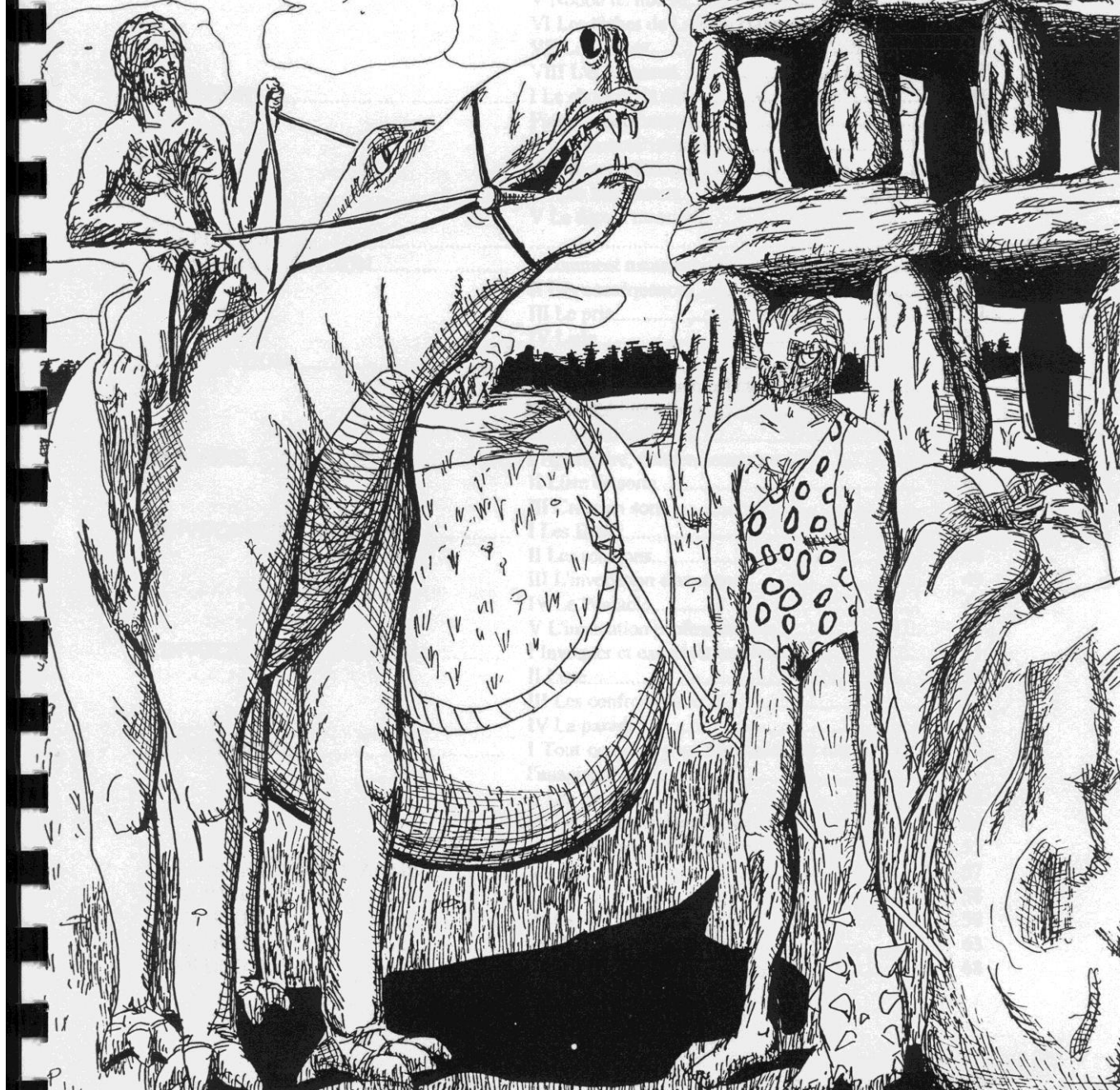


JULIEN CESBRON

MAMOLITH AGE

LE JEU DES CYBERPONKS PRÉHISTORIQUES...



SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	3
PETITE NOTE.....	5
HISTORIQUE.....	6
BACKGROUND.....	10
Background.....	10
Carte.....	21
SYSTEME DE BASE.....	22
I Les caractéristiques.....	22
II Les compétences.....	22
III Notion de difficulté.....	23
IV Le jet.....	24
V Notion de marge.....	25
VI Les tâches de Longue Haleine.....	26
VII Le combat.....	26
VIII L'épuisement.....	29
CREATION.....	30
I Le choix de la tribu.....	30
Fiche de personnage.....	31
II Les caractéristiques.....	33
III Les compétences.....	34
IV Les Marqueurs.....	36
V Le départ matériel.....	36
L'EXPERIENCE.....	37
LA MAMOUTHISATION.....	38
I Comment mamouthiser.....	38
II Les conséquences.....	38
III Le prix.....	39
IV Liste.....	39
L'EQUITATION.....	43
I Quoi ?.....	43
II Construction d'une bête.....	43
III Monter une bête.....	44
IV La poursuite.....	44
LA MAGIE.....	46
I Apprendre, étudier, lancer un sort.....	46
II Liste de sorts.....	47
III Créer un sort.....	47
L'INVOCATION DE DIEUX.....	48
I Les Dieux.....	48
II Les relations.....	48
III L'invocation d'amateurs.....	49
IV Le Pentacle.....	49
V L'invocation professionnelle.....	50
L'INVOCATION DE DEMONS.....	51
I Invoquer et exorciser un Démon.....	51
II Liste.....	51
III Les confrontations.....	52
IV La parade.....	52
LE NETHORIK.....	53
I Tout ce qu'on peut faire avec un menhir et de l'imagination.....	53
II Les menhirs.....	54
III Les combats dans le Nethorik.....	54
IV Les Divino-Programmes.....	55
LA MANUFACTURE D'ARME.....	57
LA SURVIE.....	58
SCENARIO 1.....	59
BLOC-SCHPLOC.....	59
SCENARIO 2.....	63
INTER-GROTTE.....	63
SCENARIO 3.....	68
ZE SEKT.....	68

PETITE NOTE

Bienvenue dans l'univers
préhistorico-cybernético-comique de *Mamouth Age*.

Ce jeu vous permettra d'incarner un homme préhistorique ayant connu un peu à l'avance (consultez l'historique) l'existence de la cybernétique.
Dans la région de Provence-Alpes-Côte d'Azur, dans laquelle va se dérouler la majeure partie de vos aventures, tout a été chamboulé, pour ressembler le plus à l'univers Cyberpunk, qui plaît tant aux hommes préhistoriques.
Mais eux n'ont pas le matériel pour singer parfaitement cette civilisation...
Vous découvrirez plus en détail cet univers loufoque un peu plus tard.

Ce livret contient tout pour jouer: des règles complètes, un background détaillé, des scénarios, et une fiche de perso s'étalant sur 2 pages.

Mais je tiens à décourager les néophytes: dans ce livret, rien n'est expliqué sur le jeu de rôle, son historique, et la manière d'y jouer. Ce n'est pas un jeu pour débutant. Non pas que les règles soient complexes (loin de là), mais que les termes propres aux jeux de rôle n'ont pas été expliqués, la plupart du temps. Je ne me suis pas senti l'âme d'un professeur.

Mamouth Age avait originellement été conçu pour rouler avec le système SimulacreS. Le livret que vous tenez contient des règles indépendantes à ce système, qui, malgré sa qualité, ne "collait pas" avec ce jeu.

En 3 éditions, le jeu a également perdu de l'humour; les 1^o éditions SimulacreS voulaient un humour noir et gras à volonté. On s'est vite rendu compte que le jeu devenait rapidement lassant.

La seconde édition n'a pas tenu à privilégier l'humour: qu'il soit gras, noir, ou stupide, il était accepté avec joie, mais rien n'était prévu pour le placer à tout instant.

Cette dernière édition accepte tous les types d'humour. Faites-en ce que vous voulez. Les règles favorisent l'humour (bien que le *Système de base* soit écrit sérieusement pour plus de compréhension), donc vous avez le droit de délirer autant que vous voulez: sortir des blagues sans rapport, des vannes, déconner sur les règles ou sur une situation, etc.

Mais pour cette édition nous vous déconseillerons l'humour gras à profusion: il vous lassera vite.

Une fois ces conseils passé, tournez la page et découvrez la description du monde.

HISTORIQUE

2010: 3 scientifiques, de renommée internationale, ont en tête un projet fou: remonter le temps à la recherche d'une civilisation antérieure apte à comprendre la technologie cybernétique. Ils déformeraient ainsi l'espace-temps: la cybernétique, ayant eut plus de temps pour se développer, serait à un bien meilleur niveau à leur époque.

2020: L'invention est mise au point. On part dans le temps le 6 juin. L'énergie qui sera consommée sera gigantesque; c'est pour cela qu'ils le feront en fraude. En effet, 2 centrales électriques au moins exploseront.

6 juin: c'est parti...

-3001023:6 juin: Débarquement en fracas des cyberpunks dans la jungle préhistorique. Ils ne sont pas encore bien conscients de ce qui leur arrive: leur tentative a totalement foiré. Les hommes préhistoriques sont radicalement incapables de comprendre la technologie cyberpunk. Mais... Si on revient, on va se faire arrêter pour avoir fait exploser les centrales; et on sera surveillés. Impossible de faire une seconde tentative. Donc on fait avec, et on tente d'éduquer un homme préhistorique.

7 juin: Après 1 journée de recherche, les scientifiques trouvent enfin un homme préhistorique. Il s'appelle Ougloulk. On commence l'apprentissage.

-3001021: Les scientifiques ont tenu bon. Mais cet homme préhistorique a vraiment l'air de ne rien capter, et ce, depuis 2 ans. On abandonne le projet, et on se barre. Dommage, c'était beau...

7 janvier: Ougloulk, apparemment moins stupide que ne le croyaient les cyberpunks, tente d'adapter cette science bizarre aux moyens du bord. Il se retire soigneusement un oeil, et se place un oeil de Lynx à la place. Ça marche: on voit plus loin... Ougloulk baptise son invention la Mamouthisation. Son raisonnement: ça intéressera beaucoup de monde... ' faut trouver quelque chose pour en profiter...

10 janvier: 3 jours à réfléchir. Le résultat: et si les gens, lorsqu'ils veulent quelque chose, donnaient quelque chose d'autre, qu'on pourrait échanger pour prendre d'autre trucs ? Vous avez compris: il vient d'inventer la monnaie. Enfin, la monnaie... Façon de parler: à base de Rosbifs, de Steks, et de Faillots.

11 janvier: Suite logique: il commercialise la Mamouthisation.

26 juin: Ougloulk se fait un "pognon" monstre. Mais la monnaie commence à manquer à certaines personnes, qui décident de s'allier. Naissance de la première tribu, constituée de 5 personnes...

-3001020:2 janvier: Ougloulk explique au peuple sa nouvelle invention: la dictature... En s'arrangeant pour que cela passe bien, il arrive à expliquer à la masse que c'est lui, le monsieur appelé Grand Chef. Il se paye une "armée", et s'engage à faire respecter sa loi... 4 tribus se sont automatiquement créées.

4 janvier: Soulèvement d'une trentaine de personnes contre le régime Ougloulkien. Création du syndicat MASA-KRER.

5 janvier: Divers écrits de sages et de charlatans donnent l'idée à 35 personnes de se regrouper en une tribu qui aurait pour but de calmer les énervements, pour éviter une guerre, et de faire renaître les mythiques Dieux et Démons qui peuplaient autrefois la terre.

6 janvier: Le 1° but de cette tribu semble mal barré. On abandonne. Et on donne un nom à la tribu: les ETHI-KE.

21 juin: Apparition du 1° Dieu.

23 juin: Apparition du 1° Démon.

3 juillet: Après 6 mois de petites querelles, Ougloulk déclare la guerre aux MASA-KRER.



HISTORIQUE

4 septembre: Tous ces morts donnent une idée à 23 hommes: et si on fondait une organisation qui soignerait les blessés...contre du pognon ? Allez, on appelle la tribu GERIS-SERS, et ça roule. Ils demandent un enseignement aux ETHI-KE.

22 septembre: Déclaration officielle de la création de la tribu des GERIS-SERS. Cette date est également la date de la fin de leur apprentissage.

4 novembre: Apparition du dernier Démon.

20 novembre: Apparition du dernier Dieu.

25 décembre: Les MASA-KRER soudoient les GERIS-SERS, pour qu'ils n'aident qu'eux. Ils se retrouvent ainsi plus forts que prévu... Ougloulou appelle les ETHI-KE à la rescousse.

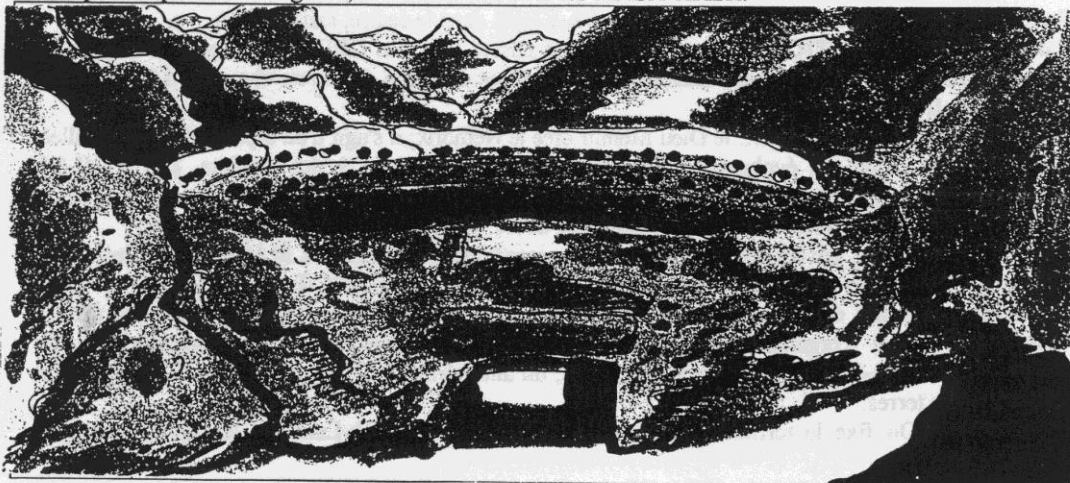
-3001019:19 janvier: Raid surprise de magiciens ETHI-KE sur les MASA-KRER. 15 morts chez les MASA-KRERS, 3 chez les ETHI-KE. Mais le raid est repoussé.

21 janvier: 2° raid surprise ETHI-KE. 13 morts chez les MASA-KRER, et 5 chez les ETHI-KE. Les MASA-KRERS sont mal en point, font des enfants, et repoussent le raid.

23 janvier: 3° raid ETHI-KE, qui se voulait surprise, mais auquel tout le monde s'attendait. Mais celui-ci est appuyé par l'armée d' Ougloulou. 20 morts chez les MASA-KRER, 11 chez Ougloulou, et 4 ETHI-KE.

24 janvier: Les ETHI-KE se retirent du combat: ils viennent d'opter pour une politique non-violente, là, paf, comme ça, juste pour se concentrer un peu plus sur la maîtrise des Dieux et Démons.

1 février: Juste retour des choses, les MASA-KRER font un raid surprise sur un village d' Ougloulou. 24 morts pour la pomme à Ougloulou, et 6 seulement chez les MASA-KRER.



5 février: Les ETHI-KE demandent une trêve. Ils osent. Eux qui n'en ont strictement rien à battre. Mais la non-violence, c'est comme ça. Mais le plus drôle, c'est qu'ils réussissent... Les MASA-KRERS signent une trêve avec Ougloulou.

7 février: Le sage ETHI-KE nommé Biglok annonce au peuple qu'il a appris à contrôler les Dieux et les Démons...C'est une véritable révolution. Et lui ne se fait payer, au moins, pour expliquer aux gens comment qu'il faut s'y prendre.

8 février: Les MASA-KRERS et Ougloulou décident de construire INTER-GROTTE. Il s'agira d'un stade où se dérouleront des jeux divers que 4 équipes tenteront de gagner. Le stade est financé par Ougloulou, et les règles sont établies par les MASA-KRERS. C'est en écrivant ces règles, relativement violentes, qu'ils prennent goût pour la violence... Les MASA-KRERS seront hyper-violents, c'est décidé. Ils sont tous très spontanés, dans cet univers.

HISTORIQUE

21 juin: Paix.

21 juillet: Amour.

21 août: Fleurs.

21 septembre: Jovialité. Création du Mamouth-Center, grand centre de Mamouthisation, très cher, mais très sûr. On peut y être mamouthisé sans danger: une équipe de professionnels s'occupe de vous, pour quelques Rosbifs...

21 octobre: Fraternité

21 novembre: Attaque MASA-KRER. En effet, le jour du 1^o jeu d' INTER-GROTTE, où les MASA-KRERS étaient bien évidemment invités, ces derniers font une tuerie incroyable au sein même du stade. Puis ils se dirigent droit vers le Mamouth-Center en profitant de l'affaiblissement des troupes. Ougloulk logeant au Mamouth-Center, le but des MASA-KRER est évident... Lors du 1^o affrontement, les MASA-KRER font 13 morts dans l'armée d'Ougloulk, qui tue 7 MASA-KRER. Mais le siège est installé: le reste de l'armée d'Ougloulk se replie à l'intérieur du bâtiment, se contentant d'empêcher les MASA-KRERS d'entrer. Ces derniers ont l'intention de maintenir le siège jusqu'au moment où Ougloulk daignera se présenter pour discuter.

25 novembre: Le siège se prolonge sans anicroche... Ougloulk commence avoir faim.

27 novembre: ETHI-KE et GERIS-SERS se concertent sur la situation actuelle. Ils décident de créer une force de frappe pour neutraliser l'attaque MASA-KRER. Mais sans blesser qui que ce soit, disent les ETHI-KE. Oh SI ! crient les GERIS-SERS (l'appel du gain...). Bon, OK, répondent les ETHI-KE.

1 décembre: Création de la force JHUSTICIE.

2 décembre: Faible tentative de percée des MASA-KRER dans le centre, sans succès.

4 décembre: Les JHUSTICIE attaquent. Ils se font passer pour des GERIS-SERS venant soigner les blessés de la dernière attaque, puis attaquent au sein même du camp. 25 morts chez les MASA-KRER, et 5 chez les JHUSTICIE.

5 décembre: Sans aucun rapport: le Dieu Menhir crée le Nethorik; il s'agit d'un espace virtuel, parallèle au notre, dans lequel on évoluerait magiquement, en se connectant à des menhirs. Les ETHI-KE s'intéressent de près à cette invention.

7 décembre: Fin des affrontements. Le bâtiment est libéré. Ougloulk mange.

8 décembre: Ougloulk fait un discours. En gros: il regrette ce qu'il a fait aux MASA-KRER, mais il ne change pas d'un pouce le régime. Il proclame l'indépendance des JHUSTICIE, qui deviennent une tribu à part entière. Il fait de même pour les MASA-KRER: ce n'est plus un syndicat, mais une tribu... Violente. Il décide d'organiser une convention pour décider ensemble (cela comprend lui, un représentant MASA-KRER, un autre JHUSTICIE, un autre GERIS-SERS, et enfin un ETHI-KE.) la repartition des terres.

26 décembre: On fixe le territoire à Ougloulk. Il s'appelle Ougloulk-Land, et la capitale s'appelle Zechief-Ville.

27 décembre: On fixe le territoire ETHI-KE. La capitale s'appelle WAKO.

-3001018: 1 janvier: Fixation du territoire MASA-KRER. La capitale s'appelle CRÂHN.

5 janvier: On établit les territoires JHUSTICIE et GERIS-SERS, qui prennent ce qui reste. La capitale JHUSTICIE s'appelle Boosti. La capitale GERIS-SERS se nomme Maous.

8 janvier: Ougloulk déclare qu'il reste maître de toutes ces provinces.

15 janvier: Les MASA-KRER déclarent qu'ils restent ennemis au régime d'Ougloulk, malgré la convention.

2 février: Les JHUSTICIE décident de faire payer leurs services. Ils légalisent leurs tarifs. Ce sera un genre de police payante. Ils s'installent un réseau de menhirs, pour pouvoir recevoir des appels à distance grâce au Nethorik.

4 février: Les GERIS-SERS font pareils. Ils faisaient déjà payer, mais leurs tarifs n'étaient pas fixés.

PAIX ET PROSPERITE DURANT 3 ANS

HISTORIQUE

-3001015: 25 juillet: De plus en plus de mercenaires font leur apparition dans le monde. Ne voulant appartenir à aucune tribu, ils restent en dehors. Alors Ougloul déclare que les mercenaires sont une tâche pour le nouvel état qu'est ce pays, et qu'il faut les tuer.

26 juillet: Manifestations spontanées et violentes (environ 120 morts), pour protester contre cette déclaration et cette position anti-libérale. Les MASA-KRER en sont bien évidemment les initiateurs...

27 juillet: Ougloulk déclare qu'il donne 1 Rosbif à toute personne lui ramenant la tête d'un mercenaire.

28 juillet: Vague de massacres et de dénonciations portés contre les mercenaires. 96 mercenaires sont tués en une journée. (J'avais l'impression que ce monde n'était pas corrompu... J'ai du me planter)

30 août: Ouglouk fait le bilan: 430 mercenaires ont été tués. Ça lui a coûté cher... Il décide donc de stopper les massacres, pour éviter les dégâts financiers. Les mercenaires sont libres (Pourtant, il avait l'air très sain ce monde... J'comprends pas)

29 octobre: Par souci de facilité lors des payes de fin du mois, Ougloul crée des "postes" dans ses institutions.

-3001014: 4 février: Les postes deviennent "Catégories". Il est vrai que ça facilite: ça lui a permis de virer 10 comptables. Ça rapporte.

3 avril: Les autres tribus, alléchées par le gain, décident d'adopter le même système qu' Ouglouk.

17 juin: On daigne enfin vendre des menhirs: ceux que les JHUSTICIE se sont acheté il y 5 ans vont donc enfin pouvoir servir à quelque chose...

-3001013: DEBUT DU JEU

BACKGROUND

Dans cette partie, nous essayerons de décrire le plus précisément possible le monde de Mamouth Age. Vous y trouverez une description générale du monde, puis la description des tribus. Enfin, vous visiterez les grands lieux.

I Alors, Maintenant...

Après cet historique, il est bon de décrire en quelques lignes la situation générale.

L'aventure se passe en Provence- Alpes- Côte d'Azur. 5 territoires se sont créés: les 2 plus grands sont ceux des MASA-KRER, une tribu sauvage, et celui d' Ouglouk, homme riche, s'étant payé une armée, et contrôlant tous les territoires. Le territoire des ETHI-KE, une tribu se voulant non-violente et à la recherche d'une puissance magique terrible, est un peu plus petit. Enfin, les territoires des JHUSTICIE, genre de police payante, et des GERIS-SERS, tribu puisant son pognon en soignant les malades et blessés, sont les plus petits. Ils sont tous répertoriés sur la carte.

Chaque territoire a 1 capitale:

- La capitale d'Ouglouk-Land est Zechief-Ville.
- La capitale des MASA-KRER est Crâhn.
- La capitale des ETHI-KE est Wako.
- La capitale JHUSTICIE est Boosti.
- La capitale GERIS-SERS est Maous.

Une monnaie a été instaurée: elle est faite à base de Rosbifs, de Steks, et de Faillots.

1 ROSBIF (R) = 5 STEKS (S) = 500 FAILLOTS (F)

1 STEK = 100 FAILLOTS

1 FAILLOT $\approx$ 1 Franc

II La Mamouthisation

Un mot pour expliquer brièvement ce qu'est la mamouthisation. Une personne se faisant mamouthiser une partie du corps se fait retirer cette partie, pour s'en faire greffer une autre, lui améliorant certaines capacités. Il peut aussi s'agir d'une simple modification, d'un implant, etc.. En tous les cas, c'est un membre d'animal que l'on greffera ou que l'on implantera.

Ces opérations chirurgicales ne sont pas sans inconvénients ni dangers. En effet, la chirurgie était quand même très précaire (qu'elle ait été en fait inexistante ne m'étonnerait pas). Il n'est donc pas rare qu'une personne voulant se faire mamouthiser soit gravement blessée à la sortie de l'opération, voir qu'elle n'en sorte pas... De plus, si un membre vous permet d'améliorer certaines compétences, il vous gêne dans d'autres domaines.

C'est pourquoi les gens ne se font mamouthiser que lors de circonstances exceptionnelles (lorsque l'on vient de perdre un bras, par exemple, on peut toujours se faire mamouthiser une patte de singe.). Remarquez que certaines personnes prennent le risque de se faire mamouthiser un gros membre, pour le "fun", ou pour l'utilité.

Par contre, certaines mamouthisations sans grands risques (l'implantation de défenses de sanglier, ou de griffes de lynx) sont couramment pratiquées.

Le Mamouth-Center est un grand centre décrit plus loin, dont le but est , en premier , de faire gagner du pognon à Ouglouk, et, en second, de réaliser des mamouthisations excellentes et sans danger.

BACKGROUND

III Les Dieux et Les Démons

Le principal travail ETHI-KE a été de faire réapparaître les Dieux et les Démons. Les Démons sont uniquement des maladies. Vous trouverez ainsi les Démons du Rhume, de la Lèpre, etc.

Les Dieux sont par contre plus intéressants. 6 Dieux sont apparus. 5 d'entre eux gouvernent les activités principales des hommes préhistoriques. Ils sont:

MASS' : Dieu de la Guerre, MASS' est un être violent, relativement impressionnant. Il gouverne toutes les activités relatives au combat.

ARGASS-MÔR: Déesse de la Prestance. ARGASS-MÔR est une personne relativement imbuvable, et prétentieuse. Celle-ci s'occupe de tout ce qui touche plus ou moins à la communication.

KISSMACK: Dieu de l'Ombre, KISSMACK est fermé. On ne le voit que rarement, et se fait petit. Quelques fois, on l'aperçoit déguisé en homme, en animal, etc. En fait, il s'entraîne... En effet, KISSMACK est un Dieu aimant le camouflage, la discrétion, et son but est d'en faire profiter les hommes.

RHUT-YO: Déesse de l'Amour, RHUT-YO, comme vous vous en doutez, gouverne le règne de l'amour. Elle est charmante, un peu gamine et immature par moment, mais elle est un objet de convoitise pour bien des Dieux, malgré les relations explosives (cf. chapitre sur les Dieux pour mieux comprendre).

RAMBÔ-DEK: Dieu Sauvage, RAMBÔ-DEK est d'une stupidité à toute épreuve. Il sait comment survivre en pleine nature hostile, mais, sorti de sa brousse, il ne reste plus grand chose.

Enfin, le 6° Dieu, le Dieu Menhir, fit bande à part. Il avait un immense projet en tête: le Nethorik.

IV Le Nethorik

Le Nethorik est un immense espace virtuel, parallèle à notre monde. Il a été construit entièrement par le Dieu Menhir. Celui-ci a mis 3 ans pour le faire. Il créa aussi de hautes pierres à son nom, des Menhirs. Ces pierres servent à entrer dans le Nethorik. Certaines personnes furent les élus de ce Dieu. Ils apprirent à se servir de ces pierres. Alors, en se concentrant, leur esprit pouvait se détacher de leur corps pour pénétrer dans le Nethorik par l'intermédiaire des Menhirs.

Il leur était alors possible de voyager pour se rendre sur un autre menhir pour communiquer à distance. Marrant.

Mais le splendide Univers Bleu (autre nom du Nethorik, dû à sa couleur: entièrement bleu) fut rapidement souillé par tous ces passages. C'est pourquoi le Dieu Menhir décida d'interdire les voyages dans le Nethorik. Il offre par contre d'autres services en échange: il peut aider les sages dans leur magie, et transformer plus ou moins les Menhirs en Terminaux, en ordinateurs magiques.

V Les Tribus

Dans ce paragraphe, nous allons détailler les tribus une par une. Vous y trouverez une description de la capitale, du village type. On y parlera aussi de la politique générale de la région, et des opinions des citoyens.

On tentera d'y recenser également les lieux importants se trouvant dans le coin. Genre *Guide du Routard*, mais en mieux. Parce que tout ce qu'on fait, c'est mieux.

BACKGROUND

Les MASA - KRER

Les MASA-KRER forment une tribu hyper-violente. En effet, les règles d' INTER-GROTTE ont été écrites par eux. C'est également eux, le massacre sanglant du 21 novembre -3001019, et le siège du bâtiment d' Ougloulouk . Les manifs à 120 morts, c'est eux aussi.

Tout ça parce que leur politique est simple: Ougloulouk a eut de bonnes idées (comme la mamouthisation et l'invention de la monnaie), mais son régime pue à plein nez. Il n'y a pas de raison que se soit lui le chef. Ils auraient même tendance à penser que le chef devrait être MASA-KRER.

Alors comme il a eut l'audace de se payer une armée pour faire valoir ses idées, on n'a qu'à répondre par la force. L'armée d' Ougloulouk est à tuer. Ougloulouk aussi, mais il faudra penser à le torturer avant.

Dans le même goût, les MASA-KRER détestent les ETHI- KE ("*Des tapettes. Rien que des tapettes. A utiliser une magie pourrie, alors que seuls les poings peuvent vraiment résoudre quelque chose dans ce monde pourri.*" Dixit: un anonyme MASA-KRER), les JHUSTICIE ("*Cette bande d'enculés a été créée rien que pour nous prendre la tête. Eux aussi faut les buter.*"). Dixit: un autre anonyme MASA-KRER).

Par contre, ils aiment bien les GERIS-SERS: ils s'entraident mutuellement; les MASA-KRER amènent les blessés aux GERIS-SERS, qui leur font un prix de gros. ("*Arf Arf... Sympas ces GERIS-SERS. Un peu cons, mais sympas. C'est surtout parce qu'on en a besoin. Sinon, on les aimerait pas.*" Dixit: encore un autre...).

Leur politique intérieure est quasiment inexistante. Ce n'est pas une anarchie, puisqu'il y a un chef (STAHLHONE). Mais les gens font ce qu'ils veulent. Au niveau du commerce, de la fraude, tout ça, ils font ce qu'ils veulent. Aucune loi. Le pire, c'est que ça marche très bien comme ça. Bien évidemment, quand le chef donne un ordre, tout le monde obéit. Si les méthodes des gardes sont à la hauteur de leurs opinions, les citoyens ont tout intérêt à obéir...

LA CAPITALE:

Crâhn, la capitale MASA- KRER, n'a rien de différent des autres villages. Simplement, le chef y habite...

Disons que contrairement aux autres villages, on y trouve toujours ce qu'on veut. La ville se présente sous la forme d'un amas de huttes plus ou moins rangées , fumantes. Certaines sont des échoppes, d'autres des maisons. On ne fait pas la différence. La ville est toujours très animée. Il faut dire que le territoire MASA-KRER est celui contenant le plus de monde. Près de 500 personnes sont dans la capitale. Le reste du territoire accueille de 2000 à 3000 personnes selon les estimations (personne ne compte, parce que personne n'en a rien à faire, chez les MASA-KRER).

Les huttes font environ 1m50 de haut, et 10 m² de surface. Elles sont construites sur le principe des Tipis indiens: des gros bouts de bois pour maintenir comme une tente, puis plein de paille et une cheminée. A l'intérieur des huttes d'habitation, il y a généralement de quoi dormir, de quoi faire la cuisine. On mange très souvent à l'extérieur.

Les huttes de commerce ne diffèrent en rien: simplement, il y a 2 ou 3 m² qui servent à entreposer le matos à vendre, et la monnaie. Les étalages sont à l'extérieur.

Les " rues " font normalement environ 3 mètres de large. Mais les gens s'étalant pour leurs ventes, et pour manger arrivé midi, il ne reste plus qu'un mètre pour circuler.

A Crâhn, il n'est pas rare d'assister à un lynchage public, à un incendie, etc. La garde a beau bien bosser dans la capitale, il y a pas mal de délits. Mais les meurtres sont très rares (parce que, là aussi, ça n'intéresse personne, chez les MASA-KRER, de s'entre-tuer. Tuer, ce n'est marrant que si la victime

BACKGROUND

est un JHUSTICIE, un ETHI-KE, ou un Ougloukien. Là, la garde MASA-KRER ira jusqu'à encourager, et aider, le meurtrier).

Des monuments ? Dans la capitale, il n'y en a aucun. A quoi ça sert ? répondent les MASA-KRER. Ça prend de la place, ça fait chier tout le monde, et personne ne regarde. Chez les MASA-KRER, c'est pas faux... Aussi peut on admirer la splendide cabane du chef, qui se dénote du reste des cabanes par un plafond supérieur d'un mètre et une surface de 200 m².

LES AUTRES VILLAGES:

Les autres villages, comme nous l'avons déjà précisé, se ressemblent tous, et sont semblables à la capitale au niveau de l'architecture. Seulement, les délits sont plus nombreux, et les échoppes ne sont pas aussi variés qu'à la capitale. On n'est pas sûr de trouver ce que l'on cherche.

La garde est quasiment inexistante: tout au plus 3 ou 4 gardes (forts) pour maintenir la paix et l'ordre dans des villages d'une vingtaine de personnes.

Les villages MASA-KRER pullulent: comme personne n'ordonne leur construction ou ne l'interdit, n'importe quelle famille se dit: "*tiens, si on s'arrêtait là et qu'on faisait un village ?*". Ils désignent les gardes, construisent 2 ou 3 huttes, puis quand de nouveaux arrivants viennent, ils étalent leur commerce, et tentent d'amadouer. Généralement, ils restent et font leur hutte.

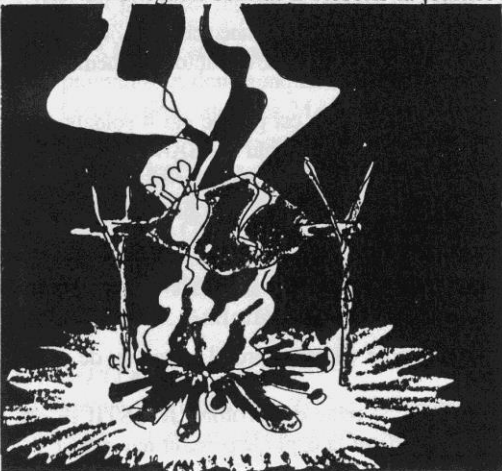
Le plus petit village MASA-KRER est constitué de 3 huttes: il s'agit de Frojki'lop. Il est indiqué sur la carte.

Vous pourrez également visiter Faimhur, un village d'une vingtaine de huttes, où sont regroupés les meilleurs fabricants d'armes de la région. A noter également: Trok, un village d'une cinquantaine de huttes, dont le principal intérêt est l'architecture: les huttes sont disposées en cercles. Le Feu du village est au centre, les échoppes suivent, et, plus éloignées, les maisons d'habitation. C'est le seul village vraiment " organisé " qu'aient fait les MASA- KRER.

Les JHUSTICIE

Les JHUSTICIE étaient la plus grande force de frappe jamais conçue: une cinquantaine de combattants, les meilleurs de la région, s'étaient regroupés et entraînés à l'époque du siège du Mamouth-Center, en -3001019. Leur but était de libérer le centre de mamouthisation. Mais, par la suite, bénéficiant de leur indépendance et de leur popularité, ils s'engagèrent à protéger qui veut (sauf les MASA-KRER) contre de l'argent. Ils étaient prêts à fournir des cavaliers, des soldats, et des sages.

Les tarifs légaux sont de 2 Rosbifs la journée pour un cavalier, 1 Rosbif la journée pour les soldats, et 3 Rosbifs la journée pour un sage.



Les JHUSTICIE interviennent soit s'ils voient un homme en difficulté (même s'il n'a rien demandé), auquel cas ils le font payer 2 Rosbif (on accepte les crédits), soit ils interviennent sur demande: on peut les contacter par menhir (ils ont un standard de 10 menhirs, avec 10 néthoroks toujours branchés. Les menhirs sont des T40 F-18). Auquel cas on applique les tarifs cités précédemment. C'est cher. Je précise que si UN SEUL JHUSTICIE est blessé au cours d'un combat, c'est à celui qui les a payés de payer le séjour chez les GERIS-SERS. Non mais...

BACKGROUND

Leur politique est simple: 2 anciens (STAHR-SKY et ETCH) du groupe qui attaqua les MASA-KRER en -3001019 se sont proclamés chefs. Les autres servent d'entraîneurs et de chefs de patrouille.

Chez les JHUSTICIE, tout doit fonctionner dans la légalité. Un vol chez les JHUSTICE est passible de 3 ans de réclusion. Un meurtre, c'est un interrogatoire monstrueux (portant sur les commanditaires éventuels du meurtre, les mobiles, les éventuels complices, etc.).Après, mais ça personne ne le sait, on tue le suspect, sauf s'il bénéficie d'une grâce de l'un des deux chefs.

Ce genre de pratique n'est autorisée que sur le territoire JHUSTICIE. Si ces derniers interviennent en dehors de leur territoire, ils n'ont pas le droit de juger de cette façon. Bien évidemment, ceci est la pratique officielle... On note beaucoup plus de bavures dès que les JHUSTICIE interviennent à l'extérieur...

Les JHUSTICIE détestent radicalement les MASA-KRER ("*Une tâche, une immonde tâche. Ils puent des pieds, ils tuent des gens, pas nous, ils ont mauvaise haleine, et puis on les aime pas. On a été formé pour les détester, et je dois avouer que c'est assez amusant. Alors on éduque nos enfants pour qu'ils les détestent aussi. Beuh.*"). Bien qu'ils doivent leur naissance aux GERIS-SERS et aux ETHI-KE, ils ont une position relativement neutre envers eux. ("*Les GERIS-SERS ? bof. Les ETHI-KE ? ouais... bof... gentils... un peu lents...*"). Idem pour Ougloulk. Ils acceptent de travailler pour lui, mais il faut qu'il paye.

LA CAPITALE:

La capitale JHUSTICIE, Boosti, occupe la moitié du territoire. En effet, les troupes de sécurité siégeant dans la capitale, on est sûr de contrôler au maximum la population.

Les huttes doivent être rangées en ligne, comme dans une rue, de façon à pouvoir circuler librement et se démarquer le plus possible des MASA-KRER. Elles sont construites comme des cabanes: sur une surface rectangulaire d'environ 15 m², ils dressent des murs en bois, en paille, et en terre sur une hauteur d'homme, puis font un toit plat avec de la terre et du bois. Relativement évolué. Dans le cas de boutiques, les étalages se font au niveau de la porte, la marchandise étant à l'intérieur.

Les rues ne sont pas pavées (quand même pas). Le problème est qu'une partie de la capitale est installée près de la mer, d'où la présence de certaines rues impraticables à cause de la boue.

Les échoppes sont relativement bien réparties; mais certains quartiers se sont spécialisés: armes, bêtes, bouffe, gardes, etc. C'est bien évidemment dans ces quartiers là que l'on trouve ce que l'on veut à pas cher et de bonne qualité, la concurrence étant importante.

Mais le plus intéressant dans la capitale est le centre: c'est là où sont regroupés la cabane des chefs, les terrains d'entraînement pour les jeunes soldats, et le fantastique standard de menhirs: sur une longueur de 30 mètres, 10 menhirs T40 F18 sont constamment occupés par 10 nethoroks qui reçoivent les appels de divers personnes par le biais du Nethorik. Dès qu'ils ont un appel, ils se déconnectent, préviennent un soldat qui s'arrange pour regrouper le nombre de gardes dont il aura besoin. C'est automatiquement lui le chef de l'expédition.

La cabane des chefs est juste un peu plus grande que les autres; mais elle est gardée par 4 soldats. Les chefs sont teigneux: ils n'aiment pas trop qu'on les dérange, ni qu'on leur parle de MASA-KRER.

Le centre d'entraînement est un immense terrain de 300 m², boueux, où les soldats et les cavaliers s'entraînent au combat. Il y a également un tas de 20 menhirs débutants pour entraîner les sages au combat dans le Nethorik .

LES AUTRES VILLAGES

Ils sont très peu nombreux. En effet, la capitale occupant la moitié du territoire, il reste peu de place pour les autres habitants.

De plus, ces villages n'ont rien à voir avec la capitale. En effet, le reste du territoire JHUSTICIE est bien la seule chose que la tribu ne surveille pas... Eh oui: ils surveillent la capitale pensant naïvement

BACKGROUND

que le reste du territoire devrait être sûr. Et ils surveillent toute la Provence- Alpes- Côte d'Azur, puisque c'est leur boulot.

Le reste du territoire JHUSTICIE sert donc de refuge pour des brigands en cavale, que Ougloulou ou les JHUSTICIE poursuivraient. Il s'est donc établi quelques villages, abritant tout type de tribu, et donc tout type d'architecture. Ces villages ne sont donc pas très sûrs. Il vaut mieux être solidement armé pour y pénétrer. Mais ces villages sont régulièrement abandonnés, pour éviter de rester au même endroit, et donc de se faire repérer. Ceux qui n'ont pas le courage de refaire un nouveau village viennent squatter un autre village déserté.

En effet, les JHUSTICIE, plus ou moins au courant de l'existence de ces villages clandestins, payent près de 5 Rosbifs ceux qui leur en indiquent la localisation. Ils sortent alors la grosse armada pour aller interpellier, et, pourquoi pas, tuer les habitants, et pour détruire le village.

Ougloulou - Land

Le second plus grand territoire de la région, Ougloulou - Land, se veut être la terre la plus riche et la plus puissante. Normal, c'est Ougloulou le chef.

On a du mal à situer les opinions générales de ces habitants, les Ougloulouiens. En effet, à part la haine plus ou moins ouverte, mais néanmoins présente, envers les MASA-KRER, ils sont neutres. Enfin, presque. Ça dépend de la conjoncture. Parce que si l'on doit trouver un défaut aux Ougloulouiens, c'est bien celui qu'ils ont hérités de leurs chefs: l'appât du gain. Ils seraient prêts à vendre leurs parents pour 1 Rosbif.

Il n'y a qu'à voir l'organisation: les deux institutions pouvant rapporter du pognon en masse sont dans le territoire d' Ougloulou: le Mamouth-Center, et INTER-GROTTE. Bien évidemment, tous les sous vont à Ougloulou (qui paye après les salaires).

Ougloulou dispose d'une armée relativement puissante (de quoi résister à une attaque MASA-KRER), qu'il complète quelques fois par des JHUSTICIE qu'il loue. Mais il s'en sert rarement. Il ne la loue pas, ni ne la prête (encore moins). Mais quand il s'en sert, vous pouvez être sûr qu'il a dans la tête de récupérer des sous. Beaucoup. Et, dans le même genre d'idée, il tente d'établir des relations plutôt-neutres-mais-un-peu-favorables-quand-même avec les autres tribus. Pourquoi ? Parce qu'il veut rester maître des provinces. Il ne l'est déjà plus qu'officiellement, parce que les autres tribus ne râlent pas. Mais s'il venait à se fâcher avec l'une d'elles, se serait la catastrophe économique; imaginez-vous l'anti-pub ? *"Ougloulou n'est plus maître de son pays"*. Ça sonne bien, et ça lui fait peur, à Ougloulou. Ceci dit, sa stratégie économique marche: on évalue à 15000 Rosbifs sa fortune personnelle.

Ceci dit, outre l'aspect économique, il n'a pas intérêt à se fâcher avec les autres tribus à cause des MASA-KRER: ces derniers n'attendent que ça pour se mettre une nouvelle tribu dans la poche, devenir plus puissants, et donc conquérir Ougloulou-Land.

Les relations avec les MASA-KRER sont donc tendues (tout le monde sait qu'ils sont prêts 24 h/24 à se foutre sur la gueule, mais personne ne le dit). Les relations avec les JHUSTICIE sont bonnes (*" Ils alimentent notre armée: et puis ils détestent les MASA-KRER . C'est une bonne chose. Rien que pour ça, ils sont forcément bien, les JHUSTICIE "*). Avec les GERIS-SERS, elles tout ce qu'il y a de plus hypocrites (*"Les GERIS-SERS ? Ouais... Ils nous guérissent, bien, c'est vrai... Enfin, on les paye... Mais j'ai cru comprendre qu'ils aimaient bien les MASA-KRER.... Enfin, j'sais pas, moi... "*). Avec les ETHI-KE, c'est relativement bon. (*" Ils ont rien d'intéressant, ces bonhommes...ils sont même plutôt bizarres... Mais ils sont puissants. Et puis ils aiment pas les MASA-KRER.. Surtout."*).

LA CAPITALE

La capitale Ougloulouienne, Zechief-Ville, est un spectacle impressionnant: tous les styles snobs y sont regroupés. Au niveau architectural, on retrouve aussi bien la *" splendide architecture JHUSTICIE "*,

BACKGROUND

qui dénote de par son extraordinaire efficacité et son goût d'un raffinement à toute épreuve" que la "très belle architecture MASA-KRER, qui dénote de par son extraordinaire rusticité et sauvagerie, et par tout le symbole du retour à l'état primaire qu'elle transporte". Pourvu que la maison fasse originale et recherchée, elle est la bienvenue à Zechief-Ville. Certains apportent une touche personnelle, comme cette "très très jolie maison typique de mon pays, en forme de tétraèdre, uniquement constituée de branches pour les arêtes. Cette transparence des murs due au vide qui les constitue est d'une beauté à toute épreuve. Mais, ça fait un peu froid, l'hiver ". Et 25 % de la foule circulant dans les rues n'est là que pour commenter l'esthétique des maisons, pour narguer le voisin avec sa nouvelle maison *Fainiks-style-genre-d'avant-garde-MASA-KRER*, etc. Le MJ peut s'amuser des heures entières à dépeindre cette cité aux joueurs.

Cité qui ne manque pas d'attrait, justement à cause de ces originalité. Le tourisme n'a jamais été aussi important que dans cette ville. Et Ougloulk le sait: c'est pour ça qu'il "permet" la construction de tout type de maison.

Et nous gardons le clou pour la fin: la demeure d' Ougloulk. Celui-ci habitait au Mamouth-Center. Après le siège MASA-KRER, il déménagea à Zechief-Ville.

La demeure d' Ougloulk est...une grotte. En effet, ce type est un génie de la finance, un inventeur remarquable, un fumier comme il n'est pas permis de l'être, mais froussard. Très froussard. En fait, il est surtout paranoïaque. Pour lui, les MASA-KRER ont forcément installé des espions à Zechief-Ville, eux qui n'ont que ça à foutre. Alors il s'est aménagé une grotte (très belle, ceci dit, et de près de 150 m²). Bien évidemment, un tas de rumeurs circulent sur le compte de cette grotte, comme quoi elle déboucherait sur une ancienne nappe phréatique asséchée, et que cela lui permettrait de communiquer par un réseau souterrain à un tas d'autres grottes, etc. Et ce n'est pas faux. Bien évidemment, les rumeurs amplifient grandement les choses, mais il est vrai qu' Ougloulk, avec un peu d'adresse, peut se rendre soit dans une salle immense (un ancien siphon) soit dans une autre grotte, située à l'extérieure de la ville, et connue de lui seul. De toute façon, elle est gardée.

Vous vous doutez également que l'entrée donnant sur la ville n'est pas accessible à tout le monde: chaque personne voulant y entrer fait l'objet d'une fouille minutieuse, ne rentre sans aucun objet quel qu' il soit, à moins qu' Ougloulk n'en décide autrement, et est automatiquement suivi de 2 gardes.

LES AUTRES VILLAGES



Les autres villages n'ont rien à voir avec la capitale. Ils sont persuadés que ce sont des fous. Ougloulk est un petit bouffon, selon eux. Leur situation est la situation idéale: ils puisent des éléments d'architecture utiles lorsqu'ils "montent en ville", construisent leur maison comme ils le sentent (aucun

BACKGROUND

style précis, mais personne ne donne dans l'extravagant ou le snob. De plus, ils profitent de la richesse des terres pour s'enrichir et pour vivre à l'aise, tout ça loin de la folie de Zechief-Ville.

Le seul inconvénient de ces villages est que... la pensée est réciproque: à Zechief-Ville, ils sont persuadés que se sont des fous qui ne comprennent rien à la vraie vie, et qu'ils ne méritent aucune attention. Et donc ces villages ne sont jamais surveillés. C'est le lieu d'une criminalité relativement importante. Les gens organisent leurs défenses et leur sécurité tous seuls, sans attendre d'aide de la capitale. Mais cette défense n'est que précaire. Et des genres de mafias préhistoriques se sont créés rapidement. Seuls Ougloul ou les JHUSTICIE peuvent les démanteler et les supprimer. Mais Ougloul ne vient pas, et les JHUSTICIE coûtent cher...

INTER-GROTTE:

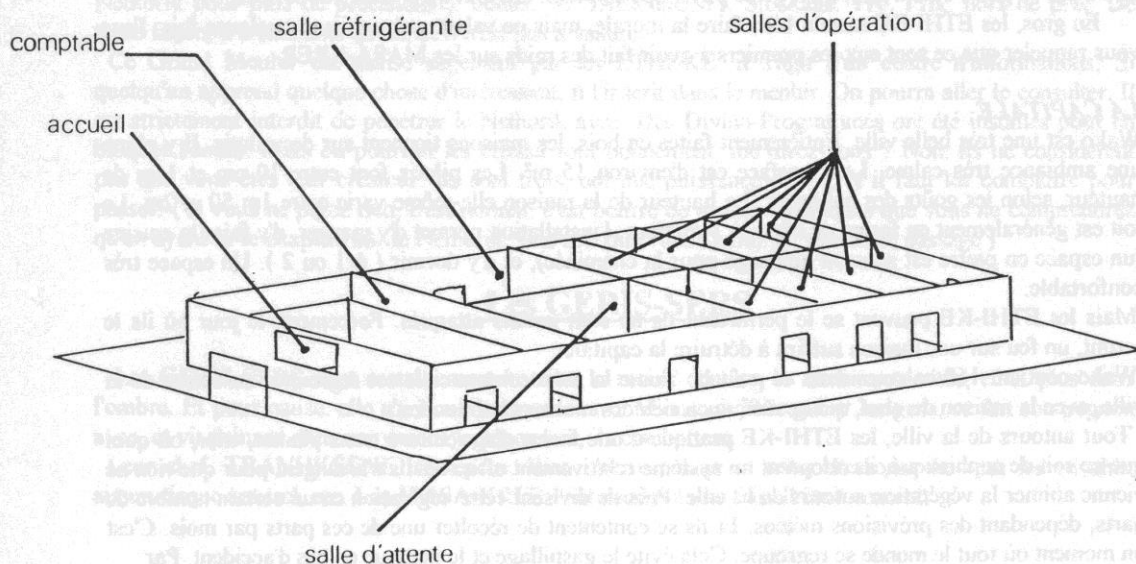
INTER-GROTTE est un immense stade à l'intérieur duquel se déroule 2 fois par an les très grands jeux d' INTER-GROTTE. 4 équipes s'affrontent dans une série de jeux relativement violents et amusants (une demi-douzaine). Le stade peut accueillir 2000 personnes, et il est complet à chaque représentation. Il faut dire que l'ambiance vaut le détour. Sachez que la place coûte 2 Steks. 2000 fois 2 S, ça fait 800 Rosbifs. Et qui c'est qui empoche tout ça ? c'est Ougloul. Enfin, presque: tous frais comptés, il lui reste 500 Rosbifs. M'enfin, c'est agréable, 1000 Rosbifs par ans.

Les règles seront expliquées dans le scénario *INTER-GROTTE*.

MAMOUTH-CENTER:

Le Mamouth-Center a été le témoin de bien des événements: il fut assiégé, contaminé, etc. Il s'agit d'un grand centre, où vous pouvez vous faire mamouthiser. Cela coûte très cher (cf. chapitre sur les mamouthisations pour en avoir une idée), mais c'est relativement sûr. Enfin, relativement.

En effet, lors d'une sombre affaire, Gar'etha, un employé du Mamouth-Center, contamina les mamouthisations avec le SIDA et la Lèpre. Malgré les grands nettoyages effectués, il est encore possible d'attraper l'une de ces maladies en se faisant mamouthiser. Voici le plan du centre:



BACKGROUND

Les ETHI-KE

Cette tribu est relativement à part; depuis la guerre qui l'opposa aux MASA-KRER (décidément, on les trouve dans toutes les histoires d'embrouille, ceux-là), cette tribu se voua à la non-violence et à la recherche magique. Ils sont quasiment totalement désintéressés. Ils aident ceux qu'ils aiment bien.

Leur non-violence et leur neutralité relative leur rapporte au moins quelque chose: la paix. Personne ne vient leur chercher d'embrouille.

D'autant plus qu'ils ont une magie redoutable. En effet, cette tribu accueille beaucoup de sages, et de haut niveau. Qui s'entraînent beaucoup, et bien. Rien qu'avec leur magie, ils peuvent repousser une attaque MASA-KRER.

Leur magie s'étend sur le Nethorik: ils n'utilisent que des menhirs Pro ou Pro II (consulter le chapitre sur le Nethorik pour plus de précisions), et les nethoroks employés sont plus qu'excellents. Il faut dire que le chef de cette tribu, MAÏGOD, tient à ce que l'étendue du pouvoir magique ETHI-KE soit sans cesse croissante, et au maximum de ses capacités.

Ils bénéficient également d'un avantage territorial: coincés dans un coin de la région, il faut déjà un sacré courage pour aller les chercher là-bas. Ce n'est pas pour rien qu'ils décidèrent de s'y installer: Pour être loin de tous les remous du centre de la région.

Mais ce n'est pas pour autant qu'ils sont vraiment tranquilles. Leurs relations avec les autres tribus sont relativement spéciales. Ils haïssent les MASA-KRER ("*Les MASA-KRER sont vils et méchants. Ils ne s'intéressent pas à la magie, qui est et sera le seul moyen de délivrance pour l'humanité entière. Il faut les neutraliser, sans les éliminer: il subsiste certainement une part d'humanité dans leur coe...Non: tous des bâtards, faut les tuer*"). Leurs rapports avec les JHUSTICIE sont mitigés ("*J'admire le travail de JHUSTICIE, et leur but. Mais je regrette qu'ils soient si spartiates, qu'ils fassent souffrir les suspects et, surtout, qu'ils fassent payer leurs services*"). Avec les GERIS-SERS, c'est différent: ils les aiment bien, mais les GERIS-SERS ne sont pas contre les MASA-KRER ("*Les GERIS-SERS sont des personnes dévouées, et j'aime cela. Mais je regrette qu'ils aiment bien les MASA-KRER, et, surtout, qu'ils fassent payer leurs services*"). Quant à Ouglouk, ça dépend des jours ("*Ouglouk est une personne intéressante, sa contrée est très belle. Mais je regrette qu'il soit tant attiré par le gain, et, surtout, qu'il fasse payer ses services. Surtout qu'il rend pas service*").

En gros, les ETHI-KE aiment bien faire la morale, mais ne valent guère mieux, quelques fois. J'ose vous rappeler que ce sont eux les premiers à avoir fait des raids sur les MASA-KRER

LA CAPITALE

Wako est une très belle ville. Entièrement faites en bois, les maisons tiennent sur des pilotis. Il y règne une ambiance très calme. Leur surface est d'environ 15 m². Les pilotis font entre 10 cm et 1 m de hauteur, selon les goûts des habitants. La hauteur de la maison elle-même varie entre 1m 50 et 2m. Le toit est généralement en forme de cône. A l'intérieur, l'installation permet d'y manger, d'y faire la cuisine (un espace en pierre est souvent aménagé pour la cheminée), et d'y dormir (à 1 ou 2). Un espace très confortable.

Mais les ETHI-KE peuvent se le permettre: ils ne sont jamais attaqués. Forcément, le jour où ils le seront, un feu sur une maison suffira à détruire la capitale.

Wako contient 160 cabanes dans ce goût là. Toute la zone commerciale est regroupée au centre de la ville, avec la maison du chef, qui ne diffère en rien des maisons habituelles.

Tout autour de la ville, les ETHI-KE pratiquent une forme d'agriculture: sans planter, trier, ou quoi que ce soit de sophistiqué, ils adoptent un système relativement efficace. Ils s'arrangent pour que rien ne vienne abîmer la végétation autour de la ville. Puis ils divisent cette végétation en un certain nombre de parts, dépendant des prévisions météo. Et ils se contentent de récolter une de ces parts par mois. C'est un moment où tout le monde se regroupe. Cela évite le gaspillage et le manque en cas d'accident. Par

BACKGROUND

contre, lorsque l'hiver approche, ils récoltent tout et le garde dans leurs maisons, à l'abri. Pratique et efficace.

On note très peu de criminalité chez les ETHI-KE. Non pas par respect, mais à cause de la solidarité. Il est très bien vu, chez les ETHI-KE, de dénoncer un coupable. Celui-ci est généralement viré de la tribu ou tué. Mais même le fait d'être viré de la tribu vous fend le cœur: quitter tout ce luxe et ce bien-être ? Pour aller habiter dans les huttes MASA-KRER ? Jamais ! Et puis, il y a la fierté des ETHI-KE, désormais légendaire.

C'est pour cela qu'il n'y a aucune armée ETHI-KE: l'armée, c'est la tribu. Quand il faut combattre, c'est la tribu entière (on en laisse quand même un peu pour garder la ville) qui se déplace. Sympa. Scout toujours.

Le plus impressionnant est le centre de magie. Au nord de la ville se dresse un petit ensemble de cabanes (une dizaine) agglomérées autour d'une autre, plus grande. C'est le centre de Magie ETHI-KE. Les petites cabanes servent de logis aux sages voulant quitter la ville un moment pour étudier la magie. La grande cabane est une sorte de temple où divers sages se communiquent leurs idées; leurs découvertes, etc. C'est ici que sont stockés les menhirs, qui servent pour l'entraînement dans le Nethorik.

Des rumeurs courraient comme quoi ils seraient gonflés à bloc de sorts splendides, et de Divino-Programmes à rendre jaloux le Dieu Menhir... Les Nethoroks des autres tribus font très souvent des excursions à travers le Nethorik pour fouiller. Généralement, ils ne reviennent pas.

LES AUTRES VILLAGES

Sans être vraiment différents, les villages s'adaptent plus ou moins aux conditions: les maisons commenceront à être faites en terre dans les zones à risques, ou sur des pilotis plus grands pour une installation sur un fleuve (on a vu ça ! il existe un très beau village ETHI-KE installé par dessus un fleuve: il y en a une partie sur la terre au cas où il y aurait des crues, et une autre sur l'eau, exactement au même niveau que sur la terre. Ils se nourrissent essentiellement de poissons... Etonnant. Le nom: Lok'poïlimu. Il est sur la carte.).

Le système d'agriculture est le même, le système de dénonciation aussi.

Mais les villages ETHI-KE sont peu nombreux (une dizaine).

A visiter absolument: le Grand Menhir. Les ETHI-KE du centre de magie mirent au point le plus gros menhir jamais conçu. 9 mètres de haut, 3 de circonférence. Ses caractéristiques (cf. chapitre sur le Nethorik pour plus de précisions): bonus: +1. Difficulté: 11. Stockage: 110. Prix: hors de prix. De toute façon, il n'en existe qu'un, et il n'est pas à vendre.

Ce Grand Menhir est utilisé sagement par les ETHI-KE: il s'agit d'un centre d'informations. Si quelqu'un apprend quelque chose d'intéressant, il l'inscrit dans le menhir. On pourra aller le consulter. Il est strictement interdit de pénétrer le Nethorik avec. Des Divino-Programmes ont été installés pour en bloquer l'accès. Mais on pourrait les effacer tout bonnement, me direz-vous ? Non: ils ne considèrent pas que vous êtes leur créateur. Ils sont trois, ont une puissance de +6, et il faut les combattre pour passer. (si vous ne pigez rien, c'est normal: c'est bourré de termes techniques que vous ne comprendrez qu'en ayant lu le chapitre sur le Nethorik. Une fois que vous l'aurez lu, relisez ce passage).

Les GERIS-SERS

Les GERIS-SERS sont certainement la tribu la moins connue, la moins convoitée, et la plus dans l'ombre. Et pour cause: elle n'a rien d'extraordinaire. Minuscule, elle guérit les gens, se fait son pognon avec, et vit peignard dans son coin. Quelques fois, ils combattent.

Leur chef, TRANHKSENE, se repose. Rien n'arrive, dans sa tribu. Personne ne veut les envahir, aucun risque naturel, etc. Les MASA-KRER l'ont soudoyé une fois. Il était content.

BACKGROUND

Les relations avec le reste des tribus est tout ce qu'il y a de plus neutre. Quand vous parlez des GERIS-SERS à un étranger, il pourra vous dire qui c'est, mais jamais il n'émettra d'opinions. Ils sont utiles, c'est pour ça qu'on les garde. Sinon, ça ferait longtemps qu'on les aurait envahi. Et puis ils sont gentils, ils ennuient personne.

Ils aiment bien les MASA-KRER ("*Ils nous donnent du boulot. Et puis quelques fois, ils font des trucs pas bien, et ça nous amuse* "), ils aiment bien les JHUSTICIE ("*Ouais c'est du bon boulot, qu'ils font. Et puis ils font des blessés. C'est bon pour la rentrée d'argent* "). Ougloul ne les gêne pas ("*Bof: il peut déclarer qu'il est chef de la province, on en n'a rien à battre. Nous, on est encore vivants. A la limite, ça fait des émeutes, donc des blessés, donc du travail* "). Les ETHI-KE ? Bof...Ils sont loin.

Ce n'est même pas le gain qui les attire, dans les tueries, maintenant. C'est le travail. En effet: comme ils n'ont aucune histoire, ils s'emmerdent à mourir. Par contre, dès qu'on leur confie une mission, ils font preuve d'un dévouement, d'une énergie et d'une efficacité à toute épreuve.

A ce stade, l'hôpital n'est devenu qu'une préoccupation secondaire, une source d'argent (faut bien vivre...). Ce qu'ils recherchent, c'est l'aventure.

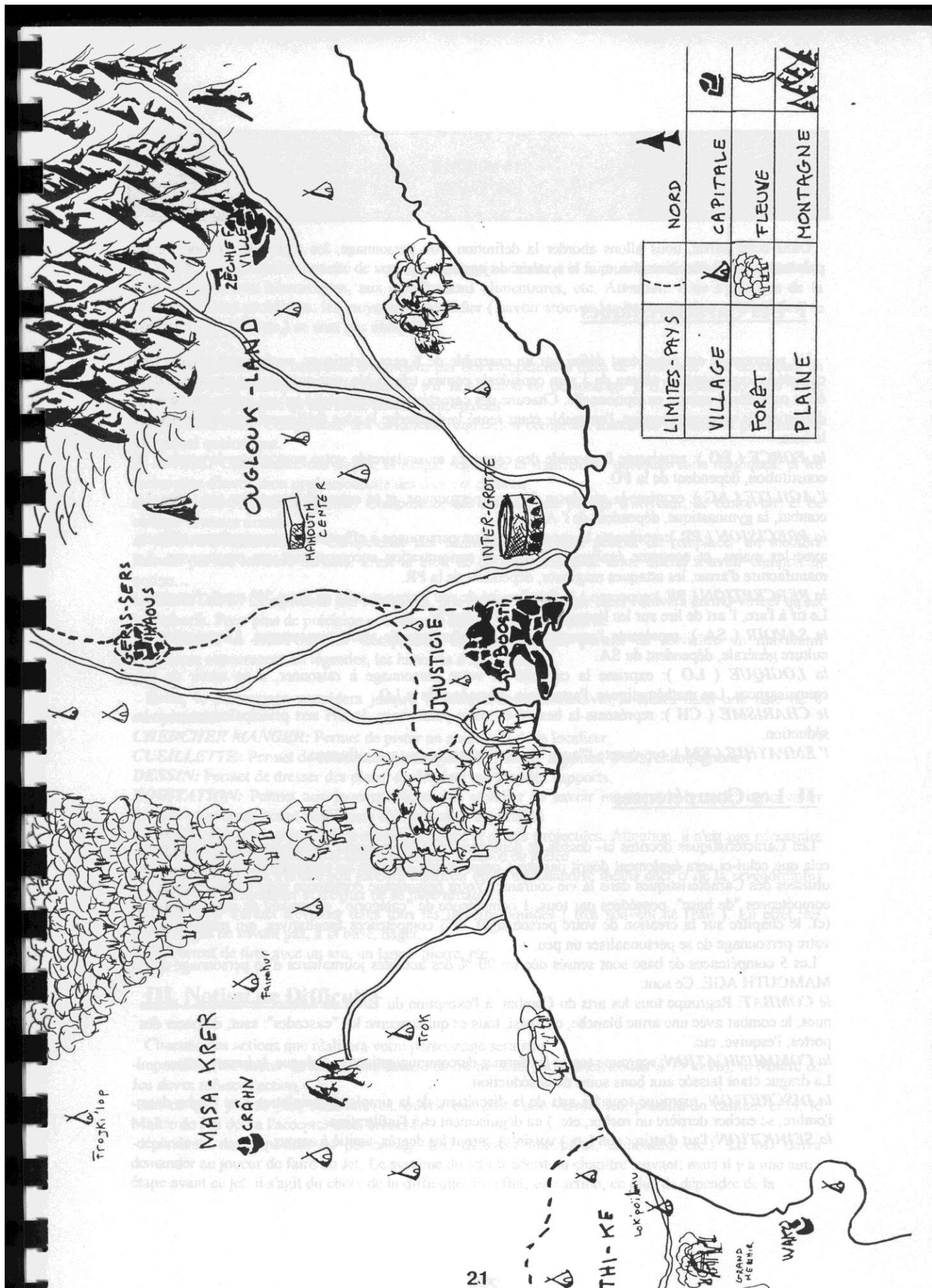
A propos d'hôpital, leurs tarifs sont les suivants: par journée passée à l'hôpital, vous crachez 1 Rosbif et vous regagnez 2d6 P.Constitution (cf. chapitre sur le Système de base). Ils peuvent vous réparer un membre cassé pour 1 Rosbif supplémentaire.

LA CAPITALE

Elle mérite bien son nom: Maous. En effet, elle prend presque la totalité du territoire GERIS-SERS, qui n'est pas bien grand. Mais tout est relatif...

Tout à fait banale (des habitations moins bien que celles des JHUSTICIE mais plus confortables que celles des MASA-KRER). Le commerce marche bien, les plus grands commerces étant situés près de l'hôpital. Aucune criminalité: une ville dortoir. De temps en temps, un peu d'animation: c'est qu'il y eut un vol, ou un truc comme ça. Personne ne reste bien longtemps dans cette ville.

AUTRES VILLAGES: Il n'y en a pas. Les 400 personnes constituant la tribu sont tous regroupés dans la ville. Le reste du territoire n'est constitué que de broussailles et de végétations permettant la survie de la cité.



SYSTEME DE BASE

Dans cette partie, nous allons aborder la définition d'un personnage, les règles de création n'étant présentées qu'au chapitre suivant, et le système de jet dans ce jeu.

I Les Caractéristiques

Un personnage est avant tout défini par un ensemble de 8 caractéristiques, notées sur 5 points. Une caractéristique ayant un niveau de 1 sera considérée comme très faible, une autre ayant un niveau de 5 étant considérée comme exceptionnelle. Chacune des caractéristiques englobe qu'une infime partie de la définition de votre personnage, l'ensemble étant sensé le dépeindre le plus fidèlement possible. En voici la liste:

la FORCE (FO): représente l'ensemble des capacités musculaires de votre personnage: le combat, la constitution, dépendent de la FO.

l'AGILITE (AG): exprime la souplesse de votre personnage, et sa capacité à contrôler son corps. Le combat, la gymnastique, dépendent de l'AG.

la PRECISION (PR): représente la capacité de votre personnage à effectuer des manipulations délicates avec les mains, et concerne également l'effort de concentration accompagnant ces manœuvres. La manufacture d'arme, les attaques magiques, dépendent de la PR.

la PERCEPTION (PE): concerne à la fois l'acuité de vos 5 sens et celle de votre "6^e sens", l'intuition. Le tir à l'arc, l'art de lire sur les lèvres, dépendent de la PE.

le SAVOIR (SA): représente l'ensemble des connaissances de votre personnage. La mémoire, la culture générale, dépendent du SA.

la LOGIQUE (LO): exprime la capacité de votre personnage à raisonner, à se servir de ses connaissances. Les mathématiques, l'astrologie, dépendent de la LO.

le CHARISME (CH): représente la beauté de votre personnage, le CH sert principalement pour la séduction.

l'EMPATHIE (EM): représente l'"aura" de votre personnage, son influence.

II Les Compétences

Les Caractéristiques décrites ci-dessus ne dépeignent que globalement votre personnage. C'est pour cela que celui-ci sera également décrit par des Compétences; ces sont les applications les plus souvent utilisées des Caractéristiques dans la vie courante. Votre personnage commence avec 9 compétences: 5 compétences "de base", possédées par tous, 1 compétence de "catégorie", dépendant de votre catégorie (cf. le chapitre sur la création de votre personnage), et 3 compétences facultatives, qui permettront à votre personnage de se personnaliser un peu.

Les 5 compétences de base sont sensées décrire 90 % des activités journalières d'un personnage dans MAMOUTH AGE. Ce sont:

le COMBAT: Regroupe tous les arts du Combat, à l'exception du Tir et du Lancer: le combat à mains nues, le combat avec une arme blanche, et, aussi, tous ce qui concerne les "cascades": saut, défoncer des portes, l'esquive, etc.

la COMMUNICATION: regroupe toutes les formes de communication: le dialogue, le baratin, etc. La drague étant laissée aux bons soins de la séduction.

la DISCRETION: regroupe tous les arts de la discrétion, de la simple dissimulation (se fondre dans l'ombre, se cacher derrière un rocher, etc..) au déguisement et à l'infiltration.

la SEDUCTION: l'art d'attirer son (sa) voisin(e), à tout les degrés, amitié à amour.

SYSTEME DE BASE

la **SURVIE**: exprime la capacité de votre personnage à résister à la faim, à la soif, à la fatigue, au froid, à la canicule, aux hémorragies, aux intoxications alimentaires, etc. Attention: il ne s'agit que de la résistance à ces problèmes: les moyens d'y remédier (savoir trouver les bonnes herbes médicinales, se construire un abri, etc.) ne sont pas compris.

Ces compétences de base sont complétées par des compétences dites de "catégorie" qui dépendent en gros de votre profession (cf. le chapitre sur la création de personnage). Il en existe 6, mais votre personnage ne possède qu'une seule de ces compétences:

l' **EQUITATION**: Compétence des cavaliers, l'équitation comprend toutes les techniques pour monter un animal quelconque.

la **MAGIE**: Compétence des Sages, la Magie regroupe la maîtrise de quelques sorts magiques, et les techniques d'invocation professionnelle des dieux et démons.

la **MANUFACTURE D'ARME**: Compétence des soldats, elle permet d'inventer, de concevoir, et de réaliser diverses armes.

la **MAMOUTHISATION**: Compétence des Mamouthiseurs, elle permet de remplacer un membre humain par un membre de bête. C'est la base de ce jeu, vous avez donc intérêt à avoir compris la notion...

le **NETHORIK**: Compétence des Nethoroks, elle permet de voyager dans l'univers divino-virtuel qu'est le Nethorik. Pour plus de précision consulter le chapitre sur le Nethorik.

les **POTINS & HISTOIRES**: Compétence des citadins, elle permet de connaître un maximum d'éléments concernant les légendes, les histoires d'untel, etc.

Enfin, le personnage possédera jusqu'à 3 compétences facultatives, incluses dans une liste de 8 compétences:

CHERCHER MANGER: Permet de pister un animal, et de le localiser.

CUEILLETTE: Permet de sélectionner les végétaux (herbes, légumes, fruits, champignons)

DESSIN: Permet de dresser des plans, de dessiner sur tous les supports.

EQUITATION: Permet aux joueurs n'étant pas cavalier de savoir monter une bestiole; un cavalier prenant cette compétence bénéficiera d'un bonus en Equitation.

LANCER: Permet aux joueurs de manier la Lance et divers projectiles. Attention: il n'est pas nécessaire de posséder cette compétence si l'on veut utiliser la lance en mêlée.

MARCHANDAGE: Permet aux joueurs d'acheter de la marchandise moins cher et de la revendre plus cher. En gros, d'arnaquer et d'éviter de se faire arnaquer...

NATATION: Permet d'évoluer dans tous les milieux liquides (très souvent de l'eau). En effet, les personnages ne savent pas, à la base, nager.

TIR: Permet de tirer avec un arc, un lance-pierre, etc.

III Notion de Difficulté

Chacune des actions que réalisera votre personnage sera soit:

-impossible (ex: sauter du haut d'une falaise de 50 m. sans problèmes, courir à 75 km/h); le Maître de Jeu devra refuser l'action.

-tout ce qu'il y a de plus commun (ex: ouvrir une porte non verrouillée, prendre un caillou, etc.); le Maître de Jeu devra l'accepter sans broncher.

-dépendante des capacités du personnage (ex: défoncer une porte, combattre, etc.). Le MJ devra demander au joueur de faire un Jet. Le système du jet est décrit au chapitre suivant; mais il y a une autre étape avant ce jet: il s'agit du choix de la difficulté. En effet, une action, en plus de dépendre de la

SYSTEME DE BASE

capacité du personnage, possède une difficulté propre: défoncer une porte sera plus ou moins Difficile si la porte est en bois ou en pierre. Aussi, avant de considérer les capacités du joueur à réaliser l'action, il faut apprécier la difficulté de l'action dans l'absolu. Le tableau ci dessous attribue une valeur numérique à différentes difficultés. Il ne doit vous servir que de référence de base.

Difficulté	Valeur
Très Facile	7
Facile	9
Aisé	11
Normal	13
Malaisé	15
Difficile	17
Très Difficile	19

Certaines fois, la difficulté sera imposée: dans le cas du combat, par exemple. Il faudra alors la suivre, sauf cas exceptionnels.

Exemple: Ty-Moyl est tombé dans un fleuve. le fleuve est calme et peu profond. Regagner la rive n'est pas difficile: c'est Facile. La difficulté est donc de 9. Si le fleuve avait été un peu agité, la difficulté aurait été de 13, s'il s'agissait d'un torrent, elle aurait été de 17.

IV Le Jet

Une fois la difficulté estimée, le joueur devra Tester son personnage, pour savoir s'il a su réaliser l'action.

Pour cela, le MJ doit désigner la compétence se rapprochant le plus de l'action: le Combat pour un combat, la Discrétion pour se cacher, l'Equitation pour sauter de cheval, etc.

Alors, le joueur tire 2 dés à 6 faces (notés 2d6), les additionne, ajoute le Niveau de sa compétence, qui varie au début du jeu entre 1 et 10. Le résultat obtenu doit être supérieur ou égal à la Difficulté pour que l'action réussisse. Si le jet est strictement inférieur, alors l'action échoue.

Exemple: Ty-Moyl, tente de lancer sa hache sur un bison. le bison est à 10 mètres, c'est pourquoi le MJ juge que l' action est Difficile (score de 17). Ty-Moyl possède la compétence Lancer, au niveau 7. Le MJ demande de faire un test de lancer. Le joueur tire 2d6, et fait 9. $9+7=16$. Comme 16 est strictement inférieur à 17, il a échoué son jet. S'il avait fait 10 ou plus, il aurait réussi.

La formule est donc:

$$2d6 + \text{niveau} \geq \text{Difficulté}$$

Si aucune compétence ne correspond vraiment à l'action, le MJ se sert des Caractéristiques: il choisit 1 ou 2 caractéristiques correspondant le mieux à l'action, les additionne s'il y en a deux (ou multiplie par deux s'il n'y en a qu'une). Il obtient un niveau sur 10; il s'en sert comme s'il s'agissait d'une compétence.

Exemple: Ty-Moyl, ayant raté son jet de hache, décide de passer à la cueillette. Les caractéristiques les plus appropriées sont le SA et la PR. Il est en forêt, et il y a plein de végétaux, qui facilitent bien évidemment sa recherche. Il a 3 en SA et 5 en PR, ce qui fait 8. La difficulté est Aisée, ce qui correspond à un score de 11. Il tire les dés, fait 11. $11 + 8 = 19$: l'action est réussie.

SYSTEME DE BASE

Mais vous pouvez constater que certaines personnes réussissent automatiquement certains jets, ou n'ont aucunes chances de réussir. Par exemple, un homme ayant 2 en Discrétion, voulant se cacher dans une immense salle vide et éclairée devrait faire au moins 19 pour réussir. Comme il a 2 en Discrétion, cela voudrait dire qu'il doit faire 17 avec 2d6, ce qui est impossible.

Aussi, si votre personnage fait 12 avec 2d6, il a le droit de retirer 1d6 qu'il ajoutera à son total précédent. Il a alors plus de chances de réussir, pouvant faire jusqu'à 18. Mais une telle action Epuise (cf. règles sur l'Epuisement), que l'action soit finalement réussie ou non.

De même, un personnage ayant un niveau de 9 dans une compétence et devant réaliser une action Très Facile (7) n'a pas besoin de tirer les dés: son score est automatiquement supérieur. Aussi, le joueur fait quand même un jet: s'il fait deux avec les dés, il tire 1D6 qu'il soustraira à son précédent total (niveau + 2). Alors, son score pouvant baisser, il aura une chance de rater malgré tout son jet.

Exemple: Ty-Moyl, après avoir tué le bison, tombe sur une ravissante jeune femme, qu'il veut séduire. Malheureusement, Ty-Moyl est laid comme un porc (3 en séduction), et la femme est vraiment très belle, et elle le sait... Difficulté: 17. Ty-Moyl tente quand même, et fait 12: $12+3=15$; il rate, mais a le droit un troisième dé, car il a fait 12; il fait 3. $15+3=18$: malgré son physique ingrat, Ty-Moyl a su séduire la jeune femme...

Ces règles sont optionnelles: elles permettent quelques rebondissements, entraînant quelque fois l'humour, qui est à conseiller dans ce jeu, mais facilitent quelques fois un petit peu trop la tâche. Aussi, dans certains cas, vous pouvez refuser à un joueur ayant fait 12 de retirer 1d6, de même que vous pouvez accorder à un joueur de ne pas enlever 1d6 s'il a fait 2.

V Notion de Marge

Dire qu'un personnage a réussi ou raté un jet manque quelques fois de relief: quelle a été la qualité de son résultat ou l'ampleur de son échec ? Intervient alors la notion de marge.

Soustrayez la Difficulté à votre score final. Vous obtenez un chiffre qui est soit positif dans le cas d'une réussite ou négatif dans le cas d'un échec. Cette valeur s'appelle **Marge de réussite** ou **Marge d'échec** selon les circonstances. Dans certains cas, vous serez obligés de la calculer (dans le cas par exemple des travaux de Longue Haleine, ou d'une poursuite). Mais vous pouvez aussi simplement désirer apprécier l'action du personnage. Consultez alors la table ci-dessous:

Marge de réussite ou d'échec	Interprétation
-6	ratage complet
-4	mauvais
-2	échec sans conséquences
0	de justesse...
+2	bon
+4	très bon
+6	excellent

Ce qui permet de dire que le jet de dé supplémentaire expliqué plus haut peut permettre, si l'action est d'ores et déjà réussie, d'accroître la qualité de la réussite.

SYSTEME DE BASE

Exemple: Koud'bhouï tente de défoncer une porte en pierre. La difficulté est de 19 (porte TRES épaisse). Il a 4 en FO, ce qui lui fait un niveau de 8. Il tire 2d6, fait 12. Ainsi, il réussit en totalisant 20, et obtient une réussite "de justesse". La porte est donc percée. Mais ayant fait 12, il tire un 3° d6, et fait 6 ! Ainsi, la réussite devient "excellente", et la porte est pulvérisée. Koud'bhouï a mal.

Bien évidemment, cela marche aussi en sens inverse: un personnage ayant raté un jet en faisant 2 peut aggraver son cas en tirant le d6... Bien évidemment, c'est au MJ de décider si le dé est tiré ou non.

VI Les Tâches de Longue Haleine

Certaines tâches ne se résolvent pas en 1 tour; c'est le cas par exemple de toutes les constructions. Alors, le MJ devra attribuer un certain nombre de **Points de réussite**, allant de 2 pour quelque chose de très court (faire un noeud) à 20 pour se construire un abri, et bien plus loin, quelques fois, comme 100 pts pour se construire un bateau à voile pour 2 personnes, etc.

Alors le joueur fera ses jets normaux selon l'action, mais chaque jet représentera 1 minute écoulée, contrairement aux jets vus plus hauts, qui se déroulent pendant un Round, durant en gros 5 s. Et le joueur additionnera ses marges de réussite. Le travail sera terminé quand le total des marges dépassera le nombre de Points de réussite nécessaires. Les échecs n'entraînent pas la perte de points, sauf si le MJ en décide autrement.

Exemple: Koud'bhouï, devenu cuisinier, prépare une cuisse d'ours aux herbes. Il doit totaliser 10 Points, temps de cuisson exclu (environ 30 min.). Il n'existe aucune compétence concernant la cuisine, aussi le MJ demande à Koud' bhoul de faire un jet de PR+SA. Il a 5 en SA et 2 en PR, ce qui lui fait 7. La difficulté est Normale (13). 1° test: il fait 10 avec les d6, ce qui fait 17. La marge est de 4; il ne lui reste plus que 6 points. 2° test: les 2d6 font 3, ce qui lui fait rater son jet. 1 min. de perdue. 3° test: les 2d6 font 12. Il retire un dé, et fait 3. Il totalise à se tour 12+3+7=22. La marge est de 9; il termine à l'aise sa préparation en 3 minutes. On ajoute la cuisson, on obtient 33 minutes. N'est pas cuisinier qui veut...

VII Le Combat et les dommages

1° Les Marqueurs

Votre personnage possède quatre marqueurs: il s'agit de valeurs évoluant au fil du temps et indiquant l'état de votre personnage. Ces marqueurs sont les **Points de Constitution (PC)**, la **Résistance Mentale (RM)**, et leur seuil respectif.

Les PC représentent l'état physique de votre personnage. A 0, il lui arrive un problème grave (mort ou membre arraché. En tous les cas, Coma..)

La RM représente l'état mental de votre personnage. A 0, il devient fou. En temps normal, elle s'utilise comme une compétence pour résister aux attaques magiques (cf. le chapitre sur la magie).

Les Seuils représentent la dose de dommages en PC ou RM maximum que peut subir votre personnage en un round sans qu'un problème ne se pose.

L'utilisation exacte de ces marqueurs sera expliquée plus tard.

SYSTEME DE BASE

2° Le Combat

Lorsque deux personnages se combattent (ou lorsqu'un perso attaque une créature du MJ), vous utiliserez les règles suivantes.

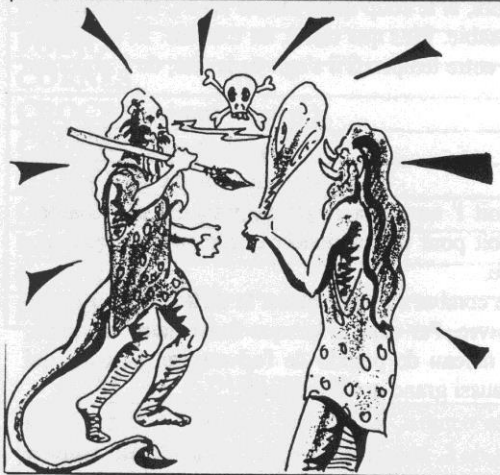
Sauf circonstances exceptionnelles (prise par surprise, etc.), les deux personnages attaquent ensemble.

Chacun fera un jet de Combat. A mains nues, la difficulté est de 7 en temps normal si l'on tape n'importe comment, et 9 si l'on raisonne ses coups. Avec une arme, la difficulté n'est pas la même: la difficulté de maniement dépend de l'arme et est indiquée dans sa description. En tout les cas, si l'on raisonne ses coups, ajoutez 2 à la difficulté.

Les personnages ayant réussi leur jet touchent l'adversaire.

Il faut alors calculer les dommages occasionnés par les coups. Chaque arme possède une caractéristique "Dommages" exprimée en dés (ex: 2d6+3: les dommages sont égaux 2 dés à 6 faces que l'on tirera, et auxquels on ajoute 3). A mains nues, les dommages sont de 1d6. La base de dommage est égale à cette caractéristique. Mais elle variera selon l'endroit du corps qui a été touché. Aussi il faudra tirer au dé la **localisation**; il s'agit de déterminer la zone où le coup a porté.

Lorsque l'on tape comme un fou, il est possible de toucher n'importe quelle zone du corps. On tirera la localisation sur la table "Ensemble". Si l'on raisonne ses coups, il est possible de viser la partie haute ou la partie basse du corps, auquel cas on consultera à la place la table correspondante.



Dans certains cas, il ne sera possible que de toucher la zone basse (attaque à terre) ou la zone haute (lâché de projectiles du haut d'un arbre). De même, il sera peut-être impossible de choisir (tir à 100 m), auquel cas c'est au MJ de décider à quelle table l'on doit se rapporter.

Une fois l'une des 3 tables sélectionnée, l'attaquant tirera 1d6, et consultera la table pour connaître la zone affectée.

Les différentes zones sont: Jambe Gauche, Jambe Droite, Abdomen, Torse, Bras Gauche, Bras Droit, Tête.

A chacune de ces zones correspond un multiplicateur de dommages. En effet, les mêmes dommages portent plus à conséquence dans la tête que dans le genou. Les multiplicateurs sont indiqués dans la table

suivant la table de Localisation. Il faudra multiplier la base de dommages calculée plus haut par ce multiplicateur pour obtenir les dommages finalement encaissés par la victime.

Dé	Table d'ensemble	Table Haute	Table Basse
1	tête	tête	abdomen
2	torse	torse	abdomen
3	torse	torse	jambe gauche
4	abdomen	bras gauche	jambe gauche
5	bras (tirez 1d6: sur 1,2, ou 3, c'est le gauche; sinon, le droit)	bras droit	jambe droite
6	jambe (tirez 1d6: sur 1,2, ou 3, c'est la gauche; sinon, la droite)	abdomen	jambe droite

SYSTEME DE BASE

Les multiplicateurs de dommages sont:

Zone	Multiplicateur
membre	0.5 (arrondi à l'inférieur)
abdomen	1
torse	1.5 (arrondi à l'inférieur)
tête	2

3° Conséquences des Combats

Les dommages définitifs sont retirés aux Points de Constitution.

Plusieurs cas peuvent se présenter:

- Les PC de la victime sont toujours supérieurs à 0, et les dommages occasionnés par le dernier coup sont inférieurs au Seuil de Constitution. Rien ne se passe, le combat continue.
- Les PC de la victime sont toujours supérieurs à 0, mais les dommages occasionnés par le dernier coup sont supérieurs au Seuil de Constitution. Alors, selon la zone touchée par la dernière attaque, l'effet est différent: s'il s'agit d'un membre, ce dernier est cassé, avec les conséquences que cela entraîne (Difficulté supérieure au combat, etc.). S'il s'agit de la tête, du torse, ou de l'abdomen, la victime est KO pour 1d6 minutes.
- Les PC de la victimes sont inférieurs ou égaux à 0. Alors, si le coup qui a amené les PC en dessous de 0 a touché un membre, ce dernier est arraché, ou inutilisable. Plus que cassé, en tout cas. Et la victime tombe dans un coma de 1d6 jours. Tout peut lui arriver entre temps...S'il s'agit de la tête, de l'abdomen ou du torse, le personnage meurt.

4° La Parade

Un personnage peut, s'il le souhaite, parader. Il doit l'annoncer avant de résoudre son combat. Alors, la difficulté du combat augmentera. Le joueur doit pour cela annoncer quelle valeur il souhaite mettre en oeuvre pour gêner l'adversaire dans son attaque.

Quand il devra porter son attaque, il fera son jet de combat en augmentant la difficulté d'un malus égal au niveau de parade qu'il a décidé de mettre en oeuvre. Par contre, lorsque l'adversaire attaquera, celui-ci verra sa difficulté augmenter de la moitié du niveau de parade de l'adversaire. Si celui qui parade possède un bouclier, l'adversaire subit un malus aussi grand que l'attaquant.

Exemple: Ty-Moyl combat Koud'bhou. Ty-Moyl a 6 en combat, 25 PC, un seuil de 10, et combat à mains nues. Koud' bhoul à 8 en combat 20 PC, un seuil de 8, et combat avec une massue (difficulté 9, 1d6+3 de dommages). Ty-Moyl attaque en raisonnant, et vise le haut. Koud'bhoul attaque comme un fou. Ils font donc tous les deux un jet de difficulté 9. Les deux réussissent. Les dommages encaissés par Koud'bhoul: le d6 indique 3 pts de dommages, et un autre indique c'est le torse qui encaisse. Koud'bhoul perd 4 PC sans autre conséquence. Les dommages de Ty-Moyl: le d6 indique 2, +3 cela fait 5 pts de dommages. La partie touchée est la jambe droite: 2 PC perdus par Ty-Moyl. Au round suivant, Ty-Moyl décide de parader à 6, mais en tapant comme un fou. Koud' bhoul continue comme avant. Ainsi, Ty-Moyl attaque à 13 (7 + 6), et Koud'bhoul à 12 (9 + 6/2). Ty- Moyl réussit son attaque, et Koud'bhoul échoue. Seul ce dernier subit des dommages. Par un coup de chance, Ty-Moyl touche la tête, et tire 4 pts, ce qui fait 8 une fois ajustés pour la tête. Non seulement Koud'bhoul perd 8 PC, mais son Seuil est atteint; comme c'est la tête qui a subit, il est KO pour 1d6 round; juste le temps dont Ty-Moyl a besoin pour l'achever...

SYSTEME DE BASE

5° Le Tir et Le Lancer

Le système est légèrement différent pour les combats à distance: selon la distance séparant l'attaquant de la cible, le MJ décide si le joueur peut viser le haut ou le bas du corps. La difficulté dépend de l'arme (maniement indiqué avec l'arme) et de la distance. Ajoutez 1 à la difficulté tous les 10 m. Il fait un test de Lancer ou de Tir. S'il rate, la cible n'est pas touchée. S'il réussit, la cible peut tenter de faire un test de Combat pour esquiver, si cela est physiquement possible. Les dommages sont calculés comme pour un corps-à-corps.

6° Liste d' Armes

Cette partie se contente de vous donner les caractéristiques des armes les plus courantes. Vous pouvez en inventez d'autres.

NOM	maniement	dommages
HACHE	10	2d6
GRAND BATON	9	1d6+1
ARC	13	1d6+2
FRONDE	11	1d6+1
MASSUE	9	1d6+3
POING	7	1d6
CORNES	-	1d6
CROCS (animal moyen)	-	1d6+2
CROCS (gros animal)	-	1d6+3
GRIFFES (animal moyen)	-	1d6+1
GRIFFES (gros animal)	-	1d6+2
LANCE (mêlée)	9	1d6+3
LANCE (jet)	12	2d6
PIERRE	8	1d6+2

VIII L' Epuisement

Dans certains cas, le personnage est épuisé; soit c'est un cas indiqué dans les règles (comme les coups spectaculaires décrits plus haut), soit c'est le MJ qui juge qu'une action épuise (une course d' 1 heure à vitesse maximum, par exemple). Cela se ressent par une perte momentanée de Points de Seuil: le MJ décidera combien de Points le joueur perd (1 pt pour une action spectaculaire, 3 ou 4 points pour une course). Le seuil de Constitution du joueur baisse d'autant de points: il sera ainsi plus facilement KO lors de combats. Néanmoins, les Points de seuils peuvent se récupérer au rythme de 1 par heure de repos complet.

Si le seuil tombe à 0, le personnage tombe évanoui.

CREATION DE PERSONNAGES

Vous avez précédemment appris la mécanique de ce jeu. Cela devrait vous aider à aborder cette nouvelle partie sur la création de votre personnage.

I Le Choix de la Tribu

La création d'un personnage repose sur le choix de la tribu dans laquelle le personnage débutera, et par le choix d'une catégorie. Les tribus ont été décrites dans la partie "Background": il s'agit des MASA-KRER, des JHUSTICIE, des ETHI-KE, des GERIS-SERS, et enfin d' OUGLOUK-LAND.

Les Catégories représentent votre " Poste ", votre métier. Mais ces notions n'existant que très faiblement à cette époque, nous emploieront le terme de Catégorie. Dans les 5 tribus, elles sont identiques:

CAVALIER: ces personnes sont légèrement mieux considérées que les soldats; ils savent monter des bestioles appelées BEBETES, qu'ils construiront de toutes pièces.

SAGE: ces personnes sont relativement faibles physiquement, mais maîtrisent quelques sorts, et savent invoquer professionnellement les Dieux et les Démons (cf. chapitre sur la magie)

SOLDAT: ces gens-là n'ont pas grand chose à part les muscles et la capacité de construire des armes... Mais ils sont vraiment très forts.

MAMOUTHISEUR: ceux-là ont quelques notions de chirurgie qui leur permettent de greffer des membres d'animaux aux humains.

NETHOROK: ces personnes peuvent voyager à travers le Nethorik, espace virtuel décrit dans le chapitre correspondant. Il s'agit d'une faible magie.

CITADINS: ceux-là n'ont rien de particulier; ils ne font rien, et bénéficient juste de la connaissance des potins et ragots du pays, qui, quelques fois, leurs permettent d'accroître leur culture générale.

Ceux étant à OUGLOUK-LAND peuvent travailler dans les institutions d' Ougloulk: le Mamouth center et Inter-Grotte. Au Mamouth-Center, on peut être:

à **L'ACCUEIL:** pour recevoir et guider les gens...

MAMOUTHISEUR: consulter la description ci-dessus.

COMPTABLE: permet de gérer les comptes du Mamouth-Center et d'Inter-grotte.

CHEF DE SERVICE: permet de diriger un service de comptables ou de mamouthiseurs, voir celui de la propreté...

FEMME (HOMME) DE MENAGE: pour nettoyer.

A Inter-Grotte:

OUVREUR: pour guider les gens vers leur place.

CAISSIER: pour faire payer...

Ces choix influencent vos compétences. Vous pouvez d'ores et déjà noter les modificateurs entraînés sur votre fiche: ils sont indiqués dans les tableaux ci-dessous, et à noter dans la colonne T comme Tribu de l'encadré sur les compétences.

TRIBUS:

MASA-KRER	Combat, Survie +1 Communication, Discrétion -1
JHUSTICIE	Combat, Séduction +1 Survie, Discrétion -1
GERIS-SERS	Survie, Communication +1 Séduction, Discrétion -1

NOM
TRIBU
CATEGORIE

CARACTERISTIQUES

FORCE ()	SAVOIR ()	P.Constitution: _____	Seuil: _____
AGILITE ()	LOGIQUE ()	Res.Mentale: _____	Seuil: _____
PRECISION ()	CHARISME ()		
PERCEPTION ()	EMPATHIE ()		

COMPETENCES

dénomination	N	M	T	V	XP	Relation avec:
COMBAT						MASS':
COMMUNICATION						ARGASS-MÔR:
DISCRETION						KISSMACK:
SEDUCTION						RHUT-YO:
SURVIE						RAMBÔ-DEK:

de catégorie	niv.	XP
EQUITATION		
MAGIE		
Manufacture d'arme		
MAMOUTHISATION		
NETHORIK		
Potins & Histoires		
facultatifs		

PORTRAIT

Communication +1
 Seduction +1
 Discretion +1
 Combat +1
 Savoir +1
 Survie +1
 Force +1

MAMOUTHISATIONS	COMPETENCES	NIV

NOTES & EQUIPEMENT

Notes et équipement

BEBETE

RAPIDITE		NOM
FORCE		
TAILLE		RACE

EQUIPEMENT

PORTRAIT

SORTS

Dénomination	niv	Dénomination	niv

MENHIR

TYPE:

STOCKAGE:

DIFFICULTE:

BONUS:

DONNEES	DONNEES

CREATION DE PERSONNAGES

ETHI-KE	Communication, Discrétion +1 Survie, Combat -1
OUGLOUK-LAND	Combat, Communication +1 Discrétion, Survie -1

CATEGORIES:

CAVALIER	Survie +1 Communication -1
SAGE	Communication +1 Combat -1
SOLDAT	Combat +1 Communication -1
MAMOUTHISEUR	Communication +1 Séduction -1
NETHOROK	Discrétion +1 Combat -1
CITADIN	Séduction +1 Survie -1
ACCUEIL (Mamouth-Center)	rien
MAMOUTHISEUR (M.-C.)	rien
COMPTABLE (M.-C.)	rien
CHEF DE SERVICE (M.-C.)	rien
FEMME DE MENAGE (M.-C.)	rien
OUVREUR (Inter-Grotte)	rien
CAISSIER (I.-G.)	rien

II Les Caractéristiques

Une fois ces détails d'appartenance réglés, nous pouvons passer à la construction physique de votre personnage. Celle-ci ne requiert aucun jet de dé.

Nous allons commencer par les Caractéristiques, bases de votre personnage. Leur description est donnée dans la partie précédente.

Vous partagerez 20 pts dans les 8 caractéristiques, en les faisant varier de 1 à 5. Notez-les entre les parenthèses situées en regard de chacune des caractéristiques. Rien de plus simple en théorie. Mais en pratique, cela s'avère plus compliqué: 20 pts permettent de mettre la moyenne à chaque caractéristique, soit 2,5 (Bien qu'il soit hors de question de mettre des virgules pour vos caractéristiques): vous devrez donc faire des sacrifices, et vous verrez que c'est très dur (on a toujours un penchant pour construire un personnage beau, fort, intelligent, agile, aimable, etc.). Bonne chance.

CREATION DE PERSONNAGES

III Les Compétences

1°) Les Compétences de Base

Comme vous le savez déjà, les compétences de base sont celles que tout le monde possède, à des degrés plus ou moins élevé. C'est pourquoi leur calcul sera légèrement plus complexe que celui des autres compétences.

Sur la fiche de personnage, les compétences de base sont situées dans l'encadré juste sous les caractéristiques. Hormis la dénomination des 5 compétences, vous pouvez noter la présence de 6 colonnes: N, M, T, V, XP, Relation avec Nous allons les expliquer une par une.

La colonne N comme "Normal" comporte la valeur de votre compétence à la création de votre personnage et sans aucun modificateur. Il s'agit de l'addition de deux caractéristiques. La valeur inscrite dans la case N doit donc être comprise entre 2 et 10. Les formules de calcul sont les suivantes:

$$\begin{aligned}\text{COMBAT} &= \text{FO} + \text{AG} \\ \text{COMMUNICATION} &= 2 \times \text{EM} \\ \text{DISCRETION} &= \text{PR} + \text{AG} \\ \text{SEDUCTION} &= \text{CH} + \text{EM} \\ \text{SURVIE} &= 2 \times \text{FO}\end{aligned}$$

La colonne M comme "Mamouthisation" comporte les modificateurs dus à d'éventuelles mamouthisations, que votre personnage ne possède pas à ce stade de la création.

La colonne T comme "Tribu" comporte les modificateurs dus à votre tribu et à votre catégorie; cette colonne a donc déjà été remplie au paragraphe I.

La colonne V comme "Valeur" comporte la somme des 3 premières colonnes. Il s'agit donc de la valeur finale de votre compétence, tenant compte de votre valeur de base et de tous les modificateurs. Ce sera le niveau que vous utiliserez lors des tests. C'est pourquoi cette colonne est mise en valeur par un encadrement plus épais et une coloration grise: pour ne pas avoir à la rechercher à chaque fois.

Veuillez donc dès maintenant faire la somme des colonnes N, M, et T et l'inscrire dans la colonne V.

La colonne XP est la case dans laquelle vous ferez le cumul de vos Points d'Expérience, notés XP. Pour plus de précision, consultez le chapitre sur l'expérience.

La colonne "Relation avec" récapitule vos relations avec les 5 Dieux Préhistoriques Mass', Argass-Môr, Kissmack, Rhut-Yo, et Rambô-Dek.

La relation avec un Dieu est Très Mauvaise, Mauvaise, Moyenne, Bonne, ou Très Bonne. L'utilité exacte de ces relations est précisée dans le chapitre sur l'Invocation. Néanmoins, vous vous doutez que plus la relation est bonne, mieux c'est...

Vous commencerez le jeu en "achetant" vos relations: vous disposez de 6 points à répartir entre les 5 Dieux. La table ci-dessous donne le "coût" de chaque type de relations, en points:

Très Mauvaise	+1*
Mauvaise	0
Moyenne	1
Bonne	2
Très Bonne	4

* Choisir une relation comme étant Très Mauvaise vous rapporte 1 point supplémentaire à partager entre les autres Dieux. On ne peut avoir qu'une seule Très Mauvaise relation.

Inscrivez alors en regard de chaque Dieu le type de relations que vous adoptez envers lui.

CREATION DE PERSONNAGES

2° Les Compétences de Catégorie

Votre personnage débute avec 1 compétence de catégorie, qui va dépendre...de sa catégorie. Ces compétences ne sont affectées ni par la tribu, ni par les mamouthisations. Aussi, leur calcul est bien plus simple.

Sur la fiche de personnage, elles se trouvent à gauche sous les compétences de base. Elles n'ont que deux colonnes: niv. et XP. La seconde colonne, XP, est la même que la colonne XP des compétences de base: ce sera le cumul de vos points d'expérience. La première correspond à la fois à la colonne N et V des compétences de base: ce sera avec cette valeur que vous ferez vos tests.

Le tableau ci-dessous vous donne la compétence que le joueur gagne du fait de sa catégorie et la formule pour calculer son niveau, que vous inscrirez dans la colonne "niv."

Catégorie	Compétence	Formule
Cavalier	Equitation	AG + PE
Sage	Magie	LO + SA
Soldat	Manufacture d'Arme	PR + SA
Mamouthiseur	Mamouthisation	PR x 2
Nethorok	Nethorik	FO + LO
Citadin	Potins & Histoires	SA + EM*
à l'Accueil (M.-C)	Potins & Histoires	PE + EM*
Mamouthiseur (M.-C)	Mamouthisation	PR x 2
Femme de Ménage (M.-C)	Potins & Histoires	PE + EM*
Comptable (M.-C)	Potins & Histoires	SA + PE*
Chef de Service (M.-C)	Potins & Histoires	SA + PE*
Ouvreur (L-G)	Potins & Histoires	PE + EM*
Caissier (L-G)	Potins & Histoires	PE + EM*

* Si la même compétence change de formule selon la catégorie, c'est pour une raison simple: les Potins & Histoires ont été acquis de façon différentes selon le poste: en discutant pour les citadins, en écoutant discrètement pour les caissiers, etc.

3° Les Compétences Facultatives

Votre personnage est désormais bien ébauché et avancé. Cependant, vous avez encore la possibilité de le personnaliser encore plus, en lui choisissant des compétences facultatives. Il en existe 8, et vous pouvez en sélectionner 3; il n'y a aucunes restrictions de choix dues aux catégories ou aux tribus: il s'agit de compétences acquises par l'expérience personnelle, le vécu. Vous inscrirez les trois compétences dans les trois cases vierges situées sous les compétences de Catégorie. Les colonnes de ces compétences sont les mêmes que celles de Catégorie. Le tableau ci-dessous vous donne les 8 compétences facultatives et la formule de calcul. Les descriptions sont données dans la partie précédente.

Compétences	Formules
Chercher Manger	SA + PE
Cueillette	SA + PR
Dessin	PR + PE
Equitation	AG + PE*

* Les Cavaliers qui choisissent la compétence Equitation bénéficient de +2 à leur compétence de Catégorie.

CREATION DE PERSONNAGES

Compétences	Formules
Lancer	FO + PR
Marchandage	PE + EM
Natation	FO + AG
Tir	PR + PE

IV Les Marqueurs

Les Marqueurs sont indiqués avec les Caractéristiques ; ils sont :

-Les Points de Constitutions (P. Constitution)

-Le Seuil de Constitution (Seuil)

-La Résistance Mentale (Res. Mentale)

-Le Seuil de Résistance Mentale (Seuil)

Pour ne pas confondre les deux " Seuils ", ils sont chacun placés en face du marqueur correspondant.

Leur utilisation précise est expliquée dans la partie précédente.

Les valeurs de ces marqueurs dépendent de vos caractéristiques. Le Tableau suivant vous donne les formules de calcul.

Marqueurs	Formules
P. Constitution	$4 \times FO + 5$
Seuil de Constitution	$2 \times FO$
Res. Mentale	SA + LO
Seuil de Res. Mentale	LO x 2

Vous inscrirez ces valeurs aux emplacements prévus à cet effet sur la fiche de perso.

V Le Départ Matériel

Votre personnage est "fin" prêt. Mais il est ici décrit comme étant nu et sans aucun matériel. Or votre perso a déjà vécu avant que vous ne le jouiez. Aussi doit-il avoir un départ matériel.

Votre personnage commence donc avec 1 mamouthisation au choix, un objet spécifique à sa catégorie, donné plus bas, 4 Rosbifs, et des vêtements légers (des vêtements d'homme préhistorique...)

Catégorie	Objet
Cavalier	Une bête *
Sage	un sort au niveau 0
Soldat	une arme au choix
Mamouthiseur	Un Kit de mamouthisation Playskool
Nethorok	Un menhir Normal **
Autre	2 Rosbifs

* cf. chapitre sur l'équitation pour sa construction.

** cf. chapitre sur le Nethorok pour plus de précisions.

L' EXPERIENCE

Votre personnage est créé, et est prêt pour se lancer dans l'aventure. Néanmoins, il pourra progresser, profiter de ses expériences. Ceci se traduira par une hausse du niveau de ses caractéristiques et compétences. On appelle ce genre de système l'expérience.

I Les Points d' Expérience

A chaque fois qu'un personnage réalise une action spectaculaire et utile, le MJ lui donnera des Points d' Expérience, notés XP. Cela signifie que le joueur a, durant son action, un petit peu progressé en la matière. Il est bien connu que c'est en combattant souvent que l'on découvre de nouvelles techniques, en dialoguant que l'on trouve quelques nouvelles finesses de langage, etc.

Le MJ attribuera 1 ou 2 XP selon la qualité de l'action. Si l'action réalisée concernait l'une des compétences, le joueur place ses XP dans la case de la compétence prévue à cet effet.

Si l' action a été réalisée en se servant des caractéristiques et non d' une compétence, le joueur placera ses XP dans n'importe quelle compétence utilisant dans son calcul l'une des caractéristiques utilisées.

Exemple: Lors du combat opposant Ty-Moyl à Khoud'bhou, Ty-Moyl, ayant réussi un très bon jet, gagne 1 XP en Combat. Khoud'bhou ne gagne rien.

Une personne ayant réussi à grimper une falaise lisse et de 15 m de haut gagnera 2 XP. Mais cela ne correspond à aucune compétence; les caractéristiques utilisées étant la FO et l' AG, il choisi de placer 1 XP en Discretion (utilisant l' AG), et 1 autre en Survie (utilisant la FO). Il aurait aussi pu placer les deux en Survie.

II Monter de Niveau

Si le total des XP accumulés dans une compétence dépasse le niveau actuel d'1 point ou plus, alors le niveau actuel de la compétence monte d'1 point (réactualiser le niveau dans la colonne V), et le total des XP de cette compétence redescend à 0.

Lorsqu'une compétence monte de niveau, le joueur peut donner 1 XP à l' une des caractéristiques intervenant dans le calcul du niveau de la compétence. Il le note à côté des parenthèses de la caractéristique, sur le petit trait.

Même chose, lorsque le total des XP d'une caractéristique dépasse d'1 point le niveau de la caractéristique, la caractéristique monte d' 1 point, et le total des XP de cette caractéristique redescend à 0. Bien évidemment, toutes les compétences utilisant cette caractéristique dans leur calcul montent d'un niveau (réactualiser le niveau dans la colonne N et la colonne V).

III Limites

En théorie, il n'y a pas de limites aux valeurs des compétences. Néanmoins, le MJ est en droit d'en imposer une si un personnage monte trop vite de niveau.

Mais les caractéristiques fonctionnent différemment: elles montent jusqu'à 5 normalement; mais dès qu'il s'agit de passer au niveau 6 ou à un niveau supérieur (du domaine de l'exceptionnel), le total des XP doit dépasser d'un point le DOUBLE du niveau de la caractéristique. Ainsi, pour passer à 6 en FO, il faut que la caractéristique accumule 11 XP, soit l'équivalent de 11 changements de niveau (ce qui correspond à une centaine d'actions spectaculaires) !!

LA MAMOUTHISATION

La mamouthisation est l'un des éléments clefs de ce jeu. Il s'agit d'un remplacement de membres humains par des membres de bêtes afin d'accroître ses compétences. Vous trouverez dans ce chapitre la technique pour mamouthiser, et la liste de mamouthisations de base.

I Comment Mamouthiser

Pour mamouthiser quelqu'un, il faut être un mamouthiseur, avoir sous la main le membre à rajouter, et le "Kit de Mamouthisation Playskool", délivré à tous les mamouthiseurs à leur création. Si on la perd ou si on se la fait piquer, on peut en racheter une au Mamouth-Center pour 3 Steks.

Le nouveau membre doit être frais ou conservé dans une chambre réfrigérante (la seule au monde est au Mamouth-Center.).

Alors le MJ fait un test avec la compétence Mamouthisation, dont la difficulté variera avec le membre à installer (la difficulté est indiquée pour chaque membre dans la liste ci-dessous). Il ne communique pas le résultat ni au mamouthiseur, ni au patient. En effet, si la pose est réussie, tout va pour le mieux; mais si elle est ratée, le MJ calcule la marge d'échec, et consulte la table d'événements fournie avec chaque mamouthisation: trois événements plus ou moins graves sont proposés selon la marge d'échec.

II Les Conséquences

En cas de réussite, certaines compétences du joueur sont modifiées, et/ou il gagne une compétence.

Les éventuels modificateurs aux compétences sont notés dans la colonne M des compétences de base. Les totaux sont alors à réajuster. Les modificateurs sont cumulables.



S'il gagne une compétence, il la note dans la case correspondante, dans l'encadré sous les compétences de catégorie et le portrait. La formule pour calculer le niveau est donnée avec; le niveau sera inscrit dans la case prévue à cet effet.

Vous êtes bien évidemment encouragés à créer de nouvelles mamouthisations.

LA MAMOUTHISATION

III Le Prix

Combien coûte une mamouthisation ? Cela dépend.

En effet, une même prothèse peut être posée au Mamouth-Center ou par un artisan.

Au Mamouth-Center, la pose n'est ratée que si le MJ tire 2 avec les dés. Bien évidemment, rien n'est remboursé. Mais le prix est très élevé (le prix est indiqué avec chaque mamouthisation).

De plus, un fou nommé Gar'Etha a contaminé le centre avec le virus du SIDA et celui de la Lèpre. (Consulter le chapitre sur les Démons pour plus de précisions). Ainsi, quand une pose sera effectué au Mamouth-Center, le MJ tirera 2d6: sur un résultat de 2, le joueur est contaminé par le SIDA. Sur un résultat de 12, ce sera la Lèpre.

Si la pose est effectuée chez un artisan, le prix sera bien moins élevé, mais la pose a de fortes chances de rater. Aussi, consultez le tableau suivant: en haut est indiqué le niveau du Mamouthiseur, que le joueur sélectionne. En ordonnée, vous trouverez la difficulté de l'opération. En croisant ces deux données, vous obtiendrez le prix, à payer AVANT l'opération. Si l'opération est ratée une première fois, la difficulté est diminuée de 2. Mais il faudra repayer.

Ce tableau sert aussi de barème pour les joueurs mamouthiseurs voulant en faire leur profession; il sauront quels tarifs ils pourront appliquer, selon leur niveau.

Difficulté/Niveau	3	4	5	6	7	8	9	10
19 et +	3S	3S 50F	4S	4S 50F	1R	1R 50F	1R 1S	1R 2S
15 à 18	2S 50F	3S	3S 50F	4S	4S 50F	1R	1R 50F	1R 1S
11 à 14	2S	2S 50F	3S	3S 50F	4S	4S 50F	1R	1R 50F
8 à 10	1S 50F	2S	2S 50F	3S	3S 50F	4S	4S 50F	1R
7 et -	1 S	1S 50F	2S	2S 50F	3S	3S 50F	4S	4S 50F

IV Liste

Oeil de lynx *Difficulté: 13* *Prix: 2R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Raté, l'œil tombe, et le patient perd 2D6 P.Constitution
-3 à -5	Dans 1 semaine, l'infection va se déclarer. Tirer 1d6: si vous faites 1, l'infection se généralise et vous attirez le démon du Rhume (cf. le chapitre sur les Démons)
-2 et -1	L'œil pivote: les avantages sont retirés, mais les malus conservés.

modificateurs: -2 à *Séduction*

COMPETENCE: *Perception Inhumaine*: permet de voir 3 fois plus loin qu'un homme normal. Néanmoins, le joueur n'étant pas habitué à la vision d'un lynx, cette vision n'est pas automatique: il faut réussir un jet. Niveau: PE x 2

LA MAMOUTHISATION

Griffe de Lynx *Difficulté: 11* *Prix: 1 R 2 S*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Raté. Ne forcez pas: le patient perd déjà 1d6 P. Constitution.
-3 à -5	A la 1 ^o action violente, l'ongle s'enfoncera dans le doigt, créant un orifice propre à attirer des Démons aux choix du MJ.
-2 et -1	La griffe n'est pas stable: elle tombera sans douleur et sans que le joueur ne s'en aperçoive.

COMPETENCE: *Combat "griffe"*: une nouvelle forme de combat, qui fait plus mal.
Dommages: griffe animal moyen. Niveau: FO + AG

Défense de Sanglier *Difficulté: 13* *Prix: 3 R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Les défenses tombent: le Démon du Rhume investit le personnage, qui perd 4 P. Constitution et 3 Pts de Seuil de Cons.
-3 à -5	Raté: les défenses s'enfoncent et font mal au perso qui perd 8 P. Constitution
-2 et -1	Les défenses tomberont lors de la 1 ^o action violente, soit sur vos pieds (4 P. Constitution), soit sur ceux d'une personne qui se baladait par là...

COMPETENCE: *Combat "défense"*: une autre forme de combat, causant encore plus de dégâts. Dommages: Cornes. Niveau: FO + AG

Membres de Singe *Difficulté: 15* *Prix: 10 R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Raté. Le perso perd 10 P. Constitution. Triste.
-3 à -5	Les membres tomberont un jour ou l'autre, mais, en attendant, les trous occasionés par une mauvaise soudure attirent le Démon de la Fièvre (cf. le chapitre sur les démons) sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6
-2 et -1	Ça s'infecte: les membres deviennent verts avant de tomber.

modificateurs: +2 en *Combat*, -1 en *Séduction*.

Membres de Tigre *Difficulté: 15* *Prix: 10 R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Tout se décolle dans un bain de sang. Le joueur perd 2D6 + 6 P. Constitution. Affreux.
-3 à -5	Les Membres pendouillent. Autant dire que nous avons à faire à un homme-tronc original; qui ne peut rien faire avant de s'être fait greffé de nouveaux membres...
-2 et -1	Les membres restent, mais fixes: paralysés...

modificateurs: +5 en *Discretion*, -2 en *Séduction*

LA MAMOUTHISATION

Cornes de Buffle *Difficulté: 15* *Prix: 3R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	La routine; ça tombe, ça fait perdre 8 P. Constitution, et ça attire le Démon de la Fièvre.
-3 à -5	La corne tient avec presque rien: un geste brusque et elle vole dans la tête du 1 ^{er} venu. Ce dernier perd 8 P. Constitution, notre patient seulement 6.
-2 et -1	C'est bien mis, mais un peu profond; le Démon de la Fièvre viendra de temps en temps visiter notre personnage, à défaut de maux de tête.

COMPETENCE: *Combat "Corne"*: Autre compétence de combat, pour faire mal, avec des Dommages "Corne". Niveau: FO + AG

Patte d'Ours *Difficulté 17* *Prix: 11 R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	La peau de la patte se désagrège petit à petit, en faisant mal, et en attirant pas mal de Démons: un bras dénudé est à bras à investir...
-3 à -5	La patte tombe, en emportant un peu d'épaule: -13 P. Constitution. Et vous criez.
-2 et -1	Les nerfs sont mal soudés: la vermine commence à ronger la patte sans que le perso ne s'en aperçoive. Au bout d'un mois, a p'u la papatte.

COMPETENCE: *Combat "Grosse Patte"*: compétence de combat pour faire TRES mal. Dommages: 3d6. Niveau: FO + AG

Patte de Mammouth *Difficulté: 21* *Prix: 14 R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Les tendons resserrant le bout de la patte pour la mettre au diamètre de l'épaule sautent: sous le choc, la patte explose. 12 P. Constitution. Aie.
-3 à -5	Défaut de branchement: des pustules envahissent le bras. Si le personnage ne fait pas enlever sa patte avant 2 semaines, les pustules gagnent le corps de la victime, baissant de 1 son Seuil de Const., et lui faisant perdre 3 pts en <i>Séduction</i> . Note pour le MJ: soyez fair-play: ne prévenez pas le joueur.
-2 et -1	La patte, située trop bas, empêche le patient de se lever: ce dernier se gaufre, en perdant 4 P. Constitution.

COMPETENCE: *Combat "Très Grosse Patte"*: compétence de combat, pour faire TRES TRES mal. Dommages: 4d6+3. Niveau: FO + AG

Sexe de Cheval *Difficulté: 15* *Prix: 6 R*

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Chute du membre. C'est le démon du SIDA qui apparaît
-3 à -5	2 nouvelles; la bonne: vous avez un sexe de cheval. La mauvaise: vous êtes impuissant, vous privant du bonus...
-2 et -1	Tout est fait de travers, rien ne marche, mais ça tient...

modificateur: +7 à *Séduction*; -3 P. Constitution, et ce, définitivement (les parties sensibles occupant plus de place.)

LA MAMOUTHISATION

Bosse de Dromadaire

Difficulté: 18

Prix: 7R

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Elle tombe lourdement au sol. Ça fait TRES mal, et vous perdez 15 P. Constitution
-3 à -5	Elle est déformée et pend vers le bas. Le Perso tombera en arrière à chaque fois qu'il devra se pencher dans cette direction... -3 en <i>Séduction</i>
-2 et -1	La soudure est mal effectuée, et la bosse ne sert à rien. Conservez quand même les malus.

modificateurs: +5 en *Survie*. -1 en *Séduction*.

Interface pour Bébête

Difficulté: 18

Prix: 8R

marge d'échec	conséquences
-6 et -	<i>perso</i> : le doigt est écrasé par la hache. 2d6 de dommages. <i>bébête</i> : la colonne vertébrale éclate, tuant instantanément la bête.
-3 à -5	<i>perso</i> : le doigt est sectionné, mais les nerfs aussi; un Démon au choix du MJ va entrer et infecter tout ça. <i>bébête</i> : la colonne vertébrale se tord, forçant quelques côtes à percer la peau.
-2 et -1	<i>perso</i> : L'interface est installée !!! Mais le doigt est tordu d'une telle façon que son utilisation est impossible. <i>bébête</i> : elle meurt proprement;

Installation et utilité de l'interface: On tronque un doigt du personnage pour en extraire les nerfs, afin d'établir un contact électrochimique avec la colonne vertébrale d'une bête, préparée et opérée elle aussi. Le MJ devra donc tirer 2 fois les dés: une fois pour le perso, et une fois pour la bête. Si l'installation est réussie, le joueur bénéficie de +5 en *Equitation*, UNIQUEMENT AVEC CETTE BEBETE.

Coeur de Rat

Difficulté: 21

Prix: 12 R

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Le coeur se décroche. Hémorragie interne, agonie lente et douloureuse...
-3 à -5	Le coeur est placé à l'envers. Le changement de sens de la circulation fait exploser la cervelle et certains muscles.
-2 et -1	Le coeur est ballottant; vous aurez beaucoup de nausées.

modificateurs: le coeur étant plus petit, vous gagnez définitivement 4 P. Constitution, mais perdez tout aussi définitivement 2 Points en Seuil de Constitution.

Tentacule de Pieuvre

Difficulté: 15

Prix: 7 R

marge d'échec	conséquences
-6 et -	Les jonctions sont très mal faites: du poison coule dans vos veines. Il vous reste 48 h à vivre.
-3 à -5	Elle est fixée de travers: le niveau de la compétence est divisée par 2.
-2 et -1	Vous ne pouvez pas la maîtriser. Au MJ de s'amuser...

modificateur: -3 en *Séduction*

COMPETENCE: Combat "tentacule": compétence de combat vicieux; en effet, la tentacule peut servir de fouet (jet de combat à 13 pour immobiliser). Dommages: 2d6.

L' EQUITATION

I Quoi ?

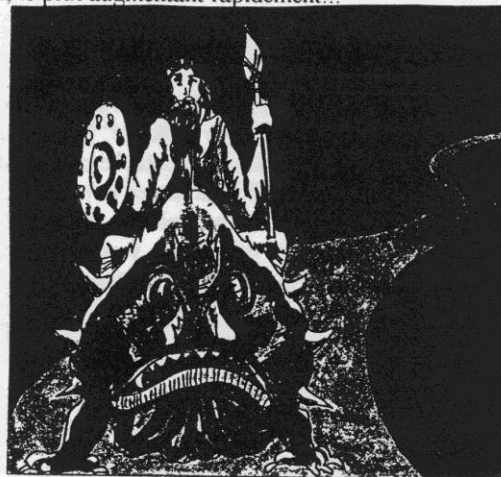
Un bref aperçu de ce qu'est l'équitation: dans le monde de Mamouth Age, un Cavalier ne monte pas forcément un cheval. C'est même rare. Il monte ce qu'on appelle une Bébête. Il s'agit d'une bête préhistorique unique, créée par le cavalier lui-même. A sa création, le cavalier possède gratuitement une bébête, limitée dans ses fonctions. Mais une autre personne ayant la compétence équitation peut en acheter une. Elle est alors aussi puissante que l'on veut, le prix augmentant rapidement...

II Construction d'une Bébête

Une mini-fiche de bête se trouve sur la seconde partie de la fiche de personnage. Vous notez que la bête possède 3 caractéristiques:

- la **RAP** idité: indique...la rapidité de votre bête.
- la **FOR** ce : indique la puissance de votre bête.
- la **TAI** lle : indique la maniabilité de votre bête.

La RAP et la FOR commencent à 0. La TAI commence à 13.



Vous aurez à partager 12 points dans ces trois caractéristiques: les points assignés à la FOR et à la RAP seront à noter directement dans la case en regard de la caractéristique: ce sera le niveau de votre bête en RAP et en FOR. Les points assignés à la TAI seront à soustraire de 13; vous indiquerez le résultat final dans la case correspondant à la caractéristique TAI. Il est possible d'ajouter des points en TAI, points qu'il sera possible de répartir dans les 2 autres caractéristiques.

Ceux qui achètent leurs bêtes peuvent calculer le prix de la bête: il s'agit du total des points assignés à chaque caractéristique multiplié par 1 Rosbif. C'est cher.

Exemple: Ouglandu est cavalier; il dispose donc d'une bête gratuite, et de 12 points pour les caractéristiques: Il en assigne 2 en TAI, 8 en FOR, et 2 en RAP. Ses caractéristiques finales sont donc: FOR: 8; RAP: 2; TAI: 11.

Glob' Oilaire est un soldat possédant la compétence Equitation; il compte narguer Ouglandu: il s'achète une bête ayant 8 en FOR, 6 en RAP, et 10 en TAI. Cela revient à assigner 17 points (8 en FOR, 6 en RAP, et 3 en TAI). La bête lui coûte donc 17 Rosbifs.

Il est possible pour les cavaliers de s'acheter de l'équipement pour améliorer les caractéristiques de leurs bêtes de départ, qui sont limitées. Une liste va suivre; les noms sont suivis de l'utilité et du prix. Comme toujours vous êtes encouragés à en créer d'autres.

SELLE: 1 R: permet de mieux se tenir. TAI -1

SELLE SUPER-EQUIPEE: 3 R: possède étriers, pommeau, etc. TAI - 3

SABOTS DE BOIS: 3 S l'unité : permet de faire plus mal lors de bastons. Dommages: 2d6

SABOTS DE PIERRE (sculptés) : 1 R 1S l'unité. Fait encore plus mal. Dommages: 3d6

CASQUE DE PIERRE: 3 R: Permet d'être plus protégé et plus fort. FOR +2. Dommages 2d6

L' EQUITATION

JAMBIERES DE PIERRE: 1 R l'unité: Même chose: protection et puissance. FOR +1. Dommages: 1D6 +3.

RENNES: 2 R: Pour mieux contrôler la bête. TAI -2

CASQUE AERODYNAMIQUE: 5 R : Permet d'être protégé et d'aller plus vite. FOR +1 , RAP +2

FOUET: 2 S: Pour faire avancer la bête: RAP +1

III Monter une Bête

Le seul jet que doit faire le joueur est un jet d' *Equitation* , et ce lorsqu'il grimpe sur sa bête et à chaque action que le MJ juge "délicate" (sauter une rivière, faire cabrer le monstre, etc.). La difficulté du jet est la TAI de la bête, éventuellement ajustée selon les conditions.

Lorsqu'il s'agit de faire avancer la bête, on utilisera la table ci- dessous. Le joueur choisit une vitesse: plus celle-ci sera importante et plus la bête ira vite, mais plus les dommages seront importants si le joueur tombe. Sur cette table, vous trouverez trois colonnes: la première répertorie les vitesses; la seconde assigne une Difficulté à cette vitesse, et la troisième, les dommages occasionnés par une chute à cette vitesse (dommages qu'il faudra localiser, histoire de compliquer les choses).

VITESSE	Difficulté	Dommages
PAS	13	3 P.Constitution
TROT	12	1D6
GALOP	10	2D6
par vitesse supérieure	-2	+ 1D6

Alors, le MJ ou le joueur fera un jet pour la bête: la compétence est la RAP, et la difficulté est celle indiquée dans la table dessus.

Il faut alors au MJ déterminer le type de déplacement: s'agit-il d'une poursuite, que l'on résoudra round par round, ou d'un long voyage, repéré sur la carte fournie dans ce livret, que l'on résoudra en Jours ? Dans le dernier cas, le joueur considère qu'il avance de la Marge de Réussite du jet en centimètres sur la carte, et en une journée. Si le jet est raté, il n'avance pas (la bête tombe en grève, broute, inventez n'importe quoi).

Dans le cas d'une poursuite, consultez le chapitre suivant.

Lorsque la bête combat, elle fait un test comme tout le monde, mais sa compétence est la FOR. La FOR est également son marqueur de Points de Constitution: elle perd 1 point de FOR là où un humain aurait perdu 2 Points de Constitution. Une fois la FOR à 0, elle meurt.

IV La Poursuite

La poursuite est un cas particulier dans le déplacement: elle doit être simulée de façon réaliste et néanmoins rapide.

On utilisera la même table que pour le déplacement journalier. Le MJ estime la distance, en mètres, séparant le poursuivant du poursuivi. Alors les deux font un jet de RAP dont la difficulté varie avec la vitesse adoptée. Chacun calcule sa Marge de réussite ou d'échec. Le poursuivi s'éloigne du poursuivant de sa Marge de réussite en mètres, ou se rapproche de sa Marge d'échec, toujours en mètres. Le poursuivant se rapproche du poursuivi de sa Marge de réussite ou s'en éloigne de sa Marge d'échec, le tout bien évidemment en mètres.

L' EQUITATION

Le MJ recalcule à partir de ces données la nouvelle distance séparant les deux protagonistes. Si cette dernière est nulle, ou si le poursuivant a dépassé le poursuivi, il peut immédiatement tenter une action.

Si rien de cela ne se passe, on redémarre un nouveau round, en utilisant la nouvelle distance.



LA MAGIE

Nous allons dans cette partie traiter de la première occupation des Sages: la Magie. Il s'agit de magie simple, des choses relativement courantes chez nous, mais qui à l'époque relevait du surnaturel.

I Apprendre, Etudier, et Lancer un Sort

Les sorts ne sont pas tous connus des sages; loin de là. La liste se trouve plus loin. Dans cette liste, on observe un certain nombre de sorts (bien vu !), accompagnés d'une description et d'un niveau, se présentant sous la forme d'une Difficulté.

L'apprentissage d'un sort est techniquement très simple, mais rude pour le Sage.

1° Première Approche du Sort

Le joueur désigne le sort qu'il aimerait apprendre. Il fait alors un test de *Magie*, dont la difficulté sera le niveau du sort. Notez ce sort à l'endroit prévu à cet effet sur la 2° partie de la feuille de perso. Dans la case "Niv", indiquez le niveau d'apprentissage de votre sort, qui est la marge (positive ou négative) de votre jet. Vous perdez 1 point de Seuil de Résistance Mentale. Vous les récupérez à raison d'un par jour de repos complet.

Exemple: Bi Gloqk, sage, apprend le sort "*Faire du Feu*", qui possède une difficulté de 17. Bi Gloqk a 8 en *Magie*. Il fait un jet, et fait 8, ce qui fait 16. La difficulté étant de 17, le jet est raté, mais ce n'est pas bien grave: il connaît le sort au niveau -1

2° Etude du Sort

Le joueur peut tenter d'améliorer sa connaissance du sort. Pour cela, il tentera de nouveau un jet comme lors d'un apprentissage; si le résultat est meilleur, il remplace l'ancien niveau par le nouveau. S'il est moins bon, il ne change rien. Et il s'enlève de nouveau 1 Point de Seuil de Résistance Mentale.

On n'a le droit qu'à un jet par jour, journée que l'on doit passer dans la tranquillité. On ne demande pas au sage de méditer, car il en n'en aura que rarement l'occasion, mais un minimum de réalisme: on n'a jamais vu, dans cet univers, de sage étant soudainement illuminé lors d'un combat "*Bon sang mais c'est bien sûr que c'est comme ça qu'on Fait du Feu !!!*".

Néanmoins, pour récompenser le joueur d'avoir travaillé une journée sur son sort, offrez lui pour son prochain jet d'étude de sort une réduction de 1 sur la Difficulté. Vous ne pouvez pas réduire la difficulté en dessous de 13

Exemple: Bi Gloqk tente d'améliorer son sort: il refait un jet, et fait 3 avec les dés. Un échec total: rien ne change, mais la Difficulté sera réduite de 1 au prochain test. Elle sera donc de 16. Il refait un jet le lendemain, à 16. Il fait 11 avec les dés, ce qui fait 19. Il réussit à +3. Ce sera son nouveau niveau, qu'il note dans la case.

3° Lancer un Sort

Pour lancer un sort, le joueur devra faire un test de magie dont la Difficulté sera égale à 13 - Niveau du sort. Cela veut dire qu'une personne maîtrisant un sort à +2 fera un test sous 11, et une autre le maîtrisant à -5 le fera sous 18. Si le jet est réussi, le sort est lancé. Sinon, il reste coincé à l'intérieur du sage.

De plus, le joueur fera un test de Résistance Mentale, de Difficulté 13. Cela signifie qu'il considère le Marqueur Res. Mentale comme une compétence. S'il réussit, rien ne se passe. S'il rate, il perd 1d6 point de Res. Mentale. Si la Res. Mentale est égale à 0, le joueur devient fou. Si les dommages

LA MAGIE

psychologiques dépassent le Seuil de Res. Mentale, le personnage est étourdi pendant 1d6 rounds; la Difficulté sera augmentée de 4 pour chacun de ses jets durant ces rounds.

II Liste de Sorts

FAIRE DU FEU (Diff: 17): Permet d'enflammer du bois sec, des feuilles mortes, etc. Le feu occasionne des dommages égaux à 3d6

GUERIR (Diff: 21): Permet de redonner X P.Constitution à un personnage, X étant égal à la Marge de réussite (ou d'échec , auquel cas le personnage perd des P. Constitution) du jet.

ASTROLOGIE (Diff: 23): Permet de prédire un peu l'avenir, dans les étoiles, etc. Pas au delà de quelques jours (max. une semaine). Attention: ceci n'a rien à voir avec l'invocation professionnelle de Dieux.

METEO (Diff: 21): Permet de prédire le temps, jusque dans une semaine. Relativement utile lorsqu'il s'agit de préparer une expédition en hiver.

HYPNOSE (Diff: 23): Permet de contrôler un PNJ ou une bête pendant X heures, X étant la Marge de réussite. C'est au MJ de tirer les dés, pour que le joueur ne sache pas quand la victime sera relâchée, histoire de se marrer un peu.

III Créer un Sort

Vous avez pu remarquer que la liste de sorts n'est pas très longue; normal, elle ne demande qu'à être complétée. En effet, le joueur peut, s'il le désire, créer un sort; cela se passera en concertation avec le MJ. Le joueur décrit les effets du sort au MJ, en précisant la portée, les dommages s'il y a lieu, etc. Le MJ devra juger, et voir si le tout est bien équilibré et "rationnel" . Il attribuera alors une Difficulté à ce sort; le joueur l'apprendra comme un sort de base.

MAIS: personne, je dis bien personne, n'a créé de sort sans l'appui et le conseil du Dieu Menhir. Aussi, lorsqu'un joueur inventera un sort, il devra le soumettre à un Nethorok pour qu'il accepte d'installer le sort dans son menhir (cf. chapitre sur le Nethorik pour plus de précisions). Le Dieu Menhir observera ce sort, le corrigera, le replacera dans le menhir du Nethorok, et il y restera pendant une semaine, à moins que le Nethorok ne désire le conserver plus longtemps dans son menhir. Le Dieu Menhir aura fait son travail en 2 jours pour un sort simple, en 4 ou 5 jours pour un sort puissant. Alors le Nethorok lira le sort dans son menhir, pour le communiquer au sage, qui ne pourra l'apprendre qu'à ce moment-là. L'inspiration divine...

Notons que le Nethorok ayant servi ne captera rien à tout ce trafic de dossier magiques...

L' INVOCATION DE DIEUX

L' univers de Mamouth Age contient 6 Dieux, dont un particulier, qui ne sera exploité qu'au chapitre sur le Nethorik. Les 5 autres peuvent être invoqués par tout le monde, mais seuls les sages savent les invoquer professionnellement.

I Les Dieux

Les 5 Dieux se rapportent chacun à 1 compétence de base. **MASS'**, Dieu de la Guerre, entretient le *Combat*. **ARGASS-MÔR**, Déesse de la Prestance, s'occupe de la *Communication*. **KISSMACK**, Dieu de l'Ombre, se charge de la *Discretion*. **RHUT-YO**, Déesse de l' Amour, s'occupe de la *Séduction*. Enfin, **RAMBÔ- DEK**, Dieu Sauvage, se charge de la *Survie*.

Chacun de ces Dieux peut être invoqué. Qu'importe la manière (professionnelle ou non), l'effet est le même: le Dieu invoqué, ou plutôt une copie de lui-même, ira s'incarner dans le personnage, qui verra sa compétence s'améliorer considérablement. En termes de jeu, la Difficulté de tous les tests utilisant la compétence concernée sera réduite de 5 points, pendant un laps de temps dépendant de l'invocation.

Mais jouer avec les esprits n'est pas sans danger; aussi, à chaque fois que le perso se fait incarner, il devra faire un test de Res.Mentale, de Difficulté 15. S'il rate, il perd 2d6 Points de Res.Mentale. Si le Seuil est atteint par les dommages, alors le joueur tombera évanoui, et le dieu s'en ira.

Des conflits existants entre les Dieux, seul 1 Dieu à la fois peut intervenir dans un même corps.



II Les Relations

Le joueur démarre le jeu avec certaines relations vis-à-vis des Dieux. Ces relations peuvent évoluer:

- une relation avec l'un des Dieux s'améliore d'un cran si le dernier Dieu à avoir occupé le corps est un allié de celui-ci (consulter le paragraphe sur le Pentacle pour en savoir plus), ou si la compétence correspondante monte de deux niveaux, ou si le MJ considère que le Joueur a fait une action honorant parfaitement ce dieu.
- une relation se dégrade d' un cran si le dernier Dieu à avoir occupé le corps est un ennemi de celui-ci, ou si le MJ considère que le joueur a fait une action outrageant considérablement ce Dieu

L' INVOCATION DE DIEUX

- une relation avec l'un des Dieux se dégrade de deux crans si ce Dieu vient de s'incarner dans le joueur de façon non professionnelle.

III L' Invocation d'Amateurs

Pour qu'un amateur puisse invoquer un Dieu, il lui faut faire un test d' EM x 2, et dont la Difficulté variera avec le type de relations. Le tableau ci-dessous vous donne la Difficulté en fonction de la relation.

RELATION	DIFFICULTE
Très Mauvaise	Invocation impossible
Mauvaise	17
Moyenne	15
Bonne	13
Très Bonne	11

Si l'invocation réussit, la copie du Dieu invoqué s'incarne dans le corps du joueur: durant un nombre de rounds égal au double de sa marge de réussite. Durant ce temps, le Dieu lui accordera une réduction de 5 points sur la Difficulté de tous les tests utilisant la compétence concernée.

Si l'invocation rate, tant pis...

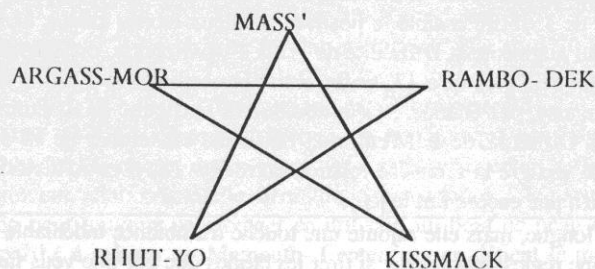
Si elle rate 2 fois, la relation se dégrade d' 1 cran (à moins que le joueur ne réussisse un jet d' EM x 2 dont la difficulté est égale à celle indiquée ci-dessus , pour s'excuser)

IV Le Pentacle

Avant d'expliquer l'invocation professionnelle, il nous faut expliquer un élément important: l'existence du Pentacle.

Chaque Dieu possède une étoile propre, qui peut être observée chaque nuit, quelque soit la saison. Sa position dans le ciel indique si le Dieu est en bonnes conditions ou non.

De plus, il existe de nombreux conflits entre les Dieux: chaque Dieu possède 2 alliés et 2 ennemis parmi les 4 Dieux restants. Ces relations entre Dieux sont très bien représentées par le Pentacle que voici:



Lorsque vous avez repéré un Dieu, vous pouvez localiser facilement ses alliés: il s'agit des deux Dieux se situant à ses côtés. Les deux autres sont ses ennemis. Ainsi, les 2 alliés de RHUT- YO sont ARGASS-MOR et KISSMACK; ses deux ennemis sont MASS' et RAMBO- DEK.

L' INVOCATION DE DIEUX

V L' Invocation Professionnelle

Seul un sage peut pratiquer ce genre d'invocation, mais il peut en faire profiter n'importe qui.

Le Sage devra d'abord observer les étoiles, pour faire en fonction. Il tirera 5 fois 1d6, pour connaître la position des étoiles (pas besoin de jet: il les connaît automatiquement). Chaque dé sera à reporter sur la table suivante, pour connaître la position:

Dé	Position
1	Très Bonne
2	Bonne
3	Bonne
4	Mauvaise
5	Mauvaise
6	Très Mauvaise

Notez bien à quelle étoile correspond chaque tir.

Selon l'étoile, son influence va être plus ou moins bénéfique à l'action du sage.

En effet, le sage fera son test de magie avec une Difficulté dépendant de la relation entre celui voulant bénéficier de l'incarnation et le Dieu à invoquer (consultez pour cela le tableau fourni au chapitre sur l'invocation d'amateurs). Ceci correspond à une incarnation d' 1 journée. Rajoutez 1 à la Difficulté par journée supplémentaire d'incarnation désirée.

Et chaque étoile, selon sa position, influencera cette difficulté. Consultez le tableau suivant pour connaître les modificateurs en fonction de l'étoile et de sa position:

Position	Etoile	Etoile alliée	Etoile ennemie
Très Bonne	-5	-2	+3
Bonne	-3	-1	+1
Mauvaise	+3	+1	-1
Très Mauvaise	+5	+2	-3

Exemple: Trunk, sage, veut invoquer ARGASS-MÔR, déesse de la Prestance, pour que Ty- Moyl, un ami, bénéficie de son incarnation pendant 2 jours. La relation entre Ty-Moyl et ARGASS-MÔR est Mauvaise: la difficulté de base est donc de 17+1 (pour la journée supplémentaire)=18. Il tire alors la position des 5 étoiles; il commence par observer ARGASS-MÔR: il fait 2. Sa position est donc Bonne. La Difficulté est donc réduite de 3. Il tire ensuite la position des deux étoiles alliées, MASS' et RHUT-YO. La 1^{re} est Mauvaise, ce qui augmente la Difficulté de 1. La 2^{de}, par contre, est Très Bonne, ce qui la diminue de 2. La Difficulté n'est déjà plus qu'à 13. Enfin, il tire la position des 2 étoiles ennemies: la 1^{re}, RAMBÔ-DEK, est Très Mauvaise, par chance... Cela diminue la Difficulté de 3. Enfin, KISSMACK est Bonne, ce qui augmente la Difficulté de 1. M'enfin, la Difficulté est tombée de 18 à 11; les étoiles étaient donc du côté de Trunk, malgré la fâcheuse relation entre Ty- Moyl et ARGASS- MÔR. Mais n'allons pas trop vite: le sage n'a pas encore fait le jet...

Cette phase peut paraître longue, mais elle rajoute une touche d'ambiance indéniable. Mais pour les réticents, je daigne proposer une règle optionnelle: si tirer les étoiles une par une vous fatigue, tirez 1d6 sur la table suivante; vous obtiendrez la position globale des étoiles, et le modificateur qui s'en suit.

1	Très Bonne: -10
2	Bonne: -5
3	Correcte: -3
4	Médiocre: +3
5	Mauvaise: +5
6	Très Mauvaise: +10

L' INVOCATION DE DEMONS

Les hommes préhistoriques ont également été confrontés à des maladies diverses. Seulement, pour eux, les maladies étaient bien plus graves, les remèdes n'étant pas vraiment au point. C'est pour quoi dans ce jeu les maladies prendront l'allure de Démons. Là, le jeu va sortir un peu de la réalité... Enfin, vous verrez....

I Invoquer et Exorciser un Démon

Apprendre à invoquer ou à exorciser un Démon est considéré comme un sort de base. Vous apprendrez donc le sort "Invoquer le Rhume" comme vous apprendriez l' Astrologie. Les niveaux d'apprentissage des sorts pour invoquer et exorciser sont précisés avec chaque Démon, dont une description va suivre.

Attention: l'invocation et l'exorcisme d'un même Démon constituent 2 sorts différents: ce n'est pas parce que l'on sait comment créer la Tuberculose qu'on sait la contrôler

Ainsi, pour contaminer quelqu'un (ce qui peut se faire à distance, dès l'instant que la victime reste en vue) avec un Démon ou un autre, on lancera le sort "Invoquer Untel" comme on aurait lancé un sort de base. Idem pour l'exorcisme.

II Liste

RHUME (Puissance: + 2): La victime, secouée par de fréquents éternuements, et étant atteinte de nombreux vertiges, subit une augmentation de 2 points de la Difficulté de toutes ses actions...

Invocation: 19; Exorcisme: 19

VARICELLE (Puissance: + 1): La victime perd 5 points en *Séduction*...

Invocation: 21; Exorcisme: 21

TUBERCULOSE (Puissance: +4): C'est méchant , comme Démon... Bon: la victime meurt dans 1d6 mois, si elle ne c'est pas fait exorciser.

Invocation: 23; Exorcisme: 21

DEMENCE (Puissance: +0): La victime perd TOUS ses points de Res. Mentale....

Invocation: 20; Exorcisme: 19

FIEVRE (Puissance: -1): La victime voit la Difficulté de toutes ses actions augmenter de 1 point. De plus, si l' invocation a été réussie avec une Marge de 6 ou +, la victime meurt dans 1d6 mois.

Invocation: 18; Exorcisme: 17

LEPRE (Puissance +2): La victime devient pustuleuse: elle perd 10 points en *Séduction*. Puis elle meurt dans 1d6 mois.

Invocation: 23; Exorcisme: 23

SIDA (Puissance +4): Ce démon est spécial: on ne l'invoque pas. On ne peut l' attraper qu' en se faisant greffer un sexe de cheval ou en ayant des relations sexuelles avec une personne déjà possédée. Quand vous aurez une relation sexuelle, tirez 2d6. Si vous faites 2, le partenaire était contaminé, et vous aussi.... Mais on peut toujours se protéger en utilisant un bout de peau d' ours. Vous en avez pour 1 Stek la boîte de 20 (à acheter au Mamouth- Center, qui en détient le monopole absolu). En tous les cas, le personnage meurt dans 1d6 ans.

Exorcisme: 23

L' INVOCATION DE DEMONS

III Les Confrontations

Tout comme les Dieux, il ne peut y avoir qu'un seul Démon dans un même corps. Par contre, un Dieu et un Démon peuvent cohabiter: ils s'entendent bien.

Donc, à chaque fois qu'un Démon va être lancé sur une personne déjà possédée, il y aura une confrontation entre les deux Démons.

Une confrontations de divinités se fait automatiquement, sans rien demander aux personnes concernées, mais à leurs dépends.

La confrontation se résout très simplement: chaque Démon devra tirer 1d6, et y ajouter sa Puissance (indiquée entre parenthèses pour chaque Démons de la liste ci- dessus). Là, c'est celui qui fait le plus grand score qui gagne... Rien de plus simple.

Néanmoins, le personnage que se disputent les Démons devra faire un test de Res.Mentale, de Difficulté 13. S'il réussit, il surmonte l'épreuve. Sinon, il perd 1d6 pts de Res. Mentale. Cette dernière tombée à 0, le personnage dveint fou. Si le seuil est atteint, le personnage est étourdi pour 1d6 rounds, durant lesquels la Difficulté de toutes ses actions sera augmentée de 4.

Si la confrontation a été un match nul, les deux Démons continuent à combattre, sans demander l'avis de personne. Et le personnage devra refaire un test de Res. Mentale. Et ainsi de suite, jusqu'au moment où l'un des deux démons soit chassé. Alors ce Démon s'en ira, et le l'autre prendra la place du 1°. Voilà le personnage guéri d'une première maladie pour retomber aussitôt dans une autre.

IV La Parade

Précisons juste qu'il est possible à la victime de tenter de repousser le Démon: il devra faire un test de Res. Mentale de Difficulté 13 si c'est un sage, 17 si ce n'est pas un sage.

Mais si la parade est manquée, le Démon est irrité: la victime perdra 1d6 points de Res. Mentale, avec toutes les conséquences...

LE NETHORIK

Il existe un monde parallèle au notre, géré par un Dieu, le Dieu Menhir. Cet univers est virtuel. Il s'appelle le Nethorik. Seules certaines personnes peuvent y pénétrer, les "élus du Dieu", les Nethorok. Ceux-là doivent posséder un menhir (grande pierre de la fabrication du Dieu Menhir).

Ces Menhirs permettent de rentrer dans le Nethorik. On peut également y stocker des informations secrètes (comme les sorts, par exemple, ou des plans d'armes).

I Tout ce Qu'on Peut Faire Avec un Menhir et de l' Imagination

Avec un menhir, un Nethorok peut agir légalement et illégalement. Dans tous les cas, il devra se brancher au menhir; cela signifie poser ses mains dessus, et de se concentrer. Alors l'univers Bleu du Nethorik se superposera à la réalité.

En agissant légalement, il devra se contenter d'agir sur son menhir. Il peut:

Entrer une donnée: il inscrit, s'il reste de la place dans son menhir, une donnée quelconque (sort, etc.). Sachez que toute invention (à l'exception des sorts, qui agissent selon une règle spéciale, déjà expliquée) se faisant avec le concours du Dieu Menhir (c'est à dire en installant les plans dans le Menhir) bénéficie d'une diminution de 5 points de la Difficulté.

La place disponible dans un menhir est indiquée dans les caractéristiques du menhir: il s'agit du *Stockage*. Une donnée occupe 1 point de Stockage, quelle que soit sa taille.

Entrer un Divino- Programme: les Divino- Programmes sont expliqués plus loin.

Lire une donnée ou un Divino- Programme: tout simple... permet par exemple de relire le sort corrigé (cf. chapitre sur la Magie), ou de se remémorer les caractéristiques d'un Divino-Programme.

Effacer: permet de supprimer une donnée ou un Divino- Programme.

Pour rentrer dans le Nethorik, et donc dans son menhir, il faut réussir un jet de *Nethorik*, dont la Difficulté varie avec le menhir. Si le jet rate, vous recommencez.

Mais chaque tentative de branchement coûte 1d6 points de Res. Mentale, à moins d'avoir réussi un test de Res. Mentale, dont la difficulté dépendra du menhir (elle est indiquée à chaque fois).

Dès que le joueur veut se déplacer dans le Nethorik, il agit illégalement. A chaque pas que fait le joueur dans le Nethorik, il parcourt l'équivalent de 500 mètres dans la réalité. Ainsi, s'il a envie d'aller visiter un menhir ennemi pour y lire le nouveau sort, ou un plan quelconque, etc., le MJ évaluera la distance séparant dans la réalité les deux menhirs. Sachant donc qu'en 1 round, le joueur parcourt 500 m, vous pouvez calculer le nombre de rounds nécessaires pour se rendre sur le menhir.

Mais le Dieu Menhir n'apprécie guère les voyages dans le Nethorik, et il surveille bien son territoire. Aussi, le joueur devra à chaque



round faire un jet de *Nethorik* pour échapper à la surveillance (la Difficulté varie encore avec le Menhir). S'il réussit, il peut continuer tranquille. Sinon, le Dieu l'a repéré, et envoie un de ses sbires le combattre (cf. Combats dans le Nethorik).

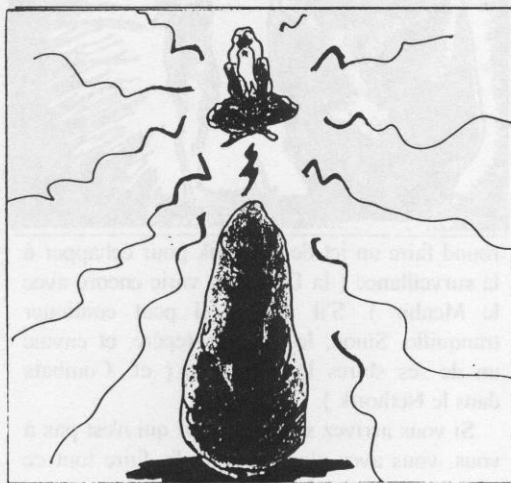
Si vous arrivez sur un menhir qui n'est pas à vous, vous avez alors le droit d'y faire tout ce que vous pourriez faire sur le votre.

LE NETHORIK

II Les Menhirs

Voici la liste des menhirs. Leurs caractéristiques sont très simples: le *Type*, autrement dit la référence, le *Bonus*, qui sert pour les combats, la *Difficulté*, qui sert pour les jets, le *Stockage*, qui désigne la quantité d'informations maximum que peut contenir le menhir, et, enfin, le *Prix*...

Types	Caractéristiques
Menhir Débutant	Bonus: +0 Difficulté: 13 Stockage: 1 Prix: 1 R
Menhir Normal	Bonus: +0 Difficulté: 13 Stockage: 4 Prix: 3 R
Menhir T- 40 F 18	Bonus: +2 Difficulté: 11 Stockage: 6 Prix: 5 R 3 S
Menhir Pro	Bonus: +2 Difficulté: 15 Stockage: 9 Prix: 8 R
Menhir Pro II	Bonus: +3 Difficulté: 13 Stockage: 12 Prix: 12 R



En option, vous pouvez acheter le Menhir Bis. Il s'agit d'un petit caillou placé à côté du menhir, qui augmente de 3 le Stockage d'un menhir. Il coûte le dixième du prix du menhir que l'on possède. Tous les menhirs peuvent avoir des menhirs Bis, sauf le Débutant (il s'agit d'un menhir pirate conçu par les Masa-Krers, donc incompatible avec le reste. Il est impossible de se servir d'un Menhir Bis acheté pour un menhir sur un autre Type de Menhir.

III Les Combats dans le Nethorik

Il est très probable que vous fassiez des rencontres dans le Nethorik, que ce soit un autre personnage ou un sbire de Menhir.

LE NETHORIK

Les combats se résoudront comme une confrontation de Démons; chaque personnage ou sbire a une puissance: il s'agit du bonus de leur menhir. La puissance des sbires est à tirer au dé sur la table suivante:

Dé	Puissance
1	-3
2	-2
3	-1
4	+1
5	+2
6	+3

Lors d'une attaque entre deux entités (personnage ou sbires), chacun tire 1d6 et ajoute sa puissance. Celui qui fait le plus grand gagne. Si le personnage attaquait un sbire, 1 réussite suffit pour s'en débarrasser. Si par contre il avait perdu le combat, le sbire pousse le joueur de n crans vers son menhir, n étant la marge de réussite, et il continue le combat. Si la confrontation opposait 2 joueurs ou 2 personnages, le gagnant pousse le perdant vers le menhir de ce dernier de la marge de réussite, en crans. Nous rappelons qu'un cran est égal à 500 m. Aucun dommage n'est subit dans le Nethorik. Par contre, si un personnage est poussé " plus loin " que son menhir, il subit des dommages physiques: tous les crans en trop sont autant de d6 que l'attaquant tirera pour calculer les dommages, localisés sur la table haute. Attention: les dommages sont "nets": quelle que soit la localisation, on ne multiplie pas les dommages.

Il est tout à fait possible de se déconnecter en plein combat. Mais cela veut dire qu'il faut se connecter de nouveau après...

Un personnage ayant perdu tout ses P. Constitution durant un combat est considéré automatiquement comme déconnecté.

Une scène de combat dans le Nethorik est assez amusante à regarder de l'extérieur: un fou branché sur un menhir, qui tire soudainement une tronche de constipé, puis dont la tête explose comme un fruit mûr...

IV Les Divino- Programmes

Les nethoroks peuvent, s'ils le désirent, installer un programme dans leur menhir.

Mais ici les programmes seront remplacés par des divinités exécutant à la lettre une série d'ordres. Il s'agit de Divino- Programme (DP).

Vous devrez bien décrire au MJ l'effet de votre Divino- Programme, pour qu'il lui attribue une difficulté de base entre 4 et 10. A cette difficulté, on ajoutera la Puissance du Divino- Programme, comprise entre -6 et +6. En effet, même si le Divino- Programme n'est pas construit pour combattre, il se défendra toujours si quelqu'un d'autre que son créateur (autrement dit le Nethorok qui l' a inventé) tente de l'effacer depuis le Nethorik.

Enfin, vous consulterez les trois tables suivantes, après avoir précisé 3 paramètres: la Durée de Vie, le Champs d' action, et la Condition de mise en Marche.

Sur chaque table, vous obtiendrez un chiffre, à additionner à la difficulté.

Le joueur devra faire un test de Nethorik dont la Difficulté vient d'être calculée. C'est beaucoup. Et à chaque essai, s'il rate, il devra changer juste un paramètre (puissance et effet compris).

LE NETHORIK

DUREE DE VIE	MODIFICATEUR
1 utilisation	1
5 utilisations	3
10 utilisations	5
durée de vie infinie	10

CHAMPS D' ACTION	MODIFICATEUR
ne sort pas du menhir	1
sort jusqu'à 3 crans à l'extérieur	3
sort jusqu'à 10 crans à l'extérieur	7
tout le Nethorik	10

CONDITIONS DE MISE EN MARCHÉ	MODIFICATEUR
sur demande du créateur	1
sur intervention extérieure	2
fonctionne 1 jour sur 2, ou 1 heure sur 2, ou n'importe quel partage dans ce genre	3
fonctionne tout le temps	5

Exemple : Glôk, Nethorok, veut construire un Divino- Programme, plus exactement, il veut faire une "Bombe": un Divino- Programme qui explosera en combattant le 1^{er} intrus venu tripatouiller le menhir... La complexité est nulle: 4 de Difficulté. Il faut par contre une grosse puissance: +6. La Difficulté vaut donc 10. Comme c'est une bombe, elle n'est valable que pour 1 utilisation. De plus, elle est sensée protéger le menhir: elle n'en sort donc pas. La Difficulté augmente de 2. Enfin, elle agit sur une intervention extérieure: la Difficulté augmente de 2. Elle est donc de 14. Glôk a 7 en *Nethorik*, et fait 10 avec les dés. Le Divino- Programme est donc installé.

LA MANUFACTURE D'ARME

Nous allons dans cette partie décrire la manière dont un soldat doit s'y prendre pour construire une arme. Je vous rappelle qui le seul à savoir le faire.

I De la Logique

Cette partie a beau être uniquement technique, on demandera aux MJ et aux joueurs un petit peu de logique. Même si vous êtes autorisés à construire des armes loufoques, il faut qu'elles vous semblent réalistes, ou au moins préhistoriques (il est hors de question de construire un Laser , ou même d'inventer la poudre).

La recherche des matériaux ne sera gérée que si le MJ en a envie. Elle n'est généralement pas compliquée.

Vous pouvez, si vous voulez, tenter de jouer l'aspect technique de la construction, de demander au joueur de préciser la manière utilisée pour relier les éléments, etc.. Ne le faites que si vous en avez le temps et l'envie.

II La Partie Technique

Le joueur et le MJ se concerteront pour décider du type de l'arme (de mêlée, de jet, ou de tir), de la difficulté de maniement, et des dommages.

Comme pour les Divino- Programmes, vous consulterez les tableaux suivants, pour obtenir une série de valeurs, qu'il faudra additionner pour obtenir une difficulté.

Type	Mêlée	Jet	Tir
Valeur	5	7	10

Une arme de Mêlée est une arme de corps à corps (massue, hache, etc.). Une arme de Jet est une arme que l'on peut lancer (lance, javelot, etc.). Une arme de Tir est une arme à distance (arc, lance-pierre).

Difficulté	9	10	11	12	13	14	15	16	± 1
Valeur	8	6	4	2	0	-2	-4	-6	± 2

Pour les Dommages, vous devrez compter les dommages maximums de votre arme. (Ex: une arme faisant 3d6 de Dommage fait des dommages maximums de 18), après l'avoir choisi sous forme de "jet de dés". Attention: lorsque vous rajoutez un modificateur à votre jet de dé (ex: 2d6 +3), il ne doit pas dépasser +3.

Consultez ensuite la table ci-dessous pour connaître la valeur.

Dommages max.	6	7	8	9	12	13	14	15	18	19	20	21	± 1
Valeur	-2	-1	0	1	2	4	6	8	10	12	14	16	± 2

Ensuite, très simple: ce sera un travail de Longue Haleine. Le nombre de Points de Réussite nécessaires est égal au double de la difficulté finale. La difficulté est celle que vous venez de calculer.

LA SURVIE

Vous êtes peut-être au courant des difficultés qu'avaient les hommes préhistoriques pour conserver... Ils n'avaient pas tous les jours à manger. Et ils avaient beau trouver un tas de trucs pour conserver longtemps, rien ne vaut un bon réfrigérateur ou un fast-food pour avoir à manger facilement. Et eux, c'est-à-dire vous, n'en avez pas, manque de bol. Il va donc falloir gérer la survie, la faim, tout ça...

I Le miam miam

Un homme préhistorique doit manger 2 kg de nourriture par jour, en raison des immenses efforts qu'il fournit. Vous pouvez baisser ce chiffre si le joueur ne fait rien. Pour trouver ces 2 kg, il existe deux solutions: la cueillette et la chasse.

Pour la cueillette, repérez sur la carte sur quel type de terrain vous vous trouvez. Faites alors un jet de "Cueillette", dont la difficulté variera selon le terrain (consulter le tableau suivant pour la connaître). Si le jet est raté, il faut recommencer à un autre endroit, et perdre 1 heure. S'il est réussi, vous ramassez un nombre de kg égal à la marge de réussite. Ceux qui ne possèdent pas la compétence "Cueillette" peuvent ramasser des herbes et des fruits au hasard. Ils en cueilleront alors un nombre de kilos dépendant du terrain, et indiqué dans le tableau. Mais alors le MJ tirera 1d6: sur un résultat de 1, 2, 3, ou 4, les herbes sont non comestibles: le personnage est atteint par un Démon au choix du MJ.

Pour la chasse, c'est un jet de "Chercher Manger" qu'il faudra faire, dont la difficulté variera avec le terrain (consulter le tableau suivant). Si le jet est réussi, le joueur aperçoit une bête. Il n'a plus qu'à la tuer. Sinon, il perd 2 heures. On trouve 100 g de viande dans une petite bête (mulot, etc.), 10 kg pour un animal moyen (renard), 50 kg pour une grosse bête (sanglier), et un peu moins d'une tonne pour les très grosses bêtes (gros mammouth).

TERRAIN	Difficulté "Chercher Manger"	Difficulté "Cueillette"	Quantité "Cueillette"
Plaine	11	11	1d6 kg
Fleuve	13	12	1d6+1 kg
Mer	12	-	-
Montagne	15	17	1d6-2 kg
Forêt	13	9	1d6+3 kg

Si un personnage ne mange pas ce dont il a besoin, la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 1 par jour passé dans ces conditions, sauf s'il réussit un test de *Survie*.

II La Soif

Un personnage doit boire 2 l d'eau s'il est actif, 1 l s'il ne fait rien, par jour. Des gourdes peuvent être achetées ou fabriquées; on trouve toute l'eau que l'on veut dans les fleuves, mais pas dans la mer.

Si un personnage ne satisfait pas son besoin de boisson, il meurt au bout de 4 jours. On peut reculer la date de plusieurs jours: il suffit de faire un test de *Survie*. Mais dès qu'il est raté, on meurt. De plus, en attendant, la difficulté de toute action (y compris le jet de *Survie*) sera montée de 1 par jour dans ces conditions.

SCENARIO

I

BLOC-SCHPLOC

I Introduction

La petite histoire qui va suivre vous racontera le pourquoi du comment de l'histoire.

Il existe dans la tribu des ETHI-KE un homme nommé Jok'hari, qui pense que l'usage du Nethorik est une erreur.

En effet, il existait dans le temps une mini-religion dont la croyance principale était que le Nethorik est un espace réservé aux Dieux, et que l'homme le perverti en "marchant" dessus. Cette religion est, au moment du jeu, disparue. Ou presque. En effet, Jok'hari a trouvé un jour des écrits relatant de cette religion. Elle l'a beaucoup impressionné, et il s'est laissé tenter. Maintenant, il est persuadé que cette religion ne disait pas faux, et qu'à force de supporter le poids des âmes humaines, le Nethorik allait s'enfoncer sous terre, dans une immense explosion. La fin du monde, en gros.

Alors il fait des calculs. Et selon lui, à se rythme là, le monde n'a plus qu'un an ou deux à tenir. Alors, effrayé, il retourne dans ses calculs. Et il découvre que s'il grimpeait dans le Nethorik pour installer dans chaque menhir un Divino-Programme empêchant les Nethoroks de remettre les pieds sur le Nethorik, le monde serait sauvé.

Bien évidemment, tout est faux.

Mais lui en est persuadé. Alors, il construit un Divino-Programme appelé BLOC, qui combat avec une puissance de +6 toute personne tentant de pénétrer l'espace virtuel. Et il le fit. Et le menhir des joueurs est touché.

II Le Début.

Les joueurs se reposent. Ils ont tous été conviés à une petite fête chez un ami à eux. Un méchoui. S'il y a un Nethorok dans le groupe, tant mieux. Sinon, l'ami en question est Nethorok.

En tous les cas, une personne tout à fait inattendue surgit dans la salle de la réunion, et demande au Nethorok présent de grimper tout de suite à son menhir. Un rapport vient d'arriver comme quoi les ETHI-KE auraient trouvé un nouveau sort super-béton, et que ce serait bien qu'on l'ait...

Si le Nethorok est un joueur, faites lui vivre la scène suivante: alors qu'il se branche, l'univers bleu se superpose à la réalité. Tout va bien. Mais dès qu'il tente de faire un pas, une masse noire se dresse devant lui. Une fois le choc passé, il se rend compte qu'il s'agit d'un immense colosse entièrement recouvert d'une armure, un panneau "PUISSANCE +6" planté sur le crâne, et un genre de masse d'arme à la main. Prêt à taper violemment sur le joueur. Si le panneau dit la vérité, le joueur a intérêt à se déconnecter. Mais s'il veut essayer, réglez le combat. Le panneau dit la vérité. Mais si le joueur repousse le Divino-Programme, il sera toujours poursuivi dans le Nethorik, jusqu'à ce que mort s'en suive. Le joueur se débranchera donc un jour ou l'autre.

Si le Nethorok est l'ami, alors les joueurs sont témoins de la scène suivante: le Nethorok se branche; puis soudainement, il commence à se crispier. Il pousse un cri, et sa tête explose.

Les joueurs, embêtés, sortiront très certainement de la cabane de l'ami, que ce soit pour se tirer en douce ou pour prévenir quelqu'un de ce qui est arrivé. Et, stupéfaction, ils entendront un cri venant de deux ou trois maisons plus loin. Un type sort en courant, affolé. Vous devinez ce qui c'est passé: il a été témoin de la même chose que les joueurs... Cela signifie que plusieurs menhirs sont touchés par ce mal étrange.

Les joueurs finissent dans la nuit par être accompagnés par 5 ou 6 personnes ayant vécu la même chose. Le groupe décide d'aller voir le chef d'urgence pour faire un communiqué comme quoi il ne faut plus tripoter les menhirs jusqu'à nouvel ordre.

SCENARIO

I

III Conférence

Dès que le chef du village ou de la tribu est prévenu, il organise une conférence. Tout les Néthoroks, et les témoins des drames, sont conviés dans un grand lieu (cabane du chef chez les MASA-KRER, terrain d'entraînement chez les JHUSTICIE, Centre de Magie chez les ETHI-KE, INTER-GROTTE pour Ougloulou, et la brousse pour les GERIS-SERS).

Là, les joueurs seront conviés à parler au peuple pour raconter de ce qu'ils ont vu. Après leurs discours se succèdent divers autres témoignages. Puis le chef proclame l'interdiction de toucher aux menhirs, et demande à la foule si quelqu'un pourrait être d'un quelconque secours.

Personne ne répond. Le chef reste seul avec les joueurs et un vieux croûton qui n'a pas quitté sa place. Lorsque tout le monde a quitté la pièce, il se lève et va parler au chef et aux joueurs:

"Je crois savoir. Une religion a existé dans le temps. Elle voulait que le Nethorik soit un lieu de repos pour les Dieux et non un moyen de communication. Elle préconisait de bloquer l'accès au Nethorik. Mais ils n'en avaient pas les moyens. Imaginez que quelqu'un les aient, ces moyens... Je ne suis pas au courant de ces colosses. Mais il y a sûrement un rapport.

Je connaissais un sage mercenaire, il y a longtemps, qui était adepte de cette religion. Je ne sais s'il a survécu au massacre organisé par Ougloulou (cf. Historique), mais je sais où il habitait. Il s'agit d'une grotte, au pied d'une montagne isolée, à l'ouest de la chaîne de montagne au dessus des ETHI-KE ".

Le chef regarde le sage, puis les joueurs... Ils doivent se préparer sur le champ pour une expédition. Ils seront accompagnés par deux ou trois soldats.

IV L'expédition

La durée de l'expédition dépendra de la vitesse des joueurs.

Mais celle-ci doit être rude. Faites même mourir des membres de l'expédition autres que des joueurs, si vous le voulez.

S'ils passent par la plaine, faites- leur rencontrer un troupeau de mammouths. Ils sont nombreux. Les joueurs vont donc essayer de se faire discrets. Si c'est raté, seulement 1 mammouth les coursera. Mais ça peut déjà être drôle. Ils peuvent le combattre ou s'enfuir. Un mammouth a une RAP de 8 et une FOR de 15. Ils rencontreront aussi les membres d'une autre expédition, partant à la recherche de mammouths, pour chasser...

S'ils passent en forêt, faites les traverser une forêt beaucoup plus dense que prévue. Très belle, mais infestée de moustique, d'araignées, et de saloperies dans ce goût-là. Faites les également stresser: ils aperçoivent de temps en temps 2 ou 3 cadavres fraîchement piétinés... Puis entendent un bruit sourd derrière eux... En fait, fausse alerte. Il s'agissait de quelques voyageurs piétinés par des sangliers. Mais c'est courant, dans cette forêt.

S'ils passent en montagne, ce sera encore pire: l'un des membres fait une chute de 50 m. Encore vivant, il appelle au secours (le personnage tombé peut-être un joueur). Grosse expédition pour aller le chercher. Les montagnes sont hautes de 1200 m, les personnages sont en haut. Celui qui est tombé est suspendu à 1150 m au dessus du vide. Il tient sur un petit rebord de pierre relativement glissant et penché... De quoi le faire baliser. Faites lui faire de temps en temps un jet d'AG pour voir s'il ne glisserait pas...

S'ils doivent traverser un fleuve, celui-ci doit être plein de remous. Il faudra construire un pont.

Une fois ces quelques périples surmontés, les personnages, dont l'effectif sera sûrement réduit, aperçoivent une montagne isolée au loin... L'expédition arrive enfin à son terme, les calvaires aussi...

SCENARIO

I

V La Caverne

Une fois rendus au pied de la montagne, dont la base est couverte d'une sorte de lichen, les joueurs ne trouvent pas de grotte... A force de recherches, l'un d'eux trouvera une porte... Fermée. La porte est gravée. En effet, on peut y lire: "*Qui aime bien châtie bien. Je t'aime. Et toi ?*". Il s'agit bien évidemment d'une énigme: il faut donc la résoudre pour pouvoir entrer. La solution est simple: on crie "*OUI !*". Et on défonce la porte à coups de massues (ou de pieds, ça dépend). On l'a bien châtiée, elle n'a pas à se plaindre.

Néanmoins, ceux qui auraient eut la présence d'esprit d'observer la porte avant de la défoncer auront pu remarquer que le lichen déposé sur la paroi de la montagne et sur la porte n'a pas poussé de façon identique.

Une fois la porte défoncée, les joueurs se trouvent à l'intérieur d'un couloir long et humide. Plus une seule torche. Seuls les quelques rayons lumineux passant à travers le cadavre de la porte permettent d'évoluer jusqu'au bout du tunnel. Ce dernier débouche sur une salle sombre.

Au milieu de cette salle se trouve un squelette, étendu, sans tête. Apparemment, le sage n'a pas survécu aux massacres Ougloukiens. Dans cette pièce, vous pouvez aussi trouver un lot d'herbes bizarres (alchimiques ? médicinales ? à fumer ?), et de grandes plaques de pierre, sur lesquelles sont gravées divers écrits. Que les joueurs auront tout intérêt à lire. Seule une personne contrôlant la magie (sage ou nethorok) peut le faire.

La première partie des écrits relate de la religion dont leur a parlée le sage. Vous en savez désormais assez sur ce culte pour que nous nous étendions une troisième fois dessus. Ces écrits décrivent également une arme mythique: le méga-schbeu. il s'agit d'une sorte de masse d'arme, ressemblant celle utilisée par le Divino-Programme que les joueurs ont rencontré.

La seconde partie est en revanche bien plus instructive pour les joueurs: il s'agit de la description de différentes façons d'empêcher la fin du monde. La 1° est de tuer tous les nethoroks d'un coup. Expéditif, mais relativement dangereux. La 2° consisterait à convertir les nethoroks à la religion. Plus pacifique, mais aléatoire. La 3° consisterait à bloquer l'accès du Nethorik; là, les pierres proposent plusieurs solutions: détruire tous les menhirs à coup de méga-schbeu, puis de les jeter dans la mer selon des rites bien précis, pour éviter qu'ils ne réapparaissent. La seconde consisterait à construire des Divino-Programmes, à les armer de méga-schbeu, et... et là les pierres s'arrêtent. Quelqu'un est déjà entré, et a volé les pierres. Ce qui explique le problème du lichen: il aurait remplacé une nouvelle porte pour que personne ne se doute de son passage, puis l'aurait recouverte de lichen pour faire croire que la porte était vieille. Cette personne, c'est Jok'hari, mais ça, les joueurs ne le savent pas.

VI Qui c'est le Coupable ?

Le coupable se cache chez les ETHI-KE. Ça, les joueurs peuvent le deviner s'ils réfléchissent un peu: il s'agit de la seule tribu à être tant penchée sur la magie. Ce n'est certes pas un critère assez solide pour pouvoir s'y fier. Mais, en y réfléchissant bien: les MASA-KRER sont incapables de construire un Divino-Programme aussi puissant, et en un si grand nombre d'exemplaires. Et ce genre de religion ne les touche pas. Les GERIS-SERS n'ont aucun intérêt à le faire: ça ne les intéresse pas. De toute façon, leurs menhirs sont aussi touchés par le Divino-Programme. Les JHUSTICIE se servent très souvent du Nethorik pour leurs communications: ce serait stupide de le saboter. Il reste Ouglouk et les ETHI-KE. Ils peuvent rendre visite aux deux. Ils verront bien un jour ou l'autre qu'il s'agit des ETHI-KE. Eux, leurs menhirs ne sont pas touchés (pour la simple raison que Jok'hari a voulu éviter les ennuis: non seulement les menhirs ETHI-KE sont les plus protégés, mais la tribu organiserait une guerre Nethorikienne si un incident de ce genre arrivait. Il garde donc le pire pour la fin).

SCENARIO

I

Ils finiront donc par aller chez les ETHI-KE. Ils se feront virer partout. En effet, des étrangers ne doivent pas oser porter de soupçons aussi prononcés sur la tribu. Et en faire part aux ETHI-KE en plus. A la capitale, ils seront accueillis par un sage, McLoïp.

Celui-ci leur proposera un "thé". Il s'agit en fait d'une boisson bizarre. Tous ceux qui le prennent, McLoïp le premier, se verront léviter, et se sentiront dans un état de mollesse et de relaxation. Vous pouvez ainsi communiquer plus ou moins par télépathie.

Le sage tentera de les persuader que les ETHI-KE ne feraient pas un crime aussi odieux. Il en est sincèrement persuadé.

Les personnages peuvent s'arranger pour s'infiltrer mieux que ça chez les ETHI-KE. Ils peuvent faire chanter McLoïc, en le forçant à guider les joueurs. C'est risqué: il pourrait se venger. Vous pouvez le tuer pendant qu'il se relaxe en l'air, et se déguiser. Ou faire la même chose, mais pour attirer l'attention du peuple et faire diversion, pour fouiller discrètement le reste des cabanes.

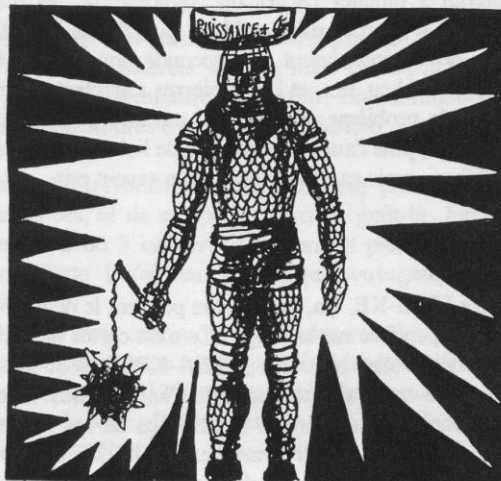
En tout cas, ils seront amenés à fouiller les maisons pour trouver le coupable. En effet, arrivés à celle de Jok'hari, vide, ils trouveront les pierres manquantes de la grotte.

Cette fois-ci, plus de doutes permis. Les joueurs n'ont qu'à attendre qu'il revienne pour lui faire cracher le morceau, et le forcer à enlever les BLOCS. S'il refuse, vous pouvez toujours faire un combat final, puis les enlever vous même: la manière dont il faut s'y prendre pour les effacer est décrite sur les pierres se trouvant chez Jok'hari.

Les joueurs n'ont plus qu'à s'enfuir, pour éviter les éventuelles représailles ETHI-KE.

NOTE:

Vous pouvez remarquer que ce scénario n'est pas spécialement prévu pour des joueurs ETHI-KE. Aussi, les joueurs ETHI-KE ne peuvent-ils pas jouer ce scénario... A moins que le MJ sache l'adapter convenablement.



SCENARIO II

INTER-GROTTE

ou

Une bête histoire de fric...

I Faire les Comptes...

L'Hiver...

Sauvage, froid, affamant. Chaque hiver est un véritable calvaire pour la tribu des joueurs. Encore aujourd'hui, la bouffe est très maigre.

C'est pourquoi le chef convoque la tribu. Il faut trouver une solution. L'hiver arrive à très grands pas, et on n'a pas de provisions. Il faut organiser une battue, et une chasse au mammouth. 3 groupes d'une dizaine de personnes sont formés.

Les joueurs ne sont pas dispensés. Il faudra donc y aller. Ils sont accompagnés de 4 soldats mongoloïdes, stupides comme leurs pieds, et d'un cavalier, très puissant, avec une bête très méchante. Les groupes partent dès le matin. Celui des joueurs a beaucoup de mal à trouver du manger. D'autant plus que les 4 mongoloïdes ne foutent rien, déconnent, tout ça...

Soudain, l'un des joueurs aperçoit un troupeau entier de mammouths... une demi douzaine... Immédiatement, le cavalier saute à terre, et se camoufle. Il faudra compter sur l'esprit des joueurs pour qu'ils fassent de même. Pendant qu'ils observent les mammouths, en réfléchissant à un plan d'attaque, ils entendent des ricanements, par derrière. Eh oui, les mongoloïdes... " Ouah lala, on sait pas où qu'ils sont, les autres, ils auraient pu nous attendre..." Alors que le cavalier les appelle discrètement, eux sont en train de se gausser de rire. Soudain, l'un des trois hurle: " **OH PUTAIN REGARDE Y'A 6 MAMMOUTHS LA-BAS AU FOND !!!!** ". Panique générale. Les mammouths ont repéré les mongoloïdes, et foncent droit vers eux. Les joueurs sont sur leur passage... Faut s'enfuir.

Et les imbéciles de soldats, toujours aussi persévérant dans la stupidité, foncent droit sur le village des joueurs... La catastrophe est inévitable. La moitié du village est rasée. Les soldats sont piétinés. Le chef du village est sur le point de faire une syncope. Des dizaines de Rosbifs de dégât !!!

Décrivez longuement la scène de destruction.

Une fois l'accalmie revenue, tout le monde commence les réparations. Bien évidemment, le chef du village et une dizaine d'homme armés viennent prendre les joueurs par le cou pour les amener dans une cabane discrète. Là, le chef va leur servir un discours dont le ton sera celui d'homme dont le désespoir et le stress l'empêche d'être en colère... En gros, les joueurs ne sont que des bâtards, des fumiers, des incapables, des...des... il ne trouve plus de mots propre à définir cette état de stupidité avancée.

Les conditions sont simples: ils doivent rembourser intégralement les dégâts, s'élevant à 90 Rosbifs, ou mourir. Ce n'est pas cher: les mammouths sont passés sur les endroits ayant le moins de valeur. Mais cela reste impayable pour les joueurs: ils n'ont pas les moyens. Mais ils ont la nuit pour réfléchir, dans une tente à part, gardée par les 10 hommes.

II Suggestion...

C'est au milieu de la nuit, en pleine réflexion, que les joueurs entendent la porte s'ouvrir. C'est un garde qui entre: "Ecoutez, les gars. J'suis au courant de ce qui c'est passé. Je sais que c'est pas votre faute. Mais je peux pas vous délivrer et vous sortir de là. Par contre, j'ai une idée qui vous intéressera peut-être: les 10° jeux d'Inter-Grotte ont lieu dans 2 semaines. C'est un anniversaire, alors Ougloulou fait des efforts. La 1° équipe remportera 200 Rosbifs au lieu de 100, et la seconde 100 Rosbifs au lieu de 50. Il vous suffit d'être seconds pour vous sortir de là. Réfléchissez-y, il faut que j'y aille".

SCENARIO

II

Voilà de la matière à réflexion. Mais ce n'est pas une mauvaise idée, après tout. Il faudra en parler au chef... Quand celui-ci arrive le lendemain matin, il demande aux joueurs ce qu'ils ont décidé de faire. Il acceptera la proposition. Mais les joueurs joueront seuls. Personne ne viendra les aider. Et ils ont intérêt à se dépêcher: la clôture des inscriptions sera dans 3 jours.

III Donc:

Ce qui va donc se passer dans cette aventure, c'est que les joueurs devront concourir pour le championnat d'Inter-Grotte. Celui-ci se déroule en 5 jeux. Chaque jeu rapporte des Points Cadeaux. Une équipe en gagne plus ou moins selon son classement dans le jeu lui-même. L'équipe ayant remporté le plus de Points Cadeaux est considérée comme gagnante. En temps normal, elle gagne 100 Rosbifs. La seconde équipe gagne 50 Rosbifs, la troisième, 10, et la dernière, 0. Ici, circonstance exceptionnelle due à l'anniversaire, les prix sont doublés. Si plusieurs équipes sont ex aequo, on les départage par un 6^e jeu.

Les chapitres qui vont suivre sont donc la description de chacun des 6 jeux.

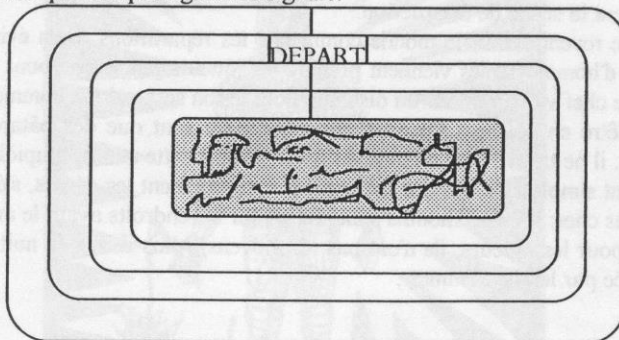
Notez qu'il est possible aux joueurs de devenir par la suite des "Grands d'Inter-Grotte": ce terme désigne ceux qui ont quitté leur tribu pour gagner leur pognon uniquement en jouant chacun des Inter-Grottes. Ce sont des vedettes, qui gagnent beaucoup.

IV Les Jeux

Course De Cavaliers

Un cavalier par équipe participera à la course. Il faut bien évidemment arriver dans les 1^{er}.

Les règles sont simples: les 4 cavaliers devront courir sur une piste ovale de 400 mètres de long. Utilisez les règles de poursuite, que vous pouvez simplifier, pour résoudre ce jeu. On ne fait qu'un tour de piste. On ne démarre que lorsqu'Ougloul le signale.



Utilisez le plan ci-dessus pour localiser les concurrents au crayon si vous sentez que c'est nécessaire.

Bien évidemment, ce jeu n'a pas d'autre règle. Si vous voulez frapper, faire tomber, piétiner, ou quoique ce soit dans ce genre, vous avez le droit.

La seule restriction est que vous ne pouvez pas utiliser d'arme de tir comme l'arc ou le lance-pierres. Mais les armes de mêlée et les armes de lancer sont acceptées.

La 1^{er} équipe gagne 10 Points Cadeaux. La 2^e en gagne 5. Les autres n'en gagnent pas.

SCENARIO

II

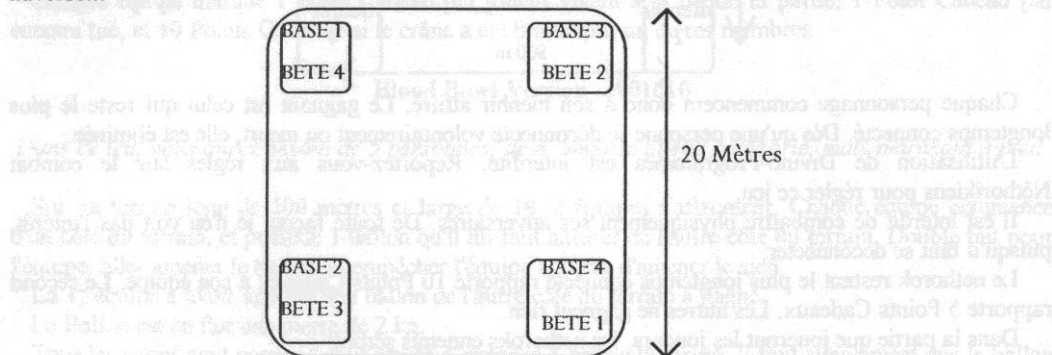
La Chasse Bizarroïde

Dans ce jeu, 2 personnes par équipe seront engagés. Quelle que soit leur catégorie, ils doivent être à pied. Ils devront tuer une bête précise, ou réussir à la monter.

Chaque groupe de 2 personnes a 1 bête assignée. La bête est de la même race pour chaque équipe, mais peut varier d'un jeu à l'autre. Il s'agit généralement de bisons ou de sangliers.

Le but de chaque équipe sera de réussir à tuer sa bête, mais, mieux encore, elle peut tenter de la monter pour la ramener à sa base.

Mais le problème est que la bête assignée à une équipe est au début du jeu entre les mains d'une équipe adverse...



Sur ce schéma, "BASE 1" signifie que l'équipe n° 1 commence dans ce carré. "BETE 2" signifie que la bête assignée à l'équipe n°2 commence dans ce carré.

Le jeu se joue en 5 minutes. Au bout de 5 minutes, on regarde les bêtes. Une bête tuée (qu'importe le tueur) rapporte 5 Points Cadeaux à l'équipe assignée à cette bête. Une bête ramenée à la base de l'équipe assignée rapporte 10 points à cette équipe. Une bête vivante et en dehors de la base de son équipe ne rapporte rien.

Ce qui veut dire qu'au début du jeu, lorsque les bêtes sont encore entre les mains des équipes adverses, c'est une dure décision que l'on doit prendre: doit-on tuer la bête de l'adversaire se trouvant sous notre nez, auquel cas on garantit 5 points à l'adversaire, mais on lui empêche d'en avoir 10, ou doit-on la laisser courir, pour ne pas lui donner 5 points, mais en risquant de lui en donner 10 ? Mon Dieu que c'est compliqué...

Il est également possible de tuer les adversaires humains. Même si une équipe entière est tuée, les points accordés selon la position de la bête sont toujours valables.

Toutes les armes sont autorisées, sauf les armes de tir.

Dans le jeu que feront les joueurs, les bêtes seront des bisons. Leurs caractéristiques: RAP:6, FOR: 8, TAI: 15.

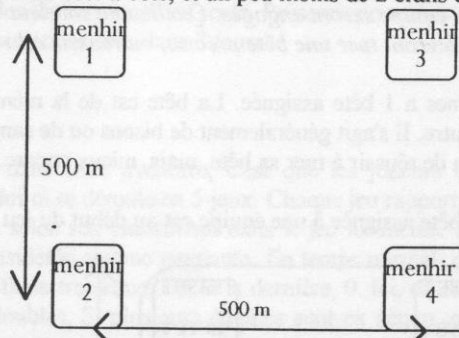
Le Combat Nethorikien

Dans ce jeu, chaque équipe devra déléguer 1 nethorok. Les 4 nethoroks ainsi choisis combattront par le biais du Nethorik. Le Dieu Menhir n'intervient: ces déplacements sont autorisés exceptionnellement.

SCENARIO

II

Chaque nethorok se branche à un Menhir type Débutant. Les 4 Menhirs Débutants sont disposés en carré de 500 mètres d'arête. Ils ne bénéficient donc pas d'un terrain à eux. Pourquoi 500 m ? Pour qu'il y ait pile 1 cran entre deux menhirs côte à côte, et un peu moins de 2 crans entre deux menhirs opposés



Chaque personnage commencera donc à son menhir attitré. Le gagnant est celui qui reste le plus longtemps connecté. Dès qu'une personne se déconnecte volontairement ou meurt, elle est éliminée.

L'utilisation de Divino-Programmes est interdite. Reportez-vous aux règles sur le combat Néthorikiens pour régler ce jeu.

Il est interdit de combattre physiquement ses adversaires. De toute façon, je n'en voit pas l'intérêt, puisqu'il faut se déconnecter.

Le nethorok restant le plus longtemps connecté rapporte 10 Points Cadeaux à son équipe. Le second rapporte 5 Points Cadeaux. Les autres ne gagnent rien.

Dans la partie que joueront les joueurs, les nethoroks ennemis seront:

Biglok: 9 en nethorik, 20 PC, Seuil:8, 9 RM, Seuil:4

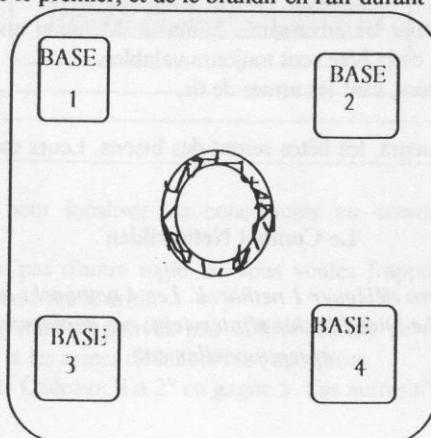
Goulze: 7 en nethorik, 25 PC, Seuil:10, 6 RM, Seuil:2

Hof' Den Jouki-rth'a: 10 en nethorik, 15 PC, Seuil:6, 10 RM, Seuil: 10

Pykreu

Dans ce jeu très spécial, nous demanderons la participation de 3 soldats et de 1 cavalier par équipe.

Ce jeu se déroule sur un terrain carré, d'une vingtaine de mètres d'arête. L'équipe est divisée en deux: 2 soldats d'un côté, 1 soldat et 1 cavalier de l'autre. Au centre du terrain se trouve un monticule de 5 m de haut facile à monter... s'il n'y avait pas le fossé large de 2 mètres, profond de 3, et bourré de pieux. Au sommet de ce monticule se trouve le légendaire crâne du Pykreu, animal mythique. Le but du jeu est bien évidemment de le prendre le premier, et de le brandir en l'air durant 2 rounds, en haut du monticule.



SCENARIO

II

Les 2 soldats restent dans la base leur étant assignée. Ils sont munis d'arcs, et de provisions de flèches suffisantes. Le soldat restant et le cavalier sortent de leur base et ne doivent pas y entrer. C'est donc l'un de ces deux là qui devra prendre le Pykreu.

Les soldats aident en tirant sur les autres équipes. Les équipes "mobiles" peuvent attaquer les soldats ennemis enfermés dans leur base.

Il est possible aux archers de tirer sur le personnage brandissant le crâne de Pykreu, auquel cas, si ce dernier tombe ou meurt, il faut recommencer à escalader le monticule, et ce jusqu'à ce qu'un joueur tienne le crâne durant 2 rounds.

Par contre, dès que le crâne de Pykreu a été tenu 2 rounds, plus personne ne tire.

Chaque équipe marque 1 Point Cadeau par joueur vivant à la fin de la partie, 1 Point Cadeau par ennemi tué, et 10 Points Cadeaux si le crâne a été brandi par un de ses membres.

Blood Bowl Version -3001010

Dans ce jeu, vous aurez besoin de 5 personnes, de n'importe quelle catégorie, mais marchant à pied.

Sur un terrain long de 100 mètres et large de 10, 2 équipes s'affrontent. Chaque équipe commence d'un côté du terrain, et possède 1 ballon qu'il lui faut amener de l'autre côté du terrain. Double but pour l'équipe: aller amener le ballon, et empêcher l'équipe adverse d'amener le sien.

La 1^{re} équipe a avoir apporté son ballon de l'autre côté du terrain a gagné.

Le Ballon est en fait une pierre de 2 kg.

Tous les coups sont permis (sauf armes à distance), même la magie. Il faut simplement que le ballon soit accompagné par un joueur pour franchir la ligne.

Un tel système demande à faire 3 tours: 1 premier où 2 équipes s'affrontent, 1 deuxième où les 2 autres s'affrontent, et un dernier où les deux équipes vainqueurs s'affrontent.

L'équipe arrivée gagnante gagne 10 Points Cadeaux, la seconde en gagne 5.

Epreuve subsidiaire

Royal Fumble

Si une ou plusieurs équipes restent ex aequo, on organise un Royal Fumble: sur un terrain de 8 mètre de côté, les équipes restantes s'affrontent. Chacune a le droit de mettre sur le terrain jusqu'à 4 personnes (il n'est pas sûr qu'il en reste tant à la fin du jeu...).

L' équipe vainqueur est celle restant seule sur le terrain. Toute personne tuée ou poussée hors du terrain est considérée comme éliminée.

Et après...

Et les joueurs, dans tout ça ? S'ils sont encore vivants à la fin du jeu, comptez les Points Cadeaux accumulés par chaque équipe, et voyez si les joueurs arrivent seconds ou premiers. Si oui, ils sont pardonnés. Si non, ils ont intérêt à courir vite, et à demander l'exil dans un village pirate JHUSTICIE. Mais les 4 Mongoloïdes finiront par être dénoncés par plusieurs personnes. Donc les joueurs seront de nouveau les bienvenus dans la tribu... Bien évidemment, il est hors de question qu'il touche même 1 faillot de la victoire éventuelle aux jeux...

SCENARIO

III

ZE SEKT

ou

"Mais où va-t-il chercher tout ça ?"

I Comment, Où, Pourquoi, et Quoi

Voici ici dans ce paragraphe toute l'histoire de ce scénario, expliquée, pour éviter que le MJ ne se perde.

Les joueurs seront ici confrontés à un événement de taille, qui les surpassera peut-être. Aussi faut-il que les joueurs ne soient pas totalement débutants (qu'ils aient fait au moins deux scénarios).

Ougloulk se rend de plus en plus compte que son statut de "chef de toute la région" commence à perdre en valeur et à faiblir grandement. En effet, chaque tribu prend naturellement son indépendance au fil du temps, ce qui nuit grandement au pouvoir d'Ougloulk, qui va sûrement finir par ne contrôler qu' Ougloulk-Land.

Il a ainsi eu récemment une idée géniale: il va créer une secte, dont les premiers participants seront quelques uns de ses hommes, et une religion bidon (avec un 7° Dieu, qu'aurait une barbe, qui ne mange que des chamalows, qui chausse du 43, et qui aurait un tas de trucs vachement intéressants à dire au peuple). Cette secte sera implantée... tout près d'un village MASA-KRER. Ougloulk est du genre à prendre des risques.

Et les quelques hommes constituant la secte devront "recruter" (pour ne pas dire "Kidnapper") d'autres personnes. Par un sort d'Hypnose, par des beaux discours, etc., ils sont sensés faire adopter la religion bidon aux nouveaux venus. Une fois ces derniers convaincus (et eux, par contre, croient sincèrement en cette religion), la secte s'attaque à un autre groupe de personnes.

Le but d'Ougloulk, par cette manoeuvre, est d'arriver à convertir la majorité des gens de la région, quelle que soit leur tribu, pour que cette religion devienne "officielle" . Et une fois toutes les tribus réunies sous le signe de la Religion Bidon, Ougloulk intervient en déclarant que c'est lui qui a trouvé un tas d'écrits sur cette religion et qui s'est arrangé pour apporter la bonne parole au peuple. Asservis comme des larves, les habitants de la région se regrouperont tous sous l'ordre d'Ougloulk, qui aura gagné son pari... S'il veut commencer par les MASA-KRER, c'est pour les neutraliser: En effet, si ces derniers découvriraient la manoeuvre d'Ougloulk effectuée dans une autre tribu sans qu'ils soient eux même un peu convertis, ils auraient un tas de soupçons, et foutraient tout par terre.

Bien évidemment, les joueurs vont se faire eux aussi enlever par la secte... Et c'est là le début de notre histoire.

II Promenons- nous...

L'histoire débute en été. Un été chaud est agréable. Les fruits sont abondants. Aussi a-t-on organisé des roulements: chaque journée, un groupe de 5 ou 6 personnes ira cueillir des fruits et des légumes dans la forêt avoisinante. Aujourd'hui, vous vous en doutez, c'est le tour des joueurs...

Joueurs qui vont donc pénétrer profond dans la forêt parce que les lisières ont déjà été fouillées par les groupes précédents. C'est alors qu'ils sont sur un splendide plan de mûres qu'ils entendent du bruit derrière eux... Les buissons se sont agités. Attendez que tous les joueurs se soient retournés pour faire intervenir les 9 soldats, qui leur sautent dans le dos: ils étaient planqués un peu après le plan de mûres. Un combat acharné commence. Les joueurs ne doivent pas être tués. Juste neutralisés. Si les victimes dans le camp des soldats sont trop importantes, faites en venir d'autres. De toute façon, il faut que les joueurs soient capturés.

Une fois que cette affaire est réglée, on peut continuer.

SCENARIO

III

SOLDATS: PC: 20 Seuil: 8. RM: 6 Seuil: 3. COMBAT: 9. Combattent avec une lance et une massue. (soit l'un, soit l'autre).

III Dans la Caverne.

Les personnages sont assommés et se réveillent dans une grotte. C'est ici que se trouve le Q.G. de la secte. Ils sont dans une cellule: une petite pièce dont la seule entrée est bloquée par une pierre. Elle ne se juxtapose pas exactement avec l'orifice, ce qui permet au joueurs de respirer, mais pas de sortir. On peut à la limite y passer un bâton. Pour ouvrir la porte, c'est une tâche de Longue Haleine: 10 points de Réussite, test de FO x 2 de Difficulté 15. Mais de toute façon, si jamais ils l'ouvrent, ils seront accueillis par un groupe de garde qui observait la scène depuis le début... Donc, retour à la cellule. Toutes leurs affaires ont disparu. Mais elles sont gardées dans la grotte.

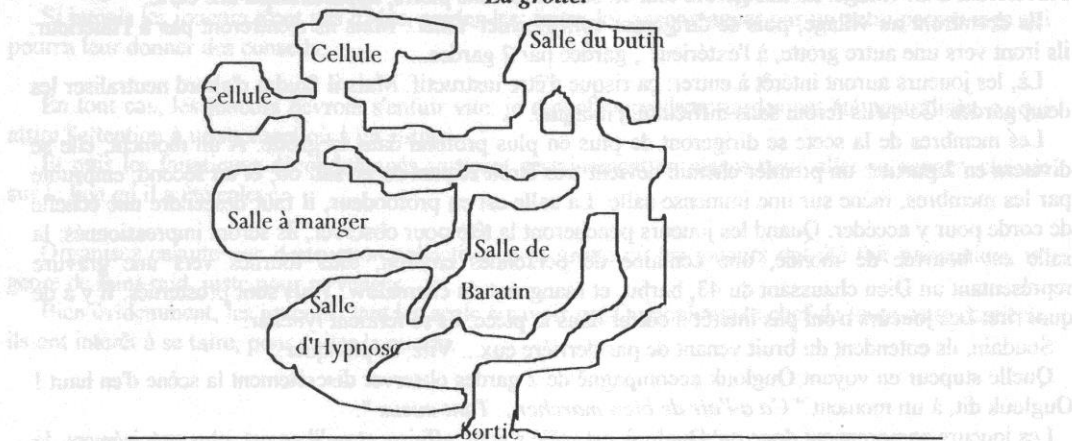
Néanmoins, un groupe de gardes très puissants viendra les chercher le matin pour les amener au Gourou Baratineur. C'est celui qui tente de convaincre les gens, pour leur faire croire en la religion. Ils sont donc amenés dans la salle. Là, le MJ devra organiser une petite discussion avec les joueurs, pour voir lequel aura le dernier mot. Généralement, ce sont les joueurs. Mais si jamais c'est le MJ, les joueurs seront convertis. La mission s'arrête là, à moins qu'un autre groupe se fasse enlever, et que ces derniers, reconnaissant les joueurs, leur fasse retrouver la raison.

Si ce sont les joueurs qui ont le dernier mot, alors le Gourou Baratineur demandera à les enfermer jusqu'au lendemain. "On les hypnotisera" déclare-t-il devant les joueurs. My God ! L'Hypnose ! Si le sage qui s'en charge réussit, les joueurs sont finis ! Il faut trouver une solution pour s'enfuir rapidement.

Chance: les gardes accompagnant les joueurs ne sont que 4. Forts, mais 4 (consultez les caractéristiques ci-dessus). On peut déjà les repousser et s'évader.

Si jamais ça rate, où qu'ils n'y pensent pas, il faut qu'ils tentent à nouveau d'ouvrir la porte, en s'y mettant tous à la fois (addition des marges de réussite pour une tâche de Longue Haleine effectuée par plusieurs personnages). S'ils y pensent, récompensez-les: il n'y a plus de garde... dans l'immédiat. Il faudra retrouver les affaires, puis partir en esquivant ou en défonçant le reste des gardes.

La grotte:



Le matériel se trouve dans la Salle du butin. Les éventuelles bêtes sont à l'extérieur.

Les gardes qu'ils rencontreront seront environ une dizaine, disséminés en groupe de 3 ou 4. Il faut espérer qu'ils réussissent. Si c'est le cas, ils seront poursuivis par des cavaliers et des soldats. Ce serait un drame pour la secte si des personnes pouvaient raconter ce qui s'y passe... Aussi il est hors de

SCENARIO III

question que les gardes laissent les joueurs libres: s'ils n'arrivent pas à les capturer, ils ont le droit de les tuer.

IV Une Foix Libres...

Les joueurs rentreront très certainement au village raconter ce qui s'est passé. Là, le chef les convoquera. Il n'a osé en parler à personne, mais de nombreuses disparitions ont eu lieu ces temps-ci. C'est certainement lié. Il ne voulait pas créer la panique ou un état de stress. C'est pourquoi il menait son enquête discrètement sans en parler à personne. Mais il sent qu'il y a une relation entre ces disparitions et l'histoire des joueurs, et ce n'est pas faux. En effet, les disparus ont été kidnappés et convertis.

Pour continuer dans la voie de la discrétion, c'est aux joueurs qu'il demande d'enquêter.

Voilà donc les joueurs rembarqués. Leur mission, en clair, et de localiser à nouveau l'endroit où ils ont été amenés, mais mieux armés, et peut-être accompagnés de 2 ou 3 personnes. Il faudra qu'ils trouvent les personnages disparus. Et les personnages disparus ne sont pas là. Alors quand bien même ils organiseraient un raid pour détruire cette partie de la secte, leur mission ne serait pas remplie.

Non, le mieux est d'attendre, voir ce qu'il s'y passe. Et ils observeront qu'un matin, 3 membres de la secte sortiront. Apparemment, ils vont pour un long voyage: leur équipement est plus que conséquent.

Les joueurs peuvent soit les buter, auquel cas il faudra tout recommencer, et ce n'est pas très malin, soit les assommer et les faire parler, ce qui est déjà plus intelligent mais relativement aléatoire, soit les pister, ce qui est sans danger, ou presque.

En tout les cas, ils devront s'arranger pour savoir où ils vont.

On notera qu'ils se dirigent vers Ougloul-Land...

V En Ougloul-Land

Quand l'équipe des joueurs et les membres de la secte seront en Ougloul-Land, les membres s'arrêteront à un village. Ils mangeront tout en consultant une pierre, apparemment une carte.

Ils dormiront au village, puis se dirigeront vers Zechief-Ville... Mais ils n'entreront pas à l'intérieur: ils iront vers une autre grotte, à l'extérieur, gardée par 2 gardes...

Là, les joueurs auront intérêt à entrer: ça risque d'être instructif. Mais il faudra d'abord neutraliser les deux gardes. Ce qu'ils feront sans difficulté, j'imagine.

Les membres de la secte se dirigeront de plus en plus profond dans la grotte. A un moment, elle se divisera en 2 parties: un premier chemin devient très étroit et part on ne sait où, et un second, emprunté par les membres, mène sur une immense salle. La salle est en profondeur, il faut descendre une échelle de corde pour y accéder. Quand les joueurs pencheront la tête pour observer, ils seront impressionnés: la salle est bourrée de monde, une centaine de personnes environ, tous tournés vers une gravure représentant un Dieu chaussant du 43, barbu, et mangeant du chamalow. Tous sont prosternés. Il y a de quoi rire. Les joueurs n'ont pas intérêt à entrer dans la pièce: ils se feraient lyncher.

Soudain, ils entendent du bruit venant de par derrière eux... Vite, se planquer.

Quelle stupeur en voyant Ougloul accompagné de 2 gardes observer discrètement la scène d'en haut ! Ougloul dit, à un moment " *Ca a l'air de bien marcher... Tant mieux* ".

Les joueurs comprennent donc qu' Ougloul est mêlé à cette affaire, et qu'il en est, plus précisément, le responsable en chef !

Là, la situation se corse... Ougloul est trop important et puissant pour que les joueurs puissent se permettre une action du style: " *On le prend à la gorge, on lui fait cracher la vérité et on l'oblige à démanteler la secte* ". OK, il le fera, froussard comme il est. Mais dès qu'il sera libre, il lancera son armée à la recherche des joueurs pour les tuer sadiquement. Ce n'est donc pas une bonne idée.

SCENARIO III

VI Les Solutions du Problème...

La, les joueurs devront faire part d'imagination, de réflexion, et de bon sens. On ne peut pas toucher à Ougloulk, ça, c'est clair. Si jamais ils le font, faites-les mourir.

Mais il faut néanmoins libérer les camarades des joueurs, et puis peut-être se mettre au courant des objectifs d'Ougloulk avec cette secte. Si jamais ils ne devinent pas seuls le but poursuivi par Ougloulk, ils pourront se renseigner en l'espionnant: il passe par le second couloir, celui que les joueurs n'avaient pas emprunté.

Une fois qu'ils seront au courant, on pourra continuer.

De même qu'ils ne peuvent pas toucher à Ougloulk, ils ne peuvent pas aller dans la salle pour chercher leurs 3 copains puis les convaincre que la religion qu'ils ont adoptée c'est de la merde, et ce devant une centaine de fanatiques !

Non, il faut tous les convaincre d'un coup. Pour ça, il faut organiser quelque chose dans la salle de réunion, quelque chose à grand spectacle, d'impressionnant.

Vous pouvez, à ce stade là, utiliser Ougloulk: si, pendant que celui-ci observe la scène du haut de l'escalier, les joueurs le poussent rapidement dans la salle et puis s'enfuient, il risque de se sentir très mal: froussard comme il est, il crachera tout le morceau aux adeptes pour éviter de se faire prendre pour un espion et de se faire lyncher.

Ceci dit, cette solution est aléatoire: il peut très bien se faire lyncher quand même, auquel cas c'est un chamboulement diplomatique considérable, remettant en cause le Background de ce jeu.

Vous pouvez aussi organiser une "fausse voix", la caverne résonnant bien, vous ne serez pas repérés. Il suffit de se faire passer pour le Dieu (mais il faut bien le faire: demander aux joueurs de le mimer), de raconter des conneries, de façon à faire comprendre habilement aux adeptes qu'ils se sont fait avoir. En effet, ils seront persuadés dans un premier temps que c'est Dieu qui leur parle. Dans un second temps, ils verront que ce n'est pas vrai. Ils croiront donc qu'on a essayé de les tromper. De là à ce qu'ils pensent qu'on les a trompé du début jusqu'à la fin, il n'y a qu'un pas, que certains franchiront.

Si les joueurs ont des idées, laissez les faire.

Si jamais les joueurs n'ont pas d'idée, guidez-les: faites-les accompagner par un autre personnage qui pourra leur donner des conseils.

En tout cas, les joueurs devront s'enfuir vite: je rappelle que deux gardes ont été neutralisés, ce qui attire l'attention à un moment où à un autre.

Et puis les fanatiques déconditionnés sortiront certainement en masse pour aller se venger, chacun sur le lieu où il a été enlevé.

Organisez ensuite une destruction collective de la grotte où les joueurs ont été fait prisonniers, un genre de mini-raid, juste pour se venger.

Bien évidemment, les joueurs étant les seuls à savoir qu' Ougloulk est le chef de toute cette connerie, ils ont intérêt à se taire, pour éviter la guerre.

GENERIQUE

IDEE ORIGINALE:

J.CESBRON

DEVELOPPEMENT:

J.CESBRON

A. MORINEAU

ILLUSTRATIONS:

J.MORINEAU

COUVERTURE:

J.CESBRON

TESTEURS ET REMERCIEMENTS DIVERS:

J.CESBRON

A.MORINEAU

J.-M. NOEL

FREDERIC

OLIVIER

KRISTIAN

VINCENT

Manowar

INSPIRIS:

Cyberpunk

Cyber Age

Bitume

Rêve de Dragon

Bloodlust

In Nomine Satanis

Magna Veritas