérés commerçaient avec les continentaux. La tâche ne fut cependant pas aisée puisque surtout habitués à manoeuvrer dans les vastes espaces du Nurmland ou de l'Eire, les légions granbretonnes s'enlisèrent dans les marais.

Ils ne durent leur victoire qu'au manque de bon sens des Hommes Serpents de Sypswitch qui, au lieu de tirer avantage de leur habitude du marécage, offrirent à la Granbretagne une bataille rangée qu'ils n'eurent aucune chance d'emporter. Vaincus, les habitants du marais devinrent les vassaux de Londra et s'enrôlèrent dans le nouvel Ordre du Mutant.

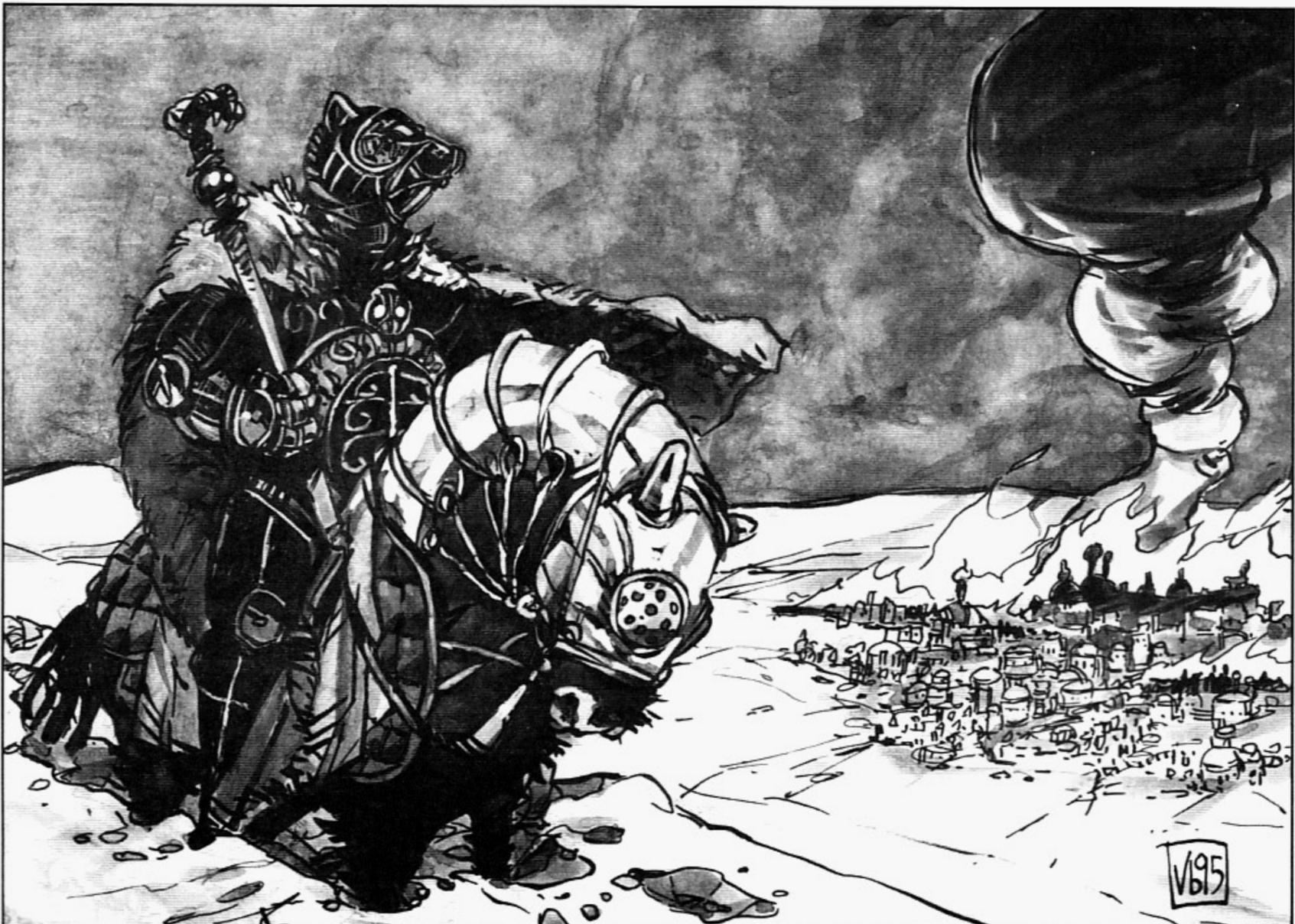
Conquête de l'Europe

Durant les décennies qui précédèrent, les diplomates granbretons avaient oeuvré pour s'attirer les bonnes faveurs des monarques et des princes européens.

S'interposant entre les petites nations menacées par les grandes puissances qu'étaient l'Empire du Milieu et la Moscovie, elle leur offrit, outre son protectorat à l'aide de ses légions animales, des avantages technologiques mineurs, des soins, et une chance de progrès culturel.

Pour cela, de nombreux granbretons furent dépêchés afin de créer des écoles, servir dans les maladreries, et des tacticiens devinrent les conseillers de moults monarques plus ou moins puissants. La Granbretagne possédait donc déjà un pied dans la plupart des pays européens qui les considéraient avec bienveillance.

La conquête de la Scandie n'inquiéta aucun des dirigeants du continent puisque ce royaume n'abritait que des pirates sanguinaires que





tous avaient eu à repousser dans le passé. Ils accueillirent de façon plus mitigée la déclaration de guerre entre la Granbretanne et la Moscovie.

Mais les ambassadeurs justifèrent celle-ci en prétendant que la Moscovie avait traîtreusement attaqué les positions de la Granbretanne alors qu'un traité de coopération visant à museler la Scandie avait été signé entre les deux royaumes. Le mercenaire traître à sa patrie Asrovak Mikosevaar contribua à la chute rapide de la capitale moscovite, et en fut récompensé par la promotion de son armée au statut de Légion des Vautours. Mais malgré la prise de Kerninsburg, la conquête de la Moscovie s'enlisa.

Chacune des conquêtes suivantes fut accueillie de moins en moins favorablement par les nations européennes, alors que l'ambition granbretonne se révélait au grand jour. La prise de certains royaumes, comme la Hollandia, fut déclenchée par les initiatives malvenues de l'Ordre du Papillon, qui fut quelque temps plus tard dissous pour cause d'insubordination et d'ignominie (selon les termes mêmes d'Huon !) envers des pays qui n'étaient pas en guerre avec l'Empire. Mais la cause que semblait embrasser la Granbretanne, la réunification de L'Europe, paraissait noble et était même jugée favorablement par certaines personnalités influentes,

à l'instar du comte Airain qui fut l'un des meilleurs généraux de son époque.

Dans ce bras de fer à l'échelle européenne qui s'amorçait, les ambassadeurs achetèrent à prix d'or l'alliance ou la neutralité de nombreux pays. A un moment ou à un autre, la Granbretanne parvint à contourner les traités signés et à trouver des prétextes (quelle créait souvent elle-même) pour déclarer la guerre à leurs alliés d'un an. Seules les Carpathes et la Sweiss parvinrent à maintenir leur neutralité jusqu'au bout mais elles eurent néanmoins à subir l'influence tyrannique de la Granbretanne dont elles devinrent des Protectorats militaires.

Les conquêtes de la Moscovie, de l'Ukraine, de la Perse et de la Syrie ne s'achevèrent jamais. S'arrêtant provisoirement à l'Europe, la Granbretanne consolida ses acquis. Seule la minuscule Kamargue échappait à l'autorité de l'Empire Ténébreux à l'aide de quelque mystérieuse sorcellerie. Les généraux impériaux associés menèrent enfin le sac d'Athéna, dernière ville libre d'Europe. Celui-ci se termina en une orgie de pillages, de tueries et de viols, fêtant la victoire définitive de L'Empire Ténébreux sur l'Europe. Seuls quelques miraculés athéniens y survécurent, à jamais brisés.

Occupation Granbretonne

Elle fut des plus sévères. De 30 à 50 % des populations furent massacrées par les forces d'invasion ou déportées à Londra (les adultes pour devenir des esclaves ou les cobayes de sordides expériences scientifiques, les enfants pour être éduqués dans les souterrains de la Sororité et devenir de parfaits granbretons). Des bornes macabres constituées par des gibets, des arbres chargés de pendus, des roues, des croix dressées ou des cages métalliques renfermant des squelettes ou des cadavres bleuis par la mort décorèrent lugubrement les routes. Les entrées des villes furent signalées par des pyramides de corps enchevêtrés et parfois calcinés. Hommes, femmes, vieillards, fillettes, garçonnetts, chiens, chats et cochons, tous mêlés dans une mort injuste et inutile ; les colonnes de fumée puant la chair brûlée et obscurcissant le ciel, les odeurs de cadavres en plein faisandage, les hordes de mendiants mutilés ou porteurs de maladies immondes, les chiens errants et les corbeaux gavés sur les corps parfois encore vivants ; le désespoir, les cris, la peur, la haine et la soumission, la tragédie ou la bienheureuse insouciance de la folie : l'Europe gisait meurtrie, brisée. Les hommes s'engageaient dans les légions mercenaires, et les femmes suivirent les troupes avec leurs marmots, se prostituant souvent pour survivre. Ou alors sombraient dans la misère, la mendicité, la mort.

Les dirigeants, exécutés ou mis en fuite avec leur gouvernement, furent remplacés par des hommes de paille choisis par l'Empire. Les grands nobles granbretons se partagèrent les nations conquises et y régnèrent à leur guise, bien qu'ils séjournassent la plupart du temps à Londra, devenue la capitale de l'Empire. Leur règne était celui des excentricités, des tortures mentales ou physiques, des cruautés démonstratives ou gratuites, comme celles de Shénégar Trott qui coupa le bras à un enfant vivant sous le regard horrifié et impuissant de sa mère, et qui commença à le manger.

Bien sûr, les populations désertèrent les villes, les cités, les villages. Ils se réfugièrent dans les sombres forêts auxquelles avait données naissance le Tragique Millénaire, dans les montagnes enneigées ou dans des cavernes obscures. Difficilement la survie s'organisa, sans cesse contra-

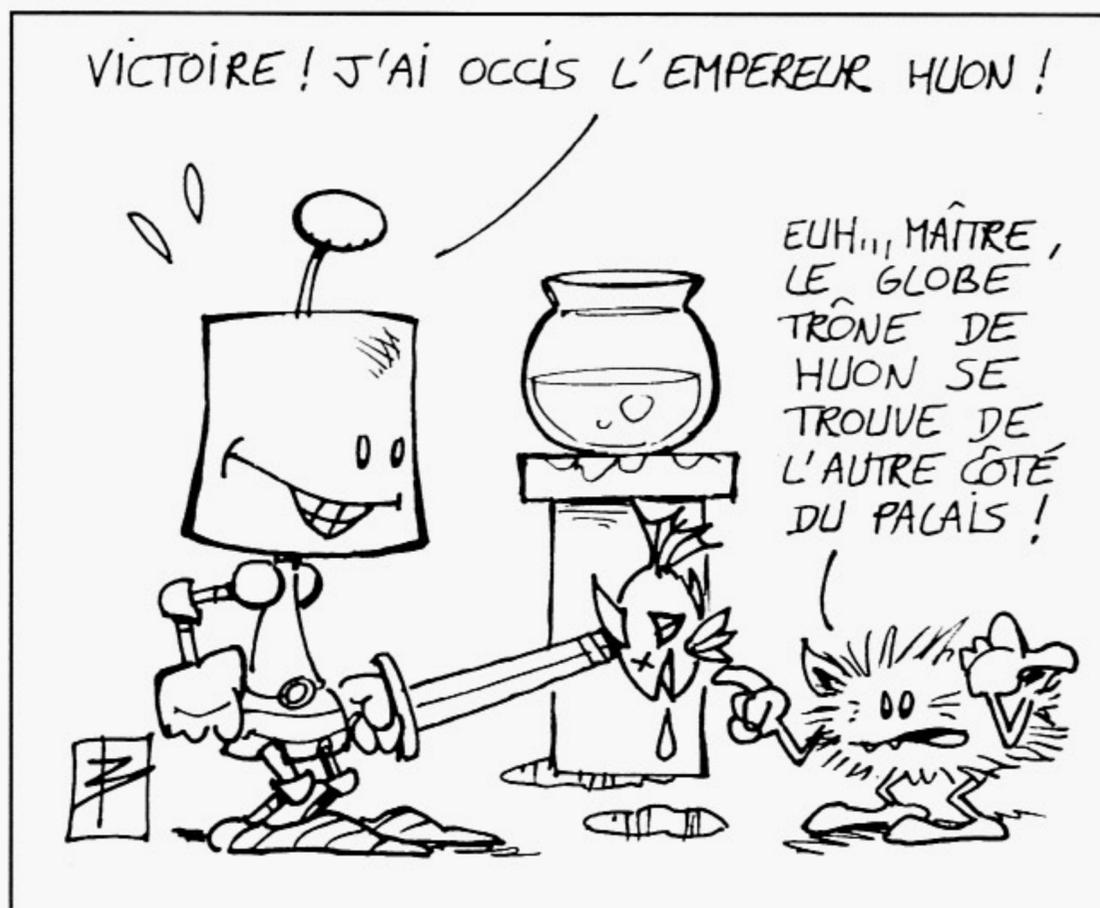


riée par les patrouilles de Tigres, de Hyènes et de Corneilles qui faisaient irruption dans les sanctuaires et calcaient les fuyards à l'aide de leurs lances feu. Petit à petit, les survivants acceptèrent leur destin et redescendirent dans les plaines, les villes et les campagnes, où ceux qui étaient restés étaient soit devenus les esclaves de l'Empire, soit ses vassaux.

Pour connaître les progrès de l'évolution de l'invasion granbretonne, vous pouvez consulter le diagramme qui schématise le Calendrier de la conquête granbretonne de l'Europe. Les principaux généraux ayant participé aux invasions sont mentionnés de même que les plateformes desquelles les armées sont parties. Notez cependant que certains Ordres, comme celui du Loup, peuvent être sur plusieurs fronts en même temps, et que d'autres généraux, plus ou moins célèbres, participèrent également avec leur Ordre aux différentes conquêtes sans être pour autant cités.

La Révolte de Mélias

L'Europe entière était devenu le jouet du pervers Roi Empereur Huon. Alors que les pays du Moyen Orient n'étaient pas encore soumis et que la disparition magique de la Kamarg dans une autre dimension offrait un espoir ténu aux européens écrasés, les projets granbretons de conquête s'étaient tournés vers des continents aussi mystérieux que l'Asiacommuniste et l'Amarekh. Le génie scientifique du baron Kalan de Vitall permit la réalisation de bateaux propulsés par des roues animées par les mêmes énergies qui faisaient battre les ailes des ornithoptères. Leur autonomie et leur vitesse sans égales devaient permettre à la Granbretagne d'atteindre n'importe quel point du globe. Ce fut Shenegar Trott qui fut choisi pour effectuer secrètement les premiers contacts avec les nations amarekhaines, afin de juger de leur puissance militaire et de leur niveau scientifique. Lorsque le baron Mélias de Kroiden, Premier Chevetain des Légions Impériales de l'Empire Ténébreux, apprit que l'Empereur avait confié une mission d'une telle importance à Trott (alors quelle aurait normalement dû lui échoir) il conçut pour son Empereur et Roi une extrême amertume. De plus, par son refus de constater l'évident danger que représentaient les kamarguais en fuite, Huon mettait en péril l'Empire entier, et cela, Mélias



ne pouvait l'admettre. Il complota alors avec Flana en vue d'assassiner Huon et de la proclamer Reine, car elle était la cousine et la seule héritière plausible de l'Empereur. Bien sûr, en cas de succès, il occuperait les sièges de Chef Suprême des Armées et de Roi Consort.

Commençant à douter de la loyauté de son Général, Huon ordonna aux savants de l'Ordre du Serpent de sonder l'esprit de Mélias et de lui faire un rapport détaillé sur sa fidélité. Mais Kalan, maître de cet Ordre, ainsi que Taragorm, un autre éminent scientifique maître de l'Ordre du Furet, étaient les alliés de Mélias dans le complot qui avait été ourdi. Aussi, le Roi Huon reçut des scientifiques un rapport mensonger qui réhabilitait Mélias à ses yeux. Trott ayant échoué en Amarekh, Huon décida d'envoyer Mélias élucider le mystère de sa défaite. Pour ce faire, il lui donna plusieurs des vaisseaux créés par Kalan. Réclamant l'aide de la Légion des Vautours, dont Flana était la maîtresse depuis la mort de son mari Mikosevaar, il se prépara à concrétiser ses ambitions.

Presque toutes les troupes impériales se trouvaient sur le continent. Remontant la Thames rougeâtre à bord des péniches de Kalan, Mélias détruisit à l'aide de canons feu les casernes des Ordres Animaux qui étaient bâties sur les berges du fleuve. Puis les Légions du Loup et du Vautour, assistées par les machines des ingénieurs du Serpent et du Furet, assiégèrent le fantastique Palais Impérial. Huon ressentit pen-

dant le siège long de six jours un respect et une crainte croissante pour Mélias. Son général arrogant qui le défiait avait été le premier depuis des siècles à oser le contrarier ouvertement, et il était bien sur le point de le destituer. L'alliance inopinée conclue entre Mélias et son rival Adaz Promp de l'Ordre du Chien, lui permit d'abattre le Globe Trône de Huon et d'occire la larve millénaire qui y vivait. ▸

Chute de l'Empire

Les sorcelleries de Taragorm étaient venues à bout de celles isolant la Kamarg dans une autre dimension.

Ramenés de force sur la Terre, les derniers résistants, dirigés par le duc Hawkmoon de Köln, le comte Airain et d'autres héros, constatèrent la décrépitude de l'Europe. Toutes les troupes impériales rappelées pour participer d'un côté ou de l'autre de la Révolution de Mélias et pratiquant la politique de la terre brûlée, les territoires étaient dévastés, uniquement protégés par des garnisons squelettiques que les kamarguais n'eurent aucun mal à défaire. Leur lente progression vers Londra fut surveillée par un Mélias victorieux, qui décida d'écraser les rebelles sur le Pont d'Argent. De Londra en ruines partirent de nombreuses légions qui se heurtèrent à la poignée de rebelles



dirigés par le duc de Köln. Brandissant le Bâton Runique et aidé par les fantomatiques Légions de l'Aurore, Hawkmoon conduisit les derniers partisans de la Liberté vers une surnaturelle et très inattendue victoire.

Lors de la Bataille de Londra, où à chaque instant l'esprit de Hawkmoon menaçait d'être anéanti par les manipulations du baron Kalan de Vitall sur le Joyau Noir qui sertissait son front, périrent tous les héros du Bâton Runique, à l'exception de Hawkmoon et du comte Airain*. Les héros emportèrent finalement la lutte et Hawkmoon tua Mélias avant de s'effondrer, le cerveau dévoré par le Joyau Noir.

La Reine Flana fit cesser immédiatement les combats et ordonna à Kalan d'ôter du crâne de Hawkmoon le Joyau Noir. Elle jura que plus jamais la Granbretagne ne menacerait le monde.

Le Règne de Flana

Durant les cinq années qui suivirent la chute de l'Empire Ténébreux, le duc de Köln, délirant et complètement fou (séquelle de l'influence du Joyau Noir et de la mort de son

épouse Yisselda qu'il disait être vivante quelque part), ne put voir le rétablissement des nations de l'Europe, qui choisirent pour la plupart de devenir des républiques. La Reine Flana ordonna aux granbretons de rejeter leur masque et leur ancien mode de vie. La majeure partie de Londra fut rasée puis reconstruite, dotée d'un style architectural moins torturé, et agrémenté de larges espaces ouverts, de parcs et de champs de fleurs. La Granbretagne apprit dès lors l'agriculture ainsi qu'à pourvoir à ses besoins sans recourir à la guerre ou au pillage.

De jeunes ambassadeurs (que l'influence de l'Empire Ténébreux n'avait pas eu le temps de pervertir), ouverts et désireux de réparer le mal de leurs aînés, furent dépêchés auprès de la plupart des capitales européennes, et défendirent courageusement les intérêts de la nouvelle Granbretagne face à la rancune et au mépris des nations libérées. Leur tâche ingrate fut récompensée, et la Cour de la Reine Flana (qui attira les artistes et les libres penseurs de tous les pays) devint assez vite, d'une certaine manière, le cœur culturel de l'Europe libre, réussissant ainsi là où son prédécesseur Huon avait échoué.

Malheureusement, elle eût encore à lutter contre les nostalgiques des jours anciens, (convaincus de la grandeur cachée derrière leurs exactions, qui perpétuaient en secret les traditions des Ordres dissous), les agressions des Dramits au sud de la Forêt d'Arkwood, et les pillards scandinaves qui n'avaient pas renoncé à leurs vies de pirates dissolus. Mais ceci est une autre histoire...

** il s'agit là de la version des faits présentée par la Nouvelle Légende de Hawkmoon, les actes du Champion Eternel au cours de ces romans ayant quelque peu bouleversé le cours naturel de l'Histoire.*

Errata : Chair et Métal

L'une des dates historiques de La Sicilia avancée par l'auteur est erronée. La Bataille des Orkneys s'est déroulée en l'an 4502 et non pas en 4234. En effet, Harald l'Impitoyable n'a fondé son royaume de Scandie qu'en 4352. Mais les joueurs chevronnés auront rectifié d'eux mêmes.

Olivier Saraja

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 _____

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

Commandez les numéros que vous ne possédez pas pour compléter votre collection

TAT 3 : _____	TAT 15 : _____
TAT 8 : _____	TAT 16 : _____
TAT 9 : _____	TAT 17 : _____
TAT 10 : _____	TAT 18 : _____
TAT 11 : _____	TAT 19 : _____
TAT 12 : _____	TAT 20 : _____
TAT 13 : _____	TAT 21 : _____
TAT 14 : _____	TAT 22 : _____
TAT 23 : _____	

Veillez trouver ci-joint mon règlement 40 f. par numéro + 11 f. de frais de port



Vengeances

Ce scénario prévu pour 3 à 5 joueurs peut parfaitement s'intégrer dans une campagne.

Il peut très bien convenir à des personnages débutants, du moment qu'ils connaissent bien les divers principes qui régissent le royaume d'Arthur. De même, il peut se situer à n'importe quel moment pendant le règne d'Arthur...

En Voyage

Quelque soit la raison que vous ayez choisie, les personnages sont en transit entre deux points.

Il est nécessaire pour le bon déroulement du scénario qu'ils ne soient pas trop pressés, afin qu'ils n'aient pas d'excuses pour l'éviter. Le mieux serait qu'ils soient à la recherche d'une quête à effectuer, ou qu'ils rentrent doucement vers leurs foyers après un tournoi.

Problèmes

Ils sont donc en train de voyager, et cela fait déjà quelques jours qu'ils ont quitté la grande route au profit d'un chemin, plus proche de la direction qu'ils ont (ou que vous avez) choisie. On est en milieu d'après midi, mais le temps est quelque peu morose, avec un soleil qui se cache derrière de lourds nuages gris. Sans qu'ils y fassent vraiment attention, la route les mène à l'intérieur d'une forêt de grands chênes.

Cette forêt est agréable, les arbres y sont espacés, permettant à la lumière de pénétrer. Toutefois, les arbres font une voûte de jade au dessus du chemin. Après quelques heures de marche, ils peuvent apercevoir un carrefour fourchu, avec

une drôle de pierre située entre les chemins. Lorsqu'ils s'approchent, ils pourront remarquer que la pierre est en fait une sorte de petit dolmen, avec une statue de bois dessus. Arrivés devant, ils pourront voir que la statue représente une espèce de lutin, couché sur la pierre, la tête tenue sur son bras gauche.

Le bois est vieux et moussu, et la mousse a poussé sur une bonne partie, donnant l'impression que ses habits sont verts. Du lierre a poussé sur le dolmen, mais pas sur cette statue. Si un PJ la touche, reportez vous au chapitre «surprise». Sinon, rien ne se passe tant que les PJ n'ont pas pris un des deux chemins.

Surprise !

Dès qu'un des PJ touche la statue, ou s'ils prennent l'un des chemins, une explosion peu violente se produit sur le dolmen, accompagnée d'un grand nuage de fumée. Lorsque la fumée se dissipe, ils peuvent voir le lutin debout sur le dolmen.

Il est vivant et est vêtu d'un haut de chausse et d'une veste verte, ainsi que d'un bonnet de la même couleur. Sa peau est assez sombre, et une partie de son visage est cachée par une épaisse barbe noire. Un nez proéminent et crochu complète le tableau.

Si les PJ réussissent un jet de Vigilance, ils pourront remarquer un peu partout sur ses vêtements toutes sortes de petits objets accrochés. Cela va de petites pièces de monnaies, d'épingles dorées ou de petites pierres précieuses à des objets beaucoup plus bizarres, agréables à voir mais que les personnages seront incapables de reconnaître. Il restera un moment à les regarder puis prendra la parole :

«Bonjour mes doux Sires. Quel bel équipage formez-vous là. Je me vois contrit de faire ce que j'ai à faire, mais je dois le faire. En effet, vous avez pénétré dans la forêt du Roi Léonidas, Grand Roi des Elfes de la Forêt de Lywillynn. Notre bon Roi a fixé un péage pour emprunter ces routes qui traversent son Royaume.»

Mais le lutin ne proposera aucun prix de lui-même. Si les PJ lui demandent le prix du péage, celui-ci leur répondra que cela leur coûtera leur armure ou leur épée.

S'ils donnent d'eux-mêmes un petit objet brillant ou beau (pièce de monnaie, broche, bague, écharpe, etc) chacun, le lutin s'en contentera et redeviendra de bois, après leur avoir souhaité un bon voyage. Les chevaliers pourront alors voyager sans problème dans toute la forêt. A chaque halte qu'ils feront dans la forêt, ils trouveront une source d'eau fraîche et quantité de bois mort à l'endroit qu'ils auront choisis. La traversée de la forêt leur prendra environ deux jours.

Reste le cas où vos personnages ne veulent rien payer et surtout, ne veulent pas donner leurs armures ou leurs épées. Un chevalier qui aurait deux armures et qui en donnerait une, ou qui en donnerait une pour le groupe, se verrait perdre automatiquement 2 points d'honneur. Néanmoins il aura droit à un jet en Honneur avant, afin de se rendre compte de ce qu'il fait. Bien entendu, il est hors de question qu'un chevalier ne pense même seulement à donner son épée.

Le seul moyen de passer est de réussir à lui proposer un objet en remplacement. Le but est de trouver un objet qui lui plaise. Or ses goûts sont relativement simples. Il suffit que l'objet soit beau ou brillant (du style des objets qu'une pie peut voler), ou qu'il puisse servir de décoration sur son costume, pour qu'il soit content. Par contre le maître de jeu devra faire preuve de mauvaise foi avant d'accepter un objet, du moment qu'il a proposé le paiement en armure ou en épée.

Enfin, si les PJ décident d'y aller en force, le premier coup qui sera porté contre le lutin provoquera une explosion et un nuage de fumée. Celle-ci dissipée, il ne restera rien du lutin. De même si les PJ prennent un des chemins sans payer, le lutin se contentera de dire «Comme vous voulez» et il disparaîtra.



Sinon le lutin acceptera de répondre à toutes les questions qu'on lui posera, et le maître de jeu répondra en fonction de ce qui l'arrange.

Passage en Force

Si les PJ passent sans payer et sans s'occuper du Lutin, où s'ils tentent de le tuer (voir ci-dessus), rien de spécial ne se passera d'abord. Le ciel semblera se couvrir rapidement, et au bout de quelques heures de marche, une fine pluie froide commencera à tomber. Très vite, cavaliers et chevaux sont trempés et transis par cette pluie. De même, la visibilité diminuera rapidement. Si les PJ ont des écuyers, ils les perdront au détour du chemin. Ils auront beau appelé, ce sera comme si la terre les avait engloutis (il se passera la même chose pour ces écuyers). Si les PJ font demi-tour, ils n'arriveront pas à rejoindre l'embranchement. La route semblera s'enfoncer toujours plus profond dans la forêt, sans que le bout en soit visible. Quoiqu'il en soit, il arrivera un moment où la nuit tombera, obligeant les PJ à s'arrêter pour dormir. Là, ils seront dans l'impossibilité d'allumer un feu à cause du bois trop mouillé. De même, s'ils tentent de se mettre à l'abri sous un arbre, des rafales de vent permettront à la pluie de passer sous le feuillage. Quelque soit la nature du terrain, au bout d'un

moment ce dernier se transformera en un marais de boue, où les PJ s'enfonceront à mi-mollet. Pourtant, les chevaux ne sembleront aucunement souffrir du froid ou de l'humidité. En effet, tout ceci est l'oeuvre des Elfes, et il est hors de question qu'ils fassent souffrir de pauvres animaux innocents. Quoi qu'il en soit, les chevaliers passeront une très mauvaise nuit quoi qu'ils fassent.

Au petit matin, le lutin réapparaîtra et leur demandera le péage. Les conditions sont encore les mêmes qu'à l'embranchement. S'ils refusent toujours, la journée sera grise et morne, et la nuit pareille à la précédente. Pour accentuer l'effet de la mauvaise nuit, faites leur perdre 2 points de vie par nuit passée dans ces conditions.

Le jour d'après, le lutin sera là dès le matin. Il n'acceptera que le paiement en armure ou épée de la part de chaque personnage. En cas de refus, la journée sera pareille à la précédente, mais à la nuit tombée, des loups attaqueront le campement. Il y a un loup par joueur, et ils s'enfuiront dès qu'ils auront chacun blessé le chevalier qu'ils se sont choisi.

Au matin suivant le lutin sera de nouveau là. Il n'acceptera le paiement que si chaque chevalier donne son armure ET son épée. Si les PJ

refusent toujours, les jours et les nuits se passeront comme la précédente, sans que le lutin ne réapparaisse. Quand ils seront à bout de force (1 ou 2 points de vie restants), ils sortiront enfin de la forêt. Dehors, le ciel est bleu, le soleil brille et leurs écuyers les attendent hors de la forêt depuis deux heures. Il y a fort à supposer qu'après ces émotions ils préféreront sûrement attendre au moins une journée hors de la forêt avant de continuer leur voyage.

La Suite du Voyage

Après le passage de la forêt, les PJ vont continuer leur voyage vers leur destination.

Quelques jours vont passer, sans que rien de spécial ne se passe. Ils pourront juste remarquer que bien que suivant toujours la route, les villages, les terrains cultivés et les gens se font plus rares. Puis ils arriveront dans une région de plaine, à peine parsemée de quelques bosquets. Il leur sera apparemment difficile de trouver un endroit particulier où camper, à part au milieu d'une plaine. En continuant quelques heures ils apercevront des ruines au sommet d'un monticule. En s'approchant, ils pourront voir qu'il s'agit des restes d'un château qui a apparemment brûlé il y a quelques années. La mousse et l'herbe ont déjà commencé à repousser abondamment dessus, et il est clair qu'il n'y a pas grand chose à récupérer ou à regarder. Quoiqu'il en soit, les PJ pourront regagner la route normale. En fin de journée, ils pourront apercevoir un peu plus loin ce qui semblerait être un couvent, c'est à dire un endroit pour passer la nuit.

Le Couvent de Gwyndell

L'ensemble est constitué d'un bâtiment carré, dont les murs extérieurs semblent très épais et percés uniquement de petites fenêtres, à part quelques vitraux néanmoins protégés par des barreaux. Une grande porte double en bois, renforcée de fer forgé semble être la seule ouverture. En fait il y a une autre petite porte sur le côté droit du couvent.

Près de la porte, les PJ pourront trouver une petite cloche qui leur permettra de s'annoncer. Il faudra attendre cinq minutes avant qu'un judas ne s'ouvre dans la porte. Si les





chevaliers ont manqué de patience et ont malmené la cloche, ils auront droit à une vieille Soeur qui les invectivera pour leur apprendre à respecter ses «pauvres vieilles jambes». Sinon, elle leur demandera ce qui les amène ici. Puis elle leur demandera d'attendre quelques minutes, afin qu'elle puisse aller chercher la mère Supérieure.

Cette dernière arrivera quelques instants plus tard. Il n'y aura pas de problèmes pour qu'ils passent la nuit au couvent, mais la mère supérieure leur expliquera qu'ils devront se montrer discret, car c'est un couvent de femmes. Ils devront manger et dormir à l'écart, mais pourront participer aux messes, s'ils le désirent. De même, il leur sera recommandé de faire grand silence, car les Soeurs de ce couvent ont fait voeu de silence.

La vieille Soeur acariâtre mènera ensuite les chevaliers à leurs «appartements». Lorsque les PJ pénétreront dans le couvent, ils auront tout de suite une impression très forte de sérénité. Tout est silencieux, et le bâtiment de grosses pierres respire le calme. Ils seront menés par les porches puis au travers de la cour intérieure vers des cellules. Chaque cellule est pauvrement équipée d'une paille, d'une table et d'une chaise.

On peut aussi trouver un coffre en bois grossier, où sont rangées des couvertures, et où l'on peut mettre ses affaires. Il y a une cellule par chevalier, et une par écuyer si les PJ sont accompagnés.

La même vieille Soeur acariâtre, qui se nomme Soeur Elayse, viendra les chercher peu de temps après la tombée de la nuit. Elle les conduira vers une petite salle attenante aux cuisines, où une table a été dressée. Les chevaliers seront ensuite servis par une autre soeur, apparemment âgée d'une quarantaine d'années mais encore très belle sous sa cornette. Elle ne dira mot, se contentant d'apporter les plats et de servir les PJ. Lorsqu'elle aura tout amené, elle fera un signe de la tête et partira, laissant les PJ seuls pendant le repas.

Ce dernier est assez frugal, et est composé d'une soupe de légumes, blé et lard, accompagnée de pain et d'eau. Néanmoins la qualité et la quantité sont au rendez-vous. Un des chevaliers pourrait proposer de partir à la chasse... s'ils y sont autorisés par le seigneur de ces terres. Or celui-ci habite à plus d'une demi journée de marche, ce qui risque de compromettre cette chasse en cette heure avancée. Si ils y partent quand même, faites leur effectuer un jet

d'hospitalité. Si ils le ratent, ils peuvent y aller, mais perdront un point en Hospitalité pour punition de leur braconnage.

Quoiqu'il en soit, le repas se passera sans problème, et ils pourront assister à la dernière messe avant de regagner leurs cellules.... pardon, leurs chambres. S'ils se rendent à la messe (ou du moins certains d'eux), ils verront qu'ils sont installés sur une estrade, un peu à part des soeurs. La messe elle-même est très silencieuse, et est présidée par un curé que les PJ n'ont pas encore eu l'occasion de rencontrer. Ils pourront le croiser à la sortie de la chapelle, qu'il quitte uniquement une fois que les soeurs sont toutes sorties. Il n'a pas fait voeu de silence (ce qui est pratique quand on doit dire la messe), mais ce n'est pas un bavard. Il est ascétique, maigre et d'un abord peu avenant. Il ne discutera pas beaucoup avec les chevaliers d'Arthur, sauf s'ils font mine d'être de très grands chrétiens. Il répondra uniquement à quelques questions (celles dont les réponses sont citées ci dessous) et ignorera les autres (sauf si le MJ improvise des réponses).

Ce curé est le père Caheorn, et il est originaire d'Escosse. Il est dans ce couvent depuis bientôt deux ans, et il

commence d'ailleurs à trouver le temps long. Il préférerait de beaucoup partir vers des contrées éloignées afin de convertir les païens à la religion de son seigneur. Il n'a pas grand chose à dire sur la région, car il n'a jamais rencontré le seigneur actuel de ces terres, Sire Tudfwlch. Il ignore aussi à qui appartenait le château maintenant en ruine, mais il suppose que c'était l'ancienne résidence de Sire Tudfwlch.

De tout le reste il n'est au courant de rien. Un joueur qui réussirait un jet en Religion, pourrait déduire que la position actuelle du Père Caheorn est plus une punition qu'une récompense, contrairement à ce que l'on pourrait croire.

L'Injure au Roi

Une fois que les PJ auront rejoint leurs chambres, ils pourront surtout remarquer le silence, quasi oppressant qui règne sur les lieux. Cela a au moins un avantage, c'est que c'est très propice à un sommeil très calme. Mais quelques heures après la fin de la messe, quasiment au milieu de la nuit, le chevalier qui a le plus de gloire, ou celui qui aurait une réputation de chevalier Juste, ou tout autre qui aurait l'air d'être le plus vieux, recevra une visite. Il s'agit de la

Soeur qui les a servi pendant le dîner. Elle toque à la porte, éclairée par une bougie, et essaye apparemment d'être très discrète. Lorsque le chevalier répondra, elle demandera à rentrer dans sa chambre, afin de l'entretenir d'une affaire très importante. Une fois dans la cellule elle éteindra sa bougie, s'installera sur la chaise et commencera à raconter son histoire.

«Je me dois d'abord de me présenter, sire chevalier. Je suis maintenant soeur Trenia, mais je fus avant Dame Adwen, épouse de feu Sire Morien. Sire Morien est le véritable seigneur de ces terres, mais il a été assassiné il y a huit ans. Le traître sire Tudfwlch a attaqué notre château avec ses hommes d'une manière félonne, alors qu'il était notre invité. Ses hommes ont attaqué les nôtres, tuant nos serviteurs et nos soldats et violant et massacrant les femmes. J'ai voulu envoyer mon fils de 10 ans chercher de l'aide auprès du Roi pendant que mon époux tentait de contenir l'assaut, mais alors qu'il fuyait à cheval, il été rattrapé par Sire Tudfwlch qui lui passa son épée à travers le dos. Je fus victime des assauts de quelques hommes de ce félon, qui me laissèrent pour morte. Je me réveillais dans le château en feu, et je ne sais encore pas

aujourd'hui comment je réussis à m'en échapper. Je me rappelle juste m'être réveillée ici, dans ce couvent. Depuis, je m'y cache, car si sire Tudfwlch apprenait que je suis encore vivante, il n'hésiterait pas à me tuer, afin que je ne puisse témoigner contre lui. Je vous en prie, seigneur chevalier, lavez l'insulte qui fut faite à ma famille, et surtout au Roi.»

En effet, un chevalier qui réussit un jet en Juste pourra facilement savoir que si aide a été demandée au Roi, et que quelqu'un empêche cette demande, injure est faite au Roi.

Dès que le chevalier promettra d'aider Dame Adwen, elle se mettra à genoux devant lui, et le remerciera tout en pleurant. Néanmoins, elle lui recommandera d'être prudent, car sire Tudfwlch est un traître, et qu'il ne lui faudra surtout pas l'accuser de face, car ce serait la mort assurée. Puis après cela elle quittera la chevalier. Par contre, elle refusera absolument de quitter le couvent, car cela lui est interdit par ses vœux.

La Visite à Sire Tudfwlch

Etant donné qu'il ne sont pas loin du château de Sire Tudfwlch, il est possible que les PJ veuillent lui rendre visite, au moins pour se faire une idée. Au cas où ils préféreraient se rendre directement auprès d'Arthur, rendez vous directement au chapitre suivant. Quoiqu'il en soit, le voyage du couvent au château de Sire Tudfwlch prend à peine une demi journée. Une route qui passe non loin du couvent conduit directement au Château de Gaerferdynn, actuelle résidence de Sire Tudfwlch. Lorsque les PJ arriveront en vue du Château, ils seront sûrement déçus. En effet, le Château de Gaerferdynn est assez décevant. A la base il s'agit d'un château ordinaire. Mais apparemment il est très mal entretenu. Les murs sont pleins de lézardes, et couvert de mousses. Des créneaux sont manquants ou abîmés. Aucun drapeau ou oriflamme ne flottent au vent. Les douves sont remplies d'une eau boueuse et pleine d'ordures, à l'odeur nauséabonde. Le pont levis est en bois vermoulu, rapiécé par endroit avec des planches Dieu sait prises où. Les quelques gardes en faction devant la porte tiennent plus du brigand armé que du soldat.

Lorsque les chevaliers se feront annoncés, ils remarqueront tout de même qu'une certaine discipline règne.



La réception de Sire Tudfwlch sera relativement froide. Ce seigneur règne sur «ses» terres, et ne reconnaît aucune allégeance au Roi Arthur. D'ailleurs ses chevaliers tiennent plus de guerriers en armures que de preux. Si vos chevaliers manquent de courtoisie, d'hospitalité ou de diplomatie, le mieux qui pourra leur arriver sera d'être jetés en dehors du château sans armes et sans chevaux. Sire Tudfwlch n'est pas un chevalier courtois, mais ce n'est pas un brigand non plus. Il a agrandi ses terres en tuant Sire Morien, mais il est de naissance noble. Une accusation en son château ne résulterait que par la disparition «accidentelle» de témoins gênants. Il devrait rapidement apparaître à vos joueurs que la seule solution possible est d'en référer au Roi, qui décidera ou non de déclarer la guerre à Sire Tudfwlch. De plus, les PJ pourront se rendre compte que ce serait folie d'attaquer le château. En, dehors de Sire Tudfwlch et de ses trois fils, il y a en ses murs près de vingt cinq chevaliers et plus de soixante soldats ou hommes d'armes. Une bien trop grande force pour vos PJ, surtout que ces hommes n'auront aucun scrupules à leur tomber dessus à plusieurs. Ces hommes n'ont aucun honneur, et ce ne sont en fait que des soldats équipés comme des chevaliers.

Direction Camelot

Vos Chevaliers vont donc devoir retourner à la cour afin de porter cette affaire à la connaissance du roi Arthur.

Ce dernier est en fait la seule personne à pouvoir prendre une décision, puisqu'il est la personne qui a été injuriée dans cette affaire.

La Chaumière en Feu

Alors que vos PJ voyagent vers Camelot, et alors qu'ils sont à trois jours de route du couvent de Gwyndell, ils pourront entendre des bruits provenant de derrière un bosquet en haut d'une petite colline, non loin de la route. Quand ils se dirigeront vers les bruits et les cris, ils pourront apercevoir la scène suivante.

Derrière le bosquet, en bas de la colline, il y a une misérable chaumière faite de quelques pierres et de beaucoup de branchages. Cette der-

nière est en feu. Devant, un homme, revêtu de plaques d'écorces sur ses vêtements est en train de faire de grands moulinets avec une épée, repoussant des paysans armés de fourches, de faux et de fléaux à grain. Deux corps de paysans sont déjà au sol. A ses pieds gît une vieille femme habillée de haillons sombres. Un peu plus loin, un paysan est en train de faire tourner une fronde en direction du jeune homme.

Les PJ ont un tour pour agir (mais il leur en faudra au moins deux pour arriver en bas de la colline) avant que le frondeur ne tire. Un cri, un appel assez fort suffisent pour que le frondeur s'arrête. Dès que les chevaliers se montreront, les paysans arrêteront le combat. Et dès que le combat s'arrêtera, le jeune homme tombera sur ses genoux, lâchant son épée et tentant de reprendre son souffle. Les paysans reculeront et attendront les chevaliers.

En s'approchant, les PJ pourront remarquer que le jeune homme doit avoir environ vingt ans. Il a l'air épuisé et semble revêtu de plaques d'écorces liées avec des liens de cuir qui forment comme une armure. L'épée qu'il a lâchée est de très belle facture, et est finement ouvragée, avec des pierres précieuses. La vieille dame, elle, est couchée face contre terre, et semble avoir été touchée par une pierre à la tempe. Quoique fassent les joueurs, elle ne survivra pas à sa blessure, et ne sortira même pas du coma. Pendant ce temps, la chaumière achève de se consumer, avec tout ce qui pouvait avoir à l'intérieur.

L'Explication

Comme certaines personnes l'auront deviné, le jeune Aeron est en fait le fils «tué» de feu Sire Morien et Dame Adwen. Alors que son père l'avait envoyé chercher de l'aide, il a été touché par un carreau d'arbalète et il est tombé de cheval. Son poursuivant l'ayant vu choir, crut qu'il était mort et fit demi tour. Reprenant conscience peu après, Padern (c'est son vrai nom) put rejoindre le couvert des arbres, avant de sombrer de nouveau dans l'inconscience. C'est là que la vieille Nest (c'est son nom à elle !) le trouva (voir l'histoire de Dame Nest).

Le reconnaissant comme le fils légitime de Sire Morien et voyant ce qui s'était passé, elle le ramena dans sa chaumière. Là elle le soigna, mais découvrant son amnésie, elle se demanda ce qu'elle pourrait faire. Elle décida alors de l'élever elle-même, et d'essayer de lui faire retrouver la mémoire, ou à défaut, de tout lui expliquer à sa majorité et de l'envoyer présenter son cas devant le Roi. Elle était même prête à l'accompagner, quitte à payer pour le meurtre qu'elle commisit il y a longtemps. Elle donna même l'arme du crime qu'elle avait commis à Padern.

Mais l'histoire finie dans le sang, avec la mort de la seule personne qui aurait pu désembrouiller l'affaire.

Explications et Accusations

Viendra ensuite les explications, et par la même, les accusations.

Les Paysans.

Les paysans sont originaires d'un village situé à environ deux heures de marche plus au nord (ou une autre direction qui convient mieux au maître de jeu). Ils ont été désignés par les autres membres du village pour tuer la sorcière qui a jeté un sort sur leur village, faisant crever le bétail et empêchant les récoltes. Bien entendu, les problèmes qui arrivent sont naturels (appauvrissement du sol), mais la sorcière sert de bouc émissaire. Ils sont donc venus ici, avec l'intention de la brûler, mais le jeune homme s'est interposé pour les en empêcher. Comme il maniait une épée alors que ce n'est pas un chevalier, et qu'il avait une étrange armure, ils en ont conclu que c'était un esprit de la forêt invoqué par la sorcière pour les tuer. Et de toutes façons, si c'est un humain il doit être condamné car il est interdit de porter l'épée lorsque l'on est pas chevalier. De plus il a tué deux de leurs camarades.

Le Jeune Homme

Le jeune homme se présentera comme étant Aeron (ce nom lui a été donné par la vieille femme morte), et il est (était) le fils adoptif de la vieille dame. Il en ignore le nom, et l'a toujours appelée maman. Il ne se rappelle de rien avant que la dame l'ai recueilli alors qu'il était blessé. Il ne sait pas combien de temps ont passé



depuis. Tout ce qu'il sait c'est qu'elle a toujours été gentille avec lui. Elle lui a aussi toujours dit qu'il était destiné à devenir un chevalier du roi, et elle lui a donné cette épée, lui a fabriqué cette armure. Elle l'a aussi entraîné, pas au maniement des armes bien sur, mais elle lui a fait faire un entraînement physique complet. Puis ce matin, alors qu'il s'entraînait il a vu ces hommes arriver. Ils lui ont semblé louches, alors il est allé prendre l'épée au cas ou. Ils ont mis le feu à la chaumière, et celui qui a la fronde a touché sa «mère» qui est tombée. Les autres ont criés qu'ils allaient le brûler, alors il s'est défendu.

A part cela, le jeune homme ne sait rien. Ni qui il est, et ni depuis combien de temps il est là, du moins de façon exacte. Tout ce qu'il sait c'est qu'il sera un jour chevalier de la Table Ronde, et d'ailleurs il sera surpris si un chevalier lui dit qu'un manant ne pourra pas en faire partie.

Histoire de la Vieille Nest

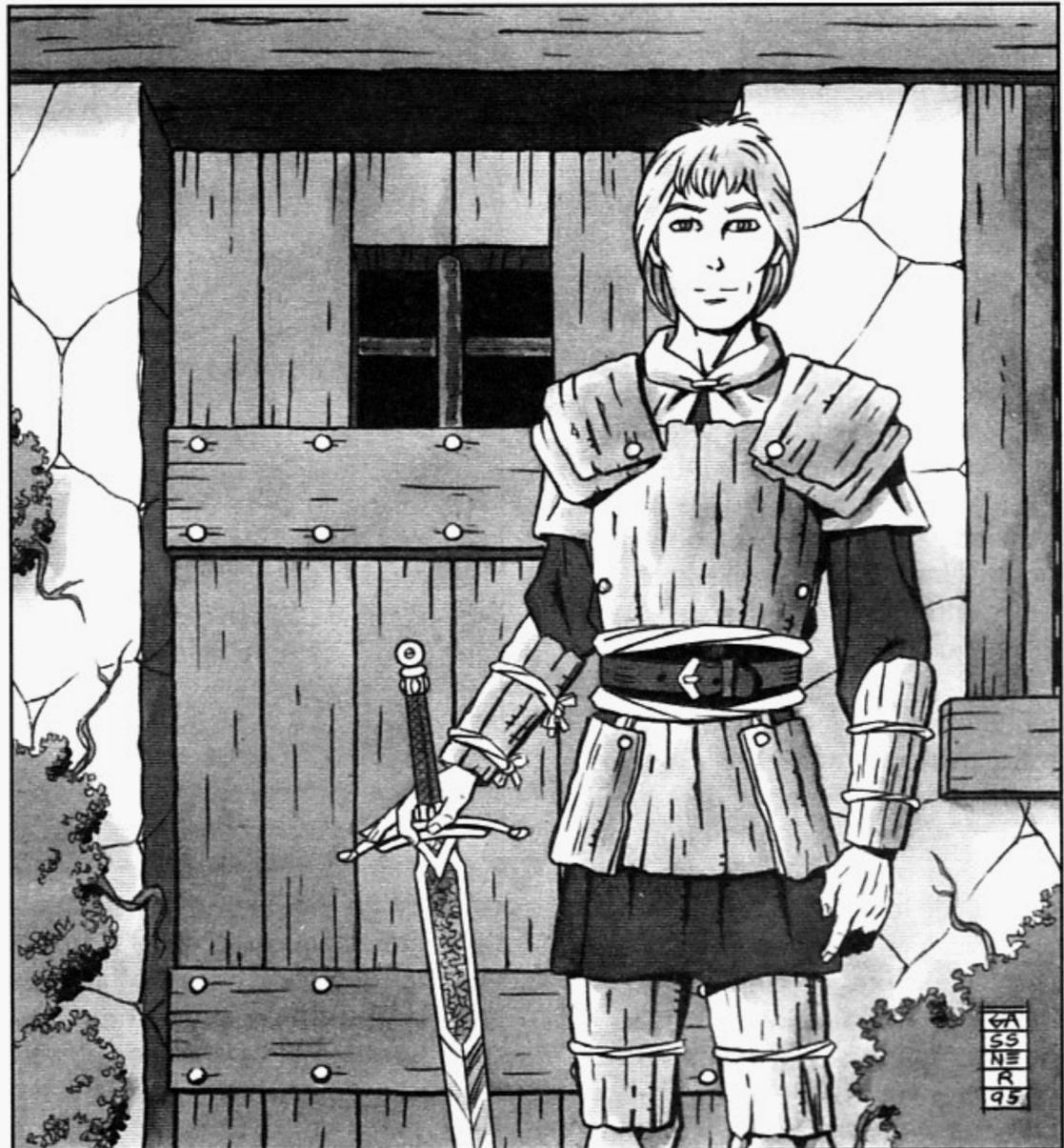
Elle fut une noble, mariée à Sire Tanicus. Elle eut le malheur de prendre un amant parmi les chevaliers de son mari, Sire Seriol. Découverts par le mari, celui-ci tua l'amant, mais Dame Nest attrapa l'épée de Sire Seriol et en frappa son mari jaloux, le tuant sur le coup. Voyant ce qu'elle avait fait, elle s'enfuit seule avec l'épée. Elle trouva la chaumière en ruine, la répara et s'y installa.

Que faire ?

Quel que soit la décision que prendront les joueurs de suite, il est impensable qu'ils procèdent à un jugement quelconque sur le champ. De plus, les paysans et le jeune homme sont couverts de blessures. Ils ont plusieurs possibilités, dont une peut conduire à une fin rapide du scénario, alors que les autres ne feront que les conduire à faire une enquête ; à moins qu'ils ne soient du style à être plutôt expéditifs, auquel cas ils risquent de passer à côté de la vérité.

Retour vers le Couvent

Ils peuvent donc vouloir ramener tout le monde vers le couvent, bien que celui-ci soit à un peu plus de trois jours de voyage, un peu plus si il y a des gens à pied. Si le MJ accep-



te qu'ils y aillent, la fin du scénario sera assez proche, car il y a fort à parier que Dame Adwen reconnaisse son fils, même avec huit ans de plus. Cela peut ou ne peut pas lui ramener la mémoire, mais la vérité éclatera au grand jour. Tout le monde se rendra chez le Roi, qui réglera lui même la fin de l'histoire (voir Qui casse, paye).

Vers le village, ou ailleurs

L'autre solution consistera à se rendre au village de Antum, qui se situe à un peu moins d'une demi journée de marche. L'accueil au village sera chaud. Outre les veuves des deux paysans tués qui demanderont vengeance en s'accrochant aux pieds des chevaliers, les autres villageois scanderont des slogans dont la signification générale sera du style «c'est un démon, brûlez-le!».

Et si les PJ ne font pas vite preuve d'autorité, ils risquent de se retrouver en mauvaise posture, car ils ne se gêneraient pas trop pour mettre quelques chevaliers au bûcher aussi. Après tout, la cour est assez loin, et c'est tout juste s'ils savent qu'Arthur est leur Roi. Alors ses chevaliers.... Le semblant de connaissance sur les chevaliers qu'ils ont, se base sur ceux de sire Tudfwlch. Or ceux ci tiennent

plus du brigand bien équipé que du chevalier. Ils pillent, violent et tuent selon leur bon plaisir, et n'ont, je le répète, aucun honneur. Ce serait donc vraiment folie que de vouloir régler cela de manière habituelle.

Si les PJ racontent comment se passe vraiment le règne d'Arthur, qu'ils expliquent qu'ils sont là pour protéger le peuple d'Angleterre, les villageois finiront par se ranger de leur côté.

Bien sur, certains au début diront que s'ils sont là pour les protéger, ils doivent brûler le démon. Le tout est de ne pas les laisser faire.

Une fois les esprits calmés, les estomacs remplis et le jeune Padern, pardon Aeron soigné, les PJ devront prendre une décision. Ils pourraient rentrer de suite à camelot, sans chercher trop à comprendre ce qui se passe.

C'est au MJ de leur faire comprendre que ce ne serait peut être pas trop au goût du Roi, qui risquerait de les considérer comme des fainéants, ou comme des chevaliers trop modestes pour chercher la gloire de résoudre une affaire. Donc, ils devraient en arriver à mener une enquête sur l'identité du jeune homme. Le premier indice qu'ils ont

GA
SS
NE
R
95



est l'épée. Ils peuvent croire au début que la vieille Nest l'avait trouvé avec Aeron. Mais s'ils demandent ouvertement à Aeron, celui-ci leur racontera l'histoire suivante.

«Nest m'a donné cette épée il y a deux printemps, à peu près. Cela faisait plusieurs hivers qu'elle m'entraînait avec un bâton, comme elle avait vue le faire au château où elle était avant. Elle m'a dit que j'étais doué, et que je serais sûrement plus tard le plus grand chevalier de la Table Ronde. Puis elle est rentrée dans la chaumière et m'a appelé. Elle a demandé que je l'aide à démonter le foyer de la cheminée, et en dessous il y avait l'épée, emballée dans une magnifique cape de soie, un peu abîmée par la chaleur et par le temps. Puis on a remis le foyer en place, mais il me semble qu'il y avait d'autres choses dans le trou. Je lui ai demandé ce que c'était, mais elle m'a répondu que c'était de mauvais souvenirs, qu'il fallait mieux laisser enterrés.»

L'examen de l'épée amènera la découverte d'un blason gravé sur la garde. Un jet en héraldique à -5 réussi permettra de reconnaître le blason de Sire Seriol. Un jet réussi en Folklore leur permettra de connaître l'histoire de Dame Nest.

Bien entendu cela ne les renseignera pas plus sur l'histoire d'Aeron. Certains chevaliers perspicaces auront peut-être déjà fait la liaison entre la mort de l'héritier de Sire Morien et la découverte par Dame Nest d'un jeune orphelin, mais ils leur faut encore trouver des preuves ou au moins être sûr que cette hypothèse est la bonne.

La meilleure chose à faire est donc de retourner à la chaumière pour creuser sous la cheminée, ce qu'ils pourront faire dès le lendemain.

Chevaliers Archéologues

Les restes de la chaumière sont dans un triste état. Un peu de fumée monte encore des grosses poutres calcinées, et les bases des murs en pierre se sont écroulées. L'ensemble fait penser à un foyer laissé par quelque géant de passage.

Heureusement, la cheminée est encore visible, mais coincée sous des morceaux de toit calcinés. Il faudra bien aux chevaliers une heure pour la dégager. Le foyer de la cheminée est constitué de grandes pierres plates jointées avec de la boue. Cette dernière est particulièrement dure, à cause de la chaleur dégagée par le foyer. Les chevaliers devront utiliser

des outils ou une hache pour dégager ces pierres. En dessous, ils trouveront une terre durcie par la chaleur, qu'il leur faudra creuser. Après quelques minutes de travail, ils trouveront une planche de cinquante centimètres sur un mètre, et en dessous, protégé par de la paille, une espèce de paquet emballé dans une cape en soie. Dépliée, la cape en soie est une merveille. Les couleurs sont un peu passées, mais la facture de l'ensemble est preuve d'une certaine qualité. A l'intérieur du paquet, ils trouveront aussi une chemise de nuit féminine, tachée de sang séché.

Il y a aussi une cape-manteau de laine, et quelques bijoux. C'est parmi les bijoux qu'ils trouveront quelque chose d'intéressant. En effet, parmi les quelques colliers et bagues, ils trouveront une broche en argent assez spéciale. Ce n'est pas un bijou de femme, et cela semble destiné à fermer une cape. Elle est composée d'une épingle en forme d'épée, et d'un cercle en argent sur lequel est gravé une phrase en latin.

Traduire cette phrase nécessite un jet en Lecture (Latin), et la traduction est : «Puisse Dieu toujours te protéger». En dessous on peut lire les noms suivants : «Arwen, Morien, Padern» ainsi qu'une date (corres-





pendant à celle que vous avez choisie, moins dix ans). Bien entendu, rien ne prouve que cette broche appartienne à Aeron-Padern, mais il est sur qu'elle n'était pas à Dame Nest. Cela peut donc suffire comme preuve. La meilleure solution pourrait être maintenant d'amener Aeron auprès de sa mère, au couvent.

Les Retrouvailles

Le retour au couvent et la confrontation entre Aeron-Padern et sa mère sera pleine d'émotion. Bien sûr il faudra quelques minutes au jeune homme pour qu'il comprenne ce qui lui arrive, mais une fois les explications données, celui-ci tombera dans les bras de sa mère tout en pleurant à chaudes larmes. De même pour Dame Arwen.

Tel mère, tel fils

Une fois ces retrouvailles effectuées, il restera la douloureuse question de la vengeance à régler. Il est toujours hors de questions et pas du tout sensé de s'attaquer directement à sire Tudfwlch. Le mieux est donc de regagner Camelot et de présenter l'affaire au Roi. Mais avant il faudra expliquer toute l'affaire à la mère Supérieure du couvent, afin qu'elle autorise le départ de Dame Arwen.

Le voyage de retour ne présentera aucun problème, sauf si le maître de jeu désire corser le voyage avec une attaque de brigands. Les PJ ne devront pas oublier que dans un tel cas, ils se doivent de protéger Dame Arwen.

Audience avec le Roi

Une fois de retour, les chevaliers devront passer par Sire Keu, afin de demander une audience auprès du Roi. Une explication rapide, leur permettra d'être reçu de suite par Arthur.

Ce sera aux chevaliers d'expliquer toute l'histoire, ce qui risque d'être relativement confus et donc de provoquer l'agacement du Roi. Certains chevaliers pourraient aussi proposer que Merlin soigne l'amnésie de Parden, mais ne l'autorisez pas, afin que le suspens reste à tout jamais. De même le Roi demandera à ce qu'un chevalier se porte garant pour Dame Arwen et son fils, car après tout rien ne prouve que ce n'est pas un coup monté. Il faut à ce moment que vous réussissiez à semer le trouble parmi vos joueurs, et cela même si tout semble prouver que c'est la vérité. Un bon moyen peut

être de vérifier la présence d'une blessure de carreau d'arbalète sur Parden. Si vous voulez vraiment être vache, considérez qu'il n'y en a pas, ou alors une toute petite. Cela peut être dû à l'utilisation de magie, d'un baume de soins particulièrement efficace ou à tout autre bonne raison que vous trouverez.

Si les PJ se sont montrés particulièrement efficaces à prouver leur version de l'histoire, le Roi relèvera l'injure qui lui a été faite et décidera de mater Sire Tudfwlch et de venger Sire Morien. Il chargera les chevaliers-joueurs de partir contre Sire Tudfwlch. Il leur fournira une vingtaine de chevaliers, dont un célèbre, Griflet (ou tout autre à votre choix) ainsi qu'une armée de cinquante hommes d'armes, dont quinze archers. Attention, Griflet n'est pas là pour tout faire à la place des joueurs. En aucun cas il ne prendra le commandement à la place des joueurs. Il n'est là que pour rendre cette bataille plus intéressante et plus importante qu'ils ne pourraient le penser. Mais ce sont eux qui sont chargés de cette mission, c'est à eux de prendre les décisions. Ils peuvent à la rigueur demander conseil à ce chevalier, mais rien de plus. De plus le Roi leur demandera de d'abord proposer la reddition à sire Tudfwlch, afin qu'il paye ses crimes devant le Roi. S'il refuse, alors ils devront le ramener de force devant lui. S'il se montre dangereux, ou qu'il refuse de se soumettre au Roi, il devront l'obliger à se soumettre. Telle est la décision du Roi.

Le Roi confiera aussi le jeune Parden au chevalier qui s'est porté garant. Ce chevalier devra le prendre comme écuyer et le former comme chevalier. Si ce joueur a déjà un écuyer, ce dernier sera confié à un autre chevalier qui n'en a pas. De même si il n'a pas les moyens financiers d'avoir un écuyer, le Roi lui allouera une bourse à cet effet.

La Bataille

Une fois tous ces problèmes résolus, les chevaliers auront quelques heures pour se préparer avant de partir.

Ce sera peut être la première fois qu'ils partiront à la guerre, ou au moins en tant que commandants d'unité. Une messe sera dite à la cathédrale Saint-Stéphane de Camelot avant leur départ.



Puis toute la troupe partira en direction du château de Gaerferdynn. Le voyage sera assez lent à cause des troupes à pied, mais il aura le mérite d'être très calme, puisqu'aucun brigand n'est assez fou pour s'attaquer à eux.

Lorsqu'ils arriveront non loin du château, les PJ devraient aller en avant-garde. S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, présentez cela comme une suggestion de la part de Griflet. Cela permettra de garder la surprise et de voir si le repentir de sire Tudfwlch est valable ou non. Au cas où il refuserait, les PJ n'auront qu'à rejoindre le groupe. S'ils sont suivis par des hommes de sire Tudfwlch, tant mieux.

Et en effet, la proposition des PJ ne recevra que quolibets, rires et quelques flèches. Lorsque les PJ feront demi tour, sire Tudfwlch lancera une dizaine de ses «chevaliers» à leur poursuite. Chevaliers qui feront demi tour dès qu'ils verront le gros de l'armée. Si les PJ sont assez rapides, ils pourront les suivre avec les autres chevaliers du Roi à l'intérieur du château, avant qu'ils n'aient eu le temps de remonter le pont levé ou d'abaisser la herse. Une fois à l'intérieur, il suffira de garder les treuils pour empêcher la remontée du pont-levis. Les soldats arriveront quelques minutes plus tard, et le reste du combat ne sera que petites échauffourées, réglées comme des simples combats par les PJ.

Il est possible aussi que les joueurs ne suivent pas ce plan, et débarquent avec leur armée devant le château. Ce sera à eux de prévoir un plan. Ils n'ont aucune machine de siège, et ne sont pas équipés pour rester longtemps devant le château. Néanmoins, ils ont toujours la possi-

bilité d'aller chercher l'aide des paysans des villages voisins, soit pour monter le siège, soit pour construire les échelles nécessaires à un assaut. Le château est dans un état tellement lamentable qu'il ne sera pas dur de le prendre d'assaut. La herse et le pont-levis entre autres, ne tiendront pas très longtemps face à des outils quelconques, et les murs s'écrouleront facilement avec un petit travail de sape.

Une autre solution peut être aussi de provoquer la sortie des assiégés, en mettant le feu au château grâce à des flèches enflammées. Ou en insultant sire Tudfwlch. Encore que cette dernière solution risque de prendre du temps vu le peu d'honneur qu'à ce seigneur.

Les chevaliers-joueurs auront le loisir de le capturer vivant ou non, à leur choix. Il faut néanmoins savoir qu'il ne se rendra pas avant d'être très gravement blessé. De même, il

FOR 15 CON 14 TAI 12
DEX 12 APP 10

Sire Tudfwlch

Vitesse : 3

Dégâts : 5D6

Points de Vie : 26

Guérison : 3

Blessure Grave : 14

Inconscience : 6

Armure : 12

Attaque : Epée 17.

Traits Marquants : Trompeur 18, Méfiant 16, Couard 12.

Passions Marquantes : Honneur 4, Loyauté Arthur 3, Hospitalité 5.

est du genre à annoncer sa reddition afin de mieux frapper dans le dos. Et ses hommes sont du même acabit.

Quoiqu'il en soit, le MJ devra improviser selon le plan des joueurs. Néanmoins, il ne devrait pas avoir besoin de jet en bataille ou autre, étant donné la petite taille du conflit. Il lui suffira de résoudre les combats de manière simple, en suivant les petites règles ci-dessous.

A chaque tour de combat, le MJ lance 1d3 pour chaque joueur, afin de connaître le nombre d'adversaire qu'ils ont contre eux à ce tour. Puis, il jette 1d6 pour connaître le type d'adversaire.

- 1-4 Soldat de base
- 5-6 Chevaliers

Le combat se résout normalement, le joueur pouvant s'il le désire diviser son attaque sur les différents attaquants.

Les soldats manient l'épée à niveau 12 et font 4d6 de dégâts. Les chevaliers manient l'épée à niveau 15 et font 4d6 de dégâts. Ils ont des armures qui protègent de 10 pts, et ils ont en moyenne 23 points de vie. Toute majeure infligée les met hors de combat. On considère que tout soldat qui prend 12 points de dégâts ou plus est hors de combat (ne vous

occupez pas de l'armure). Qu'il soit dans le coma, sonné, mort ou qu'il se retire du combat.

Le principe est de décrire différemment les chevaliers qui s'attaquent aux PJ. On considère que dans la bataille, les adversaires peuvent changer d'un tour à l'autre car il s'agit plus d'une mêlée que d'une bataille.

Les Récompenses

Une fois la bataille réglée, les PJ n'auront plus qu'à retourner à Camelot pour faire leur rapport.

Si Sire Tudfwlch a été capturé, il sera jugé et finira dans un cachot pour un bon moment. Peut-être voudrez-vous le faire libérer ou s'enfuir dans quelques temps afin qu'il se venge des joueurs ?

Les terres de feu Sire Morien et de Sire Tudfwlch seront mises sous le contrôle du Roi, jusqu'à ce que Parden soit adoubé. A ce moment il en héritera.

Pour leurs bons et loyaux services, les chevaliers joueurs recevront les récompenses suivantes :

- Si ils ont fait preuve d'un plan pas trop mauvais pour attaquer le château : 1 point en bataille.

De plus ils gagneront les points de gloire suivants :

- Si ils ont passés le lutin dans la forêt sans problèmes : 15
- Réussite de l'enquête : 150
- Ils ont réussi à convaincre le Roi Arthur : 200
- Bon plan pour la bataille : 25
- Pour avoir participé à la bataille avec Griflet : 50
- Pour chaque soldat mis hors de combat : 5
- Pour chaque chevalier mis hors de combat : 15
- Pour avoir tué Sire Tudfwlch (le joueur) : 350
- Pour avoir capturé Sire Tudfwlch (tous) : 100
- Pour avoir reçu les félicitations officielles d'Arthur : 100

En ce qui concerne les caractéristiques de Griflet, reportez-vous à «L'Enfant Roi».

Thierry Arnould





Le Docteur et le Jardinier

Ce scénario est prévu pour trois à cinq joueurs, et peut convenir à des débutants. C'est aussi un bon scénario d'introduction pour permettre à de nouveaux personnages de rejoindre la SAVE. La possession du supplément *Lycanthropes* n'est pas obligatoire, mais il apporte des explications.

Introduction

L'île d'Arz est un îlot aux côtes déchiquetées trônant au milieu du Golfe du Morbihan en compagnie de l'île aux moines et d'un archipel de rochers.

Située par mer à 20 minutes de Vannes, la mer y est parfois calme pour s'enfler de vagues furieuses venant se briser à l'assaut enragés des côtes. Paradis des surfeurs l'été, elle totalise à peine trois cent habitants pendant les autres saisons.

L'île d'Arz a ses notables, son curé, son maire et son conseil municipal. Emile Lambert, instituteur à la retraite, termine son troisième mandat de maire et les personnages sont des notables de l'île siégeant au conseil municipal. Médecin, avocat, prêtre, patron de café «Les Tamaris», peintre, écrivain, gendarme, les professions et personnalités différentes ne manquent pas. Ils se connaissent parfaitement bien et colportent même des ragots les uns sur les autres, dans une ambiance de compétition parfois grimaçante, toujours fair-play, plus par jeu institutionnel que par ambition. Ils connaissent bien l'île et pourront à ce titre demander certaines informations au Maître.

Le Conseil Municipal

En ce jour du Lundi 18 Février, alors qu'une pluie glacée tombe sans interruption depuis plusieurs jours, les conseillers municipaux de l'île d'Arz tiennent leur session bi-hebdomadaire pour examiner plusieurs points à l'ordre du jour :

- L'examen d'une plainte du facteur qui prétend s'être fait mordre par un jardinier du manoir de Kernoël. La police affirme que la morsure, au demeurant assez bénigne, est celle d'un chien, non d'un humain. Le Maire désignera habilement deux personnages joueurs pour aller exprimer la plainte du conseil au propriétaire du manoir, le Docteur Hansen, un mystérieux hollandais venu s'installer sur l'île il y a trois ans. Les joueurs pourront souhaiter se faire accompagner d'un gendarme, ils obtiendront gain de cause auprès du conseil.

- Les préliminaires de la campagne électorale pour les élections municipales du mois de mai. Faut-il que Lambert se représente, ou une nouvelle candidature s'impose-t-elle pour contrer le Marquis de Brillac dont la volonté de «foutre ces pollueurs de touristes dehors» commence à séduire certains habitants de pure souche. Peut-être que les joueurs ne détesteraient pas briguer le fauteuil de maire...

Le Maître peut orchestrer un houleux conseil municipal où la plainte du facteur doit se noyer dans le débat politique stérile et tendu. La suite des événements aura tout le loisir de dégriser les personnages de leur ivresse partisane et électorale.

Le Docteur Hansen

Le Docteur Hansen, auquel deux personnages au moins s'apprêtent à rendre visite, n'est pas plus obstétricien que hollandais.



Il se nomme en réalité Hans Meyer, citoyen germanique ayant fuit l'Allemagne à la suite de la chute du troisième Reich en 1945. Jeune médecin pendant la guerre, son brillant talent lui valait de faire partie des équipes de recherche secrètes qui travaillaient sur l'occultisme sur ordre d'Hitler (voir «Hohles Erde Projekt»). Après la guerre, muni d'une fausse identité, il fit carrière en Europe et devint un médecin légiste réputé dans les milieux médicaux de la police. Aujourd'hui à la retraite, il a repris l'étude qu'il avait laissé en suspend il y a trente ans: la recherche sur les lycanthropes.

Persuadé qu'ils existent, comme Hitler à son époque, il a suivi les indications d'un écrivain local du XIXème siècle, Eric Le Gouannec, qui dans ses dernières lignes avant de se suicider prétend que l'Île d'Arz est le refuge d'un loup-garou et que lui-même est en train d'en devenir un! C'est ainsi que le Docteur Hansen viendra s'installer sur l'Île en achetant le Manoir de Kernoël, il y a trois ans...

Le Docteur Hansen a trouvé... Il a trouvé un lycanthrope qui vivait terré dans une caverne de la Pointe de Liouse, près du Dolmen. Il l'a fait tué puis l'a disséqué avec précaution afin de comprendre le mécanisme de transformation et ses déclencheurs biologiques. Après trois ans de recherche ininterrompue, le Docteur

Hansen a extrait puis isolé une substance qui doit contenir les gènes de la transformation. Il vient à peine de les essayer sur des animaux et, satisfait, a tenté une première injection sur un homme: son jardinier... Et cela semble marcher...

Visite au Manoir

Les deux personnages chargés de porter la plainte du Conseil municipal au Dr Hansen ne devraient pas tarder à lui rendre visite. Sur la côte sud de l'île, le manoir se présente comme un savant arrangement de bâtiments du XVIème siècle organisé autour d'une cour à laquelle on accède par un portail ou une petite porte cochère. La propriété semble comporter un jardin situé derrière les bâtiments.

Les personnages vont trouver porte close. Personne ne semble être à l'intérieur des bâtiments et toutes les portes sont verrouillées. Après un moment passé à attendre, un personnage percevra des éclats de voix venant du jardin. S'ils contournent la demeure, ils découvriront une grande serre de verre d'où proviennent les discussions. Bénéficiant de l'effet de surprise, les personnages pourront entrer dans la serre pour y découvrir, non pas des plantes, mais des bacs remplis de divers liquides physiologiques servant à quelques cultures microbiologiques. Quelques per-

sonnes en blouse blanche s'agitent autour des bacs, et ne tardent pas à les remarquer. Le Docteur Hansen viendra rapidement voir en personne ce qui occasionne cette perturbation. Les personnages pourront alors lui faire part des raisons de leur intrusion.

Le Docteur se révélera parfaitement aimable, sera tout prêt à dédommager le pauvre facteur, et invitera même les personnages à venir immédiatement boire un verre de l'amitié!

C'est en sortant de la serre que se produit l'accident. Un personnage, choisi au hasard, va se prendre les pieds dans un tuyau d'arrosage qui traîne au sol et va aller heurter de l'épaule une étagère de bacs en verre qui va toute entière tomber en se fracassant sur les personnages et le Docteur. L'accident ne fera que des blessures légères, quelques coupures et quelques bacs brisés.

Quelques pansements et un apéritif bien arrosé plus tard, les personnages quitteront le Docteur sans rancune. C'est au maître de jeu de le rendre le plus sympathique possible, faisant croire aux personnages-joueurs qu'ils ne peut être qu'une fausse piste. Bien sur, certains joueurs habitués se diront sûrement qu'il est trop gentil pour être honnête, mais... Ils n'auront cependant pas la moindre idée du domaine de recherche de ce brave Docteur qui a la fâcheuse manie de s'expliquer dans un charabia incompréhensible, et pour cause, car il est totalement fantaisiste et n'a d'autre but que de décourager les curieux.

Le Drame

Ce que les personnages n'imaginent pas, c'est que leurs coupures ont mis leur sang en contact avec une culture imparfaite.

Dès la première nuit, les effets de leur inoculation accidentelle vont se faire sentir, surtout aux endroits qui ont été en contact avec le liquide contenu dans le bac. Le Maître de jeu pourra choisir un effet pour chacun.

Ainsi tout effet de transformation partielle, locale et imparfaite peut convenir, et le maître de jeu est invité à en proposer des plus inattendues.



Voilà les personnages victimes d'une abominable aventure qui empire chaque jour. Les effets vont ainsi se répéter, se diversifier, intervenir de plus en plus souvent, au libre choix du maître de jeu qui pourra ainsi distiller l'horreur à son rythme. Mais les ennuis ne font que commencer.

Ces transformations ne se produisent que la nuit, et disparaissent avec le lever du jour (ou la disparition de la lune), laissant les personnages fatigués, abasourdis, courbaturés et quelquefois blessés par les différentes transformations. Mais si le Maître le désire, elles peuvent se passer le jour aussi.

Il peut être intéressant aussi de considérer que seulement la moitié ou un ou deux des personnages ont été touchés et qu'ils subissent l'horrible transformation. Vont-ils en faire part à leurs compagnons, ou au contraire le cacher de peur que ces derniers ne résolvent leurs problèmes d'une manière un peu trop expéditive. Et que se passera-t-il, si la transformation a lieu en pleine nuit, au milieu de personnes qui ne sont pas au courant.

Maxime le Jardinier

Maxime Hirtz est le jardinier du Docteur, celui qui a reçu la première injection réussie de la substance honnie. A la base, il fait partie de ses gens de pure souche qui voit l'affluence des touristes plus comme une malédiction que comme une bénédiction. Mais, Maxime est désormais un lycanthrope. Il est devenu fou, et l'afflux de pulsions meurtrières lui ont fait concevoir un des-

sein épouvantable: Il veut tuer tous les habitants, profanateurs de son île!

Or Maxime le loup vient de profiter de la confusion causée par l'accident dans la serre pour s'échapper du manoir. Il va consacrer ses premières heures de liberté à saboter toutes les embarcations de l'île de manière définitive (incendies criminels) ou les laissera dériver vers le large. Puis il détruira le terminal téléphonique de l'île, avant de commencer ses attaques meurtrières...

Considérez que la créature a réussi à isoler l'île pour deux ou trois jours. De plus, sa fuite a inquiété le Docteur Hansen, qui fera tout son possible pour éviter que les nouvelles ne s'ébruient en dehors de l'île.

Celui-ci ne voulant pas voir débarquer les autorités a déclaré au continent devoir mettre l'île en quarantaine à cause d'un virus non-encore identifié!

Et comme si cela ne suffisait pas, une effroyable tempête va se lever dans la journée, empêchant toute folle tentative d'évasion vers le continent. La mer se creuse de vague de plus de dix mètres, le ciel se couvre de nuages noirs donnant l'impression d'être en pleine nuit, même à midi.

Le matin un brouillard intense se développera, ne se dissipant qu'avec les premières averses diluviennes qui tomberont. De plus, la nuit, des éclairs monstrueux tomberont, provoquant l'inquiétude des habitants de l'île.

La première victime du monstre sera la jeune Béatrice, dix-sept ans, fille du maire, qui marchait seule sur la plage de Brouel, allant à un rendez-vous avec son petit ami du moment. C'est le garçon qui, arrivé un peu plus tard, découvrira le corps déchiqueté et lacéré, et préviendra les habitants du Bourg. Cette vision de Béatrice le mettra d'ailleurs dans un état de choc dont il mettra beaucoup de temps à sortir. Sur la plage la pluie, la mer et le vent, ainsi que les va et vient des habitants auront déjà effacé les traces, mais le sable imbibé du sang de la victime montreront l'endroit où le meurtre horrible a eu lieu. (voir la piste Béatrice)

A partir de ce moment commence à naître une hystérie collective, la terreur et les réactions inconsidérées augmentant inexorablement avec la découverte de nouveaux corps déchiquetés... La manière dont les meurtres ont été commis réveilleront de vieilles légendes quasiment oubliées. Peut-être même que quelqu'un d'un petit peu plus cultivé que les autres se rappellera du livre d'Eric le Gouannec.

Conseil d'Urgence

Dans ce vent de panique aggravé par une météo catastrophique, le maire Emile Lambert réunit ses proches collaborateurs parmi lesquels les personnages

Faisant le point sur la situation dramatique, il veut croire à la présence d'un étranger auteur de ces meurtres. Il réunit les conseillers municipaux par petits groupes, dont l'un sera chargé de trouver une solution pour rallier le continent, un autre de prendre des mesures d'appel au calme et de contrôle de la population, et le troisième, regroupant les personnages-joueurs, se voyant confier la lourde tâche de découvrir et arrêter le coupable.

Les personnages ne sont alors pas à cours de motivations immédiates et incontournables : comprendre ce qui se passe, éliminer la créature, confondre le Docteur Hansen et enfin trouver une solution à leur petit problème biologique ; tout cela sur une île habitée par trois cent hystériques en puissance, isolés du continent. Ils

Tableau des Transformations

- Une main se transforme, des poils y poussent, les ongles s'allongent et la peau s'épaissit. La douleur est intolérable et arrache des hurlements à la victime.
- La mâchoire craque et explose de douleur, elle s'allonge dans un bruit atroce d'os brisés, des dents poussent et les lèvres distendues s'affaissent en babines.
- Se jetant à quatre pattes, la victime attaque un proche et le mord cruellement jusqu'au sang!
- Des poils poussent en touffes partout sur le corps du personnage, sa peau s'épaissit, et le corps dégage une forte odeur fauve.
- Le personnage est assailli par une foule de nouvelles odeurs, de bruits anodins maintenant transformés en vacarmes. Sa vision se déforme, son champ de vision s'élargit pendant que les couleurs disparaissent. Cette transformation de ses cinq sens lui apporte des migraines intolérables, des pertes d'équilibres et des vomissements.
- Le visage du personnage se couvre de poils, ses cheveux s'allongent en crinière. Ses yeux deviennent exorbités, et leur pupilles se noircissent. Puis les oreilles s'allongent, provoquant l'impression d'avoir la peau du visage qui s'étire et qui va se déchirer.



disposent de très peu de temps et le maître de jeu devra ici tout faire pour faire ressentir l'urgence comme un stress insoutenable aux joueurs. Tout doit aller mal, depuis le temps jusqu'à la voiture qui ne veut pas démarrer, en passant par toutes les embûches les plus énervantes. De plus, une tempête rajoutera encore à l'ambiance, que ce soit par les scènes éclairées juste par quelques éclairs, ou par une pluie battante qui produit des problèmes de déplacement ou gêne l'écoute. De même vous pouvez rajouter quelques nappes de brumes le matin, afin de rendre l'ambiance encore plus oppressante.

La Piste Béatrice

Au Sud de l'île, sur la plage de Brouel, les personnages-joueurs peuvent inspecter les environs du lieu du premier crime. Les environs sont déserts, mais les personnages perspicaces et chanceux pourront trouver sur le sol détrempé quelques empreintes animales (de loup) qui conduisent dans la végétation vers le dolmen de la Pointe de Liouse. Le hasard ou une investigation poussée permettra de découvrir une caverne où la créature s'est réfugiée. Elle ne s'y trouve pas, mais on y découvre des vêtements avec un portefeuille qui permettra d'identifier Maxime et de savoir qu'il était au service du Docteur comme jardinier. Cependant, l'espoir d'un guet-apens devant la grotte est à écarter, la créature changeant de refuge à chacune de ses périodes de repos. Si vos joueurs décident de camper devant une de ces caches abandonnées n'hésitez pas à leur faire peur avec quelques fausses alertes, en plus du

mauvais temps qui n'aide pas. Vous pouvez apporter à cette partie de chasse un climat oppressant avec les éclairs qui illuminent la scène d'une manière stroboscopique, le vent qui fait bouger les arbres et buissons environnants, faisant penser à quelque créature se faufilant derrière les chasseurs. Ils peuvent aussi tomber sur un autre groupe d'habitants qui ont eux aussi décidé de partir chasser le monstre, et qui risquent de confondre les personnages-joueurs avec ce monstre justement.

De même, certaines personnes cartésiennes peuvent avoir décidé que les monstres n'existent pas, et que tout cela est l'oeuvre d'un tueur psychopathe. Elles mèneront alors une enquête à la place des autorités «incompétentes», et peuvent concevoir des soupçons envers l'un des personnages-joueurs, dont les habitudes ont pu changer depuis le premier meurtre (pour causes de transformations).

Chez le Docteur

Le Docteur est chez lui au manoir de Kernoël, en train de faire ses cartons discrètement. Il refusera de recevoir les personnages en prétextant un travail intensif. Il sera impossible d'entrer dans le manoir autrement que par effraction. Une visite discrète montrera que la serre a été vidée, que les employés du Docteur s'activent à emballer tout ce que Johann Hansen veut emporter, mais que le praticien est introuvable. Une mallette verrouillée trouvée dans un bureau sur des cartons peut être crochétée et révélera des documents et des vieux dossiers trahissant la véritable identité du Docteur et ses occupations sous le troisième Reich.

AGI	25	FOR	35
DEX	51	VOL	63
CHA	57	ATT	1
PER	80	CD	1
AUR	60	BL	16
RES	29		

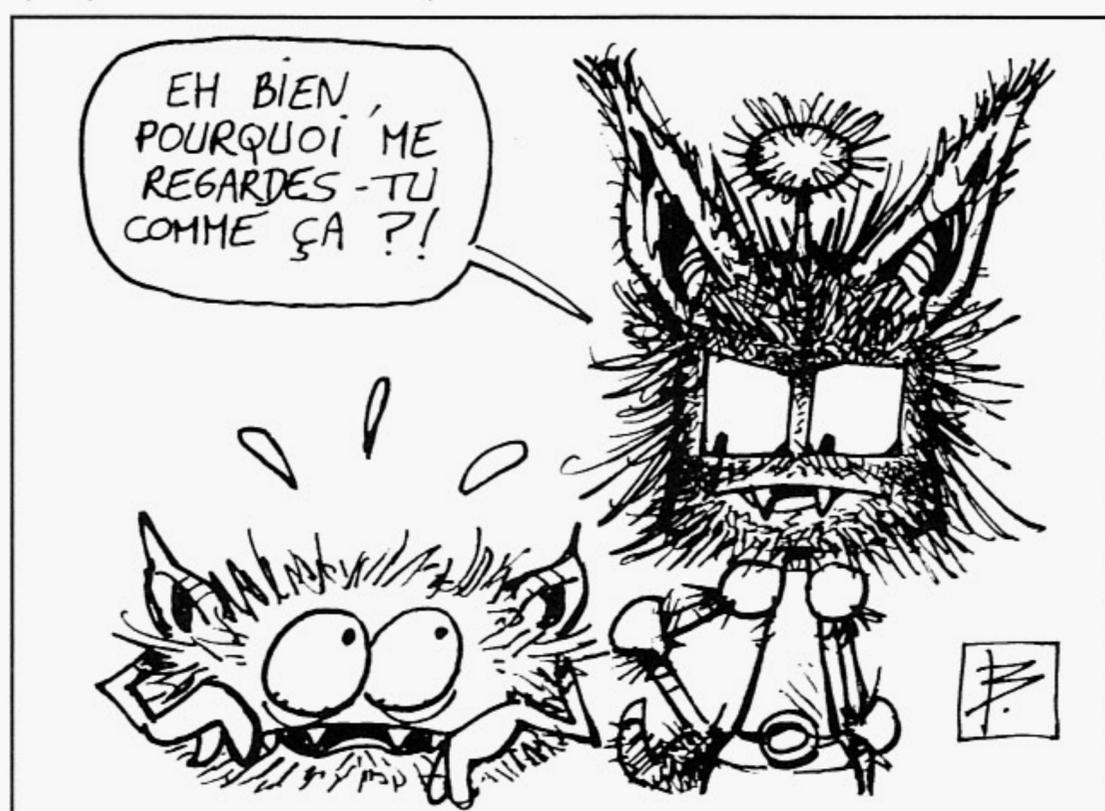
Docteur Hansen

Compétences : Autopsie (120), Discrétion (85), Histoire (85), Médecine (100), Mythes et Légendes (85), Passion *Occultisme* (120), Science Bio (120), Armes à Feu (70)

Aucune autre information n'est accessible. Prudent, le Docteur a installé ses laboratoires dans la cave murée du manoir, la serre ne servant qu'aux cultures nécessitant la lumière solaire. On accède à la cave par le grenier, duquel descend un escalier. Ce subterfuge inattendu est très efficace et seule une fouille en règle de la maison permet de le découvrir.

Dans la cave, on découvre les restes du loup-garou capturé par Hansen, conservés dans un congélateur. Autour d'une table de travail surchargée de cornues et de tubes à essais, on trouve une série de cages renfermant des singes morts ou horriblement transformés ou mutilés. Dans une autre pièce plus petite on découvre un bureau derrière lequel a été accroché un drapeau nazi, surmonté par la photographie d'Adolf Hitler. Une table médicale adjacente au bureau révèle un nécessaire complet à injection, avec de petits tubes annotés de dates, de chiffres et de lettres. Il s'agit des réserves de substance parfaite du Docteur. Le bureau contient quand à lui un dossier détaillé sur le thème et l'évolution des recherches, révélant aux personnages l'explication de toute la situation.

Mais le Docteur Hansen alias Hans Meyer est absent la plupart du temps. Il est parti en chasse et compte bien retrouver la créature et l'enfermer dans sa cave, afin de l'étudier. Une solution consiste à attendre le Docteur qui finira par rentrer bredouille. Menacé, le savant fou se rendra pour mieux attendre une occasion de s'échapper et tuer les personnages. S'il surprend les personnages, il tentera de les enfermer, puis fera descendre des hommes armés dans la cave. Il ne se montrera pas coopératif, refusant de parler aux personnages. Il est incroyablement résistant à la torture et préférera mourir plutôt que d'aider les personnages.





L'Antidote

En étudiant les documents trouvés dans le laboratoire les personnages atteints du mal de la transformation comprendront l'origine de cet accident.

La seule solution qui s'offre à eux est d'en trouver l'antidote. L'antidote existe bien, c'est une précaution du Docteur, mais celui-ci n'y fera pas allusion et n'indiquera en aucun cas où il est caché. Il existe un stratagème assez simple pour trouver l'antidote : il suffit de piquer le Docteur avec sa substance parfaite ou à la rigueur de le lui faire croire. Terrorisé, le savant fou indiquera en tremblant un code lettres et chiffres qui identifiera le bon tube dans son laboratoire et exhortera les personnages de lui en faire une injection. Si vous voulez jouer la carte du cas de conscience, décidez qu'il y aura un nombre insuffisant de doses pour soigner tous les personnages-joueurs et le Docteur!

La Mort du Monstre

Maxime le lycanthrope court toujours sur l'île et continue de tuer. Pour le retrouver, les personnages-joueurs peuvent remarquer un détail édifiant: la créature semble avoir toujours commis ses crimes tout près d'un arbre résineux d'une variété particulière, assez rare. C'est en réalité l'arbre de prédilection du jardinier, et il met un sens symbolique à tuer près de cet arbre. Les personnages-joueurs curieux pourront apprendre du maire que Maxime en avait fait un recensement précis sur l'île et qu'il l'avait offert à la mairie. Il suffira de répartir des hommes de confiance autour de la dizaine de lieu où pousse cet arbre pour finir par apercevoir la créature.

AGI	81	FOR	72
BL	35	DEX	19
VOL	57	MT	-40
PER	88	PVS	111
MV	75 m(T)	AUR	110
ATT	82	Type	Spécial
RES	71	CD	5
Forme	C		

Lycanthrope Expérimental

Pouvoir : Polymorphie (Auto.)



Maxime n'est plus un homme et pas tout à fait un loup. Il est dangereusement sauvage et l'antidote ne lui fera plus rien. Il faut l'abattre ou le capturer, et ce sera difficile, mais gageons que les personnages-joueurs sauront y parvenir sans trop de blessures...

La suite sera confiée aux autorités. A moins que vous ne décidiez que cela leur a été trop facile ...

Tout n'est pas Fini

A lors que les joueurs attendent les habituelles récompenses, embrayez sur ce paragraphe qui sert d'introduction à un scénario futur.

Tout commence le lendemain du jour où les communications sont rétablies avec le continent, et que les autorités ont été mises au courant. On assistera à un «black-out» de la part de ces dernières. Le même jour, les personnages-joueurs qui traînent aux alentours du port seront témoins de l'arrivée de plusieurs personnes étranges.

La première est un vieil original Anglais, aux favoris blancs et qui se déplace en boitillant. Il s'aide toujours d'une canne étrange, toute en bois noir, et gravée d'une tête de diable aux yeux rouges. Il arrive par le même bateau que les journalistes et trois autres personnes «officielles». Ces trois agents de la DST vont rapidement confiner les journalistes aux cafés et hôtels du port, annonçant une conférence de presse dès qu'ils seront au cours. Ils réquisitionneront aussi les gendarmes de l'île.

Le vieil anglais ira s'installer dans le meilleur hôtel de l'île.

Après enquête de la DST, une version «officielle» de l'histoire sera donnée à la presse. Cette version sera du style «drogue hallucinogène et imagination galopante». Toute autre version entrainera la mise au secret de son auteur. Toute preuve bizarre ou tendancieuse repartira dans un hélicoptère qui viendra chercher les agents de la DST et le professeur Hansen, s'il est encore vivant. Les journalistes repartiront par le bateau du soir. Une fois les journalistes partis, le vieil Anglais commencera à poser des questions sur ce qui s'est passé, et qui y a été mêlé.

Deux autres personnes arriveront en début de soirée avec une vedette rapide privée. Ces deux personnes sont grandes et musclées, blondes et sont vêtues de costumes sombres quasiment identiques. Ils s'expriment avec le même accent «hollandais» que le professeur Hansen et débarqueront avec deux malles assez imposantes.

Dès leur arrivée ils se renseigneront sur ce qu'est devenu le professeur et sur ce qui s'est passé. Ils se feront passer pour des journalistes Hollandais, bien qu'ils n'aient ni caméra, ni appareil photo, pas même un bloc-note. Ils sont d'un abord très froid, presque inhumains, hautains et s'expriment dans un très mauvais Français. Ensuite ils se rendront au Manoir, mais seront bloqués par les derniers gendarmes qui finissent de vider la maison. Ils retourneront alors vers le village afin de continuer leurs investigations. Une fois le Manoir débarrassé des autorités, c'est à dire en fin de soirée, ils récupéreront du



matériel et se dirigeront vers la demeure. Si vous les avez rendus suffisamment louches, vos personnages devraient les suivre. Sinon, le vieil Anglais viendra les chercher en leur demandant de l'accompagner. Les deux «Hollandais» habillés de noir, porteront des pelles, des pioches et des sacs à dos, ainsi qu'un appareil ressemblant à des bouteilles de plongée. Il faut à tout prix que les personnages-joueurs les suivent.

Les Fouilles

Arrivés au Manoir, les personnages pourront voir les deux blondinets se diriger vers la grande salle. Ils s'installeront devant elle, mettant en place des projecteurs. Ils commenceront à démolir le fond de la cheminée, mettant à jour une cavité. A côté d'eux, les personnages pourront apercevoir un pistolet-mitrailleur. Il vaut mieux pour les personnages attendre la fin des fouilles, sinon ils seront bon pour creuser.

Après une trentaine de minutes, ils auront fait un trou d'un mètre de diamètre. Un des blonds prendra une lampe de poche et plongera dans le trou. Il en sortira quelque chose ressemblant à un livre. Il dira alors quelque chose à son collègue (en allemand) et ce dernier prendra les bouteilles de plongée. Il s'équipera rapidement, puis allumera un briquet. Une fois la veilleuse du lance-flammes allumée, il dirigera le jet de flammes vers le trou. Si les personnages agissent avant, le but principal des deux blonds sera de détruire ce qui est dans la cache de la cheminée. S'ils n'agissent pas, le porteur du lance-flamme mettra le feu un peu partout dans la pièce (et peut-être aux personnages s'ils sont mal cachés) avant de partir.

Si les personnages font mine de rien, c'est le vieil Anglais qui les poussera à agir avant que tout ne soit détruit. Dès que les personnages se montrent, les deux Allemands (voir Explication) dégaineront des Lugers et ouvriront le feu. Dès que possible un des deux s'emparera du pistolet-mitrailleur et arrosera les personnages-joueurs. De même ils n'hésiteront pas à utiliser le lance-flamme. Un tir de la part des personnages-joueurs sur le porteur du lance-flamme a 50% de chance de faire exploser le réservoir de napalm, tuant sur le coup le porteur. Une fois l'incendie bien déclaré, les deux blondinets essayeront de fuir en direction de leur vedette.

Hohles Erde Projekt

Projet Terre Creuse : Dirigé et mis en place par Hitler lui-même, il consistait en divers agents secrets, scientifiques et historiens recrutés afin de retrouver les objets magiques ou mythiques dont parlent les légendes. En effet, Hitler était persuadé que toutes les légendes étaient réelles. Il chargea donc ce groupe de les retrouver pour les utiliser pour la splendeur du Troisième Reich.

Des exemples existent d'expéditions que le Führer envoya : une d'entre elle explora le Pôle Nord afin de chercher un passage la conduisant au centre de la Terre. Selon cette légende, la Terre était creuse et des gens s'y seraient installés, créant ainsi un autre monde. De même certaines expéditions partirent à la recherche d'Excalibur, du Saint Graal, de l'Arche d'Alliance, de l'Atlantide ou d'Hyperborée, et bien d'autres encore. C'est d'ailleurs de ces expéditions que se sont inspirés Georges Lucas et Steven Spielberg pour leur série des Indiana Jones. Bien sur, tout ceci est véridique.

Si les personnages-joueurs ont agi avant que les Allemands ne mettent le feu partout, ou s'ils arrivent à se débarrasser des méchants avant que l'incendie ne devienne intolérable, les personnages-joueurs pourront aller jeter un coup d'oeil dans le trou que les deux Allemands ont creusé.

Derrière le gros mur fait de grosses briques et doublés d'une sorte d'amiante, les personnages-joueurs pourront découvrir une pile de vieilles caisses métalliques de munitions de l'armée allemande. La première est ouverte et dedans les personnages-joueurs pourront trouver des dossiers frappés du tampon de l'aigle hitlérien du troisième Reich.

Le mieux que les personnages-joueurs pourront faire sera de récupérer rapidement quelques dossiers et de s'enfuir avec avant de prendre le plafond enflammé sur la tête. Le trou est trop petit pour que les caisses passent. En moins de deux heures tout aura brûlé sans laisser de traces.

Explications

Meyer (ou Hansen) est un ancien responsable du Hohles Erde Projekt, (voir l'encadré sur le Projet). A la fin de la guerre, les différents membres de ce projet, éparpillés un peu partout dans le monde, ont pu échapper aux différentes factions alliées. Des liens se recréèrent entre les différents responsables. Un réseau se mit même en place avec un but unique : trouver les différents objets mythiques et magiques, les utiliser afin de conquérir le monde au nom d'un quatrième Reich. Le professeur, qui travaillait à l'époque sur les différentes légendes européennes dans le but de créer un «übermensch», un surhomme. Il continua tout naturellement ses recherches après la guerre,

en cherchant entre autre à créer des loups-garous artificiels. Leur contrôle serait réduit au minimum, les Nazis se contentant de posséder l'antitode qui les en débarrasserait, une fois leur tâche réalisée.

Donc, quand le professeur Meyer-Hansen réussit sa première transformation artificielle, il contacta le réseau. Ce dernier décida d'envoyer deux de ses meilleurs «agents», de bons aryens, dans le but de prendre livraison du secret. Mais arrivés là bas, ils découvrent rapidement que le projet était tombé dans de mauvaises mains. Dans un cas pareil leurs ordres sont simples : Détruire toutes preuves de l'existence du réseau. Hors, il se trouve que le professeur détenait de nombreux dossiers datant de la seconde guerre mondiale, dossiers dont le réseau détient des doubles. La décision de les détruire s'impose alors d'elle-même. C'est ce qu'allaient faire les deux agents. Leur prochaine action étant ensuite de libérer le professeur, ou le cas échéant, de la faire taire à jamais, si ce dernier n'est pas déjà mort.

Rencontre

Le vieil Anglais, de son nom Sir William Mac Donnell, est un ancien professeur d'Histoire, maintenant à la retraite. Il est membre de la SAVE depuis de 1943, date à laquelle il eut des démêlés avec les Nazis du projet «Hohles Erde Projekt» lors d'une rencontre fortuite en Thaïlande. C'est à cette époque qu'il fut contacté par un agent de la SAVE. Spécialisé dans tout les cas spéciaux des anciens projets nazis ou liés aux légendes, occasionnellement, il s'occupe du recrutement des nouveaux agents.

CHALLENGE TATOU 1995

Comme annoncé dans l'édito du Tatou n°23, voici le règlement du challenge Tatou, millésime 1995.

Tatou, comme l'année dernière, va vous donner l'occasion de montrer à la France entière ce que vous valez comme créateur de scénarios, ou comme journaliste dans les jeunes Royaumes... ou ailleurs. Pour cela il vous suffit de choisir le jeu que vous préférez et d'écrire un article décrivant un lieu particulier, ou un événement de votre création, voire une nouvelle classe de personnage Ou n'importe quoi d'autre qui vous semble important ou manquant, du moment que cela n'a pas encore été traité. Ensuite, imaginez un scénario qui doit être en relation avec l'article, ou qui s'articule autour du sujet abordé dans l'article. Maintenant c'est à vous de jouer.

Règlement

Les oeuvres devront nous être envoyées pour le 30 septembre au plus tard, le cachet de la poste faisant foi. Après vous n'aurez plus qu'à vous maudire d'avoir trop attendu.

Seuls les textes saisis sur traitement de texte, ou tapé à la machine seront retenus. Les autres... Vous connaissez à présent notre célèbre salamandre du Chaos...

Le texte doit se composer d'un article et d'un scénario mettant en application le sujet traité dans l'article.

Le volume global du texte doit être compris entre 30 000 signes minimum et 50 000 signes maximum. Sinon direction la poubelle... (modèle IEC, avec déchiqueteuse et désintégreur intégré). Je sais c'est cruel mais autant être honnête avec vous.

L'article et le scénario doivent prendre pour sujet l'un des jeux édités par Oriflam, soit :

- Elric
- Runequest
- Pendragon
- Hawkmoon
- Cyberpunk
- Chill

(z'avez vu, y'en a un de plus cette année)

Note : *Articles et scénarios se passant dans l'univers du japon médiéval (cf la Voie du Sabre) seront affiliés à la catégorie Runequest.*

Il est possible à une personne de concourir pour plusieurs jeux à la fois.

Un jury, composé de toute l'équipe Oriflam, ainsi que d'un échantillon de joueurs et de maîtres de la région messine jugera les oeuvres envoyées. Toute tentative de corruption ou d'intimidation sera sévèrement punie. (Mais essayez quand même, juste pour voir...)

La meilleure oeuvre pour chaque jeu sera publiée dans un numéro spécial de Tatou, et son auteur recevra le lot suivant :

Pour Elric : Une surprise !!

Pour Hawkmoon : Une oeuvre originale d'Alain Gassner.

Pour Runequest : Un katana (Voie du Sabre oblige).

Pour Cyberpunk : Le flingue de Robocop (en Soft-Air, of course).

Pour Pendragon : Votre écu personnel à vos armes.

Pour Chill : La collec. complète des BD «X-Files» (Aux Frontières du Réel pour les francophones).

Pour toutes explications complémentaires (si besoin est), écrivez à Oriflam, 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz, ou tapez 36-15 code ORICLAN.

Bonne chance et bonne écriture...

BOUTIQUES PARTENAIRES

Passion Jeux de Rôles

FRANCE

13 - BOUCHES DU RHONE

CRAZY ORQUE SALOON

11 rue Jean Roque
13001 MARSEILLE
Tél : 91 33 14 48

LE DRAGON D'IVOIRE

64 rue Saint-Suffren
13006 MARSEILLE
Tél : 91 37 56 66

21 - COTE D'OR

EXCALIBUR

44 rue Jeannin
21000 DIJON
Tél : 80 65 82 99

25 - DOUBS

CADOQUAI

7 quai de Strasbourg
25000 BESANCON
Tél : 81 81 32 11

31 - HAUTE GARONNE

JEUX DU MONDE

14/16 rue Fonvielle
31000 TOULOUSE
Tél : 61 23 73 88

33 - GIRONDE

LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas Saint-Georges
33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 61 22

34 - HERAULT

EXCALIBUR

8 rue Cauzit
34000 MONTPELLIER
Tél : 67 60 81 33

35 - ILLE-ET-VILAINE

L'AMUSANCE

CC des Trois Soleils
35000 RENNES
Tél : 99 31 09 97

38 - ISERE

EXCALIBUR

18 rue Champollion
38000 GRENOBLE
Tél : 76 63 16 41

44 - LOIRE-ATLANTIQUE

BROCELIANDE

2 rue Jean-Jacques Rousseau
44000 NANTES
Tél : 40 48 16 94

51 - MARNE

EXCALIBUR

9 rue Salin
51100 REIMS
Tél : 26 77 91 10

54 - MEURTHE-ET-MOSELLE

EXCALIBUR

35 rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél : 83 40 07 44

57 - MOSELLE

LES FLEAUX D'ASGARD

2 rue Saint-Marcel
57000 METZ
Tél : 87 30 24 25

59 - NORD

ROCAMBOLE

41 rue de la Clé
59800 LILLE
Tél : 20 55 67 01

67 - BAS-RHIN

PHILIBERT

12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tél : 88 32 65 35

69 - RHONE

LE TEMPLE DU JEU

268 rue de Créqui
69007 LYON
Tél : 72 73 13 26

74 - HAUTE-SAVOIE

VIRUS

13 rue Filaterie
74000 ANNECY
Tél 50 51 71 00

75 - PARIS

TEMPS LIBRE

22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél : (1) 42 74 06 31

GAMES IN BLUE

24 rue Monge
75005 PARIS
Tél : (1) 43 25 96 73

76 - SEINE MARITIME

LE DE D'YS

160 rue Eau de Robec
76000 ROUEN
Tél : 35 15 47 46

86 - VIENNE

LE DE A TROIS FACES

35 rue Grimaud
86000 POITIERS
Tél : 49 41 52 10

87 - HAUTE VIENNE

LA LUNE NOIRE

3 rue de la Boucherie
87000 LIMOGES
Tél : 55 34 54 23

94 - VAL-DE-MARNE

L'ECLECTIQUE

93 rue du Bac
94210 LA VARENNE SAINT
HILAIRE
Tél : (1) 42 83 52 23

EUROPE

SUISSE

AU VIEUX PARIS

1 rue de la Servette
GENEVE 1201 SUISSE
Tél : 41 22 734 25 76

DELIRIUM LUDENS

Rüschli 17 CP 677 2501
BIENNE SUISSE
Tél : 41 32 236 710

BELGIQUE

CHAOS

14/16 rue Gerardrie
LIEGE 4000 BELGIQUE
Tél : 32 41 212 920

NACH FRANKREICH

