CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

mars 95

HORS-SÉRIE N°14

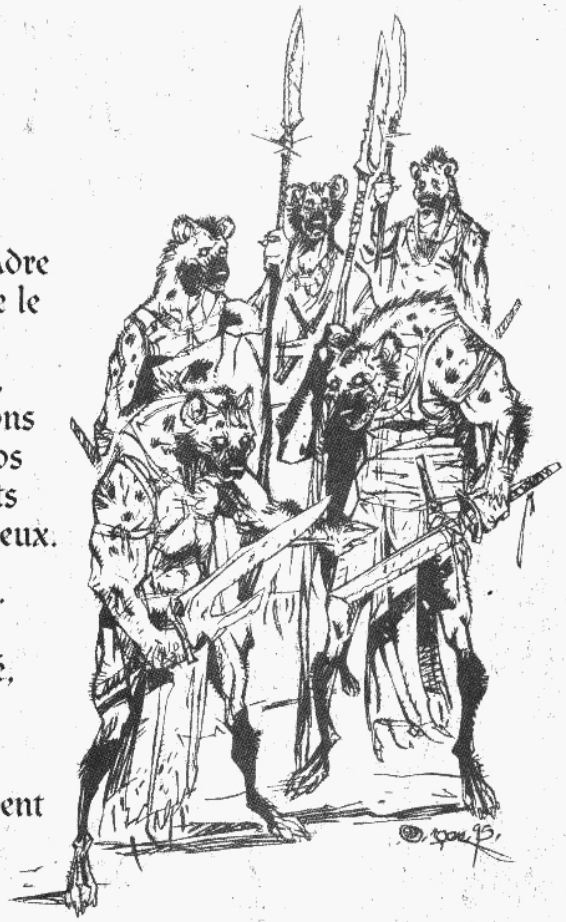
Encyclopédie médiévale fantastique

Volume 1

personnages
scénarios
monstres
légendes
objets
sorts
lieux
...

328 FB - 12 FS - 7,75 $ Can
Réunion/Antilles/Guyane 50F
M 2159 - 14 - 45,00 F-RD

Préambule



Casus Belli est un magazine de jeux de simulation, et si la production de hors-série nous permet de nous évader du cadre strict de l'actualité, il est évident que nous ne pouvons faire le même travail de publication qu'un éditeur. C'est pourquoi, quand nous vous proposons des jeux de rôle, des scénarios, nous devons toujours garder en tête que nous nous adressons au plus grand nombre. D'où la frustration de certains de nos lecteurs qui ont acheté « SangDragon », ou d'autres produits équivalents, et qui se plaignent du manque de suivi de ces jeux.

Le principe de l'Encyclopédie est là pour pallier ce manque. Plutôt que de vous proposer des compléments de règles, des scénarios ou des aides de jeu spécifiques à un jeu donné, nous avons choisi de procéder par thème.

D'où ce volume 1 de l'Encyclopédie médiévale-fantastique. Si les pages du bestiaire fantastique sont plus particulièrement destinées aux amateurs de « SangDragon », tous les autres articles sont génériques et s'adapteront sans trop de mal à tout autre jeu sur le même thème. Pour vous y aider, nous avons indiqué à chaque fois des caractéristiques pour les jeux « Advanced Dungeons & Dragons », et « Warhammer », deux jeux traduits en français, génériques, et largement pratiqués. Bien sûr, nous aurions pu aussi mettre ces mêmes données pour « Gurps » et/ou « Elric ! » et/ou « RuneQuest », etc, mais vous auriez alors eu droit à des pages et des pages de chiffres sans autre commentaire.

L'objet même de l'Encyclopédie est d'être ouverte à toutes sortes de sujets, et surtout, de les rassembler dans un joli fouillis qui est finalement plus organisé qu'il n'y parait. Au lieu de tout classer par sujet : objets, personnages, scénarios, nous les avons regroupé par histoires et affinités. Un peu d'ailleurs comme l'étaient certains recueils du Moyen Âge, passant d'une page à l'autre, du cockatrix à l'âne. Ces aides de jeu ne sont pas destinées à vivre seules, mais plutôt à pimenter, à assaisonner vos aventures de diverses manières. Quant aux scénarios, ils vont du classique « salle-monstre-trésor » à la mini campagne ouverte.

Bref, vous l'aurez compris, ce volume 1 est tout à fait expérimental. C'est pourquoi nous vous demandons votre avis. L'avez-vous aimé, aimeriez-vous un volume II, un sujet différent (cyberpunk, horreur, space opera...) ? Quel genre d'aide de jeu vous a plu, lesquelles vous ont déplu, et pourquoi ? Parmi les quatre scénarios, lequel correspond le plus à votre attente (dans la forme et dans le fond !) ? Nous avons déjà reçu des centaines de réponses à notre sondage paru dans CB n° 85, mais ce que nous vous demandons ici, c'est une réponse plus précise sur vos attentes par rapport à un produit particulier. Notre adresse : Casus Belli, De l'Encyclopédie médiévale-fantastique, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex.

Merci d'avance !

Le scribe Pietro Rosas

Sommaire

3 Préambule

Aides de jeu
6 Bestiaire fantastique (pour SangDragon)
12 Xamara l'ébouriffante et sa magie d'apparat
17 La tribu féroce des susacs

Personnages
14 Le gang d'enfants
16 Le seigneur de Douleur, et ses anneaux
18 Rencontres de voyages
26 La galerie des boulets
60 La compagnie du Clair-obscur

Lieux communs, insolites ou étranges
22 Le village médiéval (et modulaire)
29 La ferme du Maître animalier
43 Rahaguen, la ville troglodyte
53 Port Ébène, cité des seigneurs des cimes
57 La forge de Gjilmir

Légendes
13 Le Gardien des contes et le miroir des rêves
32 Les jouets de Chenn

Entretien
40 Les Adeptes de PyroDrac

Scénarios
64 L'expérience d'Azelic
72 La vieille cathédrale
80 Entre le noir et le vert
90 Le temple du Dieu kobold

Couverture : Jean-Denis Pendanx

Adapter les scénarios et lire les caractéristiques

Les scénarios présentés dans ce hors-série sont proposés a priori pour *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*), mais les caractéristiques pour *Simulacres/SangDragon* et *Warhammer JdRF* sont rajoutées en annexe. Les personnages sont généralement plus forts et résistants à *AD&D* que dans les autres jeux. Il vous faudra donc adapter la force des adversaires en conséquence. Ainsi, si en version *AD&D*, un scénario indique une bande de 20 orques dans une salle, réduisez-la à 7 ou 10 pour les autres jeux. Ne divisez pas vraiment par deux, mais vérifiez si les adversaires doivent être en supériorité ou infériorité numérique par rapport aux aventuriers, et faites ensuite l'ajustement.
A propos de l'argent (c'est-à-dire les pièces d'or, d'argent et de cuivre). Des systèmes équivalents existent dans tous ces jeux, mais vous aurez intérêt à diminuer les sommes dans *Simulacres* et *Warhammer* (entre deux et dix fois moins en fonction de votre style de jeu en campagne).

Alignement

● *AD&D* propose de gérer la personnalité des aventuriers et des intervenants avec une notion dite d'alignement. Un personnage peut être Loyal, Neutre ou Chaotique ; ainsi que Bon, Neutre ou Mauvais. Cette double quantification donnant neuf combinaisons possibles : Loyal Neutre, Chaotique Mauvais, Neutre Bon, etc.

● *Warhammer* intègre ce genre de notion, mais elle est moins employée. Il n'y a que cinq possibilités : Chaotique, Mauvais, Neutre, Bon, Loyal.

● Quant à *Simulacres*, la notion d'alignement n'existe pas. Il y a des personnages bons ou méchants, mais le tout est laissé à l'appréciation de chacun. Par contre, les magiciens qui pratiquent une magie mauvaise reçoivent des points de Magie noire, qui peuvent avoir une influence sur le jeu.

Termes techniques et références de règles

Pour chaque jeu, nous avons utilisé des abréviations, les voici :

Pour AD&D

AL : Alignement. **LB :** Loyal Bon, **NB :** Neutre Bon, **CB :** Chaotique Bon, **LN :** Loyal Neutre, **N :** Neutre, **CN :** Chaotique Neutre, **LM :** Loyal Mauvais, **NM :** Neutre Mauvais, **CM :** Chaotique Mauvais. **CA :** Classe d'Armure. **VD :** Vitesse de Déplacement. **DV :** Dés de Vie. **pv :** points de vie. **TAC0 :** Toucher Armure Classée 0. **#AT :** nombre d'Attaques. **Dg :** Dégâts. **AS :** Attaque Spéciale. **DS :** Défense Spéciale. **RM :** Résistance Magique. **TA :** Taille. **M :** Moral. **For :** Force, **Dex :** Dextérité, **Con :** Constitution, **Int :** Intelligence, **Sag :** Sagesse. **Cha :** Charisme. **PNJ :** Personnage non-joueur. **GdM :** Guide du Maître. **BM :** Bestiaire Monstrueux.

Pour Warhammer

M : Mouvement. **CC :** Capacité de Combat. **CT :** Capacité de Tir. **F :** Force. **E :** Endurance. **B :** points de Blessures. **I :** Initiative. **A :** nombre d'Attaques. **Dex :** Dextérité. **Cd :** Commandement. **Int :** Intelligence. **Cl :** Calme (sang-froid). **FM :** Force Mentale (volonté). **Soc :** Sociabilité. **WJdRF :** Warhammer Jeu de Rôle Fantastique.

Pour Simulacres

PMJ : Personnage incarné par le meneur de jeu. **PV :** Points de Vie. **PS :** Points de Souffle. [x] : dégâts à lire sur la table des dégâts de Simulacres. **SD :** SangDragon.

CASUS BELLI hors série n° 14 mars 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Dépôt légal : 1er trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Secrétariat de rédaction : Agnès Pernelle (scénarios), Pierre Rosenthal, Pierre Lejoyeux, Jean-Marie Noël. Maquette : Pierre Rosenthal, Christain Cirri, Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Stephan Agosto, Emmanuel Arbabe, Bernard Bittler, Igor-Alban Chevalier, Cyrille Daujean, Sandrine Gestin, Didier Guiserix, Bruno Martin, Jean-Louis Mourier, Eric Puech, Jean-Luc Sala, Stéphane Truffert.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, Warhammer Jeu de Rôle Fantastique est édité en français sous licence Games Workshop par Descartes Éditeur, Simulacres et SangDragon sont des jeux édités par Casus Belli.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Pro Lexis, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP - Tél. : (1) 60.69.56.16.

Bestiaire fantastique

Quelque soit le jeu de rôle médiéval-fantastique auquel vous jouez, vous y trouverez un bestiaire plus ou moins complet. Il s'y côtoie des monstres issus de la mythologie comme des créations propres à chaque jeu. En ce qui concerne SangDragon, le bestiaire était plutôt succinct, nous avons donc décidé de l'étoffer. Mais même si vous pensez déjà connaître les monstres mythologiques, lisez nos variantes ; elles peuvent intéresser celui qui cherche des « variations sur un thème imposé ».

Avant-propos

SangDragon décrivait quelques animaux classiques, les dragons, élémentaux, morts-vivants et humanoïdes classiques. Ici, ce seront d'autres animaux, et un bestiaire plutôt mythologique. Ainsi, quand vous créez par la suite vos propres monstres, vous pourrez vous inspirer de ces propositions et bâtir vos propres chimères.

Règles sur les déplacements

Simulacres décrit (en pages 44-45) quelques règles sur les déplacements. Nous vous proposons ici un rapide résumé de ces règles, afin que vous puissiez les utiliser quand les monstres sont chassés, ou servent de montures.

Définition du déplacement

On définit le déplacement par un intitulé de la forme T (M) [V].

- **T** est la taille de l'objet ou de la créature qui se déplace. Elle varie entre 1 (taille minimale choisie pour un même type de poursuivant) à 8 (taille maximale).
- **M** est la maniabilité. En fait c'est la taille endessous de laquelle on ne peut plus se déplacer. Ainsi un dragon de taille 8 et de maniabilité 6 ne peut pas voler dans des cavernes plus petites que la taille 6.
- **[V]** est la vitesse. Elle se calcule sur la table normale des « dégâts » de Simulacres. Et son résultat se lit en nombre de cases de déplacement.

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule (ou de l'animal) n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain sur lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut pas circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité.

Exemple : Un cheval est défini par 3 (1) [E]. S'il se déplace sur une route (taille 6), on fait un Test de course normal (de 10). Si le Test réussit, on lit dans la colonne [E], après avoir rajouté 2d6 (comme avec les armes) pour savoir de combien de « cases » le cheval a progressé par rapport à son adversaire. En fait, si le Test échoue, cela ne veut pas dire que le cheval ne bouge pas, cela signifie juste qu'il se déplace à une vitesse similaire à celle de son adversaire. Si le cheval empruntait un sous-bois (taille 2), sa vitesse passerait à [E] moins 1 colonne, soit [D].

Règles complémentaires

Les différents types de terrain

Suivant la nature du terrain où se déroule la poursuite, un facteur de maniabilité est donné. Il va de 1 (forêt dense) à 10 (désert plat de pierre dure). Le petit schéma ci-contre vous fournira les valeurs les plus courantes. S'il s'agit de poursuite en vol, la maniabilité dépend de la taille de la zone où l'on vole : de 1 (taille d'un aigle) à 10 (ciel ouvert). Des conditions météo défavorables peuvent également diminuer la maniabilité (par exemple, une tempête peut être considérée comme empêchant de voler les créatures de maniabilité inférieure à 6).

Animal monté

Lorsqu'il s'agit d'une poursuite entre animaux seuls, chacun fait son Test de course, avec la possibilité d'utiliser ses points d'Énergie. Par contre, si l'animal est monté, le Test se fait avec sa valeur mais en y ajoutant le score d'Équitation du cavalier. Les points d'Énergie sont alors toujours ceux de l'animal, mais le cavalier ne peut les faire utiliser à sa monture que s'il a un score de +1 ou supérieur au talent d'Équitation.

Autres « véhicules »

À titre de comparaison, on pourra utiliser les valeurs de déplacement suivantes (pour les poursuites bien sûr) :

- Un homme : 1 (1) [B]. Test de course : Corps ○ + Action ➠ + Humain 🚶 + Athlétisme.
- Un char de course (deux ou quatre chevaux) : 4 (3) [E]. Test de course : 9. Le fait d'avoir deux ou quatre chevaux ne modifie pas la vitesse mais l'endurance de l'attelage.

Résumé des vitesses de déplacement les plus courantes

Espèce	*Déplacement*	*Test*
Humain	1 (1) [B]	spécial
Loup géant	2 (1) [C]	8 à 9
Cheval	3 (1) [E]	9 à 11
Attelage	4 (3) [E]	9
Jaguar	1 (1) [G]	13
Aigle géant	3 (3) [G]	10
Dragon adulte	8 (4) [I]	12

Les animaux

Aigle

Lieu de vie : montagne. **Fréquence :** peu commun.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 3. **Points de souffle :** 2.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV.
Test de vol : 10. **Déplacement :** 1 (1) [E].

Baleine

Lieu de vie : océan. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 15. **Test de Perception :** 8.
Points de vie : 25. **Points de souffle :** 20.
Points d'Énergie : 2. Puissance 💪 2.
Armure : 1/0/4. **Dégâts :** [K]PV et [K]PS (avec la queue).
Test de nage : 10. **Déplacement marin :** 8 (4) [C].
Description : Les caractéristiques de combat de la baleine sont à utiliser quand elle essaye de renverser une barque, ou de donner des coups de queue.

Cheval

Lieu de vie : plaine. **Fréquence :** commun.
Test de Combat : 6. **Test de Perception :** 7.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 6.
Points d'Énergie : 1 à 2. Puissance 💪 0 à 1 ; Rapidité ⚡ 0 à 2.
Armure : 0/0/0 (0/0/1 pour les chevaux de trait).
Dégâts : [C]PV et [F]PS (ruade) ou [A]PV et [E]PS (piétinement).
Test de course : 6 à 11. Test de saut : 7 à 11. **Déplacement :** 3 (1) [E].
Description : Il existe de nombreuses espèces de chevaux. Les plus rapides auront un Test de course et le maximum en Rapidité ⚡. Les chevaux de trait auront plutôt de la Puissance 💪. Un cheval normal a un seul point d'Énergie, une Puissance 💪 de 0, une Rapidité ⚡ de 1, un test de course de 10 et un test de saut de 9.

Chien de chasse
Lieu de vie : tous. **Fréquence :** commun.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 7.
Points de vie : 3. **Points de souffle :** 3.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV.
Test de course : 8. **Déplacement :** 1 (1) [C].

Faucon
Lieu de vie : campagne. **Fréquence :** peu commun.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 11.
Points de vie : 2. **Points de souffle :** 2.
Points d'Énergie : 1. Précision ⊕ 1.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [B]PV.
Test de vol : 9 à 11. **Déplacement :** 1 (1) [E].

Jaguar, guépard
Lieu de vie : savane, jungle. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 11. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 4. **Points de souffle :** 3.
Points d'Énergie : 2. Rapidité ⚡ 3.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV.
Test de course : 13. **Déplacement :** 1 (1) [G].

Piranha
Lieu de vie : eaux douces chaudes.
Fréquence : rare.
Test de Combat : 12. **Test de Perception :** 12.
Points de vie : spécial. **Points de souffle :** spécial.
Points d'Énergie : 1. Rapidité ⚡ 1.
Armure : 1/0/0. **Dégâts :** [F]PV.
Description : Ce qui est décrit ici n'est bien sûr pas un piranha seul, mais tout un banc. Un de ces poissons carnivores seul n'a qu'un point de vie. C'est au meneur de jeu de gérer les dégâts que des aventuriers peuvent faire subir à l'ensemble du banc.

Requin
Lieu de vie : eau salée. **Fréquence :** inhabituel.
Test de Combat : 10. **Test de Perception :** 6 (12 pour le sang).
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Rapidité ⚡ 1.
Armure : 1/0/0. **Dégâts :** [F]PV.

Sanglier
Lieu de vie : forêt. **Fréquence :** commun.
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 4.
Points de vie : 3. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Puissance ✊ 1.
Armure : 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV.
Test de course : 8. **Déplacement :** 2 (1) [C].

Taureau
Lieu de vie : plaine. **Fréquence :** commun.
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 6.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Puissance ✊ 1 ; Rapidité ⚡ 1.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [B]PV et [D]PS.
Test de course : 10. **Déplacement :** 3 (1) [D].

Monstres mythologiques

Aigle géant
Lieu de vie : haute montagne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 4.
Points d'Énergie : 2. Puissance ✊ 1 ; Rapidité ⚡ 1.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV.
Test de vol : 10. **Déplacement :** 3 (3) [G].
Description : Les aigles géants font environ 7 mètres d'envergure. Ils sont rarement dressés, mais quand c'est le cas c'est par des petits humanoïdes montagnards (équivalents aux kobolds). Le déplacement en vol est ramené approximativement à un déplacement terrestre « à vol d'oiseau ».

Araignée géante
Lieu de vie : forêt, caverne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 2. **Points de souffle :** 2.
Points d'Énergie : 1.Rapidité ⚡ 1.
Armure : 2/0/0. **Dégâts :** poison.
Test de course : 10. **Déplacement :** 1 (1) [C].
Description : Les araignées géantes ne sont pas si grandes qu'on l'imagine, puisque qu'elles ont en général la taille d'un chat. Mais on en trouve également d'aussi grosses qu'un chien. Plus grandes, elles ne sont plus géantes mais « monstrueuses ». Ces araignées ne font pas de dégâts de part leurs mandibules mais à cause du poison. La virulence varie de 0 à 6 (c'est la difficulté que l'on affecte au test de Résistance au poison) et les dégâts vont d'un simple Malaise (1 ou 2 points) à une mort possible (dégâts de [A] à [G]PV).

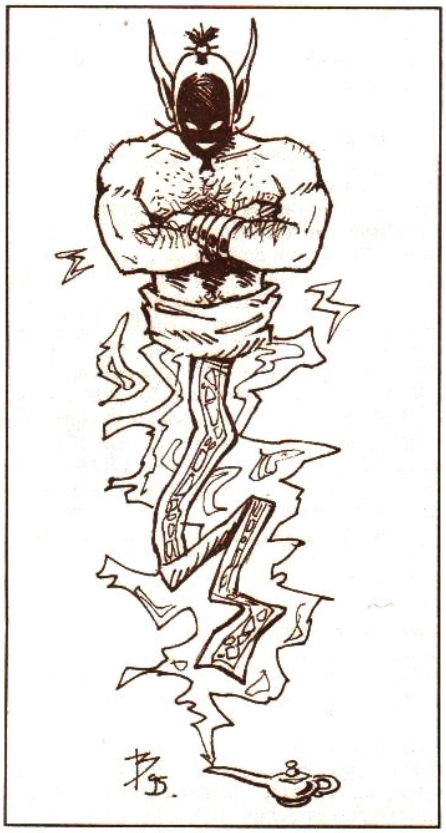
Basilic
Lieu de vie : forêt profonde et chaude. **Fréquence :** très rare.
Test de Combat : 6. **Test de Perception :** 12.
Points de vie : 2. **Points de souffle :** 3.
Armure : 1/0/0. **Dégâts :** [A]PV.
Résistance à la magie : 9.
Description : Le basilic est une sorte de varan, ou de grand lézard dont la taille varie entre 1,80 et 2,50 m de long. Peu rapide, à la mâchoire faible, le basilic aurait peu de chances de survie s'il ne possédait pas un regard hypnotique. S'il réussit à capter le regard de sa cible (test ou duel de Perception), celle-ci reste fascinée et ne peut plus bouger. Un humain a le droit pour résister à un test Esprit ✳ + Résistance ■ + Humain 🧍. Les petits crocs du basilic injectent un venin faible qui provoque une paralysie musculaire.

Centaure
Lieu de vie : plaine et colline. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 6 et plus. **Test de Perception :** 7.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Rapidité ⚡ 1.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** voir chevaux, ou armes.
Test de course : 10. **Déplacement :** 3 (1) [E].
Description : Les centaures sont des créatures au torse et visage humain, dont le reste du corps est celui d'un cheval. Il existe des centaures sauvages, quasi animaux, tandis que d'autres ont développé un langage et des communautés de chasseurs. Ces derniers utilisent principalement des épieux ou des arcs longs.

Chauve-Souris géante
Lieu de vie : caverne, forêt tropicale.
Fréquence : rare.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 9.
Points de vie : 4. **Points de souffle :** 4.
Points d'Énergie : 1. Puissance ✊ 1.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [B]PV.
Test de vol : 9. **Déplacement :** 3 (2) [F].
Description : Les chauves-souris géantes font environ 6 mètres d'envergure. Elles sont rarement dressées, mais quand c'est le cas c'est par des petits humanoïdes (équivalents aux kobolds).

Chimère
Lieu de vie : spécial. **Fréquence :** très rare.
Test de Combat : 10. **Test de Perception :** 8.
Points de vie : 7. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Puissance ✊ 1 ; Rapidité ⚡ 1.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [E]PV.
Test de course : 9. Déplacement terrestre : 3 (2) [C].
Test de vol : 10. Déplacement aérien : 3 (2) [E].
Résistance à la magie : 4.
Description : Les chimères sont les créations folles de sorciers dévoyés de la magie de la Création de vie (dite aussi voie de la Boue). Utilisant le sort Croisement d'espèces (niveau 2), ils fabriquent des animaux à partir d'autres. Si certains « monstres » comme les griffons, centaures, minotaures ou sirènes semblent venir de la même origine magique (et certains doivent l'être), aucun n'est aussi patent que la traditionnelle chimère. Il s'agit un animal à trois têtes : lion, dragon et chèvre. Son torse et ses pattes avant viennent du lion, ses pattes arrières de la chèvre et les ailes du dragon. Il existe bien d'autres « chimères » comme le bouc à pattes de grenouilles, l'aigle à tête d'écureuil. Mais cette espèce à trois têtes a su marquer l'imaginaire, se reproduire et hanter nos légendes. Signalons que la tête de dragon ne sait que crier (et semble diriger le corps en vol) et non pas souffler le feu, que la tête de chèvre se contente de brouter, seule la tête de lion chasse et mord.

Cockatrix
Lieu de vie : forêt tempérée. **Fréquence :** très rare.
Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 12.
Points de vie : 2. **Points de souffle :** 2.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [B]PV.
Test de vol : 7. **Déplacement :** 1 (1) [C].
Résistance à la magie : 8.
Description : Le cockatrix ressemble à un grand coq, multicolore, mais avec une queue de lézard. Peu dangereux pour les humains, il chasse principalement les reptiles, qu'il traque de la même manière qu'eux, c'est-à-dire en fascinant sa proie. Son regard, hypnotique, plonge sa victime dans un état léthargique profond (il lui faut capter le regard



de l'autre pour la fasciner : test ou duel de Perception). Un humain a le droit à un test Esprit ⁜ + Résistance ■ + Humain ⛹ + 2 pour résister. Dès que le cockatrix attaque sa victime avec son bec, celle-ci sort de son état hypnotique.

Cyclope

Lieu de vie : grotte, montagne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 11. **Test de Perception :** 5.
Points de vie : 8. **Points de souffle :** 9.
Points d'Énergie : 2. Puissance ✊ 1 ; Précision ⊕ 1.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [E]PV (avec une arme) ou [D]PS (avec leurs poings.
Résistance à la magie : 10.

Description : Les cyclopes sont des géants d'environ 3,5 m. Leur particularité la plus frappante est leur œil unique, proportionnellement plus grand qu'un œil humain. S'ils semblent frustres, vivant souvent comme bergers ou agriculteurs, c'est qu'on ne connaît pas leurs grands pouvoirs de divination. Ils peuvent, une fois par jour, lancer de façon naturelle n'importe quel sort de la liste de Divination (SD p. 39-40), pourvu que leur œil soit intact. Malheureusement pour eux, ils se sont rendu compte que le fait de connaître le futur sans pouvoir le changer était plus une malédiction qu'une bénédiction. D'où leur réticence à utiliser ces capacités, et leur vie simple.

Génie

Lieu de vie : imaginaire. **Fréquence :** très rare.
Test de Combat : 11. **Test de Perception :** 13.
Points de vie : 12.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [F]PV et [C]PS.
Résistance à la magie : 10 + spécial.
Description : Les génies portent divers noms suivant leur origine : djinn, éfrit, genn, daïmon, etc. D'apparence, ce sont des géants (environ 2,5 m), et qui semblent disposer d'immenses pouvoirs magiques. Ils se comportent vis à vis de la magie comme les démons (SD p.47) à l'exception près que l'on ne peut les repousser. Cela vient sans doute du fait qu'on est obligé de les appeler pour les faire venir, un génie ne se déplaçant jamais de lui-même. Les génies sont des maîtres de l'Illusion et du Temps. Ils peuvent, trois fois par jour, lancer n'importe quel sort de ces listes magiques.
Tout le problème de la vie des génies est leur désir de liberté. Ils ne peuvent pas se déplacer selon leur bon vouloir, et ils ne peuvent utiliser leurs pouvoirs pour léser un être humain, sauf si c'est un autre être humain qui leur demande. Une légende court chez les génies, que si le monde devenait suffisamment illusoire, eux, les maîtres de l'illusion, pourraient recouvrer leur liberté. Ils font donc tout ce qu'ils peuvent pour pousser les humains à leur demander toutes sortes de fantasmes qu'ils réalisent, de façon si convaincante qu'ils semblent particulièrement réels.

Golem

Test de Combat : 10. **Test de Perception :** 4.
Points de vie : 10
Points d'Énergie : 2. Puissance ✊ 1.
Armure : 2/0/0. **Dégâts :** [C]PV et [B]PS.
Résistance à la magie : 8.
Description : Le golem est tout simplement un élémental moyen de Terre (SD p. 48), et que le magicien a réussi à garder dans notre univers grâce à un enchantement spécifique. Cet enchantement a un support matériel, écrit, qui s'il est détruit, réduit le golem à un petit tas de terre. Les deux variantes les plus connues sont : le bout de parchemin que le golem garde sous sa langue, la rune sur le front même du golem. Le golem ressemble à un humain pataud d'environ 2 m de haut.

Gorgone

Lieu de vie : montagne, caverne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 9 (voit l'invisible).
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 5.
Armure : 1/0/1. **Dégâts :** [E]PV et [C]PS.
Description : La gorgone ressemble à un taureau couleur pierre. Elle peut lancer (en dépensant 1PS) un souffle paralysant. Celui-ci touche sa victime sur un test de valeur 11, si la gorgone est à moins de 5 mètres d'elle. La victime a le droit à un test de résistance contre la magie. Si elle échoue, elle est paralysée MR heures. La gorgone n'a pas une origine terrestre, elle a été amenée sur Terre par des démons, comme bétail lorsque ceux-ci vivaient parmi les hommes, il y a des éons.

Griffon

Lieu de vie : montagne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 10. **Test de Perception :** 9.
Points de vie : 6. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Puissance ✊ 1;.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [D]PV.
Test de vol : 10. **Déplacement :** 3 (1) [E].
Description : Le griffon est une espèce de chimère (voir plus haut), mélange entre un aigle (tête et ailes) et un lion (corps et pattes). Ce sont de féroces carnivores, d'une intelligence uniquement animale.

Harpie

Lieu de vie : île.
Fréquence : rare.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 3. **Points de souffle :** 3.
Points d'Énergie : 1. Rapidité ⚡ 1.
Armure : 0/0/0.
Dégâts : [C]PV.
Test de vol : 9. **Déplacement :** 1 (1) [D].
Résistance à la magie : 8 (2e espèce).
Description : Les harpies sont des créatures au corps et ailes de vautour, au torse et tête de femme. Il existe deux sortes de harpies, mais chacune des espèces semble uniquement féminine, aucun zoologue n'ayant jamais vu de harpie mâle. Le ▷

premier type de harpie sait utiliser un chant hypnotique, comme les sirènes, qui attire irrésistiblement les mâles de n'importe quelle espèce (possibilité de résister en réussissant un test Instincts ≋ + Résistance ■ + Humain 🚶 – 2). On les reconnaît à la beauté de leur visage. Quand à la deuxième espèce de harpie, elle a le visage abominablement laid, et pratique la sorcellerie à divers niveaux.

Hydre

Lieu de vie : marais.
Fréquence : rare.
Test de Combat : 9 par tête.
Test de Perception : 7 par tête.
Points de vie : 5+2xT.
Points de souffle : 4+T.
Armure : 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV par tête.
Résistance à la magie : 4+T.
Description :
L'hydre est une espèce de grand dragon des marais, qui a la particularité d'avoir plusieurs têtes. Les deux hydres les plus courantes ont trois et sept têtes (il semble que le maximum possible soit de neuf). Les caractéristiques plus haut sont modifiées en fonction du nombre de têtes (T).
Si vous jouez en points de vie localisés, chaque tête à deux points de vie. Ce qui reste toujours vrai est le fait que chaque tête semble vivre indépendamment des autres, ce qui doit poser des problèmes évident de comportement. Son régime alimentaire est omnivore et, si elle ne crache pas sur la viande, elle engloutit d'impressionnantes quantités de joncs et autres hautes herbes par jour. Des légendes parlent d'hydres qui crache le feu, ou d'autres dont les têtes repoussent, aucun témoignage fiable ne semblant corroborer ces versions.

Licorne

Lieu de vie : vallons. **Fréquence :** très rare.
Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 8.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 6.
Points d'Énergie : 2. Rapidité ⚡ 2.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV (corne).
Test de course : 11. **Déplacement :** 3 (1) [E].
Résistance à la magie : 13.
Description : La licorne est une jument avec une longue corne au milieu du front. Elle détecte automatiquement qui est marqué par la magie noire et fuit ces personnes comme la peste. Craintive, timide, on raconte qu'elle peut se laisser approcher par de jeunes enfants. Rencontrer une licorne est considéré comme un signe de chance. Peut-être parce que (et ceci est un secret que personne encore n'a jamais écrit ailleurs qu'ici), elle donne jusqu'à la prochaine lune noire sa valeur de résistance magique à la personne qui a pu s'approcher à moins d'un mètre d'elle.

Loup géant

Lieu de vie : forêt, steppe. **Fréquence :** assez rare.
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 9.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 6.
Points d'Énergie : 1. Puissance 🏋 1.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [D]PV.
Test de course : 8 à 9. **Déplacement :** 2 (1) [V].
Description : Les loups géants font 1,40 m au garrot et sont souvent montés par des orques. Ils ne sont pas spécialement rapides mais leur endurance est grande et ils sont plus agiles dans les sous-bois que les chevaux. Leur élevage est facile mais il est difficile de les dresser, ils sont notamment désobéissants quand, en plein combat, ils sentent l'odeur du sang.

Lycanthropes

Dans l'univers de SangDragon, les seuls lycanthropes qui existent sont des chamans ou des initiés à la magie chamanique, comme décrits en page 44 de SangDragon. Il reste toutefois possible que certains humains possèdent sans le savoir des rudiments de magie chamanique, qui se révèlent inconsciemment sous le coup du stress, ou d'une intense émotion (et il parait que la lune pleine exacerbe les émotions). Ces humains se transforment donc, ou prennent l'apparence, de leur animal totem. Il y a donc des hommes qui deviennent des loups, ours, sangliers, etc. L'argent ne semble pas les affecter, mais l'acier si ! Et la morsure d'un loup-garou ne transforme pas la victime en loup-garou !

Méduse

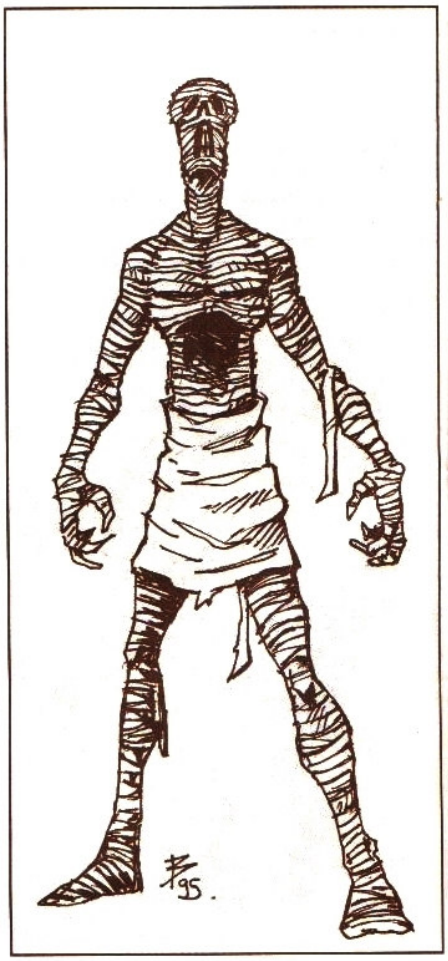
Lieu de vie : plage, crique.
Fréquence : rare.
Test de Combat : 8.
Test de Perception : 8.
Points de vie : 4.
Points de souffle : 4.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** par arme.
Résistance à la magie : 9.
Description : Les méduse, ou méduses, sont d'étranges créatures reptiliennes dont la poitrine et les bras laissent à supposer qu'elles seraient des espèces de femmes-serpents. Le problème est que leur visage n'a jamais été vu, par quiconque ! De loin, cette tête semble grouiller, comme si des vers, des mèches ondulaient sur un crâne. D'où la croyance que la tête féminine de la méduse est surmontée d'une chevelure composée de serpents. Il semblerait en vérité que la méduse n'ait aucun vrai visage, et que celui-ci soit composé d'un grouillement de chairs évoquant un mélange entre serpents et intestins. Ce qui est sûr, c'est que toute créature regardant le visage d'une méduse est pétrifié.
D'après Archibald Tibaldin, les méduses sont les résultats de l'accouplement d'un démon succube et de serpents. De son origine serpentine elle a gardé le bas du corps et une partie du « visage ». De son origine démoniaque elle a la capacité de lancer automatiquement les sorts suivants (avec un test de magie de 13) : Pétrification (Terre), Commander aux créatures terrestres (Terre), Peur (Brume). Il semble que montrer un miroir à la méduse ne serve à rien, mais que le sort Boomerang soit particulièrement efficace.

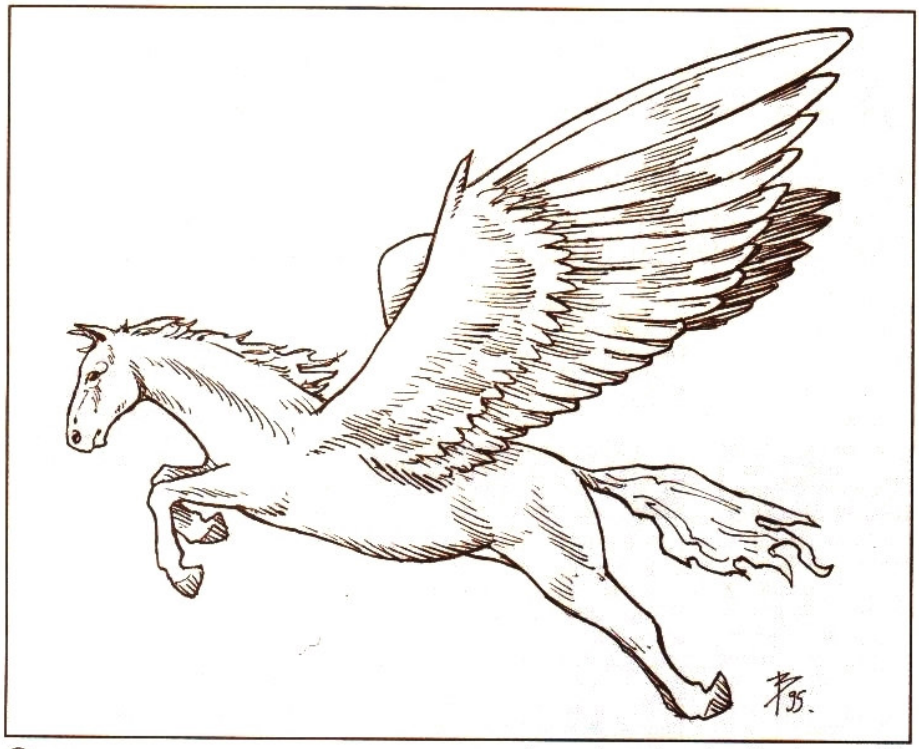
Minotaure

Lieu de vie : caverne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 9.
Test de Perception : 12 (orientation).
Points de vie : 7.
Points de souffle : 4. **Points d'Énergie :** 1.
Rapidité ⚡ 1.
Armure : 1/0/1. **Dégâts :** [D]PV et [C]PS, ou avec une arme.
Résistance à la magie : 8
Description : Le minotaure est un géant (2,5 m) à tête de taureau. Il a la particularité de posséder une mémoire photographique phénoménale et un sens de l'orientation absolu (il sait toujours où est le nord, le haut, etc.). Il se sert donc de ces capacités en vivant dans des lieux à la topographie compliquée, et où il peut facilement traquer ses victimes.

Momie

Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 9.
Points de vie : 6.
Armure : 0/0/3. **Dégâts :** [B]PV ou arme.
Résistance à la magie : 9 + spécial.
Description : Les momies sont des morts-vivants matériels (voir SD p. 48) et sont donc sujets aux mêmes avantages et restrictions que les autres morts-vivants. En ce qui concerne leur « conscience » elle est plus élevée que celle des squelettes, goules et zombies mais différente néanmoins de celle d'un humain ou d'un vampire. Il faut savoir que la momie, avant d'être « réveillée » par un nécromancien ou tout autre intervention non naturelle, est le cadavre d'un être humain qui a été momifié. Or, toutes les civilisations qui pratiquent la momification ont un sens très élevé des classes sociales. Il y a donc des momies de rois, de fonctionnaires, de paysans. Toute momie qui se réveille « sait » quel était son rang parmi les vivants et compte bien le garder parmi les morts. En ce qui concerne leurs talents et leur mémoire : comme le cerveau, les intestins, ont été enlevés, il leur reste plutôt des bribes. Ce qui n'empêche pas quelques exceptions, et on pourrait sans doute trouver d'admirables momies mathématiciennes ou expertes à l'épée. Si vous créez des personnages momies, ou des PMJ momies spéciales, utilisez les règles normales, mais supprimez tout simplement la composante Esprit pour ne plus garder que Corps, Cœur et Instincts. Diminuez aussi la Perception de 1 et considérez la Résistance comme nulle. Une momie ne résiste pas, elle encaisse et absorbe.





Ogre

Les ogres sont tout simplement des géants (SD p. 49), mais dont l'alimentation carnivore les pousse souvent à chercher de la nourriture humaine quand ils ne trouvent pas d'animaux à se mettre sous la dent.

Pégase

Lieu de vie : montagnes. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 6. **Test de Perception :** 8.
Points de vie : 5. **Points de souffle :** 6.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** voir cheval.
Test de course : 7. **Déplacement :** 3 (2) [E].
Test de vol : 9. **Déplacement :** 3 (2) [F].
Résistance à la magie : 7.
Description : Le pégase est un cheval ailé, qui peut aussi bien courir que voler. Cet animal est relativement intelligent, et ne s'attachera qu'à un maître qui le respecte.

Pieuvre/Calmar géant

Lieu de vie : océans. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 12. **Test de Perception :** 8.
Points de vie : 10. **Points de souffle :** 10.
Points d'Énergie : 1. Puissance 1.
Armure : 1/0/2.
Dégâts : [E]PV et [F]PS (étouffement).
Test de nage : 8. **Déplacement marin :** 6 (3) [C].
Description : Ces animaux marins s'attaquent relativement peu aux humains ou à leurs embarcations. Mais si on les chasse ou si on leur fait peur, ils deviennent de redoutables adversaires.

Satyre

Lieu de vie : forêts. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 7.
Points de vie : 3. **Points de souffle :** 3.
Points d'Énergie : 1. Rapidité 1.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV.
Résistance à la magie : 10.
Description : Ces êtres hybrides ont des torses et têtes humaines, et des pieds de chèvre ou bouc. Contrairement aux nymphes, dryades ou autres créatures qui semblent d'origine færique, les satyres paraissent tout à fait « humains », quoique plus instinctifs qu'intelligents. On les considère à juste titre comme libidineux car ils ont une forte attirance sexuelle pour la gent humaine. Signalons toutefois que l'accouplement reste stérile. Et surtout, que contrairement aux idées reçues, il y a des satyres femelles. Mais peut-être les hommes ne tiennent-ils pas à ébruiter leurs ébats avec les satyres femelles ? Tout en demandant à leur épouses de fuir les satyres, qu'ils nomment parfois injustement démons.

Scorpion géant

Lieu de vie : déserts, cavernes. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 7. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 2. **Points de souffle :** 1.
Points d'Énergie : 2. Rapidité 2.
Armure : 0/0/0. **Dégâts :** [A]PV + poison
Description : On peut dire, à peu de choses près, la même chose des scorpions géants et des araignées géantes (voir auparavant), que ce soit par rapport à leur taille ou les dégâts qu'ils causent. Le poison des scorpions est simplement en moyenne plus virulent (4 à 6 plutôt que 0 à 6).

Sphinx

Lieu de vie : désert. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 9. **Test de Perception :** 9.
Points de vie : 6. **Points de souffle :** 5.
Points d'Énergie : 1. Puissance 1.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [D]PV.
Test de vol : 10. **Déplacement :** 3 (2) [E].
Résistance à la magie : 9.
Description : Les sphinx sont le résultat, comme les chimères, d'expériences d'hybrides sur les animaux (lion, aigle ou griffon) et les humains. Pouvant se reproduire, on voit, suivant les gênes récessifs, des êtres qui ont une ascendance tantôt humaine tantôt lionne dans leur visage. Or, si les sphinx « lions » se reconnaissent tout à fait dans leur animalité et vivent de chasse, les sphinx « humains » n'ont de cesse de vouloir prouver leur ascendance humaine. Il est donc fréquent que ces derniers désirent parler aux humains, les entretenir de culture et d'intelligence, voire leur proposer des énigmes. Et évidemment, un homme qui ne saurait répondre aux questions d'un sphinx ne saurait mériter le vrai nom d'homme, et serait donc destiné à périr sous les griffes du sphinx redevenu animal pour l'occasion.

Yéti

Lieu de vie : haute montagne. **Fréquence :** rare.
Test de Combat : 8. **Test de Perception :** 10.
Points de vie : 7. **Points de souffle :** 7.
Points d'Énergie : 2. Puissance 1 ; Rapidité 1.
Armure : 0/0/1. **Dégâts :** [C]PV et [C]PS.
Test de course : 9. **Déplacement :** 1 (1) [C].
Résistance à la magie : 8.
Description : Les yétis vivent au milieu de ces hautes montagnes, reposant sous le manteau immaculé des neiges éternelles. Haut de 2,50, pesant leur 230 kg, ce sont bien plus des singes évolués que des géants à fourrure ; Ce sont de redoutables prédateurs qui ne semblent redouter qu'une seule chose : le feu.

Pierre Rosenthal
illustration: Bruno Martin

Xamara l'ébouriffante

Magicienne de la cour de Kadopol IV, Xamara développa un certain nombre de sorts dits sorts d'apparat. D'un domaine proche de celui de l'altération, ils lui permettaient certaines originalités. De plus, ils étaient souvent à double tranchant. Voici les plus connus d'entre eux !

Tenue de soirée selon Xamara

Utilisation un : la tenue du magicien même change d'apparence et texture, pour devenir ce que le magicien souhaite. Mieux encore, si le sort est fait avant une cérémonie quelconque (religieuse, soirée de gala, concert) l'apparence du vêtement s'adapte automatiquement à ce que la situation commande, tout en restant ce qui se fait de mieux.
Utilisation deux : les vêtements de la cible commencent à rétrécir fortement. En fonction de leur qualité et de la constitution de la victime, cela peut être très dangereux et aller jusqu'à l'étouffement ou la lacération.

Pour AD&D
Niveau : 1
École : Illusion/Altération
Portée : 18 m
Éléments : V, S
Durée : 1 h/niveau.
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Pour Simulacres
Énergie magique : Brume. **Niveau :** 1.
Formule : ● + ◁ + △
Concentration : 1 passe d'arme. **Temps d'effet :** MR heures. **Distance :** Personnel/12 m. **Résistance :** standard. **Magie noire :** Oui (2). **Échec :** –. **Magie Hermétique :** Oui. **Apprentissage :** –1. **Lancer :** –2. **Niveau H. :** 1.

Pour Warhammer
Niveau du sort : magie mineure.
Points de magie : 1.
Portée : toucher.
Durée : jusqu'à la prochaine aube.
Composants : un morceau de satin.

Gifle selon Xamara

La victime a la sensation de ressentir une immense gifle. Elle peut tenter de résister à la gifle pour ne pas faire un pas de côté ou vaciller. De toute façon, elle aura une marque rouge de main sur sa joue gauche, et qui restera visible vingt-quatre heures.

Pour AD&D
Niveau : 1
École : Altération
Portée : 18 m
Éléments : V, S, M
Durée : Instantané.
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Aucun

Pour Simulacres
Énergie magique : Air. **Niveau :** 1.
Formule : ≋ + ➡ + 🚶
Concentration : 1 passe d'arme. **Temps d'effet :** Instantané. **Distance :** 12 m. **Résistance :** aucune. **Magie noire :** Non. **Échec :** [A]PS. **Magie Hermétique :** Oui. **Apprentissage :** –1. **Lancer :** –1. **Niveau H. :** 1.

Pour Warhammer
Niveau du sort : magie mineure
Points de magie : 1.
Portée : 1 mètre.
Durée : 3 heures.
Composants : un pétale de rose.

Regard selon Xamara

Tout le monde tourne la tête vers le magicien quand il passe à portée de vue. Ensuite chacun est libre de continuer à le regarder ou pas. Le sort peut être lancé de la même façon sur une autre cible, ce qui peut être désagréable pour quelqu'un qui désire rester discret.

Pour AD&D
Niveau : 1
École : Charme
Portée : Personnel/18 m
Éléments : M
Durée : 10 mn/niveau.
Temps d'incantation : 1 tour
Jet de sauvegarde : Annule

Pour Simulacres
Énergie magique : Brume. **Niveau :** 1.
Formule : ○ + ● + 🚶
Concentration : 1 passe d'arme. **Temps d'effet :** MR x 10 mn. **Distance :** Personnel/12 m. **Résistance :** aucune. **Magie noire :** non. **Échec :** –. **Magie Hermétique :** oui. **Apprentissage :** –2. **Lancer :** –3. **Niveau H. :** 1.

Pour Warhammer
Niveau du sort : magie mineure.
Points de magie : 1 par tour.
Portée : 7 mètres.
Durée : un tour ou plus.
Composants : un œil de verre.

Parfum selon Xamara

Utilisation un : le magicien est entouré d'une légère fragrance, et qui est différente pour chaque personne qui la sent. Elle est à la fois discrète, de luxe et de bon goût.
Utilisation deux : la cible est entourée d'un nuage de parfum subtil, qui a le défaut d'être hautement inflammable.

Pour AD&D
Niveau : 1
École : Altération
Portée : Toucher
Éléments : V, S
Durée : 1 jour/niveau.
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Pour Simulacres
Énergie magique : Air. **Niveau :** 1.
Formule : ○ + ● + 🚶
Concentration : 1 mn. **Temps d'effet :** MR jours. **Distance :** Toucher. **Résistance :** standard. **Magie noire :** Oui (2). **Échec :** –. **Magie Hermétique :** Oui. **Apprentissage :** –1. **Lancer :** –2. **Niveau H. :** 1.

Pour Warhammer
Niveau du sort : magie mineure.
Points de magie : 1.
Portée : toucher.
Durée : jusqu'au prochain bain.
Composants : une petite fiole vide.

Souliers selon Xamara

Utilisation un : les chaussures du magicien deviennent très confortables, et permettent soit de marcher longtemps, soit de glisser ou d'accrocher sur le sol, en fonction de ce qui est désiré (danser sur un parquet glissant, escalader une falaise, etc).
Utilisation deux : les souliers de la victime deviennent juste trop étroits pour être confortables, gênent dans la marche. De plus, ils deviennent presque impossibles à enlever.

Pour AD&D
Niveau : 1
École : Altération
Portée : Personnel/18 m
Éléments : V, S, M
Durée : 1 h/niveau.
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Pour Simulacres
Énergie magique : Terre. **Niveau :** 1.
Formule : ○ + ■ + △
Concentration : 1 mn. **Temps d'effet :** MR heures. **Distance :** Personnel/12 m. **Résistance :** standard. **Magie noire :** Oui (2). **Échec :** [A]PS. **Magie Hermétique :** Oui. **Apprentissage :** –2. **Lancer :** –2. **Niveau H. :** 1.

Pour Warhammer
Niveau du sort : magie mineure.
Points de magie : 1.
Portée : toucher.
Durée : tant qu'ils sont au pied.
Composants : une mue de serpent.

Échange de bagues selon Xamara

Le sort le plus « efficace » de Xamara. Le magicien doit avoir une bague à l'un de ses doigts, et la cible doit avoir une bague ou un anneau au même doigt. Si le sort réussit, les deux bagues changent automatiquement de doigts et donc de propriétaire, s'adaptant pour garder la taille normale pour le possesseur. La bague du magicien de départ doit avoir au moins une petite pierre précieuse enchâssée. Il est possible que le magicien ciblé ne se rende même pas compte que sa bague a été échangée pour une autre. Cet échange ne marche pas si on le fait au moment même où la capacité spéciale de la bague ciblée est en train d'agir. Elle ne marche donc pas sur les bagues de champ de force continu, mais peut marcher sur une bague de protection contre le feu si aucune source importante de chaleur n'est présente.

Pour AD&D
Niveau : 3
École : Altération
Portée : 18 m
Éléments : V, S, M
Durée : instantané
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 bague
Jet de sauvegarde : Annule

Pour Simulacres
Énergie magique : Brume. **Niveau :** 2.
Formule : ○ + ● + ⁄
Concentration : 4 passes d'arme. **Temps d'effet :** instantané. **Distance :** 12 m. **Résistance :** standard. **Magie noire :** non. **Échec :** [B]EP. **Magie Hermétique :** oui. **Apprentissage :** –2. **Lancer :** –4. **Niveau H. :** 3.

Pour Warhammer
Niveau du sort : illusions 2.
Points de magie : 4.
Portée : vue.
Durée : permanent.
Composants : un morceau de savon.

Guillaume Perzo-Piel
& Pierre Rosenthal
illustration : Emmanuel Arbabe

Le Gardien des contes

Aux abords de la Grande Forêt, il est un village dont le nom a été oublié, sur les cartes dressées par les nombreux voyageurs. Un tout petit village de paysans, adossé à l'immense étendue de la forêt, dont on raconte qu'elle fut autrefois le Royaume des Elfes...

Dans ce petit village, il y a une auberge accueillante, dans laquelle échouent bien naturellement tous les voyageurs égarés, et ceux qui sont venus intentionnellement. Ceux-là ont bravé les nombreux dangers qui justifient l'isolement du village parce qu'on les a prévenus de l'existence d'Eriandel, le Gardien des contes. Dans le village, tous connaissent « le raconteur », mais s'appliquent à jauger leurs interlocuteurs, pour déterminer si, oui ou non, ils sont dignes de le rencontrer.

L'archimage

Le repaire du mage est un véritable nid d'aigle, situé sur la cime d'un des plus grands arbres de la forêt. Un escalier immense a été taillé à l'intérieur même du formidable tronc, et mène dans des appartements luxueux. On aperçoit, par les nombreuses fenêtres aménagées dans les cloisons, l'océan d'émeraude de la Grande Forêt.

Eriandel est un très vieil homme, au visage gris, fripé comme un parchemin trop vieux. Ses longs cheveux blancs de neige ajoutent encore à son apparence de patriarche, d'ancêtre aux portes du dernier voyage. Seuls ses yeux, d'un bleu limpide, presque aussi transparents que l'eau des torrents qui dévalent les montagnes, brillent encore d'un éclat de vie brûlant. Vêtu d'une éternelle longue robe de soie, aux innombrables entrelacs dorés, il reçoit sobrement les visiteurs, écoute leurs doléances ou leurs récits. Jamais il ne parle le premier : le vieil homme paraît boire les paroles de ses interlocuteurs, il semble s'en pénétrer. Puis il parle à son tour, et ses mots hypnotisent l'assistance. Le Gardien des contes est capable de fasciner quiconque l'entend parler. Il n'abuse pas de son pouvoir fabuleux pourtant, préférant réserver sa magie à ceux qui sont venus pour l'écouter.

Tous, dans le village, en parlent comme d'un membre de la famille, mais dans leur voix amour et crainte se mêlent étroitement : on se souvient que « le père de mon père en parlait déjà », et que « le père du père de son père le connaissait lui aussi »... Il court bien des légendes au sujet d'Eriandel. On dit qu'il s'agit d'un de ces elfes des bois, un de ces immortels venus partager la vie des humains – et sans doute les consonances de son nom y sont-elles pour beaucoup. On dit encore qu'il survit grâce à ses connaissances magiques, à ses pratiques inconnues – et probablement innommables – qui lui confèrent ses nombreux pouvoirs et lui ont permis de traverser les siècles en défiant le Temps lui-même... Ainsi, les voyageurs qui viendront à passer dans le village entendront-ils à son sujet toutes sortes de choses contradictoires, et souvent fascinantes. Si on le dit prompt à accorder entrevues et conseils, ne met-on pas sur son compte les disparitions de nombreux étrangers imprudents ?

Le miroir des rêves

Eriandel est en fait l'un des derniers survivants des premiers Elfes. Il s'agit d'un Archimage qui, lassé de courir le monde, s'est retiré là, pour observer ces êtres étranges que sont les humains. Il est fasciné par le principe de vie et de mort, et ne s'est toujours pas habitué au fait qu'il peut voir naître, grandir et disparaître ceux qu'il considère parfois comme ses amis. L'Archimage s'amuse donc à faire rêver les enfants et les adolescents, à qui il raconte ses propres aventures, en travestissant le plus souvent la réalité, quand celle-ci peut choquer leur sensibilité.

Il possède un objet magique légendaire : le miroir des rêves. Appelé aussi miroir d'Eriandel, il s'agit d'un très bel objet ouvragé, de facture assez précieuse, presque maniérée et datant probablement d'un autre âge. Il repose sur un imposant pied de bronze.

Le miroir d'Eriandel possède trois pouvoirs :

1) Il permet de révéler la véritable personnalité de celui qui s'y reflète. Tout être, même travesti magiquement, apparaît tel qu'il est réellement sur la surface du miroir. On verra ainsi grimacer un être mauvais, sourire un gentil, etc.

2) Il offre aussi la possibilité d'atteindre le territoire des rêves, et mieux encore, d'y pénétrer physiquement. Il « suffit », pour ce faire, de traverser le miroir pour atteindre les contrées du rêve, qui s'ouvrent sur des contrées alternatives, très proches et très éloignées à la fois du monde que les personnages connaissent. On peut y retrouver, par exemple, des amis disparus, des personnages décédés, dont un double évolue dans cette « autre réalité »... De même, on court le risque d'y rencontrer son propre double, et celui, plus grave encore, de ne pas retrouver l'équivalent du miroir dans le monde du rêve. Eriandel est très franc, quand il évoque les dangers des mondes du rêve, il ne cherche ni à les minimiser, ni à les cacher.

3) Dernier pouvoir : le miroir permet de voir une personne connue et de la localiser. Cette utilisation est valable dans les deux sens, c'est-à-dire que la personne ainsi « contactée » peut apercevoir celui ou celle qui regarde dans le miroir, et la localiser. Il n'est pas possible de parler, ni d'échanger de renseignements. Par contre, on peut utiliser le second pouvoir, et « traverser » le miroir pour rejoindre la personne ciblée.

Idées de scénarios

- L'Archimage a contemplé son miroir, à la recherche de quelque idée de conte... et il y a découvert une créature qui l'a plongé dans un profond état de catatonie. Les enfants du village l'ont découvert ainsi prostré. Ils supplient les aventuriers de lui venir en aide.
- Un des compagnons du groupe – ou le/la fiancé(e) d'un des aventuriers, par exemple – est décédé(e). On peut cependant retrouver son double, en le recherchant à travers le miroir. Pour le retrouver, il faudra investir le monde du rêve, où ce double vit. Mais comment revenir ensuite ? Eriandel est très vague à ce sujet : « Trouvez mon double, et utilisez son miroir... Mais il m'est impossible de le localiser. »

Caractéristiques

Pour AD&D

Eriandel : AL NB ; Int 19 ; CA 8 ; VD 12 ; DV 8 ; pv 60 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dg 1d4. **Compétences spéciales** : Hypnotisme.

Pour Simulacres

PM Exceptionnel. **Métiers** : Conteur/Magicien. **Talents** : Art Magique +2, Hypnotisme +2. **Énergie** : Brume 3, Air 3, Temps 2. **Sorts** : Tous ceux des Énergies possédées.

Pour Warhammer

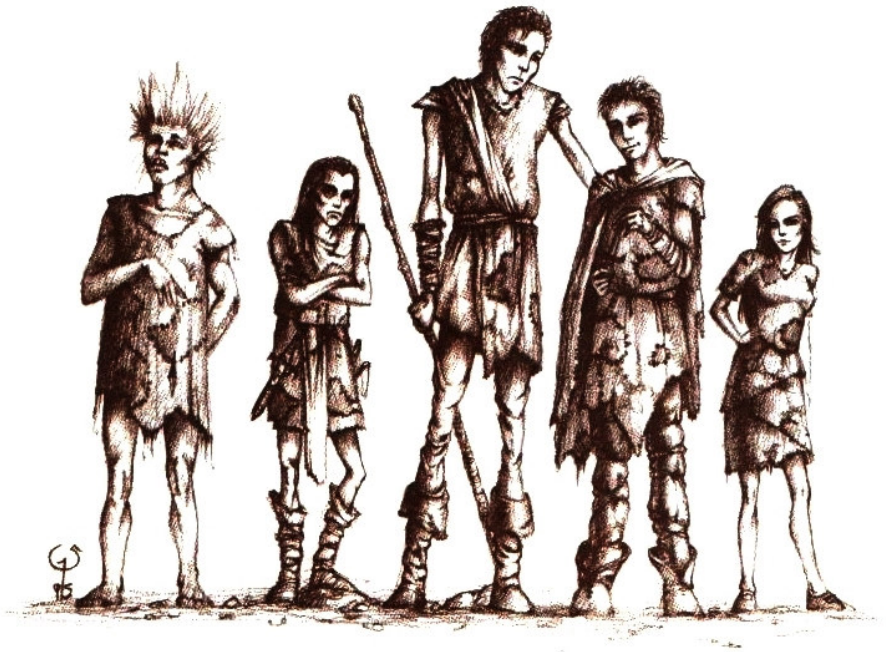
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	25	21	2	3	5	37	1	35	45	66	74	75	88

Métier : Raconteur. **Autre compétence** : Hypnotisme.

Jean-Luc Bizien
illustration : Sandrine Gestin

Le gang d'enfants

Dans toutes les villes traversées par les aventuriers, des bandes plus ou moins organisées sévissent dans les quartiers les plus mal famés. La bande de gosses des rues qui suit a fait du principal marché de la ville son territoire de prédilection. Tous les enfants du groupe ne sont pas à proprement parler des voleurs, ni des truands endurcis. Ils sont pourtant rompus à la vie des rues et à ses lois.



Grégoire

C'est le chef du petit groupe. Il s'agit d'un garçon d'une douzaine d'années, maigre et nerveux. Ses longs cheveux noir corbeau encadrent son visage anguleux, au nez d'aigle. Il présente l'aspect d'un enfant frêle, mal nourri, mais il ne faut pas s'y laisser tromper : Grégoire est puissant, tout en muscles et en nerfs, affûté comme une lame. Il compense en tonicité et en agressivité les forces qui pourraient lui faire défaut du fait de son jeune âge, et peut par conséquent en remontrer si le besoin s'en fait sentir à un aventurier trop sûr de lui…

L'enfant a vieilli au contact de la rue et de sa réalité quotidienne : son visage est marqué déjà, c'est presque celui d'un adulte. Lorsqu'il s'adresse à un « vieux » – entendez par là un « plus de quinze ans » – Grégoire plonge dans le regard de son interlocuteur des yeux bleu délavé, durs et froids, qui paraissent le mettre à nu. Cette faculté lui a permis de se faire respecter de tous les enfants de son groupe, comme de ceux des autres bandes juvéniles de la ville. Elle lui a donné l'occasion de s'imposer aussi face aux commerçants du marché, qui ne l'aiment guère, mais ferment les yeux sur les agissements de sa bande.

Car Grégoire possède effectivement l'étoffe d'un chef. L'enfant paraît ne craindre personne, et semble insensible à la violence et aux menaces. De mémoire de marchand, on ne l'a jamais vu se soumettre à une autorité, quelle qu'elle soit, ni même accepter de baisser les yeux devant un adversaire. Cet entêtement lui a valu quelques sévères corrections, tant de la part de rivaux adultes que de celle de la milice locale. On n'est jamais parvenu pourtant à venir à bout du petit voleur. On se perd, quand on l'évoque, entre une certaine admiration et un profond dégoût : « le garçon est courageux, mais finira tueur, s'il ne l'est pas déjà ». Encore faut-il qu'il parvienne à survivre quelques années encore dans les rues.

Grégoire utilise deux armes de prédilection : la dague, qu'il manie avec une habileté et une vitesse diaboliques (on raconte qu'il a balafré un des sergents du guet en combat singulier !) et la fronde, à laquelle il est tout aussi performant. Cette dernière lui est bien utile, quand du haut des toits il s'amuse à railler la milice ainsi que les bandes rivales…

Il ne laisse place que très rarement à ses sentiments, et se consacre essentiellement à sa bande. Il assume à la fois le rôle de chef, de grand frère et de père pour ces enfants réunis autour de lui, qui lui sont totalement dévoués. Grégoire se montre impitoyable dès lors que l'on s'attaque à « l'un des siens ». On le soupçonne d'avoir déjà tué à maintes reprises, mais comment en être certain quand on regarde rire et jouer cet enfant ? Le chef vénéré n'a qu'une seule véritable faiblesse : Laura, l'une des filles du groupe, dont il est amoureux platoniquement.

Grégoire

Pour AD&D

Grégoire (Voleur niv. 2) : AL CN ; CA 7 ; VD 12 ; pv 10 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 12, Dex 17, Con 10, Int 13 ; Sag 9 ; Cha 12.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Chef de bande. **Talents** : Dague +2, Fronde +1. Précision ⊕ 1. **Équipement** : Dague et fronde. **Caractère** : Entêté.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	24	3	4	6	50	1	48	32	40	35	36	37

Métier : Voleur (voleur).

Renato et Sandro, les deux « frères ennemis »

Ils sont tous deux orphelins. Abandonnés très tôt par leur père, les deux garçons ont pris l'habitude de traîner dans les rues, où ils ont été séduits par la prestance de Grégoire. Dès lors, ils ont tout fait pour se faire accepter dans la bande. Accumulant les preuves de bonne volonté à l'égard du groupe, ils ont multiplié les occasions de se faire punir par la milice. Leur mère s'est d'abord occupée d'eux, et les a à maintes reprises extirpés des mains « fermes » du guet, pour finir par les abandonner à son tour. La brave femme se consacre aujourd'hui à ses deux derniers enfants, respectivement âgés de deux et quatre ans. Pourtant, si elle a officiellement banni ses deux aînés, l'amour qu'elle leur porte toujours lui fera ouvrir ses portes s'ils viennent demander son aide. Ainsi, elle s'arrange toujours pour que les garçons trouvent sur leur route un panier empli de victuailles, ou une piécette brillant dans la boue du chemin… Renato et Sandro ont ainsi été baptisés « Fortunato Premier » et « Fortunato Second » par leur petit groupe, qui reste persuadé de la véritable chance des deux garçons. Eux-mêmes sont les premiers dupes des manœuvres de leur mère. Si par hasard ils venaient à rencontrer de véritables ennuis – règlements de compte à mort, poursuite musclée, vendetta inter-bandes, etc. – ils retrouveraient sans doute le chemin de leur ancien logis…

Pour l'heure, les « frères ennemis », malgré leur mutuel amour fraternel, passent le plus clair de leur temps à se chamailler, à échanger propos acerbes et éventuelles claques ou coups de savates. Mais gare à qui frapperait l'un d'entre eux, car ce n'est pas à un, mais bien à deux adversaires qu'il lui faudrait faire face. Renato et Sandro considèrent en effet qu'il est normal de se

gifler entre frères, mais parfaitement intolérables que quiconque d'autre porte atteinte à leur intégrité physique. Nombre de membre des autres clans en conservent un souvenir cuisant. Quand les deux frères combattent côte à côte, ils sont redoutables...

Renato est immense – il mesure presque deux mètres. Ce n'est déjà plus un enfant, malgré ce qu'il croit. Il va fêter ses seize printemps, mais a perdu le compte de ses anniversaires depuis quelques années... Il est effroyablement maigre, mais son allonge hors du commun, et sa dextérité extrême au maniement du bâton en font un bretteur dangereux.

Sandro, pour sa part, est plus petit, et d'apparence plus solide. Il mesure une tête de moins que son aîné, ce qui reste tout de même très honorable quand on n'a que quatorze ans... Sandro se sert à l'occasion d'un couteau effilé comme une lame de rasoir, mais préfère utiliser ses poings, larges et durs comme des rocs. Si ce n'était son jeune âge, il n'aurait sans doute pas d'équivalent sur la place du marché : le garçon est extrêmement dur à la douleur, encaisse très bien les coups... et les rend avec une régularité de métronome. Lui et son frère constitue la force de frappe de la bande.

Les deux frères possèdent un peu le même visage : une peau mate, des cheveux sombres et bouclés, des yeux noir d'encre et une bouche très fine, comme fendu au couteau. Sandro a, pour sa part, le nez et les pommettes constellés de taches de rousseur.

Renato

Pour AD&D

Renato : AL CN ; CA 10 ; DV 2 ; pv 8 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d6.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Aucun. **Talents** : Bâton +1. Puissance 1 ; Précision 1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	31	3	3	4	45	1	42	27	38	30	31	25

Compétences : Bagarre, Esquive.

Sandro

Pour AD&D

Sandro : AL CN ; CA 10 ; DV 1 ; pv 5 ; TAC0 20 ; #AT 1d4.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Aucun. **Talents** : Dague +1. Lutte +1. Rapidité 1 ; Précision 1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	31	3	3	4	45	1	42	27	38	30	31	25

Compétences : Bagarre, Esquive.

Stéphane

Il s'agit d'un garçon d'une douzaine d'années, plus grand et plus fort que la moyenne. Son gabarit imposant met cependant en évidence un physique plutôt disgracieux. Le garçon est affublé d'un sourire particulièrement crétin, dévoilant de grandes dents très éloignées et plantées de guingois, ainsi que d'un regard porcin excessivement vide. Pour parachever le tout, il éclate régulièrement d'un rire hystérique, dont il fait outrageusement profiter son entourage à tout propos. Stéphane fait partie de ces enfants un peu simples qui hantent les places des marchés et les quartiers populeux des grande cités, promenant leur ennui d'une démarche sautillante à travers les ruelles. Il est capable de se prendre d'une soudaine passion pour un détail dans la sculpture ornementale d'un huis d'auberge, ou pour le blason d'un aventurier de passage, ou même d'entrer en quasi-catatonie contemplative à la seule vision d'un insecte s'acharnant à transporter son repas vers son abri. Hélas pour lui, il reste le plus souvent la bouche grande ouverte, l'œil vaguement humide et le regard perdu dans un hypothétique nulle part...

Sa chevelure hirsute le fait immanquablement repérer dans la foule, tant sa tignasse blonde, perpétuellement en bataille, est caractéristique : de longues mèches jaillissent de toutes parts, en tous sens, telles un véritable feu de broussailles. C'est pratiquement un bonnet de bouffon que lui dessinent ses touffes de cheveux rebelles. De plus, Stéphane est probablement l'un des enfants les plus excités et les plus extravertis de la bande : il parle fort, rit fort, et ponctue chacune de ses phrases de cris inarticulés, supposés apporter plus de poids à sa pauvre argumentation.

Il est assez peu fiable : menteur, volontiers voleur, il est également effroyablement couard, et s'enfuie à la première véritable alerte. Il est aussi parfaitement incapable de garder un secret – ce qui peut être très pratique pour les personnages qui le rencontreront – et oubliera sur le chemin la quasi-totalité des messages qu'on pourra lui confier. Il ne tarie cependant pas d'éloges au sujet de ses propres « prouesses », et s'est auto persuadé de sa bravoure et de sa valeur... L'enfant vit en fait dans son propre monde, constitué d'un étrange mélange de la réalité qui l'entoure avec ses rêves et ses fantasmes. Beaucoup plus bête que méchant, il sait pourtant faire preuve d'une véritable gentillesse. Si ses plaisanteries idiotes insupportent ses compagnons au dernier degré, et si les autres membres de la bande le considèrent comme leur souffre-douleur attitré, ils s'inquiètent par contre de ses plus petites absences, et ne l'abandonneront jamais dans l'adversité. Ils n'hésiteront pas à lui venir en aide physiquement, et à faire payer chèrement toute attaque.

Stéphane

Pour AD&D

Stéphane : AL N ; Int Faible ; CA 10 ; DV 1 ; pv 7 ; TAC0 20 ; #AT 1d4.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Aucun. **Talents** : Aucun.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	32	5	5	5	34	1	27	34	17	36	37	21

Laura

C'est pratiquement l'adulte du groupe. En tout cas, la jeune fille est la plus responsable. Elle a une quinzaine d'années et n'est plus une enfant, faisant preuve d'une maturité et d'un sens de la réflexion et de la répartie qui lui assurent une place de choix dans la bande. Elle est de plus ravissante, ce qui ne gâche rien. Ses longs cheveux sombres cascadent jusque sur ses reins, et sa peau éternellement bronzée révèle des yeux verts dans un visage aux traits fins et réguliers. Elle est mince et souple, et capable de bien des prouesses : en fait, Laura a tout du chat. Calme et froide en apparence, elle peut exploser subitement et se montrer dangereuse.

La violence lui répugne cependant, et il est rarissime qu'elle utilise le fin stylet qu'elle porte caché dans un repli de ses vêtements. Ses armes sont... celles de la séduction. Il lui suffit le plus souvent d'un sourire pour arranger les situations les plus délicates. Nombre de soldats du guet gardent de leur rencontre avec la jeune femme le souvenir d'un sourire hypnotique, ainsi qu'une cuisante douleur sur la nuque. Car Laura n'évolue qu'en compagnie des membres de la bande, qui sont quasiment tous amoureux d'elle, et prêts à la défendre au péril de leur vie.

Laura

Pour AD&D

Laura (Voleuse niv. 2) : AL N ; CA 8 ; pv 9 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d3. For 10, Dex 16, Con 10, Int 13 ; Sag 11 ; Cha 12. **Compétences spéciales** : Séduction.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Voleuse. **Talents** : Styler +1. Séduction +1. Précision 1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	33	4	4	6	49	1	50	41	35	44	42	43

Métier : Voleur (cambrioleur). **Autres compétences** : Séduction, Esquive.

Les rencontrer

● Stéphane s'est attaché aux pas d'un des aventuriers, qui avait eu le malheur de sourire, ou de faire une remarque, en avisant l'air particulièrement « éveillé » du garçon... La remarque qui s'en est suivie a vexé l'enfant, qui s'est acharné à provoquer l'aventurier. Ce qui devait arriver est arrivé : Stéphane a reçu une claque sévère, et il est parti en pleurant.

Quand il reparaît, il est toujours seul. Du moins, les personnages le croient-ils. Il s'approche du coupable, et le désigne du doigt en criant « C'est lui ! C'est celui-là ! », puis s'enfuit sans attendre. Dès lors, les enfants, perchés sur les toits de la ville, vont harceler le petit groupe, les agonissant d'insultes et les blessant de leurs projectiles divers. Peut-être même les entraîneront-ils imperceptiblement sur le territoire de chasse réservé de la guilde des voleurs locale ? Ou sur celle des assassins, qui sait ?

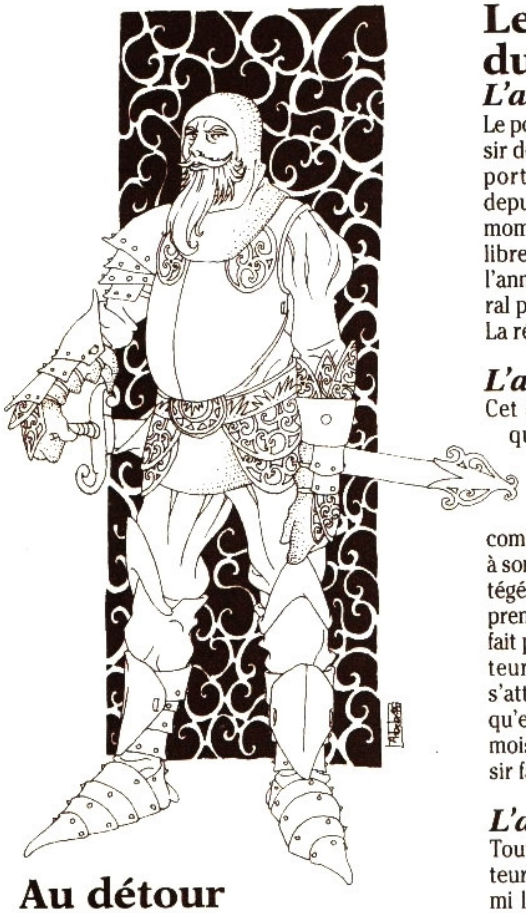
● Laura s'est jetée dans les bras d'un des hommes du groupe. Il s'agit du plus jeune des hommes, ou de celui qui a l'apparence guerrière la plus évidente. Elle est visiblement poursuivie par un homme agressif, et supplie le personnage de l'aider : « Il veut me tuer ! Sauvez moi ! ». Le combat est inévitable, car l'homme refuse le dialogue et attaque. Quand le calme sera revenu, Laura leur dira qu'elle est la fille d'un Prince, et qu'elle a été enlevée par les adorateurs d'un Dieu Sombre de la ville. Elle exhibera d'ailleurs fièrement un magnifique rubis en pendentif qu'elle porte autour de son cou, comme preuve de sa condition.

Bien évidemment, la bande vient de commettre le vol dans les locaux de la secte, et les adorateurs sont sur leurs traces. La partie ne fait que commencer...

Jean-Luc Bizien
illustration : Sandrine Gestin

Le seigneur de Douleur

Fou de Dieu, guerrier indomptable, dangereux psychopathe, gloire de la juste cause, les qualificatifs ne manquent pas pour parler du Seigneur de Douleur. Ce paladin au nom oublié devrait être fui comme la peste par tout ce qui vole, tue ou ment dans les divers royaumes qu'il traverse. Mais l'attrait qu'excercent sur les brigands ses objets magiques les jettent contre lui comme les papillons sur la flamme.



Au détour du chemin

Le Seigneur de Douleur, juché sur Kohl, son cheval blanc, est toujours suivi par quatre ou cinq écuyers, tous totalement dévoués jusqu'au sacrifice. Kohl est intelligent et, de plus, capable de marcher sur l'eau. Le Seigneur porte au côté Douleur, son épée magique, la croix des voleurs, l'anneau de Peine et l'anneau de réciprocité. Le Seigneur parle toujours d'une voix posée, un peu triste, ne semble jamais s'énerver ou sourire. Son histoire est un mystère et son âge avancé (fin de la quarantaine) n'aident pas à retrouver sa trace. Il semble juste qu'il se fixe de temps en temps dans de gros villages, lorsqu'il n'a plus d'écuyers. Il monte alors une petite chapelle où il célèbre le culte du Dieu de Justice (qu'il oppose étrangement au culte du Dieu de la Loi), composé d'études théologiques et des arts du combat et de l'enquête. Une fois qu'il a trouvé ses assistants, il quitte la ville pour ne jamais revenir.

Les anneaux du Seigneur

L'anneau de sacrifice

Le porteur de l'anneau peut choisir de ressusciter une créature à portée de vue, qui est morte depuis moins de 24 heures. Au moment de ce choix, qui doit être librement consenti, le porteur de l'anneau meurt aussitôt. L'anneau est en général porté par le plus fidèle écuyer du Seigneur. La résurrection est totale et instantanée.

L'anneau de Peine

Cet anneau donne, lorsqu'il a été porté pendant une lune entière sans prendre aucun plaisir (même pas le plaisir du combat !), une grande protection à son porteur, comme s'il était protégé par une sorte de bouclier invisible. Si on prend du plaisir avec l'anneau au doigt, celui-ci fait perdre la moitié de ses points de vie au porteur (on arrondit la perte au supérieur) et s'attache au doigt. On ne peut plus le retirer qu'en coupant le doigt ou en attendant qu'un mois se passe. Attention, chaque nouveau plaisir fait perdre la moitié des points de vie.

L'anneau de réciprocité

Toute blessure infligée au porteur de l'anneau par un ennemi lui est infligée également. Et toute blessure que fait le porteur de l'anneau à quelqu'un lui est aussi répercutée. Cette réciprocité répercute toute blessure, même si la créature y était immunisée. Par exemple, si le Seigneur reçoit le souffle d'un dragon rouge, le dragon subit les dégâts du souffle, même s'il est normalement immunisé au feu. Le Seigneur met cet anneau quand il sent que l'adversaire va être trop fort pour lui.

Ses autres objets magiques

La croix des voleurs

C'est une croix en argent, de trente centimètres de haut. Sur la branche horizontale, il est marqué : « Tu ne voleras point ». Cette croix possède deux pouvoirs, activés en tenant la croix dans la main gauche et en se concentrant.

A) En tenant en main droite un objet volé, on est guidé vers l'endroit où se trouve le voleur de l'objet.
B) En regardant une créature, on sent si elle a volé quelque chose depuis moins d'une lune. Si le vol a eu lieu depuis moins de 24 heures, on devine de quel objet il s'agit.
Une légende raconte qu'il existerait neuf autres croix, chacune avec ses pouvoirs, l'un d'elle au moins détectant les assassins.

Douleur

C'est une grande épée tranchante à deux mains d'une puissance exceptionnelle. Mais gare à celui qui la manie imprudemment. Si Douleur frappe un être qui n'a jamais tué, volé ou blessé autrui, sa garde chauffe au rouge instantanément, transmettant la chaleur même à travers des gantelets si ceux-ci sont portés. Elle ne tue jamais un être d'un seul coup, elle lui laisse toujours au moins 1 point de vie la première fois qu'elle frappe, pour que la victime puisse se repentir.

Caractéristiques

Pour AD&D

Seigneur de Douleur (Paladin niv. 13) : AL LB ; CA –10 (anneau de Peine) ; VD 9 ; pv 100 ; TACO 1 ; #AT 5/2 ; Dg 2d10+8 (Douleur) ; DS Paladin. For 17, Dex 15, Con 12, Int 10 ; Sag 13 ; Cha 17.

Écuyer (Guerrier niv. 1) : AL LB ; CA 8 ; pv 5 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dg 1d8.

Pour Simulacres

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Paladin. **Talents** : Épée +2. Équitation +2, Enquête +1. Puissance ✊ 1 ; Rapidité ⚡ 1 ; Précision ⊕ 1. **Équipement** : Armure lourde + anneau de Peine (4/1/6) ; Douleur [K]PV.

Écuyer : PMJ Moyen.

Pour Warhammer

Le paladin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	77	77	5	6	13	70	3	52	61	57	62	55	59

Métier : Templier.

Écuyer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	44	4	3	6	47	2	36	45	34	37	39	46

Métier : Ecuyer.

Pierre Rosenthal
illustration : Emmanuel Arbabe

La tribu des susacs

Le susac est un être étrange. Plus connu sous le nom de « mangeur de peau », il se nourrit essentiellement de peaux des bêtes qu'il a chassées ou de peau d'homme, s'il en rencontrait par hasard.

Description

Le susac a quelques ressemblances avec une personne (humaine) normalement constituée, mais il a surtout des particularités, comme ses longues jambes et ses longs bras totalement disproportionnées. Ses pieds ne sont formés que de deux gros doigts, tandis que ses mains se terminent par cinq petites membranes tentaculaires. Ses yeux sont de la couleur des flammes, les iris, nuancés d'orange et de jaune, émettent une faible lueur pendant la nuit. Sa peau est verte foncée avec des taches violettes plus ou moins grandes. Lorsque le susac esquisse un léger sourire, ressemblant plus à un rictus grimaçant qu'à autre chose, il fait apparaître ses dents pointues et aiguisées. Son nez ressemble plus à un groin qu'à un nez humain, tandis que ses oreilles, elles, sont des oreilles humaines en modèle réduit. La chevelure d'un susac est plutôt courte et très sombre, si noire qu'on y distingue des reflets bleutés.

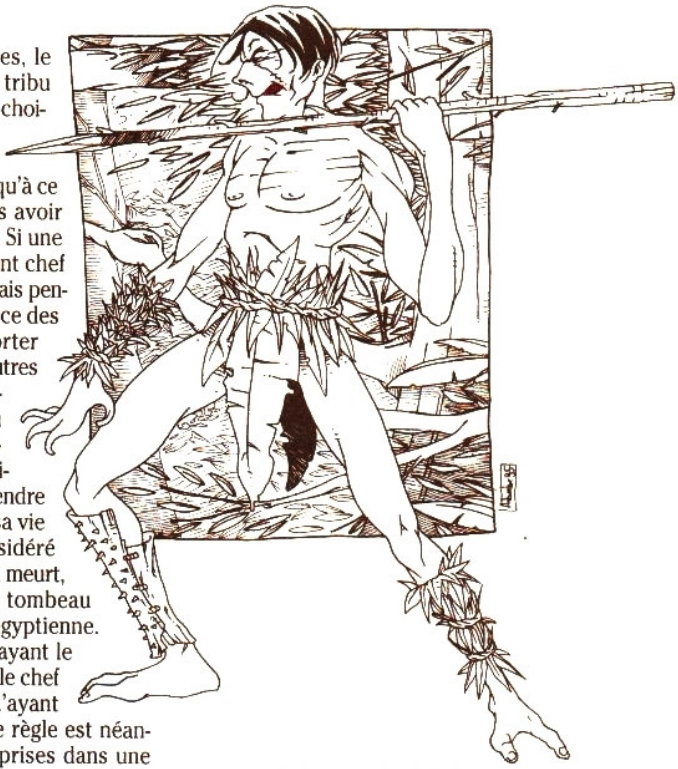
Un susac ne mange jamais de viande car son système digestif ne le supporte pas. Toutefois, en dernier recours, il peut se nourrir de fruits. Pour ce qui est de la boisson, le susac ne boit de l'eau que si elle est mélangée avec du sang; ce qui amène certains à le comparer à un vampire alors qu'il n'a rien en commun avec cette espèce.

Habitat & chasse

Les susacs habitent dans de vieilles forêts, très peu fréquentées par les humains. Ils aiment la tranquillité mais si, par hasard, un Homme, avec ou sans monture, avait la malencontreuse idée de pénétrer dans leur domaine, celui-ci ainsi que son destrier, s'il en a un, seraient automatiquement pourchassés, tués, dépecés et vidés de leur sang dès leur capture. Un susac en cache toujours deux autres, telle pourrait être leur devise, car ils n'attaquent jamais seuls mais toujours en bande de trois pour pouvoir encercler leur proie et l'abattre en un éclair.

Pourquoi les vieilles forêts? Et bien tout simplement parce que les arbres y sont de véritables géants, dans lesquels ils construisent leur demeure. Pour cela, ils creusent dans l'arbre (grâce à leur groin), l'entrée étant située en hauteur et très bien camouflée. La profondeur de leurs « nids » peut varier de trois à cinq mètres alors qu'un susac mesure entre un mètre et un mètre vingt. Un susac, pour se déplacer sur les arbres, saute de branche en branche en se propulsant avec l'aide de ses longues jambes (il peut faire un saut de plus de cinq mètres de long) et se rattrape grâce à ses petits tentacules. Si un susac se déplace au sol, il marche alors comme un humain, c'est-à-dire qu'il n'utilise que ses deux jambes.

Société



Contrairement aux apparences, le susac est très intelligent et la tribu est hiérarchisée. C'est un chef, choisi par les autres membres de la tribu, qui la dirige pendant toute la durée de sa vie, ou jusqu'à ce qu'il soit détrôné pour ne pas avoir rempli correctement sa tâche. Si une telle chose arrivait, le soi-disant chef serait immédiatement banni. Mais pendant son règne, il a à son service des esclaves qui doivent lui apporter de la nourriture ou remplir d'autres tâches. Il a aussi à sa disposition : les femelles de la tribu (celles-ci composant son harem), et des guerriers qui doivent, au péril de leur vie, le défendre et aller chasser. Durant toute sa vie de souverain, le chef est considéré comme une divinité et, lorsqu'il meurt, est enseveli dans un énorme tombeau ressemblant à une pyramide égyptienne. Chez les susacs, le seul mâle ayant le droit d'avoir des « enfants » est le chef de la tribu, aucun des autres n'ayant pas le droit de procréer. Cette règle est néanmoins transgressée à deux reprises dans une année : aux nuits de la quatrième et de la huitième lune. Durant ces nuits, tous les mâles vont féconder une femelle qu'ils devront choisir dans le harem du chef de leur tribu. Les fils et filles du chef, si celui-ci se fait renvoyer de la tribu, sont automatiquement tués et brûlés. Un jeune susac grandit rapidement, il ne lui faut qu'une seule année pour devenir adulte.

Il faut aussi savoir que les susacs sont une tribu nocturne, ils dorment presque toute la journée pour ne se lever qu'au crépuscule et commencer leur chasse en poussant des cris horribles. Ces cris sont des cris de guerre, car leur langage courant est une succession de petits cris aigus qui ne sont pas perceptibles à l'oreille humaine.

Pour finir, on peut parler des armes utilisées par les susacs lors des attaques, ainsi que de leurs vêtements. Les armes sont toutes faites à base de bois, la plus utilisée étant la lance, dont la pointe est plus ou moins bien taillée. Ils sont aussi équipés de boucliers en écorces d'arbres. Ils peuvent aussi utiliser les petits tentacules pour étrangler quelqu'un. Ce sont des lianes ainsi que les plus grandes feuilles qui sont principalement utilisées pour fabriquer des vêtements. Quelques fois, les écorces sont aussi travaillées pour faire des armures et des épaulettes dans lesquelles sont plantées des piques de bois finement taillées.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Climat/Terrain : Forêt
Fréquence : Rare
Organisation : Tribu
Cycle actif : Nocturne
Régime : Spécial
Intelligence : Faible
Alignement : Neutre
Nombre présent : 10-40
Classe d'armure : 8
Déplacement : 12
Dés de vie : 1
TAC0 : 20
Nombre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : 1d6

Pour Simulacres

Lieu de vie : Forêt. Fréquence : Rare. Test Combat : 9. Test Perception : 9. Points de vie : 3. Points de souffle : 3. Armure : 0/0/0. Dégâts : [E]PV et [A]PS (Lance). Taille : 1,10 m. Poids : 50 kg.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	44	44	3	4	5	45	1	50	43	37	67	52	30

Compétences : Esquive, Coups assommants.

Alexandre Capelli
illustration : Emmanuel Arbabe

Rencontres de voyage

Les routes ne sont pas peuplées que d'aventuriers errant d'auberge en auberge. En fait, ils sont même en minorité. Voici quelques personnages à présenter à votre groupe, au hasard des chemins.

Le comte Aldarin d'Ostremondie

Seigneur et «baladin»

Le seigneur Aldarin voyage pour son plaisir. Il a décidé de passer quelques semaines dans ses propriétés forestières, et a convaincu quelques amis de l'accompagner. Il se déplace lentement, vautré dans une litière.

Entre deux âges, obèse et chauve, il est sans cesse à moitié ivre. Il admire le paysage, chante, fait de la musique, houspille ses serviteurs et joue sans conviction aux échecs avec ses amis (une dizaine de parasites plus ou moins intelligents, qu'il tyrannise à plaisir). Il croit sincèrement avoir quelques gouttes de sang elfe dans les veines. Du coup, il est persuadé d'être un grand musicien. Hélas, il chante atrocement faux (en revanche, il ne s'en sort pas trop mal à la harpe). Susceptible comme il l'est, il prendra très mal toute critique, sauf si elle est enrobée de flatteries.

Bien entendu, lors de ses fréquents arrêts, il lui faut le meilleur : la plus belle chambre, la cuisine la plus raffinée, et ainsi de suite. Ce genre d'individu est la providence des aubergistes, qui se lancent dans de grandes démonstrations de servilité tout en quadruplant le montant de la note...

Sa suite mérite également un coup d'œil. Elle se compose de ses amis, d'une poignée de gardes pas vraiment motivés, et peut-être d'autres individus moins recommandables. Par exemple un «astrologue» – escroc, ou carrément un «sympathique noble étranger rencontré par hasard» – en réalité un espion ou un assassin qui a jugé intelligent de se placer sous la protection d'Aldarin (qui, contre toute logique, dispose de puissants appuis à la capitale).

En dehors d'être odieux avec les voyageurs de statut inférieur au sien, Aldarin a plusieurs autres utilités. Il pourrait tout à fait jeter sa petite suite dans une série de mésaventures dramatiques («Des orques? Il y a des orques dans la région? Des vrais, verts, avec des crocs et des pustules? Il faut absolument que je voie ça!» ou pire «Des ruines maudites? Allons donc, superstitions paysannes que tout cela. Nous allons y camper cette nuit!»). C'est également le genre d'individu à être impliqué dans un certain nombre de sombres affaires plus ou moins mineures (kidnapper une jeune fille qui s'était réfugiée au couvent pour échapper à ses avances, par exemple).

Pour AD&D

Aldarin d'Ostremondie: AL N; CA 10; VD 12; DV 1; pv 3; TAC0 20; #AT 1; Dg 1d4.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier**: Dilettante. **Talents**: Harpe +1, Échecs 0. **Caractère**: Obstiné, Condescendant.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	20	19	3	2	5	35	1	32	44	27	37	32	42

Métier: Gentilhomme.

Gauthier

Le messager

Gauthier est un messager professionnel, au service d'un noble de haut rang. Il est toujours par monts et par vaux, et transporte souvent des messages hautement confidentiels (brouillons de traités d'alliance, nouvelle du décès du roi, déclaration de guerre, etc.).

C'est un jeune homme brun, petit, mince et nerveux, qui a perpétuellement l'air épuisé. Il est sans doute d'origine noble ou, en tout cas, sait se débrouiller à la Cour. Il parle très peu, et jamais de sa destination. Il porte une épée, une armure de cuir, une bourse pleine d'or et une impressionnante série de sauf-conduits signés par son maître. En cas de besoin, il peut faire appel aux autorités locales et réquisitionner quelques hommes d'armes.

Il passe sa vie à cheval, allant de résidence princière en château royal. Il chevauche jour et nuit, dormant quelques heures sur sa monture et ne s'arrêtant que pour changer de cheval, ou lorsqu'il est sur le point de tomber d'épuisement. Les messages qu'il transporte sont toujours fantastiquement urgents, et il laisse derrière lui une traînée de chevaux morts ou épuisés, qui mettront des semaines à récupérer.

Les PJ pourront sans doute le croiser à un relais. Il réquisitionne le meilleur cheval juste sous leur nez, et repart à bride abattue. A moins qu'ils ne trouvent son cadavre au détour de la route. Il a été tué d'un carreau d'arbalète, et sa sacoche de documents à disparu. Le message qu'il transportait était-il vraiment important? Ou était-ce un leurre destiné à attirer l'attention

de l'ennemi, pendant que le véritable messager passait par une route moins directe ?

Pour AD&D

Gauthier (Rôdeur niv.6) : AL LN ; CA 4 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dg 1d8+3. For 12, Dex 18, Con 10, Int 16 ; Sag 16 ; Cha 10. **Compétences spéciales** : Équitation, spécialisation en épée longue.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Messager. **Talents** : Équitation +2, Épée +1, Coutumes locales +1. Rapidité ⚡ 3. **Équipement** : Armure de cuir (1/0/0).

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	31	5	4	7	46	2	33	31	35	52	33	27

Métier : Spadassin.

Maître Jason

Marchand

Maître Jason est un marchand de draps âgé d'une cinquantaine d'années. Il est maigre, boite de la jambe droite, et arbore une longue barbe grise bien soignée. Il se déplace beaucoup pour ses affaires, allant de foire en foire. Il est généralement en nombreuse compagnie : commis, apprentis et gardes, qui escortent plusieurs chariots pleins de tissu. Mais il lui arrive, de temps en temps, de faire de longues excursions solitaires, sous prétexte d'aller « reconnaître de nouveaux marchés ». Dans ce cas, il se déplace à cheval et porte une armure de cuir et une épée. Il profite de ses vagabondages pour rendre visite à ses anciens compagnons. Dans son jeune temps, il a appartenu à une compagnie d'aventuriers. En quelques années, il a accumulé assez d'argent pour se lancer dans les affaires. Nombre de ses anciens frères d'armes sont morts, mais ceux qui ont vécu assez vieux pour prendre leur retraite sont tous arrivés à des positions assez importantes dans leurs domaines respectifs. Citons notamment un ancien capitaine de mercenaires, l'un des maîtres de la Guilde des Magiciens de la région, l'Archidiacre d'un des sanctuaires les plus visités du pays et le propriétaire cuisinier du meilleur restaurant hobbit de la capitale. Il n'a jamais fait appel à leur influence, mais si le besoin s'en faisait sentir, il n'hésiterait pas un instant. Il a une petite faiblesse pour les aventuriers, et passe volontiers ses soirées à l'auberge à bavarder avec eux, et à raconter ses souvenirs. Connaître un tel individu pourrait s'avérer inestimable pour un aspirant héros désireux d'être présenté à des personnalités capables de l'aider.

Évidemment, ce passé chargé représente aussi un danger. Un jour, un vieil ennemi pourrait se mettre à la recherche de Jason, avec l'idée de régler des comptes…

Pour AD&D

Maître Jason (Guerrier niv. 8) : AL LN ; CA 8 ; pv 30 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dg 1d8+3. For 12, Dex 15, Con 12, Int 15 ; Sag 12 ; Cha 14. **Compétences spéciales** : spécialisation en épée longue.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métiers** : Guerrier et Marchand. **Talents** : Épée +2, Histoire +2, Équitation +1. **Équipement** : Armure de cuir (1/0/0) ; Épée longue enchantée [f]PV et [a]PS.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	37	4	4	6	51	1	41	61	64	55	52	60

Métier : Marchand.

Kerano

Conteur

Ce vieillard en haillons sillonne la région depuis des années et des années. En fait, même les vieux se souviennent de l'avoir connu dans leur enfance, et affirment qu'il n'a pas changé d'un pouce depuis cette époque. Il vit de la charité des uns et des autres, passe ses nuits au bord de la route et dort dans les granges lorsque le temps est mauvais. Il a la réputation d'être à moitié fou. Certains soutiennent que c'est un sorcier puissant, qu'il vaudrait mieux brûler avant qu'il ne maudisse tout le pays. La plupart des gens le croient muet. Erreur ! Simplement, il ne parle que lorsqu'il le veut bien. Mais dans ces cas-là, il a quantités de choses à dire. C'est un merveilleux conteur, qui connaît les légendes locales mieux que personne. Sa préférée, et celle qu'il raconte le

mieux, est celle de Morhann-Épée-Etincelante, un héros local qui a vaincu la Noirceur dans un passé reculé. En fait, il la raconte tellement bien qu'on pourrait croire qu'il a assisté aux combats de ses propres yeux…

Il semble que ses vagabondages obéissent à un dessein précis. Il s'arrête souvent dans les mêmes fermes, et s'intéresse de près à un certain nombre d'enfants et de jeunes gens. Il lui arrive même d'arranger des mariages entre certains de ses protégés. Pourquoi ? La légende de Morhann a un épilogue, qu'il ne raconte jamais mais qui a été mis par écrit, voici quelques siècles, par un érudit célèbre. Il y est question d'un retour de la Noirceur, et de la réincarnation de Morhann dans le corps d'un de ses lointains descendants « qui sera son image parfaite ». Il y est également question d'un groupe d'étrangers, qui ressemblent beaucoup à vos PJ. Quels rôles jouent-ils dans l'histoire ? Compagnons de lutte du nouveau Morhann ou alliés plus ou moins conscients de la Noirceur ?

Pour AD&D

Kerano (Paladin déchu niv. 7) : AL LB ; CA 10 ; pv 20 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d3 ; DS Protection des paladins. For 10, Dex 10, Con 8, Int 9 ; Sag 9 ; Cha 17. **Sorts** : Imposition des mains.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier** : Vagabond. **Talents** : Médecine +2, Bâton +2, Discrétion +2, Conteur +1. Puissance ✊ 2 ; Rapidité ⚡ 2 ; Précision ⊕ 2. **Énergie divine** : 3. **Sorts** : Il a accès à tous les sorts de Guérison, mais une blessure à la tête l'empêche de s'en souvenir.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	32	3	5	5	33	1	27	43	47	50	37	46

Métier : Raconteur.

Frère Lanscarth

Religieux errant

Pieds nus et vêtu d'une robe de bure grossière, ce vieil homme va de ville en ville, en compagnie d'un jeune garçon vêtu des habits de novice qui mendie pour son maître. Lanscarth a la réputation d'être un saint homme et, étrangement, ce n'est pas loin de la vérité. Il est profondément bon, et passe une grande partie de son temps à soigner les pauvres. Il lui arrive même de s'aventurer dans les léproseries. La rumeur lui attribue mêmes plusieurs guérisons miraculeuses. Si on lui en parle, il nie en souriant. Il lui est même arrivé d'user de son influence pour faire libérer de présumées sorcières, pour apaiser des émeutes ou pour soulager de son mieux la misère du peuple. Il est aimable, doux, modeste et possède une particularité rafraîchissante (surtout pour un homme d'Église) : il ne porte jamais de jugement sur quiconque. Un tel personnage pourrait être la providence d'un groupe d'aventuriers blessés, perdus ou victimes d'une malédiction.

Ansen, son jeune compagnon, est également intéressant. C'est un orphelin que Lanscarth a recueilli et élevé de son mieux, mais il commence à être las de cette existence, et de la compagnie « de ce vieux gâteux qui marmonne ▷

sans cesse ses prières ». Il est toutefois bien conscient de sa dette envers lui, et n'ose pas le quitter. Les forces du mal ont identifié ses faiblesses, et se préparent à le recruter. Il est presque mûr pour être séduit, corrompu et poussé à assassiner son maître. Pour le moment, la responsable du projet, une séduisante jeune femme rousse nommée Laura, se contente de le surveiller de loin.

Pour AD&D

Lanscarth (Prêtre niv. 6) : AL LB ; CA 10 ; pv 40 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d3. For 12, Dex 10, Con 13, Int 10 ; Sag 16 ; Cha 13. **Sorts** : Sphère majeure de Guérison.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Prêtre. **Talents** : Cérémonie +1, Médecine +1, Herboristerie +1. **Énergie divine** : 2. **Sorts** : Liste de Guérison, sorts de niveaux 1 et 2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	34	37	3	5	9	51	1	39	42	38	44	53	50

Métier : Prêtre de Shallya niveau 2. **Points de magie** : 21. **Sorts** : Alarme magique, Exorcisme, Guérison blessure légère, Aura de protection, Traitement des maladies.

Roderic de Narven

Pèlerin

Ce noble ventripotent et âgé d'une quarantaine d'années se rend dans l'un des principaux sanctuaires de sa foi, en chemise, pieds nus et la corde au cou. Il marche seul, mais est suivi en permanence par une escorte discrète (deux ou trois chevaliers qui se tiennent juste hors de vue. Leur objectif n'est pas tant de le protéger que de l'empêcher de retomber dans le péché). Sire Roderic est en train d'expier un passé chargé. Son souverain lui avait confié un territoire récemment conquis sur les forces du mal avec pour mission de l'administrer au mieux. Comme il le dit, il « s'est laissé emporter ». En clair, il a fait raser les sanctuaires, piller les villes, massacrer des civils, réduit des femmes et des enfants à l'esclavage...

Un beau jour, les autorités religieuses se sont rendu compte qu'il allait beaucoup, beaucoup trop loin. Elles ont obtenu son rappel à la capitale et sa comparution devant un tribunal militaire, qui s'est empressé de l'acquitter. Faute de mieux, le légat l'a condamné à ce pèlerinage. Pour le citer « ce n'est pas grand-chose, mais au moins, cela l'occupera quelques mois ».

Roderic est sincèrement repentant, mais c'est un individu violent et cruel, et il y a peu de chances qu'il s'amende un jour. Depuis trois semaines qu'il marche, il a déjà rossé à mort un aubergiste, failli violer une servante et bastonné plusieurs manants qui refusaient de lui céder le pas... A chaque fois, son escorte est intervenue et a calmé les esprits avant que l'affaire n'aille trop loin.

Par ailleurs, les habitants du territoire qu'il a martyrisé n'ont pas l'intention de laisser « Roderic le sanguinaire » s'en tirer si facilement. Ils ont envoyé plusieurs petits groupes d'assassins, avec pour mission de le retrouver et de le liquider, si possible de manière à ce que l'on puisse croire à un « châtiment divin ».

Pour AD&D

Roderic de Narven (Guerrier niv. 3) : AL CN(M) ; CA 10 ; pv 18 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d4. **Compétences spéciales** : Commandement militaire, Héraldique.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Noble combattant. **Talents** : Masse +1. Puissance 2. **Caractère** : Instable, Violent (6).

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	22	4	4	6	42	1	31	33	34	47	48	51

Métier : Initié.

Farnoron le Magnifique

Guérisseur

« Guérisseur, mage, astrologue attitré de toutes les Cours d'Occident, conseiller du Roi des Elfes, arracheur de dents favori du Grand Calife, etc., etc. ». C'est ce que dit la banderole multicolore qui orne les flancs du chariot de Farnoron. Ce dernier ne ressemble guère à l'image que l'on pourrait se faire d'un si haut personnage. C'est un petit homme affligé d'un grand nez pointu, d'une petite moustache de rat, et d'un cheveu sur la langue. Sa femme, Soriah, est une matrone rougeaude, qui gère l'argent du ménage avec talent et férocité. À eux deux, ils forment un intéressant couple d'escrocs. Ils se déplacent sans cesse, et ont la sagesse de laisser passer quelques années avant de revenir dans une région qu'ils ont déjà écumé.

Farnoron est avant tout un marchand de potions, charmes et amulettes sans valeur, mais il n'est pas au-dessus d'un vol ou d'une agression de temps à autres ; si l'occasion s'en présente et que les risques sont faibles. Il manque de personnalité et se laisse dominer par son épouse.

Quand à Soriah, elle est un peu sage-femme, vaguement apothicaire mais, surtout, ancienne apprentie d'un véritable magicien. Il lui en reste quelques sortilèges très mineurs (illusions ou petits sorts de manipulation mentale), et un vocabulaire « ésotérique » plus ou moins crédible. Soit dit en passant, son ancien maître aimerait beaucoup la retrouver. Elle est partie en emportant une gemme magique qu'il était en train d'étudier. Depuis, il a découvert qu'elle était maudite. Cela explique peut-

être que, malgré d'incontestables talents, le couple n'ait jamais réussi « la grosse affaire » dont ils rêvent depuis des années.
Qui sait, les PJ pourraient la leur apporter sur un plateau d'argent ? Même s'ils ne sont pas riches, les aventuriers représentent une source d'informations et de relations non négligeables...

Pour AD&D

Farnoron (Voleur niv. 1) : AL CN ; CA 9 ; pv 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 10, Dex 16, Con 12, Int 12 ; Sag 10 ; Cha 8. **Compétences spéciales** : Estimation.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier** : Escroc. **Talents** : Course +1. Camouflage +1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	38	4	6	10	52	1	54	52	49	54	57	66

Métier : Charlatan.

Barnava

Le banni

Très grand, très maigre, avec des cornes, des tas de dents pointues, une peau rouge vif et des yeux verts sans pupilles, Barnava a tout ce qu'il faut pour se faire lyncher par des paysans superstitieux. Il en est conscient. Faute de mieux pour l'instant, il a choisi de voyager sous le déguisement d'un mendiant lépreux.
Barnava est une créature d'un autre plan, qui vient juste de s'enfuir du manoir d'un sorcier particulièrement antipathique. Il porte encore un collier de fer et les restes des menottes qu'il a brisé pour s'évader. Il a beaucoup de mal à s'adapter à notre univers, et commence à regretter son escapade (même si elle lui permet de découvrir toutes sortes de spectacles fascinants). Il n'a rien de démoniaque ou de maléfique. C'est un esprit scientifique, quelque chose comme un anthropologue lâché dans une contrée primitive. L'humanité le fascine, et il aimerait beaucoup la faire profiter de quelques progrès technologiques courants dans son univers : la vaccination, l'imprimerie, ce genre de bricoles. Par ailleurs, il a un sérieux problème alimentaire. C'est un carnivore, avec un métabolisme rapide qui l'oblige à dévorer d'énormes quantités de viande. S'il s'écoutait, il consommerait une vache par jour... et se retrouverait assez vite traqué par des hordes de paysans brandissant des fourches.
Il rêve de rentrer chez lui. L'ennui est que pour cela, il a besoin d'accomplir un rituel qui requiert un peu de sang. Oh ! pas grand chose, l'équivalent d'un quart de litre par participant. Hélas, pour une raison ou pour une autre, les humains ont tendance à devenir nerveux lorsqu'un grand type cornu et rouge vif vient leur demander du sang, et il l'a parfaitement compris. Il est d'autant plus pressé de rentrer que le sorcier a lancé plusieurs créatures à ses trousses, et que l'écart qui les sépare se réduit de jour en jour. Les PJ pourraient peut-être l'aider... ou se ranger, bêtement, du côté de son persécuteur.

Pour AD&D

Barnava : AL LN ; Int 17 ; CA 5 ; DV 5+5 ; pv 40 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dg 2d6.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Voyageur. **Talents** : Discrétion +1, Art magique +1, Mathématiques +2. Puissance ✹ 2. **Capacités spéciales** : quelques connaissances magiques exotiques.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	–	6	9	13	51	1	39	42	66	53	31	10

Lénia

Chasseuse de prime

Une petite jeune femme mince, avec des traits durs, des cheveux châtains clairs et de grands yeux bleus. Elle réside dans une grande ville, mais son métier de chasseur de primes l'oblige à prendre la route plus souvent qu'à son tour. En temps normal, elle n'accepte que les contrats ayant un minimum de classe : assassins, brigands de haut vol, magiciens ténébreux et ainsi de suite. Mais pour l'heure, elle traverse une mauvaise passe et a été obligée de se rabattre sur des activités moins prestigieuses. Ses deux derniers contrats consistaient à rattraper des serfs en fuite, une tâche qu'elle déteste par-dessus tout.
C'est une professionnelle efficace et peu bavarde, doublée d'une combattante douée. Elle a tendance à ignorer les autres aventuriers, à moins qu'ils ne lui semblent susceptibles de l'aider d'une manière ou d'une autre. Généralement, elle se fait passer pour une mercenaire, ou un garde du corps au chômage (quel que soit l'univers, les chasseurs de primes sont unanimement méprisés. Après tout, ce sont des charognards, qui s'attaquent généralement à des proies sans défense).
Elle passe volontiers ses soirées dans la salle commune de l'auberge. Elle boit peu, mais a une passion pour le jeu (dés ou cartes, si celles-ci existent déjà dans votre monde). Cette faiblesse la place souvent dans des situations financières impossibles, et l'oblige à accepter des « extra » pour rembourser ses dettes. Il y a peu, elle a accepté de travailler pour un esclavagiste pendant quelques mois. Lorsqu'elle a eu fini de le rembourser, elle l'a arrêté et livré aux autorités.
Elle travaille généralement seule, mais fait parfois appel, pour les cas difficiles, à un petit groupe d'experts. Son partenaire le plus fréquent (en affaires et dans la vie) est Vernius, un magicien de puissance moyenne, passionné par les aspects « judiciaires » de sa profession. Il espère devenir le « détective magique » le plus célèbre de l'histoire, et est en bonne voie d'y parvenir.

Pour AD&D

Lénia (Voleuse niv. 8) : AL N ; CA 4 ; pv 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dg 1d8. For 12, Dex 18, Con 12, Int 18 ; Sag 12 ; Cha 13. **Compétences spéciales** : Equitation.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Chasseuse de prime. **Talents** : Comédie +1, Escalade +1, Équitation +1. Rapidité ⚡ 2 ; Précision ⊕ 1.

Pour Warhammer.

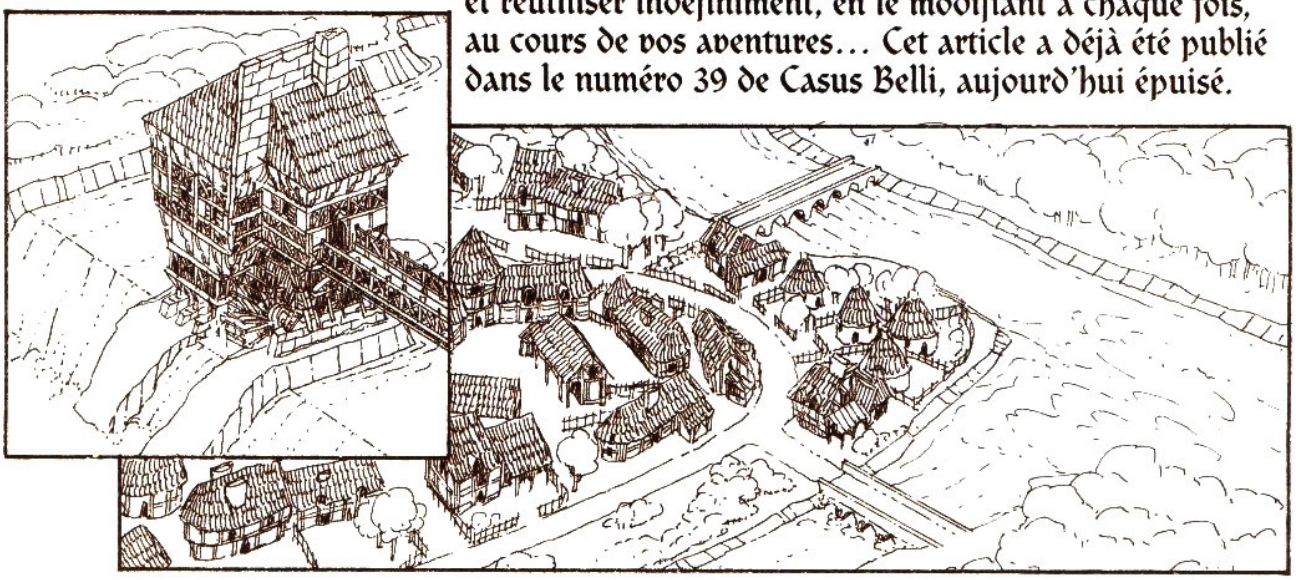
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	44	37	4	5	7	48	1	37	51	40	47	39	42

Métier : Chasseur de primes.

Tristan Lhomme
illustration : Jean-Luc Sala & Sandrine Gestin

Le village médiéval

Souvent exploités à la limite de l'esclavage, les paysans du Moyen Âge quittaient rarement leur village natal. Pourtant, ils composaient la majorité de la population de l'époque. C'est pourquoi, nous vous proposons un village « modulaire » que vous pourrez utiliser et réutiliser indéfiniment, en le modifiant à chaque fois, au cours de vos aventures... Cet article a déjà été publié dans le numéro 39 de Casus Belli, aujourd'hui épuisé.



Au fin fond des campagnes...

Vaincre la forêt

Tentaculaire et omniprésente, la forêt est à la fois l'ennemie et l'alliée du paysan. L'ennemie, parce qu'il faut souvent recourir au défrichement pour aménager les champs qui permettront au village de subsister. Et puis, n'abrite-t-elle pas les brigands de grands chemins et des bêtes féroces comme les ours et les loups ? La terreur respectueuse qu'elle impose a inspiré bien des légendes et le simple fait de s'aventurer sous ses frondaisons sinistres est déjà la marque d'un grand courage.

Mais, la forêt est aussi le « rempart » du village. Elle protège la communauté des guerres et des agressions extérieures. Car elle est redoutée par tous. Sans compter qu'elle fournit des matériaux de construction et du bois de chauffage. Avec elle, la vie est difficile. Sans elle, elle serait impossible...

Les terres et les hommes

La terre appartient rarement aux hommes qui l'exploitent. De fait, elle est toujours soumise à l'autorité d'un seigneur. Le domaine de ce dernier se compose de deux types de terres : la « réserve » et les « tenures ».

La réserve est constituée du château et de ses dépendances. Elle est essentiellement cultivée par des serfs. Alors que les tenures sont des petites pièces de terre concédées par le seigneur à des paysans qui lui doivent en échange une partie de leur production et des « corvées » (labour, vendanges, service militaire...).

Les serfs sont attachés à la terre qu'ils exploitent et ils ne peuvent pas l'abandonner, sous peine de mort. Les corvées et les impôts qu'ils doivent à leur maître sont généralement très lourds. Les vilains, par contre, jouissent d'une plus grande liberté et peuvent parfois même changer de seigneurie.

La vie paysanne

Les villageois vivent au rythme des saisons : moisson en été, semailles en automne et au printemps, etc. Les terres sont pauvres, l'engrais est inconnu et les récoltes sont donc souvent mauvaises. Au gré des années, famines et épidémies déciment les villages.

Chaque jour suit un rituel immuable et monotone. Dès l'aube, il faut traire le bétail avant de l'emmener au pâturage. Femmes et enfants s'occupent des troupeaux, alors que les hommes vont travailler aux champs. Le soir, les veillées sont courtes et le sommeil est lourd...

La pauvreté paysanne n'est pas une légende. Non seulement les villageois doivent subir les avatars météorologiques, mais ils doivent aussi supporter les impôts seigneuriaux. Parmi ceux-ci, citons les « banalités », des taxes dont il faut s'acquitter pour pouvoir utiliser la forge, le moulin, le pressoir, etc.

Almarande, un village frontalier

Situé à l'est du Lac d'Altalith, le village d'Almarande a été édifié sur la frontière séparant le Grand Duché d'Agramor de la Marche d'Azilian, deux petits pays qui entretiennent d'excellentes relations commerciales et politiques depuis plusieurs siècles. Ses habitants (152 âmes) sont soumis à l'autorité du baron Hulfar, un seigneur réputé pour sa bonté et vassal d'Uleiric III, Grand Duc d'Agramor. Son château étant situé à une journée de marche plus au sud, il a délégué un régisseur pour veiller sur ses intérêts.

Almarande est plus qu'un simple village perdu au sein d'une campagne verdoyante et vallonnée, c'est aussi un lieu de passage fréquenté par les voyageurs qui transitent entre Azilian et Agramor. C'est pour cette raison que l'on peut trouver une grande auberge relais dans une agglomération d'aussi petites dimensions.

Note : les noms des régions environnantes est tiré de notre hors-série n° 2 : *Laelith*, qui décrit une grande cité et ses environs.

Demeures campagnardes

Le moulin

Présentation : c'est ici qu'est moulu tout le grain (blé, orge, seigle, maïs, avoine) des récoltes du village. Ce moulin appartient à Hulfar et le meunier prélève 20 % sur tout ce qu'il moud. Une moitié de ce prélèvement constitue son salaire, l'autre étant reversée au seigneur.

Habitant : Erdrios, le meunier, est un vieillard de 70 printemps qui vit ici avec sa jeune femme de 20 ans, Ulia, et ses deux fils de 2 et 4 ans. Son tempérament irascible fait qu'il est souvent soupçonné par les paysans de prélever plus que son dû sur les sacs qui passent entre ses mains. Avare à l'extrême, il dissimule un coffre contenant toute sa fortune sous une dalle amovible située au pied de la meule.

La forge

Présentation : on vient y ferrer les chevaux et les bœufs, mais elle est aussi utilisée pour la fabrication des outils (socs de charrues, haches, faux, etc.) et de quelques armes qui sont revendues aux voyageurs de passage. Hulfar perçoit également une taxe sur tout ce qui est produit par la forge.
Habitant : Gordam, le forgeron, un grand gaillard musclé et barbu, est un ancien armurier de son excellence le Grand Duc d'Agramor. Il vit ici avec sa femme et ses cinq enfants. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il est aussi un agent de la police secrète du Grand Duc. Son atelier sert de point de ralliement à tous les espions qui se rendent en Azilian. Gordam a caché derrière la réserve de nourriture tous les documents pouvant le compromettre. Excellent combattant, il n'hésitera devant rien pour défendre son secret.

La chapelle

Présentation : ce petit temple, dont le grenier sert souvent de silo, est essentiellement consacré à Ulbanis-Le-Grand-Cerf, le dieu de la fertilité adoré à Almarande. Les offices ont lieu deux fois par semaine et tous les habitants sont conviés à y assister sous peine d'être accusés d'avoir le « mauvais œil ». En cas d'attaque de pillards, les villageois viennent s'abriter dans la chapelle dont les murs percés de meurtrières se prêtent parfaitement à une défense acharnée. Dans ce cas, les pigeons voyageurs qui sont élevés ici, sont envoyés pour prévenir Hulfar…
Habitant : Odias, le prêtre, est un petit homme replet et débonnaire adoré par tous. Il essaye, tant bien que mal, d'éduquer les enfants du village. Il vit dans une petite maison bâtie à côté de la chapelle et s'adonne en cachette à la « dive bouteille ».

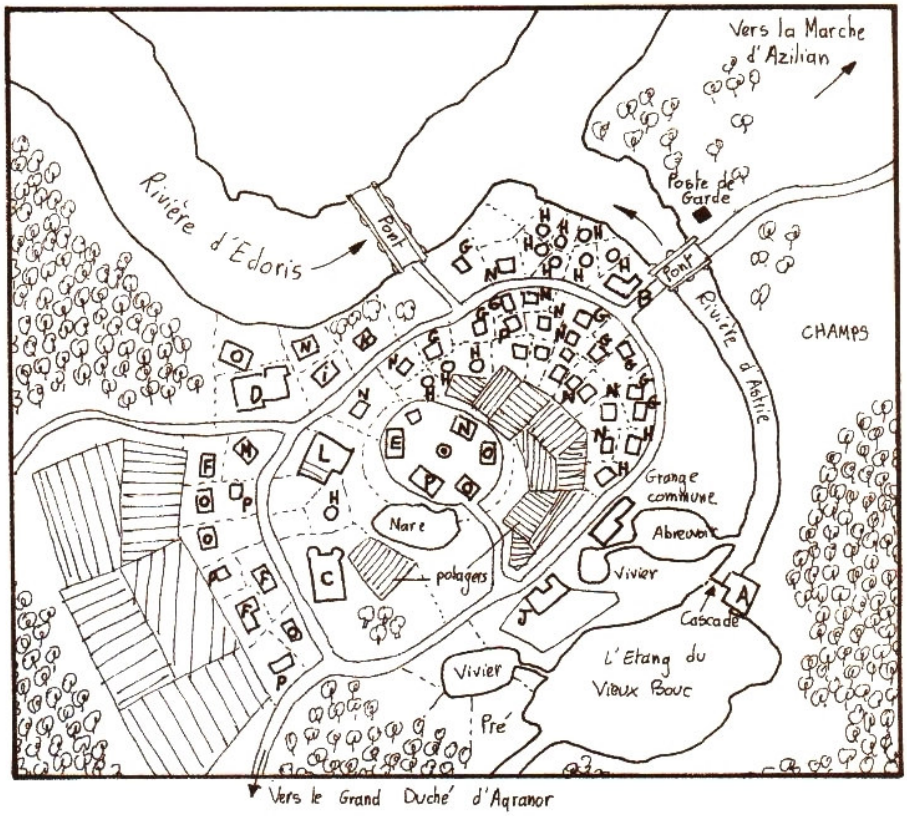
L'Auberge du Taureau d'Argent

Présentation : cette auberge relais accueille les voyageurs et pèlerins qui empruntent la route d'Almarande. C'est ici que sont effectuées les opérations de douane (fouille, paiement d'une taxe de passage) pour le franchissement de la frontière. L'auberge est propre et bien tenue, mais ses tarifs sont élevés. Seuls de riches négociants peuvent s'offrir une chambre pour la nuit, les autres voyageurs se contentant de dormir dans l'une des nombreuses étables du village.
Habitant : Gunther, l'aubergiste, est un homme sec et taciturne d'une quarantaine d'années. Il vit au premier étage de son auberge avec Olaf, son frère, qui est douanier. Inutile de préciser que les formalités douanières sont souvent longues et fastidieuses, histoire de permettre aux clients de l'auberge de prendre quelques repas… Gunther a caché ses économies sous un des tonneaux de son cellier.

Le manoir du régisseur

Présentation : le régisseur est un fonctionnaire d'Hulfar chargé de veiller à ce que les taxes de son maître soient bien perçues. Il supervise aussi toutes les activités du village et a la charge de la police. Le manoir ne lui appartient pas, mais il est autorisé à y habiter. En cas de visite du seigneur, il se retire dans l'étable avec ses proches.

A. Moulin à eau. **B.** Forge. **C.** Chapelle. **D.** Auberge du Taureau d'Argent. **E.** Manoir du régisseur. **F.** Maison riche. **G.** Maison de vilain. **H.** Hutte de cottier. **I.** Brasserie/Malterie. **J.** Abattoir/Saloir. **K.** Tonnellerie. **L.** Atelier des charpentiers et menuisiers. **M.** Four à pain. **N.** Grange. **O.** Étable. **P.** Porcherie.



Habitant : Gerald de Flamberge, un homme d'âge moyen à l'impressionnante stature, prend a cœur sa charge de régisseur. Dévoué jusqu'au fanatisme à Hulfar, il passe ses journées à inspecter les terres qui sont sous sa juridiction. Il vit avec sa femme et ses trois filles et ne dispose que de deux soldats (qui vivent au poste de garde, voir carte) pour faire régner l'ordre. Il a l'habitude d'envoyer les impôts au château une fois par mois. En attendant, marchandises et argent sont conservés dans la cave de la maison.

Maison riche

Présentation : ce type de demeure est habité par des hommes libres (« vilains ») tels que le boulanger ou certains paysans possédant leurs propres terres et leurs propres bêtes.

Maison d'homme libre

Présentation : ces chaumières sont réservées aux paysans auxquels Hulfar a concédé une tenure et qui ne sont pas soumis au servage. En guise de dépendances, elles possèdent souvent une porcherie ou une étable.

Maison de cottier

Présentation : ces cahutes rudimentaires servent de logis aux « cottiers », des serfs dont la tenure est si petite qu'il leur faut à l'occasion se louer aux autres villageois pour assurer leur subsistance. Elles sont toujours très sales et d'une grande pauvreté.

Abattoir/Saloir

Présentation : il est interdit aux villageois d'abattre une bête sans l'accord exprès du seigneur ou du régisseur. Chaque animal tué ici fait l'objet du versement d'une taxe.
Habitant : Muldar-le-Tueur est un homme à la panse proéminente qui a longtemps été mercenaire dans les armées du Grand Duc. Désagréable et violent de nature, il adore son métier et peut se montrer dangereux une fois qu'il a bu. Il vit dans une petite maison coquette à côté de l'abattoir.

Quelques scénarios

Les contrebandiers d'Almarande

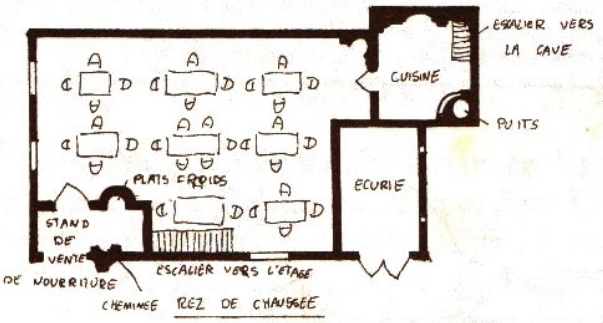
Lors de leur passage au château, les aventuriers sont chargés par Hulfar d'enquêter à Almarande sur une affaire de contrebande d'alcool et de pierres précieuses.
Note pour le Meneur de jeu : les contrebandiers habitent dans la forêt à l'ouest du village et sont dirigés par Gunther, le tenancier de l'auberge. Grâce à un chantage, celui-ci tient le régisseur sous sa coupe…

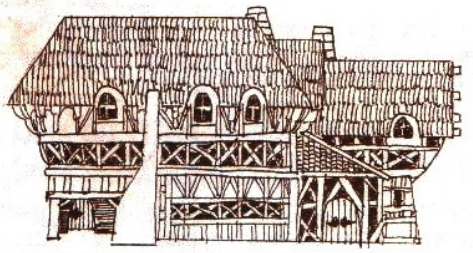
Les espions du Grand Duc

Les aventuriers sont engagés par le chef de la police secrète d'Azilian afin de découvrir comment les espions d'Agramor passent la frontière.
Note pour le Meneur de jeu : en restant quelques jours au village, les joueurs pourront observer que d'étranges réunions se tiennent la nuit à la forge. Attention : Gordam est très habile pour repérer les individus suspects…

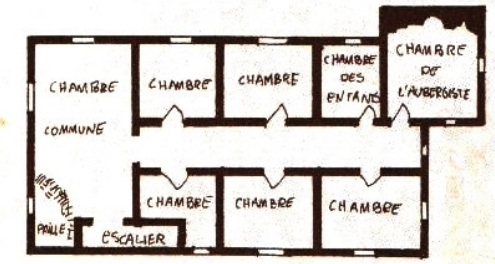
Cyril Rayer et Brigitte Brunella
Illustrations et plans : Stéphane Truffert

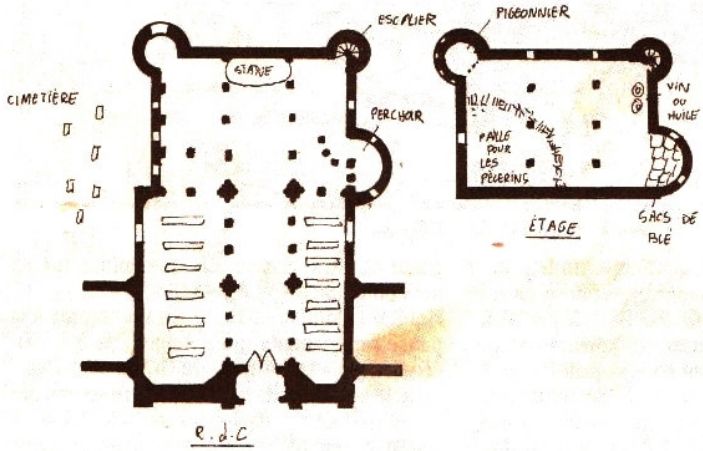
Plans pages suivantes

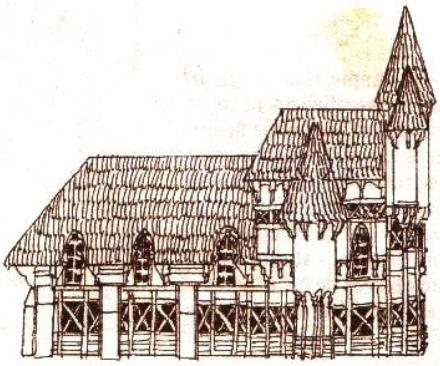




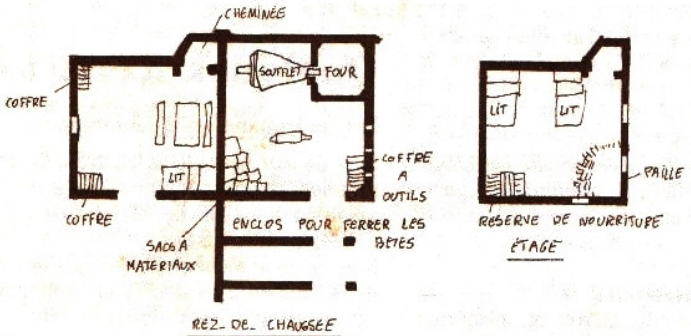
L'AUBERGE



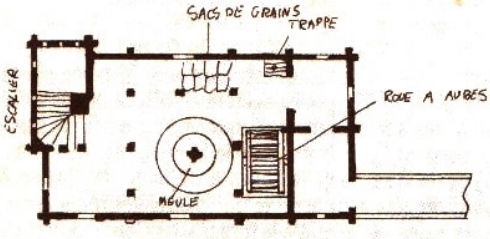


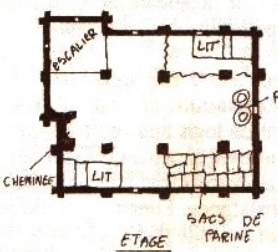


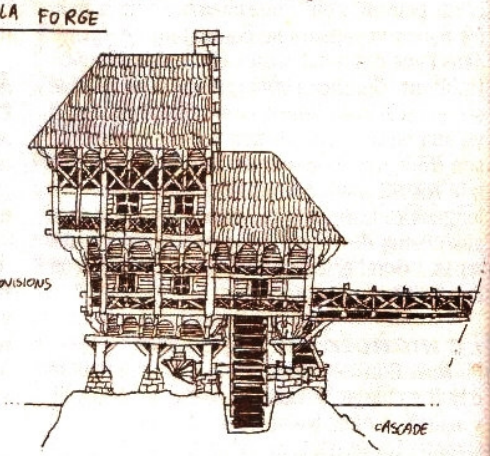
LA CHAPELLE



LA FORGE







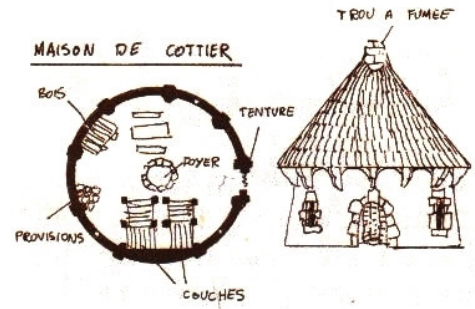
LE MOULIN

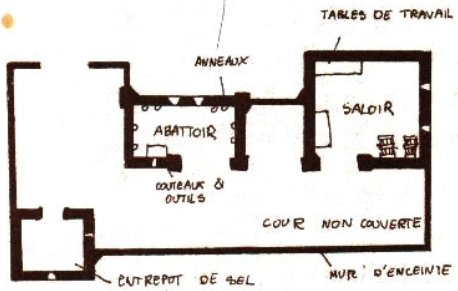
Comment utiliser le village

Almarande a été conçu comme un village typique. Tel quel, il peut facilement être intégré dans n'importe quel univers plus ou moins médiéval. Mais il a aussi un autre intérêt...

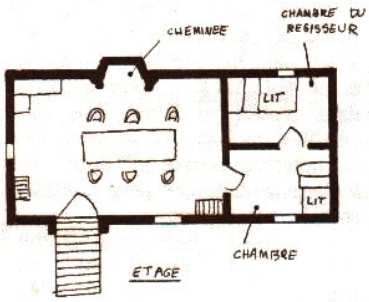
En proposant des maisons « type », présentées sous la forme de fiches modulaires, il offre au Maître de Jeu la possibilité de construire n'importe quel village avec un minimum d'efforts. Il lui suffit d'en dessiner grossièrement la carte, les plans des maisons sont déjà prêts !

Il faut signaler d'ailleurs, que pendant des siècles l'organisation des sociétés paysannes a très peu évoluée. Aussi, les plans fournis ici peuvent également être utilisés pour de petites agglomérations campagnardes de l'époque des Trois Mousquetaires et, pourquoi pas, du début du vingtième siècle. Si vous voulez personnaliser un peu vos villages, n'hésitez pas à leur inventer de petites particularités architecturales représentatives de la région dans laquelle ils sont installés.

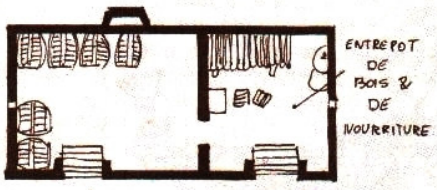




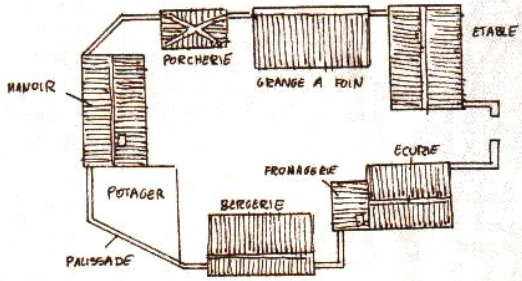
ABATTOIR- SALOIR

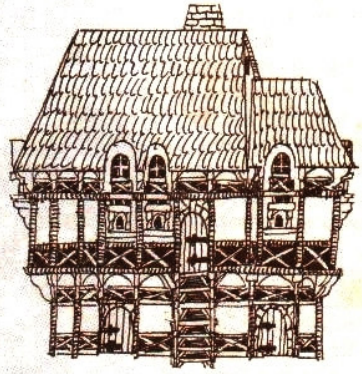


ETAGE

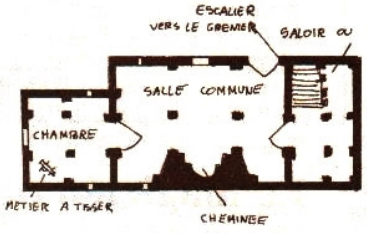


CAVE

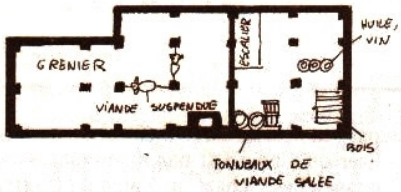




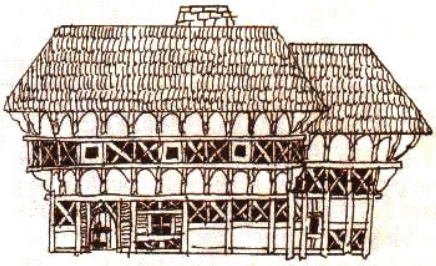
MANOIR



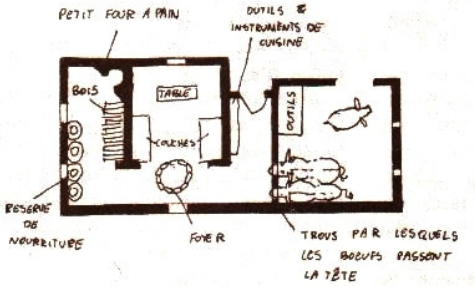
REZ- DE- CHAUSSÉE

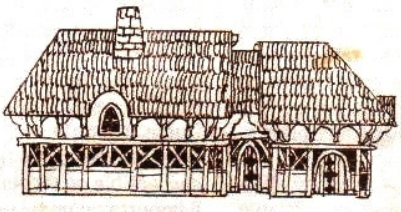


GRENIER



MAISON RICHE

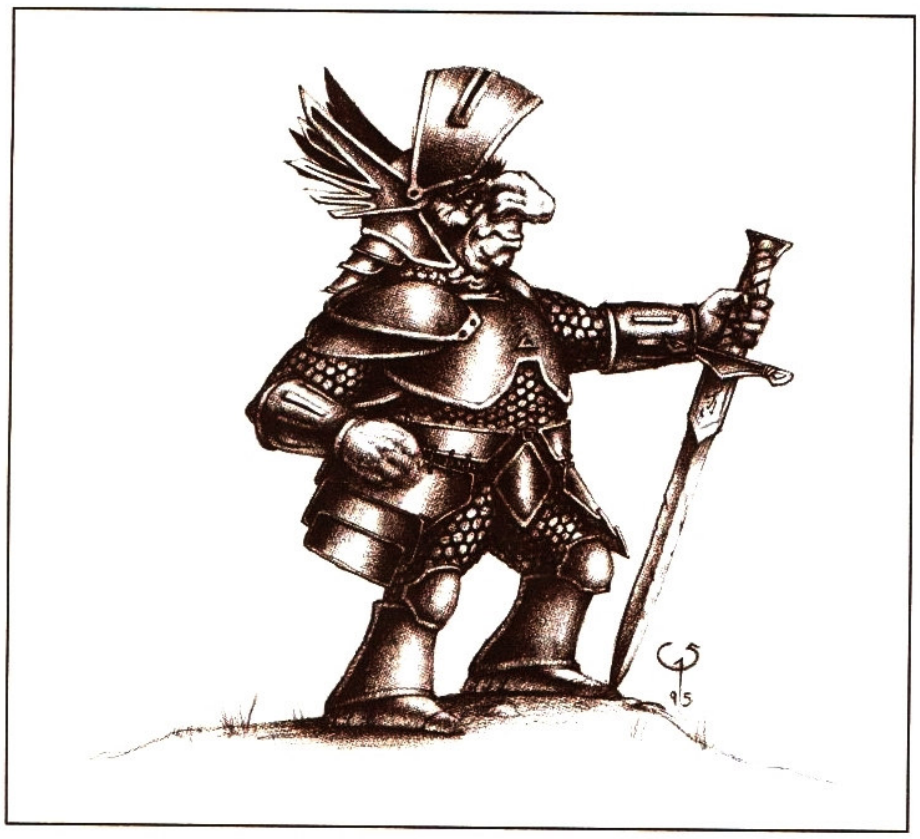




MAISON D'HOMME LIBRE

La galerie des boulets

Sous ce délicat sobriquet sont regroupées quelques figures que nos aventuriers pourraient bien être amenés à rencontrer au hasard de leurs pérégrinations. Contrairement au traditionnel « donneur de mission » – entendez par là le « garde champêtre qui vient placarder un avis », le « mystérieux homme en noir qui propose une aventure susceptible de rapporter gros, mais comportant beaucoup de risques » et autres baudruches extrêmement pratiques pour le meneur de jeu – ces personnages sont ici pour apporter « un petit plus » à l'aventure, en la pimentant d'éventuelles digressions propices au « jeu de l'acteur ». Ils ne sont, par conséquent, pas obligatoirement dangereux, et se montrent même le plus souvent sympathiques, voire attachants.



Le Paladin gnome

Il s'agit d'un gnome difforme, une espèce de tout petit bonhomme contrefait, pour tout dire assez laid et affublé de surcroît d'une voix très haut perchée, particulièrement désagréable. Plafonnant à quelques soixante-dix centimètres, il affecte de se promener fièrement engoncé dans une petite armure rutilante, perpétuellement brillante – il passe un temps fou à l'astiquer chaque nuit – à laquelle on prête des pouvoirs magiques. Il a au côté une épée courte, au tranchant remarquablement aiguisé, et très impressionnante si on la ramène aux proportions du personnage.

Banassel le gnome voyage à dos de poney, affectant le plus souvent la démarche du « Paladin désabusé, loin de son foyer ». Si on l'aperçoit au crépuscule, on peut même se laisser abuser par ses postures très théâtrales, avant de réaliser qu'il ne s'agit pas d'un colosse caparaçonné chevauchant un étalon de guerre, mais bien d'un gnome grimpé sur un cheval nain.

Il a vécu un drame d'amour, dont il sait pertinemment qu'il ne s'en relèvera jamais – sa fiancée lui a finalement préféré le fils du chef, ou pire : elle est morte au cours de l'attaque de son village par des serviteurs du Mal. Il s'est forgé, à travers ces épreuves douloureuses, un mental d'acier, et a décidé de se placer toujours au service du Bien. Ainsi il poursuit sa Quête, inlassablement, sur les chemins, désespérant de ne jamais trouver une veuve éplorée susceptible de rechercher de l'aide.

Il importe qu'un tel personnage croise sur son chemin une compagnie de moralité plutôt bonne, voire carrément miséricordieuse, si le meneur de jeu veut le voir survivre assez longtemps. En effet, le gnome est sincère, et croit totalement en la justesse de sa Quête... Il n'a hélas pas les moyens physiques de sa politique de poursuite du Mal, et ses efforts au combat sont assez pathétiques. Il persiste cependant à se jeter tête baissée dans tous les traquenards et combats qui se présentent sur la route, ou dans les auberges visitées. Il se peut même que ce soit dans l'une d'elles, à l'occasion d'une des nombreuses rixes qu'il déclenche bien involontairement, que les personnages joueurs lui soient venus en aide.

Son discours larmoyant les a-t-il attendris ? Est-il éperdu d'admiration devant leur science du combat, ou leur passé aventureux ? Désire-t-il se mettre au service de l'un des leurs ou bien est-il tombé – platoniquement ! – amoureux d'une des jeunes femmes du groupe ? Il s'est attaché à leurs pas, en tout cas.

Pour AD&D

Banassel *(Gnome BM p. 123)* : AL LB ; CA 4 ; VD 4 ; DV 4 ; pv 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dg 1d6+1 ; RM voir gnomes ; TA P ; M Sans peur.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Chevalier. **Talents** : Épée +1, Équitation +1, Puissance 3. **Équipement** : Armure de métal (2/1/0) ; épée courte aiguisée [r]PV.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	25	3	2	7	35	1	34	50	36	34	48	32

Le magicien nain

Elfe manquant définitivement de calme et de réflexion, Faërendil s'est rapidement attiré les foudres de son maître de magie à l'école. Il s'était pourtant fait admettre sans aucun problème dans ce cours de magiciens elfes, où l'on a vite accepté son tempérament enjoué, son caractère un peu bohème et rêveur. N'était-il pas le plus jeune novice jamais admis au sein de la plus renommée des écoles de magie elfe ? Hélas, trois fois hélas, Faërendil souffrait d'un besoin de connaissance dépassant très largement le champ de ses compétences réelles. Il s'introduisit un beau jour dans le laboratoire privé de son Maître de Magie, et chercha à s'y livrer à une expérience jamais vue, à une grande première qui assoirait

définitivement sa réputation parmi les mages les plus célèbres de son peuple.
De fait, il y parvint, et même au-delà de ses espérances...
Quelle manœuvre manquée, quel désir fou fut à l'origine du désastre qui s'en suivit ? Faërendil ne le sait plus lui-même. Toujours est-il qu'une effroyable explosion ravagea les locaux dans lesquels il se trouvait ; le laissant quasiment mort sur le sol constellé des débris de ce qui avait été peu avant l'un des joyaux de l'école : le laboratoire du maître invocateur... Ce dernier, dans une crise de fureur incontrôlable, conçu une vengeance terrible. Plutôt que de le laisser mourir, il fit tout ce qui était en son pouvoir pour ramener Faërendil à la vie, puis le métamorphosa en nain, particulièrement contrefait.
Dès lors, Faërendil le rêveur devint l'objet de dérision de toute l'école de magie. Sa disgrâce fut totale, il porte maintenant un fardeau physique et moral...
Sa quête : parvenir à de hauts faits d'armes, qu'il pourra aller conter à l'école, en espérant intéresser à nouveau celui qui l'a maudit. Ou encore parvenir à la découverte d'une source magique ou d'un secret qui lui offrira la possibilité de revenir auréolé de prestige chez son maître de magie, et le placera en situation de force pour négocier un retour à son aspect « normal ».
Si le « nain » est généralement peu volubile – contrairement aux autres représentants de « sa » race – il n'en est pas moins agréable, et se déclare prêt à toutes les expériences, acceptant tous les défis. Il est également compétent dans son domaine, et fera donc un compagnon de route très appréciable, surtout pour une équipe d'aventuriers souffrant cruellement de l'absence d'un magicien dans ses rangs.
Faërendil est toutefois capable de se montrer dangereux en quelques occasions : il souffre d'une forme particulièrement perverse de schizophrénie, et ne sait plus vraiment qui il est (nul ne revient impunément de l'antichambre de la mort)... Est-il cet elfe victime d'une terrible malédiction, ou au contraire ce nain miraculeusement doué pour la magie, au génie totalement incompris ? Ainsi, il se sent irrésistiblement attiré par les elfes, qui ne lui témoignent qu'une indifférence hautaine, voire un mépris ouvertement affiché. Il a en revanche le plus grand mal à côtoyer les nains qui, surpris de sa défiance, sont capables d'agressivité. Faërendil ne supporte pas la moquerie. Il peut entrer dans un état de rage folle s'il ressent une injustice, qu'il en soit l'objet ou non. Si les aventuriers se trouvent dans un lieu propice à ce type de démonstration – comme une cour envahie par des arrivistes de tous poils, ou une place de marché où sévissent des bateleurs un tantinet « forts en gueule », la fête peut rapidement avoir des relents aigres...

Pour AD&D

Faërendil (Magicien niv. 5) : AL CN ; CA 10 ; VD 9 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 10, Dex 12, Con 10, Int 15 ; Sag 8 ; Cha 10. **Sorts** *: à choisir par le meneur de jeu, dans les sorts les plus courants.*

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Magicien. **Talents** : Harpe +1. **Énergies** : Eau 1, Brume 1. **Sorts** : trois sorts de chaque liste à choisir.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	29	6	5	9	50	1	45	48	62	57	58	41

Métier : Sorcier niveau 1. **Points de magie** : 8. **Sorts** : Boule de feu. Débilité. Guérison des blessures légères. Vol.

Le mercenaire fanfaron

Wilhelm Goodfellow est un gaillard à la forte prestance, au gabarit affirmé et à la personnalité... expansive. Il parle fort, s'impose avec moult rires gras et appuyés, et fait preuve d'une certaine aisance à tourner en dérision les situations les plus banales. Il s'attire donc immanquablement les foudres d'une partie de son auditoire ulcéré, en même temps qu'il conquiert les autres auditeurs.
On hésite cependant à en découdre avec lui : Wilhelm s'invente toutes sortes d'exploits et autres faits d'armes marquants, et avoue « n'avoir jamais fui que devant cette troupe de gobelins, alors qu'il était seulement âgé de 15 ans, et s'était égaré seul, au cœur de la forêt profonde, etc. ». Il s'en trouve nimbé d'une aura de bravoure qui refroidit les plus téméraires des commerçants présents généralement dans les auberges qu'il hante régulièrement.
De prime abord, il inspire totalement confiance : élégance et charisme sont au rendez-vous, indéniables malgré une pointe de suffisance qui fait parfois tiquer l'observateur averti. Peu à peu, cependant, le doute s'insinue. « L'armée de gobelins » devant laquelle il a fui devient parfois « une armée d'orques », ou « d'hommes-lézards », etc. À tel point qu'on peut finalement se demander s'il n'a pas fui devant toutes les armées de la terre... On a pu engager le mercenaire pour renforcer une escorte, ou parce qu'on pensait avoir affaire à une adversité des plus musclées. Au fur et à mesure des pérégrinations diverses et variées de la compagnie, les personnages s'apercevront que le « guerrier » fait preuve d'une incontestable décontraction en toute occasion. Les gobelins ont assailli le groupe, et il a tardé à réagir ? Il expliquera qu'il « a toujours su que ses compagnons en viendraient à bout sans effort », et que, par conséquent, « il n'a pas vu la nécessité de tirer l'épée, mais en a profité pour juger de leur valeur au combat ». On peut lui faire confiance : il trouvera ainsi, à chaque fois, une explication plausible, quoiqu'un tantinet agaçante, à la longue, pour justifier son manque d'ardeur.
Pour finir, les personnages ne pourront que poser le vrai problème : sa prétendue « sagesse au combat », qui l'a maintenu éloigné de tout affrontement, et qui lui a permis de ne répondre à aucune des nombreuses provocations qu'il a pourtant lui-même suscitées sur la route ne serait-elle pas une forme de lâcheté ? Acculé, il révèle sa véritable nature : le combat le laisse pantois, paralysé de terreur. Souhaitons aux personnages qu'ils s'en aperçoivent avant que la situation n'exige de chacun le meilleur de lui-même, car les conséquences pourraient en être terribles...
Le personnage de Wilhelm, n'est pas réellement antipathique : l'homme est plutôt pathétique, en fait. On pourra lui inventer une enfance malheureuse, ou au contraire un passé douillet, dans une famille bourgeoise qui l'a toujours placé à l'abri du besoin.
Il s'est alors décidé, dans un sursaut d'orgueil, à prouver sa valeur. Hélas, il n'a décidément pas l'étoffe du héros qu'il s'est inventé à travers ses lectures, ou les contes de son père, à la veillée...

Pour AD&D

Wilhelm Goodfellow (Guerrier niv. 1) : AL CN ; CA 8 ; VD 9 ; pv 7 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d8. For 12, Dex 15, Con 10, Int 10 ; Sag 9 ; Cha 13.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier** : Guerrier ?. **Talents** : Baratin +2, Épée 0. Rapidité ⚡ 2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	35	6	4	6	45	2	32	46	39	15	33	40

Métier : Mercenaire.

Le colporteur infernal

Il s'agit sans aucun doute ici du plus encombrant de tous les personnages : Nicodème Allekinder est un homme ventripotent, de petite taille. Un front dégarni encore masqué de rares cheveux, qu'il s'applique à disposer de manière savante – quoiqu'un peu empruntée – un nez aquilin et de grandes bajoues molles et dansantes lui confèrent une face lunaire des plus débonnaires. Il chausse le plus souvent des bésicles étroites, aux verres épais, pour contempler, les sourcils froncés, ce monde flou qui le cerne. Nicodème promène sa rondeur, sa jovialité et son sourire à travers tout le pays. Il y est d'ailleurs connu comme le loup blanc, puisque capable de vendre à peu près tout ce qui s'achète dans le royaume. Dans tous les villages qu'il traverse, on l'accueille à bras ouverts comme l'attraction de l'instant. Il faut dire à ce propos que le colporteur se déplace sur une carriole de bois, véritable caverne d'Ali Baba montée sur roues. Il se pose ainsi au beau milieu de la place des villages, et n'a nul besoin d'attendre : une foule nombreuse et enjouée vient immédiatement se presser devant son échoppe voyageuse.

Pour AD&D

Nicodème Allekinder : AL N ; CA 10 ; DV 1 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4. **Compétences spéciales** : Estimation +2.

Pour Simulacres

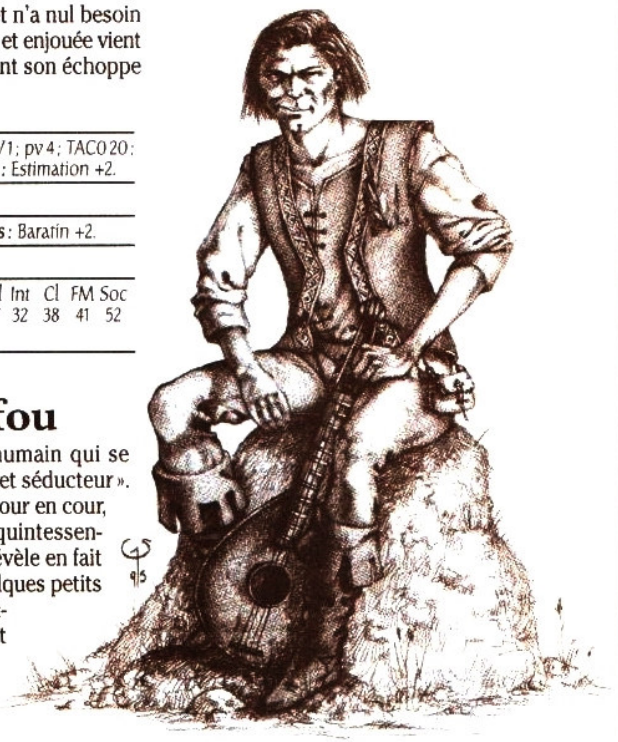
PMJ Faible. **Métier** : Colporteur. **Talents** : Baratin +2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	37	5	4	7	48	1	36	27	32	38	41	52

Métier : Colporteur.

Le séducteur fou



Jean-Jacques est un baladin humain qui se définit comme « poète, bohème et séducteur ». Il va de village en village, et de cour en cour, dispenser ce qu'il croit être la quintessence de l'art poétique, et qui se révèle en fait n'être qu'un assemblage de quelques petits poèmes, trop rarement correctement tournés. Il parvient cependant à abuser les foules ignorantes, qu'une certaine science du langage – à défaut d'un véritable charisme – l'autorise à fasciner. Il utilise en effet un jargon particulièrement abscons, subtil mélange des différents patois dont il possède quelques mots, et qu'il présente invariablement comme « la langue des nobles, telle qu'on la pratique dans les lointaines cours des Royaumes du Nord ».

Souffrant d'un physique totalement quelconque, l'homme est pourtant infatué au dernier degré. Il balade ainsi un air hautain en toute circonstance, étalant perpétuellement un sourire qui se veut énigmatique, et qui est en fait perçu comme vaguement méprisant, voire complètement crétin.

Ce n'est cependant pas le moindre de ses défauts : Jean-Jacques est en effet persuadé qu'il exerce sur les femmes un attrait quasi magnétique... Le malheureux est ainsi capable de déclamer des poèmes minables, assénant ses sonnets dès que l'occasion s'en fait sentir – traduisez par là « dès qu'une femme apparaît dans un rayon de dix mètres », dans le seul but d'étaler « sa science et sa culture », qui ne brillent hélas que par leur absence. L'homme s'acharne à toujours frôler le bon goût sans toutefois jamais y sombrer.

Un garçon de qualité, comme on peut donc en juger, mais qui peut parvenir à s'attacher aux pas des personnages. A-t-il entendu – il a l'oreille fine ! – que les aventuriers projetaient de se rendre dans un château où il serait susceptible d'exercer ses talents de séducteur ? Il ne les quittera plus. Les personnages comptent-ils dans leurs rangs une femme, quelle que puisse être son apparence ? Il lui faudra vérifier son magnétisme, au prix d'efforts surhumains – pour les compagnons de la malheureuse, s'entend. Enfin, les personnages sont-ils à la recherche de quelque barde capable de leur apprendre des légendes nécessaires à l'accomplissement de leur quête ? Il est l'homme de la situation, car il se targue de connaître toutes les histoires du Royaume. N'est-il pas après tout le plus grand des bardes ?

On s'en doute, le meneur de jeu aura soin de ne proposer ce type de personnage qu'à une compagnie de moralité extrêmement bonne, afin d'éviter le plus longtemps possible d'éveiller des instincts bestiaux enfouis au plus profonds de leurs âmes... On peut cependant faire confiance au « barde séducteur » : il saura les éveiller. En tout paladin excédé, il y a un tueur qui sommeille. Si, si.

Pour AD&D

Jean-Jacques (Roublard niv. 1) : AL CB ; CA 9 ; VD 12 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier** : Rimailleur. **Talents** : Peu. **Capacités spéciales** : Opiniâtre.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	4	4	5	45	1	51	42	32	41	53	27

Métier : Bateleur (poète). **Autres compétences** : Séduction.

Jean-Luc Bizien
illustration : Sandrine Gestin

La ferme du Maître animalier

Quel meneur de jeu n'a pas été confronté à cela : un joueur qui voulait à tout prix pour son personnage fétiche un bourniouf à poil ras, sachant faire le beau et manger des spaghettis proprement, avec une fourchette ? C'est à partir de ce genre de considérations pragmatiques que nous avons décidé de vous faire rencontrer Maître Maruk Zorbarann, animalier, soigneur, dresseur de fauves et autres animaux à poils, plumes, écailles ou pire !

La ferme aux chiens

Zorbarann s'est établi dans la région depuis une quinzaine d'années, à quelques portées de flèches de la ville. À cette époque, les habitants des environs lui ont vendu pour une poignée de pièces de cuivres un terrain, loin de tout, et qui de toute façon n'était pas cultivable. Avec l'aide de son seul compagnon, un être bossu et disgracieux, mais fort comme trois hommes, Zorbarann a construit sa maison, ramenant inlassablement du bois et des pierres sur son chariot cahotant.

Le plus étonnant, c'est la vitesse à laquelle cette maison s'est construite... Comme s'ils étaient plus de deux à y travailler. Jamais on n'avait vu des chevaux plus dociles à tirer ces énormes masses et à manœuvrer le chariot lourdement chargé. Sitôt arrivés, les troncs étaient équarris, les pierres taillées, triées et empilées. Tout le matériel était prêt à être utilisé, en un temps record.

Petit à petit, en quelques mois, un premier étage a été ajouté au bâtiment d'origine, de nouveaux venus sont arrivés et la « Ferme aux chiens », comme on l'appelle maintenant, s'est agrandie d'une vaste écurie et d'un manège pour les chevaux, d'un chenil luxueux, de solides cages et d'une haute volière.

À présent, la ferme compte une quinzaine d'habitants permanents, et il n'est pas rare que des voyageurs s'y arrêtent quelques semaines, voire plusieurs mois. De modeste bâtisse qu'elle était à l'origine, il semble que la Ferme aux Chiens a acquis une réputation très importante sur toute la région environnante, et même au-delà... On y vient de très loin, pour s'y procurer un animal domestique ou sauvage, en faire dresser un autre, ou plus simplement y faire soigner son compagnon favori.

Zorbarann et sa famille

Parmi les permanents, certains ne sont que des serviteurs, et d'autres ont clairement un statut de « Maître ». Mais, quelle que soit leur position, ils ont tous une passion en commun, l'amour des animaux.

Maruk Zorbarann

Il est le chef incontesté de cette famille un peu particulière. Sans âge mais marqué par le temps, grand et maigre, son crane est soigneusement rasé et ses joues s'ornent de favoris d'un blond doré mangé de fils blancs, soulignant son regard jaune de félin. Il est à l'origine de tout. Capable de traiter n'importe quel animal, du chien le plus domestique à l'ours blanc le plus féroce, il est « Celui qui Parle ». Lorsqu'il travaille avec un animal, son flot continu de paroles semble pénétrer l'esprit de la bête et s'en emparer. Elle l'écoute, surprise dans un premier temps, puis finit par entendre au plus profond de sa tête d'animal cet accent chantant, ces mots qui calment et rassurent. Après quelques temps, la bête va comprendre le message de Maruk et lui obéir enfin, sans que jamais un coup ne soit donné, sans violence, sans peine. Il est le seul à la ferme à pouvoir maîtriser les lions et les panthères, les ours et les grands singes. Il a même à son actif le dressage de plusieurs boa constrictor...

De plus, mieux que personne, il est capable de soigner ces animaux. Sans pouvoirs magiques d'aucune sorte, il connaît simplement les plantes et leurs effets, et il sait faire accepter aux bêtes malades et blessées d'absorber une herbe de soin ou de conserver un bandage sur une plaie. Il est certainement apte à soigner les humains aussi, mais nul ne l'a vu le faire, jamais... Pour cela, il fait appel à ceux de la ville, ou à Eliadora, celle qu'il nomme sa fille.

Maruk Zorbarann
Humain, 1,90 m, 85 kg, 50 ans.

Pour AD&D

Maruk Zorbarann (Rôdeur niv. 12) : AL NB ; CA 6 ; pv 80 ; TAC0 7 ; #AT 2 ; Dg 1d8+4. For 17, Dex 16, Con 14, Int 13 ; Sag 18 ; Cha 13. **Compétences spéciales :** Connaissance des animaux, Dressage d'animaux, Équitation, Herboristerie, Premiers secours, Vétérinaire. **Sorts :** Amitié avec les animaux (niv. 1), Localisation d'animaux (niv. 1), Soins des blessures légères (niv. 1), Charme Mammifères (niv. 2), Charme Serpents (niv. 2), Langage des animaux (niv. 2), Guérison des maladies (niv. 3) et Immobilisation des animaux (niv. 3).

Pour Simulacres

PMJ Exceptionnel. **Métier :** Dresseur d'animaux. **Talents :** Génie du dressage, Médecine +1, Art magique +2. Rapidité ⚡ 2 ; Précision ⊕ 2. **Énergie :** 1. **Sorts :** liste de Guérison et Protection. **Capacités spéciales :** Il semble savoir ce que pense les animaux.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	52	4	5	7	47	1	46	39	42	51	53	50

Métier : Bateleur (montreur d'animaux). **Autres compétences :** Emprise sur les animaux.

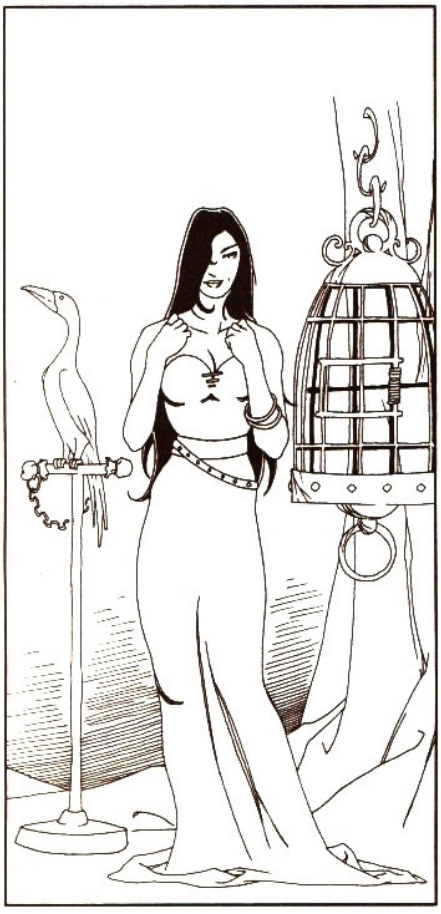
Eliadora

Elle est la douceur même. Presque aussi grande que Zorbarann, elle semble à peine moins âgée que lui. Il dit qu'elle est sa fille, mais elle a pour lui le regard d'une femme. Certes, il lui arrive de soigner les gens, mais son royaume, ce sont les grandes volières et les oiseaux qui y demeurent. Si les gens de la ferme la nomment « Maîtresse Ailes », c'est autant par son affinité avec les oiseaux que par la grâce et l'équilibre qui émanent d'elle lorsqu'elle se déplace. Nul aussi bien qu'elle ne sait dresser un pigeon voyageur ou faire parler un perroquet. Mais au-delà de ces animaux familiers, elle sait dominer les faucons ou les aigles royaux, leur apprendre l'obéissance et la chasse, la réponse immédiate au sifflet du maître, la position sur le poing ou l'épaule. Sous une apparence de fragile femme brune, elle possède une voix qui claque et, peut siffler sur une variété incroyable de tonalités et de rythme, chacun correspondant à un oiseau particulier. On est en droit de se demander, parfois, si elle apprend aux oiseaux à réagir à son sifflet, ou si, depuis longtemps, elle en a maîtrisé elle-même le langage.

Eliadora
Humaine, 1,85 m, 59 kg, 42 ans.

Pour AD&D

Eliadora (**Rôdeur niv. 9**) : AL LB ; CA 6 ; pv 50 ; TAC0 10 ; #AT 2 ; Dg 1d8+3. For 12, Dex 18, Con 14, Int 13 ; Sag 17 ; Cha 15. **Compétences spéciales** : Connaissance des oiseaux, Dressage d'oiseaux, Premiers secours, Notions vétérinaires. **Sorts** : Amitié avec les oiseaux (niv. 1), Localisation d'oiseaux (niv. 1), Soins des blessures légères (niv. 1), Charme oiseaux (niv. 2), Langage des oiseaux (niv. 2).



Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Dresseuse d'oiseaux. **Talents** : Médecine +2, Discrétion +1, Camouflage +2, Rapidité ⚡ 3 ; Précision ⊕ 1. **Capacités spéciales** : Elle sait parler le « langage des animaux ».

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	4	4	6	42	1	47	42	44	39	41	48

Métier : bateleur (montreur d'animaux).

Petit Maître

Le plus silencieux de tous, celui qui n'a pas besoin de parler pour se faire comprendre, on le nomme « Petit Maître ». C'est lui qui était là au début avec Zorbarann, qui ne l'a jamais quitté et ne le quittera jamais. Muet de naissance, il sait, sans prononcer le moindre mot, se faire comprendre et obéir des animaux domestiques et des petits animaux les plus courants. Il n'a pas son pareil pour dresser un chien, dompter un chat ou apprivoiser une fouine ou un renard. C'est un infirme au corps disgracieux mais fort comme un bœuf. On pourrait imaginer que la nature, qui l'a malmené dès sa naissance, avait voulu compenser par une empathie extraordinaire envers les animaux le mauvais tour qu'elle lui avait joué. Il est d'une extrême douceur envers tout le monde, un peu craintif peut-être, mais capable de violentes colères si l'un de ses protégés est malmené par quiconque. Même Zorbarann n'élève pas la voix devant les chiens quand Petit Maître est présent.

Petit Maître
Humain, 1,22 m, 55 kg, 35 ans, muet.

Pour AD&D

Petit Maître : AL LN ; CA 7 ; DV 6 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dg 1d8+5. **Compétences spéciales** : Si vous utilisez les psioniques, Petit Maître a des pouvoirs psis d'Empathie et Télékinésie

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Dresseur de chien. **Talents** : Télépathie +1, Télékinésie -1, Puissance ● 2. **Capacités spéciales** : Il peut utiliser ses pouvoirs psis en dépensant 2PS ou 1EP à chaque utilisation.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	39	7	5	8	42	1	43	51	33	42	47	28

Métier : Bateleur (montreur d'animaux). **Autres compétences** : Emprise sur les animaux.

Farniyl

La famille ne serait pas complète sans parler de Farniyl, le « Maître selle », autrement nommé « Le Mulet ». Cet étrange individu au sang-mêlé, petit et chétif, tient son surnom d'un pénible accident alors qu'il avait onze ans, qui l'a rendu inapte à toute procréation. Mais son titre, et sa gloire, viennent de sa compétence hors du commun à faire évoluer tout ce qui touche de près ou de loin au monde équestre. Il arrive même à égaler Zorbarann dans son travail avec un drôle de cheval noir et blanc au pelage rayé. Il prétend même avoir chevauché un pégase et monté une licorne... Le manège et le haras sont à la fois son domaine, sa vie, sa seule passion. Il y apprend aux chevaux et aux poneys à obéir à une inflexion dans la voix, à une pression du genoux. Comme tous les autres membres de la maisonnée, il ne supporte pas la moindre violence envers les animaux qu'il adore. Voir entrer dans la ferme un individu portant ostensiblement des éperons ou une cravache le mettra dans une rage noire, colère d'autant plus dangereuse qu'elle est retenue.

Farniyl
Humain, 1,55 m, 43 kg, 28 ans.

Pour AD&D

Farniyl (**Roublard niv. 6**) : AL LN ; CA 6 ; pv 28 ; TAC0 18 ; #AT 1. For 11, Dex 18, Con 12, Int 12 ; Sag 15 ; Cha 10. **Compétences spéciales** : Connaissance des chevaux, Dressage des chevaux, Équitation, Saut, Spécialisation au lasso.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Dresseur de chevaux. **Talents** : Lasso +2, Précision ⊕ 2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	45	5	6	7	39	1	45	49	40	53	42	47

Métier : Bateleur (montreur d'animaux). **Autres compétences** : Arme spécialisée « lasso », Équitation.

Des bâtiments et des animaux

La ferme est composée de plusieurs corps de bâtiment enclos d'un haut mur dans lequel s'ouvre une grande double porte de bois. Autour des bâtiments d'habitation, essentiellement l'ancienne bâtisse en rondins et un ensemble de petits logements indépendants réservés aux hôtes, on peut reconnaître une grande volière, une écurie flanquée d'un manège et de vastes cages accolées à une construction de pierres, longue et basse, moitié chenil, moitié ménagerie. Partout, des chiens, des chats et quelques autres animaux difficiles à identifier pour des yeux non habitués courent en liberté. Peut-être quelques singes ou un renard, allez savoir...

Autour des maîtres de la ferme, en fonction des moments, jusqu'à vingt personnes travaillent là. Dix d'entre elles sont des employées de la ferme et ont pour tâche régulière d'aider l'un ou l'autre des dresseurs dans ses activités. Les autres, jamais plus de six ou sept, la plupart du temps trois, sont des voyageurs venus ici faire éduquer leur animal favori ou essayer de se faire adopter par l'un de ceux de la ferme... Car pour Zorbarann et les siens, ce n'est pas l'humain qui choisit, mais l'animal! Si vous n'êtes pas capable de vous faire apprécier de lui, votre compagnon sera malheureux, risquera de s'enfuir, ou pire, d'être blessé.

Le prix de l'animal est bien entendu fonction de sa rareté, mais vous ne pourrez le forcer à vous accompagner s'il ne vous aime pas. Il est alors indispensable pour vous de compléter ce prix payé à Zorbarann par une période pendant laquelle des liens subtils vont être tissés entre vous et l'animal que vous souhaitez. Si vous ne pouvez payer l'animal, vous aurez à travailler, parfois très dur, pendant votre séjour à la ferme. Le nombre conséquent d'animaux présents en permanence justifie de toutes sortes d'occupations... Nettoyer les écuries ou la volière, nourrir les chiens et la volaille, soigner les chevaux ou gratter le sol des cages de la ménagerie (quand les lions ou les ours n'y sont pas, bien entendu...), autant de travaux quotidiens à ne pas négliger... Même si vous pouvez payer, en fait, Zorbarann et les siens n'hésiteront jamais à demander une participation active à la vie de la ferme à tous ceux qui y séjournent. Et malheur à vous si vous refusez. Le chemin de la sortie vous sera indiqué et l'accès à la Ferme aux Chiens vous sera à jamais interdit...

Les seules activités qui ne sont jamais proposées aux habitants de la ferme, c'est ce qui touche à la protection de celle-ci. En effet, avec la quantité de chiens et autres oies qui courent pratiquement en liberté, pour donner l'alarme en cas de problème, et le nombre de grands félins (lions, tigres,...) dans les cages, sans compter les ours et parfois un orang-outang, seuls des fous ou des inconscients pourraient se risquer à s'en approcher avec des intentions belliqueuses.

Quelques animaux et des prix

Si les chiens et les chats «normaux» sont faciles à trouver ou à acheter, il en est tout autrement d'un chien capable de répondre intelligemment à une sollicitation et c'est encore plus rare pour un chat. Si un chien «de base» vaut 1, un chien dressé simplement (faire le beau, garder un lieu ou un objet...) pourra valoir entre 10 et 15, et un chat 15 à 30. Mais un chien sachant faire des tours (marcher sur les pattes avant, compter, sauter dans un cerceau enflammé,...) vaudra 25 ou plus. Quant au chat, son prix peut grimper jusqu'à 60 ou 100, même si le chat «de base» ne vaut rien du tout, car il est beaucoup plus indépendant et difficile à dresser. À vous (et au joueur) d'imaginer ce que ces bêtes pourront accomplir.

Il est de même très difficile de fixer un prix pour un animal sauvage (lion, ours, tigre, chimpanzé...), car cela peut être fonction de leur existence dans un lieu plus ou moins éloigné de la ferme. Ce sera à vous de décider de la possibilité d'obtenir ces animaux, et le prix sera à déterminer de la même manière. Il parait raisonnable de dire, toujours si le chien «normal» est l'unité de calcul, qu'un tel animal dressé peut valoir entre 3000 et 5000.

Pour ce qui est des oiseaux, un perroquet parlant (c'est-à-dire répétant bêtement deux ou trois séquences de phrases sans à-propos, comme «Coco veut un gâteau» ou «Oukilé le kiki») vaudra le même prix qu'un chien dressé simplement. Et un pigeon voyageur atteindra de 30 à 50 en fonction de sa rapidité et de sa fiabilité. Le faucon pèlerin, dressé pour la chasse, vaudra entre 500 et 800, tout comme l'épervier, et l'aigle royal 1500 à 2000. Encore une fois, c'est à vous de juger, en tant que meneur de jeu.

Partant du principe qu'un cheval de selle vaut, à la base, environ 40, un cheval de guerre, donc habitué aux contacts avec d'autres chevaux et des piétons, ainsi qu'au fait de virevolter aux ordres des cuisses et des genoux de son cavalier, devrait coûter entre 100 et 300*.

À titre de cas particulier, il semble que le loup est un animal impossible à dresser, même s'il décide de lui-même, parfois, de se laisser apprivoiser. La nuance peut paraître subtile, mais elle est en fait de taille...

Inspiration

Si vous voulez donner plus de vie à ces quatre personnages, mes sources sont principalement dans la série «Masque-rouge», «les 7 vies de l'épervier» (Cothias et Juillard, *Glénat*). C'est elle qui m'a donné envie de créer ces dresseurs d'animaux (le chevalier à l'épervier et la «sorcière» à la chouette...). Mais certains comportement dans la relation homme/animal peuvent aussi être rencontrés dans Alladin (et Abou, son singe savant et espiègle), Zorro (et son cheval), ainsi que dans Dar l'invincible (et son couple de fouines ou de furets)

André Foussat
illustration : Emmanuel Arbabe

* : Ces prix peuvent être comparés à ceux de AD&D² (Manuel du joueur, p. 76), en prenant comme prix de base du chien 2 po. Ceci mettrait le chien de garde entre 20 et 30 po, le faucon entre 1000 et 1600 et le cheval de guerre de 200 à 600 po. Ces prix sont compatibles, bien que légèrement supérieurs à ceux de AD&D², mais tout est matière à interprétation et jugement de la part du meneur de jeu.

Les jouets de Chenn

L'âtre éclairait de ses flammes les habitués du Chien qui fume où je venais prendre un peu de repos après une journée exténuante passée à la forge. L'armure de l'étranger, faite de lourdes plaques de métal, était dans un triste état quand il me l'avait amenée et il m'avait fallu faire appel à tout mon art pour lui redonner forme. L'homme avait été très attentif à mon travail, examinant même mes outils avec attention. Sa longue épée légèrement ébréchée aurait elle aussi bien eu besoin de mes services, mais bizarrement il ne me l'avait pas confiée.

Ce soir encore, c'était l'étranger qui drainait l'attention des villageois attablés. Même Delt, le jeune fils de l'aubergiste, restait sagement assis sur un coussin près de la cheminée en écoutant les récits du grand homme au visage buriné et au corps marqué par maints combats.

Au long de son étrange quête, l'étranger avait traversé des contrées fabuleuses et vu des choses étonnantes – les monts urticants, les chutes du torrent immobile de Brassemer, l'auberge pointue de Hatt – et on croyait saisir dans ses propos qu'il se dirigeait vers la légendaire forêt farceuse de Mildiew. L'auditoire était conquis, on n'a pas souvent de visites aussi intéressantes dans un petit village comme le nôtre, et l'aubergiste tirait sa meilleure bière.

C'est alors que l'étranger s'est tu brutalement et que son visage s'est crispé. Il regardait fixement vers Delt qui jouait depuis quelques instants avec le chariot en miniature que je lui avais fabriqué pour ses cinq ans. L'étranger se leva d'un bond souple, son épée à la main avant que quiconque n'ait pu la voir quitter son fourreau, et déjà il courrait vers l'enfant. Son geste avait été si soudain que personne ne put s'interposer et l'empêcher d'atteindre Delt qui le regardait s'approcher les yeux emplis d'effroi.

L'épée s'abattit violemment sur le chariot alors que l'étranger hurlait « Meurs jouet ! ». Une des petites roues alla rouler jusqu'à la porte et l'homme la poursuivit en criant. Il ne s'arrêta de frapper les morceaux épars que quand il ne restait plus une pièce du jouet intacte.

Il va sans dire que nous l'avons fermement prié de reprendre son chemin le soir même.

Qui vient ? Yodïn. Et ce soir !

L'histoire des jouets de Chenn va vous aider à mettre un parfum de conspiration dans vos aventures médiévales-fantastiques. Cette histoire, comme il se doit, débute par un méchant. Il s'agit ici d'une créature démoniaque dénommée Finnbozz, Seigneur des Pustules Purulentes et de la Putréfaction Punitive. Contrairement à ce que pourrait laisser croire son titre ronflant, Finnbozz n'est qu'un sous-fifre dans la hiérarchie démoniaque, un exécutant. Son rôle est d'aller infliger les pires maladies aux créatures qui ont eu le malheur de déplaire à ses maîtres. Après quelques siècles de bons et loyaux services, Finnbozz avait décidé de s'accorder un peu de repos parmi les humains. L'accès au monde des humains n'est en général pas permis aux démons inférieurs en dehors de leurs missions, mais Finnbozz avait envie de s'amuser un peu. Grâce à ses pouvoirs, le démon n'eut guère de mal à fonder un culte à sa personne et à commettre quelques exactions peu ragoûtantes avec l'aide de ses serviteurs (l'imagination des démons dans ce domaine est virtuellement sans borne).

Le duc de Belfondrain, suzerain de la jadis paisible région dans laquelle s'était établi Finnbozz, ne goûtait pas à sa juste valeur le plaisir du démon. Il est vrai que ses serfs et vassaux disparaissaient par dizaines, soit comme proies, soit comme serviteurs de Finnbozz (même si c'est un peu effrayant, on s'amuse beaucoup à servir un démon – volontairement s'entend). Réunissant son armée, le duc marcha sur le temple de Finnbozz et tailla ses serviteurs en pièces. N'étant pas un foudre de guerre, Finnbozz prit la fuite pour attendre tranquillement

que son plat de vengeance refroidisse. À peine une semaine plus tard, les doigts de la main droite du duc se mirent à boursoufler et à noircir, puis à exsuder un pus sanglant et enfin à tomber. C'était là les premiers effets d'un petit sortilège de Finnbozz, le Flétrissement mineur à action lente, destiné à ce que sa victime apprécie bien le processus de décomposition de ses chairs. Comme l'infection continuait à agir, le duc fit appel à tous les médecins de son domaine qui ne se révélèrent guère compétents en matière de malédiction. Il faut dire que Finnbozz avait choisi cette région pour le manque de piété de ses habitants et l'absence notoire de magie curatrice dispensée par des prêtres ou des moines. L'un des sujets du duc put cependant venir à son secours. C'était un artisan du nom de Yodïn. Polyvalent, aussi doué en ébénisterie qu'en ferronnerie, en joaillerie qu'en serrurerie, Yodïn était l'ouvrier le plus renommé à des lieues à la ronde, sa réputation s'étendant bien au-delà des terres du duc. Son talent, Yodïn le devait à son savoir magique. Expert dans l'art difficile de l'enchantement, il avait passé la plus grande partie de sa vie à fabriquer son chef-d'œuvre : un jeu de ciseaux magiques. Entre les mains d'un artisan même médiocre, ces ciseaux pouvaient créer les plus belles gravures, sculptures ou les mécanismes les plus fins. De plus, les objets issus du travail de ces ciseaux étaient souvent eux aussi dotés de qualités magiques. Les bijoux d'aspect délicat duraient plus longtemps sans s'altérer ni perdre de leur éclat, les serrures ne rouillaient ni ne se bloquaient jamais, les masques semblaient parfois prendre vie et vouloir parler de leur propre chef.

Les ciseaux à bois, la caravane passe

Pour enrayer l'infection avant qu'elle ne se propage à tout le corps du duc, Yodïn pensait qu'il fallait qu'on lui coupe le bras. Le duc s'étant attaché à son membre voyait d'un mauvais œil cette idée, mais Yodïn parvint à le convaincre en lui montrant le contenu de la malle qu'il avait fait amener au château. Dedans se trouvait la réplique exacte d'un bras humain, faite de bois et vernie avec soin. Outre que l'on aurait pu s'y tromper, le plus surprenant venait du fait que sitôt sorti de la malle, le bras s'anima comme s'il était attaché à un homme. Empli de mécanismes complexes et puissamment enchanté par les ciseaux magiques le bras, affirmait Yodïn, remplacerait efficacement le membre malade du duc, voire le surpasserait en efficacité. N'ayant plus vraiment le choix et Yodïn s'étant montré très convaincant, le duc accepta le remplacement. Bien lui en pris car non seulement il guérit, mais le regain d'énergie dû au bras enchanté lui permit de régler facilement les problèmes qui s'étaient accumulés pendant sa convalescence et de combattre la renaissance du culte de Finnbozz d'une poigne de bois.

Si Yodïn était très versé dans l'art de la magie, il n'en était pas moins ignorant en démonologie, sinon il ne se serait jamais permis de contrarier les plans d'une de ces créatures... et encore moins d'un prince (fut-il de bas lignage). Furieux au point de proférer une de ses plus puissantes malédictions, Finnbozz lança sur Yodïn son sortilège de Flétrissement majeur et fulgurant. L'effet en est ignoble et mieux vaut ne pas s'appesantir sur sa description.

Risquant d'être réduit à une petite flaque de protoplasme tremblotant, Yodïn ne dut son salut qu'à son assistant, Chenn. Le bras du duc était une merveille, mais Chenn était le chef-d'œuvre de Yodïn. Taillé d'une pièce dans un chêne centenaire (d'où son nom), c'était une sorte de golem de taille humaine ayant l'apparence d'un jeune homme brun et élancé, tellement bien imité qu'il avait pu passer pendant des années pour l'apprenti de l'artisan magicien.

Ayant constaté l'efficacité du remplacement par une prothèse du membre affecté par la malédiction de Finnbozz, Yodïn ordonna à Chenn de substituer à toutes les parties de son corps attaquées par la putrescence leurs équivalents en bois, métal et pierre. Chenn travailla trois jours et trois nuit d'affilée (être artificiel, il ne connaissait pas la fatigue) car le corps entier de Yodïn était en proie à la pourriture. La peau du magicien fut remplacée par de l'écorce de bouleau et du cuir de jeune veau, son nez par un système de valves métalliques d'une rare ingéniosité, ses dents par de l'ivoire poli, son cœur par une pompe en or et ses yeux par deux agates bleu et argent. Tant et si bien qu'il ne resta bientôt plus grand chose de Yodïn dans son corps, qu'un esprit cherchant désespérément à retrouver ses repères dans cette gangue de bois, de cuir et de métaux précieux.

Évidemment, il devint fou. À son crédit, cela lui prit plus de cinq jours, temps pendant lequel ses hurlements contribuèrent de manière significative à également faire perdre la raison à Chenn. Celui-ci, ne pouvant plus supporter de voir son maître et créateur dans cet état, s'empara des ciseaux magiques et s'enfuit. Il trouva refuge au sein d'un cirque itinérant qui quittait la région.

Cela fait maintenant quarante ans, quarante ans que la vengeance de Chenn a commencé et lui-même n'imaginait pas les conséquences qu'elle aurait.

Yodïn

Errant comme une âme en peine (rôle qu'il joue avec beaucoup de spontanéité), Yodïn parcourt encore les routes de nos jours. Les matériaux enchantés qui le composent le rendent en effet quasiment immortel. Il a l'aspect d'un homme d'une cinquantaine d'années musclé et bien conservé, au teint bronzé, aux cheveux et aux sourcils noirs et rêches. Son apparence humaine est presque sans faille bien qu'au toucher sa peau soit bizarrement lisse et dure, que les traces qu'il laisse dans le sol soient un peu trop profondes et qu'une personne à l'oreille fine puisse déceler un léger cliquetis à son approche. Mais le détail révélant le plus clairement son étrangeté est son regard qui, tel celui d'un félin, capte la lumière dans l'obscurité et la réfléchit.

Les années ont aidé Yodïn à se calmer, mais pas à accepter son sort pour autant. N'ayant plus que de vagues souvenirs de son humanité perdue, il tente d'en retrouver des bribes pour se prouver qu'il n'est pas qu'une machine, qu'une créature artificielle sans autre cœur qu'une pompe rutilante. C'est pourquoi il tente au maximum de se mêler à la population des contrées qu'il traverse et à ne voyager qu'avec des compagnons, ce qui ne cesse de provoquer des problèmes.

Son apparence sage et rassurante qui inspire confiance ne fait que renforcer le désarroi des gens qu'il rencontre une fois qu'il commence à parler avec eux. Désireux d'être serviable, de bien faire pour s'intégrer dans la société, Yodïn n'a plus la moindre idée des conventions régissant les rapports humains. Par exemple, au cours d'une conversation, son visage s'anime pour former des mimiques bizarres alors qu'il essaie de se rappeler quelles expressions faciales correspondent à quels sentiments. Il peut ainsi sourire béatement s'il se prend les pieds dans une racine, prendre un air apeuré plutôt qu'interrogatif ou encore menaçant lorsqu'il essaie de simuler la fatigue. Son corps est capable de manger et de boire, mais il lui arrive de mordre par inadvertance dans un gobelet ou d'avaler les os avec la viande, ce qui ▷

n'aide pas à renforcer l'illusion. Sa force hors du commun associée à un comportement de benêt le rendent même parfois dangereux (il ne vaut mieux pas lui demander de faire la courte échelle si on est pas muni d'ailes en état de marche). Le peu dont il se souvient de la vie en société est souvent erroné, mais il garde ses bribes comme les derniers remparts de sa santé mentale. Ainsi, par exemple, il salut les gens en leur disant « Bienvenue », tant il avait l'habitude d'accueillir les visiteurs dans son échoppe.

Au cours de toutes ces années, Yodïn n'a malheureusement pas beaucoup progressé vers la guérison et il y a bien peu de chances pour que cela change. Si on entre dans son jeu, c'est pourtant un compagnon agréable, serviable au possible, bien qu'il faille réussir à canaliser son énergie. Quoiqu'il ne s'en rende pas compte, il n'a pas tout perdu de ses pouvoirs magiques et peut de temps en temps lancer un enchantement sans vraiment s'apercevoir de ce qu'il fait (jeter un sort de lumière sur une lanterne au lieu de l'allumer, rendre un broc inépuisable plutôt que d'aller le remplir à la fontaine, etc.). Il n'est pas de nature agressive car tout être avec qui il arrive à communiquer le réconforte un peu, mais il ne faut pas le provoquer. Il a beaucoup de mal à comprendre une insulte, mais sait reconnaître la raillerie. Il ne supporte pas qu'on se moque ou qu'on abuse de lui, car il sent bien alors qu'on ne le traite pas vraiment comme un homme.

Yodïn

Pour AD&D

Nom du personnage: AL NB; Int Fou; CA 0; VD 9; DV 10; pv 60; TACO 10; #AT 1; Dg 2d8; AS Néant; DS Régénération 1pv/tour; RM Immunisé aux sorts mentaux; TAM.

Pour Simulacres

Test Combat: 10. **Test Perception**: 4. **Points de vie**: 8. **Armure**: 2/0/1. **Dégâts**: [c]PV et [d]PS. **Résistance à la magie**: 12. **Description spéciale**: Régénère de 1PV par heure, Immunisé aux sorts mentaux.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	26	4	10	21	36	1	45	35	37	22	22	45

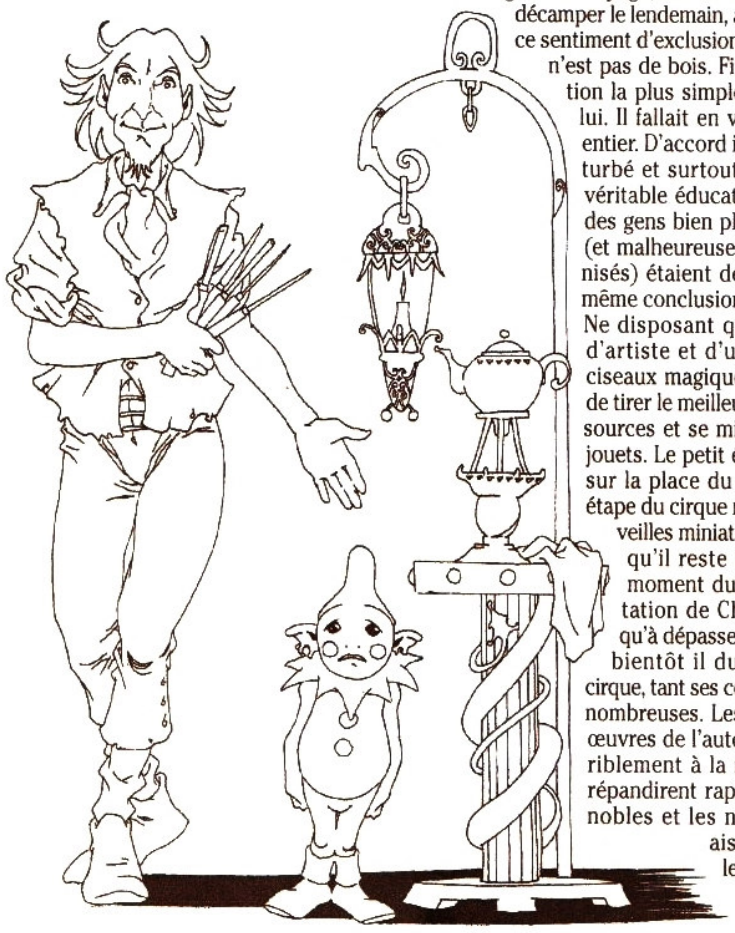
Yodïn est immunisé à toutes les attaques magiques. Son corps se régénère tout seul à raison de 2 points de blessures par jour.

Automate farceur

Chenn est mû par un sentiment qui ne doit pas surprendre les habitués du genre : la vengeance. C'est clair. Mais pourquoi, de qui et comment veut-il se venger, ça l'est beaucoup moins.

Se venger de Finnbozz semble une entreprise irréalisable, d'autant plus que cela fait bien longtemps que le démon a été rappelé par ses supérieurs dans les cours sulfureuses et ses derniers disciples encore en vie croupissent dans des geôles insalubres à méditer sur une terrible erreur de jeunesse.

Avant que Yodïn ne devienne fou, il représentait pour Chenn le père, le mentor, le centre de son univers. Constater que malgré sa popularité personne ne lui était venu en aide lorsqu'il en avait besoin a aigri l'automate. Sa vie avec les gens du voyage, adulés un soir et priés de décamper le lendemain, a fait grandir en lui ce sentiment d'exclusion et d'injustice. On n'est pas de bois. Finalement, la solution la plus simple s'est imposée à lui. Il fallait en vouloir au monde entier. D'accord il était un peu perturbé et surtout manquait d'une véritable éducation morale, mais des gens bien plus sensés que lui (et malheureusement mieux organisés) étaient déjà parvenus à la même conclusion.



Ne disposant que de son talent d'artiste et d'une collection de ciseaux magiques, Chenn décida de tirer le meilleur parti de ses ressources et se mit à fabriquer des jouets. Le petit étal qu'il installait sur la place du village à chaque étape du cirque regorgeait de merveilles miniatures et il était rare qu'il reste des invendus au moment du départ. La réputation de Chenn grandit jusqu'à dépasser celle de Yodïn et bientôt il dut se séparer du cirque, tant ses commandes étaient nombreuses. Les jouets et autres œuvres de l'automate étaient terriblement à la mode et elles se répandirent rapidement chez les nobles et les notables les plus aisés. Pour aider à leur dissémination, Chenn allait même jusqu'à faire des prix très avantageux aux amateurs démunis.

Mais ce que les acheteurs ignoraient était que chacune des créations de Chenn était piégée et qu'un sortilège sommeillait en elles attendant le moment propice pour se déclencher.

Les jouets sauvages

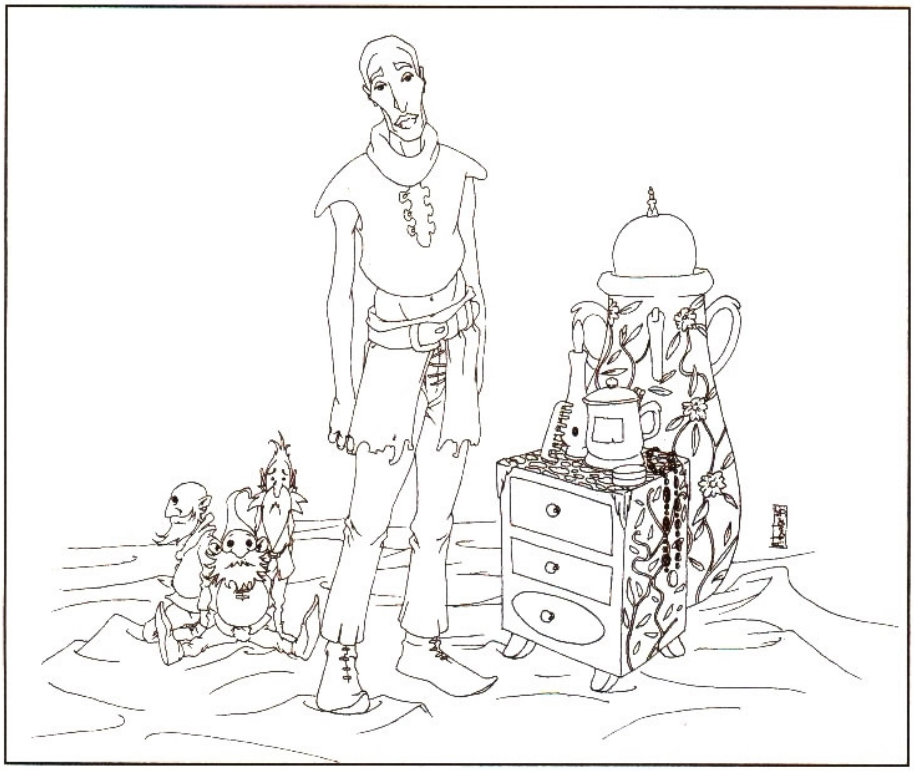
Chaque œuvre de Chenn avait, inscrite en elle, la possibilité de nuire à son possesseur ou son utilisateur, car toutes avaient été dotées d'un embryon de conscience par le travail de leur auteur et les ciseaux de Yodïn. Leur consigne était simple : attendre, attendre jusqu'à ce qu'à être en mesure de provoquer le maximum de dommages, se réveiller et frapper.

La première manifestation de la vengeance de Chenn fut également l'une des plus spectaculaires. Le comte de Braie-au-Vent avait acquis pour une petite fortune un pinson mécanique de Chenn. Le chant délicat de cet oiseau illuminait ses matins et ravissait ses invités. Mais un jour que le comte prenait l'air au balcon de sa chambre, le pinson quitta le piédestal sur lequel il était apparemment fixé et attaqua son noble possesseur, tentant de lui picorer les yeux en poussant des cris épouvantables. Déséquilibré par ses efforts pour repousser le volatile, le comte fit une chute mortelle sur le carreau de sa cour. On retrouva l'oiseau pépiant gaiement sur son piédestal et un si beau jouet revint naturellement au fils du comte qui un jour reprendrait le domaine.

Les exemples des exactions des créations de Chenn abondent, mais voila quelques exemples pour pimenter le contenu des trésors que peuvent mettre à jour vos joueurs. Il est bon de noter que tous ces objets sont magiques et réagissent comme tels à des sorts de détection, mais qu'on ne peut détecter leur véritable objectif que si l'on parvient à sonder leur « esprit », ce qui demande un enchantement spécifique et probablement oublié.

● **Les colliers extensibles.** Ces colliers sont tous composés d'une fine chaîne métallique, d'or ou d'argent, souvent ornée de perles ou d'un lourd médaillon (pour les versions masculines). Contrairement aux colliers rétractiles qui étranglent leur porteur mais sont d'un classicisme fou, les colliers extensibles s'allongent (il faut dire que Chenn a toujours cherché à produire des œuvres originales). Pour certains de ses colliers, l'allongement n'est pas une propriété cachée. Pouvant s'étendre jusqu'à une centaine de mètres de long et restant étonnamment résistant, un tel collier est une aubaine pour un voleur désirant ne pas attirer l'attention en se promenant avec des rouleaux de corde. Le jour où le collier se met à faire des siennes, il peut choisir de s'accrocher à une branche d'arbre alors que le destrier son porteur galope fougueusement ou encore saucissonner son possesseur au moment où il pénètre dans l'antre d'un troll. Sitôt son porteur mort, le collier reprend sa taille normale.

● **La serrure récalcitrante.** Destinée à être inviolable, cette serrure peut tout d'un coup décider de ne plus s'ouvrir. C'est la cruelle constatation que fit un soir un commerçant descendu compter sa fortune dans sa cave. On



le retrouva mort de soif et de faim deux semaines plus tard... à l'étonnement général car la porte blindée de sa cave était ouverte.

● **Le coucou de haute précision.** Cette horloge à balancier rythme les heures par son tic-tac régulier et l'apparition du célèbre volatile. Quelle surprise donc le jour où ce n'est pas un coucou qui sort de la petite niche mais une volée de dards acérés accompagnée d'un ironique « Coucou ! » Existe aussi en version empoisonnée.

● **Le chariot miniature.** Remarquable reproduction d'un vrai chariot de paysan, ce jouet a la détestable habitude de venir rouler sous les pieds des personnes se déplaçant dans l'obscurité ou portant des charges lourdes. Il aime également renverser les chandeliers ou amener des braises au pied de tentures.

● **La chope de voyage.** Munie d'un couvercle métallique comme les chopes à bière classique, celle-ci possède en plus les propriétés d'un Thermos, c'est-à-dire qu'elle est totalement étanche et conserve la température des liquides qu'elle contient. Cependant, selon les modèles, il peut arriver que son couvercle se referme violemment sur le visage du buveur ou qu'un puissant hallucinogène soit mêlé au breuvage qu'elle renferme.

● **Le peigne ébouriffant.** Un bel objet de nacre ou d'ivoire, parfois incrusté de pierres précieuses. Il peigne parfaitement, démêlant sans douleur les cheveux et leur conférant un petit charme qui les maintient coiffés jusqu'au lendemain. Mais au moment le plus inattendu, les cheveux peuvent soudain s'animer pour aveugler ou étouffer leur possesseur. S'ils ne sont pas assez longs, le peigne en stimule la pousse.

● **Les poupées barbues.** Il s'agit d'une collection de poupée représentant des héros de légende. Je laisse à votre imagination malsaine le soin de décrire par le menu ce qu'il se passe quand elles s'animent. Chaque poupée agit selon la méthode du héros qu'elle représente (Turd l'éventreur, Balak-aux-crocs-de-sang, Nift l'acrobate enflammé...)

Il existe parmi ces objets certains qui ont attendu si longtemps le bon moment pour agir de manière malfaisante qu'ils ont pratiquement oublié que c'était là leur but. D'autres utilisent leurs pouvoirs pour faire des blagues de mauvais goût plutôt que des attaques mortelles (parmi lesquels le fameux service à sauces sauteur qui anime toujours les banquets du prince de Geroflaille).

Mais même si ces objets sont inquiétants, ce ne sont pas là les plus dangereuses créations des ciseaux de Yodïn.

Chenn (créature de Yodïn)

Pour AD&D

Chenn : AL LM ; Int Normal ; CA 2 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 50 ; TAC0 12 ; #AT 1 ; Dg 2d6 ; AS Néant ; DS Régénération 1pv/heure ; RM Immunisé aux sorts mentaux ; TA M. Compétences spéciales : Maître sculpteur, Sait utiliser les ciseaux.

Pour Simulacres

Test Combat : 9. Test Perception : 12. Points de vie : 7. Armure : 2/0/1. Dégâts : [c]PV et [d]PS. Résistance à la magie : 10. Description spéciale : Régénère de 1PV par jour, Immunisé aux sorts mentaux.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	37	5	6	10	45	1	66	41	35	54	54	37

Ça s'écorce

Après avoir quitté le cirque qui l'avait accueilli, Chenn se sentit bien seul. Pour lui la vengeance était une bien piètre compagne car il ne pouvait en général pas constater l'efficacité de son action. Aussi, pour rompre sa solitude et à l'instar de Yodïn, Chenn se créa-t-il un fils, Frenn, à l'apparence d'un jeune athlète d'une vingtaine d'années aux boucles cuivrées.

Le cirque vivant

Le « Cirque itinérant de Croque-Lame » est le nom de l'assortiment de roulottes qui a servi de refuge à Chenn après qu'il eut quitté Yodïn. Sans cet événement, ce spectacle serait probablement resté un assortiment de numéros de piètre qualité, mais le travail de l'automate en a fait une des attractions les plus prestigieuses du pays. Modifier le cirque à l'aide de ses ciseaux est le seul travail bienveillant qu'ait effectué Chenn pendant les quelques années qu'il a passées en leur compagnie à fabriquer des jouets meurtriers, mais il pensait qu'il leur devait bien ça. Sur les conseils de Croque-Lame, le ventripotent propriétaire du dit cirque, il a bardé le moindre des instruments du spectacle de sortilèges.

Tout d'abord les bancs destinés au public, bien que faits de bois, sont très confortables et soulagent des courbatures et des rhumatismes. La nouvelle toile du chapiteau n'a jamais eu le moindre accroc et aucune goutte de pluie ne l'a jamais traversée. La scène démontable en bois se déforme pour amortir les chutes des acrobates et des équilibristes, ce qui leur permet d'accomplir sans crainte les pirouettes et les cascades les plus folles. Les épées de Croque-Lame s'enflamment quand il les avale sans pour autant le blesser. Les balles du jongleur chantent et virevoltent. L'ours mécanique fait toujours sensation, tant il a l'air vrai et sauvage malgré les tours qu'il accomplit. Tout concourt à rendre la soirée au cirque inoubliable. Même les sébiles disposées à l'entrée sont enchantées pour que le spectateur soit heureux de verser son obole. Et gare à ceux qui tenteraient de pénétrer par effraction dans les roulottes. Les portes claqueraient sur eux, les rideaux les étoufferaient et les miroirs exploseraient pour les cribler d'éclats de verre.

Mais si Yodïn avait su glisser une pointe d'humanité et de compassion dans un corps de bois, Chenn ne put créer qu'une parodie de lui-même. Certes plus beau et mieux réussi physiquement que Chenn, Frenn n'avait cette fois plus rien d'humain. Il épousa les idées destructrices de son « père » avec fanatisme et bientôt jugea que Chenn était trop timoré et ne profitait pas assez de l'immense pouvoir que lui conféraient les ciseaux magiques. Comme son père avant lui, il finit par dérober les dits ciseaux et s'enfuit dans le but de mettre le monde à ses pieds. En effet, n'ayant pas connu Yodïn et ne parvenant pas à comprendre les motifs de Chenn, il trouva naturellement un substitut à la vengeance comme motivation – la soif de pouvoir. Il faut dire à sa décharge que rares sont les autres plaisirs terrestres accessibles à un être fait de bois et de ressentiment.

Frenn (fils de Chenn)

Pour AD&D

Frenn : AL NM ; Int Élevée ; CA 4 ; VD 10 ; DV 6 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dg 2d4 ; AS Néant ; DS Régénération 1pv/jour ; RM Immunisé aux sorts mentaux ; TA M. Compétences spéciales : Sait utiliser les ciseaux.

Pour Simulacres

Test Combat : 12. Test Perception : 9. Points de vie : 6. Armure : 2/0/2. Dégâts : [c]PV et [d]PS. Résistance à la magie : 9. Description spéciale : Régénère de 1PV par jour, Immunisé aux sorts mentaux.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	38	6	5	10	52	1	68	46	51	66	66	54

Les copeaux d'abord

Avant de s'attaquer à son projet principal, Frenn voulait voir si lui aussi était capable de fabriquer des créatures vivantes et autonomes. On ne peut pas savoir s'il considéra sa première expérience comme une réussite ou un échec, mais c'est ainsi que naquirent les copeaux.

Imaginez un lutin bien chaotique, non allergique aux métaux qui d'ordinaire le blesse car fait de bois, mais surtout complètement obsédé par son désir de faire régner le désordre, au mépris même de sa propre sécurité. Maintenant saupoudrez le tout de quelques pouvoirs magiques et d'une énergie intarissable et vous aurez une petite idée de ce qu'est un copeau.

Ces petites créatures humanoïdes, chétives d'aspect, dépassent rarement les cinquante centimètres de haut. La couleur de leur peau et de leurs habits dépend du bois dans lequel elles sont taillées car, comme pour des statues, leurs vêtements sont fabriqués en même temps que leur corps et elles ne les quittent jamais. Contrairement à Chenn et à Frenn, les copeaux n'ont absolument pas le même fini et sont beaucoup moins réalistes. Certains ont encore de grosses échardes ou des portions d'écorce sur le corps, d'autres ont des bourgeons qui leur sortent des oreilles ou des champignons qui leur poussent sous les bras.

Trop indisciplinés pour accepter une quelconque hiérarchie, ils se divisent néanmoins en trois castes : les faiseurs, les penseurs et les sauteurs.

Les faiseurs

Le premier (et seul) copeau créé par Frenn est un faiseur et est un des rares de l'espèce a avoir un nom – Noise (même si ce nom lui va comme un gant, il est bien sûr dû à son matériau d'origine, du bois de noisetier). Sitôt que Frenn l'a eu terminé, Noise s'est emparé d'un ciseau qui traînait sur l'établi et a immédiatement commencé à tailler un nouveau copeau dans le bois même de la table. Cette initiative a tellement plu à Frenn que celui-ci a laissé le ciseau à Noise et en a même donné à plusieurs autres copeaux.

Les faiseurs sont les possesseurs de ciseaux de Yodïn qui parcourent le pays en sculptant de nouvelles farces à chaque détour du chemin ou qui créent de nouveaux copeaux. Ils sont au nombre de dix et, mieux finis et plus sages, sont généralement écoutés par les autres copeaux... ce qui ne veut pas dire qu'ils soient obéis. Si Noise et deux autres faiseurs sont plutôt des solitaires, les faiseurs restant s'entourent de copeaux et se sédentarisent le temps de faire fuir tous les habitants d'une région (ce qui prend en général une année ou deux).

Les faiseurs sont les copeaux possédant les plus de pouvoirs magiques. Ils sont immunisés aux sorts et autres pouvoirs affectant l'esprit comme les illusions ou l'hypnose. Leurs ciseaux leur permettent d'enchanter leurs créations, mais ils possèdent également leurs propres charmes. Ainsi ils peuvent se fondre dans un arbre comme une dryade et animer les plantes ou affecter leur croissance. Comme tous les autres copeaux, ils se déplacent sans bruit dans la nature ou sur du bois et peuvent se dissimuler presque aussi efficacement que s'ils étaient invisibles. Ils perçoivent instinctivement tout piège mécanique ou magique. À l'aide de son ciseau et d'un morceau de n'importe quel matériau, un faiseur peut se reconstruire s'il a subi des dommages qui ne lui ont pas coupé les mains ou bras. Ainsi, ils sont virtuellement immortels, à moins de parvenir à les détrousser de leur ciseau, ce qui est sûr de provoquer la colère des autres copeaux. Ils possèdent également les divers pouvoirs des sauteurs. De plus, un faiseur reconnaît automatiquement un objet magique ou enchanté, tout comme il peut identifier n'importe quelle création d'un ciseau de Yodïn.

Les penseurs

Les copeaux « normaux », les sauteurs, sont si désorganisés qu'il leur faut parfois l'aide de conseillés pour accomplir leurs forfaits les plus importants. C'est là le rôle des penseurs qui doivent trouver des solutions aux problèmes dépassant les capacités du commun des copeaux. Ne nous le voilons pas la face, les penseurs sont totalement incompétents. Certes ils sont dotés d'une imagination plus importante que les autres, mais cela ne compense pas leur bêtise crasse.

Le plan génial qu'un penseur avait eu pour faire pénétrer des copeaux dans un château est un exemple flagrant de leur incompétence. Il avait demandé à un faiseur de tailler un arbrisseau pour le transformer en catapulte de telle sorte que les copeaux assaillants soient projetés au-dessus des douves et des remparts. Au bout de dix sauteurs écrasés sur les hauts murs du château, un être un peu plus sensé aurait décidé de modifier son approche du problème. Mais si les penseurs ont une seule devise, c'est « Persévérance » et bientôt il y eut assez de corps de copeaux désarticulés flottant dans les douves pour que les survivants puissent les franchir à pied sec et escalader la muraille. Une débauche d'énergie, même mal employée, donne toujours des résultats. Les penseurs sont très appréciés par les sauteurs et plus respectés que les faiseurs, car on s'amuse toujours avec eux. Ils sont à peu près une centaine équitablement répartie entre les différentes communautés de copeaux.

Les penseurs sont les copeaux les moins doués en magie, mais comme leur rôle est de penser et non d'agir, ça n'a pas une grande importance. Ils sont cependant immunisés aux illusions comme les faiseurs et savent détecter la magie naturellement. Il leur est également possible, une fois par jour, d'hypnotiser un humain (ou tout autre humanoïde) et soit de lire dans ses pensées, soit de lui en suggérer. La complexité des pensées humaines dépassant en général de loin la capacité du plus futé des penseurs, les conclusions qu'ils en tirent sont souvent des plus farfelues.

Les sauteurs

La majorité des copeaux est faite de sauteurs qui doivent leur nom au fait qu'ils sont très, très turbulents. On en compterait plusieurs milliers si on se donnait la peine de le faire, le nombre fluctuant en raison des morts massives consécutives aux idées géniales des penseurs, mais aussi en fonction de la productivité des faiseurs (en moyenne, un à deux copeaux par faiseur et par jour). Le seul objectif que peut avoir un sauteur est de s'amuser en créant un peu plus de chaos autour de lui. En conséquence, les autres copeaux sont souvent l'objet des ses farces, mais comme il est encore plus amusant de tourmenter un être de chair et de sang, les copeaux sont de bien ennuyeux voisins.

Ils peuvent lancer de manière quasiment illimitée de petites illusions (bien qu'il soit rare qu'un copeau ait assez de concentration pour en créer plus d'une quinzaine par jour). Réduite à une petite zone (au maximum un mètre de diamètre), ces illusions n'en permettent pas moins de jouer des tours pendables : échanger le sel et le sucre sur une étagère, modifier la position apparente d'un verre pendant que quelqu'un sert du vin, transformer une araignée en pâte de fruit, cacher une flaque d'huile répandue sur le sol...

Ils peuvent également jeter des sorts de malchance (un par jour) qui transforment en échec complet la prochaine action de la victime.

Mais le « pouvoir » le plus effrayant du sauteur est son manque total de volonté de survivre. Il sait qu'il n'est qu'un morceau de bois animé et que s'il disparaît, un faiseur en créera un autre. Ainsi, on ne compte plus les sauteurs ayant trouvé la mort dans le seul but de faire une bonne blague ou pour amuser leurs compa-

gnons (comme ce sauteur qui s'était glissé dans la cheminée allumée d'un fermier et qui, une fois enflammé, avait bondi sur toutes ses balles de pailles en hurlant de joie). Privés de nerfs, les copeaux ne souffrent pas quand ils sont blessés (endommagés ?) et donc n'ont aucune raison de ne pas prendre tous les risques.

À la cloche de bois

À part les quelques faiseurs nomades, les copeaux vivent en communautés, principalement parce qu'ils sont leur meilleur public. Si un faiseur est présent dans le groupe, les copeaux se cantonnent à des endroits boisés où leur faiseur peut trouver des matériaux de travail. Ce n'est pas une règle absolue, car il existe des « copeaux » en pierre (qui sont appelés « éclats »), mais comme ils sont plus lourds à la fois physiquement et mentalement, les faiseurs rechignent à en fabriquer.

Quand ils s'installent dans une région, les copeaux prennent possession de cavernes existantes ou bien en creusent de grandes (susceptibles de pouvoir accueillir des créatures de taille humaine). Pourquoi ? Tout simplement pour qu'on puisse les trouver (ils ont bien remarqué l'étrange fascination qu'avaient les aventuriers pour les grottes et les cavernes). Un penseur va à la ville ou au village le plus proche et hypnotise quelques habitants pour leur faire rêver d'un fabuleux trésor caché dans leur grotte... et il ne reste plus qu'à attendre les gogos. Les cavernes ainsi aménagées regorgent de chausse-trapes, de culs-de-sac et d'illusions en tout genre. Quelques galeries plus petites mènent à des salles spécialement aménagées pour que les penseurs puissent y méditer et les faiseurs travailler à l'abri des indiscrets.

Comme il est rare que les copeaux aient la patience d'attendre les visiteurs, il ne vaut mieux pas trop traîner dans les environs de leur demeure si l'on ne veut pas terminer en charpie (ou pire).

Mœurs d'un copeau voyageur

Physiologiquement, les copeaux n'ont pas de caractères sexués puisqu'ils ne se reproduisent pas. Ils n'ont besoin ni de manger ni de dormir (ni d'ailleurs de respirer), mais aiment bien le faire. Ceci est la simple conséquence du fait que s'ils passaient toute leur existence à commettre des blagues et à s'amuser, plus rien ne serait drôle. C'est pourquoi les copeaux adorent ne rien faire et s'ennuyer. Un voyageur discret peu découvrir dans une clairière une dizaine de copeaux assis en cercle et en train de contempler un caillou d'une mine morne. C'est très mauvais signe car s'ils s'ennuient tellement ça veut dire qu'ils se réjouissent à l'avance de combien les prochaines heures vont être plus marrantes.

Comment échapper aux tracasseries d'une bande de copeaux ? La question a préoccupé plus d'une de leurs victimes parce que la réponse en est « extrêmement difficilement ». Le seul moyen de faire plaisir à un copeau est de l'amuser et les copeaux ne connaissent que des amusements violents. On peut faire exprès de tomber dans leurs pièges ou se donner des coups de marteau sur la tête, mais ce n'est peut être pas la solution la plus supportable.

L'idéal est de leur faire des farces. Suspendre une enclume au-dessus de la porte d'une grange pour qu'elle écrase le premier copeau qui passe les fera éclater de rire. Mais attention ! Il faut que le farceur simule aussi son amusement car les copeaux ne supporteraient pas qu'on les attaque par pure méchanceté. Cependant il faut prendre garde à ne pas être trop drôle, ou bien les copeaux auront envie de revenir très souvent. Cela demande un dosage précis et une attention redoublée, car les copeaux peuvent remercier une personne qui les a bien amusés en lui offrant un gag gigantesque...

Les copeaux

Pour AD&D

Copeaux: AL C(NouM); Int variable; CA 6; VD 6; DV 2; pv 10; TAC0 18; #AT 1; Dg 1d4; AS voir description; DS Immunisés aux sorts mentaux; TA P; M Élite.

Pour Simulacres

Test Combat: 6. *Test Perception*: 5. *Points de vie*: 2. *Armure*: 2/0/1. *Dégâts*: (c)PV. *Description spéciale*: Immunisés aux sorts mentaux.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	–	3	5	5	60	1	45	35	23	–	–	–

Tous les copeaux sont immunisés aux sorts influant l'esprit comme Débilité ou les Illusions ainsi qu'à tous les tests de Cl et de FM.

Pour tous les systèmes

Les Sauteurs : peuvent lancer les sorts suivants : Illusion mineure (15 fois par jour) et Malchance (1 fois par jour).

Les Penseurs : Détection de la magie, Hypnotisme (réussite automatique) ou Lecture de pensée.

Les Faiseurs : tous les pouvoirs des Sauteurs plus création de deux sauteurs par jour. Autorégénération (1/2 de leur vitalité par jour). Détection automatique de tous les pièges, Détection de la magie, Déplacement silencieux. Possède un ciseau de Yodïn.

- **Effet de Malchance :** transforme un test raté en échec total.
- **Effet d'Illusion mineure :** crée une zone d'illusion de 1 mètre de diamètre maximum (durée 1 heure) dans laquelle soit des objets sont rendus invisibles, soit changent de place, soit sont transformés.

Noises

Les trois faiseurs itinérants (sur les dix qui existent) parcourent donc les contrées en modifiant le paysage à coups de ciseaux. Beaucoup moins violents que Chenn lorsqu'il faisait ses jouets ou que Frenn aujourd'hui, les faiseurs cherchent d'abord à s'amuser, avec presque une notion d'esthétisme dans leur démarche. Des trois, Noise est incontestablement le plus créatif et le plus prolifique. Partout où il passe, on peut sentir sa trace, voir sa « patte ». Ici une boîte à ouvrage mélange les fils des bobines qu'elle renferme, là c'est le pied d'un tabouret qui se plie minuit venu...

Comme il aime se mêler à ses victimes et voir l'effet que provoquent ses farces et comme on ne manquerait pas de remarquer un bonhomme de bois de cinquante centimètres de haut, Noise a eu recours à un subterfuge.

Devenu expert sculpteur, Noise a appris à se fabriquer des corps de taille humaine d'un réalisme parfait dans lesquels il se glisse et qu'il manipule de l'intérieur. Il peut ainsi converser avec ses futures victimes en prenant l'apparence qu'il veut, même celle d'une femme s'il le souhaite, ce qui démultiplie le champ de ses possibilités pour monter des canulars.

Faisant de cette pratique un art, Noise est allé jusqu'à créer une dizaine de corps factices pour manipuler un jeune baron et l'amener à déclarer la guerre à son voisin. Il cherche toujours à se surpasser et à relever les défis impossibles qu'il se lance. Son dernier pari est de parvenir à convaincre un bourgmestre de vendre son village contre une fiole qui contiendrait une potion d'immortalité... Comme son seul but est de réussir un gag majestueux, il est parfois impossible prêter à Noise des intentions malveillantes. En effet, il se débrouille souvent pour simuler des situations dans lesquelles il n'aurait apparemment pas intérêt à mentir s'il voulait obtenir un quelconque bénéfice matériel de la part de ses interlocuteurs.

Malheur aux aventuriers qui attireraient son attention car ils risqueraient d'être embarqués dans la plus catastrophique de leurs quêtes. Des années d'expérience ont permis à Noise de parvenir à identifier facilement les motivations de ses victimes pour mieux les tromper – quoique ça ne soit pas bien difficile dans le cas d'aventuriers...

Les ciseaux de Yodïn

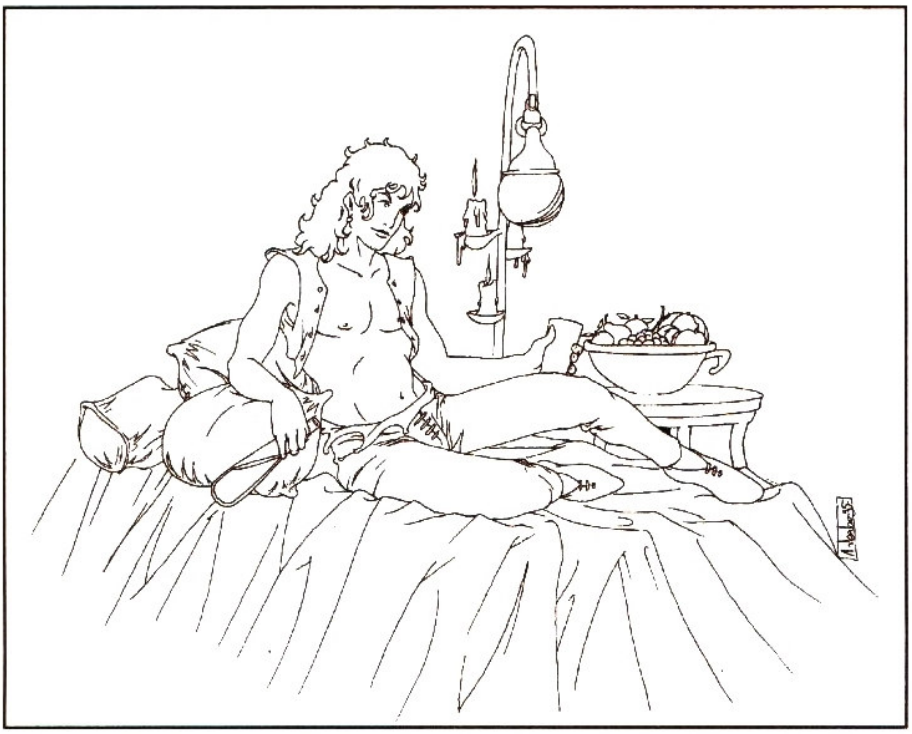
Les ciseaux magiques de Yodïn sont au nombre de quinze. Dix sont possédés par les copeaux faiseurs, quatre sont aux mains de Frenn et le dernier est détenu par Chenn. Si Yodïn en a créé autant, c'est par pure maniaquerie car s'il est vrai qu'ils sont de formes et de tailles différentes, leur enchantement les rend quasiment tous équivalents. Ce sont en apparence des ciseaux à bois classiques mais ils permettent de travailler sans effort aussi bien cette matière que la pierre, le métal, l'ivoire, les pierres précieuses, ou même le cuir, le parchemin ou le tissu. Il n'est pas besoin d'être très doué pour parvenir à accomplir un bel ouvrage, mais il faut avoir une idée assez précise de ce que l'on veut, les ciseaux se chargeant de faire correspondre l'image mentale et la réalité.

Pour enchanter un objet, c'est une autre paire de manche. Il faut non seulement avoir une idée de l'effet magique désiré, mais aussi de la façon des sortilèges pourraient l'accomplir. Ceci implique donc d'être soi-même un magicien, une créature magique ou de posséder une solide connaissance théorique en la matière.

Seuls Yodïn (s'il retrouve un jour la raison), Chenn, Frenn et les faiseurs sont pour l'instant capables de fabriquer une créature animée dotée d'une personnalité qui lui serait propre. Le seul moyen pour quelqu'un d'autre d'y parvenir serait de se faire enseigner cet art par une de ces personnes... et il n'y a guère de raisons de parvenir à les en convaincre.

Incidents de forêt

Si Noise est inventif et surprenant, son chef-d'œuvre est sans conteste la forêt farceuse de Mildiew. Il y a sculpté avec amour, minutie, entêtement et malice plus d'un millier d'arbres. Son travail est si parfait que chacune de ses ▷



sculptures ressemble à s'y méprendre à... un arbre. Si vous avez tremblé en traversant Mirkwood, ce n'est rien comparé aux sensations que vous procurera la forêt de Mildiew. L'ambiance y est étouffante car les arbres se penchent pour obscurcir le ciel de leur feuillage épais. Les branches épineuses accrochent les vêtements des voyageurs et les ronces s'enroulent dans leurs jambes. Mais ça ne serait pas si grave si des branches ne venaient pas violemment fouetter l'air sur les rares sentiers (sans l'ombre d'une brise) ou si un arbuste ne s'enfuyait pas à toutes racines avec votre sac à dos tandis que la forêt retentissait d'un concert de rires végétaux et tonitruants. Si l'on parvient à allumer un feu avec le rare bois mort trouvé sur place, il est vite étouffé par un piétinement furieux de jeunes hêtres qui eux ne semblent pas craindre les flammes.

Les explorateurs ne comprenant pas le message seront certainement convaincus de la nécessité de rebrousser chemin par les corps pendus à des lianes ou empalés sur des branches pointues que l'on trouve plus profondément dans la forêt.

Noise a conçu Mildiew comme une place forte pour le jour où les victimes des copeaux finiront par en avoir assez et s'organiseront sérieusement pour les éliminer. Au cœur de la forêt se trouve le général de son armée végétale, un chêne élancé avec lequel a fusionné définitivement l'un des neuf autres faiseurs, Sciure. Parcourant Mildiew en long et en large, Sciure entretient son territoire et agrandit chaque jour son armée à l'aide de son ciseau.

Malheureusement, les défenses de la forêt sont si efficaces que plus personne n'ose y pénétrer et Sciure finit par s'ennuyer ferme. Il fait bien enlever quelques villageois de temps en temps pour s'amuser mais ça ne lui suffira bientôt plus. Il n'y a peut-être pas long à attendre avant de voir la forêt de Mildiew marcher telle une armée conquérante vers de nouvelles terres...

Frenn et Cie

Conforté par sa réussite avec les copeaux, Frenn décida de s'attaquer à une tâche plus ardue à savoir, comme nous l'avons dit, conquérir le monde. Sa stratégie était d'une simplicité ébouriffante. Il lui suffisait de remplacer toute les personnes ayant un important pouvoir politique par des automates qui seraient sous son contrôle. Le seul obstacle majeur était l'ampleur du travail à accomplir et la difficulté d'échanger une personne connue et bien protégée par un double en bois. Cela fait une trentaine d'années que Frenn poursuit assidûment son ouvrage et les résultats sont à même d'impressionner un David Vincent paranoïaque.

Déconfit, Frenn s'est vite aperçu que s'il était capable de reproduire physiquement une personne dans ses moindres détails, il lui était par contre impossible de doter le double des mêmes souvenirs et de la même personnalité. Ainsi, comme les gens qu'il voulait remplacer étaient nécessairement très connus, il ne pourrait agir sans éveiller la suspicion.

De plus, comme créer un automate lui prenait près de deux semaines (il est beaucoup moins doué que ses prédécesseurs ou même que certains copeaux faiseurs), il ne pouvait se permettre de commettre trop d'erreurs de jugement dans les cibles qu'il choisissait.

La solution à ce problème lui vint presque naturellement. Il devait choisir les gens qui avaient peu de contacts réguliers avec des personnes précises mais néanmoins du pouvoir. C'est ainsi qu'il se mit à noyauter l'administration, remplaçant un collecteur d'impôts par ici, un plénipotentiaire par là. Il s'attaqua également à la justice et aux juges itinérants, ainsi même qu'à quelques bourreaux. Il manœuvra tant et si bien que bientôt il n'eut même plus besoin de remplacer des personnes, ses « hommes » en place pistonnant des automates entièrement originaux. Frenn occupe d'ailleurs lui-même plusieurs fonctions officielles dans différents pays, bien qu'il sache rester discret et s'arrange pour être toujours disponible pour ses propres projets.

Aujourd'hui il possède des pions dans les structures gouvernementales et judiciaires de près d'une dizaine d'états et il est devenu un redoutable maître ès intrigues. Son but est encore éloigné, mais il a déjà suffisamment de pouvoir et d'influence pour, par exemple, provoquer une guerre ou générer artificiellement une disette si cela devait servir ses intérêts.

Certes quelques-uns de ces automates ont été découverts – ils sont tout de même trop inhumains pour que des accidents ne se produisent pas – mais Frenn est en mesure de tuer dans l'œuf toute velléité d'enquêter sérieusement sur la question. D'autant plus qu'il a depuis quelques années mis au point un système d'autodestruction qui permet aux automates découverts de se consumer rapidement.

Ce sont les circonstances idéales pour mettre vos joueurs dans l'ambiance d'un épisode des « Envahisseurs » en leur laissant soulever le voile de la supercherie sans qu'il ne puisse rien prouver car tous leurs interlocuteurs (ou presque) sont des créatures de Frenn. Ca serait une bonne façon de les faire devenir chasseurs de jouets...

Chenn et les chasseurs de jouets

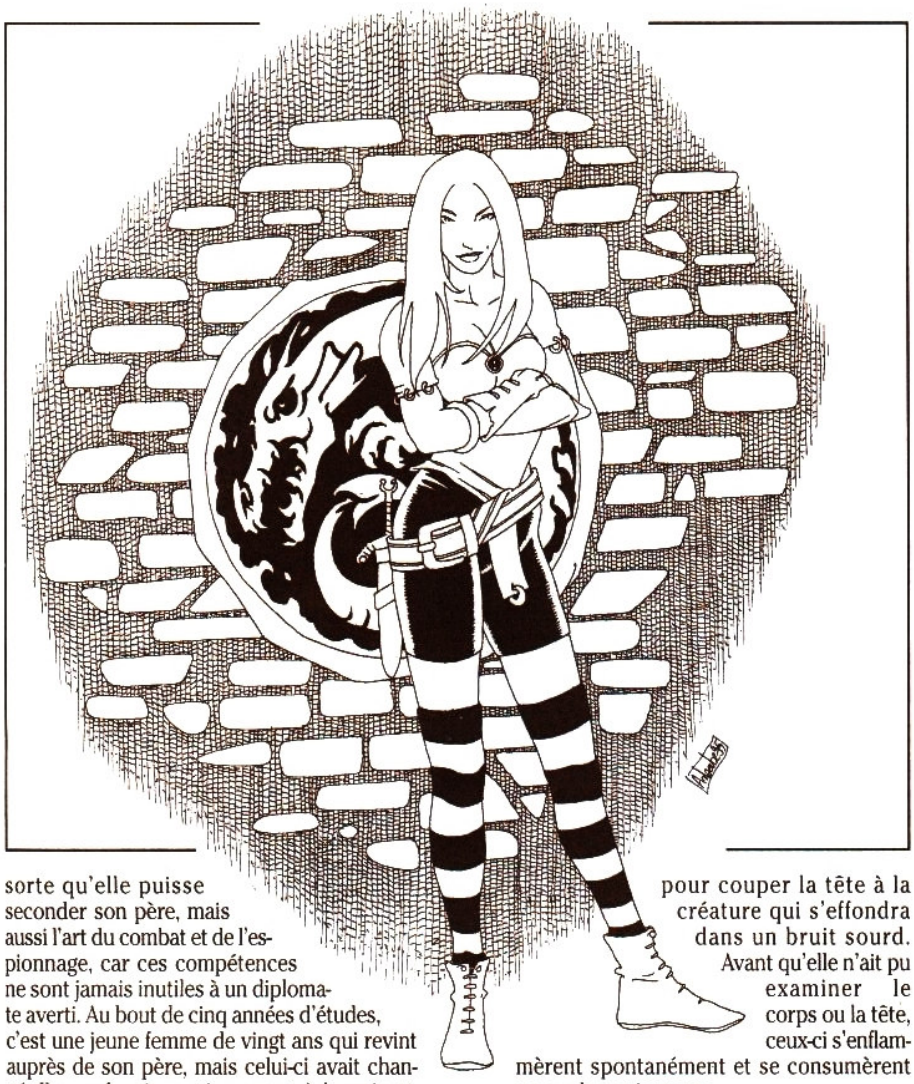
Après avoir vu son fils à l'œuvre et avoir été effrayé par l'horreur qu'il avait créée, Chenn parvint à retrouver sa raison en éprouvant de la compassion pour la première fois depuis qu'il avait quitté Yodïn. Désireux de se racheter, il reprit une nouvelle fois la route essayant de retrouver la trace de ses créations. Mais il avait été si prolifique que la tâche s'avéra vite insurmontable, d'autant plus que les objets piégés des copeaux faiseurs commençaient également à faire leur apparition.

Devant la nécessité de trouver des alliés, Chenn se servit de nouveau du seul ciseau que lui avait laissé Frenn pour accumuler un capital en vendant ses œuvres. Il utilisa l'argent pour engager une petite armée privée à qui il donna le sobriquet de chasseurs de jouets. Il envoya ses hommes à la recherche de ses anciennes créations ainsi que de celles de Frenn avec pour mission leur destruction complète. Beaucoup le prirent pour un fou, mais leurs rencontres avec leurs premiers automates les convainquirent de la gravité de la situation.

Chenn commence à confectionner des anneaux permettant à de simples mortels de détecter les automates et les chasseurs de jouets deviennent des experts dans l'art de repérer les manigances des agents de Frenn. Ils n'en sont encore qu'à leurs balbutiements et manquent considérablement de moyens face à la toile complexe tissée par Frenn, mais le combat est engagé.

Shamis

Le père de Shamis était un diplomate de haut rang dont les moyens permettaient d'offrir la meilleure éducation à sa fille. Elle fut donc envoyée dans un collège renommé pour y apprendre la politique et l'économie, de telle



sorte qu'elle puisse seconder son père, mais aussi l'art du combat et de l'espionnage, car ces compétences ne sont jamais inutiles à un diplomate averti. Au bout de cinq années d'études, c'est une jeune femme de vingt ans qui revint auprès de son père, mais celui-ci avait changé. Il se refusait pratiquement à la voir et, contrairement aux désirs qu'il avait exprimés avant de l'envoyer au collège, n'avait apparemment pas la moindre intention de la mettre au courant de son travail. Utilisant ses nouveaux talents, Shamis ne tarda pas à découvrir la supercherie. Cet homme n'était pas son père. Un combat s'ensuivit et la lame de la jeune fille transperça la poitrine de l'imposteur. Aucun sang ne s'échappa de la blessure et l'automate faillit bien prendre le dessus tant Shamis était surprise. Elle se reprit heureusement à temps pour couper la tête à la créature qui s'effondra dans un bruit sourd. Avant qu'elle n'ait pu examiner le corps ou la tête, ceux-ci s'enflammèrent spontanément et se consumèrent en quelques instants.

Le faux diplomate était sous la surveillance de Chenn qui appris à Shamis le destin probable de son père. Shamis fut la première volontaire à rejoindre les rangs des chasseurs de jouets et elle mène aujourd'hui à leur tête une guerre sans merci contre les créatures de Frenn.

Elle a depuis commencé des études de magie, et vient de mettre au point le Boutefeu. Très efficace contre les copeaux et autres créatures de bois, son utilisation en public est plutôt délicate. Comment expliquer en effet que le notable qui vient de se consumer en une torche « vivante » n'était qu'un être de bois, alors que tout le monde est persuadé que vous avez utilisé un sort de Combustion ou de Boule de feu ?

Shamis

Pour AD&D

Shamis (Voleuse niv. 7/Magicien niv. 2) AL LN ; CA 7 ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; AS Sorts. For 12, Dex 17, Con 12, Int 18 ; Sag 12 ; Cha 14. **Compétences spéciales :** Talents divers d'espion, déguisement, etc. **Sorts :** Détection de la magie, Boutefeu.

Pour Simulacres

PMJ Exceptionnelle. **Métier :** Espionne. **Talents :** Art magique +1, Épée +2. Rapidité ⚡ 1 ; Précision ⊕ 1. **Énergie :** Feu 1. **Sorts :** Boutefeu (Feu), Détection de la magie.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	27	3	5	6	52	1	57	49	51	46	56	42

Métier : Étudiant, Apprenti sorcier. **Points de magie :** 7. **Sorts :** Flammerole, Luminescence, Boutefeu

Boutefeu

Pour AD&D

Niveau : 1
École/sphère : (Altération/Élémentaire)
Portée : 18 m
Éléments : S, M.
Durée : Instantané.
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Annule
Description : tout ce qui est en bois sur la cible prend feu. Un être de bois prend feu instantanément.

Pour Simulacres

Énergie magique : Feu. **Niveau :** 1.
Formule : ○ + 🔥 + 🪄
Concentration : 1 passe d'arme. **Temps d'effet :** instantané. **Distance :** 12. **Résistance :** standard. **Magie noire :** non. **Échec :** –. **Magie Hermétique :** Oui. **Apprentissage :** -1. **Lancer :** -1. **Niveau H. :** 1. **Description :** voir AD&D.

Pour Warhammer

Niveau de sort : magie mineure
Points de magie : 1
Portée : 24 mètres
Durée : instantanée
Composants : un morceau de charbon
Description : voir AD&D.

Stéphane Bura
illustration : Emmanuel Arbabe

Quelques idées d'aventure

● Les aventuriers trouvent un des corps-gigognes de Noise qu'il avait dissimulé en prévision d'un gigantesque canular. Le corps ressemble à un cadavre, mais n'en est manifestement pas un. S'ils parviennent à l'ouvrir, un être de petite taille pourra le manipuler. Tenteront-ils de contrer les plans de Noise ? Et d'abord, ont-ils vraiment trouvé ce corps par hasard ?

● Un voleur a essayé de dérober les bijoux de la comtesse à plusieurs reprises. Les aventuriers sont engagés pour la protéger durant le bal de la pleine lune, où elle portera tous ses bijoux. Le voleur est bien sûr un chasseur de jouets et la comtesse porte une collection complète de bijoux piégés qui n'attendent que le bal pour se déclencher (bague hallucinogène, collier extensible, broche bondissante, tiare chauffante...).

● Engagés comme escorte d'un ambassadeur, les aventuriers découvrent avec horreur qu'il s'agit d'un tueur en série commettant des meurtres à chacune de leurs étapes. En fait, un double créé par Frenn pour discréditer l'ambassadeur et envenimer les relations diplomatiques entre deux pays est le véritable responsable. Frenn et ses ciseaux ne sont pas loin pour surveiller la manœuvre.

● Sciure s'ennuie au fond de la forêt de Mildiew. Pour passer le temps, il envoie des arbres commettre quelques exactions dans le village voisin. Les aventuriers (seuls personnes assez folles pour franchir l'orée de la forêt) sont chargés d'aller voir ce qui s'y passe. Pour distraire Sciure et le dissuader de raser le village, il leur faudra organiser un énorme gag aux dépens des villageois... sans leur complicité bien sûr. Mais c'est pour leur bien.

● Yodïn s'est entiché des aventuriers et les suit à la trace persuadé que, malins comme ils sont, ils pourraient l'aider à retrouver la trace de Chenn. S'ils décident de l'assister, ils découvriront que les chasseurs de jouets sont aux trousses de Yodïn car ils le prennent pour une création de Frenn. S'ils parviennent à réunir Yodïn et Chenn sans dommage, ce dernier leur demandera de rejoindre les rangs des opposants à Frenn, allant même jusqu'à leur promettre un ciseau magique en cas de victoire.

Les Adeptes de PyroDrac

Une croyance, un clergé, un guide. Un extrait de l'ouvrage d'Hildefons de Castelluisant : « Itinéraire de Palladia à Laelith », Annexes et Appendices (vol. 2 : Entretiens avec de hauts personnages).

Parmi les religieux de premier plan que mes pérégrinations m'ont donné l'occasion de rencontrer, l'une des plus passionnantes personnalités est certainement celle de l'ArchiFlamme Erythros XXIV, Torche Vivante des Adeptes de PyroDrac, en un mot, plus haut dignitaire de la religion des adorateurs du Dragon de Flamme. Sa Brûlante Sainteté a bien voulu m'honorer de son intérêt et me confier les souvenirs de son ascension.

Votre Sainteté, au moment d'évoquer le récit de votre brillante carrière, il me semble que le plus simple est de remonter aux origines. Ce n'est pas vous faire injure, au contraire, que de dire que vos parents étaient d'humble extraction ?

Rien n'est plus exact. Mes parents étaient de simples paysans. Ils travaillaient un lopin de terre appartenant à la maison mère de la Très Sainte Confrérie des Moines du Feu. La vie n'était pas facile et, après deux années de mauvaises récoltes, ils se retrouvèrent lourdement endettés auprès des moines de la Flamme Transcendante. Comme ils avaient de trop nombreux enfants, ils décidèrent d'éponger leurs dettes en offrant l'un d'eux au Monastère, démarche encouragée à l'époque par les moines. Ce fut moi. Mes parents me conduisirent au temple du monastère, où je reçus au front la légère brûlure qui caractérise tous les moines, ainsi qu'un nouveau nom : Erythros. À l'âge de dix ans, j'étais devenu un oblat.

En étiez-vous satisfait ?

Pas vraiment. La vie de moine ne me disait rien, et ne me dit toujours rien ! Mais le monastère était bien chauffé, nous étions bien nourris, convenablement éduqués, et j'avais le secret espoir d'échapper à la destinée de simple servant du Feu Tutélaire qui semblait devoir être la mienne. Les offices, les prières, n'étaient pas mon occupation préférée. En revanche, j'étais le meilleur élève du Frère Invocateur, qui nous enseignait le maniement de quelques sorts mineurs, surtout destinés à nous faire pressentir la puissance des forces occultes du Feu.
C'est alors que mourut l'ArchiFlamme Thermalos VII le Sage, maître révéré des Adeptes de PyroDrac.

Je viens de loin, Brûlante Magnificence. Pourriez-vous me donner quelques précisions sur PyroDrac et ses Adeptes?

PyroDrac est un dieu dragon, le seul et unique dragon de flamme de l'univers. Son culte est rattaché aux cultes du Feu. Mais il s'en distingue, car le dieu lui-même, comme la Flamme qui le symbolise, n'est autre que l'essence intrinsèque de la vie, même si, comme la vie, il peut sembler destructeur !

Note d'Hildefons : *Je rapporte les propos de l'ArchiFlamme Erythros sans être tout à fait sûr de leur signification exacte. Il semble qu'il considère son dieu comme un cran au-dessus des autres entités du panthéon igné (et comme bien supérieur aux dieux d'Air, d'Eau ou de Terre). Il sait que la rupture de la situation actuelle de tolérance entre les divers cultes représentés à Laelith ne lui serait pas favorable. Mais il intrigue néanmoins par tous les moyens (diplomatiques ou musclés, notamment avec le concours épisodique de bandes d'aventuriers) pour améliorer son influence dans l'entourage immédiat du Roi-Dieu. Par ailleurs, j'avoue être incapable de dire s'il est profondément convaincu de l'existence de son dieu, ou si son combat n'est que celui d'un homme possédé par une farouche volonté de puissance personnelle. Une chose est certaine : c'est un expert dans de très nombreux domaines magiques.*

Nos Adeptes sont prêtres de PyroDrac ou laïcs. Mais tous suivent les commandements de PyroDrac. Il s'agit de principes de vie sur lesquels je ne puis guère donner de détails, car vous n'avez malheureusement pas reçu l'Initiation. Sachez cependant que l'Adepte respecte des règles de conduite strictes. Tous ses actes doivent être marqués par sa loyauté à PyroDrac, c'est-à-dire que son idéal se réalise dans le triomphe de la Vie sur la Mort.

NdH. *N'oublions pas que, comme l'a signalé l'ArchiFlamme, la vie peut être parfois destructrice… Il en est de même de la loyauté et des règles de conduite strictes : ceux qui ont vu charger un paladin me comprendront.*

Les Adeptes laïques ne constituent pas forcément des communautés à part, mais ils se rencontrent dans toutes les couches de la société. Leur appartenance au culte n'est nullement un secret. Celui-ci ne couvre que nos activités. Car, comme l'a flamboyé PyroDrac, c'est dans l'obscurité du ventre de la mère que s'accomplit le brûlant mystère de la vie ! Nos adversaires prétendent que nous ne formons qu'une société secrète attachée à favoriser la fortune des Adeptes. Quelle stupidité ! Si nos croyants s'entraident, c'est pour la plus grande gloire de PyroDrac. Mieux vaut, je l'admets, nous avoir pour ami que pour ennemi. Mais je ne peux dire mieux que notre formule sacramentelle : « C'est la Flamme, c'est la Vie ! »

Erythros XXIV est un homme aux larges épaules et aux mains carrées qui trahissent son origine paysanne. Son visage épanoui, avenant, toujours bien rasé, s'est avec l'âge (il a environ 50 ans) légèrement empâté, ce qui ne fait qu'accentuer son air aimable. Le front marqué de la cicatrice de son initiation monacale, les cheveux courts poivre et sel, il parle avec douceur, sa voix teintée d'un léger accent campagnard. Mais il y a longtemps que plus personne ne s'y trompe... Sous cette façade, l'homme est en granit. Si vous parvenez à surprendre son regard à l'un des rares instants où il ne se surveille pas, vous percevrez une lueur flamboyante... Étincelle de férocité ou marque laissée par le dieu dragon ?

Revenons à votre histoire...

Certes ! Lorsque Thermalos eut rejoint le Brasier Éternel, le Foyer se réunit. Le Foyer est le grand conseil des Adeptes prêtres les plus respectés, que nous appelons les Flammes. Ils sont vingt, dix hommes et dix femmes. Tous entrèrent en méditation, et PyroDrac leur apparut pour leur désigner le successeur de Thermalos. Pour la septième fois en soixante-dix occasions (Thermalos était le soixante-neuvième ArchiFlamme), le successeur désigné n'appartenait pas au Foyer.

NdH. *Selon certaines sources quelque peu impies, cela arrive lorsqu'aucune majorité ne parvient à se dégager au sein du Foyer en faveur de l'un des Prêtres Flammes...*

Certains de ses membres furent étonnés, mais la volonté du dieu était claire : le nouvel ArchiFlamme était un jeune moine de la Flamme Transcendante, dont il fallait faire un prêtre avant de l'éduquer dans la connaissance de nos mystères.

Et ce jeune moine, c'était vous ?

En effet ! Inconscient du bouleversement qui m'attendait, je m'étais attaché au Frère Photos, l'Invocateur dont j'ai déjà fait mention. Celui-ci était un Adepte (à l'insu, je dois le dire, de la hiérarchie monacale et de son chef, l'Abbé Luciferox, qui n'a jamais eu tendance à nous faciliter les choses). Ayant reconnu en moi des dispositions, Photos me parla de PyroDrac, dont les préceptes éveillèrent d'emblée mon intérêt passionné. À l'âge de quatorze ans, j'avais trouvé ma voie !

Ici prend place un épisode en vérité rocambolesque. Le Foyer avait décidé d'envoyer deux de ses membres en mission au monastère. De Laelith aux Monts-Grondants, la chaîne de volcans au pied de laquelle se dresse le monastère, le voyage est long, mais deux puissants Prêtres comme les deux délégués du Foyer ne devaient avoir aucune difficulté. Pourtant – le Destin est un dieu aveugle – aucun des deux ne devait revenir vivant de ce voyage. Un groupe de brigands d'une force peu commune, mené par un sorcier très habile, décima leur caravane et les gardes des Prêtres Flammes.

NdH. *Certains Prêtres Flammes du Foyer n'avaient vraiment pas envie de voir un moinillon les régenter, et ils avaient les moyens financiers de trouver des sorciers de leur avis...*

On raconte que les assaillants comptaient parmi les voyageurs des complices dont l'un tua un Prêtre dès le début de l'assaut. L'autre se réfugia dans un village où il reçut l'aide inespérée d'un groupe de courageux aventuriers que le hasard avait mené dans ces contrées. Avec eux, il put gagner le monastère, où il m'identifia avec l'aide de Photos et malgré l'opposition de l'Abbé Luciferox, qui exigea une véritable rançon pour me laisser partir.

Vous deviez être stupéfait ?

En fait, j'avais eu en rêve une vision de PyroDrac m'avertissant de son choix. Mais j'étais enthousiasmé et, avec l'aide du Prêtre Flamme, le saint Fulgor – que son âme brûle à jamais – je fis de nouveaux progrès en Arts Magiques sur la route de Laelith. J'avais alors seize ans et j'apprenais vite ! Mais nos ennemis n'avaient pas désarmé : en approchant de la Ville Sainte, nous nous heurtâmes à de nouveaux brigands. Fulgor tomba, et mon émotion fit jaillir en moi les pouvoirs transmis par le dieu. Pas un de ces gredins n'en réchappa. Je dois même avouer qu'en arrivant au Palais du Dragon de Flamme, la rage me tenait encore, et je fus incapable de contenir la colère de PyroDrac. Huit des Prêtres Flammes le payèrent de leur vie.

NdH. *Les pouvoirs magiques d'Erythros ont en effet éclos précocement, au grand dam de ses adversaires...*

Votre éducation n'était pourtant pas achevée ?

C'est exact. J'avais 16 ans et, durant les sept années qui suivirent, les dix Prêtres Flammes survivants s'astreignirent à faire de moi un Adepte achevé. Ce qui signifiait à la fois connaître la philosophie pyrodracienne et avoir une bonne idée des réalités du monde profane. Car nous, prêtres de PyroDrac, sommes proches de la vie sous tous ses aspects. Je jouai à cette époque quelques tours pendables aux Adeptes chargés de m'éduquer et de me surveiller. Je me souviens d'avoir fait croire à un petit groupe d'étrangers que je m'étais évadé des geôles de mon propre Palais et que, si j'étais repris, je finirais rôti en sacrifice ! Ils firent de leur mieux pour m'aider, ils avaient gobé cette histoire ridicule !

Ridicule parce qu'il n'y a pas de tels sacrifices ?

Non, non... Parce que personne n'est jamais sorti de nos prisons. Quant aux sacrifices, les racontars sont très exagérés. Il y a des siècles que nous préférons les symboles à l'odeur de chair grillée... ▷

Quoi qu'il en soit, mes escapades de jeunesse me furent très profitables. Elles me donnèrent l'occasion de mieux connaître Laelith et les Laelithiens et de m'y faire des amis précieux, qu'ils aient ou non souhaité rejoindre les rangs des Adeptes. Bien entendu, l'essentiel de ma force m'est toujours venu de PyroDrac, mais comme nous disons parfois : « Aide toi, le Dragon t'aidera ! ».

On murmure parfois que vous ne détestez pas, encore aujourd'hui, vous glisser incognito dans les tavernes de la basse ville.

NdH. *Dans les tavernes et dans d'autres lieux, plus douillets, où l'on ne consomme pas seulement des alcools…*

On murmure bien des choses, mon cher ami… Il est vrai cependant que les sorts de métamorphisme sont un de mes petits passe-temps, et que j'aime à retrouver le décor de mes jeunes années. Mais celles-ci ont pris fin le jour de mes vingt-trois ans. Après sept années d'études, j'étais prêt à faire face à mes responsabilités d'ArchiFlamme. Une vision de PyroDrac lui-même me l'affirma, et je l'annonçai solennellement au Foyer réuni.

Selon la Chronique des Adeptes, vous auriez déclaré aux Prêtres Flammes réticents : « La Flamme, c'est moi » ?

En substance, en substance seulement, mon cher. Et dans le fond, les réticences que vous évoquez n'ont guère duré. Tous sentaient bien que l'heure était venue de faire place à une flamme nouvelle, comme le manifestaient au même moment autour du Palais quelques centaines de jeunes Adeptes. Il se trouve aussi que ce changement avait la faveur de l'administration théobasilaire.

NdH. *L'ArchiFlamme désigne ainsi de proches conseillers du Roi-Dieu, à qui il avait réussi à faire croire, par l'entremise d'aventuriers particulièrement diplomates, qu'il serait entre leurs mains une sorte de marionnette. Les conseillers en question s'en repentent encore, du moins ceux qui ont survécu au déplaisir du Roi-Dieu. Bref, huit Prêtres Flammes sur dix choisirent de prendre une retraite méritée et studieuse, sous le nom de Comité Consultatif des Braises de PyroDrac. Les deux autres préférèrent rejoindre immédiatement PyroDrac.*

Mais le Foyer existe encore ?

Certes, c'est une institution voulue par PyroDrac et qu'aucun mortel n'a le pouvoir d'abolir. Usant de mes prérogatives, j'ai nommé vingt nouveaux Prêtres Flammes. Je ne prends jamais de décision quant à la conduite de la communauté des Adeptes sans avoir leur accord. À moins, bien sûr, que PyroDrac soi-même ne m'inspire, auquel cas sa volonté doit être faite !

Les Laelithiens bien informés parlent beaucoup de l'importance prise dans votre entourage par la Prêtresse Flamme Syrax, que l'on appelle la Flamme Grise, en raison de sa discrétion.

Je vois que vous avez préparé notre entretien. Il est vrai que Syrax est une fidèle conseillère, mais il ne faut pas toujours croire sur parole les gens « bien informés »…

NdH. *Syrax est une sorte de premier ministre occulte d'Erythros. Cette femme de quarante à cinquante ans aux cheveux blonds à peine grisonnants et au physique banal peut facilement avoir l'air d'une simple ménagère de la ville sainte. Il est d'autant plus curieux de la rencontrer aussi bien aux étages les mieux gardés des palais que dans les salles des tavernes les moins bien fréquentées. L'un de mes informateurs les plus fiables m'a donné ce conseil : ne la regardez jamais dans les yeux. J'ai suivi cet avis.*

Selon d'autres, votre action et celle des Adeptes de PyroDrac ne seraient pas toujours appréciées à leur juste valeur par le Grand Prêtre Anemates de l'Oiseau de Feu, chef suprême des cultes du Feu de Laelith.

Certains font une montagne d'une taupinière et d'une divergence d'opinion une grave dissension. Par ailleurs, je vous rappelle que chaque culte possède son indépendance. Hiérarchiquement, je n'ai de comptes à rendre qu'à PyroDrac, même si je suis fidèle à l'idéal communautaire représenté par le Roi-Dieu.

NdH. *En fait, il semble qu'Anemates soupçonne fortement Erythros de guigner sa place. Il pourrait certainement compter sur Luciferox (l'Abbé du monastère de la Flamme Transcendante, dont l'influence est grande) pour contrer les agissements des Adeptes, mais voilà : il soupçonne aussi Luciferox de se voir en Grand Prêtre. Et selon mes informateurs, il a raison ! Quant aux dignitaires des trois autres Éléments, ils ont assez à faire chacun de leur côté pour faire plus que compter les coups. Des coups toujours tordus et qui se donnent en général par l'intermédiaire d'hommes de main recrutés chez les aventuriers, toujours nombreux à Laelith.*

Pardonnez-moi, mais l'on prétend aussi que vous ne seriez pas en mauvais termes avec la frange… heu, obscure de la société de la ville ?

Vous voulez dire avec le Cloaque ? Allons, vous savez bien que seuls les cultes du Crâne se commettent avec lui !

Mais…

Hélas ! Je voudrais prolonger cet entretien, mais les obligations de ma charge… Il me reste à vous remercier de l'intérêt qu'un grand voyageur comme vous porte au culte de PyroDrac. Si jamais vous repassez à Laelith, il faudra revenir me voir. Que la Flamme soit avec vous !

Texte établi d'après les manuscrits originaux par la Société des Amis d'Hildefons, sous la direction de Frank Stora.

illustration : Sandrine Gestin

Conseils

La religion et le clergé ici décrits peuvent évidemment être adaptés en fonction de l'Univers joué. Les personnages de vos joueurs peuvent avoir affaire aux Adeptes de PyroDrac de nombreuses façons, des plus directes aux plus indirectes, des plus hostiles aux plus amicales. Nous avons semé dans le cours de l'interview d'Erythros XXIV quelques anecdotes qui peuvent vous servir de points de départ. Si elles ne vous suffisent pas, pensez que le clergé de PyroDrac est volontiers enclin à faire faire son sale boulot par des aventuriers pas trop regardants. Ou bien, au contraire, des adversaires politico-religieux de ce brave Erythros pourraient lui chercher noise. Et souvenez-vous que les pires ennemis de l'ArchiFlamme font peut-être partie de son grand conseil, le Foyer ! Mais il n'est pas impossible que l'un des PJ soit lui-même un Adepte (ce qu'il ne devra pas dévoiler au début), ou qu'il en devienne un au cours de la partie, s'il a su plaire à un Adepte bien placé. Il aura alors un certain nombre d'avantages dans ses rapports avec le Feu (et avec les dragons, mais la circonstance est plus rare), avantages qui s'exprimeront différemment selon sa profession. En échange, il devra obéissance au clergé de PyroDrac. Ce qui n'est pas toujours une sinécure…

Les cultes à Laelith

Laelith est une ville sainte (que nous avons décrite dans notre hors série n° 2). Elle se distingue par le fait que tous les cultes y sont admis, mais doivent se soumettre à la tutelle administrative des quatre grands temples élémentaux de l'Eau, de l'Air, de la Terre et du Feu. Anemates est le grand prêtre actuel de l'Oiseau de Feu (Temple du Feu). Le temple de la Terre est nommé Temple du Crâne. Le Roi-Dieu est le chef mystérieux, et supposé divin, de Laelith.

Rahaguen

Bienvenue à Rahaguen ? Non, pas vraiment, personne ne se soucie ici que vous soyez bien ou mal venu. Si vous êtes à Rahaguen c'est votre problème et peu importe comment vous y êtes arrivé. En effet, Rahaguen est un de ces endroits particuliers dont on oublie parfois qu'ils existent, tout proche. Rahaguen, c'est une ville souterraine où cohabitent orques, trolls et autres bestioles du même acabit. Et pourquoi pas, quelques humains !

Rahaguen se trouve au cœur d'une immense montagne. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle pourvu qu'elle fasse partie de votre univers médiéval-fantastique habituel et qu'elle ne soit pas trop près de la civilisation humaine. L'adaptation devrait donc pouvoir se faire sans trop de problèmes.

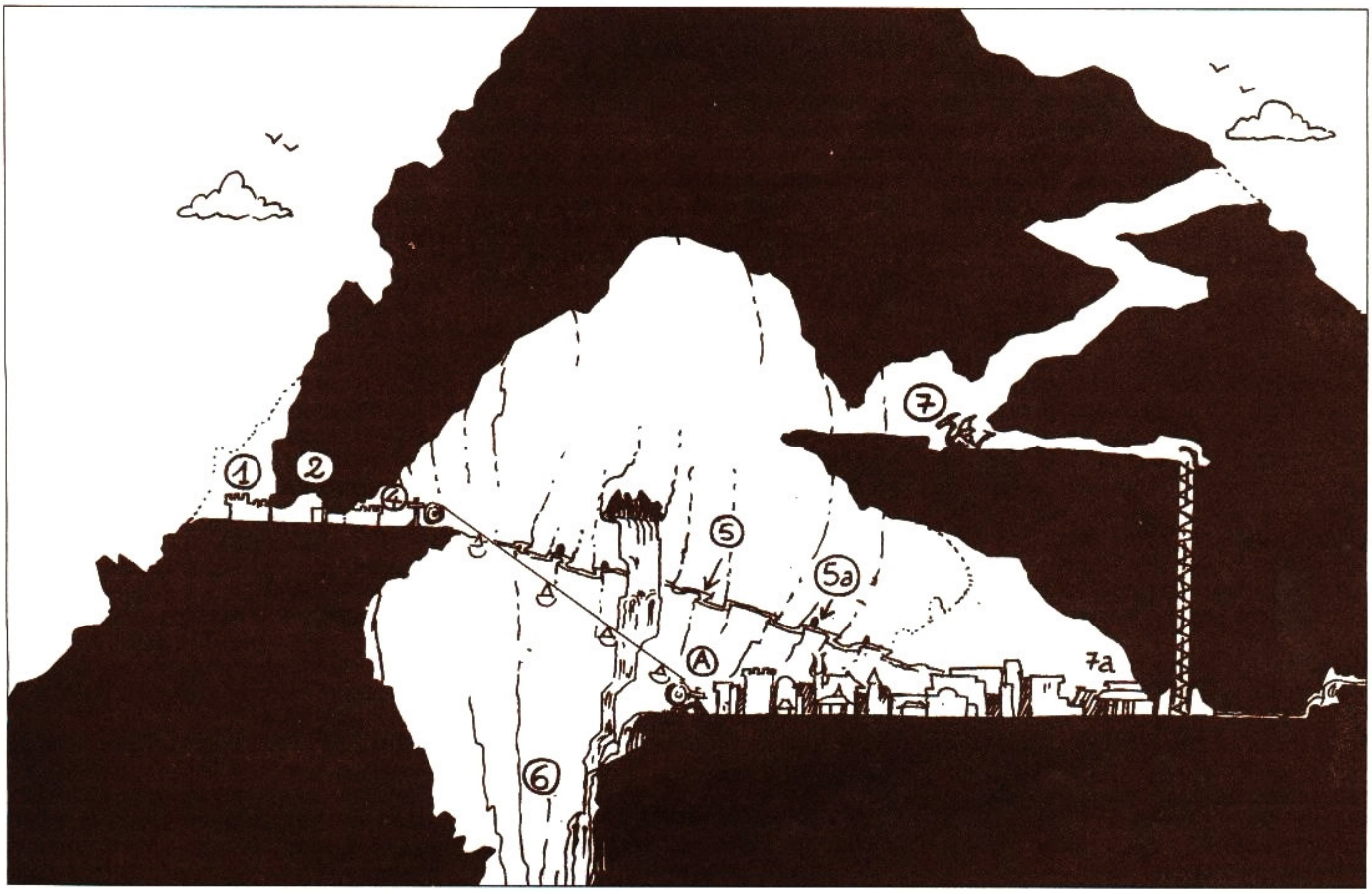
Pour la petite histoire...

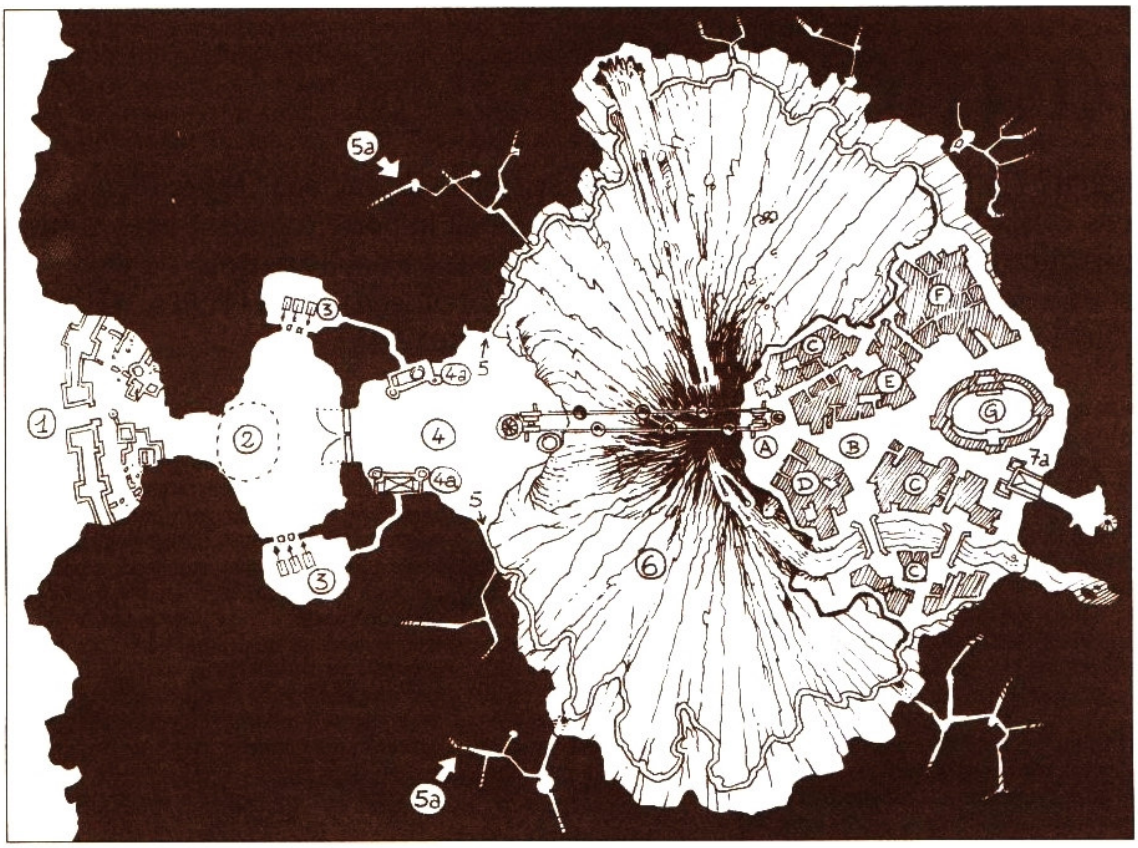
Il était une fois une relique très puissante (un globe mystérieux) dont personne ne connaissait l'usage. Afin qu'on ne puisse l'utiliser à de mauvaises fins, plusieurs prêtres du bien décidèrent de l'envoyer aux confins du monde des hommes, dans une forteresse réputée imprenable où se trouvait en permanence une élite des armées du bien : Castel Saint-François. Tout allait bien jusqu'au jour où Éville, suprême seigneur d'une armée des ténèbres, apprit l'existence de cette relique et décida de se l'approprier. Éville et son armée firent donc le siège de Castel Saint-François. Les batailles furent épiques et le siège dura cent ans... Cent ans au bout desquels l'invincible place forte tomba entre les mains de l'armée des ténèbres...
Pourtant, la relique ne fut pas retrouvée ; et Éville décida de ne pas partir sans l'avoir récupérée. Il usa de ses pouvoirs afin de creuser la roche et découvrit une immense caverne naturelle où il décida de camper avec son armée. Mais les recherches visant à découvrir la relique restèrent encore infructueuses. Et le provisoire céda la place au définitif...
Rahaguen était née.

Premiers abords

1. Castel Saint-François. L'ancienne place forte est désormais en ruines. Recouverte de vigne vierge, de lierre et d'autres herbes folles la forteresse d'antan ressemble à un vieux temple encastré dans la montagne.
Les murs et les principales bâtisses sont encore debout malgré leurs âges vénérables et les assauts violents qu'ils n'ont pu contenir. Les ruines servent d'ailleurs de repaire à une troupe de gobelins qui sont chargés de monnayer l'accès à la ville. Le prix, une pièce d'or par personne, est peu élevé mais permet d'entretenir le mécanisme des nacelles. Lorsqu'une personne s'est acquittée du droit de passage le gobelin préposé à la marque inscrit une rune avec une peinture magique sur le front du payeur, ce qui permettra de ne pas déclencher le piège de la salle 2.
Ceux qui désirent ne pas payer n'y sont pas obligés mais ils doivent se débrouiller par leurs propres moyens pour arriver à Rahaguen.

2. Au fond de cette immense caverne se trouve une porte si grande qu'un dragon pourrait y passer. Attention : si une personne n'ayant pas ▷





la rune magique inscrite sur le front pénètre dans la zone de déclenchement, six épieux viennent traverser la dite zone et ce qui s'y trouve. Le piège est rendu difficilement détectable en raison d'un sort d'illusion qui cache à la vue les trous nécessaires à la projection des épieux. La grande porte s'ouvre automatiquement lorsqu'on s'en approche à moins de trois mètres. Elle se referme de la même façon si l'on s'en éloigne.

3. Chacune de ces salles contient trois balistes et des épieux. Un orque est toujours présent ici afin de veiller au rechargement et à l'entretien des balistes.

4. C'est de cette vaste plate-forme rocheuse qu'on a la plus belle vue sur Rahaguen. De chaque côté un étroit sentier descend vers la ville mais le plus sûr est quand même d'utiliser le mécanisme des nacelles. Deux géants et un humain s'occupent de le faire fonctionner. Une fois les passagers à bord, la nacelle descend lentement, suspendue à un câble métallique, passe au-dessus d'un trou béant, dans lequel on aperçoit parfois de petites lueurs (voir à ce sujet « la fosse »), pour arriver à une véritable ville éclairée par une faible lumière ambiante probablement due à un sort permanent.

4a. Cabane où se trouvent toujours trois orques relayant celui de la salle 3.

5. Ces étroits sentiers de pierre serpentent le long des parois qui sont percées de nombreuses petites cavernes. Les créatures qui y habitent ne sauraient être réellement dangereuses face à une petite troupe bien décidée, pourvu qu'elle ait le sens de l'équilibre!

5a. D'anciennes et labyrinthiques galeries naines courent un peu partout dans la montagne. Certaines sont habitées, d'autres pas, mais il est certain qu'elles n'ont pas toutes été explorées.

6. La fosse. La fosse est sans doute l'endroit le plus étrange de Rahaguen. Il s'agit d'un vaste puits naturel en forme d'entonnoir dans lequel s'abîment les deux cascades et les nombreuses sources de la caverne. C'est dans ce puits que l'on jette allégrement ses ennemis, les prisonniers, les voleurs et les ordures de la ville en général. Il faut dire que personne ne sait vraiment ce qu'il y a au fond (une puissante zone d'anti-magie contribuant très fortement à ce mystère).
Pourtant il y a une vie dans la fosse! Les personnes qui sont jetées dans ce puits de pierres humides et glissantes ont parfois la chance de pouvoir s'accrocher quelque part sur la paroi, dans les ténèbres plus ou moins noires en fonction de la profondeur atteinte. Là, certains survivent, en attrapant et en se nourrissant de chauves-souris ou d'ordures. Parfois l'un d'entre eux met la main sur un menu plus « consistant »: un être humain ou un gobelin...
Dans la plupart des cas, les prisonniers de la fosse finissent par glisser au fond du puits, à cause de l'humidité et de la mousse. D'autres ont moins de chance et se font dévorer par leurs congénères.
Les habitants de la fosse dégénèrent au fil des mois et deviennent rapidement des prédateurs ou meurent.

7. L'antre d'Éville. C'est ici que vit le seigneur de cette ville, Éville, mystérieux dragon qui a fondé cette ville. Sa recherche du globe ne l'empêche pas de travailler dans ses laboratoires de magie et d'alchimie. En ce moment il met au point un puissant sort lui permettant de retrouver le globe. Ses appartements, ainsi que ses laboratoires, sont extrêmement bien protégés, tant par des pièges mécaniques que par de la magie. La seule pièce réellement accessible sans danger reste son hall de réunion où il reçoit ses envoyés une fois toutes les lunes.

7a. Le temple des Alkanes est un endroit où seul le peuple guerrier d'Alkane a le droit de séjour et surtout le devoir de garde. Les invités sont escortés jusqu'à la salle de réunion puis ramené à la fin de l'entrevue avec le seigneur Éville mais, en dehors de ses envoyés, personne n'entre ici sans l'autorisation expresse du grand dragon.

Quand on arrive en ville...

Rahaguen est une ville de « monstres », avec ses mœurs étranges, ses nombreux cultes que les prêtres de la surface qualifieraient de païens, ses coutumes, etc. Sa population est constituée de 90% d'humanoïdes, dont 40% d'humains. Le reste regroupe gobelins, orques, ogres, géants, trolls, kobolds, elfes, nains, etc. Les 10% de créatures non-humanoïdes sont, soit destinées à servir (esclaves, montures, etc.), soit particulièrement intelligentes et capables de vivre en société.
Tout ce petit monde se côtoie dans un mélange de respect, de crainte et d'indifférence. Ici la seule loi ayant cours est celle du plus fort; bien qu'il n'y ait pas beaucoup plus de bagarres, de meurtres ou bien de vols que dans une ville dirigée par des humains. De plus, n'importe qui est accepté à Rahaguen; et le jour où quelqu'un devient indésirable il est jeté dans la fosse. Un détail toutefois: un paladin se trouvant à Rahaguen s'appelle une cible ou un esclave!

A) Le nacelloport

Le nacelloport est une petite place sur laquelle sont disposés quelques bancs permettant aux voyageurs, aventuriers ou marchands de pouvoir remonter en nacelle jusqu'à la plate-forme pour ensuite quitter la ville.
On trouve ici de nombreux artisans et marchands ambulants vendant des talismans de protection, des souvenirs (comme ce crâne de hobbit dont les orifices sont bouchés avec une sorte de résine transparente, ce dernier contient un des monuments de la ville, le temple par

exemple, et lorsqu'on le retourne il neige), des en-cas pour la route, etc.

B) La grande place
La grande place est l'endroit le plus fréquenté par les touristes car il s'y passe toujours quelque chose, c'est en fait un marché permanent qui ne se vide de sa clientèle qu'en cas de match important au stade de Troollball.
On y vend de tout, de rien, les prix peuvent connaître des écarts du simple au double d'une boutique à l'autre et le troc est ici couramment pratiqué.
Des surveillants compétents, qui travaillent pour les marchands, veillent à ce qu'aucun larcin ne soit commis sur leur étalage. Chaque marchand un peu fortuné a, en général, au moins deux personnes qui travaillent pour lui.

C) Village peoples
Ce quartier regorge d'auberges, de tavernes, de « maisons », de tentes, et de tout ce qui peut servir d'abri. C'est dans ce coin là, si particulièrement vivant de jour comme de nuit, que les habitants de la ville viennent pour dormir. Il n'est pas rare qu'un riche aventurier imprudent disparaisse mystérieusement dans ces quartiers. En général la population se regroupe par affinité raciale mais les quartiers trolls et ceux où demeurent les non-humanoïdes sont réellement à éviter. On n'est jamais trop prudent!

D) Les casernements
Les troupes de la ville se trouvent ici. Elles sont très diversifiées tant racialement que militairement. Elles sont néanmoins redoutablement efficaces et font régner l'ordre sur la ville à grands coups de matraque. Très bien entraînées, les troupes font des manœuvres qui ont lieu tous les trois mois à l'extérieur.

E) P'tichemin, le quartier marchand
Quand vous allez à P'tichemin c'est que vous avez, soit un ami à voir, soit de gros achats à faire. On trouve ici tout ce qui fait le bonheur des colporteurs, tout est à vendre, il suffit d'en payer le prix. Les quantités vendues ici sont bien plus importantes que sur la grande place. Hors de question d'acheter ou de vendre à l'unité car les prix chutent en fonction de la quantité. Chose intéressante on peut aussi acheter des esclaves, des armes ou louer les services de mercenaires selon le même principe.

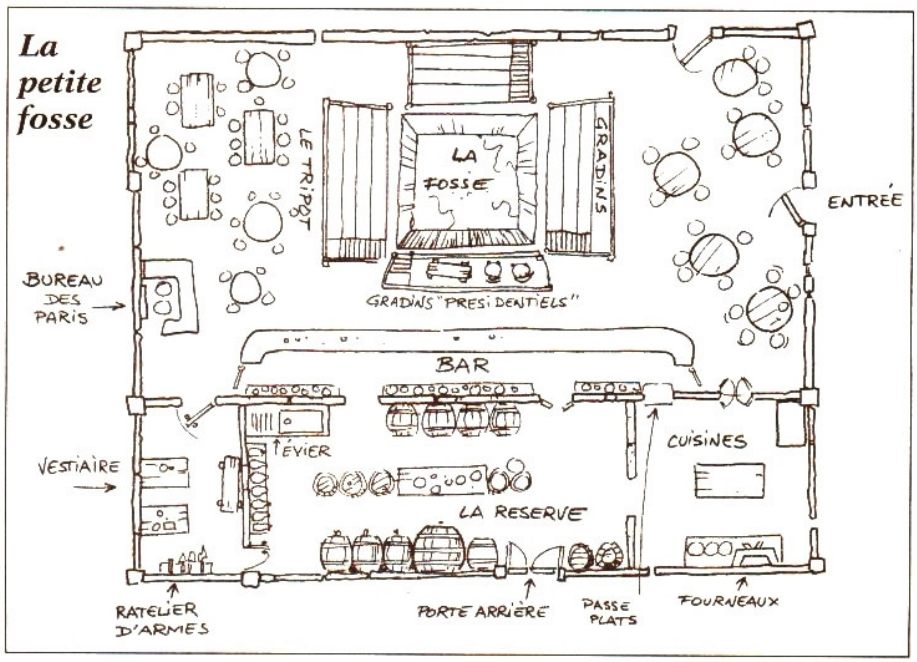
F) La cité des plaisirs
Cet endroit regroupe la quasi-totalité des prostituées de la ville, de toutes les races et pour tous les goûts. On trouve aussi dans ce quartier de la ville des échoppes spécialisées comme des fumeries d'opium, des tripots, de petites arènes où combattent aussi bien des animaux que des humains, etc. Le vol à la tire, le braquage et l'escroquerie sont ici choses courantes, à chacun ses petits problèmes...

G) L'arène de Troollball
Cette arène permet aux spectateurs de découvrir les jeux populaires des orques et des trolls, le plus connu étant le Troollball.
Les règles sont simples : sur un vaste champ muni d'un poteau de chaque côté, un troll assisté d'une équipe de deux ogres et de dix orques doit planter sur le poteau un crâne de chien. Les joueurs ne sont pas armés mais les règles sont quasi inexistantes, ce qui permet un sacré spectacle!
L'entrée est gratuite et il y a environ un match toutes les semaines.

La petite fosse

Située dans une des ruelles les plus sordides de la cité des plaisirs. L'enseigne de bois peint qui surplombe la porte représente une chope dans laquelle sont habilement dessinés deux combattants. Les deux orques « musculeux » qui en gardent l'entrée ne laisse aucune personne ne leur revenant pas entrer, un pourboire conséquent pouvant très rapidement pallier à ce léger problème.
À l'intérieur la salle est divisée en plusieurs parties.

● La salle à manger où les clients peuvent se restaurer de plats traditionnels comme la chauve-souris farcie à la sauce aigre (plat gobelin très réputé) ou la salade de mélisse pourpre (dont les saveurs sont multiples) aux gésiers confits, et il en existe bien d'autres, tous plus délicieux les uns que les autres...
● Le bar, presque aussi long que la salle, est tenu par d'innombrables nains : les Maîtres Taverniers. À la fois magiciens et gourmets ils savent composer cocktails de bières, mélanges (alcoolisés ou non) aux saveurs divines et aux couleurs variées. Il ne leur faut qu'un instant pour inventer une boisson nouvelle dont votre palais aura un mémorable souvenir et cela pour un prix raisonnable (pour une boisson de luxe)... Le bar est ingénieusement conçu de façon à ne jamais être à court de boissons.
● Le tripot, situé dans le fond, où sont installées quelques tables sur lesquelles on joue aux cartes, aux dés, au rat blanc et à la pique. Les mises dépendent des tables mais doivent toujours être couvertes sous peine d'être jeté dans la fosse.
Le jeu du rat blanc est l'un des plus prisés par les orques et les ogres. Il consiste à mettre un rat dans un labyrinthe piégé muni de dix sorties numérotées. Lorsque le rat sort, la personne qui a misé sur la sortie qu'a emprunté l'animal gagne une somme variant en fonction du nombre de parieurs (au minimum deux fois la mise). Si le rat ne sort pas assez vite, la banque l'emporte.
Le jeu de la pique, plus dangereux, est un exercice de dextérité. Tous les joueurs sont équipés d'une longue aiguille de quinze centimètres qu'ils doivent tenir entre les dents. L'une de leur main doit être placée dans un cercle devant eux. Avec la deuxième, le joueur doit placer en équilibre une pièce de bois sur une petite tour en équilibre. Si le tas s'écroule, alors tous les autres joueurs doivent lui piquer la main avant qu'il ne la retire du cercle. Celui qui arrive à « agrafer » en premier le joueur adverse remporte la mise. ▷



Des paris peuvent être pris sur les joueurs puisque « la pique » ne peut pas se pratiquer à plus de cinq.

● L'arène est une petite fosse, flanquée de gradins, située au centre de la taverne. De nombreux combats s'y déroulent chaque soir et déchaînent les passions. Bien des joueurs célèbres de Troollball ont commencé dans cette arène et vaincre un champion de moyenne importance peut être un bon moyen de commencer une carrière.

Les combats se pratiquent à mains nues ou avec des armes plus ou moins dangereuses mais il est rare que les adversaires aillent jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Les règles sont simples, le premier qui perd connaissance ou qui reste à terre plus de dix secondes a perdu. On peut aussi renoncer en cours de route mais il faut alors payer une amende de quelques pièces d'or. Et cela sans compter que toutes les mises faites sur celui qui abandonne le combat ne sont pas remboursées. Néanmoins, si le combat n'est pas un combat à mort, un blessé grave sera immédiatement retiré de l'arène et soigné gratuitement. Les champions les plus connus de l'arène sont Marblor l'orque, Karrian le troll et Willys le nain. Il existe bien d'autres combattants appréciés mais ces trois là sont les plus grandes pointures du moment.

Marblor l'orque

Pour AD&D

Marblor l'orque (guerrier niv. 10) : AL N ; CA 7 ; pv 70. For 18/65. Compétences spéciales : combat au ceste et combat à mains nues.

Pour Simulacres

Test Combat : 13. Test Perception : 8. Points de vie : 6. Points de souffle : 5. Points d'Énergie : 2. Puissance : 2 ; Rapidité : 1.

Pour Warhammer (WJdRF p. 227)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	37	5	5	9	40	2	36	37	15	40	40	21

Métier : Gladiateur.

Karrian le troll

Pour AD&D

Karrian le troll (BM p. 286) : AL CM ; CA 4 ; DV 6+6 ; pv 50 ; TACO 13 ; #AT 3 ; Dg 1d4+4/1d4+4/1d4+8. Compétences spéciales : Régénération.

Pour Simulacres (SD p. 50)

Test Combat : 10. Test Perception : 5. Points de vie : 6. Points de souffle : 6. Points d'Énergie : 2. Puissance : 2 ; Rapidité : 1. Armure : 0/0/2. Dégâts : selon arme. Description spéciale : se régénère en 6 heures.

Pour Warhammer (WJdRF p. 230)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	66	10	6	5	18	20	3	15	15	15	30	30	10

Métier : Gladiateur.

Willys le nain

Pour AD&D

Willys le nain (guerrier niv. 7) : AL CN ; CA 8 ; pv 65. For 17. Compétences spéciales : Spécialisé en combat à mains nues.

Pour Simulacres

PMJ Fort. Métier : Gladiateur. Talent : Lutte +2. Rapidité : 2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	88	32	7	6	13	40	3	37	45	55	64	48	42

Métier : Gladiateur. Champion de justice.

Des paris peuvent être pris sur les combats au bureau des paris (à côté des vestiaires), les gains variant en fonction des côtes. Bien entendu une surveillance discrète est opérée par quelques personnes efficaces qui veillent à ce qu'aucune rixe, tricherie, etc. n'ait lieu.

Le reste de la taverne est divisé entre la cuisine, la réserve et les vestiaires.

● La cuisine est vaste et bien conçue. Les chefs qui y officient connaissent parfaitement leur métier et les divers plats traditionnels de nombreuses races.

● La réserve est la chose la plus importante de la taverne, elle contient de nombreux fûts remplis de bières, d'hydromel, de vins, de cervoise, et plusieurs dizaines de tonnelets et bouteilles d'alcools venant de partout et les quantités astronomiques de nourriture qui s'y trouvent pourrait rassasier tout un quartier de la ville pendant une semaine.

● Les vestiaires contiennent un large banc et deux tables permettant d'allonger et de soigner les blessés. Un râtelier d'armes est fixé sur le mur du fond. On n'y trouve certes pas des épées à deux mains mais les armes les plus courantes dans le combat au corps à corps, tel le ceste.

Le temple du rat

Dans les profondeurs sombres de Rahaguen, sous les pieds des citadins, au fin fond des antiques galeries naines, il existe une caverne où une race oubliée pratique le culte du Rat.

La légende, racontée le soir au coin du feu, parle d'anciens voleurs, de parias ou d'autres personnes qui furent jetés dans la fosse et qui auraient survécu par on ne sait quel miracle. Mais la véritable histoire est toute autre...

Il y a longtemps, avant même que les galeries naines soient creusées, vivaient dans cette montagne un peuple souterrain, un peuple oublié par la lumière et les hommes... Cette communauté, qui dégénérait déjà depuis plusieurs siècles, était une race descendant probablement des nains. Leur culte était animiste, adorant un animal très proche d'eux par son mode de vie de paria : le rat. Mais l'histoire est ce qu'elle est : le temps passa et des nains des montagnes vinrent se tailler un empire dans la montagne. À cette époque ils découvrirent de nombreuses galeries, creusées avec des outils rudimentaires mais dont la cohérence et l'architecture semblait être naine. Et tandis que le royaume nain s'agrandissait, profitant des galeries déjà existantes, le peuple de ceux que l'on appelait déjà les « Korpes » (soit un équivalent de « rat d'égout » en ancien nain des montagnes) continuait de s'enfoncer lentement au plus profond, persécuté comme des animaux par leurs intelligents cousins.

Après que les nains aient quitté la montagne les korpes commencèrent à remonter lentement dans leurs anciennes galeries, jusqu'à l'arrivée de l'armée d'Éville. Là, ce fût l'exode pour la deuxième fois. Mais leur habitat naturel n'était pas systématiquement dérangé et puis, la fosse était régulièrement approvisionnée en nourriture. En effet, le peuple rat possède quelques galeries qui arrivent jusque dans les profondeurs putrides de la fosse. Des boyaux étroits par lesquels il faut être bien plus petit qu'un humain et bien moins large qu'un nain pour pouvoir passer. Mais les nouveaux habitants de la fosse, les ex-citadins, finirent eux aussi par devenir dangereux, dégénérant rapidement pour une simple raison de survie. Les korpes rebouchèrent donc leurs boyaux afin de ne pas devenir la proie de ces nouveaux prédateurs.

Depuis le peuple rat remonte de temps en temps, jusqu'aux rues mal éclairées de Rahaguen, et enlève quelques personnes isolées, pour perpétuer le culte du rat. La victime est dévorée vivante sur l'autel de la divinité représentée par une sculpture grotesque, pour satisfaire l'appétit insatiable et inhumain du Dieu Rat... (Pour les caractéristiques des korpes, voir plus loin).

Quelques personnalités

Angel Krang

Angel apparaît comme quelqu'un de sympathique. Son visage, bien dessiné, que ses yeux d'un gris métal éclairent ne peuvent aucunement laisser deviner la véritable profession de cet homme légèrement dégarni au charisme évident. En effet, il y a maintenant quelques années Angel faisait profession d'assassin dans une grande ville. Avec Lisa, sa femme, le jeune couple fit projet de quitter la ville avant la naissance de leur enfant.

Angel décida donc de prendre sa retraite et l'annonça à ses supérieurs de la guilde des assassins. Au vu des compétences d'Angel ces derniers qui étaient aussi des rivaux auraient dû voir ce départ plutôt d'un bon œil, mais la prudence leur dicta de ne prendre aucun risque. Un contrat fût donc lancé sur Angel, sa femme et son enfant : aucun d'eux ne devaient survivre. Les meilleurs partirent donc sur les traces d'Angel et de sa famille... Aucun d'entre eux ne revint pour raconter comment il avait été tué. La piste d'Angel devint de plus en plus difficile à suivre. Les maîtres assassins décidèrent donc d'engager une créature qui accomplirait le travail à leur place. Ils convoquèrent un mage puissant et le payèrent grassement afin que celui-ci invoque un démon majeur qui chasserait Angel jusqu'à la mort.

Angel et Lisa fuirent durant les mois qui suivirent. Mais Lisa, désormais enceinte de huit mois, ne pouvait plus se déplacer. Angel fit face pour que l'enfant puisse naître. Et c'est pendant le combat entre Angel et le démon que Lisa accoucha. Lorsque le combat prit fin, Angel, vainqueur, découvrit alors Lisa, morte, serrant leur fils dans ses bras. Après avoir donné à sa femme une sépulture décente, Angel parti avec son enfant, brouillant toutes les pistes.

Angel se trouve aujourd'hui dans le quartier des plaisirs de Rahaguen. Il tient une maison où il s'occupe des enfants, accidentels ou non, des nombreuses prostituées du quartier, une crèche médiévale en quelque sorte. Cette activité lui permet, en plus de pouvoir veiller constamment sur son fils, de s'assurer une couverture qu'on aura bien du mal à percer.

Angel est un homme de grande taille à la musculature développée. Il est amusant de voir cette force de la nature prendre délicatement un bébé pour lui donner le biberon. Néanmoins un œil exercé pourra remarquer divers signes qui ne trompent pas. Angel reste un professionnel parfaitement entraîné et prêt à toute éventualité.

Ses diverses possessions sont cachées à portée de main dans la maison (suffisamment haut pour qu'aucun enfant n'y ait accès). Il peut donc être entièrement équipé en l'espace de trois petits rounds ! Son équipement est composé d'une épée courte, des gants de brume, de la dague vampire et de l'étoile de Kahor (voir plus loin).

Angel Krang

Humain. Âge : 32 ans. Taille : 1,80 m. Poids : 75 kg.

Pour AD&D

Angel Krang (Voleur niv. 15) : AL N ; CA 7 ; pv 75 ; TAC0 selon arme ; #AT 1 ; Dg selon arme. For 18/66, Dex 17, Con 15, Int 17 ; Sag 12 ; Cha 12.

Pour Simulacres

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Génie des opérations commando. **Talents** : toutes armes à +1, dague à +3. Puissance 1 ; Rapidité 2 ; Précision ⊕ 2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	77	77	6	6	12	70	4	67	64	58	69	56	52

Métier : Assassin.

Fiona Saphira

Fiona est une très belle prostituée changelin (voir plus loin). Elle excelle dans l'art de la séduction et utilise ses pouvoirs afin de ressembler précisément au fantasme le plus cher de ses clients. Autant vous dire qu'elle gagne très bien sa vie. Son statut de prostituée de luxe lui permet de choisir ses clients et sa préférence va souvent à de riches marchands humains bien comme il faut.

De temps à autre Fiona agit sur commande afin de soutirer certains renseignements à des personnes bien placées. Elle se révèle alors une espionne hors pair, mais rares sont les personnes qui sont au courant.

Pourtant Fiona ne travaille pas par plaisir mais pour avoir suffisamment d'argent afin de quitter ce milieu et pouvoir vivre tranquille avec l'homme qu'elle aime (ah ! L'amour, toujours l'amour... L'heureux élu est Angel).

Ce dernier, qui n'est pas un client, n'est pas du tout au courant des sentiments qu'a Fiona à son égard et entretien des relations très amicales avec elle, la considérant comme une amie très chère.

Elle adore les enfants et ne supporte pas qu'on leur fasse du mal, même s'il s'agit d'un enfant orque.

Les gens qui connaissent Fiona s'entendent tous très bien avec elle grâce à la sympathie et la douceur qu'elle inspire naturellement.

Fiona Saphira (changelin)

Pour AD&D

Fiona Saphira (Voleuse niv. 6) : AL N ; CA 7 ; pv 25 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 10, Dex 18, Con 12, Int 13 ; Sag 11 ; Cha 19.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métiers** : Prostituée, espionne. **Talents** : Séduction +2, Comédie +2. Précision ⊕ 1. **Équipement** : Dague [n]PV.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	49	4	5	10	60	2	61	48	63	84	45	69

Métier : Espion.

Kabîn, génie de la bouteille

Kabîn est l'habitant d'une antique bouteille de rhum. C'est un très vieux génie et son âge vénérable fait de lui l'un des patriarches de la profession. Son visage ridé et son embonpoint peut laisser penser qu'il n'est plus très fiable, néanmoins, même s'il est vrai que ses pouvoirs ne sont plus aussi efficaces que dans le passé, il n'en reste pas moins un compagnon d'aventures agréable et loyal possédant un sens de l'humour à toute épreuve.

Kabîn possède des pouvoirs infinis, il fait ce qu'il veut (ou plutôt ce qu'il peut !) sachant que 80 % du temps les effets ne sont que temporaires. Mais Kabîn ne contrôle plus aussi bien ses pouvoirs qu'autrefois, il arrive souvent que l'effet ne ressemble en rien à celui désiré (75 % de chances) pour laisser place à autre chose. Le meneur de jeu est libre de gérer comme il l'entend le côté dramatique ou comique de la chose.

Les pouvoirs de Kabîn obéissent à certaines restrictions :

- il ne peut tuer personne ;
- il ne peut non plus ressusciter personne ;
- il ne peut pas plus rendre quelqu'un amoureux ;
- il ne peut en aucun cas procurer à son maître des objets magiques.

Théoriquement Kabîn ne peut accorder que trois souhaits à son maître. Pourtant, si ce dernier devenait un ami, Kabîn le servirait bien plus que pour trois vœux. En revanche, si son maître lui déplaît, Kabîn se contentera d'exhausser les trois vœux, respectant ainsi son contrat, tout en affichant un enthousiasme aussi débordant qu'ironique. Libérer Kabîn coûte un souhait au maître de la bouteille, il va sans dire qu'il en sera extrêmement reconnaissant.

Kabîn le génie

Pour AD&D

Nom du personnage : AL NB ; Int 17 ; CA 4 ; VD 12 ; DV 10 ; pv 75 ; TACO 10 ; #AT 1 ; Dg 3d10 ; AS Souhaits ; TA Variable. **Compétences spéciales** : accorde des souhaits.

Pour Simulacres

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Génie. **Talents** : Humour +3, tous talents à +1. **Capacités spéciales** : accorde des souhaits.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	89	89	10	10	100	100	10	89	89	89	89	89	–

Compétences : Pouvoirs infinis, réside dans une vieille bouteille de rhum.

Éville

C'est un puissant dragon de couleur rouge que le destin a amené à être le maître d'une ville. Venu d'un autre monde il ne répond pas aux critères communs des dragons. Il est en effet bien plus puissant et moins manichéen que ceux existant dans nos contrées. Éville est très vieux, d'un tempérament casanier, et sa seule envie est de retourner sur son monde d'origine. C'est d'ailleurs pour cela qu'il veut absolument retrouver le globe, pesant que ce dernier en a le pouvoir. Peu lui importe les alliances avec des créatures du chaos ou du bien. Pourtant les habitants de ce monde ne le voient pas de cet œil là et pensent fermement qu'il est un puissant seigneur du chaos.

La fin justifiant les moyens Éville a promis une prime importante (tout l'or que les personnes ayant retrouvé le globe peuvent emporter) à toute personne lui permettant de retrouver le globe qui se trouve enfoui quelque part dans les entrailles de Rahaguen.

Éville est supérieurement intelligent et il conçoit dans ses laboratoires divers sorts et objets ne visant qu'un seul objectif : retrouver le globe. Il laisse la ville se débrouiller et n'intervient qu'à de rares occasions : une éventuelle guerre avec une armée venant de l'extérieur, ou lorsque la population s'agite un peu trop. Il contrôle néanmoins parfaitement et d'une main de fer tout ce qui concerne les recherches du globe et ne tolère pas qu'une information à ce sujet, même minime, lui soit cachée. Il est prêt à recevoir à n'importe quelle heure toute personne susceptible de lui apporter une information intéressante (et c'est bien rémunéré). Une fois le globe retrouvé Éville rentrera chez lui et abandonnera le contrôle de la ville à celui qui sera assez compétent pour le prendre.

Éville

Pour AD&D

Éville (Dragon rouge spécial) : AL CN ; Int Divine ; CA -10 ; DV 25 ; pv 199 ; TACO 0 ; #AT 3 ; Dg 2d6/2d6/5d6 ; AS sorts ; RM 70 % ; TA T. **Sorts** : Le dragon lance ses sorts comme un magicien de niveau 17. Il possède les sorts appropriés au choix du meneur de jeu.

Pour Simulacres

Test Combat : 14. **Test Perception** : 10. **Points de vie** : 27. **Points de souffle** : 20. **Points d'Énergie** : 3. Puissance ✊ 2 ; Précision ⊕ 2. **Armure** : 2/0/4. **Dégâts** : [H]PV et [C]PS. **Résistance à la magie** : 14. **Description spéciale** : Éville lance des sorts comme s'il avait Art magique +3, et 3 points dans les Énergies de Feu, Brume, Guérison, Protection et Métamagie.

Pour Warhammer (WJdRF p. 237)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	66	–	8	8	61	40	7	–	89	41	89	89	21

Les Alkanes

« Les Alkanes ne vivent que pour et par le combat, c'est leur unique raison d'exister »

Ce peuple guerrier fût créé par une assemblée de mages du bien pour faire face à une armée du chaos qui risquait de dévaster le pays. Tout cela se passait il y a bien longtemps et après usage les Alkanes recouvrèrent leur liberté. Il n'est pas de pire punition pour un guerrier que lorsque la guerre s'arrête, du moins c'était l'opinion des Alkanes à leur libération. En effet, ce peuple n'avait jamais connu que la guerre et n'avait jamais vécu que pour elle, avec des coutumes et des mœurs totalement inadaptés en temps de paix... C'est ainsi que le peuple Alkane prit le chemin de toutes les guerres, de tous les combats, de toutes les causes perdues... C'est ainsi que le peuple Alkane obtint le respect et la crainte de tous, humains ou monstres.

Les Alkanes sont des humanoïdes à la peau tannée par le soleil et le vent, la couleur de leurs cheveux est noire de jais et leurs yeux sont souvent noirs. Ils vivent en tribus d'individus des deux sexes, en proportions à peu près égales. Les femmes sont l'égal de l'homme dans la tribu à quelques exceptions près. Lorsque la femme est enceinte et qu'elle atteint son huitième mois elle a le droit à un repos qui peut durer jusqu'à une lune après l'accouchement. Cependant, ces « congés » sont rarement pris. Les vieux, les blessés et les enfants s'occupent des corvées alors que les autres assurent la subsistance et la défense de la tribu.

Chaque tribu obéit à un chef spirituel nommé l'Alkahue. Ce dernier est la réincarnation humaine de l'un des cinq plus grands guerriers légendaires Alkane. Selon l'Alkahue, l'orientation donnée à la tribu peut être différente. La plus courante est la voie du sang, c'est-à-dire participer à toutes les batailles rencontrées et toujours se placer au côté du plus faible, quel qu'il soit. En suivant la voie du sabre, l'Alkahue met à la disposition d'un royaume, d'un temple ou d'une tierce personne, toute sa tribu afin de guerroyer, de faire régner l'ordre ou de défendre un endroit désigné. La voie du voyage fait partir la tribu à la découverte de nouveaux territoires, là où, dans la plupart des cas, aucun être humain n'a jamais osé poser le pied. L'Alkahue reçoit, lors de l'adieu à son prédécesseur (un gigantesque bûcher sur lequel on forge des armes), l'épée de l'Alkahue, le Kantal-Khâal, symbole de son autorité et de sa force.

Le peuple Alkane est très fier. Il interprète comme de bons augures le fait de survivre dans des conditions plus qu'extrêmes. Il est en effet très prestigieux pour une femme d'accoucher sur le champ de bataille, l'épée à la main. De même un enfant retrouvé en vie sur un champ de bataille après une charge de la cavalerie est considéré comme marqué par le destin.

Au fil des ans les Alkanes ont développé des armes qui leur sont propres. Ils ont une tendance à éviter les armes à distance sauf lorsqu'il faut absolument se nourrir.

L'armure Alkane

Cette armure est faite sur mesure et est étudiée pour dévier les coups qu'elle prend mais aussi pour frapper. En effet, les pointes qui se trouvent sur l'armure sont loin d'être un simple ornement. Les Alkanes sont les seuls à savoir utiliser correctement cette armure qui ne protège que très partiellement si on ignore comment l'optimiser.

Le Kanta

Le Kanta est un sabre très tranchant et très résistant à la lame très légèrement courbe. L'acier de sa lame est toujours trempé plus de

dix fois et la poignée est réalisée la plupart du temps avec au moins un morceau d'os pris sur le cadavre d'un ennemi (ou d'un ami très cher). En général un Kanta se transmet de génération en génération, il n'en est fabriqué que si l'un des membres de la tribu a cassé le sien. Le perdre est considéré comme une faute très grave qui peut être punie de la mort ou du bannissement. C'est l'arme des combattants.

La griffe D'Arund
Cette arme est en fait un couteau très effilé donc la lame dentelée fait d'horribles dommages et dont la garde très étudiée permet de parer presque n'importe quelle épée. On utilise en général cette arme par paire. C'est l'arme qui équipe les vieux, les enfants, et les blessés.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Climat/Terrain : Rahaguen
Fréquence : rare
Organisation : clan
Alignement : Neutre (chaotique)
Nombre présent : 10-60
Classe d'armure : 2 (ou moins)
Déplacement : 12
Dés de vie : 2+
TACO : variable
Nombre d'attaques : variable
Dégâts par attaque : variable
Attaques spéciales : variable.
Résistance à la magie : Néant
Taille : M
Moral : Élite
La plupart des Alkanes sont des guerriers de niveau : 2(50%), 3(25%), 4(15%), 5(10%). Pour plus de 30 individus le chef est un guerrier de niveau 12 et il est assisté de deux lieutenants de niveau 8. À partir de 40 guerriers le chef est un guerrier de niveau 15, il est assisté de 4 lieutenants de niveau 10 et de 8 sergents de niveau 6. Les enfants, les vieux et les blessés sont considérés comme des guerriers de niveau 1-3. Le shaman de la tribu est considéré comme un clerc de niveau 6-12 ayant le droit d'utiliser des armes tranchantes.
- **Kantal-Khâal :** épée magique +3, dégâts 2d4+4/3d4+4.
- **Compétence « Armure Alkane »** (2 unités/Dex-4). CA : 4. Dégâts : 1d8+1. CA : 7 si le personnage ne sait pas s'en servir.
- **Kanta :** dégâts 2d4+1/3d4+1
- **Griffe d'Arund :** dégâts 1d4+1/1d3+1. Confère un bonus de 1 à la CA.

Pour Simulacres

La plupart des sont des PMJ: Faibles(50%), Moyens (25%), Forts (15%), Exceptionnels (10%). Le chef est toujours un PMJ Exceptionnel et ses lieutenants des PMJ Forts. Le shaman de la tribu peut utiliser les listes: Métal, Guérison, Enchantement

- Le Kantal-Khâal : dégâts [g]PV et [a]PS. Confère un bonus de +1 à tous les tests de combat.
- Compétence « Armure Alkane » (X). Protection 1/0/2. Dégâts: [d]PV. Protection 0/1/1 si le personnage ne sait pas s'en servir.
- Kanta : dégâts [f+2]PV. [a]PS.
- Griffe d'Arund : dégâts [d+1]PV. Confère une protection de 1/0/0.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	46	45	4	5	7	53	2	44	67	39	77	77	54

Compétences : coups puissants, coups précis, esquive, armes spécialisées.

- Kantal-Khaal : arme enchantée, CC +30, F+3, A+2.
- Armure alkane : 3 points d'armure sur tout le corps.
- Kanta : dégâts +3 (arme simple).
- La griffe d'Arund : initiative +10, dégâts 0, parade +20 (arme spécialisée).

Le mange-magie

Le mange-magie est une petite créature qui, même si elle ne le parait pas, est très puissante et peut porter préjudice à de nombreux aventuriers. Le mange-magie fût créé par Wizzband Fandore, puissant sorcier de son état, dont le rival ne cessait de croître en puissance. Wizzband décida de mettre un terme à cela en créant une petite bestiole qui se nourrirait de la magie environnante.
Le mange-magie ressemble à un petit singe avec d'étranges oreilles similaires à des petites ailes de chauve-souris. Il est très affectueux et très craintif. Le pelage est noir pour les mâles et gris pour les femelles. Il ne se reproduit que très rarement et ne donne le jour qu'à un petit mais peut vivre très vieux (100 ans environ). Son régime est omnivore mais il faut néanmoins qu'il puisse absorber une certaine dose de magie chaque jour sans quoi il vieillit de façon accélérée et meurt en quelques jours.
Le mange-magie a la faculté d'absorber la magie environnante de façon innée. Il n'est d'ailleurs pas rare que sa seule présence annule complètement les effets d'un sort. Il possède également la faculté d'annihiler la magie contenue dans un objet, même puissant. Seule certaines reliques très puissantes possédant un pouvoir presque illimité semblent immunisés à la gourmandise vampirique du mange-magie.
Cette créature possède aussi le merveilleux pouvoir d'identifier les propriétés des objets magiques sans erreur. Elle est d'ailleurs attirée par toute source magique, se rendant irrésistiblement vers la plus forte, quand plusieurs d'entre elles sont en présence.
Elle peut donc se montrer particulièrement précieuse aux yeux d'un magicien, qui peut découvrir sans risque les propriétés des objets trouvés au cours des aventures : l'animal communique par télépathie le résultat de ses « analyses » à son « maître », qu'il sert sans rechigner, avide de découvrir de nouveaux objets et des pouvoirs inconnus. Il n'est cependant absolument pas fidèle, et ira toujours vers le personnage qui lui paraît le plus intéressant – c'est-à-dire le mage le plus puissant, ou celui qui se montre le plus généreux – abandonnant sans remords celui qui est le moins performant. Il n'existe qu'un seul moyen connu de s'assurer ses services à long terme : lui offrir régulièrement des objets eux-mêmes « chargés », que la bête « absorbe » au fur et à mesure...
Cette bestiole est, contrairement à ce que l'on pourrait penser, la mascotte de nombreuses écoles de magie qui l'adoptent afin, par exemple, d'éviter qu'une boule de feu mal contrôlée ne fasse trop de dégâts.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Climat/Terrain : citadine
Fréquence : très très rare
Intelligence : Moyenne
Alignement : Neutre
Nombre présent : 1
Classe d'armure : 6
Déplacement : 12
Dés de vie : 2+1
TACO : 18
Nombre d'attaques : 3
Dégâts par attaque : 1d2/1d2/1d3
Attaques spéciales : absorption de magie
Résistance à la magie : absorption de magie
Taille : P (80 cm)
Le mange-magie peut absorber l'équivalent de 20 niveaux de sorts par jour. S'il n'en absorbe pas au moins un niveau chaque jour il vieillit d'un an par heure. Lorsqu'il entre en contact avec un objet magique il absorbe 1d10 charges à l'objet. Si l'objet ne contient pas de charges les effets sont à considérer comme une baguette d'annulation (les reliques sont immunisées à ce dernier effet).

Pour Simulacres

Lieu de vie : Cité. Fréquence : Extrêmement rare. Test Combat : 6. Test Perception (magie) : 18. Points de vie : 2. Points de souffle : 1. Dégâts : [a]PV. Résistance à la magie : 18. Taille : 80 cm. Poids : 6 kg. Description spéciale : Le mange-magie peut absorber l'équivalent de 10 points de magie par jour (il lui suffit de résister au sort). S'il n'en absorbe pas au moins un point chaque jour il vieillit d'un an par heure. Lorsqu'il entre en contact avec un focus il absorbe automatiquement 1d6 points de magie.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
10	21	–	2	3	5	70	1	88	45	35	20	20	30

Voir description plus haut.

Les changelins

La nature est capricieuse et il arrive parfois qu'une race nouvelle voit le jour suite à une lente mutation. C'est ainsi que sont nés les changelins, croisement un peu contre nature entre un humain et un doppleganger. Les changelins ressemblent à des humains mais leur peau est légèrement grise et leurs oreilles sont curieusement pointues.
Trois fois par jour les changelins ont le pouvoir de lire dans les pensées des gens qui les entourent grâce à un simple contact physique, et plus ce contact est long et plus le changelin en apprend sur la personne qu'il sonde. Par ce procédé il peut assimiler la presque totalité des souvenirs et du mode de comportement du sondé.
Les changelins peuvent ainsi prendre à la perfection l'apparence de quelqu'un qu'ils ont longuement sondé ou imiter grossièrement l'apparence de quelqu'un qu'ils ont juste aperçu dans la rue. Un changelin peut modifier sa taille ou ▷

son poids d'un quart (en plus ou en moins) et changer de voix.
Un changelin vit en général seul ou en couple, des rassemblements plus importants restant exceptionnels. Le changelin a un mode de vie très citadin et très humain, contrairement à son cousin le doppleganger, on le trouve donc plus facilement en ville. Les changelins sont fidèles en amour, en raison de leur longévité (jusqu'à 200 ans) mais aussi parce qu'une femelle changelin ne peut avoir dans sa vie qu'un unique enfant, qui mettra presque vingt ans avant de savoir se débrouiller seul. S'il arrive qu'un changelin s'accouple avec un humain ou une autre race humanoïde, il y a seulement 30 % que l'enfant soit changelin (60 % si la mère est un changelin).

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Climat/Terrain : tout.
Fréquence : très rare.
Alignement : variable
Nombre présent : 1-2
Classe d'armure : 7-
Déplacement : 12
Dés de vie : 2+
TACO : 18-
Nombre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : arme.
Taille : M
Les changelins sont tellement proches des humains qu'ils bénéficient des mêmes professions. À chaque niveau gagné au delà du troisième dans une profession ils gagnent un dé de vie. Toutefois ils se sauvegardent toujours comme un guerrier ayant autant de niveaux qu'ils ont de dés de vie. Les changelins combattent sur la table de leur profession et bénéficient de tous les avantages de cette dernière. L'alignement des changelins est aussi diversifié que pour les humains et dépend principalement de leur profession bien que la neutralité soit la tendance la plus souvent constatée.
On peut noter néanmoins qu'il existe très peu de changelins qui soient magiciens ou guerriers et cela pour des raisons inconnues.

Pour Simulacres

PMJ Fort. Talents, métier et équipement variables. Précision ⊕ 1 ou 2. Armure naturelle : 1/0/0 due à son exceptionnelle dextérité.

Pour Warhammer

Profil Humain standard.

Le peuple rat (les korpes)

Les korpes sont des créatures semi-humanoïdes de petite taille vivant dans les sous-sols. Ils ont un régime essentiellement carnivore et ne peuvent en aucun cas être qualifiés du titre de créature intelligente. Leur culte est une ancienne croyance qu'ils pratiquent plus par habitude que par dévotion, néanmoins ils ont un très grand respect pour les rats, particulièrement pour ceux qui ont une taille inhabituelle. Il n'est donc pas rare de les voir se servir de rats géants comme animaux familiers. Ils se reproduisent de façon très prolifique, comme les rats, et lors des famines ils leur arrivent de se dévorer entre eux pour subsister. Leurs mains sont munies de griffes très dures leur permettant de creuser la roche et leur dentition sub-humaine est semblable à celle des rats.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Climat/Terrain : cavernes
Fréquence : assez rares
Régime : carnivore
Intelligence : animale
Alignement : Neutre Mauvais
Nombre présent : 2-12
Classe d'armure : 8
Déplacement : 12
Dés de vie : 1+1
TACO : 18
Nombre d'attaques : 3
Dégâts par attaque : 1d3/1d3/1d4
Attaques spéciales : maladie
Résistance à la magie : néant
Taille : P (0,60-1,2 m)
Moral : Stable
Le peuple rat a 3 chances sur 6 de surprendre sa victime. Les korpes voient parfaitement dans le noir et subissent un malus de -4 à toute action s'il sont en présence d'une source de lumière importante (sort, jour, etc.). Un personnage se faisant mordre par un Korpe a 25 % de chances de contracter une maladie infectieuse, et quelquefois mortelle, dans les jours qui suivent.

Pour Simulacres

Lieu de vie : cavernes. Fréquence : rare. Test Combat : 6. Test Perception : 10. Points de vie : 2. Points de souffle : 2. Points d'Énergie : 1. Rapidité ⚡ 1. Armure : 1/0/0. Dégâts : [B]PV. Taille : 60 cm à 1,2 m. Poids : 20-40 kg. Description spéciale : Le peuple rat a 3 chances sur 6 de surprendre sa victime. Le peuple rat voit parfaitement dans le noir et subit un malus de -2 à toutes ses actions s'il est en présence d'une source de lumière importante (sort, jour, etc.).

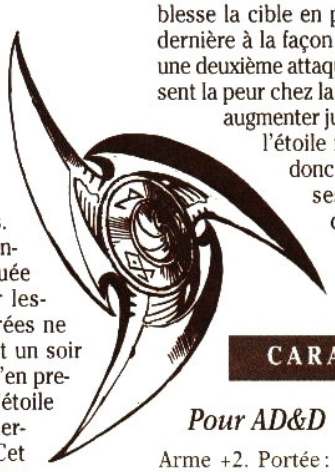
Un personnage se faisant mordre par un Korpe doit réussir un test de Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🚶 -2 ou contracter une maladie infectieuse, et quelquefois mortelle, dans les jours qui suivent.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	29	4	3	8	33	1	–	27	15	45	50	11

Quelques objets

L'étoile de Kahor



Il y a longtemps Kahor, un célèbre forgeron nain, était confronté à un problème qu'il essayait de résoudre depuis plusieurs années. Sa maison, perchée à flan de montagne, était constamment attaquée par des créatures volantes sur lesquelles les flèches les plus acérées ne perçaient même pas le cuir. C'est un soir d'été où les créatures de la nuit s'en prenaient encore aux chèvres que l'étoile tomba du ciel tout en dessinant derrière elle un sillon de feu vert. Cet incident fit fuir les créatures et Kahor, intrigué, décida d'aller voir de quoi il en retournait. Arrivé sur le lieu de l'impact il découvrit un petit météorite aux reflets verts. Il décida que c'était un signe du destin et passa une semaine entière à forger, à travailler et à ciseler ce qui allait devenir l'étoile de Kahor.
Il conçut cette arme comme une arme de jet, tranchante comme un rasoir, et dont l'habileté du lanceur pourrait en faire l'égal de n'importe quelle arme de mêlée. Il fondit donc le métal et en fit un shuriken à trois branches travaillées comme de petites lames de sabre, légèrement recourbées afin de trancher plutôt que de se planter. Ensuite, sur le premier cercle intérieur il plaça trois sifflets travaillées directement dans le métal de l'arme de façon à terroriser l'ennemi qui entendrait l'arme voler. Sur le second cercle, il grava diverses runes dont il avait le secret. Une pour que l'arme revienne dans la main de son lanceur une fois que l'étoile a touché sa cible. La deuxième pour amplifier le son du sifflet afin de terroriser sa victime. La dernière, plus terrible que les autres puisqu'elle provoque une décharge d'énergie au contact.
Kahor utilisa cette étoile jusqu'à ce qu'il soit débarrassé des créatures de la nuit par un groupe d'aventuriers de passage. Il donna alors l'étoile à son neveu qui désirait partir à la recherche d'un mystérieux trésor gardé par des morts. L'étoile disparut, et ne réapparut que soixante ans plus tard dans la collection d'un marchand qui disait l'avoir acheté à un ami très cher. Le marchand décéda de façon brutale peu de temps après. Nul ne sait ce que devint l'étoile jusqu'au jour où elle réapparut entre les mains d'Angel Krang.

Description
Cette arme représente un shuriken aux branches recourbées d'environ 30 cm de diamètre. Elle est faite d'un alliage léger et très résistant (disons même indestructible) dont les reflets verts font penser à ceux d'une émeraude.
L'étoile peut être lancée jusqu'à 30 mètres et fait d'importants dommages lorsqu'elle touche sa cible. Si l'utilisateur rate sa cible l'étoile revient automatiquement dans sa main comme un boomerang. Si l'étoile se plante dans la cible alors cette dernière amorce un mouvement circulaire aggravant la blessure déjà existante afin de revenir dans la main de son utilisateur. Si son utilisateur obtient une réussite critique l'étoile blesse la cible en passant et revient sur cette dernière à la façon d'un boomerang pour faire une deuxième attaque. Les sifflets de l'étoile causent la peur chez la victime (car il entend le son augmenter jusqu'à l'insoutenable lorsque l'étoile fond sur lui), elle bénéficie donc d'un malus important à tous ses jets durant le round. La décharge d'énergie peut être activée une fois par jour en prononçant le mot de commande : « Gakrauff ».

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D

Arme +2. Portée : 30 mètres. Dégâts : 1-6+2/1-8+2. Si le jet d'attaque est supérieur à 17 l'étoile s'est plantée dans le corps de la victime, elle ressort donc en un mouvement circulaire fai-

sant 1-4 points de dégâts supplémentaires. Le sifflement de l'étoile donne un malus de 2 à toutes les actions de la cible pendant ce round. La décharge d'énergie fait 2d6 de dégâts supplémentaires.

Pour Simulacres
Arme donnant un bonus de +1 à tous les tests de combat. Portée : 30 mètres. Dégâts : [E]PV. Si la marge de réussite est supérieure à 8 l'étoile s'est plantée dans le corps de la victime, elle ressort donc en un mouvement circulaire faisant [C]PV supplémentaires. Le sifflement de l'étoile donne un malus de 2 à toutes les actions de la cible pendant ce round. La décharge d'énergie fait [D]PV et [D]PS de dégâts supplémentaires.

Pour Warhammer
Arme spécialisée : couteau de lancer ; dégâts +2 ; une attaque supplémentaire en cas de coup critique. Test de Peur.

La dague vampire

Cette dague à la lame de rubis est maudite. Bien qu'elle soit relativement efficace elle oblige néanmoins son possesseur à la tremper dans du sang tous les jours. Dans le cas où cette clause ne serait pas respectée la lame de rubis pâlirait et deviendrait terne pour devenir une lame ordinaire au bout de quelques jours (1d6).
En revanche, lorsqu'elle est correctement abreuvée, cette dague semble animée d'une volonté propre et aide son utilisateur à frapper les points vitaux de l'adversaire. Ensuite elle reste figé dans son corps tant qu'elle n'a pas été arrachée ou que la victime n'est pas entièrement vidée de son sang.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Dague +3. Cause 1d6 points de dommages supplémentaires par round en contact avec la victime. S'en débarrasser demande un jet réussi de 5d6 sous force.

Pour Simulacres
Dague +1. Cause [D]PV supplémentaires par passe d'arme en contact avec la victime. S'en débarrasser demande un jet réussi de Corps O + Action ➡ + Humain 🚶 -4.

Pour Warhammer
Dague enchantée ; dégâts 0 ; possède compétence coups très précis (+ ou – 20 %).

Les gants de brume

Ces gants de cuir noirs, d'apparence ordinaire, permettent, lorsque leurs deux paumes sont mises en contact, de créer un nuage de brume tellement épais qu'il est très difficile de voir plus loin que le bout de son nez dans une zone de 5 mètres de diamètre. Ce pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Pouvoir équivalent au sort nuage de brouillard durant 1d6 rounds.

Pour Simulacres
Pouvoir créant un nuage de brouillard donnant un malus de -4 à tous les jets basés sur la vue durant 1d6 passes d'armes.

Pour Warhammer
Sort « brouillard mystique » (nécessite l'emploi du composant à chaque fois).

Gorex, la Hache de Gnork

Gnork est un légendaire guerrier orque et sa hache ne l'est pas moins. En effet, forgée par les meilleurs artisans de son peuple, la hache détient toute la rage et toute la haine que les orques ont envers les autres races. Gorex se présente sous la forme d'une lourde hache de guerre à simple tranchant dont la cognée est munie d'une pointe pour frapper d'estoc. Dans les mains de quiconque elle n'aura aucun pouvoir spécial mais dans les mains expérimentées d'un orque elle révélera tous ses secrets. La hache possède une habilité innée pour trancher les membres, provoque de terribles blessures et confère une force peu commune au guerrier qui la manie. Les orques, quelque soit leurs tribus, respectent cette hache et se soumettent à l'autorité de son porteur ; s'il est orque bien sûr...

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Hache de bataille d'acuité, conférant une force de 19. Les blessures causées par cette arme guérissent deux fois moins vite que d'ordinaire. Ces pouvoirs ne sont effectifs que si l'utilisateur de la hache a du sang orque dans les veines.

Pour Simulacres
Hache à une main avec un bonus de 1d6 à la marge de réussite, conférant 2 points de Puissance ✊ (utilisable avec les PS du personnage ou du PMJ). Tranche un membre si l'utilisateur obtient une réussite critique à son jet. Les blessures causées par cette arme guérissent deux fois moins vite que d'ordinaire. Ces pouvoirs ne sont effectifs que si l'utilisateur de la hache a du sang orque dans les veines.

Pour Warhammer
Dégâts +2 ; arme enchantée : F+5 ; coup critique : automatiquement un membre coupé.

Féerie, l'épée chantante

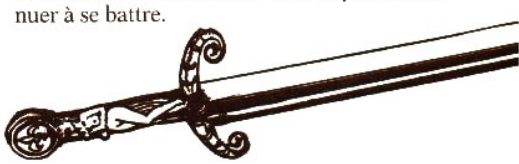
Féerie est une épée spécialement forgée par les elfes pour un paladin ayant des scrupules à ôter la vie à des créatures qu'il considérait comme « manipulées » et « non responsables de leurs actes ». Beaucoup se demandèrent où il avait été chercher tout ça, mais toujours est-il que les elfes lui forgèrent une arme qui l'aiderait dans sa longue quête pour le Bien.
Féerie est une épée à l'acier bleutée, au fil tranchant et dont la pureté de la lame lui permet de toujours garder un brillant inégalable. La particularité de cette épée est, en plus des puissants pouvoirs visant à détruire les entités démoniaques, de charmer certaines créatures pensantes grâce à un chant mélodieux digne des légendaires sirènes. Les créatures ainsi « touchées » oublient toute violence et aspirent à la paix, l'amour et la gentillesse pendant un laps de temps dépendant de leur volonté.

CARACTÉRISTIQUES

Pour AD&D
Épée longue +5, Sainte justicière. Le pouvoir de chant de cette épée équivaut au sort de « Charmer les monstres » mais peut affecter 3d4 dés de vie ou niveaux de créatures. Ce pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.

Pour Simulacres
Épée longue donnant un bonus de 2 aux tests de combat et de 1d6 sur la marge. Le pouvoir de chant de cette épée équivaut au sort de « Commandement » (SD p. 41) mais peut affecter 1d6 créatures. Ce pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour. Les pouvoirs de cette épée ne peuvent être utilisés que si son possesseur défend la cause du Bien.

Pour Warhammer
Arme enchantée. Les créatures sujettes au chant doivent réussir un test de Volonté pour continuer à se battre.



Le pilocube

L'histoire de cet objet commence avec Pilou, modeste voleur se trouvant trop chétif pour oser risquer quoi que ce soit. Il faut dire que sa force physique ne lui permettait pas de porter une arme aussi lourde qu'une épée, fut-elle courte. Mais Pilou était intelligent et il décida de changer de profession pour se lancer dans les arts magiques. L'apprentissage fût long et fastidieux et Pilou n'apprit que quelque bribes du savoir de son maître. Néanmoins il réussit, non sans l'assentiment et l'aide de son tuteur, à fabriquer cet objet lui permettant de soulever de lourdes charges mais aussi de se battre en encourant un minimum de risque. Ainsi est né le pilocube... Il est constitué d'un cube de bois précieux, rehaussé d'or fin formant de curieux signes cabalistiques. À son sommet se dresse une poignée d'ivoire, munie d'un bouton d'obsidienne, servant à manipuler la main gigantesque qui sort du cube lorsqu'on l'utilise. Cette main est puissante et résistante et peut utiliser différentes sortes d'armes ou être utilisée pour soulever de lourdes charges.

CARACTÉRISTIQUES

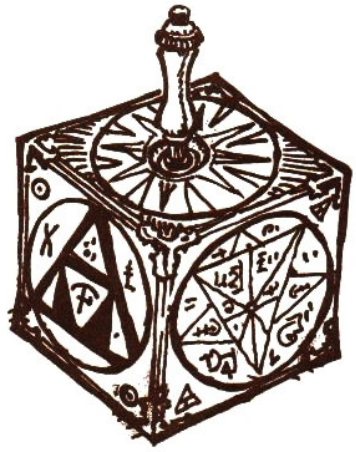
Pour AD&D
Un cube avec le sort de Bigby's Interposing Hand. Cela coûte une charge pour un round de combat ou pour une heure lorsqu'il s'agit de porter un objet. Lorsque le bras est détruit, l'objet se vide de toutes ses charges. L'objet a 15 charges maximum et se recharge de 1 par jour. ▷

Pour Simulacres

Le pilocube est un cube avec une main gargantuesque qui en sort lorsque le cube est activé. Cette main a les caractéristiques suivantes : Corps ○ 6/Action ➠ 4/Bagarre +1/Dégâts [D]PV/4PV/Armure 2/0/2. Lorsque le bras est détruit, l'objet perd toute sa magie. L'utiliser coûte une charge pour une passe d'arme (en combat) ou pour une heure lorsqu'il s'agit de porter un objet. L'objet a 15 charges au maximum et se recharge de 1 point par jour.

Pour Warhammer

Objet magique contenant le sort « Épée animée ».



Le globe

Le globe est une mystérieuse relique aux origines inconnues. Les quelques légendes qui s'y rapportent sont rares et peu connues. En apparence il ressemble à une grosse sphère munie de nombreux tétons, le tout étant de couleur légèrement doré. Sa texture exacte est inconnue mais il est probable que ce soit un alliage. Il est aussi dit que le globe est une entité avec son propre libre arbitre et qu'il influe directement sur les personnes qui s'en approche. Cette légende veut que le globe contienne une puissance illimitée pour celui qui saurait l'utiliser avec justice mais personne jusqu'à présent n'a pu en exploiter que quelques bribes.

La vérité est que le globe fait partie des possessions d'une ancienne divinité oubliée par le temps et ses pairs. À l'époque, l'univers n'était que chaos et les globes furent conçus afin de créer un équilibre. L'un d'eux a été envoyé sur notre monde et chaque personne qui s'est trouvée liée au globe vit son destin s'accomplir, souvent de façon grandiose ou tragique, mais toujours dans un seul sens : maintenir l'existence du mal ou du bien.

Ce globe représente donc la puissance divine et c'est pour cela qu'il reste la source de nombreuses convoitises. Il est toutefois totalement indécelable à la magie. De plus les seules personnes qui peuvent trouver ou utiliser le globe sont intimement liées à lui et nulle autre ne peut s'en approcher si tel n'est pas le cas. Pour utiliser le globe, il faut croire en son pouvoir et le respecter. Il ne fonctionnera donc pas sur une personne sceptique. Ensuite il faut arriver à découvrir les pouvoirs qu'il contient et ceux-ci diffèrent en fonction de chaque individu. Néanmoins, même si le globe offre une chance concrète de rétablir un certain équilibre, il ne confère pas à une seule et même personne la totalité de son pouvoir.

Les pouvoirs du globe n'ont donc pas besoin d'être décris plus en détail, c'est à chaque meneur de jeu de décider quels sont ceux qui peuvent être utiles au scénario ou à la campagne qu'il va faire jouer. Attention, il n'est pas non plus raisonnable de croire que le globe fera autre chose que de donner un petit coup de pouce au destin des joueurs. Dans une circonstance exceptionnelle il peut certes guérir une blessure devant être mortelle, permettre de ne pas être détecté par un ennemi surpuissant mais il n'est pas une porte de l'ascension au pouvoir personnel.

Actuellement le globe se trouve au plus profond d'une montagne, dans une petite caverne naturelle, gardé par un vieux paladin. Il est le dernier détenteur du globe et il attend patiemment celui qui viendra le lui reprendre. Le paladin, nommé Clarence, utilisera les pouvoirs du globe si les personnes qui viennent le chercher ne sont pas celles qui partagent sa cause, celle du bien.

Quelques scénarios

Un match en or

Les aventuriers sont engagés par un marchand connu du quartier du P'tichemin. En effet, ce dernier a engagé un gros pari sur un important match de Troollball et a perdu beaucoup d'argent. Pour se refaire il a pris un autre pari mais il ne peut absolument pas se permettre de perdre une deuxième fois. Les aventuriers doivent donc tout faire pour que l'équipe sur laquelle a parié le marchand gagne (ou pour faire perdre l'équipe adverse).

Balade au fin fond de la fosse

Un habile voleur bouscule un des personnages et lui glisse un médaillon magique dans la main. L'instant d'après la milice arrive avec le propriétaire de l'objet et l'aventurier se trouve pris la main dans le sac. Pour ce crime il est jeté dans la fosse (avec ses amis s'ils sont trop insistants). À eux de tout faire pour sortir leur camarade de là.

Angel est de retour

Alors qu'ils se promènent en ville, les aventuriers sont surpris par des cris d'enfants. Lorsqu'il se rendent sur les lieux ils assistent à un combat entre un homme seul et une demi-douzaine de mercenaires. L'homme est Angel Krang et son fils vient d'être enlevé. Il est prêt à payer une forte somme si les aventuriers l'aident à retrouver son fils.

Le trésor de l'autre

Un scientifique embauche les aventuriers afin de l'aider à établir une carte des nombreuses galeries naines qui entourent Rahaguen. Après quelques péripéties les personnages retrouvent Gorex, la hache de Gnork. À leur retour chaque orque veut récupérer cette dernière pour devenir le chef suprême de toutes les tribus. De plus ils feront tout pour que cette hache ne reste pas entre les mains d'un humain.

Chasse à l'homme

L'un des personnages assiste à une triste scène : une très jolie femme (Fiona Saphira) battue par un marchand. Le personnage intervient et le marchand promet de se venger. Quelques jours plus tard un contrat mortel est lancé sur la tête du personnage.

Le temple du rat

De temps à autre des personnes disparaissent dans Rahaguen. Mais un jour les aventuriers sont témoins d'un enlèvement perpétré par d'étranges créatures humanoïdes. Ces dernières emmènent leurs victimes dans les profondeurs sous la ville et les sacrifient pour la gloire du Dieu Rat.

Au service de sa Seigneurie

Les personnages sont engagés par Éville en personne pour contrer une assemblée, constituée de quelques personnes influentes, qui viserait à prendre la ville sous leur contrôle. La mission consiste à s'infiltrer et à démanteler la mystérieuse organisation avant qu'elle ne puisse déclencher une rébellion ou une prise de pouvoir.

Christian Cirri
illustration : Eric Puech
plan : Didier Guiserix

Les seigneurs des cimes

Du vin, des femmes et des khouli-khoulis ! Véritable cri de ralliement, cette devise résume la philosophie des Sylmarins, les seigneurs des cimes, ceux qui ont choisi d'écumer l'azur à bord d'étranges nefs volantes et de vivre sur les sommets, entre ciel et terre ! Mais découvrons plutôt Port Ébène, leur ville principale, déjà évoquée dans le numéro 85 de Casus Belli (scénario grand écran).

Puisant leurs racines dans l'histoire du peuple elfe, dont ils conservent les traits physiques, les Sylmarins sont des êtres aux mœurs viriles et sympathiques. Farouchement indépendants, ils ont pris le parti de s'installer au cœur des grandes forêts, en bâtissant de formidables villes aux faîtes des arbres. De Paorn à Malienda, de nombreuses communautés elfes ont choisi ce mode de vie insulaire. Pour eux, l'univers se restreint à leur peuple, et « l'extérieur » n'est qu'une création des dieux destinée à les divertir.

Ils vouent un culte particulier à celle qu'ils considèrent comme la mère des autres cités : Port Ébène. Portée par les monumentales branches d'un arbre millénaire, le Sanctuarbre, la ville est construite sur de gigantesques plates-formes de bois sombre. La légende prétend qu'elle fut imaginée par un mystérieux architecte aux yeux d'argent et qu'elle fut ainsi la première cité des cimes de l'histoire elfique. Envoûtante et déroutante, Port Ébène résonne du chant de nuées d'oiseaux multicolores tandis que les fragiles hippollules volettent dans l'air chargé de lourds et capiteux parfums...

Les voies d'accès

La plupart des cités possèdent un accès terrestre, un ensemble de ponts de lianes et de splendides volées de marches sculptées au cœur des troncs. Mais ce n'est pas le cas de Port Ébène, car le feuillage sous-jacent est trop dense pour livrer passage, et la nature sacrée du Sanctuarbre interdit qu'on le profane en y taillant des escaliers. Pour s'y rendre, on peut donc :

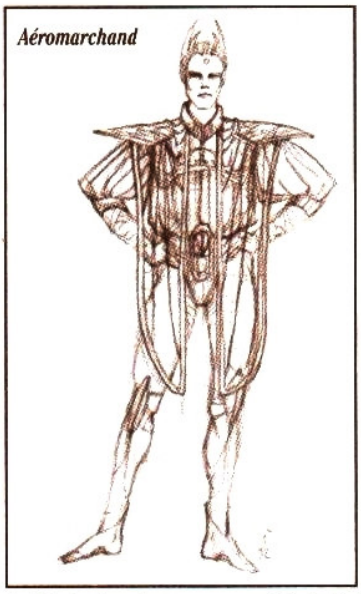
— Emprunter à pied les sentiers des cimes **(12)**, un réseau d'énormes branches reliées par des passerelles fragiles affleurant le sommet des arbres. Balisés de loin en loin par les phares sylvestres, les sentiers débutent généralement prés d'une clairière. Leur entretien est traditionnellement dévolu aux gardiens des phares.

— Naviguer à bord d'étranges embarcations : les Radeaux des cimes, de splendides voiliers de bois léger capable de glisser sur les frondaisons.

— Enfin, fendre l'azur immaculé à bord des fantastiques Gondolfières... à condition de payer le prix exorbitant des aéromarchands et d'avoir le cœur bien accroché !

Us et coutumes

● **Les cinq Soucheux.** Du haut de sa splendide demeure de santal délicatement ciselé, le Maître des Cordées préside à la vie de Port Ébène. À la fois chef de la milice et guide spirituel, il est secondé par quatre personnalités : le Haut Bâtisseur, expert ébéniste et architecte des Gondolfières ; le Guetteur des cimes, astrologue émérite et capitaine des phares ; la Muse des Essences, nébuleuse alchimiste distillant parfums et liqueurs médicinales ; et le Berger des Frondaisons qui gère le recueil des eaux de pluie, la nourriture et veille sur les Fondateurs (un couple de vénérables khouli-khoulis sacrés, réputés être les géniteurs de leur race). Ensembles, ces personnages forment les cinq Soucheux, piliers de la société sylmarine.



Aéromarchand

● **L'argent, le troc et les services.** Ici, les ressources de la mère nature pallient la totalité des besoins et les métaux ne valent que leurs poids. En guise de paiement, on troque, ou on rend des services plus ou moins pénibles. Inutile de préciser que la bonne foi et l'art de la négociation tiennent une place prépondérante dans les rapports humains !

● **L'élevage des khouli-khoulis.** Élevés en troupeaux, ces volatiles multicolores ressemblent à d'énormes dodos. Leur chair rappelle le poulet épicé, leurs plumes fournissent l'empennage des flèches, et leurs oeufs chatoyants servent de plats et coupes exotiques. Seul problème, le comportement du placide khouli-khouli répond à l'intonation de la voix. En leur présence, il vaut mieux parler sur un ton monocorde, sous peine de les affoler ou de les rendre agressifs. Le rarissime khouli-khouli sauvage est bien plus grand et dangereux : son bec puissant peut déchirer les meilleures armures. Parfois, des chasseurs venus de lointains pays viennent à Port Ébène faire de fantastiques safaris, pour conquérir le trophée de cet oiseau mythique !

● **Les hippollules.** Ces animaux ressemblent à de minuscules hippocampes munis d'ailes diaphanes. Elles possèdent l'étonnante capacité de reproduire spontanément de courtes séquences musicales, et font la joie des enfants.

● **Le Sacre du printemps.** Il réunit chaque année les Seigneurs des cimes de tous horizons, venus rendre hommage aux divinités de la mère nature. De formidables Gondolfières chamarrées accostent alors la plate-forme du Sanctuarbre **(5a)**, où les délégations dressent des pavillons d'honneur et font leurs offrandes. Dans la ville, les réjouissances s'enchaînent, les devins font des prédictions (soudoyant parfois un « assistant » pour assurer leur réalisation), et les vieilles querelles s'éteignent au profit des nouvelles. C'est ainsi que Vrock-le-Borgne, après avoir descendu un septième pichet de liqueur Crêvecœur, traita jadis l'ancien Maître des Cordées de grosse panse de khouli-khouli farci, déclenchant du même coup la guerre qui oppose depuis les Gondolfières de Port Ébène aux féroces vaisseaux corsaires du Pays Noir. Les légendes racontent que ces « débordements » furent jadis châtiés par les dieux : une nuit où les libations profanaient le Sanctuarbre, l'actuelle Terrasse du Flétrissement fut foudroyée par un éclair divin. Depuis ces temps anciens, le bâtiment qui couronne le sanctuaire est réservé aux seuls Soucheux. C'est là, dit-on, qu'ils conversent avec le mystérieux Esprit-au-Visage-de-Bois.

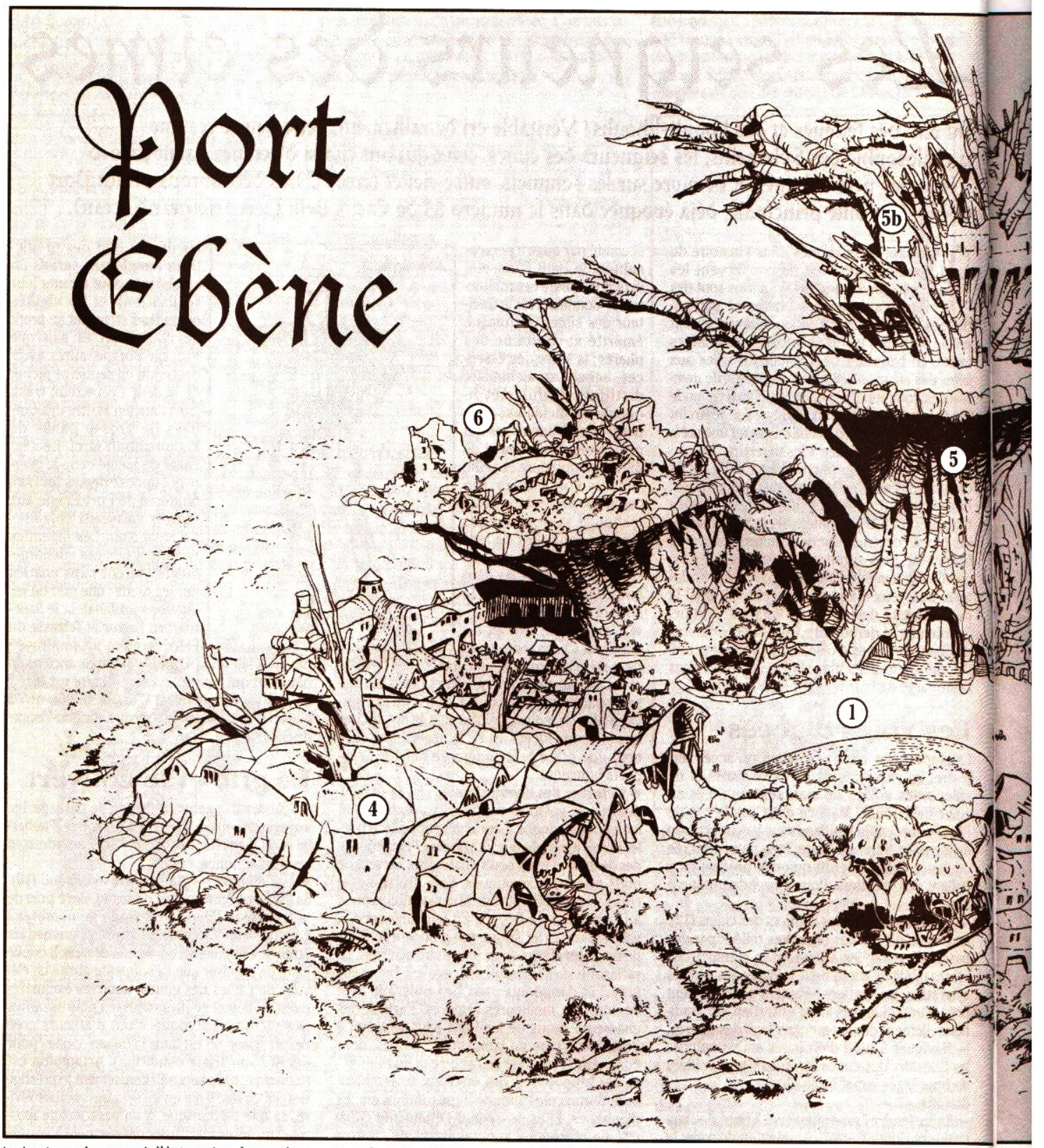
Le gîte et le couvert

En dehors des aéromarchands de passage, les voyageurs sont rares. Il n'y a donc pas d'auberge et on loge chez l'habitant. Parmi les adresses les plus connues, citons :

● La Cambuse d'Artampion le marchand **(10)**. Sa fière demeure en bois de rose s'élève près de la Grande Halle, où il possède de nombreux commerces. Il accepte de loger au grenier les étrangers qui payent en or, et d'avance. Il oublie juste de préciser que sa soupente abrite un élevage de cailles des cimes, nourries exclusivement de pestilentielles mousses pourrissantes (les victimes escroquées ont d'ailleurs créé l'expression « on est dans la mouss' caille » pour décrire leur triste condition). Artampion est richissime, mais jalouse affreusement le prestige des Soucheux. Il n'a qu'un seul but : marier Elvire, sa fille pléthorique, à un personnage illustre... un noble aventurier par exemple. Conquérir le cœur de la « belle » permet de gagner les faveurs du père, mais attention : le dernier prétendant qui l'a déçu a servi d'appât pour khouli-khouli sauvage !

● Le quai du Haut Bâtisseur **(11)** est un ensemble d'ateliers de construction, où une multitude de serviteurs étonnamment zélés travaillent fébrilement à leurs tâches. C'est le domaine du Soucheux Balbuzar, maître archi- ▷

Port Ébène



tecte et cousin ennemi d'Artampion. Lorsqu'un naïf étranger se présente, Balbuzar s'empresse de lui offrir « gratuitement » le gîte et le couvert en échange d'un menu service, qu'il consigne sur un papier officiel : le Cizo (Contrat d'Incitation au Zèle Obligatoire). En fait, le Cizo est une sorte de parchemin maudit qui oblige le signataire à exécuter scrupuleusement les termes de son contrat sous peine de subir une affreuse malédiction ! Balbuzar se garde bien de préciser l'ampleur des travaux à réaliser : une phrase telle que « En échange d'un repas, j'accepte momentanément de participer à la construction d'une méduse filante » signifie qu'il faut capturer sans l'abîmer l'une de ces créatures rarissimes, réunir les ingrédients secrets pour tanner sa peau, fabriquer son harnachement, procéder aux essais en vol, etc. le terme « momentané » pouvant très bien couvrir plusieurs années ! On raconte que Balbuzar détient une cassette fabuleuse contenant le secret de fabrication des parchemins, ainsi que divers contrats le liant à toutes sortes de gens de Port Ébène et d'ailleurs ! Bref, il faut toujours lire ce que l'on signe, car comme disent les vieux de la cité « les Cizo, ça vous coupe l'envie de faire le rigolo ».

Se déplacer dans Port Èbène

1) Le pont d'ébène
2) Les Conques
3) Le quartier marin
4) La Grande Halle
5) Le Sanctuarbre, plateforme (5a), salle des Quatre Vents (5b)
6) La terrasse du Flétrissement
7) La demeure du Maître des Cordées
8) La serre des 1000 fragrances
9) Le phare du Guetteur des Cimes
10) La Cambuse d'Artampion
11) Le quai du Haut Bâtisseur
12) Les sentiers des cimes

● Gîtes divers : chez Soria Sanguinata, une veuve voluptueuse qui se fait payer en nature, mais qui a le fâcheux défaut d'assassiner ses amants incompétents ; la Communauté des Fleurs : un groupement non violent qui partage toute les possessions (« Mais non, ce n'est pas TON épée magique, c'est aussi la mienne, c'est la sienne, la leur…) ; et la famille Oeneupe : de sympathiques éleveurs de khouli-khoulis qui font participer leurs invités aux tâches ménagères (nettoyage des auges, promenades des « bestiaux » sur les périlleux sentiers des cimes, etc), et distillent une bière fameuse à partir de la sève des arbres. Se nourrir pose moins de problèmes : on peut facilement se régaler d'un rôti d'escargouilles aux châtaignes, arrosé d'une bonne Sève Oeneupe, auprès des nombreux marchands ambulants de la ville.

Lieux et figures remarquables

● Le pont d'ébène **(1)** est une vaste esplanade où l'on organise joutes et concours, parmi le bourdonnement des hippollules et les exclamations des perroquets.

● Les Conques **(2)** sont de formidables hangars abritant les Gondolfières et les Radeaux ▷

des cimes. Entre deux réparations de cordages, les équipages se racontent l'histoire du taxidermiste fou, qui las de collectionner les peaux de méduses filantes, s'était attaqué aux dépouilles de ces concitoyens...

● Le quartier marin **(3)**, très populaire, est aussi le royaume des voleurs et autres tires-laines, qui profitent de ses ruelles étriquées. De loin en loin, de minuscules échoppes proposent des rafraîchissements et un peu de calme dans leurs arrière-salles où traînent des rumeurs de trésors, de cités englouties et de monstres forestiers.

● La Grande Halle **(4)** est un extraordinaire marché couvert. Entre les amoncellements instables d'objets hétéroclites courent d'étroites venelles aux parfums épicés, encombrées de paniers à fruits et d'élevages de perroquets. On peut tout s'y procurer, à condition de se prêter au complexe jeu du marchandage. Ici, les commerçants concourent amicalement pour le titre du vendeur le plus rapide, le plus filou, le plus drôle, etc.

● Le Sanctuarbre **(5)**, au cœur de Port Ébène, est un formidable tronc de bois sombre en parfaite osmose avec la citée. Son écorce creuse abrite un vaste escalier conduisant à la Salle des Quatre Vents **(5b)**, où se réunit le conseil des Soucheux. C'est là que se trament les destinées des Sylmarins, sous le regard figé d'une gigantesque sculpture murale : le Khôtâh, ou « Esprit-au-Visage-de-Bois ». On murmure que jadis, un puissant rituel gravé sur quatre tablettes dont on a perdu la trace permettait d'éveiller la divine conscience du Sanctuarbre. D'autres rumeurs parlent d'une extraordinaire salle secrète enfouie dans les profondeurs...

● La terrasse du Flétrissement **(6)** soutient les vestiges lugubres du châtiment divin. Pourtant, le Berger des Frondaisons prétend que les dieux n'y sont pour rien. Dans sa famille, on raconte de père en fils qu'un de leurs ancêtres se trouvait là, la nuit du Flétrissement : la catastrophe serait l'œuvre de Zôg, un sorcier ayant taillé un Bâton de Mage dans l'écorce du Sanctuarbre, avant d'être châtié par les esprits de la forêt. Le fameux bâton se trouverait toujours sous les ruines, gardé par le spectre du Grand Zôg, qu'on évoque le soir pour faire peur aux enfants.

● La demeure du Maître des Cordées **(7)**. Elle abrite la famille et les gens du capitaine des vaisseaux : Senghor Saragone, Maître des Cordées et Seigneur des cimes. Juste et bon, il préside aux destinées ultimes de son peuple, car lui seul détient tous les secrets du Sanctuarbre. Son grand dessein est de réunir les tablettes du rituel sacré, afin d'éveiller le Sanctuarbre à la conscience.

● La serre des 1000 fragrances **(8)**. Sous les voûtes de bois sombre s'entrelacent des cathédrales de verdure aux fleurs merveilleuses et aux fruits succulents. C'est le domaine privilégié de la Muse des Essences, une vénérable prêtresse qui commande aux forces vives de la nature, soigne les maladies et parle aux Dryades qui, dit-on, vivent dans l'écorce du Sanctuarbre. Farouche défenseur de la condition féminine, elle affronte régulièrement l'arrogant Balbuzar lors d'anthologiques joutes verbales.

● Le phare du Guetteur des Cimes **(9)** est un délicat minaret hérissé de longues vues et autres instruments destinés à l'observation de l'horizon et des constellations. Capable de troublantes prédictions, le Guetteur est un personnage timide et solitaire. Il n'apparaît jamais en public et dissimule un secret : il est de race naine, et cache en fait son apparence sous un manteau d'illusion !

Méduses filantes, Gondolfières & Aéromarchands

Telles d'imposantes outres flottantes gonflées d'air chaud, les Méduses filantes sont des créatures forestières apparentées à leurs cousines océanes. Ballottées par les courants au sommet des arbres, elles laissent pendre leurs tentacules empoisonnés où s'empêtrent colibris, rongeurs et autres petites créatures, qu'elles digèrent à l'aide de leurs sucs intestinaux. En prenant de multiples précautions, il est possible de les capturer et de les dévitaliser à la manière d'un taxidermiste, pour n'utiliser que leur enveloppe externe. Leurs dépouilles forment ainsi des « ballons » que l'on peut fixer à la coque d'un petit navire. Deux ou trois de ces ballons, contrôlés par des filins directionnels, suffisent à propulser une embarcation légère dans les airs : la Gondolfière est née ! Bien sûr, l'affaire n'est pas aussi simple : capturer ces rares créatures aux couleurs féeriques est très difficile, choisir les onguents conservateurs est une étape cruciale pour la longévité du ballon (et de l'équipage), sans parler du pilotage ! Certains héros des temps modernes, tel Kwalish et sa majestueuse kwalifière (cf. grand écran « Kabaal » dans CB 85), n'hésitent pas à défier les tempêtes et les courants aériens pour rallier les lieux les plus inaccessibles. Pilotes sans peur et sans reproche, trompe-la mort prêts à tout pour transporter du courrier, des denrées rares ou d'illustres passagers, ces aventuriers ont un nom : les Aéromarchands.

Caractéristiques

Pour AD&D

Khouli-khouli. Domestique : DV 1, pv 4, CA 8, TAC0 20, #AT 1, Dg 1d3. **Sauvage** : DV 6, pv 36, CA 3, TAC0 14, #AT 3, Dg 1d6/1d6/2d6, Int 5, VD 18, sentir le danger 80 %, se cacher dans la nature 75 %.

Méduse filante. DV 4 à 8, CA 8, Int Faible, T G (4 à 8 mètres de diamètre). Les victimes ont 10 % de chance par niveau de repérer les tentacules. En cas de contact : JdS contre la paralysie (durée : 1d100 rounds), -1d4 pv/round en cas d'échec.

Gondolfière. Vitesse : 10 à 40 km/h. **Comp de pilotage** : Navigation ou Dextérité -4. **Pv** : 120. Chaque fois qu'un jet de pilotage échoue : -2d6 PV. Jet à -4 à partir de 60 pv, -8 en dessous de 30, immobilisée à 0. **Réparer 1pv** : 8 heures de travail. **Prix** : 30.000 po.

Aéromarchand. DV variable. **Comp** : Pilotage, Météorologie, Ingénierie des Gondolfières.

Sylmarin. DV 1, pv 6, CA 10, TAC0 20, #AT 1, Dg 1d10 (harpon).

Personnalités
Maître des Cordées : Guerrier/magicien 9/7, **Artampion :** Voleur 2, **Haut Bâtisseur :** magicien 8, **Guetteur des Cimes :** Devin 6, **Muse des Essences :** Prêtresse 8, **Berger des Frondaisons :** Rôdeur 6.

Pour Simulacres

Khouli-khouli (Domestique/sauvage)

Lieu de vie : Forêt. **Fréquence** : Courant/Rare. **Test Combat** : 6/10. **Test Perception** : 5/10. **Points de vie** : 2/3. **Points de souffle** : 2/3. **Points d'Énergie** : 0/1. Précision ⊕ 0/1. **Dégâts** : [A]PV /[D]PV.

Méduse filante

Lieu de vie : Forêt tropicale. **Fréquence** : Rare. **Test Combat** : 4. **Test Perception** : 4. **Points de vie** : 5. **Points de souffle** : 15. **Armure** : 0/0/4. **Dégâts** : [H]PS. **Résistance à la magie** : 12. **Taille** : 4 à 8 m. **Poids** : 200 kg. **Description spéciale** : Le contact avec la méduse et paralysant et urticant.

Les cinq Soucheux

Maître des Cordées

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Guerier et Prêtre. **Talents** : Acrobatie +2. Puissance ✊ 1 ; Rapidité ⚡ 1. **Énergie divine** : 2. **Sorts** : au choix entre les listes Terre, Eau et Boue.

Balbuzar, Haut Bâtisseur

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Charpentier/Magicien. **Talents** : Art magique +1, Pilotage +2, Harpon +2. Précision ⊕ 2. **Énergie** : Sorcellerie 1. **Sorts** : Cizo et autres envoûtements. **Capacités spéciales** : Balbuzar pratique la Magie noire.

Guetteur des Cimes

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Devin. **Talents** : Astrologie +2, Astronomie +1, Art magique +2. Précision ⊕ 1. **Énergie Divination** : 3. **Sorts** : Toute la liste de Divination.

Muse des Essences

PMJ Exceptionnel. **Métier** : Prêtresse. **Talents** : Botanique +2, Alchimie +2, Médecine +1, Cérémonie +1. Puissance ✊ 1 ; Précision ⊕ 1. **Énergie divine** : 2. **Sorts** : au choix entre les listes de Air, Terre, Eau, Brume et Boue.

Berger des Frondaisons

PMJ Fort. **Métier** : Gestionnaire. **Talents** : Élevage +1, Dressage +1, Escalade +1, Pilotage +2. Rapidité ⚡ 1.

Pour Warhammer

Khouli-khouli

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	–	2	3	5	30	1	–	14	10	14	14	–

Méduse filante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	50	–	4	1	12	20	3	–	21	10	30	30	–

En cas de toucher des tentacules, test de poison (action du poison de méduse identique au lotus noir).

Gondolfière
Vitesse : 10 à 40 km/h. **Comp. de pilotage :** Pilotage de Gondolfière (Dex) ou Dex à -20. **Résistance de l'engin :** 120. Chaque fois qu'un jet de pilotage échoue : -2d10 points de résistance, - 5 % de chance de réussite par tranche de 10 points de résistance perdus. **Points de résistance à 0 :** l'engin est immobilisé **Réparer 1 point de résistance :** 8 heures ; coût : 50 po.

Profil d'aéromarchand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+2	+1	+4	+30		+20	+10		+30		+30

Filière avancée : Marchand. **Compétences** : Pilotage de Gondolfière, Ingénierie des Gondolfières, Météorologie. **Débouchés** : Explorateur.

Sylmarin (Elfes sylvains WJdRF p. 216)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	34	4	4	7	61	1	44	44	66	66	44	44

Personnalités
Maître des Cordées : Éclaireur et Sorcier niveau 3. **Artampion :** Voleur (voleur). **Haut Bâtisseur :** Sorcier niveau 4. **Guetteur des Cimes :** Illusionniste 1, Érudit. **Muse des Essences :** clerc niveau 3 de Tala. **Berger des Frondaisons :** Pâtre, Ovate.

Christophe Debien & Patrick Bousquet
illustration : Jean-Louis Mourier & Sandrine Gestin

La forge de Gjilmir

Étrangement, on voit rarement nos courageux aventuriers faire leur courses. La forge de Gjilmir est, pour commencer, la boutique dont rêvent tous les guerriers. Mais c'est aussi un endroit bizarre, à faire découvrir petit à petit à votre groupe. Bien entendu, rien ne vous empêche de l'adapter à d'autres types de personnages. Les clercs et les mages passent beaucoup de temps dans les tanneries (pour récupérer des peaux où inscrire leurs sorts)et les fabriques d'encre. Les ménestrels, quant à eux, écument les luthiers, et ainsi de suite.

Le passé

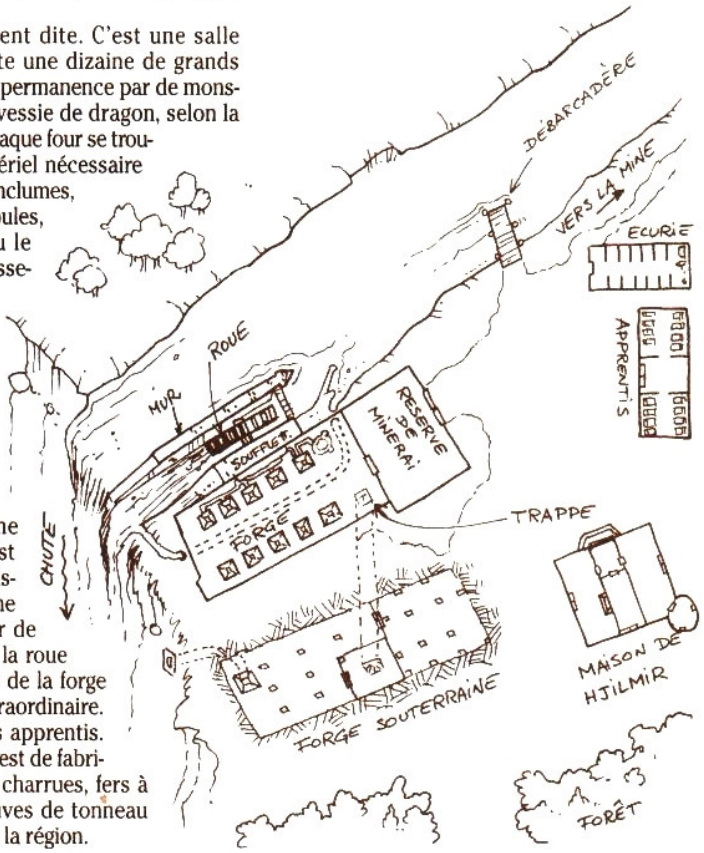
À l'en croire, Gjilmir est un ancien mercenaire originaire du Nord. Il s'est fixé dans la région lorsqu'il en a eu assez de la vie d'aventure. Dans sa jeunesse, il a appris énormément de choses sur le travail du métal, et a tout naturellement ouvert une forge pour occuper ses vieux jours. Nettement plus doué que les forgerons des villages voisins, il les a promptement réduits à la faillite. Aujourd'hui, on vient de loin pour le consulter...

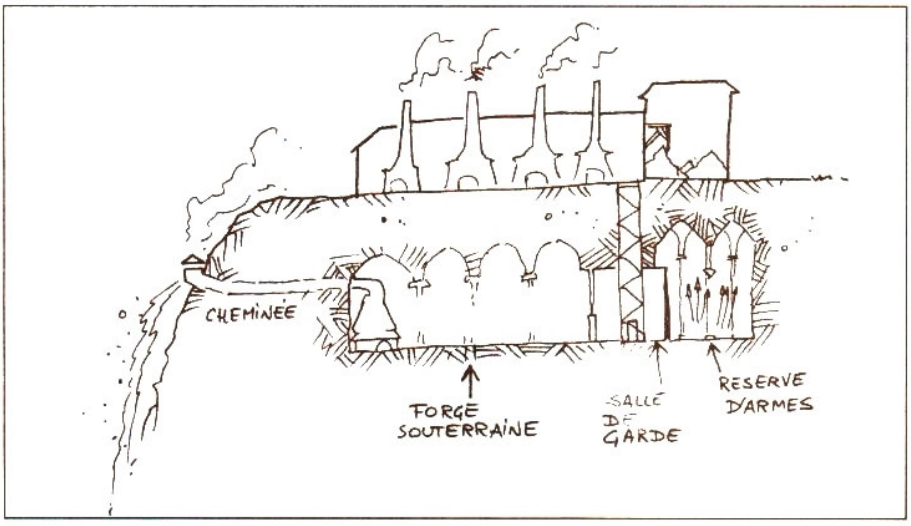
Les environs

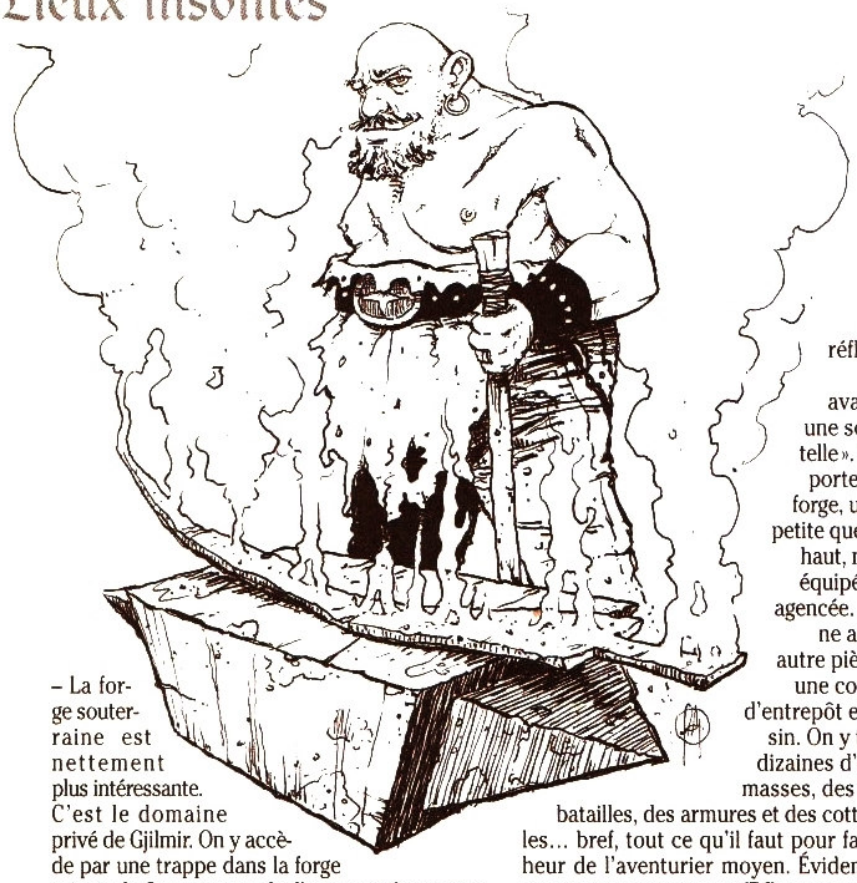
Gjilmir a choisi un endroit assez reculé pour installer sa forge. Le village le plus proche est à deux heures de marche (en tout, une dizaine de communautés, installées à moins d'une demi-journée de route, dépendent de lui pour leur approvisionnement en objets manufacturés).
Le chemin qui mène à son installation est boueux, plein d'ornières, et bordé de part et d'autre par une forêt dense. Même si ce n'est pas visible au premier abord, certaines parties de la forêt sont en bonne voie de défrichage : Gjilmir a sans cesse besoin de charbon de bois. Le visiteur finit par déboucher dans une grande clairière artificielle. La forge se trouve à sa gauche, juste devant la rivière. À sa droite, il peut admirer la résidence du maître des lieux, les baraquements des apprentis et, tout au fond, une série de bâtiments divers et sans intérêt particulier (réserves, écuries, etc.).

- La rivière est relativement rapide. Immédiatement derrière la forge se trouve une impressionnante cascade (une douzaine de mètres de hauteur, soit un immeuble de quatre étages). Deux petits débarcadères ont été installés par Gjilmir, l'un en haut et l'autre en bas de la chute.
- Les baraquements abritent les apprentis et les serviteurs dans des conditions de confort très médiocres (dortoirs et réfectoires, avec les plus grosses punaises de la région).
- La maison du maître des lieux est une solide bâtisse en rondins goudronnés, surmontée d'un petit chemin de ronde et d'une tour de guet, qui a l'air capable de soutenir un siège. Les rares fenêtres s'ouvrent sur la cour intérieure. Gjilmir joue avec l'idée de faire creuser un fossé autour. Il y a bien assez de place pour loger sa famille, plus quatre grandes chambres réservées aux hôtes de marque.
- La forge est la seule construction en pierre de la clairière. En surface, elle se compose de deux pièces.

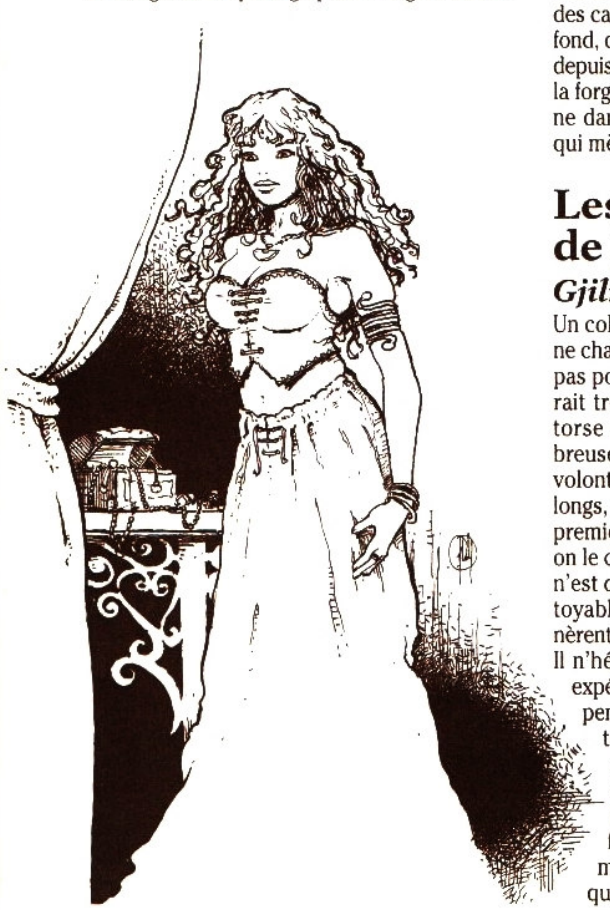
– Une réserve de minerai (pour le profane, c'est juste une très grande pièce pleine de sacs de cailloux)
– La forge proprement dite. C'est une salle immense, qui compte une dizaine de grands fourneaux, attisés en permanence par de monstrueux soufflets (en vessie de dragon, selon la légende). À côté de chaque four se trouve la totalité du matériel nécessaire au travail du métal : enclumes, pinces, marteaux, moules, etc. Gjilmir a résolu le problème du refroidissement de manière originale. Il a canalisé une partie de la rivière, et un ruisseau d'eau glacée coule en permanence dans une auge de pierre, au fond de la salle, juste à côté des fours. Une bonne partie de l'espace est occupé par le mécanisme (nain) qui actionne les soufflets, à partir de l'énergie fournie par la roue à aubes. Cette partie de la forge ne produit rien d'extraordinaire. C'est le domaine des apprentis. Leur principal travail est de fabriquer gonds, socs de charrues, fers à cheval et autres douves de tonneau pour les habitants de la région.







– La forge souterraine est nettement plus intéressante. C'est le domaine privé de Gjilmir. On y accède par une trappe dans la forge principale (la rumeur parle d'autres accès secrets, un peu partout dans la forêt). Elle donne sur un escalier, qui descend très profondément, jusqu'à une salle de garde où vit Rolf, un colosse antipathique. Une porte s'ouvre dans le mur du fond. Il s'y trouve une plaque qui indique « ce magasin est protégé par les Tigres Blancs (une Guilde de Mercenaires de la ville la plus proche). Amis voleurs, réfléchissez à deux fois avant de faire une sottise mortelle ». Derrière la porte, une autre forge, un peu plus petite que celle d'en haut, mais mieux équipée et mieux agencée... Elle donne accès à une autre pièce, qui est une combinaison d'entrepôt et de magasin. On y trouve des dizaines d'épées, des masses, des haches de batailles, des armures et des cottes de mailles... bref, tout ce qu'il faut pour faire le bonheur de l'aventurier moyen. Évidemment, les personnages-joueurs (PJ) ne seront jamais admis dans cette pièce. Gjilmir les fera attendre en haut et ira chercher ses échantillons, avec l'aide des apprentis si nécessaire (si les PJ tentent un casse, placez quelques pièges vicieux dans la salle de garde ou dans l'entrepôt. Gjilmir est assez bon mécanicien pour avoir inventé des cages qui sortent du sol ou tombent du plafond, des trappes à ressort impossibles à ouvrir depuis l'intérieur, et ainsi de suite). L'aération de la forge est assurée par une cheminée qui donne dans les bois. Il y a également un passage qui mène à la partie « basse » de la rivière.



Les personnalités de la forge

Gjilmir

Un colosse roux, entre deux âges, avec un crâne chauve et une courte barbe (il regrette de ne pas pouvoir la porter longue, mais elle risquerait trop de prendre feu). Il est généralement torse nu, ce qui permet d'admirer ses nombreuses cicatrices. Au coin du feu, il raconte volontiers où il les a gagnées (ses récits sont longs, colorés... et changent à chaque fois). Au premier abord, c'est un bon gros jovial. Quand on le connaît mieux, on se rend compte que ce n'est qu'une façade. Il est très intelligent, impitoyable en affaires et ses accès de colère dégénèrent fréquemment en explosions de violence. Il n'hésite pas à fouetter ses employés, à les expédier au cachot, à les priver de nourriture pendant des jours, etc. Si par hasard un visiteur s'en étonne, il s'excuse et explique que « dans l'armée, vous savez, ce genre de chose se fait ». Dame! Surtout dans l'armée où il a servi... pour le compte des forces du Mal. Il est également un peu magicien (rien de spectaculaire, juste quelques rituels liés au travail du métal).

Pour AD&D

Gjilmir (Guerrier niv. 9, Magicien niv.1) : AL NM ; CA –4 (en armure) ; VD 10 ; pv 66 ; TAC0 7 ; #AT 2 ; Dg 1d8+6 (Épée longue +3). For 18/66, Dex 14, Con 15, Int 16 ; Sag 8 ; Cha 9. **Compétences spéciales** : Ferronnerie +3, Armurerie +3, Forge d'armes +4, spécialisation en épée longue. **Sort** : Altération des feux naturels.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Génie de la forge. **Talents** : Art magique +1, Épée +2, Pièges +1, Commerce 0, Précision ⊕ 3. **Équipement** : Armure magique (2/0/3) ; Épée longue enchantée [H]PV. **Énergies magiques** : Métal 1, Feu 1. **Sorts** : Contrôler un élémental de feu (Feu), Protection contre le feu (Feu), Faire chauffer fer et acier (Métal), Renforcer les métaux (Métal).

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	24	6	5	6	54	1	52	39	33	47	49	50

Métier : Maître artisan (forgeron, armurier).

Gerdie

La femme de Gjilmir. Elle a une trentaine d'années, est blonde et ne fait pas son âge. Il lui arrive, lorsque son mari s'enferme dans sa forge pour des semaines entières, de le tromper discrètement avec le plus séduisant des apprentis. Si Gjilmir l'apprenait, il y aurait sans doute du meurtre dans l'air... mais peut-être pas celui de Gerdie. Elle commence à en avoir assez de son psychopathe d'époux, et joue avec l'idée de s'en débarrasser, par exemple dans un incendie. Le jour où elle trouvera un pion idéal (un apprenti un peu plus éveillé que la moyenne, ou carrément un PJ), elle agira.

Pour AD&D

Gerdie (Voleuse niv. 2) : AL CN ; CA 10 ; pv 8 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4+1 (dague +1). **Compétences spéciales** : Estimation, Lecture sur les lèvres.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier** : Commerçante. **Talents** : Lecture sur les lèvres +1, Dague +1. **Équipement** : Dague fine [E]PV.

Karla

C'est la fille de Gerdie et Gjilmir, une gamine de huit ans, curieuse, éveillée et intelligente. C'est sans doute la personne la plus normale de toute la maisonnée. Son père lui a souvent dit qu'elle avait un fiancé, un « prince charmant qui vit très loin dans le nord ». Elle meurt d'impatience de le rencontrer. Elle risque d'être déçue : pour autant qu'on sache, il n'y a rien au nord, à part les royaumes orques.

Les apprentis

Selon les moments, ils sont entre dix et vingt. Ils sont jeunes, sales, sous-alimentés et couverts de brûlures, quand ce n'est pas de traces de fouet. Ils haïssent leur maître avec une unanimité touchante, mais reconnaissent volontiers qu'il est le meilleur forgeron à des lieues à la ronde. Étrangement, ils ne restent pas très longtemps. On ne compte plus les apprentis qui, un beau matin, étaient « rentrés chez eux » en emportant toutes leurs affaires. On ne les revoit jamais.

Le garde

Rolf est muet, mais il a trouvé un mode d'expression plus satisfaisant que la parole : la violence. Il veille en permanence sur l'accès à la forge souterraine. Les intrus n'auront pas droit aux sommations. Il attaque d'abord et réfléchit ensuite. Suivant ses adversaires, il utilise une masse à pointe (contre ceux qu'il veut capturer pour que Gjilmir puisse les interroger) ou une épée à deux mains (forgée par Gjilmir, elle laisse peu d'intrus vivants).

Pour AD&D

Rolf (Guerrier niv. 10) : AL LM ; CA 2 ; VD 10 ; pv 50 ; TAC0 8 ; #AT 2 ; Dg 1d10+5 (Épée à deux mains +2). For 17, Dex 17, Con 15, Int 8 ; Sag 6 ; Cha 7. **Compétences spéciales** : Spécialisation en épée à deux mains, Combat aveugle, Endurance, Course.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Guerrier. **Talents** : Épée +2, Vigilance +2. Puissance 1 ; Précision 1. **Équipement** : Armure magique (1/0/1) ; Épée à deux mains [H]PV et [B]PS. **Capacités spéciales** : Rolf sait se battre dans le noir ou les yeux bandés.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	32	3	4	5	42	1	43	27	34	49	32	37

Métier : Gladiateur.

Les serviteurs

Une dizaine de personnes, allant du jardinier au marmiton en passant par les bonnes. Elles sont sous l'autorité de Gerdie, qui se montre nettement moins exigeante et désagréable que son mari.

Les visiteurs

La forge semble loin de tout, mais est en fait assez fréquentée. En dehors d'un afflux régulier de campagnards désireux de se fournir en accessoires de la vie quotidienne, on voit régulièrement passer toutes sortes de gens : clercs désireux de commander des ferronneries luxueuses pour leurs temples, officiers mercenaires souhaitant acheter des armes en gros, jeunes artisans demandant à travailler ici quelques mois avant de repartir pour une autre forge (et qui s'entendent presque toujours répondre « non ») et, bien entendu, guerriers voulant se procurer des armes ou des armures de qualité. Le nom de Gjilmir commence à être connu à plusieurs semaines de voyage, et on a même vu passer deux nobles de la capitale, l'année dernière... Gjilmir accueille personnellement ces clients privilégiés, et passe volontiers des heures en leur compagnie, à discuter de leurs plans exacts et à préparer des devis. Ses services sont hors de prix mais il peut faire n'importe quoi : armes damasquinées, armures incrustées de métaux précieux, etc.

Les mineurs

Il y a une petite mine de fer, pas très loin en amont. Elle est dirigée par Xorgli Cou-de-Fer, un nain hargneux qui dirige un groupe de mineurs composé essentiellement d'humains. Gjilmir leur achète l'essentiel de leur production. Ils viennent le ravitailler au moins une fois par mois. Ils descendent la rivière en bateau, passent une journée à décharger, puis repartent.

Pour AD&D

Xorgli Cou-de-Fer (Guerrier niv. 4) : AL CN ; CA 5 ; VD 7 ; pv 30 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dg 1d8+3 (Hache d'arme).

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Contremaître. **Talents** : Hache +1. Puissance 1. **Équipement** : Armure de cuir (1/0/0) ; Hache [H]PV et [B]PS.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	31	4	5	9	35	2	32	63	31	65	54	21

Métier : Combattant des tunnels.

Quelques idées de scénarios

● **Les secrets du métier.** Commencez en douceur. Les PJ sont engagés par la Guilde des Ferronniers de la ville la plus proche. Ils sont chargés de convaincre Gjilmir de se joindre à l'organisation. À défaut, il faudra qu'il débauchent un apprenti ou volent les secrets de fabrication de Gjilmir. Dans la mesure où la plupart des apprentis ne savent rien et où ceux qui travaillent directement avec leur maître se taisent, les PJ sont mal partis. Cela dit, s'ils se montrent suffisamment nuisibles, Gjilmir finira peut-être par adhérer à la Guilde, rien que pour avoir la paix.

● **Une commande très spéciale.** Gjilmir se vante de pouvoir fabriquer des épées pour tous les usages. Les PJ finiront peut-être par le prendre au mot et par lui demander une épée tueuse de dragon (ou de n'importe quelle autre cochonnerie intuable par des moyens ordinaires). Gjilmir accepte et leur demande de repasser dans un mois. Il va s'embarquer dans un cycle de travail intensif, et restera trois semaines sans sortir de

sa forge. Certains soirs, le sol tremble bizarrement. Au jour dit, l'arme sera prête... et il manquera quelques apprentis. Si les PJ l'achètent, ils pourront constater qu'elle a bien les pouvoirs prévus. Mais ils se retrouveront poursuivis par la malchance, et par des rêves odieux au cours desquels ils assistent aux sacrifices qui ont été nécessaires pour l'enchanter. Tiens au fait, question annexe : à votre avis, quelle sorte d'arme magique pourrait-on faire avec l'âme d'une vierge ? À quel sorte de « prince charmant » la pauvre Karla est-elle destinée, quand elle sera grande ?

● **Un visiteur mystérieux.** Les apprentis parlent (entre eux, et à voix très basse), de l'étrange cavalier qui vient une ou deux fois par an. Il monte un cheval noir comme la nuit et dissimule son visage derrière le col d'une grande cape noire. Personne ne se souvient de l'avoir jamais entendu prononcer un mot. Les plus imaginatifs prétendent avoir aperçu son visage, mais les descriptions changent d'une fois sur l'autre (y aurait-il plusieurs visiteurs ?). Est-ce un client ordinaire qui tient à rester discret ? L'agent d'une puissance X (terrestre ou infernale) ? Le maître secret de Gjilmir ? Le fiancé de Karla ? Tout cela à la fois ? Les rumeurs vont bon train...

● **Rattrapé par son passé !** Un jour, en présence des PJ, l'un des clients est pris d'un accès de rage meurtrière et tente d'étrangler Gjilmir. S'il survit à sa tentative et que les PJ arrivent à communiquer avec lui, il leur explique qu'il a reconnu leur hôte. Il y a quinze ans, Gjilmir commandait une légion et servait (insérez ici le nom du Seigneur Ténébreux, Sinistre Nécromant ou assimilé le plus détesté de votre univers - Sauron ou le Théocrate de Pan Tang sont deux bons exemples). Il a tué, pillé, violé et incendié pendant des années et des années. Les PJ vont-ils laisser vivre un pareil monstre, même s'il est à la retraite ? D'ailleurs, est-il vraiment à la retraite ? Voilà des années qu'il vend des objets en métal à tous les habitants de la région. Et s'ils étaient enchantés ? Le jour où les armées du Noir Sorcier assiégeront la ville voisine, les miliciens du duc risquent de se retrouver avec des armes qui manqueront systématiquement leur cible... Pour ne rien dire des herses qui se transforment en portails magiques qui laissent passer des meutes d'orques, des fers à cheval qui tuent l'animal qui les porte... et ainsi de suite. Bien entendu, si vous choisissez cette option, les sous-sols de la forge seront beaucoup plus étendus et peuplés. Comptez au moins une vingtaine de soldats (pour protéger l'opération) et cinq ou six magiciens maléfiques (pour enchanter les objets).

Tristan Lhomme
illustration : Stephan Agosto
plan : Didier Guiserix

La Compagnie du Clair-obscur

Un détour d'un village ou d'un château, un air de flûte vous titille soudain les tympans... Ce phrasé, ces doigtés... Cela ne vous rappelle-t-il pas quelque chose ? Quand la voix de ténor de messire Orme accompagne la mélodie, le doute ne subsiste plus dans votre esprit. Votre chemin a croisé de nouveau la route de la Compagnie du Clair-Obscur...

De nombreuses personnes parcourent les routes et chemins des royaumes anciens. Colporteurs, aventuriers ou soldats de la garde royale, tous n'ont qu'une envie : atteindre leur destination et secouer la boue de leurs bottes. Mais il existe une catégorie de voyageurs pour qui la route est un univers sans pareil, et qui n'échangeraient pour rien au monde leur liberté. Surtout pas contre une place dans une maison douillette ou dans un château somptueux ! Ce sont les artistes des Libres Compagnies, dont la plus célèbre est certainement celle de Messire Orme, la Compagnie du Clair-Obscur.

Belladone

Les Libres Compagnies

Amoureux de la musique et du théâtre, les membres des Libres Compagnies vont de ville en ville, égayant une soirée d'hiver dans une petite auberge, animant les grandes foires saisonnières, enflammant la fête des moissons. Sans eux, la vie serait bien triste, surtout pour les gens du peuple.

Les Libres Compagnons sont tous sont d'excellents musiciens ou de merveilleux comédiens... Tous refusent la doctrine officielle et sclérosée de la très officielle « Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels » (n'oubliez pas les majuscules, sous peine de deux jours de pilori !). Le style ampoulé, stéréotypé et sans aucune créativité de la Guilde, ainsi que sa servilité envers les grands de ce monde, ont poussé les artistes qui ne rentraient pas dans le moule à créer cette organisation parallèle, joyeusement anarchique et fermement décidée à survivre contre vents et marées.

Il va sans dire que les détenteurs du brevet de la Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels (ouf !) méprisent ouvertement ces « vagabonds », et cherchent à leur nuire le plus possible. Pensez donc, ils osent placer dans leur répertoire des chants populaires, des danses villageoises, des pamphlets contre les ministres du roi, et n'hésitent pas à jouer des farces grossières devant le peuple ! Ils ignorent l'art du contrepoint et ne savent pas déclamer les alexandrins selon la mesure de Maître Gorcilias. Quelle hérésie ! Les bardes, les dramaturges et même les ménestrels (si, si) trustent les postes sinécures, les fonctions de maîtres dans les écoles et universités, les places auprès de la noblesse... Ils tentent périodiquement de faire interdire l'exercice de « leur » art aux personnes extérieures à la Guilde. Ils ont échoué jusqu'à maintenant, mais peut-être qu'un jour un souverain borné accédera à leur demande ?

Revenons à nos amis des Libres Compagnies. Les musiciens voyagent le plus souvent seuls. Ils pratiquent toujours plusieurs instruments (l'un d'eux très bien maîtrisé, et une demi-douzaine sur lesquels ils se « débrouillent » de façon honorable). Le chant fait presque toujours partie de leurs disciplines. Il leur arrive de se regrouper de temps en temps en bandes de trois à six personnes.

Par contre, les troupes de théâtre comprennent souvent une douzaine de membres. Leur répertoire, varié, comporte aussi bien des tragédies (rares) que des comédies (fréquentes), sans parler des satires et des farces populaires. Ces compagnies abritent quelquefois deux ou trois musiciens, qui égayent certaines scènes.

Les Libres Compagnons se retrouvent tous les ans lors de la plus grande foire commerciale du royaume. C'est pour eux l'occasion d'échanger des informations, de renouer des liens d'amitié, d'apprendre une nouvelle chanson ou une pièce de théâtre... et de faire la fête. C'est aussi lors de cette grande assemblée informelle que les petits nouveaux sont acceptés, par consensus général. Cela n'arrive pas souvent, car les joyaux qui composent cette magnifique association d'artistes sont rares (actuellement, les Libres Compagnons sont moins d'une cinquantaine). Le nouveau Compagnon reçoit alors un surnom, qui lui est octroyé dans les jours ou semaines qui suivent son acceptation. Il est tiré d'un nom de fleur, de fruit ou d'arbre (plutôt les hommes), et correspond presque toujours à un de ses traits de personnalité. Il ne sera connu que sous ce surnom au sein des Compagnies, car il laisse derrière lui son passé de « sédentaire ». De plus, les instances officielles ne portant pas les Libres Compagnons dans leur cœur, il est plus prudent de se faire connaître sous une autre identité, quitte à reprendre son ancien nom si le goût de voyages vous abandonne un jour.

Indépendamment de leur talent pour la musique ou le théâtre, il semblerait que quelques membres des Libres Compagnies possèdent un don très particulier. En exerçant leur art, ils pratiquent une magie très spéciale, qui leur permet d'influencer leur auditoire ou d'agir subtilement sur leur environnement. Aucun d'entre eux n'admettra posséder de tels pouvoirs...

La Compagnie du Clair-Obscur

La bande hétéroclite qui forme la Compagnie du Clair-Obscur comporte six membres permanents : son âme et chef, Orme ; la mystérieuse Belladone ; l'espiègle Roseau ; la jolie Primevère ; Chêne, le colosse ; et l'inénarrable illusionniste Saule. De temps à autre, un ami se joint à eux pour quelques jours, quelques semaines… rarement plus.

La compagnie possède deux chariots, l'un étant dévolu à Orme, Chêne et Saule, l'autre à Belladone, Primevère et Roseau. Comme il serait malséant que ces grands artistes s'esquintent à tirer leurs demeures, ce sont quatre mules qui se chargent de cette besogne. Leurs moyens pécuniaires restent cependant limités… L'opulence est un mot dont ils connaissent le sens mais dont ils n'ont pas encore pu expérimenter la réalité. Leurs instruments représentent leur seule véritable richesse. Ils sont tous d'excellente facture, et si le plumage n'est pas à la hauteur, le ramage reste sans égal.

La Compagnie du Clair-Obscur ne suit pas un circuit défini, mais se promène tout au long de l'année. Elle fréquente aussi bien les minuscules hameaux que les grandes cités royales… Si l'hiver devient trop rude, elle se cherche une place temporaire dans une auberge, qui verra sans l'ombre d'un doute sa clientèle doubler pendant le séjour des musiciens.

L'un des buts avoués de la compagnie (tout au moins, avoué aux Libres Compagnons) est la recherche de jeunes talents. Messire Orme et ses amis veulent sauver ceux dont la vocation a été étouffée par un père inflexible, ou qui ont été rejetés par la Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels (pfff…) parce que trop anticonformistes ou novateurs. Ils recherchent les insatisfaits, les vauriens issus du ruisseau auxquels aucun barde royal ne dédaignerait jeter un coup d'œil et encore moins prendre comme un apprenti… et qui ont de l'or dans les mains ou dans la voix.

A part Saule, qui n'est doué que pour la magie d'illusions, tous les membres de la troupe savent jouer d'une dizaine d'instruments. Seuls leurs instruments de prédilection sont notés dans leur description… et dans leur spécialité, ils sont vraiment très forts ! Ce sont tous d'extraordinaires musiciens, y compris Chêne. Saule accompagne la musique d'effets visuels pittoresques, comiques, effrayants ou mélancoliques, créant une atmosphère appropriée à chaque morceau.

Rencontrer la Compagnie du Clair-Obscur

Chaque rencontre avec la Compagnie du Clair-Obscur est l'occasion de nouer une solide amitié avec les sympathiques non-conformistes qui la composent. Les musiciens restent d'abord prudents, mais quand on a gagné leur confiance, c'est « à la vie, à la mort ».

Les contacts de Messire Orme sont nombreux, et les coups de mains que lui et ses amis peuvent apporter à un groupe d'aventuriers sont divers et variés : informations, cachette en cas de poursuite, aide pour s'introduire dans un lieu protégé, rencontre de personnes influentes. La liste est longue et variée. Roseau, gamin déluré, a souvent un copain ou deux dans la pègre locale… Saule a des correspondants dans de nombreux ordres magiques… et qui sait si Belladone n'a pas eu un rêve étrange à propos de la mission de l'un des personnages des joueurs ?

A chaque rencontre successive, n'oubliez pas que la compagnie vit et peut-être se transforme. Faites-la pleinement progresser, évoluer… Et que les retrouvailles soient autant d'occasions de faire la fête.

Messire Orme (38 ans)

● Rôle artistique : chant (ténor), luth, hautbois, lyre, composition (musique)

● Rôle dans la compagnie : chef, organisateur, relations « diplomatiques » avec le monde extérieur à la compagnie)

Orme appartenait autrefois à la très noble et rigide Guilde Royale des Bardes, Dramaturges et Ménestrels. Dégoûté par la servilité de la Guilde (et peut-être par la longueur de son nom !), et bien qu'étant un de ses maîtres et compositeurs les plus influents, il l'a quitté avec fracas. Ces anciens collègues ont fait courir la rumeur qu'il était mort, pour ne pas avoir à expliquer sa disparition. Les œuvres de maître Corann (car tel était son ancien nom) sont toujours au répertoire officiel mais nul n'oserait admettre que le fondateur de cette « détestable organisation » (à savoir les Libres Compagnies) est un ancien de la Guilde.

Orme a gardé quelques contacts de son ancienne vie. Il maintient des relations avec un inquisiteur de l'université religieuse de la capitale. Ces deux amis se rendent des services réciproques. Orme évolue dans des sphères que le doyen Isumbras ne peut fréquenter, et lui transmet donc des informations vitales pour l'exercice de son sacerdoce (à savoir, pourchasser les sorciers maléfiques). Et quand l'aide d'un prêtre est nécessaire pour un Libre Compagnon, Isumbras intervient discrètement.

Orme a un « fort sentiment » envers Primevère, qu'il cherche désespérément à étouffer. Jugeant que la différence d'âge qui les sépare est trop importante, il tente de se conduire envers elle comme un grand frère. Il y est assez bien arrivé, mais reste d'une jalousie féroce envers tous les hommes qui s'approchent peu ou prou de la jeune fille.

Pour AD&D

Orme (Roublard niv. 6) : AL BC ; CA 7 ; pv 25 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 12, Dex 17, Con 12, Int 12 ; Sag 10 ; Cha 14.
Compétences spéciales : Talents musicaux divers.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Musicien. **Talents** : Chant +2. Puissance 1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	47	5	6	9	56	1	63	52	51	62	57	77

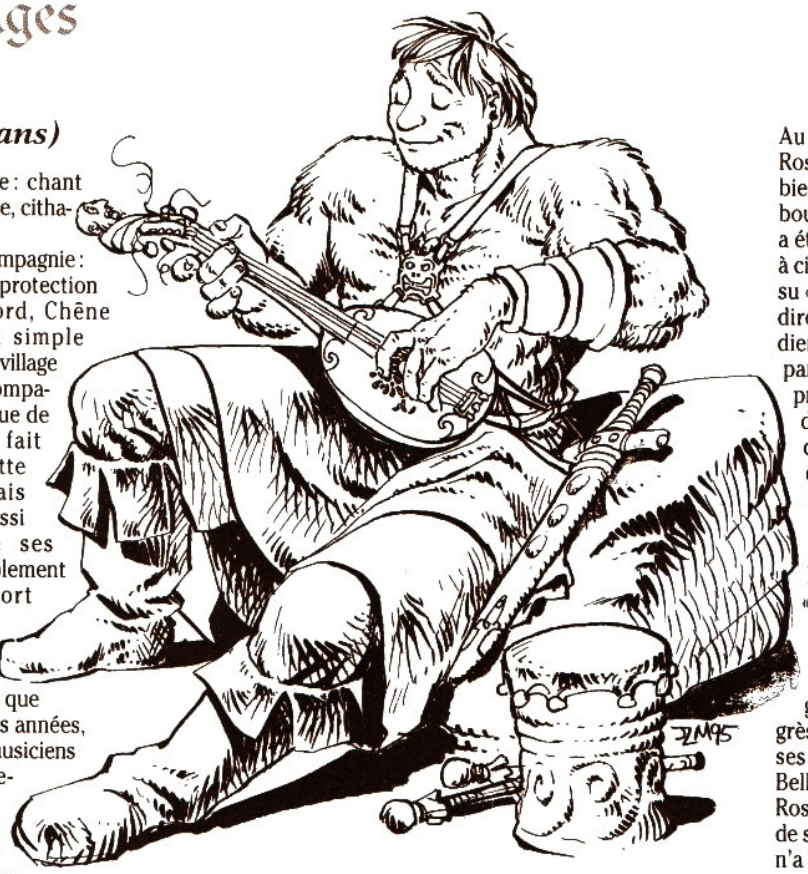
Métiers : Bateleur (troubadour), Menestrel, Charlatan.

Voici quelques exemples de noms pour les Libres Compagnons.

Arbres : Acacia, Aulne, Bouleau, Cèdre, Charme, Coudrier, Cyprès, Épicéa, Érable, Frêne, Hêtre, Marronnier, Mélèze, Merisier, Noyer, Olivier, Orne, Peuplier, Pin, Platane, Robinier, Sapin, Sorbier, Sureau, Thuya, Tilleul, Tremble, etc.

Fruits : Abricot, Brugnon, Cerise, Châtaigne, Datte, Figue, Griotte, Guigne, Merise, Noisette, Pêche, Poire, Pomme, Prune, etc.

Fleurs : Amarante, Armoise, Asphodèle, Aster, Bleuet, Brunelle, Campanule, Centaurée, Chardon, Citronnelle, Colchique, Digitale, Édelweiss, Gentiane, Hélianthe, Iris, Jacinthe, Lavande, Lys, Marjolaine, Mauve, Myosotis, Orchidée, Pervenche, Rose, Safran, Soleil, Valériane, etc.



Chêne (23 ans)

● Rôle artistique : chant (basse), mandoline, cithare, percussions
● Rôle dans la compagnie : travaux de force, protection

Au premier abord, Chêne semble être un simple d'esprit, l'idiot du village (pardon, de la compagnie). Son physique de colosse ne fait qu'accentuer cette impression. Mais Chêne est tout aussi intelligent que ses amis... Il est simplement amnésique, et fort timide. Son passé n'est qu'un grand voile noir, et il ne se souvient que des deux dernières années, passées avec les musiciens rebelles. Entièrement tourné vers lui-même, cherchant désespérément à retrouver ses souvenirs, il ne prête pas attention au monde qui l'entoure. Son éternelle distraction et sa timidité sont la cause de cette apparente débilité mentale.

Aux dires de Roseau, l'amnésie et l'étourderie de Chêne ne sont pas la pire de ses « tares ». C'est son honnêteté maladive... Chêne ne prononce jamais le moindre mensonge ; la tromperie est un concept qui lui est totalement étranger.

Note : Chêne est un personnage idéal pour une révélation future. Son amnésie cache peut-être bien des choses... Serait-il l'héritier perdu d'une dynastie détrônée ? Le messie de cette obscure religion d'au-delà des montagnes ? Un grand magicien dont la mémoire a été effacée par un sortilège manqué ? A vous, Meneur de Jeu, à sortir ce joker au moment adéquat...

Pour AD&D

Chêne (Guerrier niv. 4) : AL NB ; CA 9 ; pv 40 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 1d8+5. For 18/10, Dex 14, Con 18, Int 7 ; Sag 10 ; Cha 10.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Balladin. **Talents** : Lutte +2. Puissance ✊ 2.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	36	7	6	8	45	1	46	32	46	35	42	50

Métier : Bateleur (troubadour, homme fort, lutteur de foire).

Belladone (27 ans)

● Rôle artistique : chant (alto), harpe, épinette, flûte traversière (en bois)
● Rôle dans la compagnie : veille à la bonne entente du groupe, responsable des problèmes « mystiques »

Une chevelure noire comme l'ébène, des yeux de velours, et un regard qui vous perce jusqu'au fond de l'âme. Nul ne sort indemne de sa première confrontation avec Belladone.

Appartenant au peuple gitan (ou à son équivalent dans votre univers médiéval-fantastique), Belladone est une musicienne bien mystérieuse. D'aucuns prétendent qu'elle aurait du sang elfe (ou tout du moins non-humain) dans les veines. Ce qui est certain, c'est qu'elle s'entend parfaitement avec les animaux et semble presque comprendre leur langage. Peut-être est-ce réellement le cas ?

Ses chants recèlent souvent un sens caché, et sont toujours d'une profonde mélancolie. De plus, Belladone est une véritable médium. Ses dons divinatoires semblent exacerbés par la pratique de la musique, et il lui arrive d'avoir des visions lorsqu'elle improvise sur sa harpe. Certaines nuits, son sommeil est troublé par d'étranges rêves prémonitoires, qu'elle se refuse toujours à expliquer. « La réponse est dans ton âme, et toi seul peut la trouver... »

Pour AD&D

Belladone (Barde demi-elfe niv. 6) : AL N ; CA 8 ; pv 30 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; AS Chant. For 10, Dex 17, Con 15, Int 15 ; Sag 12 ; Cha 16. **Sorts** : Elle lance ces sorts comme un prêtre de 1er niveau. Sphère animale, et non pas comme un magicien.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Barde. **Talents** : Compréhension des animaux +1. Puissance ✊ 1. Précision ⊕1. **Énergie divine** : 1. **Sorts** : Tous les sorts de 1er niveau de divination.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	42	4	5	7	38	1	51	44	37	48	50	47

Métier : Bateleur (troubadour). **Autre compétence** : Divination.

Roseau (12 ans)

● Rôle artistique : chant (soprano, pour deux ou trois ans encore...), flûte à bec, bombarde, cromorne
● Rôle dans la compagnie : informateur, « récupérateur » d'objets « abandonnés », contacts avec les bandes de gamins des rues

Au plus loin que remontent ses souvenirs, Roseau a vécu dans la rue. Sa mère, qui avait bien d'autres chats à fouetter (et de nouveaux bourgeois à courtiser) l'a abandonné dès qu'il a été, selon elle, en âge de se débrouiller seul : à cinq ans ! Pour survivre, Roseau a rapidement su « composer avec les circonstances ». C'est-à-dire qu'il a appris à chaparder, mentir, mendier... et courir. Vite. Très vite. Pris en amitié par un musicien réduit à la mendicité, il s'est pris de passion pour la flûte. A dix ans, il était devenu un véritable virtuose... C'est alors que la Compagnie du Clair-Obscur passa dans sa rue. Orme lui proposa de rejoindre la petite troupe, et Roseau ne se le fit pas dire deux fois.

Dans quelques années, Roseau brisera tous les cœurs... En attendant, il pratique son « jeu verbal » et s'exerce à lancer des remarques plus ou moins flatteuses à toutes les jeunes filles qu'il rencontre. D'habitude très subtil, il n'a pas encore gagné ses galons de séducteurs et a encore des progrès à faire. Primevère n'est pas épargnée par ses piques, mais il n'a jamais osé s'attaquer à Belladone.

Roseau est persuadé qu'une idylle est en train de se nouer entre Messire Orme et Primevère (il n'a pas tort). Comme il voue une admiration sans bornes à son « bienfaiteur », il fait tout son possible pour la favoriser. Et comme souvent, il se montre remarquablement subtil dans ses manœuvres.

Pour AD&D

Roseau (Voleur niv. 1) : AL CB ; CA 6 ; pv 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 10, Dex 18, Con 12, Int 13 ; Sag 9 ; Cha 11.

Pour Simulacres

PMJ Moyen. **Métier** : Pas encore. **Talents** : Discrétion +1, Chapardage, +1. Rapidité ⚡ 1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	22	3	2	5	36	1	36	37	45	40	35	43

Métiers : Bateleur (troubadour), Voleur (voleur).

Primevère (19 ans)

● Rôle artistique : chant (soprano), violon, rebec, luth, composition (textes)
● Rôle dans la compagnie : conception et fabrication des costumes de scène

Jeune fille à l'esprit acéré et vif, Primevère est aussi l'une des découvertes d'Orme. Le maître musicien avait repéré son jeune talent lorsqu'elle avait douze ans, et il l'encouragea sur la voie de la musique à chaque fois qu'il traversait son village natal. Il la poussa plus ou moins subtilement à s'opposer à ses parents quand ces derniers voulurent la placer comme servante dans un château. Il lui offrit une place dans la Compagnie du Clair-Obscur trois minutes après que Primevère avait claqué la porté de sa maison natale...

Belle comme le jour, légère comme l'oiseau, et un peu inconsciente, Primevère est une personne qui prend souvent des risques. Elle flirte avec tous les beaux jeunes hommes qu'elle croise, et ne se rend pas toujours compte de l'effet qu'elle produit, car c'est une véritable ingénue... D'humeur assez instable, elle peut se montrer aimable, bougon, câline, et enfin folle de colère en moins d'un quart d'heure. Gageons que tout cela s'améliorera quand elle aura réussi à attraper Messire Orme dans ses filets...

Pour AD&D

Primevère : AL CB ; CA 8 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 1 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 10, Dex 16, Con 12, Int 12 ; Sag 11 ; Cha 15. **Compétences spéciales** : Séduction.

Pour Simulacres

PMJ Faible. **Métier** : Poète. **Talents** : Séduction +2. Musique +1. Précision ⊕ 1.

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	36	42	4	5	7	49	1	46	41	43	38	39	50

Métier : Bateleur (troubadour, poète).

Saule (46 ans)

● Rôle artistique : effets spéciaux visuels
● Rôle dans la compagnie : gestion des deniers communs

Saule est un ancien magicien de cour, qui a eu la désagréable idée de s'attaquer à un ministre trop en vue. Mal lui en a pris : sa tête est mise à prix dans trois duchés, cinq comtés et vingt baronnies. Pour sauver sa vie, il a abandonné son rang, ses richesses et son nom (maître Enguelbert) pour devenir un illusionniste errant, gagnant son pain par l'exercice mercantile de son art.

Saule a pris soin de travailler toujours en dessous de ses capacités réelles, pour ne pas attirer l'attention. Tous les matins, il lance un sortilège d'illusion lui permet de masquer ses traits réels. Il a néanmoins éveillé l'attention de Messire Orme, qui a vu dans le magicien une extraordinaire addition à sa petite troupe. Saule se doute que Belladone a « vu » à travers son déguisement illusoire, mais il reste silencieux à ce propos.

Malheureusement, les erreurs de sa précédente existence n'ont pas servi de leçon à Saule. S'il y a une gaffe à effectuer, une erreur de protocole à commettre, vous pouvez être sûr qu'il la fera. C'est plus fort que lui, il faut toujours qu'il mette son grain de sel dans les conversations (surtout quand on ne lui demande rien), qu'il critique la qualité de la nourriture, qu'il prenne le baron local pour un valet de ferme, ou qu'il adresse des commentaires grivois à la grande prêtresse de l'ordre des vestales...

Pour AD&D

Saule (Illusioniste niv. 7) : AL LN ; CA 7 ; pv 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 9, Dex 17, Con 12, Int 18 ; Sag 7 ; Cha 12. **Sorts** : Il possède tous les sorts d'Illusion de niveau 1 à 4, et tous les sorts d'Enchantement/Charme du niveau 1.

Pour Simulacres

PMJ Fort. **Métier** : Illusioniste. **Talents** : Commerce +1. **Énergies** : Air 2, Eau 2, Brume 2. **Sorts** : Tous les sorts d'Illusion (Brume) aux niveau 1 et 2, sorts de création et/ou de guérison des deux autres listes. **Capacités spéciales** : Distrait (5).

Pour Warhammer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	32	4	4	7	42	1	41	36	45	40	34	47

Métiers : Bateleur (hypnotiseur, prestidigitateur), Illusionniste niveau 1. **Points de magie** : 13. **Sorts** : Action secrète, Apparence illusoire, Répliques.

Anne Vétillard
illustration : Jean-Louis Mourier

L'expérience d'Azelic

Ce scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers plutôt débutants, et un meneur de jeu moyennement expérimenté. En ce qui concerne les noms des dieux cités dans le scénario, reportez-vous au glossaire à la fin.

Une petite légende

Voici le récit d'événements anciens, qui explique au meneur de jeu le pourquoi de la situation actuelle du village de Trallec.

Ainsi donc, vint un jour à Trallec, un village tranquille et ennuyeux, un homme aux manières étranges, un sorcier aux dires de certains. Malgré les réticences des villageois, il se fit accepter grâce à ses interventions magiques lors des veillées : il créait de petites illusions représentant des lutins ou des fées pour illustrer des contes. Les enfants furent les premiers conquis et entraînèrent bientôt les adultes. Les mois passant, les villageois construisirent une petite tour en bois pour que le sorcier, de son nom Azelic, puisse travailler. En effet, ce brave mage avait en projet d'ouvrir un seuil dimensionnel sur le plan de l'Élysée, plan des forces du Bien, qui une fois ouvert déverserait sur la région une puissance bénéfique et régénérante, dont tous profiteraient.

Le jour du rituel, Azelic, malgré son expérience et son savoir, négligea une composante de première importance. L'absence d'un Œil de dragon, un joyau particulier, fit échouer l'opération d'une tragique manière. La petite tour du mage s'effondra sur elle-même et Azelic s'en extirpa avec difficulté, tandis qu'au milieu de la place de Trallec se dressait un cône de couleur jaune tout crépitant d'éclairs bleutés. Un homme drapé de noir et à l'aura très forte en sortit, et il s'adressa aux villageois d'une voix envoûtante et basse : « Viendra l'hiver où vous aurez besoin de moi, car un incendie ravagera vos greniers et tous vos animaux mourront d'une maladie inconnue. Si vous voulez me revoir vous n'aurez qu'à m'appeler par trois fois : mon nom est Amdosias. » L'homme ténébreux retourna dans le cône de couleur qui disparut dans un crissement effroyable. Le mage conjura les habitants de ne jamais appeler Amdosias, car il l'avait reconnu pour être un démon, mais les exhortations du pauvre Azelic ne restèrent pas longtemps dans les mémoires. Quand l'hiver de cette année arriva, ce qu'avait prédit l'homme noir se produisit : en pleine nuit les greniers et réserves de nourriture furent ravagés par un mystérieux incendie et au petit matin toutes les bêtes étaient mortes sans aucune explication rationnelle. Les villageois désorientés, apeurés, trouvèrent en Azelic un parfait bouc émissaire et le pendirent sans attendre. Craignant la famine, ils appelèrent Amdosias, qui apparut, vêtu en chasseur : « Car je vous le dis, celle que vous appelez Chauntéa vous a lâchement abandonnés, elle ne se soucie même pas de ses ouailles, tandis que moi, que tout le monde calomnie, je prends soin de ceux qui me suivent. Vénérez-moi et vous ne craindrez pas la famine. Chaque samedi à partir de minuit je veux que vous me célébriez par le biais de somptueuses orgies et chaque solstice j'exige un sacrifice humain. En échange, je donnerai la fertilité éternelle à la terre. » En réponse, un paysan exhorta ses concitoyens à ne pas renier leur foi en Chauntéa. Amdosias lui ôta la vie d'un claquement de doigts et hurla à la face de la foule : « Je ne vous force pas à me suivre, mais si vous refusez vous mourrez tous de faim ; je vous demande de me vénérer ou de périr ! »

Quand il disparut enfin, à sa place se trouvaient moult victuailles et les villageois se jetèrent dessus, reniant par là même leur déesse. Chauntéa, outrée par l'attitude de ses enfants, lança une malédiction sur Trallec, malédiction qui prend encore aujourd'hui la forme d'un énorme loup au pelage noir qui trucide quiconque essaie de s'éloigner de plus d'un kilomètre du village, condamnant ainsi les gens à vivre terrés dans leur hameau. Après cinquante années de ce culte noir, un paysan se révolta contre Amdosias et après avoir rallié une bonne partie des habitants, il réinstaura l'antique religion. Cet homme resta à jamais gravé dans les mémoires et les gens de Trallec lui ont trouvé un surnom qui correspondait à sa fougue : Fol Feu. Néanmoins la malédiction resta en place, même si la vénération de Chauntéa renaissait de ses cen-

dres. La déesse, tout de même touchée par le revirement des villageois de Trallec, leur donna un moyen de lever la malédiction : une Porte qui menant vers le passé permettrait de remédier aux erreurs d'autrefois. Mais jusqu'à aujourd'hui, personne n'est sorti indemne de son contact avec la Porte.

Un étrange rêve

Si les aventuriers ne se connaissent pas déjà, ils vont tous faire un étrange rêve dans lequel ils se verront en compagnie d'inconnus (les autres personnages-joueurs ou PJ) effectuant un bivouac au pied d'un énorme rocher aux formes étranges. Là, un jeune homme vêtu d'une longue robe bleu étoilé, ressemblant à un mage, leur parle d'un rendez-vous fixé au lieu-dit de la Fourche du diable, le jour du Festin de la lune. Il leur dit qu'en se rendant à ce rendez-vous, c'est eux-mêmes qu'ils aideront, et de ne pas oublier que souvent, les pierres parlent. Le rêve donne une forte impression de vérité, et quelque chose poussera les PJ à s'intéresser à ce rocher appelé la Fourche du diable. S'ils cherchent des renseignements sur ce lieu, on pourra leur répondre qu'il s'agit d'un rocher de granit situé au nord de la route qui traverse la forêt de Hullack. Des légendes disent que ce rocher serait la fourche du roi des démons transformée en pierre au cours d'un combat contre un ange de lumière. Il parait également que certaines nuits, on peut entendre le démon hurler sa rage à proximité du rocher.

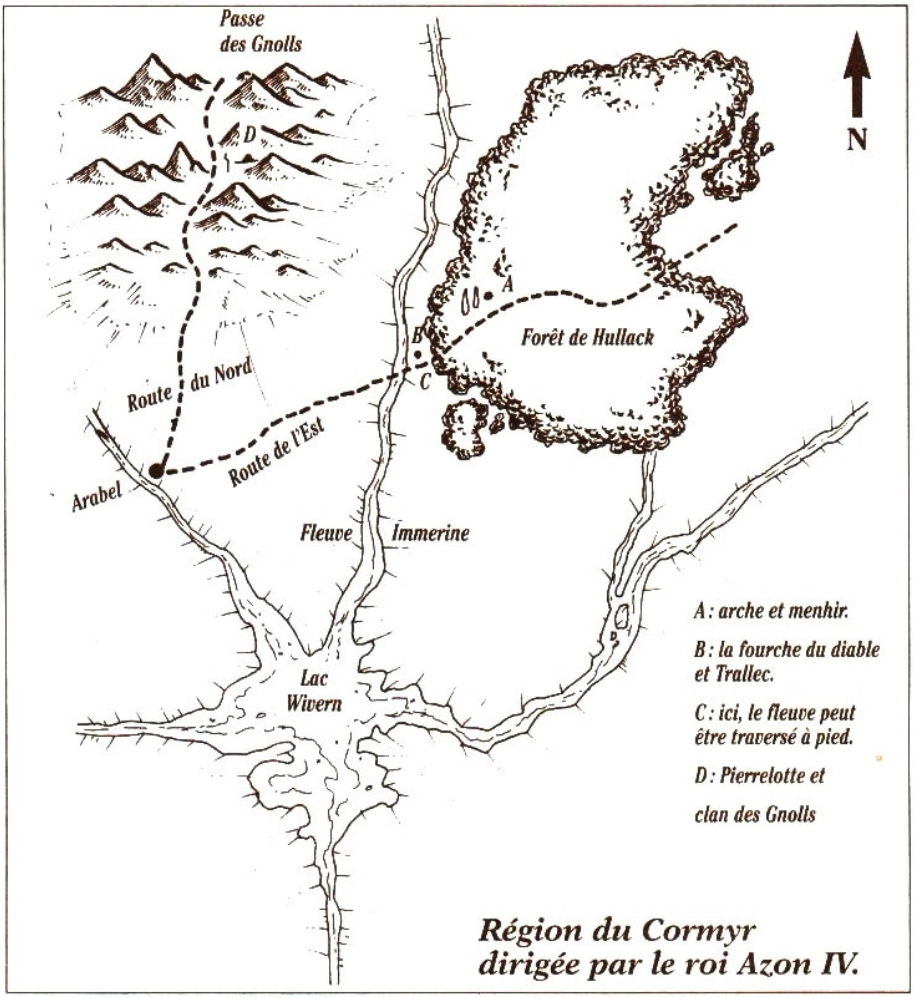
Note : Un PJ compétent en Histoire ancienne pourra faire un test à 0 pour se rappeler de cette légende.

Une question chronologique : les PJ rêveront vers fin marpenoth (octobre) et doivent donc se rendre au rocher le jour du Festin de la lune qui est le premier jour de uktar (novembre), jour où l'on fête des morts.

Première rencontre

Les aventuriers (s'ils ne se connaissent pas déjà) se rencontreront donc normalement au rocher moussu qui évoque grossièrement une fourche, et pourront faire connaissance, malgré ce sentiment de se connaître déjà. En dégageant la mousse qui tapisse le rocher on découvre une antique écriture gravée qui dit : « Le Diable est l'ennemi des Dieux, de ce fait tiens-toi toujours loin de lui ou il dévorera ton Âme. » (Selon le système de jeu, un test de Lecture peut être nécessaire pour déchiffrer le texte.) Alors que la nuit aura déjà installé son noir manteau, un hurlement de loup se fera entendre dans le lointain, hurlement qui paraîtra étrange à quiconque connaît bien les animaux. Au plus profond de la nuit, un jeune homme apparaîtra au milieu du campement, vêtu comme celui du rêve. Il s'adressera aux personnages d'une voix très faible : « Je leur ai pardonné, mais il faut aider les habitants de Trallec qui sont maudits par ma faute. Passez la Porte et empêchez-moi de refaire l'erreur qui m'a été fatale. Je vous en supplie allez à Trallec ! » Puis il devient translucide et disparaît.

Les aventuriers pourront apercevoir, dès le lendemain, des volutes de fumée qui indiquent un lieu habité.



Région du Cormyr dirigée par le roi Azon IV.

Variante : Si vos aventuriers sont vraiment débutants, Azelic rajoutera : « Allez à Trallec, jetez-vous dans le temps car l'Œil de dragon est la solution. »

Le loup triste

Alors que les PJ se dirigent vers le village, ils rencontreront un étrange vagabond qui leur demandera à boire. Après s'être désaltéré, il les mettra en garde s'ils comptent se rendre à Trallec, car le village est occupé par une bande de brutes sanguinaires qui se sont rendus maîtres des lieux. Puis le vagabond se plaindra du fait qu'il ne peut rien faire pour aider les pauvres habitants. Les larmes couleront sur ses joues et il racontera sa vie de misère si tant est que les aventuriers se montrent compréhensifs. Il se dira chargé d'une mission divine par Chauntéa en personne : il doit tuer tout habitant qui essayerait de s'éloigner du village, et cela le torture. Il n'existe que pour exécuter la malédiction divine. Il n'est qu'un instrument et il maudit sa condition exécrable. Il ne recherche que du réconfort auprès des personnages-joueurs. S'ils lui sont sympathiques, il ajoutera qu'eux aussi, s'ils rentrent dans le village, seront considérés comme ses habitants, et donc soumis à la malédiction. S'ils se montrent méchants, il ne leur dira rien.

Note : Ce vagabond n'est pas fou, c'est bien le loup qui tue contre sa propre volonté. Ordinairement, il a l'apparence d'un loup géant au pelage noir et aux yeux lumineux bleu vert, mais il a la capacité de se transformer en humain et aime se promener sous cette forme dans la campagne. Il partira ensuite, laissant les PJ car de toute façon il ne peut rester avec eux, se rappelant la dure réalité de sa « vie ».

Le loup de Chauntéa : AL LN ; Int Exceptionnelle ; CA 4 ; VD 15 ; DV 9 ; pv 40 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dg 2d6 ; AS Néant ; DS Résurrection ; RM 20 % ; TA G ; M Sans peur. **Compétences spéciales** : Si le loup est tué, il est ressuscité 1 heure après. Il peut se téléporter 1 fois par heure. Seules des armes magiques peuvent le toucher.

Le village de Trallec

Trallec est un petit village confortablement installé à la lisière de la forêt de Hullack. Il est constitué de plusieurs dizaines de chaumières au toit de chaume (provenant des champs alentours qui sont étrangement proches des habitations), d'une auberge située au centre, d'un temple qui a été ravagé par un incendie récent (quelqu'un s'y connaissant en religion pourra reconnaître un lieu consacré à Chauntéa), de greniers à nourriture, et divers enclos et poulaillers. Et en détail :

— Le temple incendié : il a été brûlé par la bande de pillards et le prêtre qui y vivait a péri dans les flammes.

— L'auberge *Au chat sans queue* : c'est une sympathique bâtisse dirigée par Atrill (le chef du village), sa femme Xularine et leurs deux fils âgés de treize et seize ans. Atrill est en possession de ▷

papiers ayant appartenu à Azelic, papiers récupérés il y a plusieurs années dans les restes des fondations de la tour du mage qui sont encore visibles sur la place centrale.

— Les fondations de la tour : on peut toujours les remarquer mais on ne peut rien y trouver d'intéressant.

Il y a également d'autres endroits comme le cimetière situé à l'est du village au milieu des champs, la statue du héros local Fol Feu et un vieux puits.

Un village occupé

En s'approchant du village, les PJ pourront remarquer que l'ambiance n'est pas à la fête. A un moment, une femme nue, tentant vainement de se couvrir avec les pans d'une robe déchirée, est poursuivie par un homme hirsute qui finalement la rattrape et la traîne jusqu'à l'auberge. Cela fait trois jours que Trallec est occupé par une bande de pillards en maraude dirigés par un clerc de Loviatar. Le clerc, ses deux lieutenants et cinq guerriers dorment à l'auberge, les dix guerriers restants sont eux logés dans des maisons. La bande compte rester encore trois jours puis massacrer tout le monde, piller et s'attaquer à d'autres villages. Dans Trallec, nul n'ose s'opposer à eux car le clerc de Loviatar semble puissant.

Note : Liberté est le maître mot de cette partie de l'aventure, c'est au meneur de jeu (MJ) de gérer le plan d'attaque des PJ en gardant à l'esprit qu'une attaque frontale de leur part se terminerait en bain de sang... pour eux. Il faut donc que les PJ fassent preuve de subtilité et le MJ est encouragé à accorder des bonus de surprise aux aventuriers discrets.

La bande

En dehors des trois brigands décrits ci-dessous, le reste de la bande est constitué de guerriers standard.

Anton Demarck

Clerc de Loviatar, Anton est un homme dans la force de l'âge, particulièrement sadique et cynique. Il compte faire le plus de morts de façon horrible et ensuite piller le village, pour la plus grande gloire de sa déesse.

Anton Demarck (clerc niv. 6) : AL LM ; CA 2 ; VD 5 ; pv 34 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d6+2 ; AS Sorts. For 12, Dex 10, Con 16, Int 10 ; Sag 17 ; Cha 13. **Sorts** : 5x 1er niveau, 5x 2e niveau, 3x 3e niveau. **Équipement** : plastron de harnois blanc + bras et jambes de mailles, casque, masse + 1, cheval, sac à dos + divers et 50 po. Symbole religieux : chat noir à neuf queues.

Hal Virkler

Guerrier, Hal est un homme sans caractère qui suit bêtement Anton. Lui aussi est prêt à toutes les atrocités.

Hal Virkler (guerrier niv. 5) : AL LM ; CA 2 ; VD 6 ; pv 37 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dg 1d10+3. For 17, Dex 12, Con 15, Int 10 ; Sag 12 ; Cha 11. **Compétences spéciales** : spécialisation épée à 2 mains. **Équipement** : harnois blanc (plates), protégé à la tête par un camail de mailles, épée à deux mains, cheval, sac, divers, 35 po.

Anton Demarck

Hal Virkler

Belavoqlar

Belavoqlar

Guerrier, Belavoqlar est un orque qui s'est enfui de sa tribu après avoir assassiné un prêtre de Gruumsh (le dieu des orques). Il reste avec Anton faute de mieux, mais il est prêt à le trahir à la première occasion.

Belavoqlar (guerrier niv. 5) : AL NM ; CA 7 ; VD 9 ; pv 45 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dg 2d6+3. For 16, Dex 10, Con 18, Int 8 ; Sag 12 ; Cha 8. **Compétences spéciales** : spécialisation en lance de guerre. **Équipement** : haubert de mailles, lance de guerre, sac, divers, cheval.

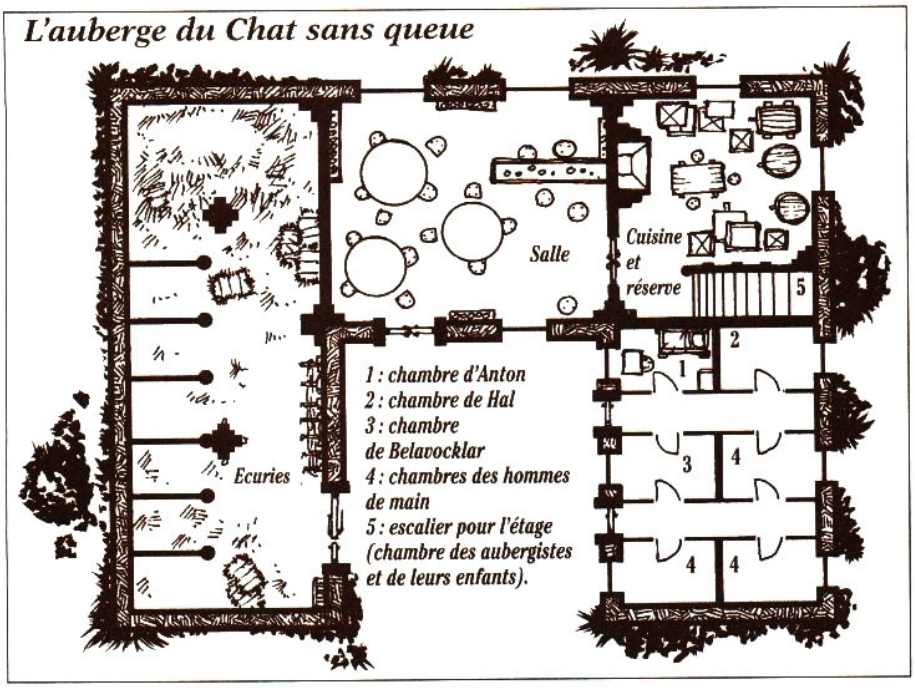
Trallec libéré

Les PJ, une fois la bande mise en déroute, seront portés en triomphe, mais la joie sera de courte durée car le village est toujours sous l'emprise de la malédiction. Atrill exposera le problème aux PJ, leur expliquant l'origine de cette malédiction, le pacte avec le démon, le loup... Il leur montrera aussi des livres ayant appartenu à Azelic. Ils traitent presque tous de façon théorique de la magie de l'illusion. Mais il y a aussi un traité de gemmologie dont deux pages sont copieusement annotées.

Elles concernent l'Œil de dragon, une gemme grosse comme la tête d'un homme adulte, d'une extrême pureté, façonnée par le souffle ardent des dragons rouges. Ce joyau est obtenu en fondant plusieurs pierres précieuses (rubis, saphir...), ce qui donne naissance à une pierre de couleur pourpre avec des reflets bleutés. Certains sages indiquent que ces gemmes, appliquées sur les yeux du dragon, lui permettent de voir le monde sous un angle beaucoup plus enchanteur. Il est à *Noter* que seuls les dragons rouges les plus habiles arrivent à en créer, car un souffle trop faible donne un mauvais mélange et un souffle trop fort consume tout sans distinction. Azelic a obtenu ces renseignements auprès des joailliers d'Arabel, une ville d'où peuvent venir certains des aventuriers.

Atrill dira également que chaque année, pas très loin dans la forêt, apparaît une arche de pierre. Elle surgit dès le jour du Festin de la lune et reste là pendant un mois. Au cours de ces dernières années, tous les gens qui s'en sont approchés sont revenus complètement idiots. Personnellement, lui s'est déjà approché de la clairière, mais il n'a jamais eu le courage d'aller plus loin. Il décrira brièvement l'endroit : « L'arche est en pierre noire et sert de bâti à une porte en bronze à double battant, à côté de l'arche se trouve un étrange menhir rappelant vaguement la silhouette d'un homme. »

Les PJ ont maintenant tous les éléments en main et ils n'ont plus qu'à aller à la porte et de là dans le passé.



Une clairière tranquille

Les PJ pourront aller sans difficulté à la clairière qui est située à environ 400 m du village, dans la calme forêt de Hullack. Elle est comme l'a décrite Atrill. A quelques mètres de là se trouve également le menhir à la forme vaguement humanoïde, qui fait bien ses trois mètres de haut.

Note : Tout PJ possédant des dons magiques, ou ayant un score de Sagesse d'au moins 15, pourra sentir la force diffuse qui règne dans la clairière.

La porte ne possède pas de serrure, mais de simples anneaux sur les battants. Dès qu'on essaiera de l'ouvrir, le menhir s'animera, et d'une bouche de pierre subitement apparue sortira une suite de sons rocailleux qui se transformera petit à petit en une voix très difficile à écouter pour des oreilles humaines : « Mortels, il faut avoir du mérite pour passer la porte qui mène à autrefois. Si vous désirez pénétrer, il faudra répondre à mon énigme. » A ce moment, les PJ entendront dans leur tête une petite devinette à laquelle ils devront répondre :

« Je suis fugace et invisible comme le vent,
Mais on a essayé de me trouver de tout temps,
Néanmoins je suis restée dans l'esprit des gens,
Alors que les corps se détruiront en pourrissant,
Mon destin est de partir en volant,
Trouve mon nom et tu resteras vivant,
Ou sinon je te quitterai et tu ne seras plus
qu'un idiot beuglant. »

La réponse est l'âme. Même si cela n'est pas évident, ils peuvent se rappeler que « les pierres parlent » et que l'inscription sur la Fourche du diable donnait déjà une indication.

Note : Trouver la bonne réponse donne le droit de passer la porte, tandis qu'une mauvaise réponse arrache l'âme du corps, transformant le PJ en légume. Heureusement on peut essayer de résister en réussissant un affrontement de la Conscience contre la Raison.

- Pour AD&D : avec un d20 faire un jet inférieur à la Sagesse.
- Pour Simulacres : réussir un test Esprit ✳ + Résistance ■ + Humain 🚶.
- Pour Warhammer : réussir un jet inférieur à la FM avec 1d100.

Au-delà de la porte

La porte ouverte est inondée d'une puissante lumière aveuglante blanche vers laquelle plongeront les PJ. Ils auront un sentiment désagréable de chute qui semble interminable, suivi d'une douleur dans la tête, qui les fait sombrer dans les ténèbres. Ils se réveilleront dans la même clairière, qui est subtilement différente (des arbres qui manquent, d'autres qui sont plus petits...). L'arche et le menhir sont toujours là, mais passer à travers la porte semble ne plus avoir d'effets.

Note : Les PJ sont toujours dans la forêt de Hullack, mais deux cents ans avant leur naissance !

Conséquences pour AD&D : La guerre des Avatars n'a pas encore eu lieu, ainsi que les changements qui en résultent (pas de prêtres spécialistes ; pas de mages spécialistes...). Ce sera au MJ de faire certains petits changements de son cru.

Le Trallec du passé

Les PJ pourront retourner à Trallec, qui ressemble beaucoup au village actuel, quoique plus grand, mais la majorité des bâtiments qu'ont connus les PJ sont semblables, tout en étant assez différents tout de même. Sur la place, on peut remarquer une petite tour en bois située à l'emplacement des fondations que les PJ ont pu voir dans le « présent ». La malédiction n'existant pas encore, l'ambiance dans le village est normale. Les gens se retrouvent le soir à l'auberge pour des veillées au cours desquelles la gaieté est de mise. Les PJ pourront s'intégrer facilement car les villageois n'ont pas de préjugés envers les étrangers.

Note : L'argent des PJ n'a pas encore cours et leur monnaie vaut la moitié de sa réelle valeur (sauf pour l'or).

Les PJ peuvent rencontrer Azelic à l'auberge, pour la veillée. Ils reconnaîtront immédiatement le mage qui est un homme assez jeune pour son expérience (une vingtaine d'années), et ils le verront créer des petites illusions pour illustrer les histoires merveilleuses racontées par un gaillard ventripotent. Il est facile de se lier avec Azelic, qui sera ravi de rencontrer des voyageurs si sympathiques. C'est un homme bon, affable, avec une certaine dose d'humour. Il pourra être particulièrement intéressé par un éventuel mage du groupe. Azelic invitera les PJ dans sa petite tour et sera très fier de présenter le rituel qu'il met sur pied depuis maintenant cinq longues années.

La tour du mage

La tour est assez petite mais largement suffisante pour une personne. Le rez-de-chaussée sert de cuisine et de salle de bains, le premier étage est une chambre très mal rangée et le deuxième étage abrite le laboratoire alchimique. Ce dernier est encombré d'étagères contenant bocaux, pots et sachets, il y a également un lutrin sur lequel est posé le grimoire du mage, ainsi qu'une table encombrée de fioles, cornues, papiers et même un athanor. Au fond de la pièce, un bureau disparaît sous des monticules de rouleaux de parchemin. Azelic proposera au mage du groupe des aventuriers de l'aider dans son rituel. Dans ce but, il lui en expliquera les principes généraux et lui fournira ses *Notes* de travail. Enfin, il lui proposera de loger dans sa tour.

Note : Pour comprendre avec précision comment fonctionne le rituel, le mage doit lire les papiers d'Azelic.

- Pour AD&D. Le personnage mettra Intelligence/3 jours pour intégrer toutes les données. ▷

Après cette période, il devra faire un test de Connaissance des sorts ou encore un test d'Int à - 6.

● Pour Simulacres : Il faut passer 7 - Esprit ✳ jours pour lire les grimoires. Puis faire un test Esprit ✳ + Perception ◁ + Mécanique ↗ + Art magique (ou -4).

● Pour Warhammer : Il faut passer 10 - (Int/5) pour lire les grimoires. Puis réussir un jet d'Int/2 pour tout comprendre.

Un réussite indique qu'Azelic a remplacé un composant par un autre. Il a remplacé l'Œil de dragon par une poudre très fine de rubis et de saphirs, liée avec du miel. Questionné à ce sujet, Azelic dira que ce joyau n'est finalement pas vital pour la réussite du sort. Il a trouvé de toute façon un bon substitut et puis, comment pourrait-il s'approprier une telle pierre ? D'après les joailliers d'Arabel, seul un dragon rouge possède un tel joyau.

De plus, il est prêt à faire le rituel car une conjonction astrologique favorable aura lieu d'ici trente-trois jours, conjonction qui ne se représentera pas avant un demi-siècle. Cela le pousse à négliger ce détail, qui de toute façon ne peut pas entraver son rituel qui est « parfait ».

Azelic est fier de son expérience. Et il ne changera pas facilement d'idée, étant têtu comme une vieille mule. Si, pour éviter la catastrophe, les PJ se proposent pour aller chercher cet Œil de dragon, Azelic leur répondra d'un ton ironique d'aller demander aux sages d'Arabel où se trouve le dragon rouge le plus proche pour le trucider dans son antre. Il leur dira de redescendre sur terre et d'arrêter de rêver. Si les PJ lui racontent d'où ils viennent et pourquoi ils sont là, il les prendra pour de gentils fous. Au sujet de l'arche dans la forêt, il est à *Noter* que les habitants connaissent son existence, et ayant eu les mêmes incidents que dans le présent (des gens qui en reviennent idiots), Azelic les a dissuadés de s'en approcher. Il est tout de même intrigué par cette arche, mais étant à fond dans son rituel il ne s'en est pas intéressé outre mesure.

Si les PJ se montrent persuasifs, Azelic acceptera de les écouter, et s'ensuivra une longue discussion qui s'achèvera tard dans la nuit. Il insistera même pour que les PJ lui montrent l'arche en détail et restera abasourdi. Mais il reprendra du poil de la bête et chargera les PJ d'aller à Arabel pour obtenir de plus amples renseignements au sujet de l'Œil de dragon, et s'il s'avère exact qu'un dragon vivant dans les environs possède un tel joyau, les PJ devront revenir l'avertir.

Azelic (magicien niv. 10) : AL NB ; CA 6 ; VD 12 ; pv 26 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; AS Sorts. For 12, Dex 13, Con 15, Int 18 ; Sag 9 ; Cha 16. **Sorts** : *Choisissez tous ceux qui vous semblent appropriés, avec notamment beaucoup d'Illusion et d'Enchantement, et très peu de sorts d'attaque ou de défense.*

La ville d'Arabel

Après avoir réussi à convaincre Azelic, les PJ devront partir pour Arabel le plus vite possible.

60 km séparent Trallec d'Arabel et les PJ mettront environ trois jours pour y parvenir. Le premier jour sera calme et monotone ; au deuxième jour, les PJ rencontreront une caravane de marchands venant d'Arabel et se rendant à l'est. Ils sont sympathiques et pourront faire des prix sur certains articles. Avant de repartir, ils avertiront les PJ qu'une horde de chiens sauvages traîne dans les environs d'Arabel, et qu'ils ont réussi à les faire fuir grâce à leurs arbalètes, arbalètes qu'ils proposent d'ailleurs à un prix défiant vraiment toute concurrence. Le troisième jour en fin de matinée les PJ seront attaqués par une meute de chiens sauvages, les mêmes qui ont attaqué les marchands.

Note : Les chiens, au nombre de neuf, fuiront s'ils subissent au moins 50 % de perte et s'attaqueront alors aux cadavres.

Les PJ atteindront Arabel à la fin de la journée. C'est une ville de taille moyenne protégée par de solides murailles. De nombreux postes de commerce sont installés à l'extérieur. La ville est renommée pour son travail des pierres précieuses ainsi que pour son charbon venant de la passe des Gnolls. A l'intérieur, les PJ remarqueront un temple dédié à Tymora ainsi que des chapelles appartenant aux cultes de Dénéir, Heaume, Lliira, Milil, Tempus, Waukyne, et ils n'auront aucune difficulté à trouver une bonne auberge pour la nuit.

Un sage ?

Les PJ devraient rechercher une personne spécialisée dans la connaissance des pierres précieuses. Ils pourront aller dans des bijouteries mais n'auront aucun résultat probant concernant l'Œil. Après quelque temps d'enquête, on leur donnera l'adresse d'une femme qui s'intéresse aux pierres très rares. L'adresse indiquée (au 13 rue des Fleurs) est une maison cossue à deux étages, accolée à deux autres demeures. Une femme d'âge mûr répondra aux PJ et se présentera comme Visorile Dabey, experte en pierreries rares et draconiques. Après leur avoir servi une petite collation, elle s'occupera de les renseigner. Elle ira chercher dans sa bibliothèque un vieux livre écrit par un certain Fibule, un gobelin explorateur. D'après cette source, vivrait dans la passe des Gnolls un dragon rouge millénaire du nom d'Agralecht et qui posséderait deux Yeux de Dragon. Ce dragon, bien que maléfique comme tous ses frères, serait largement moins agressif et serait surtout un grand mélomane. Au point qu'une légende dit qu'il s'est déjà laissé amadouer par un musicien hors pair au point de ne pas l'occire et de le laisser repartir sain et sauf. Forts de ces renseignements, les PJ devraient avertir Azelic qui décidera de les accompagner pour essayer de s'emparer d'un Œil.

Note : Azelic n'accompagnera les PJ que si ceux-ci l'ont convaincu de la véracité de leurs dires, sinon ils devront se débrouiller seuls. Il faut de deux à trois jours de marche pour rejoindre la passe des Gnolls si l'on part d'Arabel ou de Trallec.

La passe des Gnolls

Au fur et à mesure que les PJ se rapprochent de la passe, le terrain évolue petit à petit en collines qui après deux jours de marche éreintante, se changeront en montagnes.

Après un jour de marche sans le moindre signe de vie, les PJ vont être attaqués, à la nuit tombée, par un couple de trolls hargneux car affamés. Azelic se chargera du mâle tandis que la femelle agressera les PJ.

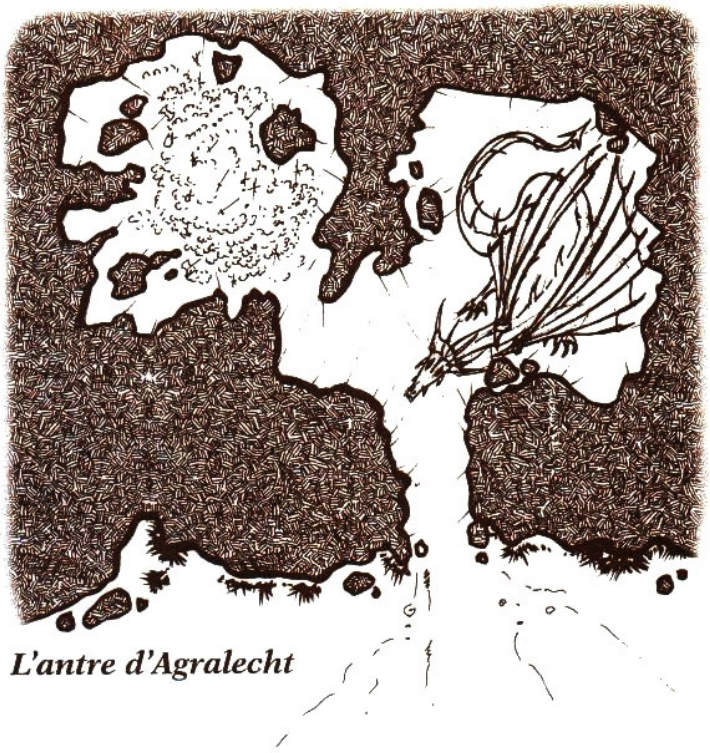
Note : Si Azelic n'accompagne pas les PJ, un seul troll les attaquera, sinon la femelle essayera de fuir avec un PJ qu'elle emmènera de force car elle le trouvera à son goût (le PJ dont le charisme est le plus bas). Si les PJ cherchent leur repaire, il faut réussir des jets en Observer pour finalement découvrir une caverne puante au sol tapissé d'excréments, d'ossements et de diverses babioles. En triant, on pourra trouver pour 300 po de pièces ou bijoux.

Trolls : AL CM ; Int Faible ; CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dégâts 1d4+4/1d4+4/1d4+8 ; AS Néant ; DS Régénération ; RM Néant ; TA G (3 m) ; M Élite (14). **Caractéristiques spéciales** : *Régénération de 3pv/round. Il faut les brûler pour les détruire.*

Le village de Pierrelotte

Deux jours après la rencontre avec les trolls, les PJ arriveront en vue d'un village de mineurs constitué d'une vingtaine de maisons en pierre et d'une taverne faisant également office de magasin général. Au pied des montagnes environnantes, on peut remarquer les mines de charbon où s'affairent des dizaines de mineurs nains. Alors que les PJ allaient entrer dans Pierrelotte, un groupe d'une vingtaine de nains bardés de métal et armés de haches à deux mains viennent promptement à leur rencontre. L'un d'eux leur demandera, dans un commun approximatif, la raison de leur visite. Si on parle d'un dragon rouge, il s'exclamera qu'il n'en a jamais vu dans la région. Mais rassuré quant aux intentions des PJ, il les laissera entrer dans le village en leur précisant qu'ils craignent une attaque de gnolls, qui sont très nombreux dans cette région. Il ajoutera également qu'ils ont recueilli il y a deux jours un elfe, unique survivant d'une troupe d'aventuriers menée par un ménestrel elfe aussi fou que les PJ, car lui aussi parlait de rencontrer un dragon rouge et de lui jouer quelques morceaux de luth. Malheureusement, ils sont tombés dans une embuscade de gnolls et des six membres du groupe un seul a survécu, quatre ont été massacrés et le ménestrel a été enlevé ; autant dire que maintenant il est mort et enterré.

Les PJ peuvent rencontrer l'elfe blessé qui se repose chez un mineur qui l'a hébergé. Il se nomme Siviel et souffre de multiples fractures aux côtes. Il pourra leur raconter sa folle équipée avec le ménestrel Imsaak qui avait retrouvé des écrits relatant l'existence d'un très vieux dragon rouge dans la passe des Gnolls. Ce dragon avait la réputation d'être un mélomane et Imsaak s'était mis en tête de l'impressionner en lui jouant ses plus belles compositions. Hélas !, ils se sont fait massacrer par ces mau-



L'antre d'Agralecht

dits gnolls. Siviel ajoutera que cela s'est produit alors qu'ils allaient bientôt atteindre son antre, situé dans une montagne au sommet tronqué, plus au nord, à environ trois jours de marche de Pierrelotte.

Note : Les PJ devraient penser qu'ils augmenteraient leurs chances de survie face au dragon en y allant avec un ménestrel. Ils devraient donc logiquement prendre la décision de libérer Imsaak des griffes des gnolls. S'ils n'y pensent pas (même à l'impossible nul n'est tenu) et qu'Azelic est avec eux, c'est lui qui décidera de ce plan d'action. Les mineurs leur indiqueront où se trouvent les gnolls : à un jour de marche à l'est, sur un plateau rocheux.

Le clan de Krash el Glavio

Les PJ devraient trouver sans difficulté l'endroit où vit le clan, cependant ils ont 25 % de malchance de rencontrer, en y allant, une troupe de 10 gnolls guerriers. Le village est constitué d'une cinquantaine de maisons de pierre. En observant, les PJ peuvent compter une centaine d'habitants, au milieu desquels un elfe vêtu d'habits colorés s'évertue à jouer du luth, pour le plus grand plaisir des enfants qui l'entourent. Comment délivrer Imsaak ? Un aventurier observateur pourra remarquer qu'il se passe quelque chose d'inhabituel : plusieurs femelles rentrent fréquemment dans la même maison et en ressortent avec des linges pleins de sang, visiblement soucieuses. On ne peut pas en voir plus de loin. Les PJ ont plusieurs possibilités pour délivrer Imsaak :

1) Le délivrer subtilement de nuit. Là encore, les PJ devront être discrets et le MJ leur accordera des bonus en fonction de leur plan. Le soir, Imsaak est emmené dans la maison du chef et les PJ devront s'y introduire et agir en douceur sinon ils seront repérés et seul Azelic parviendra à s'enfuir. Imsaak devra donc jouer de superbes mélodies pour calmer les ardeurs meurtrières des gnolls.

2) Aller ouvertement au village. Azelic désapprouvera cette solution. D'ailleurs, les PJ se feront vite emprisonner. Ils seront présentés à Krash el Glavio (Tête de mort en gnoll), un énorme flind (gnoll trapu) qui en fera ses bouffons.

Note : Ceci est également valable si les PJ ont choisi l'option n° 1 et qu'ils n'ont pas été assez discrets.

Une fois emprisonnés, les PJ comprendront l'étrange manège décrit plus haut. Une des femelles du chef a eu des complications au cours de son accouchement, entraînant une grave hémorragie interne. Le prêtre du clan est incapable de la soigner et il ne lui reste plus qu'un jour ou deux à vivre. Les PJ pourront persuader Krash el Glavio de la soigner. Dans la maison du prêtre gnoll, les personnages qui ont des connaissances à la fois en botanique et en médecine trouveront de la pivoine, une plante utilisée contre les infections et les hémorragies. Utilisée en cataplasme, elle arrêtera les saignements. Il est bien sûr possible d'envisager, pour ceux qui le peuvent, des soins magiques. En remerciement, les PJ et Imsaak seront libérés.

Gnolls (BM p. 122) : AL CM ; Int Faible ; CA 5 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 2d4 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA G ; M Stable.

Krash el Glavio (Flind, BM p. 122) : AL LM ; Int Moyenne ; CA 5 ; VD 9 ; DV 2+3 ; pv 18 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d6 ; AS Désarmer ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Stable.

L'antre d'Agralecht

Imsaak est un haut elfe doué d'une bonne éloquence ainsi que de talents musicaux exceptionnels, et les PJ seront très impressionnés par les mélodies qu'il improvise au pied levé. Si les PJ lui exposent leur problème, il sera tout à fait d'accord pour les aider, son but étant de rencontrer Agralecht même s'il devait pour cela aller jusque dans les neufs enfers.

Imsaak (Barde Elfe niv. 5) : AL CN ; CA 8 ; VD 12 ; pv 20 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d4. For 9, Dex 19, Con 9, Int 15 ; Sag 7 ; Cha 15. **Sorts** : Imsaak n'a pas de sorts de magicien.

Le ménestrel mènera les PJ durant deux jours, au bout desquels ils arriveront au flanc d'une montagne au sommet tronqué.

Note : Pendant ces deux jours, le MJ peut agrémenter le voyage d'une rencontre avec d'autres gnolls très hargneux qui rêveront de dépouiller de si beaux aventuriers. Ils appartiennent à une autre tribu que celle qui avait capturé Imsaak. Mais si les aventuriers ont soigné la femme de Krash el Glavio, celui-ci leur aura remis un petit médaillon de cuivre qui, tant qu'il est brillant (entre trois et dix jours), avertit que son porteur est sous la protection personnelle de Krash. L'autre tribu préférera alors effectuer une retraite prudente...

Au flanc de la montagne s'ouvre une gigantesque entrée de caverne. Imsaak demandera aux PJ de déposer leurs armes pour ne pas courroucer le dragon, puis il s'avancera, se montrant à la bête. Le monstre est titanesque, ▷

il doit mesurer une quarantaine de mètres et sa peau écailleuse couleur rubis incrustée de pierreries semble impossible à blesser avec des armes de taille humaine. Le grand ver hurlera sa rage de voir des sous-créatures pénétrer dans son domaine, mais il sera vite charmé par la musique. Pendant plus de deux heures, Imsaak interprétera de somptueuses mélodies et le dragon, goûtant avec délectation aux harmonies, invitera le groupe à se rapprocher de lui. Les PJ pourront ainsi contempler le monceau de trésor dont regorge sa caverne. Finalement, Imsaak finira son répertoire par une chanson triste. Agralecht, une fois le luth endormi, lui proposera d'une voix puissante comme le tonnerre un cadeau pour le remercier d'avoir si bien joué. Sans hésiter il lui donnera un Œil de dragon puis ordonnera que l'on quitte son domaine.

Variantes : Si les PJ n'ont pas Imsaak avec eux, Azelic, grâce à ses talents d'illusionniste peut également créer des sons mélodieux. Si ni l'un ni l'autre n'est avec eux, ils peuvent essayer de dérober le joyau, entreprise qui devra être très périlleuse. Agralecht interceptera immanquablement les PJ (c'est un dragon rouge vieux et rusé), mais surpris de voir des sous-créatures si téméraires, il acceptera d'écouter leur histoire. S'ils sont convaincants, le dragon offrira de venir lui-même apporter l'Œil de dragon à Trallec. Il les préviendra « loyalement » que si le rituel n'existe pas, il détruira à la fois le village et les aventuriers. En voyant qu'Azelic a effectivement préparé un tel rituel, il retournera chez lui, légèrement déçu.

Dragon rouge (BM p. 72) : AL CM ; Prenez les caractéristiques maximales de ce type de dragon.

Épilogue

Grâce au joyau Azelic pourra effectuer son expérience qui se déroulera sans anicroche. Au même moment, les aventuriers seront transportés d'un seul coup dans leur « présent ». Dans ce Trallec, beaucoup de choses auront changé : la statue de Fol Feu sera remplacée par celles des aventuriers et d'Azelic. De plus, Chauntéa bénira les PJ, ce qui leur permettra d'échapper une fois dans leur vie à une mort certaine (chose courante chez les aventuriers). Cette bénédiction prendra la forme d'un coup de veine extraordinaire au choix du meneur de jeu.

GLOSSAIRE

Amdosias : roi des démons ; possède de monstrueux pouvoirs magiques.
Chauntéa : déesse majeure de l'agriculture.
Loviatar : demi-déesse de la douleur et du chagrin.
Tymora : déesse mineure de la chance, de la fortune et patronne des aventuriers.
Dénéir : demi-dieu de l'art et de la littérature.
Heaume : dieu mineur des gardiens.
Lliira : demi-déesse de la joie et de l'hospitalité.
Milil : demi-dieu de la poésie et de l'éloquence.
Tempus : dieu majeur de la guerre.
Waukyne : déesse mineure du commerce, patronne des marchands.
Élysée : plan où vont certaines bonnes âmes après la mort (il existe beaucoup d'autres plans du Bien).

Guerre des Avatars : guerre qui s'est déroulée sur terre une dizaine d'années avant le scénario, au cours de laquelle on a vu les dieux s'affronter sous forme mortelle.

Annexes

Caractéristiques pour Simulacres

Le loup de Chauntéa

Test Combat : 13. **Test Perception** : 13. **Points de vie** : 66. **Armure** : 1/0/1. **Dégâts** : [E]PV. **Résistance à la magie** : 10. **Taille** : 2 m au garrot. **Description spéciale** : Si le loup est tué, il est ressuscité 1 heure après. Il peut se téléporter 1 fois par heure. Seules des armes enchantées peuvent le blesser.

Anton Demarck

PMJ Fort. **Métier** : Prêtre de la Douleur. **Talents** : Art magique +0, Cérémonie +0, Masse +0. **Équipement** : Armure lourde (2/1/0) ; Masse enchantée [E]PV et [E]PS. **Énergie divine** : 1. **Sorts** : Émotion (Charme), Détection de la souffrance (Divination), Maladie (Sorcellerie).

Hal Virkler

PMJ Fort. **Métier** : Guerrier. **Talents** : Épée +2. Puissance 1. **Équipement** : Armure lourde (2/1/0) ; Épée à deux mains [C]PV et [A]PS.

Belavoqlar l'orque

PMJ Fort (7PV). **Métier** : Guerrier. **Talents** : Lance +1. Puissance 1. **Équipement** : Armure légère (1/0/0) ; Lance [C]PV et [C]PS.

Azelic

PMJ Faible (4 EP). **Métier** : Magicien. **Talents** : Art magique +2, Agriculture +1, Comédie +1. **Énergies magiques** : Air 2, Eau 2, Illusion 2, Enchantement 2 **Sorts** : Créer des odeurs (Air), Créer des sons (Air), Parler aux créatures volantes (Air), Arrêter les saignements (Eau), Détecter de l'eau (Eau), Faire pleuvoir (Eau), Créer un hologramme (Brume), Envoyer un rêve (Brume), Créer un focus (Enchantement), Lier focus et objet (Enchantement).

Trolls (SD p. 50)

Test Combat : 9. **Test Perception** : 5. **Points de vie** : 6. **Points de souffle** : 4. **Points d'Énergie** : 2. Puissance 2. **Armure** : 0/0/2. **Dégâts** : [E]PV (arme). **Taille** : 2 m. **Poids** : 180 kg. **Description spéciale** : Ils se reconstituent en 6 heures, sauf si on les brûlent.

Gnolls

Lieu de vie : montagnes. **Fréquence** : commun. **Test Combat** : 9. **Test Perception** : 5. **Points de vie** : 4. **Points de souffle** : 4. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [E]PV et [A]PS. **Taille** : 2,20 m. **Poids** : 90 kg. **Description spéciale** : Les gnolls sont des humanoïdes à tête de hyène.

Krash el Glavio

Test Combat : 9. **Test Perception** : 7. **Points de vie** : 4. **Points de souffle** : 5. **Armure** : 0/0/2. **Dégâts** : [E]PV. **Taille** : 1,90 m. **Poids** : 80 kg.

Imsaak l'elfe

PMJ Faible. **Métier** : Ménestrel. **Talents** : Éloquence +2, Luth +2. Précision ⊕ 2. **Équipement** : dague [D]PV.

Agralecht le dragon rouge

Il est l'un des plus forts des dragons rouge. Le groupe des PJ n'a aucune chance en combat contre lui.

Caractéristiques pour Warhammer

Le loup de Chauntéa (Forme humaine)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	30	5	4	8	40	1	24	40	37	50	60	33

Métier : Mendiant.

Forme loup (voir loup de la nuit, WJdRF p. 241)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	50	–	4	4	17	40	2	–	66	29	29	29	–

Anton Demarck

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	6	6	6	11	70	3	44	60	46	50	88	43

Métier : Répurgateur.

Hal Virkler

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	60	7	6	13	50	3	35	62	37	60	43	54

Métier : Capitaine-Mercenaire.

Belavoqlar (guerrier orque, voir WJdRF p. 241)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	23	5	4	8	30	2	30	27	17	33	35	15

Azelic

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	37	5	4	9	62	1	54	57	66	53	58	39

Métiers : Sorcier niv. 3. **Sorts** : tous les sorts de magie mineure, Boule de feu, Aura de résistance, Débilité, Immunité au poison, Vol, Éclair, Épée animée, Malédiction d'attraction des projectiles, Pont magique.

Trolls (WJdRF p. 230)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	9	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	6

Gnolls (humanoïdes à tête de hyène)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	34	4	5	8	32	1	41	36	32	40	37	24

Krash el Glavio (chef de guerre Gnoll)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	55	5	6	9	45	2	42	46	33	46	39	30

Imsaak l'elfe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	56	49	3	3	8	80	1	66	57	63	52	45	58

Métier : Ménestrel.

Agralecht le dragon rouge

Il est l'un des plus forts des dragons rouge. Le groupe des PJ n'a aucune chance en combat contre lui.

Sébastien Urbanek
illustration : Igor Chevalier
plan : Cyrille Daujean

La vieille cathédrale

Ce scénario est prévu pour être joué dans les Royaumes oubliés (monde créé pour AD&D, dans le bois Chondal, la forêt du Cormyr, ou celles de part et d'autre de la Grande Vallée), mais peut tout aussi bien se dérouler dans d'autres mondes (dans tous les cas, choisissez une forêt tempérée et bien irriguée). Les joueurs, personnages et meneur de jeu doivent être moyennement expérimentés.

La rencontre

Résumé : *Après un rude combat, les personnages-joueurs (PJ) font la connaissance d'une accueillante tribu d'elfes.*

Alors que les PJ vaquent à différentes occupations à l'orée d'une grande et belle forêt (les mages recherchant des ingrédients, les rôdeurs analysant des traces de griffes sur un arbre, les bardes aèdes charmant leurs chers animaux sauvages, les voleurs désamorçant pièges et collets...), des cris se font soudain entendre des profondeurs de cette forêt.

● Pour AD&D : les PJ d'alignement Bon réagissent au quart de tour et essaient de découvrir d'où viennent ces cris. Après un test réussi (Détecter les bruits (+5 %), Pistage (+1), ou test d'Intelligence ; 2 chances), les PJ débouchent sur une petite clairière.

● Pour Simulacres : un test Corps ○ + Perception ◁ + Végétal ♣ + Pistage réussi permet d'arriver à temps dans une petite clairière.

● Pour Warhammer : les PJ font un test d'Initiative pour savoir d'où vient le bruit.

Là gisent deux elfes, et bientôt un troisième si les PJ n'attaquent pas les trois trolls qui s'en prennent à lui dès leur arrivée (si les PJ ont raté leur test, ils arrivent trop tard pour le sauver).

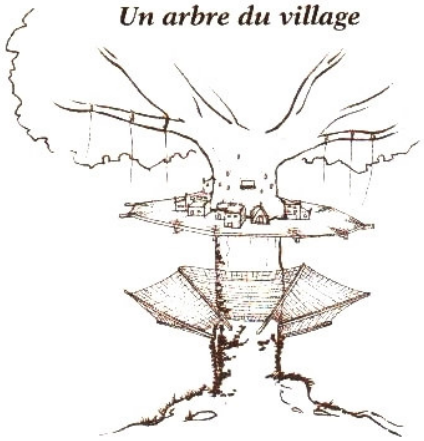
*Trolls (BM p. 286) : AL CM ; Int Faible ; CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dégâts 1d4+4/1d4+4/1d4+8 ; AS néant ; DS Régénération ; RM Néant ; TA G (3 m) ; M Élite (14). **Caractéristiques spéciales** : Régénération de 3pv/round. Il faut les brûler pour les détruire.*

Au bout de 5 rounds de combat, ou dès qu'un troll est tué, des renforts arrivent : une vingtaine d'elfes armés d'arcs et de flèches enflammées.

*Elfes (guerriers niveau 3, BM p. 82) : AL CB ; Int Élevée ; CA 5 ; VD 12 ; DV 3+1 ; pv 20 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 (épée)/1d6 (flèche) ; AS +1 à arc et épée ; DS néant ; RM 90 % contre sorts de charme et sommeil ; TA M ; M Élite. **Compétences spéciales** : les flèches enflammées font 1d4 de dégâts supplémentaires pendent 1d3 rounds.*

Les chances de toucher les PJ avec les flèches (si ces derniers combattent encore les trolls au corps à corps), en visant les trolls, sont de une sur dix. Les trolls liquidés, les elfes soigneront les blessés et accueilleront chaleureusement les PJ (surtout si le troisième elfe a survécu ; petite récompense de 10 po pour l'avoir

Un arbre du village

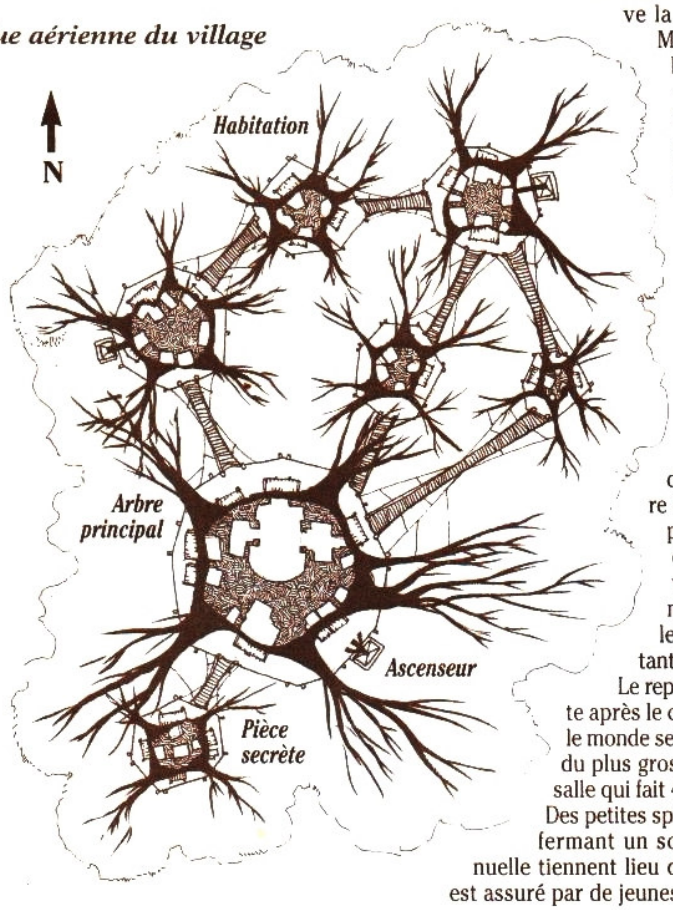


protégé). Ils les inviteront à passer la nuit dans leur village, invitation que les PJ ne peuvent refuser.
Ces 20 guerriers font partie d'une tribu de 200 individus. Cette tribu compte 30 guerriers (niv. 2-3), 20 prêtres de Mailikki (niv. 3), 10 mages (niv. 2), 20 rôdeurs (niv. 3), 10 bardes (niv. 3-4), 80 civils (hommes et femmes), 30 enfants.

L'attaque orque

Résumé : *A la tombée de la nuit, la tribu est attaquée par des orques. Ceux-ci ne feront pas le poids, mais ils arriveront à s'enfuir avec un cimeterre de Grande Vitesse (le trésor le plus précieux de la tribu), en compagnie d'une magicienne (Flon-ael), une traîtresse qu'ils feront passer pour un otage.*

Vue aérienne du village



Le village des elfes est entièrement construit à une hauteur de 50 mètres, sur des arbres gigantesques, atteignant plusieurs dizaines de mètres de large et pouvant être apparentés aux séquoias en ce qui concerne leur taille (environ 100 m).
● Pour AD&D : on y monte grâce à des cordes à nœuds (temps mis pour grimper : elfes 8 rounds, PJ 25 - Dex rounds ; par exemple, un PJ ayant 12 en Dex mettra 13 rounds), ou des ascenseurs en bois, mus par un ingénieux système de cordes et de poulies (temps mis pour monter : 7 rounds).
● Pour Simulacres : le test pour monter est Corps ○ + Action ➠ + Humain 🚶 + Acrobatie. On met 3+ME passes d'armes pour grimper en haut, ou 7 passes d'armes en empruntant les ascenseurs.
● Pour Warhammer : il faut 3 jets de F x10 réussi pour arriver au sommet (un jet par round). Ou prendre les ascenseurs (7 rounds).

Les solides passerelles, construites autour des arbres, sont à ces derniers ce qu'une bague est au doigt ; leurs colonnades et leurs arches, richement décorées, reflètent la joie de vivre des habitants. Des ponts de cordes relient les arbres entre eux.
Les habitations sont construites à même le bois, voire creusées entièrement dans les arbres que de larges couloirs traversent alors de part en part. En ce qui concerne leur société, voici la seule loi à laquelle les elfes obéissent : les enfants ne doivent pas se pencher au-dessus du vide (bien que les arbres soient équipés de filets de protection et que l'on puisse se rattraper aux branches.
Vous l'aurez compris, rien n'entrave la liberté individuelle. Mais si l'un des membres de cette tribu tue, vole ou commet tout autre acte mauvais, il est banni (sans pour autant être maltraité). Tout le monde se montrera courtois et chaleureux envers les PJ, et ce quelles que soient leur race et leur classe.
L'après-midi se déroule tranquillement dans ce havre de joie. Pour les meneurs de jeu désireux d'intégrer cette aventure dans une longue campagne ayant pour cadre ce décor (si les PJ survivent), c'est le moment de leur présenter les personnages importants du camp des elfes.
Le repas du soir est servi juste après le coucher du soleil. Tout le monde se rassemble à l'intérieur du plus gros des arbres, dans une salle qui fait 40 mètres de diamètre. Des petites sphères en lévitation renfermant un sort de Lumière continuelle tiennent lieu d'éclairage. Le service est assuré par de jeunes elfes court vêtus. On mange à même le sol, avec les doigts, et, le repas terminé, la coutume veut que l'on mange le dessert dans l'écuelle d'un voisin de sexe opposé pour lui montrer son « attachement ». Un spectacle est prévu pour animer la soirée. Malheureusement, au cours des festivités, une sentinelle sonne l'alarme : une centaine d'orques attaquent le village.

Orques (x100, BM p. 221) : AL LM ; Int Moyenne ; CA 6 (10) ; VD 9 (12) ; DV 1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 (hache) ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Stable.

Tout va très vite : femmes, enfants et vieillards se cloîtrent dans leurs logis et les guerriers se déploient rapidement pour occuper les points stratégiques de défense. Lorsque les elfes sont prêts à riposter, 30 orques ont déjà pris pied sur les passerelles. C'est le plus expérimenté des guerriers, Axil, qui dirige les opérations (un chef est parfois utile, même chez les elfes). Il demandera aux PJ de repousser les 10 orques montés sur la passerelle sud (une passerelle plus petite, plus basse, et inhabitée. En fait, une pièce secrète renfermant un grand trésor a été creusée dans l'arbre qui soutient cette passerelle). Un petit pont de cordes y mène, mais les orques ne penseront pas à couper les cordes.
Les orques possèdent des boucliers enduits d'une substance collante. Toute arme parée par un tel bouclier a deux chances sur six de rester collée.
● Pour AD&D : jet en Enfoncer pour la libérer.
● Pour Simulacres : l'attaque est considérée comme parée si l'attaquant a réussi son test d'attaque, mais n'a pas fait de dégâts. Pour libérer l'arme il faut faire un test Corps ○ + Action ➠ + Mécanique 🔧 -3.
● Pour Warhammer : un jet de CC réussi est nécessaire pour libérer l'arme (chaque jet consomme une attaque. Un PJ avec A 1 a droit à un seul essai par round).

Lorsqu'il ne reste plus qu'un orque, les PJ remarquent qu'il tient en otage Flon-ael, une jeune magicienne qui a voulu se joindre au combat, et qu'il menace de tuer si les elfes ne lui donne pas le cimeterre de Grande Vitesse (GdM p. 212) qu'ils détiennent !
Avant que les PJ ne puissent réagir, Axil, secrètement amoureux de Flon-ael, entrera dans la pièce secrète et en ressortira avec l'arme convoitée. L'orque annonce qu'il relâchera la fille une fois le cimeterre en main. Axil n'hésite pas, et lui lance l'arme. L'orque intime l'ordre à Flon-ael de la ramasser, puis s'en va par le seul ascenseur que les attaquants aient épargné... en gardant son otage ! Juste avant de disparaître, Flon-ael crie : « Axil, sale traître ! C'est toi qui leur a dit qu'on possédait le cimeterre ! Je t'ai vu la nuit où... », le reste se perd dans la nuit...
En vérité, Flon-ael n'a rien vu. D'ailleurs, c'est elle qui a renseigné les orques sur le cimeterre. L'innocence d'Axil sera vite reconnue par la majorité des elfes (ils savent qu'il n'en aurait jamais été capable). Pour les PJ, il n'en est certainement pas de même, et quelques tensions entre Axil et les PJ (qui croiront plus facilement une jeune et jolie elfe qu'un simple guerrier) peuvent agrémenter le scénario.
Quoi qu'il en soit, il est impossible de poursuivre les orques qui ont coupé toutes les cor- ▷

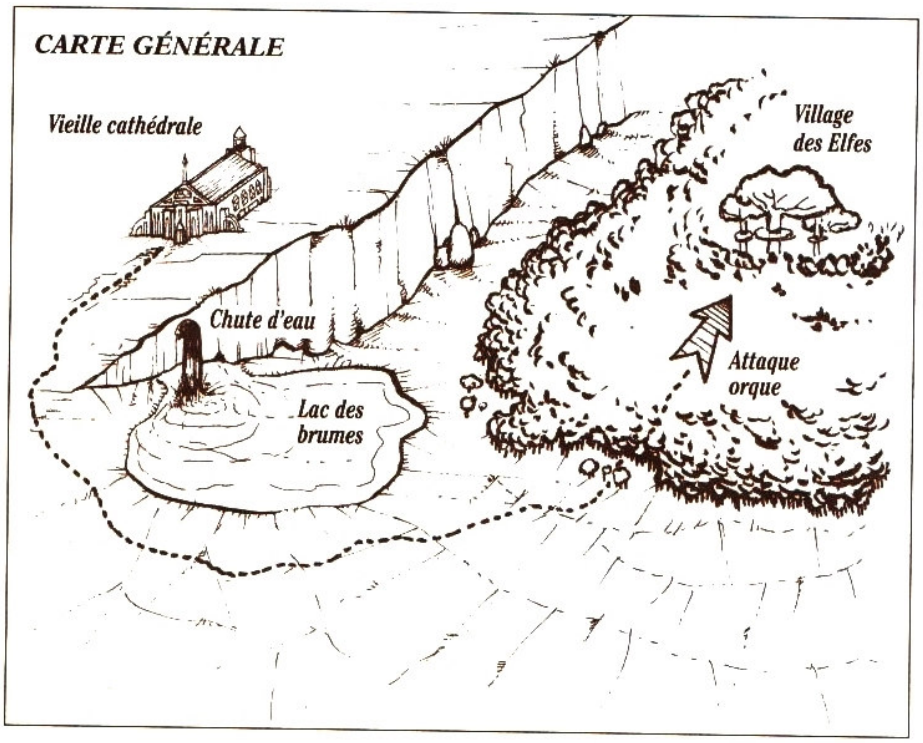
des des ascenseurs. Aussi Axil convoquera-t-il, dès l'aube, guerriers et PJ dans la grande salle, pour un briefing : « Amis, la situation est grave. La majorité des orques qui nous ont attaqués cette nuit l'ont payé de leur vie. Néanmoins, dix des nôtres les ont suivis vers le fief de Cyric, et cinq se sont fait capturés. Il nous faut agir au plus vite. Les priorités sont de récupérer le cimeterre (des murmures se font entendre) et de libérer Flon-ael. Plus secondaire est le fait de savoir comment les orques se sont procurés de tels boucliers et qui a mené l'attaque, en effet elle me semble trop bien préparée pour que de simples orques en soient à l'origine... ».

À ce moment-là, un elfe entre dans la pièce, essoufflé. C'est un éclaireur très agile, qui peut traverser la forêt en sautant de branches en branches. Il a ainsi suivi les orques jusque dans leur repaire. Axil l'interroge des yeux ; l'elfe hoche la tête. « C'est bien ce que craignais, reprend-t-il. Les mouvements que nous percevions près de la vieille cathédrale ne sont autres que des troupes orques qui y ont élu domicile. Voilà l'occasion que j'attendais, dit-il en sortant un plan de sa poche (il représente les contours de la cathédrale). D'après ce que disent les éclaireurs, leur salle commune se trouverait derrière ces vitraux (il désigne le mur ouest). Ils y arroseront certainement leur semblant de victoire. »

En effet, les orques s'y trouveront. Mais comment Axil le sait-il ? Tout simplement parce qu'un guerrier de son niveau, qui a combattu et observé des orques pendant vingt ans, commence à connaître leurs coutumes ; mais ce point peut aussi renforcer l'hypothèse de sa traîtrise chez des PJ sceptiques...

« Bien, continue Axil, les archers se posteront face aux vitraux. Je rentrerai avec un groupe d'élite condamner la ou les portes de la salle. Je communiquerai avec les archers grâce à la Pomme d'argent (voir Nouvel objet magique). À mon signal, les archers briseront les vitraux à la fronde puis enverront une première volée de flèches enflammées. Ensuite, ils tireront jusqu'à ce que leurs carquois soient vides. Alors nous entrerons dans la salle achever le travail... Ah ! Juste un dernier point. Qui vient avec moi ? »

Aucun elfe ne se porte volontaire ; et si les PJ ne le font pas, Axil les désignera, prétextant qu'ils semblent plus expérimentés que les jeunes guerriers de la tribu. Axil coupe la Pomme d'argent en deux et met au point les derniers préparatifs : « Bien, remontez les cordes et que quelques-uns d'entre nous restent à protéger le village ; on ne sait jamais. » Il tend la demi-pomme à l'un des archers. « Allons-y ! »



La vieille cathédrale

Résumé : *Les PJ devront bloquer les issues de la salle principale et donner le signal aux archers de faire feu, puis, en finissant d'explorer la cathédrale, ils découvriront que les orques ont pactisé avec les kuo-toas qu'ils devront affronter seuls.*

Si vous jouez dans les Royaumes oubliés, voici la petite histoire de la vieille cathédrale. Durant le Temps des Troubles (l'arrivée des avatars sur Féerune, cf. *La trilogie des Avatars*, édition Fleuve Noir), la vieille cathédrale, autrefois dédiée à Lliira, fut vite abandonnée et transformée en relais pour voyageurs (ne vous étonnez donc pas si les structures intérieures du bâtiment ne ressemblent pas à celles d'une cathédrale). Malheureusement, les aventuriers de passage se sont fait de plus en plus rares, et tout cela a fini dans les mains des orques, de plus en plus nombreux dans la région... Axil sait tout cela et en informera les personnages.

Axil *(guerrier elfe niv. 8)* : AL CB ; CA 4 ; VD 12 ; pv 65 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dégâts 1d8+2. For 16, Dex 18, Con 14, Int 12 ; Sag 10 ; Cha 13.

Jouez-le aussi ambigu que possible : faites en sorte que les PJ ne soient jamais sûrs de son innocence ou de sa traîtrise.

Dans la cathédrale, tous les murs sont en pierre, mais couverts de la crasse et des immondices accumulés par les orques. Les sols sont irréguliers et mal entretenus.

1) Le hall d'entrée. Certainement le dernier vestige à prouver que le vieux bâtiment délabré a autrefois fait office de cathédrale. Les énormes colonnes et les sculptures du portail rappellent notre architecture gothique flamboyante, mais la statue de Gruumsh, dieu des orques (un orque géant à un œil), fait tache au milieu. Les murs sont richement décorés et assez solides. Un œil est dessiné sur chacun des murs est et ouest. Ces derniers, pour peu que les PJ appuient sur l'œil de Gruumsh, s'effaceront pour révéler deux alcôves contenant autant de Heaumes des eaux (cf. GdM p. 200) qu'il y a de PJ (utiles pour le sous-sol).

2) Le hall de défense. Sur chaque mur est et ouest sont creusées 4 meurtrières. En théorie, 8 orques sont postés en permanence derrière ces murs. Mais ce soir, les orques de corvée de garde, et qui ne participent donc pas à la fête, sont un peu déprimés et préfèrent jouer aux cartes, jetant un coup d'œil de temps à autre. C'est pourquoi, lorsque les PJ arriveront dans la salle, seulement 1d3-1 orques la surveilleront (oui-da, il peut ne pas y en avoir). Si les PJ sont repérés, les orques appellent leurs collègues qui mettent un round à se mettre en place, puis tirent sur les PJ (tout le monde a bien le droit de s'amuser !). La porte du fond est fermée à clef, et il faut 3 rounds pour la crocheter (à condition qu'un test en Crochetage soit réussi). Les orques s'amusent tellement qu'aucun ne voudra s'arrêter pour prévenir les

autres. Si les PJ sont invisibles, ils passeront facilement sans se faire tirer dessus.

3) Les salles de garde. Identiques, elles sont sales, délabrées et humides. Chacune est meublée avec une table en bois moisi autour de laquelle 6 orques jouent aux cartes, lorsqu'ils ne montent pas la garde. Deux vulgaires planches trouées tiennent lieu de râtelier (pour haches d'armes). Si un PJ a été repéré traversant la porte nord du 2, deux orques sortiront de la salle de garde de droite et se précipiteront vers la salle commune pour prévenir les autres. Il faudra les intercepter (vitesse de déplacement de l'orque : 6). Le bruit des armes dans le couloir sera couvert par les rires de la salle.
A : Statue représentant un orque à deux têtes.
B : Statue représentant un nain agonisant à genoux, transpercé par une lance.
C : Statue représentant un tyrannœil en colère.
D : Statue représentant une momie.
E : Statue plaquée en argent représentant un chien.
F : Statue représentant une prêtresse elfe noire brandissant son fouet à cinq têtes de serpent. Il s'agit en fait d'une mimique qui se jettera sur le premier PJ qui passera devant elle.

Mimique (BM p. 193) : AL N ; Int Moyenne ; CA 7 ; VD 3 ; DV 7 ; pv 40 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dégâts 3d4 ; AS Colle ; DS Camouflage ; RM Néant ; TA G ; M Champion.

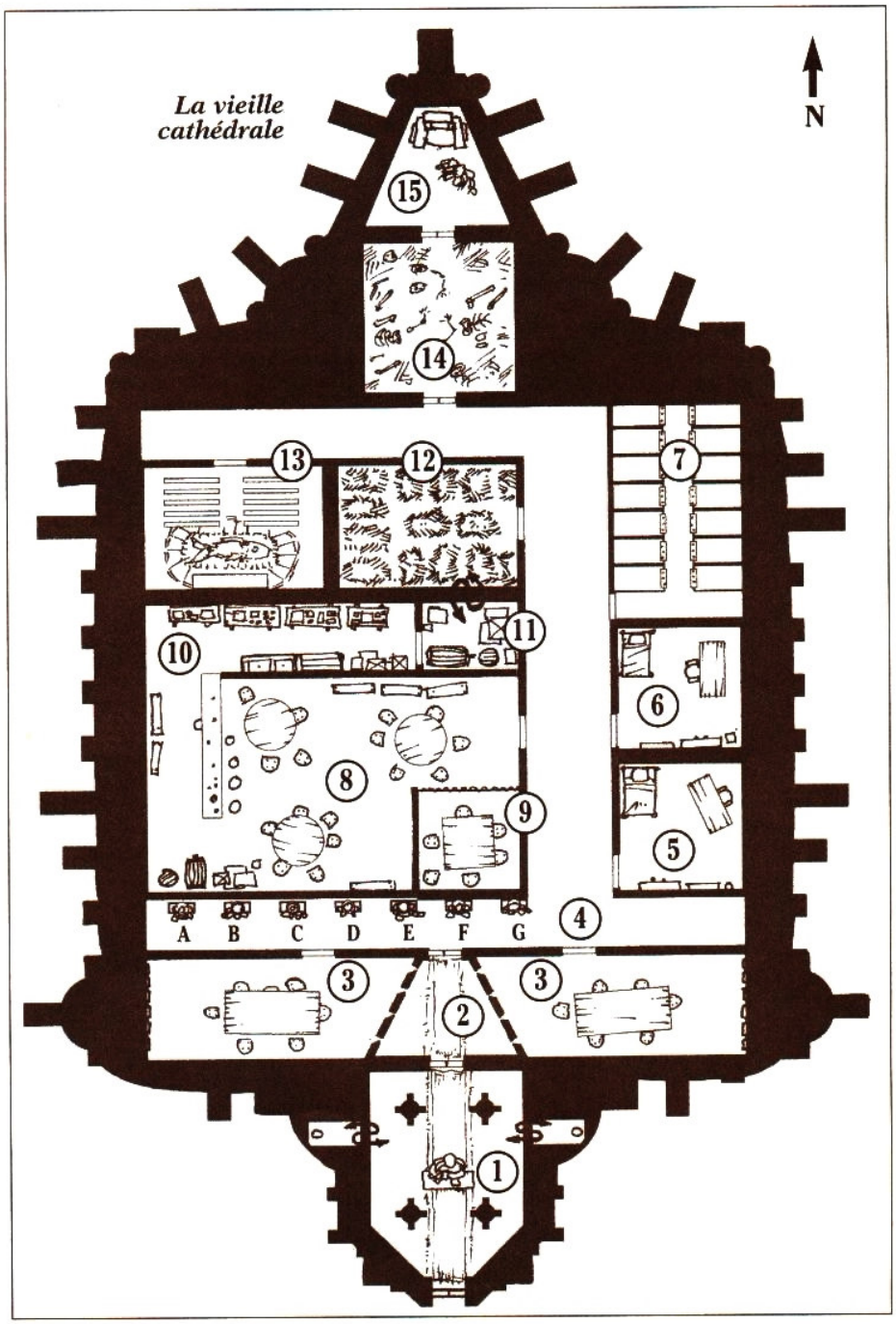
G : Statue représentant un ettin. En l'examinant, on peut remarquer qu'elle s'appuie contre le mur et qu'elle est en léger déséquilibre arrière… et assez lourde pour bloquer n'importe quelle issue (poids : 250 kg).

4) La porte. Les couloirs sont crasseux, sombres, et ne permettent qu'à deux personnes de passer côte à côte. En ce qui concerne la porte, la statue G la bloquera facilement (encore faut-il pouvoir la déplacer !).

5) La chambre du prêtre. Un glyphe de garde est tracé sur la porte. Si les PJ entrent sans prononcer le nom du glyphe (Gruumsh), il explose causant un grosse explosion (dégâts à votre discrétion), rendant aveugle pour 1d6 x 10 mn et assourdissant à vie (ne vous inquiétez pas, de nombreux sorts peuvent guérir la surdité). Même si le mobilier ne peut pas être qualifié de luxueux, la chambre contraste avec les autres pièces. Un lit bien fait et une solide table de bois reposent sur un sol propre et carrelé. Des latrines personnelles, un bassin et une cruche remplis d'eau assurent un minimum d'hygiène. Il s'agit de la chambre d'Allioth, un prêtre humain de Leira (déesse de la Tromperie) qui se fait passer aux yeux des orques pour un prêtre de Gruumsh. C'est lui qui a organisé leur attaque. Il les a tous asservis, et a promis la puissance et la gloire à Flon-ael en échange du cimeterre de Grande Vitesse. Il est actuellement en salle de réunion (mort ou prévenu par l'explosion du glyphe) ou dans l'arène du sous-sol. Un coffre, caché sous le lit, contient une longue robe à capuche et un masque argenté (sur un test réussi en Religion, un PJ peut savoir qu'il s'agit de la tenue des prêtres de Leira, déesse de la Tromperie et des Illusions), ainsi que deux potions étiquetées : l'une est notée Force des géants (c'est en fait une potion de Résistance au feu, cf. GdM p. 165), l'autre est notée Résistance au feu (c'est en fait une potion de Force des géants, cf. GdM p. 163).

6) La chambre de Flon-ael. Comparable à la chambre du prêtre, elle compte aussi une bibliothèque vide. Un livre est posé sur la table, accompagné d'un mot : « En attendant la gloire, voici la puissance… » et c'est signé « Allioth ». Il s'agit là d'un présent pour préparer sa prétendue demande en mariage.
- Pour AD&D : le livre renferme 10 sorts du premier niveau, 7 sorts du second, 5 sorts du troisième, 3 sorts du quatrième et 1 sort du cinquième (!) au choix du MJ.
- Pour Simulacres : c'est un livre de magie Hermétique, contenant 6 sorts de niveau 1, au choix du MJ.
- Pour Warhammer : c'est un grimoire de magie de bataille contenant 7 sorts au choix du meneur de jeu. L'eau du bassin est intacte, potable… et bénie. Flon-ael est en salle de réunion, rêvant de puissance et de gloire…

7) Les cellules. Le geôlier orque fait la fête avec les autres. Le champ paraît libre, mais un sort d'Alarme a été jeté sur le sol du couloir séparant les cellules (si l'alarme retentit, elle se fera entendre jusque dans la salle commune). Les cinq elfes capturés sont là. Ils ne sont pas en état de combattre, mais savent que Flon-ael a changé de camp. S'ils en parlent, Axil se mettra en colère et refusera que l'on médise sur Flon-ael. Bref, tout ce que les PJ pourront faire pour les prisonniers, c'est de les raccompagner à l'extérieur. ▷



8) La salle commune. La majorité de la bande est là. Le but du jeu consiste à boire chacun un tonneau d'hydromel le plus rapidement possible. Dix orques, plus sobres, font le service. Lorsque les elfes briseront les vitraux, les fêtards ne réagiront même pas. Ils ne comprendront le danger que lorsque les flèches enflammées les transperceront. Seuls le bar, les tables et quelques chaises brûleront, mais tous les orques de cette salle seront tués (excepté cinq d'entre eux qui se sont réfugiés dans le garde-manger (11) et connaissent l'existence du passage secret menant au dortoir (12).

9) La salle de réunion. C'est une salle à part, meublée d'une solide table en marbre, et séparée de la salle commune par un mur à l'ouest et un rideau au nord. Ceux qui se trouvent dans cette salle, c'est-à-dire Allioth (sous forme d'orque), Flon-ael, deux orogs et autant d'orques que de PJ, seront épargnés par les flèches elfes. Ils attaqueront les personnages dès leur arrivée, et Flon-ael lancera subrepticement un sort d'invisibilité sur Allioth. Axil ira vers Flon-ael pour la protéger, même s'il lui faut attaquer les PJ pour cela. Mais lorsqu'il sera assez près d'elle durant le combat, elle lui racontera tout, en riant : son envie de gloire et de puissance, son amour pour Allioth. Alors, ne pouvant pas le supporter, Axil la tuera... et se suicidera ensuite. Si la situation tourne en faveur des orques, Allioth intervient, armé du cimeterre de Grande Vitesse ; sinon il s'enfuit pour aller vers l'arène du sous-sol (voir le sous-sol).

Allioth (prêtre humain niv. 6) : AL CM ; CA 6 ; VD 9 ; pv 35 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8+2. For 13, Dex 12, Con 10, Int 11 ; Sag 13 ; Cha 14. **Sorts mémorisés** : Injonction (x2), Protection contre le Bien, Aide, Immobilisation des personnes, Lame enflammée, Dissipation de la magie, Cécité (x2). **Spécial** : Changement d'apparence (2x jour).

Flon-ael (mage elfe niv. 5) : AL CN ; CA 6 ; VD 9 ; pv 15 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts 1d4+1. For 10, Dex 14, Con 12, Int 16 ; Sag 9 ; Cha 15. **Sorts mémorisés** : Glisse, Mains brûlantes (x2), Sommeil, Peur, Invisibilité, Minuscules météores de Melf.

Orogs (x2, BM p. 221) : AL LM ; Int Haute ; CA 4 ; VD 6 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 1d10 ; AS +1 aux dégâts ; DS Néant ; RM Néant ; TAM (2,5 m) ; M Élite.

10) La cuisine. Qu'importe ce qu'elle contient : tout brûlera.

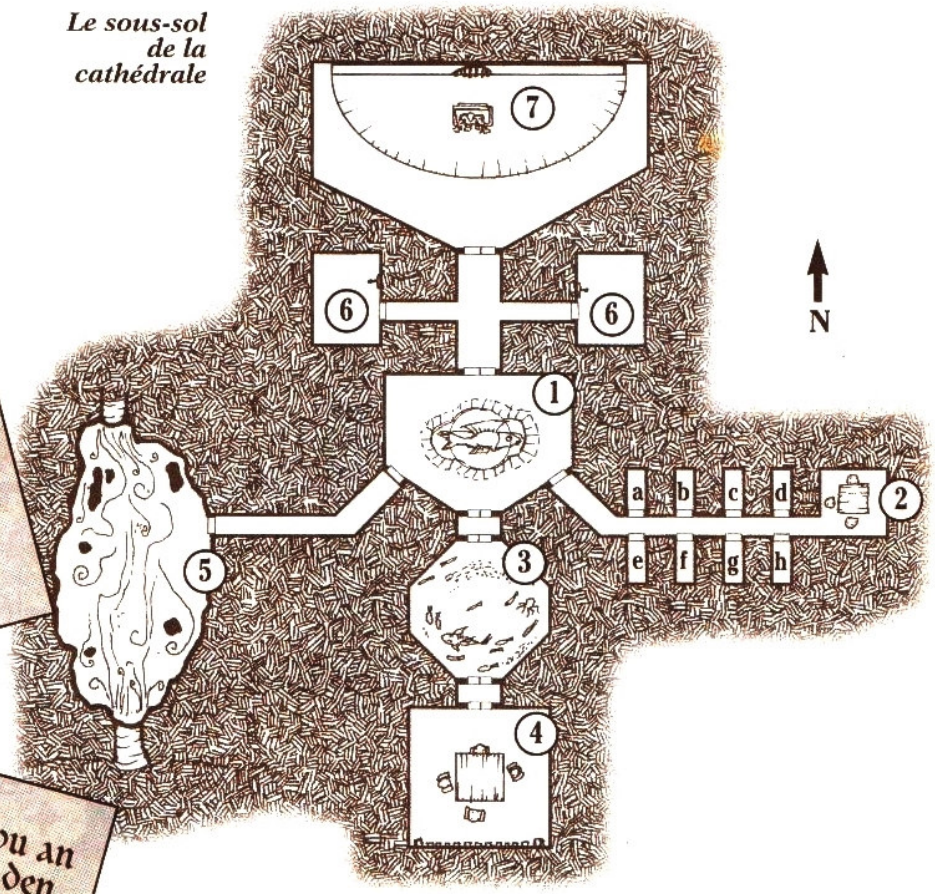
11) Le garde-manger. Toutes sortes de viandes séchées et de comestibles sont entassés sur les étagères du fond. Un petit placard contient des denrées périssables, moisies pour la plupart, mais un double fond renferme deux potions de Soins. Un tonneau d'hydromel, parmi ceux entassés sur la gauche, cache un passage secret menant au dortoir.

12) Le dortoir. 5 orques s'y réfugieront et attaqueront quiconque entrera dans la pièce. Elle n'abrite que des couchettes moisies, mais dégage une odeur nauséabonde et insupportable, donnant une forte envie de vomir.

13) La salle de cérémonie. De vieux bancs s'alignent devant un autel consacré à Gruumsh. Au centre de la salle, sur le sol, une grande mosaïque représente un poisson avec un trou à la place de l'œil. Si on y place le joyau trouvé en salle 15, la mosaïque descend, entraînant ce qui est sur elle vers les sous-sols inondés (voir plan ci-dessous). Une tapisserie orne le mur sud : elle représente Gruumsh serrant la main à un homme-poisson.
C'est là qu'a été scellé le pacte entre orques et kuo-toas : les kuo-toas ont donné des boucliers gluants aux orques en échange de leur protection contre les dangers de l'extérieur. D'ailleurs, les PJ trouveront, sur l'autel, un vieux parchemin sur lequel ils pourront lire le texte suivant : « Nou peupleux orks someu trait zeureu deu sinié se pacteu av ecle peup leukuotoi dud sou ki nou zofreu leu rbouk lyé kont reunot prot eksion. Vie ve Gruumsh. »
Sur un autre papier, caché sous l'autel, est écrit : « Hon peu dé cen drau dsou an me tanleuil deupois son den leuilde lam osa ique. Hon peu resp iré sou lo grasso kask du old en trait. »
Traduction : le joyau « œil de poisson » permet d'accéder au sous-sol et les Heaumes des eaux permettent de respirer sous l'eau.

14) La salle aux zombies. Des os et des cadavres de toutes origines jonchent le sol. Dès que les PJ seront tous dans la salle, les portes se fermeront et 5 zombies d'une taille monstrueuse se lèveront.

Le sous-sol de la cathédrale



Nou peupleux orks someu trait zeureu deu sinié se pacteu av ecle peup leukuotoi dud sou ki nou zofreu leu rbouk lyé kont reunot prot eksion. Vie ve Gruumsh.

Hon peu dé cen drau dsou an me tanleuil deupois son den leuilde lam osa ique. Hon peu resp iré sou lo grasso kask du old en trait.

Zombies monstrueux (x5, BM p. 303) : AL N ; Int Aucune ; CA 8 ; VD 9 ; DV 6 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dégâts 4d4 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Mort-vivant ; TA G ; M Spécial.

15) La salle du trône. Cette salle est vide, excepté un trône sur lequel reposent le joyau « œil de poisson » (100 po) et… un minotaure, asservi par Allioth, qui n'hésitera pas à charger les PJ.

Minotaure (BM p. 194) : AL CM ; Int Faible ; CA 6 ; VD 12 ; DV 6+3 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 2 ; Dégâts 2x 1d4 ou 2d4 ; AS Agripper, charger ; DS +2 pour surprendre ; RM Néant ; TA G ; M Élite.

Après cette terrible aventure, les elfes expliqueront aux PJ qu'ils ne seront pas de la partie pour les sous-sols : ils ne sont pas très belliqueux et donc répugnent à partir à l'aventure (surtout après la mort d'Axil). Ils ont récupéré les prisonniers et ne pensent qu'à rentrer chez eux. Par contre, ils feront bien comprendre aux PJ qu'ils tenaient énormément à leur cimeterre de Grande Vitesse, qui d'ailleurs se trouve très certainement dans le sous-sol. Si les PJ parvenaient à mettre la main dessus et à le ramener, ils seraient récompensés. En discutant, les PJ peuvent convaincre 1d3 elfes de venir avec eux. Et que fait un groupe de bons aventuriers devant une quête qui pourrait rendre le sourire à toute une tribu, avec récompense à la clef ?

Les sous-sols de la cathédrale

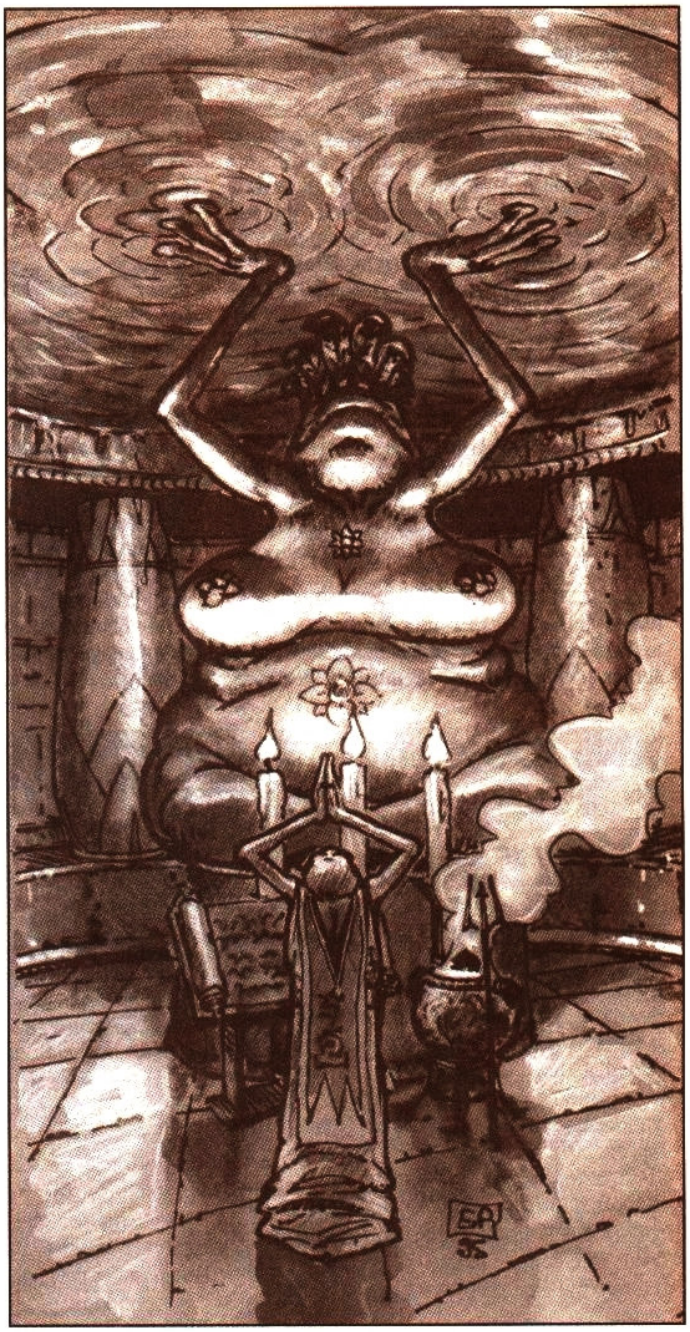
Toute cette partie dans les sous-sols inondés servant de refuge à une petite société kuo-toa (BM p. 162), va se passer entièrement sous l'eau. Les PJ devront donc revêtir leurs Heaumes des eaux et le meneur de jeu donnera des malus appropriés lors des combats ou autres mouvements gênés par l'eau. N'oubliez pas que certains sorts ne peuvent pas être lancés sous l'eau, et que sans un anneau de Libre Action, aucun sort à composante somatique ne fonctionne (GdM p. 93). Insistez aussi sur le fait que l'eau trouble énormément la vision et que ce qui est immobile peut paraître en mouvement.
Dans les sous-sols, tous les murs sont en pierre et recouverts d'algues. Le sol y est boueux.

1) Salle centrale. C'est dans cette salle que descend la mosaïque ascenseur. Si on retire le joyau de l'œil du poisson, la mosaïque remonte sans qu'il y ait aucun moyen de la faire redescendre : les PJ seront coincés en bas. D'ailleurs, dès que les PJ auront atteint la salle de garde, K'tsua, le prêtre kuo-toa, viendra retirer le joyau et partira attendre les PJ en 7. La porte nord s'ouvre grâce à la clef brochet (voir plus loin).

2) La salle de garde. Les kuo-toas ont des prisonniers, qu'ils ont capturés depuis la rivière en salle 5. Il y a donc quatre gardes qui les surveillent depuis cette salle. Ils ne feront pas de quartiers.

Kuo-toas (BM p. 162) : AL NM ; Int Élevée ; CA 4 ; VD 9 (18) ; DV 2+ ; pv 12 ; TAC0 16 ; #AT 1 ou 2 ; Dégâts 1d4+1 et arme ; AS voir BM ; DS voir BM ; RM voir BM ; TA M ; M élite. Le capitaine kuo-toa combat comme un guerrier 10e niveau, les lieutenants comme des guerriers 8e niveau.

Au lieu d'un trousseau de clefs, c'est un caillou que les PJ trouveront dans l'une des poches d'un kuo-toa, car les portes des cellules ont été créées grâce à des sorts de Portes d'eau dont la pierre est la clef (voir Nouveaux sorts). Voici ce que les cellules renferment :
A-B : Un nixe (BM p. 212).
C : Un homme-poisson (BM p. 144).
D : Un triton (BM p. 284).
E : Un morkoth (BM p. 199).
F-G : Une néréide (BM p. 211).
H : Une pieuvre géante (BM p. 232).
Le meneur de jeu est libre de les jouer comme il l'entend. S'il ne possède pas les livres de règles les décrivant, il peut y mettre d'autres occupants. Quoi qu'il en soit, ils sont tous affamés et épuisés, leur eau n'étant oxygénée qu'une fois par jour par le prêtre kuo-toa (voir Nouveaux sorts).



3) Le vivier. Ici sont enfermés toutes sortes de poissons servant de nourriture aux kuo-toas. Deux grilles, au nord et au sud, servent de sas, pour ne pas qu'ils s'échappent. Un requin tourne dans la salle et attaquera tout intrus autre que kuo-toa.

Requin (BM p. 249) : AL Néant ; Int Aucune ; CA 6 ; VD 24 ; DV 4 ; pv 25 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 1d4+1 (nageoire), 2d4 (queue) ou 3d4 (morsure) ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Moyen.

Le requin ainsi que tous les poissons sont maintenus en vie grâce à une oxygénation importante de l'eau du vivier (deux fois par jour).

4) La salle de réunion. Cette pièce est meublée d'une table carrée et d'un râtelier à harpons au fond de la salle. Sous la table se trouve la clef brochet, cachée dans un tiroir. Si le capitaine kuo-toa ne s'entraîne pas en 5, c'est là qu'il sera. Donnez-lui l'arme de votre choix (sauf une épée à deux mains) et faites en un spécialiste !

5) La salle d'entraînement. Cette salle ressemble plus à un grotte qu'à une pièce aménagée. Une rivière traverse la grotte et certaines créatures libérées des cellules peuvent s'enfuir par là, mais le passage est trop petit et trop tumultueux pour que les PJ s'y aventurent. À tout moment, 2d12 kuo-toas s'entraînent dans cette salle. Si les PJ venaient à se battre ici, ils subiraient un malus supplémentaire à leurs jets d'attaque, le courant de la rivière mettant en mouvement toute l'eau de la pièce.

6) Les appartements des lieutenants. Les deux salles sont vides, excepté deux leviers. Abaissés tous les deux, ils lèveront la herse permettant d'accéder en 7. Dans chacune des deux salles, un lieutenant kuo-toa s'entraîne ou médite à l'arrivée des PJ, seul ou en compagnie du capitaine.

7) L'arène. Cette pièce gigantesque, creusée dans le sol, est un lieu de divertissement. Au milieu, la statue de Blibdoulpoulp, Mère des eaux, à genoux, bras tendus, paumes vers le ciel, cache Allioth aux yeux des PJ. Lorsque ces derniers arrivent, K'tsua est en train de prier aux pieds de la statue, le joyau « œil de poisson » devant lui. S'ils veulent aller le chercher, les PJ auront la mauvaise surprise de faire une chute de 6 m : en effet, K'tsua a créé une ▷

zone d'air. L'eau semble flotter au-dessus de l'arène, soutenue par la statue. Le prêtre kuo-toa interrompt alors sa prière pour se tourner vers eux : « Jeunes fous, leur lance-t-il. Vous croyez pouvoir nous éliminer aussi facilement que ceux de la surface. » Sur ces mots, Allioth sort de sa cachette, armé du cimeterre de Grande Vitesse, et K'tsua actionne un levier dans le socle de la statue qui lève la grille dans le mur nord : deux gorgones en sortent. Elles n'attaqueront pas Allioth, mais elles n'hésiteront pas à charger sur les PJ.

Gorgones (x2, BM p. 130) : AL Néant ; Int Animale ; CA 2 ; VD 12 ; DV 8 ; pv 50 ; TAC0 12 ; #AT 1 ; Dégâts 2d6 ; AS Souffle pétrifiant (4 par jour) ; DS Néant ; RM Néant ; TA G ; M Moyen.

K'tsua (Prêtre de Blibdoulpoulp, niv. 5) : AL LM ; CA 6 ; VD 10 ; DV 5 ; pv 32 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6+3 (Trident +2) ; AS Sorts ; DS voir BM ; RM voir BM ; TA M ; M Champion. ***Sorts mémorisés :*** *Malédiction, Injonction, Protection contre le Bien, Oxygénation de l'eau, Porte d'eau (voir Nouveaux sorts), Flammes, Immobilisation des personnes, Cécité.*

À tout moment, les PJ pourront, s'ils arrivent assez près, poser les deux gemmes grises (prises sur les lieutenants) dans les mains de la statue. Cette dernière se mettra alors à vibrer fortement durant 3 rounds, pour exploser au round suivant, dévoilant un énorme conduit sous son socle. L'eau retombe alors soudain sur la tête des PJ et s'échappe par le conduit, entraînant les personnages qui perdent connaissance...

Épilogue

Les PJ se réveillent sur la berge d'un lac (le lac des Brumes) dans lequel se jette une chute d'eau (ils sont arrivés par là). Les elfes les retrouvent peu après leur réveil et, la mort de Flon-ael et d'Axil oubliée, ils seront portés en triomphe jusqu'au village. Là, ils pourront participer à une fête donnée en leur honneur et recevoir un présent (et s'ils ont retrouvé le cimeterre de Grande Vitesse, pourquoi pas une cotte de mailles elfique).

Note : N'oubliez pas que l'eau peut endommager ou faire rouiller leur équipement... mais ne soyez pas méchant.

Axil et le Cimeterre

ANNEXES

Un nouvel objet magique

La Pomme d'argent

Cette pomme a l'apparence d'une pomme normale, mais à la peau légèrement argentée. On peut couper la Pomme d'argent en plusieurs morceaux (maximum 8).

Chaque individu possédant un morceau de cette pomme peut communiquer télépathiquement avec ceux qui possèdent les autres morceaux à une distance inversement proportionnelle au nombre de morceaux : 2 morceaux : 500 m ; 3 morceaux : 333 m ; 4 morceaux : 250 m ; 5 morceaux : 200 m ; 6 morceaux : 166 m ; 7 morceaux : 140 m ; 8 morceaux : 125 m.

Réunis dans une même main, les morceaux reforment la Pomme d'argent originale, qui peut être coupée autant de fois qu'elle a de charges. Elle peut être rechargée.

Deux nouveaux sorts

La porte d'eau

Pour AD&D

Niveau : 2 (Prêtre) ou 3 (Magicien)
Sphère : Élémentaire (P), Altération (M)
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 m³/niv.
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort ne fonctionne que dans l'eau. Le magicien crée une porte invisible (faite d'eau) qui ne peut être traversée qu'avec l'élément matériel utilisé pour lancer le sort. Quiconque possède cet élément peut franchir la porte avec tout ce qu'il transporte (y compris les créatures vivantes). Il est possible de lancer l'élément à travers la porte. Il est également possible d'enfoncer cette porte par la force comme on le ferait d'une porte très solide.

Pour Simulacres

Porte d'Eau
Énergie magique : Eau ou Protection.
Niveau : 1. **Formule :** ○ + ■ + ◬
Concentration : 4 mn. **Temps d'effet :** permanent.
Distance : 12 m. **Résistance :** aucune.
Magie noire : non. **Échec :** -.
Magie Hermétique : Oui. **Apprentissage :** -1.
Lancer : -2. **Niveau H. :** 1.
Description : voir ci-dessus.

Pour Warhammer

Niveau de Sort : Magie mineure.
Points de Magie : 4.
Portée : 10 mètres.
Durée : Permanente.
Composants : l'élément servant de clef.
Description : idem AD&D. Le sort de Crochetage de Verrou magique fait sauter ce sort.

Oxygénation de l'eau

Pour AD&D

Niveau : 3 (Prêtre)
Sphère : Élémentaire
Portée : 10 mètres/niv.
Éléments : V, S
Durée : 1 heure/niv.
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 4 m³/niv.
Jet de sauvegarde : Aucun

Grâce à ce sort, un prêtre peut oxygéner une certaine masse d'eau permettant aux animaux qui évoluent dans des eaux riches en oxygène de survivre dans cette masse d'eau durant une demi-journée (12 heures). Lorsque le prêtre lance ce sort, il choisit un endroit précis de la pièce d'où partent des bulles d'oxygène durant 1 heure/niv. (c'est-à-dire assez pour oxygéner la parcelle d'eau). Mais si ce sort est lancé sur les yeux d'un individu, il se retrouve aveuglé pour 1 heure/niv., sauf s'il met la tête hors de l'eau.

Pour Simulacres

Énergie magique : Eau, Air ou Brume.
Niveau : 1. **Formule :** ○ + ➡ + ◬
Concentration : 1 mn. **Temps d'effet :** MR heures.
Distance : sphère de 12 m de rayon.
Résistance : aucune. **Magie noire :** non.
Échec : [A]PS.
Magie Hermétique : Oui. **Apprentissage :** -2.
Lancer : -4. **Niveau H. :** 1.
Description : voir ci-dessus. Remplacez la notion de niveau par celle de Marge de Réussite (MR).

Pour Warhammer

Niveau de Sort : Magie mineure.
Points de Magie : 1 point par niveau.
Portée : 10 mètres.
Durée : 1 heure par point de magie dépensé.
Composants : une bulle d'air.
Description : idem AD&D.

ANNEXE SIMULACRES

Les trois trolls (SD p. 50)

Test Combat: 9. **Test Perception**: 5. **Points de vie**: 6. **Points de souffle**: 4. **Points d'Énergie**: 2. Puissance ✊ 2. **Armure**: 0/0/2. **Dégâts**: [t]PV (arme). **Taille**: 2 m. **Poids**: 180 kg. **Description spéciale**: ils se reconstituent en 6 heures, sauf si on les brûlent.

Les elfes guerriers (SD p. 49)

PMJ Moyens. **Talent**: Épée +1. La tribu des elfes compte 30 guerriers (PMJ Moyens), 20 prêtres de Mailikki (Prêtres, dieu forestier), 10 mages (Énergies magiques variées de niveau 1), 20 rôdeurs (Chasseurs/pisteurs), 10 bardes (PMJ Faibles, Talent chant ou musique à 1+ ou +2), 80 civils (hommes et femmes/PMJ Faibles), 30 enfants.

Orques (SD p. 50)

Test Combat: 8. **Test Perception**: 6. **Points de vie**: 4. **Points de souffle**: 4. Puissance ✊ 1. **Armure**: 0/0/1. **Dégâts**: [b]PV (avec une arme). **Taille**: 1,70 m. **Poids**: 70 kg. **Description spéciale**: humanoïdes velus avec le nez en forme de groin, et les canines du bas proéminentes.

Orogs

Test Combat: 9. **Test Perception**: 5. **Points de vie**: 5. **Points de souffle**: 5. Puissance ✊ 1. **Armure**: 0/0/2. **Dégâts**: [b]PV(avec arme). **Taille**: 2 m. **Poids**: 120 kg. **Description spéciale**: Les Orogs sont des orques géants, fruits de mutations anciennes. On les trouve principalement près des montagnes, mais quelques uns voyagent parfois avec des orques nomades dont ils ont pris la tête.

Zombie (SD p. 48)

Test Combat: 6. **Test Perception**: 3. **Points de vie**: 5. **Armure**: 0/0/6. **Dégâts**: [c]PV. **Résistance à la magie**: Morts vivants.

Minotaure (bestiaire de l'encyclopédie)
Requin (bestiaire de l'encyclopédie)
Kuo-toas

Lieu de vie: milieu aquatique, eau douce. **Fréquence**: peu fréquents. **Test Combat**: 8. **Test Perception**: 6. **Points de vie**: 4. **Points de souffle**: 4. Rapidité ⚡ 1. **Armure**: 1/0/0. **Dégâts**: [b]PV. **Résistance à la magie**: 8 **Taille**: 1,80 m, **Poids**: 70 kg. **Description spéciale**: Les kuo-toas sont des humanoïdes à tête de grenouille, et aux doigts palmés. Ils ne peuvent rester longtemps à l'air libre (1 à 3 heures par jour). Leurs prêtres et guerriers sont plus forts et plus grands que la moyenne de la population.

Kuo-toa lieutenants et capitaine

Ils sont un peu plus grands que des Kuo-toas normaux (2,10 m). Leur Test Combat vaut 10. Les lieutenants ont 5PV. Le capitaine a 5PV et 5PS et se bat avec un grand trident [g]PV.

Dans les prisons

A) Un elfe aquatique. C'est un elfe normal (PMJ Moyen) mais avec des branchies, et qui vit vit sous l'eau. **B à G)** Des Siréniens. Que l'on appelle aussi tritons ou ondins. Ce sont des humains à queue de poisson. À traiter comme des PMJ Faibles ou Moyens. **E)** Une pieuvre géante (bestiaire de l'encyclopédie).

Gorgone (bestiaire de l'encyclopédie)
Axil

PMJ Fort. **Métier**: Guerrier. **Talents**: Épée +2 et arc +1. Précision ⊕ 1. **Équipement**: Armure de cuir (1/0/0); épée longue et arc.

Allioth

PMJ Moyen. **Métier**: Prêtre. **Talents**: Cérémonie +1, Déguisement +1, Poésie +1. Puissance ✊ 1. **Énergie divine**: 2. **Sorts**: Déguisement (Brume), Faux effet magique (Brume), Brouiller un sens (Brume), Courir dans l'eau (Eau), Flash (Électricité). **Équipement**: Épée courte, pas d'armure.

Flon-ael

PMJ Moyen. **Métier**: Magicienne. **Talents**: Art magique +1, Épée +1. **Énergie magique**: Feu 1, Hermétique 2. **Sorts**: Créer du feu (Feu), Divination de la magie (Divination/Hermétisme), Produire de la lumière (Feu), Émotion (Charme/Hermétisme). **Équipement**: Épée longue, pas d'armure.

K'tsua

PMJ Moyen. **Métier**: Prêtre de Blibdoulpoulp. **Talents**: Cérémonie +1. **Énergie divine**: 2. **Sorts**: Oxygénation de l'eau, Porte d'eau, Brouiller un sens (Brume), Cercle de protection (Protection), Contrôler un élémental d'eau (Eau). **Équipement**: Masse d'arme, pas d'armure.

Mimique

Lieu de vie: caverne. **Fréquence**: très rare. **Test Combat**: 10. **Test Perception**: 3. **Points de vie**: 6. **Armure**: 3/0/3. **Dégâts**: [a]PV et [h]PS. **Résistance à la magie**: 3 **Taille**: 2 m, **Poids**: 200 kg. **Description spéciale**: La mimique est une forme vivante protoplasmique de consistance assez dure, et qui imite la forme statique qu'elle veut (coffre, statue, stalagmite). Quand la mimique sent une forme vivante à côté d'elle, elle projette un gros tentacule qui assomme sa victime. Puis elle ouvre une gueule géante avant de la digérer.

Objets

- **Cimeterre de Grande Vitesse.** C'est un cimeterre qui donne +1 au Test Combat. De plus, en cas d'égalité entre les deux combattants, celui qui a le cimeterre est considéré comme ayant dépensé 1 point de Rapidité, ce qui lui permet a priori de toucher quand même.

- **Heaume des eaux.** Ce casque permet de respirer 8 heures de suite sous l'eau. Il se recharge automatiquement quand il est à l'air libre. Il faut le laisser deux minutes à l'air libre pour chaque minute d'air qu'il stocke en lui-même.

- **Anneau de Libre Action.** La personne qui porte cet anneau se meut dans l'eau comme si elle était à l'air libre. La seule condition est d'avoir les pieds qui touchent un sol.

- **Potions de force de géant, résistance au feu.** Le personnage qui boit la potion voir sa valeur de Corps passer à 7 pendant 24 h. La potion de résistance au feu rend insensible à tout feu normal ou magique pendant 24 h, il diminue de moitié les dégâts dus au souffle des dragons.

Règles additionnelles

Se déplacer sous l'eau : toute action faite par un personnage sous l'eau aura un malus qui variera de -2 à -4 en fonction de la difficulté de la tache. Se battre avec une arme tranchante aura une Difficulté de -2, et de -4 pour une arme contondante.

ANNEXE WARHAMMER

Troll (WJdRF p. 230)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
A	6	33	9	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	6

Elfe guerrier (WJdRF p. 216)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
B	4	41	34	3	3	7	60	1	43	43	66	66	43	43

Orques (WJdRF p. 227)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
C	4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

Axil

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
D	5	66	77	5	5	11	70	2	63	53	66	89	53	63

Métiers: Éclaireur, Franc Archer

Mimique (Statue gardienne)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
E	2	44	–	4	6	15	30	1	–	–	–	–	–	–

Allioth

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
F	3	42	46	5	6	8	51	1	37	45	51	43	57	40

Métier: Prêtre de Ranald niveau 2. **Points de magie**: 27. **Sorts**: Ouverture, Zone de dissimulation, Zone de silence, Action secrète, Répliques, Apparence illusoire, Palimpseste, Neutralisation d'une Alarme magique, Crochetage de Verrou magique.

Flon-ael

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
G	3	42	46	5	6	8	51	1	37	45	51	43	57	40

Métier: Sorcière nveau 2. **Points de magie**: 28. **Sorts**: Sommeil, Ouverture, Main de fer, Débilité, Rafale de vent, Brouillard mystique.

Orogs (Orques géants, WJdRF p. 227)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
H	4	47	23	6	6	7	35	1	15	34	12	42	46	10

Zombies monstrueux (WJdRF p. 252)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
I	3	34	–	5	5	6	15	1	10	18	14	21	21	–

Minotaure (humain géant à tête de taureau)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
J	4	53	47	7	7	12	36	2	27	26	42	67	55	–

Kuo-toas

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
K	4	34	24	3	5	7	42	1	34	35	44	41	43	36

Les kuo-toas sont des humanoïdes à tête de grenouille, et aux doigts palmés. Ils ne peuvent rester longtemps à l'air libre (1 à 3 heures par jour). Leurs prêtres et guerriers sont plus forts et plus grands que la moyenne de la population. Ils ont tous +10 en CC, CT, I et Dex en milieu aquatique. Avec +20 en CC et CT pour les lieutenants. Et +30 en CC et Ct pour les capitaines.

Dans les prisons

A à F: des elfes aquatiques. **H**: une pieuvre des marais.

Requin

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
L	6	45	–	5	4	6	53	1	–	–	12	74	34	–

Gorgones (à remplacer par des Zoats, WJdRF p. 248)

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
M	7	59	25	5	5	18	50	2	43	89	89	89	89	43

K'tsua

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
N	4	35	30	4	5	10	55	1	41	43	62	36	51	42

Métier: Sorcier niveau 2, Initié. **Points de magie**: 21. **Sorts**: Malédiction, Sommeil, Oxygénation de l'eau, Porte d'eau, Zone de fermeté, Guérison des blessures légères, Main de fer.

Objets

- **Cimeterre de grande vitesse.** +20 en CC

- **Potion de force de géant.** Idem potion de force WJdRF p. 189.

- **Potion de résistance au feu.** Le buveur est immunisé contre le feu pour la durée d'effet de la potion.

Frédéric Lacoste
illustration : Eric Puech
plan : Cyrille Daujean

Entre le noir et le vert

**Un scénario prévu pour un groupe d'aventuriers ayant déjà un petit peu d'expérience, tout comme les joueurs et le meneur de jeu.
Les caractéristiques pour chaque jeu sont données à la fin de chaque épisode (ou acte).**

Prologue

Le cadre

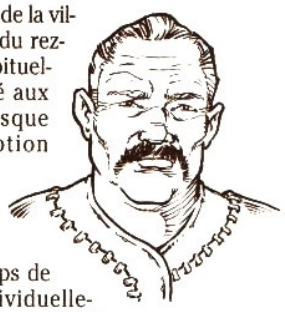
Nous sommes à la frontière du monde civilisé, dans une petite ville du nom de Fort Brand. Pour la région, c'est une grosse agglomération, avec une enceinte, un château en pierre et un grand marché deux fois par an. Le fief est tenu par le comte Osmond, un vieux guerrier respecté de tous qui, depuis quinze ans qu'il vit là, a réussi à pacifier notablement ses sujets (essentiellement des trappeurs turbulents, plus pas mal de criminels et autres inadaptés qui quittent les régions les plus paisibles du royaume pour venir s'établir dans les Marches.

La Grande Forêt commence à une heure de marche vers le nord. Elle s'étend sur des dizaines de lieues, jusqu'aux montagnes du Bout-du-Monde. Personne ne sait au juste ce qui se trouve au-delà, mais toutes sortes de rumeurs circulent, dans lesquelles il est question d'immenses plaines gelées, parcourues par des démons et des monstres. Ce qui est sûr, c'est que les profondeurs de la forêt sont dangereuses. De temps en temps, des groupes entiers de bûcherons ou de trappeurs disparaissent purement et simplement... Selon la légende, ce sont les esprits des arbres qui se vengent.

Une ville comme Fort Brand est une bénédiction pour l'aventurier de base. C'est un endroit animé où les autorités ne se montrent pas trop curieuses, une bonne base arrière pour des expéditions dans l'inconnu et un territoire idéal pour se faire un nom ou devenir riche. Bref, rien d'étonnant à ce que les PJ s'y trouvent, à la recherche d'un nouveau contrat.

Or, justement, le crieur public annonce, au cours de sa tournée, que maître Drewin est désireux d'engager un groupe de mercenaires connaissant la forêt, pour un travail important et bien payé. Inutile de dire que les candidats vont se bousculer (si les PJ n'ont pas l'air intéressé, laissez passer un jour ou deux, et refaites passer le crieur, avec une nouvelle annonce de Drewin qui n'a pas encore trouvé le genre d'aventuriers dont il a besoin. Cette fois, il offre une somme considérable. Calculez-la en fonction de la cupidité des personnages, mais veillez à ce qu'elle soit irrésistible. Si cela ne suffit pas, vous en serez quitte pour trouver un autre moyen de les faire partir dans la forêt (une classique mission d'escorte pour le compte d'un autre marchand fera l'affaire, par exemple).

Drewin



Il vit dans une grande maison de bois, au centre de la ville. Le grand hall du rez-de-chaussée, habituellement consacré aux affaires, est presque vide, à l'exception d'une dizaine d'aventuriers intéressés par l'annonce. Drewin prend le temps de les recevoir individuellement. Jusqu'ici, aucun n'a fait l'affaire.

Le tour des PJ finit par arriver. Drewin est un vieux monsieur corpulent, avec de grosses moustaches. Il a l'air très fatigué. Il accueille courtoisement les PJ, leur fait servir à boire, et leur explique ce qu'il attend d'eux.

« Mon fils Arwon est parti dans la forêt il y a un mois, avec un petit groupe de mercenaires. Ils étaient censés prospecter les rives du fleuve, à la recherche du site d'une ancienne cité, où mon fils pensait trouver un certain nombre d'antiquités. Ils devaient revenir la semaine dernière au plus tard. Je suis sans nouvelles, et je commence à m'inquiéter. Si cela vous agrée, j'aimerais que vous partiez rapidement. Pour ce qui est de la question financière, je vous propose (fixez vous-même la somme, en fonction de votre univers de jeu). S'il vous plaît, évitez de marchander. Je viens de passer la matinée à ça, et cela ne m'amuse plus. Êtes-vous intéressés ou non ? »

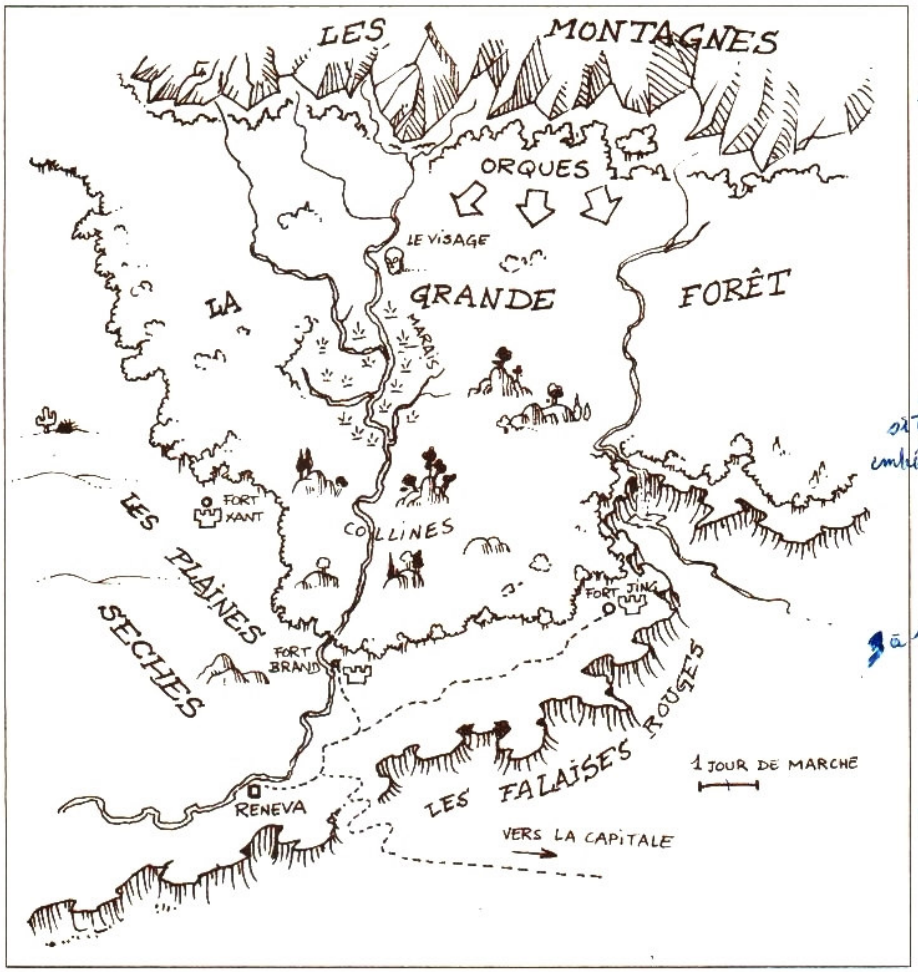
Les PJ devraient, en toute logique, répondre « oui »... et demander pourquoi les autres candidats ne convenaient pas. Drewin répondra succinctement qu'ils demandaient trop cher, ou refusaient purement et simplement de s'éloigner de la ville.

Renseignements

Des PJ intelligents accepteront, et demanderont un petit moment pour se renseigner sur leur destination. Après tout, s'il y a eu une ville dans la forêt, elle doit être mentionnée dans les archives...

Fort Brand a sa part de vieillards qui se chauffent au soleil en ressassant les anecdotes de leur jeune temps. Hélas, ils ne savent pas grand-chose, sinon qu'il y a très, très longtemps, la région était censée être une vaste plaine fertile, peuplée de créatures qui étaient – peut-être – humaines. Il y a eu un cataclysme quelconque, et tout a disparu. En quelques siècles, la forêt a englouti les ruines. Les humains ne se sont réinstallés dans la région qu'il y a moins d'un siècle. Les gens tiennent cette histoire d'un érudit venu de la capitale il y a « oh, ben au moins cinquante ans. Ce gars est parti dans la forêt, et il n'est jamais revenu. S'appelait Rak, Rach, ou quelque chose comme ça ». Si cela vous amuse, vous pouvez utiliser les petits vieux pour transmettre aux PJ toutes sortes d'histoires horribles sur la forêt. À les en croire, elle grouille de monstres affamés...

Les archives du château sont un peu plus explicites. Encore faut-il y avoir accès. Elles mentionnent le passage d'un certain Arach, trente-huit ans plus tôt. Contre l'avis du seigneur de l'époque, il s'est enfoncé dans la forêt. Les références au passé lointain sont plus nébuleuses, mais des personnages persévérants trouveront quelques mentions à « l'Empire de Lumière », qui a précédé l'actuelle civilisation humaine. Il n'y a hélas rien de très précis...



S'équiper

Drewin se fera un plaisir de leur fournir des mules, du matériel de camping, et une carte sommaire de la portion de forêt où ils sont censés se rendre. Sur le papier, cela semble simple : il suffit de remonter le fleuve pendant dix jours, jusqu'à un rocher sculpté qui ressemble à un visage (si les PJ préfèrent y aller en bateau, expliquez-leur, par la bouche de Drewin, que le fleuve est notoirement dangereux. Il y a des rapides et d'énormes cataractes à moins de deux jours de marche et, selon certains rapports, il semble qu'il soit infesté de créatures carnivores. C'est parfaitement exact. En amont, il y a des portions de fleuve très calmes… qui grouillent de piranhas. Souvenez-vous-en si les PJ ont envie de faire trempette, plus tard dans l'aventure).

ACTE I
Une promenade en forêt

La forêt

Les deux premiers jours se déroulent sans incidents. Les PJ sont toujours dans la zone explorée et fréquentée par les humains. De loin en loin, ils croisent un camp de bûcherons. La première nuit, ils pourront même loger dans une ferme en ruine (ses propriétaires ont mystérieusement disparu, vingt ans plus tôt. Il y a eu plusieurs incidents de ce genre. Depuis, personne n'essaye plus de cultiver quoi que ce soit dans la région).

Peu à peu, la forêt devient plus sauvage, moins lumineuse, moins amicale. Les sous-bois se font plus denses. Il y a de plus en plus de ronces. Les arbres sont plus hauts, plus serrés, et appartiennent à des espèces inconnues à la lisière.

Les mules deviennent nerveuses. Il fait une chaleur accablante. S'il y a des rangers (ou mieux, des elfes) dans le groupe, expliquez-leur qu'ils n'ont jamais vu une forêt pareille. Elle a presque l'air vivante, et est incontestablement maléfique. Voici quelques incidents que vous pouvez utiliser pour pimenter leur voyage.

● S'il ne suivait pas le fleuve, le groupe se perdrait presque immanquablement. Mais ils ne pourront peut-être pas le suivre tout le temps… À certains moments, la berge devient tellement marécageuse qu'ils sont obligés de s'enfoncer de plusieurs kilomètres à l'intérieur des terres pour pouvoir continuer à pied sec. Comment rester dans la bonne direction ? Bien entendu, ils peuvent aussi passer par les marais. Dans ce cas, harcelez-les avec des sangsues, des moustiques et des sables mouvants… sans oublier les alligators !

● L'expédition arrive au pied d'une falaise haute d'une dizaine de mètres. Comment grimper, et surtout comment faire grimper les mules ? Il y a une chute d'eau à quelques centaines de mètres. Elle est flanquée d'une sorte d'escalier naturel, mais il est peu apparent.

● Dès le quatrième jour, les PJ les plus sensibles ont l'impression d'être surveillés en permanence. Le ou les espions ne sont pas agressifs, semble-t-il. En tout cas, ils ne font rien contre le groupe. Mais cet espionnage constant devrait leur mettre les nerfs à fleur de peau.

● Il y a étonnamment peu de gibier dans la forêt. Si les PJ comptaient sur la chasse pour se nourrir, ils vont devoir se rationner. Dans le même esprit, signalez-leur que les arbres fruitiers et les baies sont rares. De plus, leurs fruits ont un goût étrangement amer (crampes d'estomac garanties pour qui en mange). En revanche, il y a d'innombrables variétés de champignons, dont certaines sont tout à fait comestibles. Encore faut-il les différencier de leurs parents hallucinogènes ou mortels, qui sont la grande majorité.

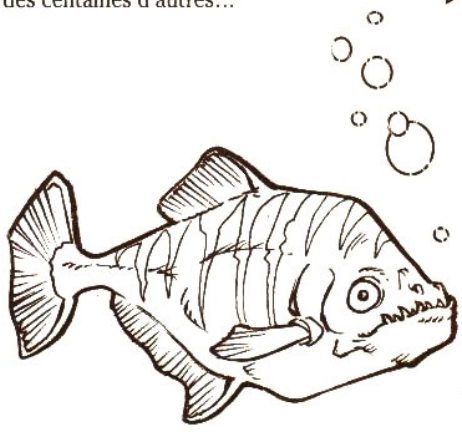
● Les carnivores sont peu nombreux, mais ils sont très gros et très agressifs. Vous pouvez les faire attaquer les PJ par une grosse bestiole déplaisante, allez-y. Cela risque de casser l'ambiance et de les affaiblir inutilement (alors qu'ils auront déjà fort à faire dans les jours qui suivent). D'un autre côté, avoir un ou plusieurs blessés fera sans doute chuter leur moral… ce qui est une excellente chose.

● Si les PJ font du feu, ils dormiront très mal. Leurs rêves seront peuplés d'incendies, de bûchers et de lentes asphyxies… Le lendemain et les jours suivants, les arbres se montreront franchement agressifs : de grosses branches leur tombent dessus régulièrement, alors qu'il n'y a pas un souffle de vent.

● Vers la fin du voyage, les mules paniquent. Une nuit, elles coupent leurs longes et repartent vers le sud. Si les PJ essayent de les rattraper, ils pourront suivre leurs traces pendant environ une heure… avant de trouver une mare de sang et les restes à moitié dévorés des pauvres bêtes. Quelque chose de gros et de féroce est passé par là… mais n'a laissé aucune trace. Serait-ce une créature ailée ?

● Ne lésinez pas sur les bruits bizarres, les créatures étranges à peine entraperçues, les yeux phosphorescents qui les observent dans la nuit, et ainsi de suite. Rajoutez des incidents si vous vous sentez en verve.

À vous de doser tout ce qui précède en fonction des personnages. L'idée est de leur faire regretter la relative sécurité de Fort Brand et de leur faire peur, pas de les tuer. Si vous avez la main trop lourde, le groupe risque de s'installer à la lisière de la forêt et d'y camper quinze jours avant de rentrer à Fort Brand pour dire à Drewin « bon, ben on n'a rien trouvé ». Et si vous glissez sur tout ce qui précède, ce ne sera qu'une banale promenade en forêt, analogue à des centaines d'autres…



Le campement

Au bout d'une dizaine de jours de voyage, au terme d'une escalade particulièrement éprouvante, les PJ arrivent, presque par hasard, à un énorme roc noir, à moitié couvert de végétation. Il a été partiellement dégagé et l'on peut deviner les contours, très érodés, d'un visage étrange, pas tout à fait humain (menton pointu, pommettes très hautes, yeux en amande avec un iris vertical) surmonté d'une sorte de casque.

Non loin de là, il y a une petite piste, apparemment toute récente. Elle a tout au plus une semaine, et la végétation a déjà commencé à la recouvrir.

Si les PJ la suivent, ils arrivent à une petite clairière. Visiblement, l'endroit a été occupé par des humains. Il y a des sacs de couchage, des débris de nourriture, les restes d'un petit feu... mais aussi des traces de combat : branches brisées, feuilles piétinées, traces de sang et d'un liquide vert (du sang orque). En revanche, il n'y a ni cadavres, ni traces d'inhumation. Les PJ peuvent en déduire qu'Arwon et ses compagnons sont tous en vie, mais ont été capturés par... qui ?

La meilleure façon de le savoir est encore de suivre la piste des ravisseurs. Elle est bien visible. Curieusement, la végétation ne l'a pas encore recouverte (s'il y a un PJ ranger ou elfe, dites-lui que l'attaque doit remonter à cinq ou six jours, mais que la piste donne l'impression d'avoir été faite la veille. Cela devrait les plonger dans des abîmes de perplexité. En fait, l'attaque est le fait de créatures extérieures à la forêt, qui ont une manière bien à elles de la blesser et de l'empêcher de « guérir »).

L'ennemi

Remonter la piste prendra une bonne journée. Les PJ les plus imaginatifs auront l'impression que la forêt coopère... elle est toujours malveillante, mais les obstacles sont moins nombreux. Les ronces ont moins tendance à s'agripper à eux, et ainsi de suite. Si par hasard ils ont encore des chevaux ou des mules, les bêtes ont l'air plus calmes.

Si les PJ ont évité de faire du feu et de couper du bois, les esprits des arbres les contacteront peut-être à ce moment...

Au crépuscule, ils arrivent au pied d'une petite colline. Les arbres sont beaucoup moins denses, et le sommet est complètement dépourvu de végétation. S'ils sont très prudents, ils pourront s'aventurer jusqu'à la lisière. Ils y verront un grand feu, et des tentes. Leurs occupants sont de grandes créatures à la peau verte et aux traits grossiers... des orques ! Une vingtaine de grands orques, visiblement très bien armés. Il y a aussi quelques humains, qui sont manifestement prisonniers. Si les PJ décident de surveiller le campement, ils assisteront au dîner, puis au coucher des créatures. Bien entendu, elles laissent des sentinelles (cinq gardes, qui sont relayés toutes les quatre heures).

À moins que les PJ ne soient complètement suicidaires, ils devraient comprendre qu'une attaque frontale est une très mauvaise idée. S'ils tentent quand même le coup, ils se rendront compte que les orques sont des guerriers entraînés, et qu'ils ne dorment que d'un œil... Laissez-les se replier dans la forêt avec de lourdes pertes.

Les esprits des arbres

Selon toute probabilité, les PJ passeront un certain temps à discuter d'une attaque sur le camp orque. La forêt les écoute très attentivement et après quelques heures de réflexion, décide de les contacter.

Enfin, la forêt... les arbres sont un peu plus éveillés que la moyenne, mais pas suffisamment pour communiquer directement avec les humains.

Les PJ vont donc se retrouver brusquement nez à nez avec un groupe de petites créatures qui viennent de se laisser tomber des frondaisons. À première vue, on dirait des petits singes au pelage vert, hauts d'une quarantaine de centimètres. Mais en y regardant de plus près... leur visage est beaucoup plus humain que celui d'un singe. En fait, il ressemble beaucoup à celui de la statue, là-bas au bord du fleuve. Ils piaillent, tirent les PJ par la manche, font mine de s'éloigner dans une direction précise, puis reviennent, et recommencent... Bref, ils veulent qu'on les suive. (Et si les PJ ne comprennent pas ou pire, refusent ? Les créatures disparaîtront, et ne reviendront pas. Si les PJ attaquent, elles fuient.)

Si le groupe a l'intelligence de les accompagner, ils sont conduits à une petite vallée, à une heure de marche vers l'ouest. Les « singes » les mènent à une petite grotte où se trouve leur « ancien », étendu sur un lit de mousse. Sa fourrure est brun roux, couleur d'automne, et il est visiblement très âgé. Il est un peu télépathe, juste assez pour se faire comprendre des PJ.

Laissez ces derniers mener la discussion. Voici une petite sélection de questions et de réponses :

● Qui êtes-vous ?

— Nous sommes les gardiens de la forêt, les serviteurs des arbres.

● Que voulez-vous ?

— Vous êtes les ennemis des Peaux-Vertes, nous aussi. Nous n'aimons pas non plus votre espèce, mais elle est plus facile à effrayer. Les Peaux-Vertes sont trop bêtes pour avoir peur. Aidez-nous contre elles, et vous pourrez rentrer chez vous pour dire à vos anciens que la forêt ne veut pas de vous.

● Combien y a-t-il d'orques ?

— Beaucoup ici, et beaucoup d'autres ailleurs. Ils font du mal aux arbres (impossible d'avoir une réponse plus précise, dans la mesure où les nombres sont un concept qui leur échappe. Leur système de numérotation est quelque chose du genre « un, deux, trois, beaucoup, encore plus ».

● Comment pouvez-vous nous aider ?

— Nous connaissons la forêt, et nous pouvons éveiller les arbres.

L'attaque

Une fois que les PJ auront leur content d'informations, ils peuvent retourner surveiller le camp, en compagnie de leurs nouveaux alliés. Dans la journée, un groupe d'orques part en reconnaissance dans la forêt. Ils ne sont que quatre. Si les PJ se sentent en forme, ils peuvent parfaitement s'en occuper eux-mêmes. Sinon, ils pourront assister à « l'éveil » des arbres : les branches d'un très vieux chêne se transforment soudain en tentacules. Il attrape les orques et les déchire en petits morceaux avant de retomber dans son immobilité. Quatre de moins !

Encore un jour ou deux de ce régime, et les orques commenceront à désespérer sérieusement. À ce moment-là, il sera possible de lancer une attaque, avec l'aide du peuple de la forêt (qui n'est pas très utile en combat, mais peut semer beaucoup de confusion et faire du bruit pour donner l'impression que les PJ sont l'avant-garde d'une armée innombrable).

Veillez à ce que le combat soit spectaculaire. Le sommet de la colline est couvert de gros rochers, parfois séparés par des crevasses larges d'un mètre ou plus. Sauter de l'un à l'autre en pleine nuit est un exercice périlleux... Par ailleurs, les crevasses sont une bonne cachette pour des orques un peu plus malins que la moyenne (le groupe croit avoir triomphé lorsque soudain, une patte verte sort d'une fissure et attire l'un d'eux dans l'obscurité).

En définitive, les PJ devraient pouvoir en tuer une dizaine, mettre les autres en fuite et faire quelques prisonniers.

Autres approches

Si votre groupe n'est pas de taille face aux orques, d'autres conclusions sont possibles pour cet épisode.

● Infiltration sournoise. Après tout, les PJ n'ont peut-être pas envie d'une bataille rangée. Il se peut qu'ils se contentent d'attaquer les sentinelles au

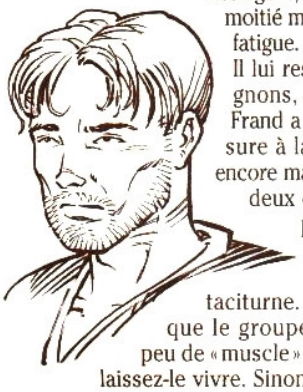
milieu de la nuit avant de libérer les prisonniers et de disparaître. Dans ce cas, ils peuvent compter sur l'hostilité de la forêt au cours des épisodes suivants (ils n'ont pas tué les orques et les arbres sont très contrariés). Malgré tout, si leur plan est bien préparé, il peut réussir...

● Prisonniers ! Si les PJ attaquent seuls ou se contentent de charger dans le tas à l'aveuglette, ils rejoindront Arwon et ses mercenaires dans l'enclos des prisonniers (soit dit en passant, en orque, il n'y a qu'un seul mot pour « prisonnier » et pour « déjeuner »). À vous de les faire évader. La solution la plus évidente prend la forme d'un coup de main donné par le peuple de la forêt, mais l'ingéniosité des PJ est sans limites. Laissez-les cogiter un peu, et ils vous inventeront certainement un plan d'évasion formidable.

● Contact pacifique. Qui sait, si les PJ se sentent en force, ils tenteront peut-être une approche diplomatique ? Pour peu que les orques aient déjà perdu du monde, cela peut réussir. Garrackch, leur commandant, est terrifié par toute la végétation qui l'entoure, et heureux de voir des êtres vivants (même des humains). Dans ce cas, il sera possible de négocier sur une base du style « libérez nos camarades, et nous nous arrangerons pour que vous puissiez repartir vers le nord sans encombres ».

Arwon

C'est un jeune homme qui ressemble beaucoup à son père, les moustaches en moins. Il est vif, intelligent, énergique... et à moitié mort de faim et de fatigue.



Il lui reste deux compagnons, Frand et Jrond. Frand a une vilaine blessure à la cuisse. Il peut encore marcher, mais d'ici deux ou trois jours la plaie s'infectera... Jrond est un costaud très taciturne. Si vous estimez que le groupe a besoin d'un peu de « muscle » pour s'en sortir, laissez-le vivre. Sinon, il sera tué par un orque au cours du combat...

Jrond

Frand

Le véritable enjeu

Les éventuels prisonniers orques sont des vrais boulets, hargneux, arrogants et cherchant sans cesse à s'évader. Ils parlent un patois dérivé de la langue commune, tout à fait compréhensible avec un peu d'habitude.

Par leur intermédiaire, communiquez les informations suivantes aux PJ :

● Les monts du Bout-du-Monde grouillent d'orques et de gobelins. Récemment, toutes les tribus se sont unies sous la bannière d'un certain Gorgloch, qui leur a promis de les emmener à la conquête des terres du sud.

● Le groupe que les PJ viennent de rencontrer n'est qu'une unité d'éclaireurs. Il y en a des douzaines d'autres dans la forêt.

● Les orques semblent très bien renseignés sur l'état des défenses des humains. Fort Brand est l'un de leurs premiers objectifs. Sans la résistance de la forêt, la ville serait déjà assiégée.

(Et si les PJ ne font pas de prisonniers ? Arwon a entendu les orques discuter pendant sa captivité, et peut leur transmettre les mêmes informations.)

S'ils ont un minimum de conscience civique, les PJ devraient décider de rentrer le plus vite possible à Fort Brand.

Caractéristiques pour l'Acte I

Pour AD&D

Peuple de la forêt : AL N ; Int Exceptionnelle ; CA 6 ; VD 12 ; DV 2 pv ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d2 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA P ; M Stable.

Les orques (BM p. 221) : AL LM ; Int Moyenne ; CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 1d8 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Stable.

(Garrackch, leur chef) : AL LM ; Int Moyenne ; CA 6 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Champion.

(Arh'Gerlacht, leur chaman) : Comme les orques standards ; pv 3, plus prêtre niv. 3. **Sorts** : Destruction d'eau, Putréfaction de la nourriture et des boissons. Blessures légères.

Arwon (roublard niv. 1) : AL LN ; CA 8 ; VD 10 ; pv 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d4 (dague). For 12, Dex 12, Con 12, Int 17 ; Sag 9 ; Cha 11. **Compétences spéciales** : Histoire ancienne.

Jrond et Frand (guerriers niv. 3) : AL N ; CA 6 ; VD 9 ; pv 10 (15) et 8 (20) ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1d8.

Pour Simulacres

Le peuple de la forêt

Test Combat : 5. **Test Perception** : 10. **Points de vie** : 2. **Points de souffle** : 1. **Points d'Énergie** : 2. Rapidité ⚡ 2. **Armure** : 1/0/0. **Dégâts** : [a]PV. **Résistance à la magie** : 9.

Les orques (SD p. 50)

Test Combat : 8. **Test Perception** : 6. **Points de vie** : 4. **Points de souffle** : 4. Puissance ✊ 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [b]PV.

Garrackch, leur chef

Test Combat : 9. **Test Perception** : 6. **Points de vie** : 5. **Points de souffle** : 4. Puissance ✊ 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [b]PV.

Arh'Gerlacht, leur chaman

Test Combat : 8. **Test Perception** : 8. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 4. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [b]PV. **Énergie divine** : 1. **Sorts** : Maladie (Sorcellerie), Déshydrater une créature (Eau), Roc en sable (Terre).

Arwon

PMJ Moyen. **Métier** : Explorateur. **Talents** : Histoire ancienne +1, Géographie +1. **Équipement** : Dague [b]PV.

Jrond et Frand

PMJ Moyens. **Métier** : Mercenaires. **Talents** : Épée +1, Orientation +1. **Équipement** : Armure de cuir (1/0/0) ; Épée longue [r]PV et [a]PS. **Remarque** : ils n'ont plus que 2PV chacun.

Pour Warhammer

Le peuple de la forêt

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	30	50	2	1	3	70	1	80	20	30	50	50	30

Les orques (WJdRF p. 227)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Garrackch, leur chef

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	40	6	5	20	44	3	30	50	20	34	44	21

Arh'Gerlacht, leur chaman

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	20	3	4	10	20	2	26	30	30	29	29	18

Points de magie : 7. **Magie mineure** : Don des langues, Pare Pluie, Flammerole, Luminescence. **Sorts d'Élémentaliste** : Pluie torrentielle, Dessèchement des plantes.

Arwon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	48	4	3	7	52	2	40	55	61	43	38	50

Métier : Explorateur.

Jrond et Frand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	4	3	8	46	2	25	40	30	50	30	25

Métier : Mercenaire

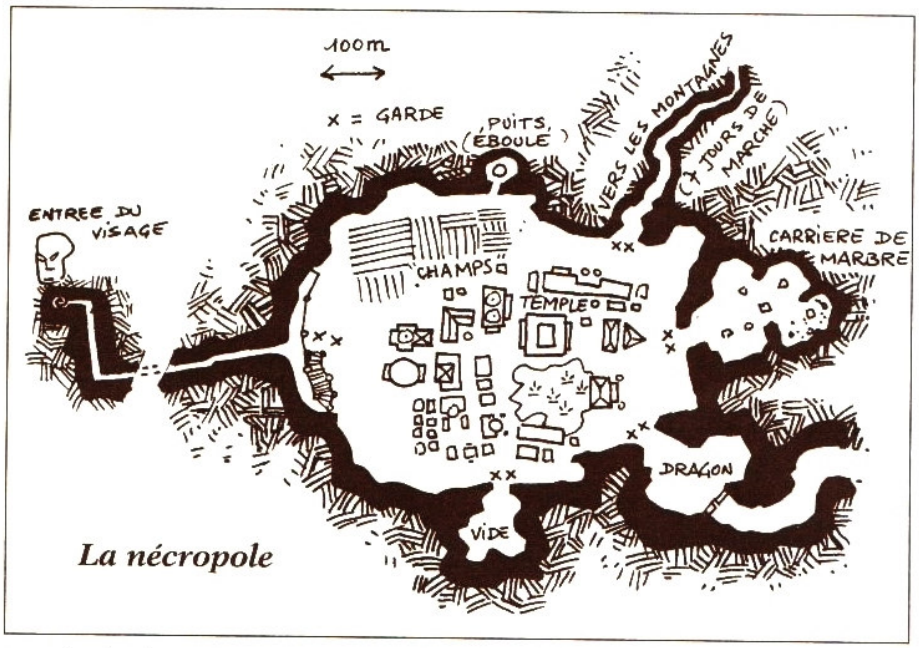
ACTE II
De Charybde en Scylla

Le retour

Pendant vingt-quatre heures, tout se passe bien. La forêt n'a plus l'air tellement hostile (même si les PJ se sont montrés insupportables, elle concentre ses pouvoirs sur les orques). Rejoindre la rivière jusqu'à la tête sculptée n'est pas très difficile. Tout se gâte juste avant qu'ils n'y parviennent.

La plaie de Frand commence à suppurer, et il a de plus en plus de mal à marcher. Les PJ vont être obligés de s'arrêter pour lui préparer une litière. Il n'y a rien qui ressemble à des plantes médicinales aux alentours. À peine sont-ils repartis qu'ils commencent à entendre des tambours, loin vers le nord... L'armée orque commence à se regrouper. Protégées de la colère des arbres par leur nombre et par les rituels de leurs magiciens, des colonnes de plusieurs centaines de guerriers se massent à deux jours de marche vers le nord, dans une zone rocheuse pratiquement dépourvue de végétation. Si les PJ ont deux sous de bon sens, ils devraient essayer de filer vers le sud à toute vitesse. Mais s'ils préfèrent aller jouer aux espions, libre à eux ! Ils n'auront pas besoin d'un examen approfondi pour se rendre compte que la menace est vraiment très sérieuse, et qu'il faut absolument prévenir Fort Brand. Bien entendu, s'ils sont maladroits, ils se feront repérer et poursuivre, mais ils devraient pouvoir s'échapper d'extrême justesse (avec, si besoin est, un petit coup de pouce de la part des arbres).

Théoriquement, depuis le rocher de la tête, ils n'ont qu'à suivre le fleuve. L'ennui, c'est que la tête a disparu. À sa place, il y a un énorme trou, avec un escalier de pierre noire qui s'enfonce dans le sol. Cela devrait perturber les PJ, sans plus. En l'état actuel des choses, il y a peu de chances pour qu'ils aient envie de s'aventurer dans des endroits bizarres. S'ils se posent quand même la question, Arwon suggère qu'ils aillent quand même y jeter un coup d'œil... (Mais honnêtement, si vous arrivez à les amener à descendre sans recourir à des artifices grossiers, du genre flèche lumineuse avec marqué ▷



La nécropole

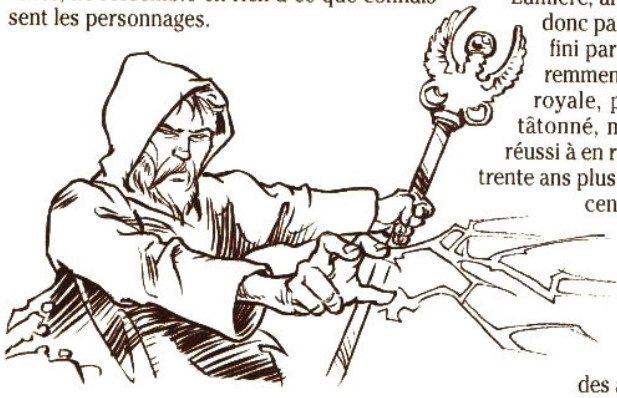
« pour la suite du scénario, c'est par ici », félicitations ! Dans ce cas, ils seront capturés au pied de l'escalier.)

S'ils résistent stoïquement à l'appel des souterrains et continuent leur route, ils auront une surprise désagréable au prochain bivouac. Au milieu de la nuit, la ou les sentinelles se sentiront soudain très lasses et perdront connaissance (faites lancer quelques dés, histoire de ne pas paraître trop tyrannique. Ignorez les résultats).

À leur réveil, les PJ se rendent compte que leur camp a été investi par de curieuses créatures. Ce sont des humanoïdes très grands, très maigres, dont les traits ressemblent à ceux du rocher de la tête. Ils portent des armures et des épées de facture bizarre. Sans un mot, ils invitent les PJ à les suivre.

(Et si les PJ résistent ? Ils seront désarmés, ligotés et entraînés de force. Ces créatures sont terriblement résistantes, et nettement supérieures en nombre.)

Bien entendu, ils retournent au rocher de la tête. L'escalier descend très profondément, et débouche sur un large couloir bordé d'ossements. Ils marchent pendant presque une heure, avant d'arriver sur une vaste corniche. Elle domine un immense cirque rocheux, au centre duquel se dresse une petite ville. Le groupe descend un nouvel escalier, et pénètre dans la cité. L'architecture, tout en angles et en tourelles, ne ressemble en rien à ce que connaissent les personnages.



Leurs guides les amènent dans un grand bâtiment central, qui pourrait être un temple ou un palais, et les abandonnent dans des appartements somptueux (quoique légèrement poussiéreux), au dernier étage. Ils vont y attendre une heure ou deux (en fait, juste assez longtemps pour commencer à bouillir de frustration et commencer à penser à faire des bêtises, par exemple une tentative d'évasion. Bien entendu, ils sont archi-surveillés).

La porte finit par s'ouvrir. Un petit humain en robe noire entre dans la pièce. D'une voix un peu hésitante, il souhaite la bienvenue aux personnages.

Arach

Les PJ ont peut-être entendu parler de lui à Fort Brand. C'est cet érudit qui a disparu dans la forêt, il y a des années. Il est ravi d'avoir un peu de compagnie humaine, et ne demande pas mieux que de leur raconter son histoire.

Il a été chassé de l'université magique de la capitale, il y a bien longtemps, pour s'être intéressé de trop près à la nécromancie. Plutôt que de suivre la filière habituelle des nécromants (qui consiste, grosso modo, à vendre son âme au démon et à aller s'enterrer dans un vieux cimetière en attendant de se transformer en liche), Arach a décidé de se consacrer à sa seconde passion : l'étude des civilisations disparues, et en particulier celle de l'Empire de Lumière, anéantie voilà dix mille ans. Il est donc parti à l'aventure dans la forêt, et a fini par trouver cette petite cité. Apparemment, c'était une sorte de nécropole royale, pleine de momies. Il a un peu tâtonné, mais après quelques mois, il a réussi à en ressusciter une, puis une autre... trente ans plus tard, il est à la tête de plusieurs centaines de ces créatures.

S'il y a un intellectuel parmi les PJ, ou s'ils posent la question, il leur racontera en deux mots l'histoire de la chute de l'Empire de Lumière, qu'il a reconstituée après des années de patientes recherches.

Il semble que ces gens aient été de puissants magiciens. Mais un jour ils déplurent aux dieux, qui détruisirent leur civilisation avant de transformer les rares survivants en singes, à qui ils ordonnèrent de servir la Nature (qu'ils avaient « offensée » d'une manière ou d'une autre). Après quoi, la région fut recouverte d'une immense forêt magique, et les dieux partirent à la recherche d'autres peuples à châtier.

Arach peut parler pendant des heures de la « prodigieuse expérience historique » qu'il a mise en place. Il a littéralement ressuscité une culture disparue, et l'a étudiée de près pendant des années. Mais les PJ seront sans doute plus intéressés par des réponses simples, du genre « pourquoi nous avez-vous capturés ? »

Si on lui pose directement la question, il répond, avec un sourire un peu froid : « Voyez-vous, j'ai sympathisé avec un groupe de chauves-souris vampires, et elles viennent parfois me raconter ce qui se passe à l'extérieur. Il y a quelques jours, elles m'ont raconté une histoire assez confuse... j'ai cru comprendre qu'il y avait des créatures hostiles dans la forêt. Sur mon conseil, le Peuple (c'est le nom que se donnent mes ressuscités) a envoyé des patrouilles, avec l'ordre de faire des prisonniers. Et vous êtes là. »

Les PJ vont sans doute protester, expliquer qu'il y a erreur, parler des orques et ainsi de suite. Il réfléchit un instant, sourit, hoche la tête et dit : « Je comprends. Vous dites sans doute la vérité. Je vais envoyer de nouvelles patrouilles. Nous nous reverrons sous peu. » Et il sort...

Séjour dans la cité des morts

Les PJ se rendront vite compte qu'ils sont relativement libres de leurs mouvements, tant qu'ils restent dans le périmètre de la cité. Toutefois, ils sont suivis partout par une demi-douzaine de guerriers momifiés, qui ont ordre de les attaquer s'ils s'approchent trop de l'escalier d'accès à l'extérieur. Bref, ils sont coincés... pour l'instant. Arach n'a aucune confiance dans les êtres humains. Il est plus qu'à moitié convaincu qu'ils mentent. Quant aux momies, elles n'ont pas beaucoup de conversation.

Les momies

La ville abrite près de trois cents de ces créatures. Les aristocrates du Peuple se faisaient enterrer avec des dizaines de serviteurs, en prévision d'une après-vie très semblable à celle-ci. Arach a pris soin de ressusciter une majorité d'individus inoffensifs : serviteurs, cultivateurs, scribes et administrateurs. Il se méfie (à juste titre) des guerriers et des nobles, mais il en a quand même ranimé une cinquantaine. Pour le citer : « Comment voulez-vous avoir une reconstitution correcte s'il manque l'élément essentiel ? » Il a dû mater plusieurs tentatives de révolte de la part de ses créatures, avant d'avoir le bon sens de leur laisser les apparences du pouvoir et de devenir leur « fidèle conseiller ».

(Comment jouer les momies : presque comme si elles étaient encore en vie. Chacune se livre aux occupations qu'elle exerçait de son vivant, sans état d'âme ni émotion. Ces créatures donnent l'impression d'être très prévisibles, mais elles conservent une certaine part de libre arbitre. Les moins réussies sont à peine plus vivantes que des robots. Mais certaines sont

aussi conscientes que de leur vivant, et cela en fait des adversaires redoutables.)
Voici quelques PNJ qu'il serait bon de présenter à nos aventuriers. Après tout, même dans le meilleur des cas, ils sont là pour plusieurs jours.

● **O'ooxa.** Selon les critères du Peuple, elle a dû être belle, il y a dix mille ans. Aujourd'hui, elle est comme les autres, jaune et desséchée. Elle faisait partie de la suite d'un puissant noble. C'est elle qui viendra faire le ménage chez les PJ, et leur apporter à manger. Elle est lente et un peu dans le brouillard (du genre à continuer à balayer sans s'occuper des PJ, même s'ils hurlent et lui tapent dessus de toutes leurs forces). Arach la considère comme « l'un de ses spécimens les moins bien réussis ».

● **Bahan'aal.** C'est le chef du petit groupe affecté à la surveillance des PJ. Il est grand, massif et nettement plus éveillé qu'O'ooxa. En fait, il a presque l'air vivant. Si les PJ essayent de communiquer, il semble écouter et comprendre. Mais il ne fait rien de plus.

● **Vala, cultivateur.** Comme beaucoup de ses pareils, il n'a pas été momifié, mais étranglé puis préservé magiquement. Du coup, il ressemble davantage à un zombie qu'à une momie. Les PJ pourront voir des dizaines de ces créatures labourer des champs autour de la ville. Bien entendu, ils ne font rien pousser. À quoi bon ? Leurs maîtres ne mangent pas (Arach cultive lui-même son potager).

● **Chazdhach, scribe.** Une momie en très mauvais état, qui espionne les PJ sans grande discrétion. Intellectuellement parlant, c'est l'un des mieux conservés, suffisamment pour éprouver une certaine curiosité quant au monde extérieur. Arach lui a appris un peu de commun. Il ne prendra pas l'initiative du contact, mais si les PJ l'abordent, il peut s'avérer très utile.

● **Saxif Na'arvan.** Un des rares nobles qu'Arach ait pris la peine de réanimer. La noblesse du Peuple se composait essentiellement de comploteurs fourbes et sournois, et ces caractéristiques ont fort bien survécu à l'embaumement. Saxif fera convoquer les PJ dans ses appartements dans la journée qui suivra leur arrivée. Il les recevra sur son trône, drapé dans une robe rouge sang. Il n'est malheureusement pas télépathe et, même s'il parle quelques mots de commun (que lui a appris Arach), il ne prendra pas la peine de s'en servir. Il regarde les PJ s'agiter sans manifester plus d'intérêt que s'ils étaient une troupe de chiens savants, les congédie d'un geste et commence à réfléchir à la manière de les intégrer à ses machinations. D'ici à ce qu'il ait trouvé un plan qui le satisfasse, les événements auront marché...

● **Sa Majesté le roi Wurlic X.** Le chef-d'œuvre d'Arach : un noble parfaitement réanimé, intelligent et coopératif. C'est le seul télépathe de la nécropole, et donc le seul qui puisse communiquer clairement avec les PJ. Malheureusement, il fait tout à fait confiance à Arach, son « conseiller » humain, et ne recevra pas les PJ tant que ce dernier ne lui aura pas donné son aval.

Que faire ?

● Essayer de s'évader est une mauvaise idée. Leurs chances de succès sont faibles, et cela convaincra Arach qu'ils sont dans le camp des envahisseurs. Même s'ils réussissent, ils se retrouveront seuls dans une forêt infestée d'orques...

● Communiquer avec les momies est un passe-temps stérile.

● Discuter avec Arach est nettement plus intéressant. La difficulté est de mettre la main dessus. Il passe ses journées à dormir et ses nuits dans une caverne souterraine, à préparer sa « grande expérience » (dont nous reparlerons dans un petit moment). C'est un personnage complexe. Comme tous les savants fous, il a un petit problème d'ego (« et à l'université, ces imbéciles m'ont chassé en me jetant des pierres. Un jour, je reviendrai me venger »). Il considère les humains comme de la matière première, et il faudra pas mal d'efforts pour le convaincre de soigner les blessés. Si cela ne tenait qu'à lui, il les laisserait mourir pour mieux les zombifier. Le destin de Fort Brand ne l'intéresse absolument pas. Toutefois, il est possible de le manipuler en jouant sur son orgueil et sur sa curiosité intellectuelle. S'il y a un magicien dans le groupe, il recherchera sa compagnie...

Deux jours après leur arrivée, l'une des patrouilles rentre. Elle fait son rapport au roi, en présence d'Arach et des aventuriers. La présence des orques est confirmée, tout comme le fait qu'ils se dirigent vers le sud.
Arach hésite encore à laisser partir les aventuriers. Après tout, rien ne lui garantit qu'une fois le péril orque écarté, ils ne reviendront pas ici avec une troupe d'inquisiteurs. De plus, ce sont des combattants, et leur présence risque d'être nécessaire si les orques se montrent agressifs. Il est sur le point de se laisser convaincre lorsqu'un garde entre et annonce, en commun... l'arrivée d'une ambassade orque !

L'ambassade

Une demi-douzaine d'orques richement vêtus pénètrent dans le laboratoire d'Arach, suivis par une dizaine de porteurs chargés de présents (fourrures, pierres précieuses, or, etc.).

Leur chef s'agenouille devant Arach et se lance dans un discours fleuri qui peut se résumer à : « ô puissant nécromant, nous t'implorons de te joindre à nous dans notre guerre contre les Peaux-Roses. Si tu nous aides, nous te comblerons de faveurs, tu auras des milliers de cadavres à animer à ta guise, et tu siégeras au conseil aux côtés de notre puissant roi Gorgloch ».
Arach a l'air indécis, et annonce qu'il prendra sa décision après le repas du soir. Il interdit aux PJ et aux orques de s'entre-tuer, et se retire dans les cavernes qui s'étendent sous la cité.
Combien de temps croyez-vous que les PJ vont résister à la tentation de sauter à la gorge des orques ?
Leur groupe se compose d'Arrogn, Vordoch, Nrechdt, Chrotgn, Igrocsh et Chjarmorch (les ambassadeurs) et de six porteurs-gardes (de gros ourouk-haï, ou orogs) dont les noms importent peu. Ils ont été désarmés, comme les PJ. Les soldats-momies sont sans cesse présents, et interdisent toute action directe.

Que faire ?

● Échanger des regards haineux ne les mènera pas loin. Si les PJ ont compris dans quelle sorte de civilisation ils sont tombés, ils peuvent essayer d'agir plus subtilement.

● Chazdhach se fera un plaisir de les conduire à l'empoisonneur officiel du palais, qui leur fournira une décoction abominable à souhait. Encore faut-il empoisonner le dîner, qui est préparé par un groupe de domestiques particulièrement mal ranimés. Si l'opération réussit, les ambassadeurs orques iront se coucher tôt, le trajet les ayant fatigués. Ils ne se réveilleront jamais...

● Plus subtilement, ils peuvent essayer de rencontrer le roi et de lui glisser à l'oreille des choses comme « Majesté, votre conseiller rencontre des ambassadeurs étrangers sans votre autorisation et détourne les présents qui vous étaient légitimement adressés ». Ce genre de perfidie marche toujours, quels que soient le monarque et la civilisation. L'ennui est que cela met Arach en péril... et que les orques ne sont pas particulièrement choqués à l'idée de négocier avec la momie d'un roi-sorcier. De son côté, Wurlic ne se rend pas compte de l'étendue de la civilisation humaine, et n'est pas contre l'idée de se joindre aux envahisseurs.

Le dîner

Il réunit Arach, les PJ et les orques dans une ambiance tendue. Orques et PJ tiennent là une dernière chance de convaincre le nécromancien. ▷

Laissez-les faire assaut d'éloquence. Les orques promettent la puissance et la gloire. Quant aux PJ, qu'ont-ils à proposer ?
À la fin du repas, Arach annonce sa décision. La ville restera neutre, mais les orques sont libres de circuler dans la forêt comme bon leur semble. Les orques sont déçus, mais acceptent le marché.
Dans la nuit, Arach vient trouver les PJ dans leurs chambres. L'explication risque d'être orageuse mais, dans le fond, ses arguments se tiennent. « Que je le veuille ou non, les orques tiennent la forêt. Je n'ai rien à gagner en me sacrifiant pour une humanité qui m'a rejeté, mais je comprends que vous vouliez protéger votre foyer. Je vais vous renvoyer chez vous le plus vite possible. J'ai un moyen, mais je vais avoir besoin d'un petit peu d'aide. »

La grande expérience

Il les conduit aux cavernes sous la ville. Elles sont pleines de caveaux et de sarcophages, d'humains et d'animaux. Ils se rendent dans une caverne plus grande que les autres, où repose la momie d'un énorme dragon. De loin, il donne l'impression être sculpté dans une pierre verte. En fait, c'est un effet secondaire des procédés de conservation.
Arach murmure : « Seul, je n'ai jamais osé le ranimer. Avec votre aide, j'espère y parvenir. » Il a déjà préparé tout le matériel nécessaire. Si les PJ acceptent, il leur apprend le rituel, leur prélève une pinte de sang chacun, allume les braseros et commence à chanter dans une langue bizarre.
(Et si les PJ refusent de se mêler de nécromancie ? C'est parfaitement leur droit. Arach les fera reconduire dans la forêt. Le trajet par voie de terre risque d'être nettement plus long et nettement plus déplaisant.)
La cérémonie dure des heures, et les PJ en sortiront épuisés. Il ne se passe rien... Alors qu'Arach, visiblement écœuré, se prépare à l'interrompre, la gangue de pierre verte qui entoure le dragon se fissure et éclate... Ils se retrouvent devant un dragon gros comme un autobus, à moitié pourri, avec d'immenses yeux rouges et une faim dévorante. Arach, pas fou, bat en retraite vers la sortie. Les PJ vont devoir négocier seuls. Griffeflammes (c'est son nom) est télépathe mais peu intelligent. Aux aventuriers de lui expliquer qu'il y a plus de choses à manger dehors que dans la caverne, et qu'il pourra se nourrir à volonté en échange d'un seul petit service : les déposer en ville, à quelques heures de vol.
(Comment jouer Griffeflammes : rugissez, grondez. Vous avez faim et vous êtes curieux. Où sont vos anciens maîtres ? Qui sont ces petites créatures qui vous font face ? Et ainsi de suite. Vantez-vous. Vous êtes le plus fort, le plus puissant, etc.)

Le vol

Il y a largement assez de place sur le dos du dragon pour tout le groupe (y compris Arwon et ses deux mercenaires). Il ne reste plus qu'à ouvrir les immenses portes de bronze qui se trouvent au fond de la caverne, et à s'accrocher le mieux possible au cuir de Griffeflammes. Le décollage est brutal, et manque de se solder par une catastrophe. Ses ailes sont beaucoup plus fragiles qu'autrefois.
Soignez la description du vol. C'est le genre d'expérience qui ne se vit qu'une fois dans une carrière d'aventurier. Il fait nuit, mais la lune est pleine. L'air est chaud. Très loin en dessous d'eux, la forêt défile à toute vitesse. Vue d'ici, elle a presque l'air hospitalière. Au sud, droit devant eux, on distingue une ligne rouge. Vu de plus près, on dirait... un incendie ! Les orques ont mis le feu à la forêt !
Les flammes se propagent à une vitesse surnaturelle, aidées par les sorciers orques. Griffeflammes fait de son mieux pour éviter de survoler les zones incendiées (l'air chaud suscite des turbulences telles qu'il risquerait de s'écraser).
À un moment donné, ils survolent une colonne d'une trentaine d'orques. Le dragon a l'air de penser que c'est le repas promis. Si les PJ le laissent faire, il pique droit dessus (ils ont intérêt à être bien attachés !). Le combat est sanglant, mais sans surprises. Nos aventuriers n'auront même pas à descendre, Griffeflammes se charge tout.
S'ils meurent d'envie de prendre un peu d'exercice, vous pouvez toujours vous arranger pour qu'il y ait un petit combat. Les orques comprennent que ce dragon, malgré son aspect, ne fait pas partie de leur armée, et font décoller la chasse : une dizaine de gobelins armés d'arcs ou de longues lances, montés sur des chauves-souris géantes. Individuellement, ces créatures sont ridiculement faibles. En groupe, elles peuvent faire des dégâts, et forcer le dragon à atterrir, si les PJ ne le défendent pas efficacement.
(Comment gérer les combats en trois dimensions ? En oubliant qu'ils sont en trois dimensions, justement. Les gobelins sont trop stupides pour essayer d'attaquer le ventre du dragon, et Griffeflammes n'est pas assez maniable pour se lancer dans des manœuvres acrobatiques. La seule différence avec un combat normal est qu'en cas de blessure grave, on risque de faire une chute mortelle : 10 % de risques pour les PJ qui sont solidement sanglés sur une surface de plusieurs mètres carrés, et 80 % de chances pour les gobelins qui montent à cru sur des créatures de la taille d'un poney).
À l'aube, au terme d'un trajet exténuant, les PJ aperçoivent les remparts de Fort Brand. La ville dort encore, à l'exception des sentinelles qui, voyant arriver un dragon, sonnent l'alarme et entreprennent de le cribler de flèches. Les orques sont encore loin, et il vaudrait sans doute mieux se poser hors de l'enceinte. Griffeflammes les dépose puis redécolle. Il a rempli sa part du marché, et rentre « chez lui ».

Caractéristiques pour l'Acte II

Pour AD&D

Arach (Nécromancien niv. 14) : AL N ; CA 6 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dg 1d4 ; AS Sorts ; DS Néant ; RM +1 aux sorts de Nécromancie ; TA M ; M Normal. For 10, Dex 14, Con 15, Int 17, Sag 16, Cha 7. **Sorts** : il possède tous les sorts de Nécromancie jusqu'au 7e niveau, tous les sorts d'Abjuration jusqu'au 3e niveau et tous les sorts d'Invocation/Évocation du 1er niveau.

Les momies (BM p. 197) : AL LM ; Int Faible ; CA 3 ; VD 6 ; DV 6+3 ; pv à calculer ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dg 1-12 ; AS Néant ; DS Néant ; RM mort-vivant ; TA M ; M Champion. Ces momies n'ont pas les pouvoirs de Peur et Maladie des momies courantes.

Les ambassadeurs orques (BM p. 221) : Orques normaux avec 3pv chacun.

Les gardes orques (Orogs, BM p. 221) : AL LM ; Int Haute ; CA 4 ; VD 6 ; DV 3 ; pv 16 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 1-10 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Élite.

Griffeflammes, dragon mort-vivant (BM p. 61) : AL N ; Int Faible ; CA 0 ; VD 8(25) ; DV 10 ; pv 65 ; TAC0 10 ; #AT 3 ; Dg 1d6/1d6/2-16 ; AS Néant ; DS Néant ; RM mort-vivant ; TA T ; M Élite. C'est un ancien dragon vert, qui a perdu ses capacités de souffle, et de la puissance d'attaque, mais a gagné les immunités des morts-vivants.

Gobelins (BM p. 124) : AL LM ; Int Faible ; CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 3-4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dg 1d6 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA P ; M Moyen.

Chauves-souris (Mobats, BM p. 38) : AL NM ; Int Faible ; CA 7 ; VD 15 ; DV 4 ; pv 18 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dg 2-8 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA É ; M Stable.

Pour Simulacres

Arach

PMJ Moyen. **Métier** : Génie de la Nécromancie. **Talents** : Art magique +2, Histoire ancienne +1. Puissance 1. Énergie Nécromancie 3. **Sorts** : il a inventé lui-même toutes sortes de sorts de Nécromancie (voir liste indicative dans SangDragon) mais la plupart ne sont pas de Magie Noire (ce qui ne l'empêche pas d'en faire quand il y est acculé). Il sait utiliser environ 12 sorts différents.

Les momies (bestiaire de l'encyclopédie)
Les ambassadeurs orques

Test Combat : 8. **Test Perception** : 7. **Points de vie** : 4. **Points de souffle** : 4. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [D]PV.

Les gardes orques (SD p. 50)

Test Combat : 9. **Test Perception** : 6. **Points de vie** : 4. **Points de souffle** : 4. Puissance 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [D]PV.

Griffeflammes, dragon mort-vivant

Test Combat : 12. **Test Perception** : 6. **Points de vie** : 37. **Armure** : 0/0/6. **Dégâts** : [H]PV et [B]PS. **Résistance à la magie** : mort-vivant. **Déplacement** : 8 (4) [I]. **Description spéciale** : Le dragon n'a plus de capacité de souffle.

Gobelins (SD p. 50)

Test Combat : 7. **Test Perception** : 8. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 3. **Armure** : 1/0/0. **Dégâts** : [C]PV. **Résistance à la magie** : 5

Chauves-souris (bestiaire de l'encyclopédie)

Pour Warhammer

Arach

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	5	4	9	40	1	37	30	70	20	30	42

Métier : Nécromant niv. 2. **Sorts** : Évocation d'un champion squelette, Évocation de squelette, Main de poussière, Contrôle des morts-vivants, Arrêt de l'instabilité.

Les momies (WJdRF p. 250)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	–	4	5	23	30	2	24	89	43	43	89	–

Les ambassadeurs orques (WJdRF p. 227)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	20	3	4	6	20	1	34	45	30	45	33	28

Les gardes orques (WJdRF p. 227)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Griffeflammes, dragon mort-vivant (WJdRF p. 237)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	59	–	5	5	39	30	5	–	89	41	89	89	24

Gobelins (WJdRF p. 219)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Chauves-souris géantes (WJdRF p. 234)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	33	–	2	2	5	30	1	–	10	14	24	24	–

ACTE III
Assiégés !

Aux armes !

L'arrivée des PJ ne passe pas inaperçue. En fait, la moitié des habitants de la ville sont à leur fenêtre, et les regardent se diriger vers le palais du comte, en compagnie de quelques gardes.
Le comte Osmond les reçoit en personne. C'est un vieux militaire efficace, qui prend leurs informations très au sérieux. Il fait envoyer un groupe d'éclaireurs dans la forêt, pour estimer le temps qui reste avant l'arrivée des orques, ordonne une mobilisation générale, fait évacuer les femmes et les enfants vers le sud... Bref, se comporte en chef de guerre compétent.
Cela dit, il y a un point du rapport des PJ qui l'inquiète. Les orques avaient l'air de bien connaître la région, et d'être certains que Fort Brand tomberait presque sans combat. Auraient-ils un espion en ville ?
Et voilà les PJ promus chefs du contre-espionnage comtal...

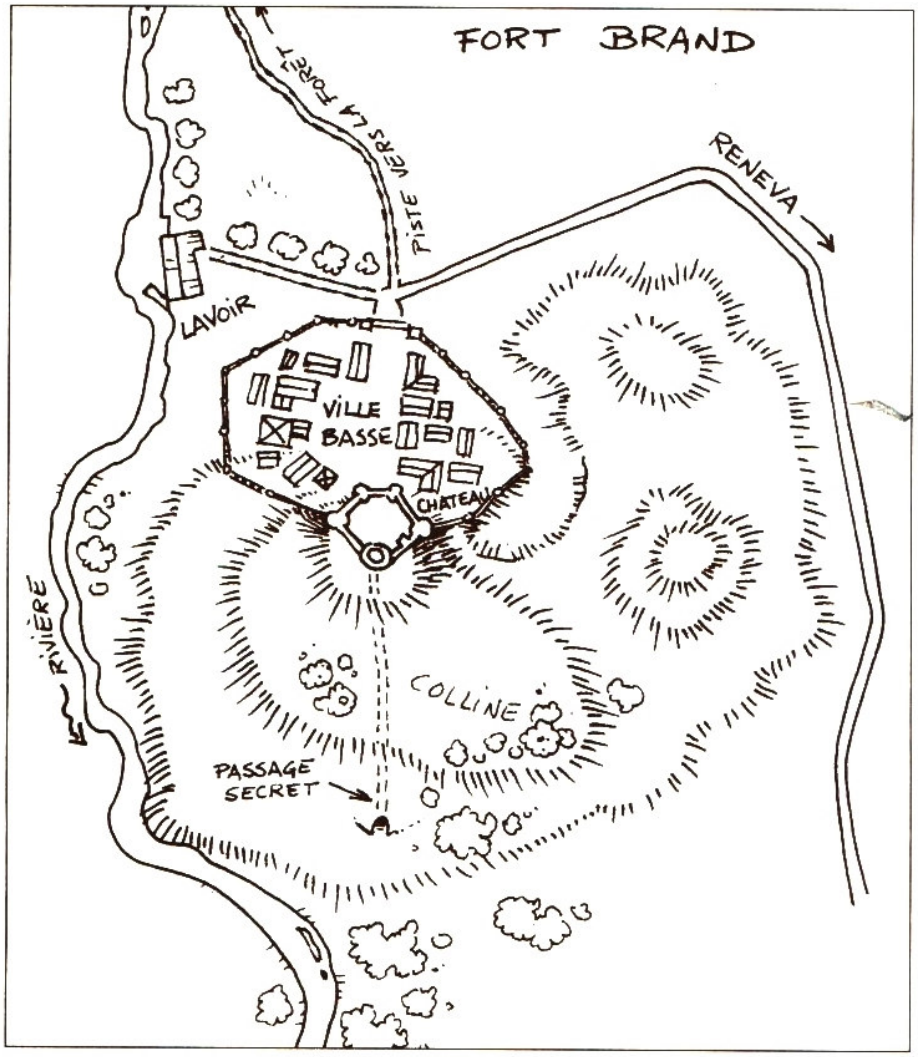
Chasse au traître !

La tâche n'est pas si complexe qu'il y paraît. Il suffit de raisonner un peu. Pour être efficace, un traître doit être dans la place depuis un bon moment, et rester en ville pour ouvrir les portes aux assiégeants. Cela élimine d'emblée toute la population flottante d'aventuriers, ainsi que les trois quarts des civils, qui demandent à être évacués.
Par ailleurs, il faut qu'il soit relativement haut placé pour disposer d'informations militairement exploitables. Enfin, il faut qu'il ait un moyen de communiquer avec l'armée orque.
Tiens, justement... le palais possède un pigeonnier. Une fouille attentive permettra de découvrir, dans un coin, cinq pigeons surnuméraires, qui filent plein nord si on les lâche. Le traître a donc accès aux oiseaux (si les PJ n'y pensent pas, faites-les découvrir par un PNJ. Cela les remettra sur la piste).
Cela limite le choix à quatre des principaux conseillers du comte, qui ont tous demandé à rester en ville. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls. N'oubliez pas, dans un premier temps, de les « noyer » dans une foule de PNJ innocents, fils du comte, capitaine des gardes bourru, prêtre du temple de la Guerre qui appelle ses ouailles à résister, et ainsi de suite.

● **Claudius, le prévôt**. Un gros homme grisonnant, qui a en charge la justice de la cité. En temps de guerre, il préside les tribunaux militaires. C'est un ambitieux notoire, qui rêve d'anoblissement. Il fait d'ailleurs du zèle, dans l'espoir d'être récompensé après la victoire. Innocent.

● **Bors, le « connétable »**. Sous ce titre pompeux se dissimule en fait le chef de la (petite) force de cavalerie de la ville. Il est jeune, distingué et criblé de dettes. Il enrage de se voir assiégé. Il préférerait de beaucoup charger sabre au clair en terrain découvert. La rumeur prétend qu'il en veut beaucoup à Osmond depuis qu'il a été éconduit par sa fille. Innocent. Il sera sans doute parmi les premiers morts.

● **Nathan, l'intendant**. Un vétéran manchot et borgne. Il a guerroyé dans tout le royaume, et a déjà combattu les orques, à l'ouest. Il a même passé plusieurs années prisonnier d'une tribu de hobgobelins. Il hait passionnément ces créatures, et ne manque pas une occasion de le faire savoir. Et s'il mentait ? Et s'il avait été retourné pendant sa captivité ? En tant qu'intendant, il a toutes les clés de la forteresse, y compris celles des portes extérieures. Autant dire que c'est le suspect numéro 1. Malheureusement, il est exactement ce qu'il prétend être...
● **Géta, le chroniqueur**. Un petit homme timide, qui donne l'impression d'avoir très envie ▷



d'être ailleurs. C'est l'un des rares civils à rester dans la forteresse. Il est chargé de raconter les exploits du comte et de ses chevaliers mais, comme il dit « je préférerais les raconter après. Je n'ai rien contre les témoignages de seconde main ». Il faut vraiment beaucoup d'imagination pour se le représenter en traître ouvrant les portes de la ville aux orques. Et pourtant, c'est exactement ce qu'il va faire, si les PJ lui en laissent l'occasion. Ses motivations sont tout à fait égoïstes : Gorgloch lui a promis beaucoup d'or. S'il se rend compte que les PJ fouinent dans la citadelle, il fera de son mieux pour sympathiser avec eux et les aiguiller sur de fausses pistes. Si cela ne suffit pas, il essayera de leur arranger un ou deux « accidents », mais ce n'est pas un spécialiste. S'il se sent sur le point d'être démasqué, il tentera de fuir ou de se cacher en ville (il y a bien assez de maisons vides pour qu'il se dissimule pendant des années).

Démasquer Géta

Il existe si peu de raisons de le suspecter que les PJ risquent de se méfier de lui tout de suite. Malheureusement, il est prudent, et il n'y a presque rien qui puisse l'incriminer. Son scriptorium est plein de papiers divers, dont un plan du château ? Et alors, il l'utilise pour simplifier son travail de description lorsqu'il rédige sa chronique. Il a une liste complète de tous les hommes d'armes de la forteresse ? Même chose. Et ces petits morceaux de parchemin, juste de la bonne taille pour être mis à la patte d'un pigeon voyageur ? Ça risque d'être plus difficile à expliquer, mais il peut toujours prétendre que le traître les a mis là pour le compromettre (une tactique qu'il ne se privera pas d'utiliser, si les PJ annoncent leur intention de fouiller les chambres).

En fait, le démasquer n'est même pas indispensable. Des PJ intelligents préféreront faire condamner toutes les portes, ou fouiller le château de fond en combles à la recherche d'un jeu de clé surnuméraire (la clé de la poterne nord, que Géta est censé ouvrir, se trouve sous l'une des pierres de la margelle du puits. Si les PJ la trouvent, ils lui arrachent son principal moyen de nuire).

Les orques arrivent

Les PJ ont quarante-huit heures pour découvrir Géta ou le neutraliser d'une manière ou d'une autre. Deux jours après leur retour, les orques sortent de la forêt. Ils sont moins nombreux qu'on ne pouvait le craindre : deux cents, guère plus (leur chef, sachant qu'il n'aurait pas à assiéger la forteresse, a envoyé juste assez d'orques pour massacrer la garnison). Bien entendu, d'autres unités sont en train d'attaquer les autres forteresses frontalières.

Les PJ n'auront pas le temps de profiter du spectacle : le comte les convoque une nouvelle fois. Il est en armure, et n'a pas l'air d'humeur à bavarder longtemps.

« Mes amis, merci pour tout ce que vous avez fait. Vous pouvez rester vous battre, bien sûr, mais j'ai une autre tâche pour vous. Ma fille Laura a tenu à rester jusqu'ici. Mais j'ai enfin réussi à la convaincre de partir. J'aimerais que vous l'escortiez vers le sud. Vous passerez par les souterrains, si la sortie est encore libre. Vous avez un quart d'heure pour vous préparer. »

Laura

À leur retour, le comte est en compagnie d'une jeune fille brune en justaucorps de cuir, l'épée au côté. Elle a l'air furieuse. Quant au comte, il est au bord de l'apoplexie. Il salue les PJ, grogne quelque chose comme « occupez-vous bien d'elle... bon courage ». Il mène personnellement la petite troupe jusqu'au sous-sol du donjon. Il fait pivoter l'une des torches, ce qui ouvre tout un pan de mur. Il s'éloigne sans saluer sa fille.

Le tunnel est une route droite et pavée, sans le moindre piège. Une vraie promenade de santé... s'il n'y avait pas Laura. C'est une jeune fille très têtue, qui a décidé qu'elle allait se battre aux côtés de son père et qui est furieuse d'être éloignée de l'action. Les PJ ont tout intérêt à la surveiller de très près. Sinon, à la première occasion, elle leur fausse compagnie et retourne au donjon. Elle est intelligente, cela dit. Si elle sent que les PJ regrettent de rater la bataille, elle n'hésite pas à remuer le couteau dans la plaie, puis à leur proposer d'y retourner « en nous installant en ville basse, on pourra se battre tant qu'on veut, et papa ne le saura jamais ».

Dans ce genre de situation, tout peut arriver. Certains PJ manquent suffisamment de galanterie pour la bâillonner, la ligoter et la charger sur leurs épaules. D'autres feraient n'importe quoi pour faire plaisir à une jolie fille, et retourneront allégrement se jeter dans la nasse qu'ils viennent de quitter. Une fois de plus, considérons que la couardise l'emporte...

(Et s'ils décident de rester ? Terrés dans l'une des maisons de la ville basse, ils assisteront à l'assaut. À moins que Géta ne soit encore en mesure de trahir, les orques n'arriveront jamais jusqu'à eux. En revanche, s'il ouvre la porte, la ville tombe... Les orques ne s'attarderont pas à tout piller. Ils mettent le feu et repartent. Les PJ pourront peut-être en combattre un ou deux, mais ils auront surtout du mal à échapper aux flammes.)

La fuite

Le tunnel débouche au bord d'une petite rivière. Une barque les attend non loin de là. Le courant les conduira à Reneva, une petite cité marchande. Le trajet prendra trois heures (un peu plus s'ils décident d'y aller par la route).
Pour peu qu'ils fassent preuve d'un minimum de prudence, ils ne sont pas repérés par les patrouilles orques (à moins, bien entendu, que vous n'ayez envie d'une petite course-poursuite).
Une fois de plus, Laura est le principal problème. Si le groupe aperçoit une patrouille d'orques qui semble moins nombreuse que le groupe, elle charge. Elle est tout à fait aveugle à de petits détails qui risquent de crever les yeux des PJ, du genre : ils sont en demi-plaques et nous avons des armures de cuir, ou s'il y a une patrouille, c'est qu'il y en a d'autres pas loin. Elle est également capable d'endormir leur vigilance jusqu'à Reneva. Une fois dans les faubourgs, elle vole un cheval et repart à Fort Brand au triple galop.

Reneva

C'est un bourg un peu plus important que Fort Brand. Une nombreuse armée stationne à l'extérieur. C'est la milice locale, appuyée par un petit corps de cavalerie. Les PJ sont arrêtés à l'entrée de la citadelle. S'ils expliquent leur affaire, on les conduit à Franir, le comte. Il écoute leur rapport, sourit en apprenant que les orques qui assiègent Fort Brand ne sont que deux cents, et décide de partir immédiatement à la tête d'une partie de ses troupes pour « culbuter ces maraudes ».
Les PJ sont libres de se joindre à lui, ou de profiter d'un repos bien mérité. (Et Laura ? Elle s'arrange pour changer de vêtements avec l'un des gardes et se mêle à l'armée. Incorrigible !)

La bataille finale

À cheval, le trajet Reneva/Fort Brand ne prend qu'une heure et demie. Les derniers kilomètres seront parcourus au grand galop...
À vous de décider de ce que trouvent les PJ à leur retour. La ville peut être en flammes, avec un dernier carré de défenseurs retranchés dans le donjon. Privés de leur traître, les orques construisent des échelles et décident de s'en remettre à la procédure classique. Idéalement, lorsque les secours arrivent, la moitié de l'armée orque est en équilibre précaire sur des échelles que les défenseurs se font un plaisir de faire basculer.
La cavalerie rentre sans difficulté dans les rangs orques, mais très vite, chaque cavalier se retrouve au milieu d'une masse compacte d'orques qui cherchent à abattre son cheval.
(Comment gérer la bataille ? Très simple : ne la gérez pas. Concentrez-vous sur les actions des PJ. Comptez 1d6 adversaires par cavalier. Celui-ci a un bonus de 30 % (ou équivalent) parce qu'il est en position haute, mais les orques couperont les jarrets de son cheval en 1d8 tours. Il y a intérêt à ce que le PJ ait fait le ménage à ce moment-là. Une fois redevenu fantassin, il est libre de faire ce qu'il veut, et vous êtes libre de lui opposer autant d'obstacles que vous le désirerez. Soignez les descriptions, à la fois pour l'ambiance et parce qu'une description précise suggère des actions aux PJ. Par exemple, si vous parlez des échelles et de la petite forge de campagne qui se trouve juste à côté, l'un des PJ aura peut-être l'idée d'aller incendier les échelles. Ce qui l'amènera à croiser le fer avec deux gros orques, peut-être à se porter au secours d'un soldat blessé, et ainsi de suite. Concentrez-vous sur leur environnement immédiat. Le chaos est tel qu'ils n'y voient pas à plus de vingt mètres. De toute façon, un imprudent qui se concentre sur ce qui se trouve loin de lui risque de se faire tuer par un orque qui lui sautera dessus à l'improviste.)
Si vous la trouvez, utilisez la musique du « Seigneur des Anneaux », le dessin animé de Bakshi. Le morceau n° 16 est une scène de bataille, avec chants de guerre orques. C'est un fond sonore très efficace.
Il y a un coup mesquin à faire à l'un des PJ (de préférence celui qui s'en sort le mieux) : l'obliger à voler au secours de Laura, qui est en mauvaise posture. Une fois débarrassée de ses agresseurs, elle s'effondre, inconsciente... et le PJ est transformé en garde-malade pendant plusieurs tours.

Conclusion et conséquences

Lorsque vous en aurez assez de lancer les dés et que les personnages seront rassasiés du combat, vous pourrez annoncer que c'est terminé. Les derniers orques se replient dans la forêt, laissant des dizaines de victimes. Du côté des humains, les pertes sont minimes (si Géta n'a pas pu trahir. Sinon, c'est une catastrophe).
Et maintenant, reste un problème. La ville est sauvée pour aujourd'hui, mais il y a des milliers, voire des dizaines de milliers d'orques qui submergent la frontière. Ils ont à peine livré la première escarmouche de la Grande Guerre du Nord.
Selon les dispositions de vos PJ, vous pouvez les envoyer à la cour, où ils essayeront de convaincre un roi apathique et décadent de mobiliser le ban et l'arrière-ban de sa noblesse, sous peine de perdre son royaume ; les laisser sur place à découper en rondelles des monceaux d'orques ; les laisser retourner auprès de Arach (il reste des kilomètres de souterrains à explorer, et sans doute des dizaines de dragons à éveiller) ; préparer une contre-attaque sur les monts du Bout-du-Monde (ou pourquoi pas une alliance avec les tribus humaines qui vivent dans la toundra, de l'autre côté des montagnes. Elles sont apparentées aux Esquimaux, et les PJ risquent de les prendre pour des « orques jaunes », mais ils seraient disposées à s'allier aux royaumes du sud) ; tenter d'assassiner Gorgloch, le roi orque (sans lui, les tribus orques retourneront à leurs luttes intestines. Est-il arrivé au pouvoir tout seul, ou a-t-il été aidé ?), etc.

Caractéristiques Acte III

Pour AD&D

Les guerriers humains sont tous de niveau 1. Neutres ou Loyaux Neutres.

Laura (guerrier niv. 2) : AL XX ; CA 7 ; VD 10 ; pv 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dg 1d8 ; For 14, Dex 15, Con 12, Int 12 ; Sag 9 ; Cha 12.

Pour Simulacres

Les guerriers humains sont tous des PMJ Moyens.

Laura est une PMJ Moyenne, avec un talent de +1 à l'épée. Elle est « obstinée ».

Pour Warhammer

Guerrier humain standard

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	37	4	3	7	41	2	26	30	27	34	28	29

Métier : Milicien

Laura

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	38	4	3	6	43	2	28	28	30	36	40	35

Métier : Milicienne.

Tristan Lhomme
illustration : Jean-Luc Sala
plan : Didier Guiserix

Le temple du Dieu kobold

Cette aventure a été écrite pour être jouée dans le monde de Greyhawk (créé pour AD&D), dans la vallée de la Velverdyva. La forêt concernée est celle de Vesve et la ville est celle de Highfolk. Il est toutefois possible de placer cette aventure dans un autre monde, en sélectionnant une grande forêt comme théâtre des événements. L'aventure est destinée à des personnages et joueurs un peu expérimentés et pour tout meneur de jeu.

L'histoire

La région était réputée pour être un havre de paix pour ses habitants, principalement des hommes des bois, des gnomes et des elfes. Cependant, à l'est, se trouve un terrible voisin qui harcèle sans cesse les populations de cette contrée. De nombreuses bandes humanoïdes envahissent ainsi la forêt, et toute la région de l'est n'est guère sûre pour les voyageurs.
Profitant de ce climat d'instabilité, des kobolds vinrent du nord de la forêt pour s'installer près des zones habitées du sud-ouest. Ils étaient dirigés par d'habiles chefs, pas toujours de leur race. Bien évidemment, les kobolds se firent remarquer rapidement par leurs raids successifs. Les trappeurs et les bûcherons de la région s'organisèrent donc pour faire face à cette nouvelle menace. Un certain Ussé, ranger de son état, prit le commandement d'une centaine d'hommes, et mit les kobolds en déroute à de nombreuses reprises. Hélas, Ussé disparut lors d'une embuscade, fort bien organisée. Lors de cette attaque, la présence de sorciers dans les rangs kobolds fut mise en évidence et de nombreux hommes des bois furent tués ou capturés. Néanmoins, des créatures plus puissantes passèrent inaperçues ; seul un Cône de froid, magie inhabituelle pour les sorciers kobolds, aurait pu trahir la présence d'un ogre mage, le véritable artisan de cette victoire puisque c'est lui qui espionna les bourgs et obtint des informations capitales pour l'embuscade en question. La milice locale étant désorganisée, il fallut chercher de l'aide auprès des autorités.

Le roi des elfes fut le premier contacté. Malheureusement, les frontières de l'est étant incertaines, il n'avait guère le cœur à s'occuper de problèmes mineurs. Il en allait de même pour le prince gnome de la région, et les bûcherons se virent dans l'obligation de quérir de l'aide dans la ville la plus proche. Là encore les autorités, bien que compatissantes, ne purent rien promettre à cause de la situation peu enviable à l'est. Il ne restait donc qu'une solution à nos bûcherons et trappeurs : trouver un groupe d'aventuriers.

Suggestions de mise en place

Le groupe des personnages-joueurs (PJ) doit être contacté par les hommes des bois dans la ville la plus proche de la forêt, cinq jours après les événements. Ce contact peut s'établir de plusieurs manières :

— S'il y a une guilde d'aventuriers, le recrutement pourra s'y faire.

— Cela pourra se produire dans une taverne, en discutant avec deux ou trois bûcherons.

— La rencontre pourra se faire fortuitement en ville avec l'intégralité des émissaires des bois (12 hommes).

— Si l'un des personnages est natif de la région, il pourra avoir eu vent de l'affaire et se porter, lui et son groupe, au-devant des hommes des bois.

Les hommes des bois

Ils viennent de trois bourgs situés à 120 km au nord-est de la ville. Leur délégation est constituée de douze rudes gaillards hirsutes et de grande taille. Ils ont la peau tannée mais restent de carnation claire. Leurs chevelures (et barbes ou moustaches pour la plupart) sont rousses ou châtaines. Leurs yeux sont gris ou marron.

Ils sont vêtus à la manière des Highlanders écossais avec des kilts et des plaids dont le dessin est en losange plutôt qu'en carré. Ils ne portent pas de coiffe et possèdent des chaussures montantes souples.

Ces hommes sont francs et honnêtes. Ils sont peu doués pour la causette, mais ils sont directs. Ils n'ont rien à proposer en échange de ce qu'ils demandent aux aventuriers, à savoir : sauver Ussé, leur chef, si c'est encore possible, et détruire les sorciers des kobolds. Ils peuvent quand même fournir le gîte et le couvert dans l'un des bourgs. Ils peuvent aussi fournir des provisions de route et il va de soi que tout ce que les PJ trouveront chez les kobolds deviendra incontestablement leur propriété. C'est peu, sans aucun doute, mais ces hommes sont sincères et le MJ doit faire jouer la corde sensible. Si le groupe d'aventuriers accepte, ils seront conduits le plus rapidement possible vers le bourg de Mighland.

Les trois bourgs

Il s'agit de Resteloft, Mighland et Arlen. Ils sont disposés en triangle, chacun étant à 3 ou 4 km de l'un ou l'autre. Ils sont situés en forêt, à une dizaine de kilomètres de la lisière, à 120 km au nord-est de la ville. Si vous jouez dans Greyhawk, il y a le fleuve Velverdyva à franchir en plus.

Il y a peu de structures d'accueil dans les bourgs, ni taverne, ni auberge, ni même de commerces, à l'exception de l'artisanat local : maréchal-ferrant, potier, tailleur, charpentier et des vendeurs de bois ou de peaux. L'activité économique est plus que réduite en raison des événements et il n'y a guère d'occasion de trouver quoi que ce soit de valeur par ici. Chaque bourg a ses couleurs fétiches pour les vêtements : bleu et jaune pour Resteloft, vert et rouge pour Mighland, et vert et jaune pour Arlen.

Les populations respectives des bourgs sont :
Resteloft : 12 hommes, 40 femmes, 80 jeunes.
Mighland : 17 hommes, 50 femmes, 100 jeunes.
Arlen : 13 hommes, 45 femmes, 90 jeunes.

L'ensemble des bourgs abritait entre cent vingt et cent quatre-vingts personnes (femmes et enfants compris), réparties en trente à quarante foyers. Deux tiers des familles sont désormais privées d'hommes et il n'en reste qu'une quarantaine en âge de porter les armes, dont les douze qui constituaient l'expédition en ville. À cause du peu d'hommes restant, aucun villageois n'accompagnera le groupe en aventure. Toutefois, le groupe des douze émissaires escortera les PJ vers le repaire des kobolds, qu'ils ont déjà repéré (voir plus loin).

Tous les hommes des bois ont la capacité de surprendre, avec 50 % de chance en forêt, et d'échapper aux poursuites comme s'ils étaient un groupe de six ou moins (quel que soit leur nombre réel) opérant dans le noir total. Étant aussi habitués à la forêt, ils ont tous des compétences dans ce domaine, par exemple, suivre une piste ou s'abriter...

Les 42 hommes des bois survivants ont les équipements et caractéristiques suivantes :

Bûcherons/trappeurs (x32, BM p.145) : AL N(B) ; CA 6 à 8 ; VD 12 ; DV 0 à 1 ; pv 1d6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Moyen.

Les trois chefs

Wodon (le chef des émissaires, guerrier niv. 2) : AL NB ; CA 3 ; pv 22 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 (épée courte ou arc). For 15, Dex 18, Con 17, Int 13 ; Sag 8 ; Cha 12. **Compétences spéciales** : spécialiste à l'arc. **Description** : 20 ans ; 1,80 m ; 79 kg. Chevelure et barbe brunes, yeux gris. Aspect plutôt sale. Il porte les vêtements vert et rouge du village de Mighland.

Métair (guerrier niv.2) : AL NB ; CA 5 ; pv 19 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 (hache d'armes). For 18/56, Dex 14, Con 15, Int 14, Sag 7 ; Cha 12. **Description** : 30 ans ; 1,86 m, 80 kg. Longue chevelure rousse et moustache fournie, pas de barbe. Yeux bleu gris. Aussi sale que Wodon. Ses vêtements sont vert et rouge et il est de Mighland.

Pierre l'Ardent (guerrier niv. 2) : AL CB ; CA 5 (cotte de mailles elfique) ; pv 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 (épée longue) ou 1d6 (arc). For 16, Dex 13, Con 13, Int 15 ; Sag 10 ; Cha 9. **Description** : 29 ans ; 1,87 m ; 85 kg. Longue chevelure en queue de cheval, yeux marron, taille impressionnante. Aspect propre, il porte les couleurs du bourg d'Arlen. Cet homme indépendant est un ami des elfes.

Les trois bourgmestres

Mac Allen (chef de Resteloft, guerrier niv. 4) : AL NB ; CA 5 (armure de cuir +1) ; pv 41 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6+2 (hache +2). For 17, Dex 15, Con 16, Int 12 ; Sag 14 ; Cha 12. **Description** : 31 ans ; 1,89 m ; 82 kg. Cheveux et barbe roux, yeux bleus. Il porte les vêtements bleu et jaune de son village. Aspect extérieur dur, mais c'est le plus affecté par les assauts des kobolds.

Gaâl (chef de Mighland, guerrier niv. 4) : AL NB ; CA 4 (bouclier +1), pv 47 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dégâts 2d4+1 (Épée large +1). For 15, Dex 10, Con 18, Int 12 ; Sag 7 ; Cha 17. **Équipement spécial** : Bottes de sept lieues (grand déplacement). **Description** : 31 ans ; 1,90 m ; 80 kg. Chevelure et barbe blondes, yeux marron. Il porte les couleurs de son village (vert et rouge), et les plus beaux habits de tous les bourgs réunis. Cet homme élégant charme par son charisme autant que par sa stature.

Glenn (chef d'Arlen, guerrier niv. 4) : AL NB ; CA 4 ; pv 42 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 (épée longue). For 16, Dex 11, Con 16, Int 13 ; Sag 10 ; Cha 16. **Description** : 33 ans ; 1,85 m ; 78 kg. Cheveux longs et bruns, yeux gris clair. Il porte les couleurs de son village (vert et jaune). Cet homme d'apparence immaculée est l'ami des elfes et il a reçu son anneau en cadeau pour services rendus.

La « prêtresse » de la région

Soma (Druidesse niv. 7) : AL N ; CA 6 (armure de cuir +2) ; pv 53 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dégâts 1d4+2 (dague +2) ; AS sorts. For 8, Dex 8, Con 16, Int 13 ; Sag 17 ; Cha 16. **Sorts 1er niveau** : Détection de la magie ; Détection des pièges sylvestres ; Enchevêtrement ; Invisibilité aux animaux ; Passage sans trace ; Langage animal. **2e niveau** : Charme personne ou mammifère (x2) ; Soins mineurs (x2) ; Obscurcissement ; Distorsion du bois. **3e niveau** : Paralysie animale (x2) ; Embroussaillement ; Arbre. **4e niveau** : Invocation animale I.

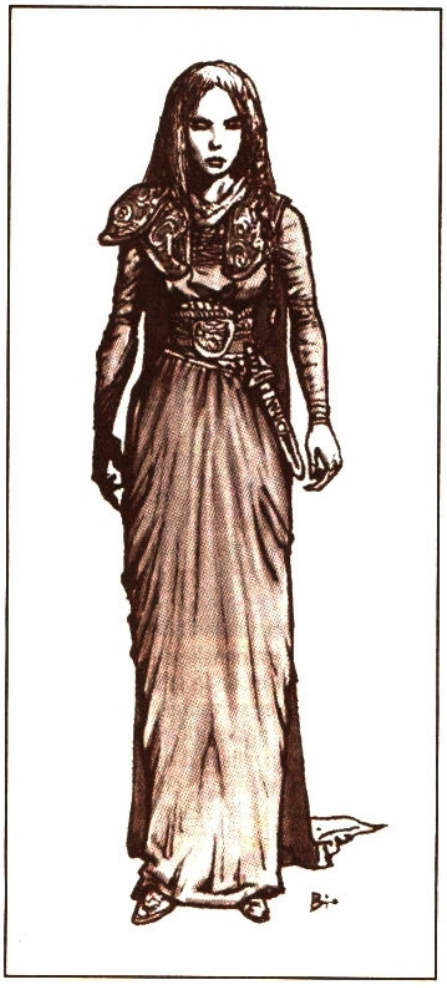
Cette femme exceptionnelle de 27 ans parle, en plus du commun et de la langue secrète des druides, les langues suivantes : l'elfe, le gnome, le pixie, le langage des esprits follets et celui des dryades. Native du village d'Arlen, elle vit généralement loin des bourgs, en ermite dans les bois. Elle est l'amie des créatures de la forêt, les elfes y compris, et elle était partie en guerre à l'est. Les derniers événements l'ont fait revenir en toute hâte lorsque les informations lui sont parvenues par la « voix de la forêt ». Elle loge temporairement au village de Resteloft qui est le plus démuni actuellement. ▷

Elle est plutôt grande, mesurant 1,73 m et pesant 59 kg. Ses cheveux sont longs et noirs alors que ses yeux sont verts. Elle ne porte pas les couleurs de son village, préférant une simple robe blanche. Non agressive, elle se contente d'une dague comme arme et préfère la ruse à la violence. Vertueuse à l'excès, et bien que protégeant les bourgs, elle n'aidera pas un groupe de mercenaires. Toutefois, si les aventuriers se comportent avec tact et sans vénalité, elle les accompagnera à l'entrée du repaire des kobolds. C'est elle, avec ses alliés de la forêt et un groupe d'hommes de son village, qui a fait le repérage. Elle connaît beaucoup de choses et elle pourra être d'une aide précieuse. Si elle accompagne le groupe à l'entrée du repaire, elle restera sur place transformée en arbre ou en animal quelconque, de manière à prêter main-forte au groupe si les choses tournaient court.

Leurs ressources

Chaque homme des bois possède 3-18 pièces d'argent ; les chefs possèdent en plus 1-6 pièces d'or ; les chefs de village ont aussi 2-8 pièces d'or comme la druidesse. Il s'agit là de la monnaie transportée. Toutefois, le groupe des émissaires a à sa disposition, pour les besoins de la mission, 100 pièces d'or.

Les familles ont chacune un pécule allant de 10 à 40 pièces d'or ; les familles des chefs auront le double ; les familles des chefs auront cinq à huit fois le montant de ce pécule. La druidesse possède 7d4 gemmes de 50 ou 100 pièces d'or.



L'arrivée des aventuriers

C'est au bourg de Mighland que les émissaires conduiront les aventuriers. Comme promis, les PJ se verront octroyés des quartiers selon leurs besoins. Une réunion exceptionnelle se tiendra dans la soirée ou le lendemain (selon l'heure d'arrivée du groupe), en présence des trois chefs de village et de la druidesse Soma. Les faits y seront à nouveau expliqués aux aventuriers. N'ayant rien à leur promettre comme récompense, c'est vraiment le sens altruiste du groupe qui sera sollicité. Si les PJ font contre mauvaise fortune bon cœur, la druidesse les aidera comme indiqué plus haut.

Si le groupe cherche malgré tout à obtenir une récompense, les villageois négocieront une ou deux (à savoir une, puis deux si nécessaire) peaux de belettes géantes ramassées après l'embuscade (voir plus loin). Chacune de ces peaux a une valeur théorique de 1 000 à 6 000 pièces d'or. Les villageois étant des trappeurs experts, considérez qu'elles valent au minimum 3 000 pièces d'or. Bien entendu, cela entraînera une baisse de considération et la druidesse n'aidera pas le groupe.

Dans le cas de PJ altruistes, considérez que les hommes des bois offriront (en cas de succès du groupe, donc à son retour) une des peaux (valeur maximale dans ce cas). De la même manière, si le groupe semble faible au MD, et toujours dans la veine altruiste, la druidesse offrira une ou deux potions magiques (Invisibilité, Soins majeurs).

La narration des événements aux aventuriers

C'est lors d'une expédition punitive que le groupe d'hommes des bois dirigé par Ussé fut pris à partie. La troupe était constituée d'une soixantaine d'hommes avec en plus une dizaine de guerriers aguerris et quelques druides novices, et bien sûr Ussé, le protecteur des trois bourgs.

C'est au crépuscule que la troupe fit route, silencieusement, vers la position présumée du repaire (qui depuis est confirmée). C'est durant le trajet qu'ils furent pris par surprise. Un petit groupe de kobolds se trouva sur leur chemin (il est clair depuis qu'il s'agissait d'une illusion), et cela déclencha une poursuite immédiate de la tête du peloton, de peur que le groupe d'humanoïdes en fuite ne fasse échouer le projet. C'est à ce moment-là que l'attaque se déclencha sur l'arrière. Un Cône de froid vint frapper la troupe et élimina une bonne partie, sinon la quasi-totalité, des hommes de queue. Le groupe de tête, légèrement séparé, ne fut pas atteint, mais il fut pris à partie par un groupe de kobolds réels, alors que l'illusion se dissipait. Ces kobolds étaient aidés par des belettes géantes, dont deux furent tuées, ainsi que de sorciers. Malgré leurs efforts, les hommes d'Ussé ne purent résister longtemps et de la troupe, il n'y eut que quatre rescapés dont Wodon. Inutile de dire que cette nuit-là, ils coururent plus vite que jamais vers les bourgs. Une expédition de secours fut montée aussi rapidement que possible. Hélas, il était trop tard et parmi les cadavres, il manquait ceux d'Ussé et de quelques autres. Reste l'espoir qu'ils aient été fait prisonniers. Une quarantaine de kobolds avaient été laissés morts sur le terrain, mais c'était bien peu en rapport du dommage subi. La bande de kobolds est difficilement quantifiable, mais les traces ont permis de dénombrer plus d'une centaine d'individus. Depuis l'embuscade, il n'y a eu que des escarmouches, mais il est sûr que ce répit n'est que temporaire, et que les humanoïdes, n'ayant virtuellement plus rien à craindre des bourgs, se concentrent ailleurs ou ne se pressent pas pour donner le coup de grâce.

Note : Le récit des événements pourra prendre place partiellement ou totalement lors de la rencontre avec les émissaires, et sera en tout cas donné intégralement au village.

Ce que la druidesse Soma pourra dire

Bien sûr, il faudra être en bons termes avec elle pour obtenir ces informations. Un groupe altruiste les obtiendra sans peine.

— Les chamans et sorciers kobolds n'ont pas accès aux sorts aussi puissants que Cône de froid. Il doit donc s'agir d'un bâtonnet magique.

— Les sorciers et chamans kobolds ont la fâcheuse tendance d'enduire leurs armes de poison.

— Les kobolds ont une activité nocturne, car ils sont affaiblis par la lumière solaire.
— L' illusion, même si c'est une magie accessible, reste inhabituelle chez ces créatures. Peut-être y a-t-il un sorcier non kobold avec la bande?
— La bande de kobolds dépasse de loin la centaine d'individus. Le double, voire le triple, si ce n'est plus, est à craindre.
— La colline habitée par les kobolds est réputée hantée. Il n'y a aucun doute que si les kobolds sont restés, c'est soit qu'ils ont tué le spectre (ou fantôme quelconque), soit qu'ils ont isolé la zone (certains esprits perturbés se limitent à des zones définies).
— Les kobolds étant des créatures organisées, il est peu souhaitable de les prendre de front au risque de déclencher une alarme.

Le repaire des kobolds

Situation géographique

Le repaire est situé à 12 km au nord-est du village de Resteloft, dans une zone de collines boisées. Les hommes des bois le connaissent désormais et pourront guider les aventuriers à proximité (relative) de la porte principale (en 2 sur le plan). Ils ne peuvent rien dire de plus ni indiquer une autre entrée.

Aspect extérieur

La colline qui abrite la tribu a la particularité de «fumer». En effet, il y a de nombreuses cheminées d'évacuation pour les feux qu'allument les kobolds. Toutefois, la végétation de broussailles et de buissons dissipe partiellement les fumées montantes. En cas de forte pluie, un ruisseau se forme sur la colline et vient se jeter dans la mare (en 1).

Aspect intérieur

Les galeries plafonnent entre 2,10 m et 3 m et les grottes entre 2,10 m et 4 m. Les parois sont parfois sommairement étayées avec du bois. Les portes sont en bois et mesurent 90 cm de large sur 1,80 m de haut, pour une épaisseur de 8 cm. Elles n'ont pas de serrure, mais certaines sont barrées de l'intérieur (les portes d'entrée). L'ensemble est lugubre, seuls les grottes communes et les quartiers habités sont faiblement éclairés par des feux ou des torches, le reste est dans l'obscurité la plus totale.

Organisation et réactions face à une agression

Les kobolds sont des créatures organisées; en plus, leur encadrement est ici exceptionnel. Si un groupe d'aventuriers est identifié, l'alarme sera donnée, dans la mesure des possibilités, aussi vite que possible. Ce sera toujours la volonté première des kobolds. Si l'alarme est donnée, les intrus seront traqués dans tout le complexe.
À chaque tour, les aventuriers rencontreront systématiquement un groupe de 5 à 20 kobolds. Si le groupe est repéré, ce sera l'assaut!
Les femelles et les jeunes ne combattent pas, mais peuvent donner l'alarme et en dernier ressort, tous peuvent tenter, même vainement, de sauver sa vie par un combat (ou la fuite).

Kobolds (BM p. 160): AL LM; Int Moyenne; CA 7; VD 6; DV 1/2; pv 1d4; TACO 20; #AT 1; Dégâts 1d4; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA P (1 m); M Moyen.

Pour chaque 40 kobolds, il y a 1 chef et 2 gardes aux caractéristiques identiques à l'exception de: CA 6; DV 1-1; pv 4; Dégâts: 1d6.

Les sorciers sont vêtus de robes orange avec un crâne blanchâtre dessiné dessus. Chacun possède un crâne de gnome, des composants magiques et 1 à 3 doses injectables de poison de faible efficacité.

Sorciers kobolds (clercs ou magiciens niv.1, BM p. 160): AL LM; Int Moyenne; CA 6; VD 6; DV 1; pv 7; TACO 20; #AT 1; Dégâts 1d6; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA P (1 m); M Moyen. **Sorts**: Épouvante (50%) ou Ténèbres (50%) et Altération des feux normaux (50%) ou Lumières dansantes (50%).

Tous les kobolds ont une infravision qui porte à 18 m, mais ils souffrent à la lumière du soleil. Chacun porte 3-24 pièces de cuivre sur lui.

Description du niveau supérieur

1. Mare. Cette mare est alimentée les jours de forte pluie par un ruisseau qui se forme au sommet de la colline et se déverse là. Elle n'est pas très propre, et dans la vase, au fond (à 60 cm de la surface), se trouvent, à moitié enfouis, deux squelettes d'humanoïdes équipés d'armures de cuir noir clouté et de boucliers de bois désormais pourris. Comme armes, ils ont des étoiles du matin et chacun possède encore une bourse avec 3 à 18 pièces d'argent. Ce sont les cadavres de gobelins qui faisaient partie des poursuivants du fantôme de la salle 4 (voir plus loin). La mare est aussi occupée par 4 sangsues gutturales. Si on boit de cette eau, ou si on en remplit sa gourde, il y a 10% de chance que l'une de ces créatures soit avalée et réagisse.

Sangsue gutturale: AL Néant; Int Aucune; CA 10; VD 1; DV 1pv; TACO 20; #AT 1; Dégâts 1d3; AS Étouffer; DS Néant; RM Néant; TA Mi (3 cm); M Agité.

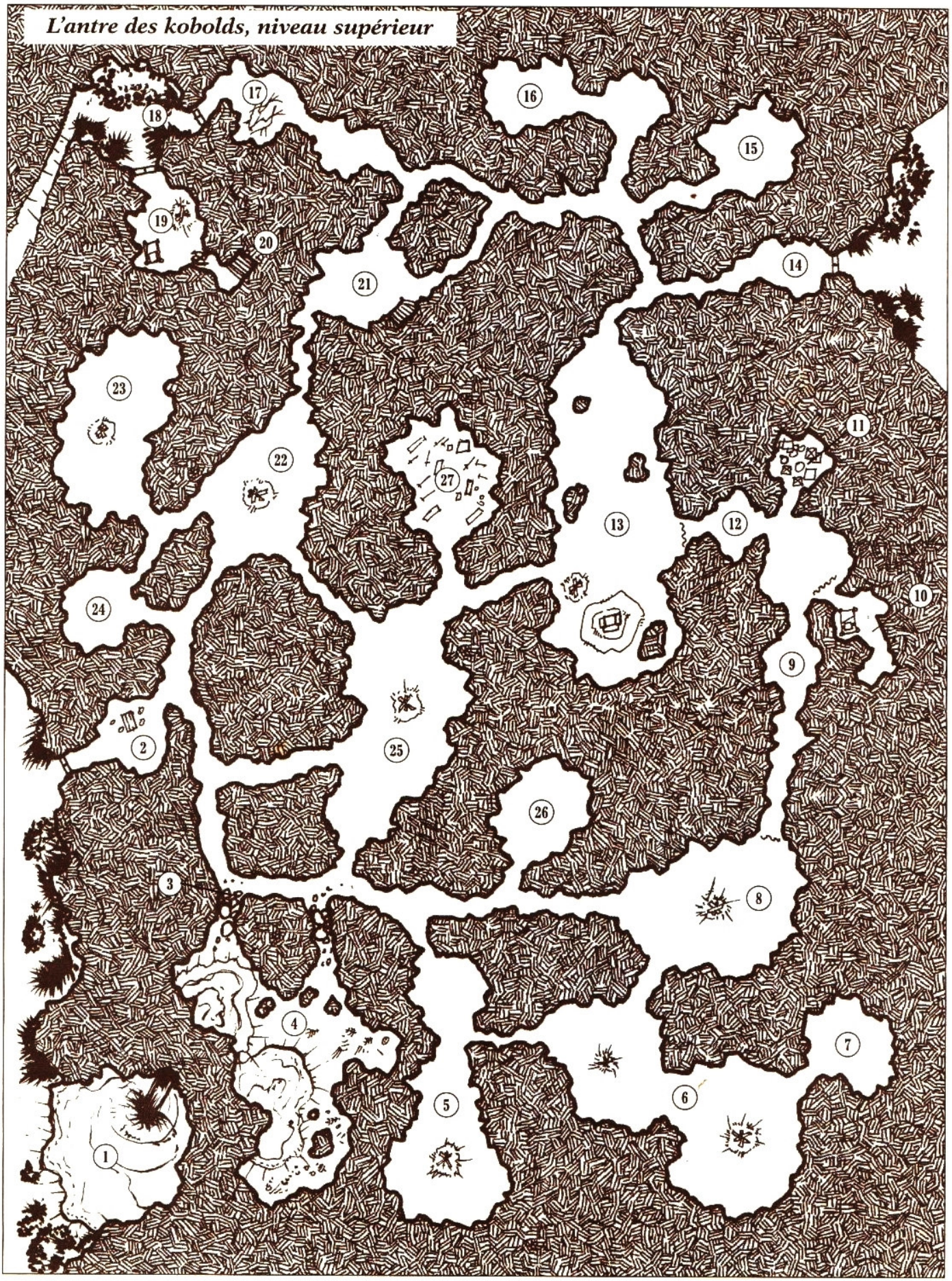
2. Poste de garde de l'entrée principale. La double porte est barrée de l'intérieur. Il y a une table en bois au milieu de la grotte ainsi que deux torches au mur. La table provient certainement d'un pillage; elle servira aux gardes à se protéger en la renversant le cas échéant. Il y a 11 kobolds de garde: 1 chef, 2 gardes et 8 mâles.

3. Éboulis. Deux passages ont manifestement été obstrués par un amas de roches, de boue et de morceaux de bois. Il est très difficile de dégager l'un ou l'autre des passages, mais un travail acharné le permettrait. Les éboulis bouchent l'accès à la grotte hantée, dans laquelle aucun kobold ne pénétrera.

4. Grotte hantée. Cette grotte est très humide et des infiltrations d'eau sont évidentes: il y a deux bassins naturels ainsi que des stalactites, stalagmites et des colonnes. Elle est plus haute que la plupart des grottes du complexe, avec un plafond à 3,50 m en moyenne. Un trou de 2,40 m de diamètre bée au plafond, débouchant vers l'extérieur.
Près du bassin le plus au sud, se détache la silhouette d'un gnome accroupi, qui contemple l'eau en se lamentant. Le personnage est translucide comme un fantôme, mais ne prêtera pas attention aux intrus tant qu'ils ne se sont pas approchés de lui. Dans ce cas, il assumera la forme d'une boule de lumière similaire à celle des feux follets et viendra se placer sous le trou du plafond, pour empêcher toute retraite! Il assumera là, à nouveau, la forme de fantôme et passera à l'attaque.
Ce gnome a été tué alors qu'il portait un message verbal au prince gnome de la région. Ce message, désormais inutile, concernait les guerres contre les humanoïdes à l'est de la forêt, et il était capital à l'époque. Des gobelins sont la cause indirecte de la mort du gnome, car sévèrement blessé par ses poursuivants, il vint se réfugier dans cette grotte, jadis habitée par un terrible prédateur (qui a depuis déménagé) qui le tua. Hanté d'avoir failli à sa mission, le gentil gnome devint un Esprit obsédé par celle-ci et il cherche le moyen de l'accomplir. Incapable de sortir de la grotte, il doit posséder quelqu'un pour s'en échapper, délivrer son message et enfin se dissiper. Il peut assumer, comme toutes les créatures de son espèce, la forme lumineuse des feux follets ou sa forme «naturelle» spectrale. Il faut noter que, bien qu'il puisse être «dissipé» par les armes, il se reformera une semaine plus tard. La seule méthode pour le détruire est d'exorciser la place ou de lui permettre de mener à bien sa mission. Lorsqu'il rencontre des créatures d'alignement opposé ou vis-à-vis desquelles il a une haine particulière (gobelins et kobolds), il les étrangle plutôt que de les posséder. On trouve, du reste, dans le bassin nord, une douzaine de cadavres de kobolds plus ou moins décomposés. Lorsque les kobolds arrivèrent, ils furent incapables de le détruire définitivement et nombre d'entre eux en firent les frais, avant que la tribu ne décide de boucher les issues de la grotte.
Le pauvre hère choisira de posséder en priorité des gnomes, des petites-gens ou des elfes.

Le gnome obsédé (Esprit de hantise, BM p. 89): AL LB; Int Aucune; CA 0; VD 6; DV 5; pv 28; TACO 15; #AT 1; Dégâts 0; AS Strangulation ou cause la perte de 2 points de Dextérité selon le mode d'attaque; Possession quand la Dextérité tombe à 0; DS Immunité à toutes les attaques à l'exception des armes en argent, des armes magiques et du feu; RM Néant; TA P; M Champion.

Le bassin sud contient son cadavre avec une cotte de mailles, un heaume et un bouclier rouillés, une dague, une hache, un arc court composé ainsi qu'un carquois avec 10 flèches à pointes d'argent, et un bâtonnet magique qui se révélera être une baguette de givre avec 15 charges (voir GdM p. 182). La dague est aussi magique et elle perce la pierre sans difficulté: il s'agit d'une dague +2, Longue-dent. Les pointes d'argent des flèches pourront être récupérées ainsi que 25 pièces d'or qui traînent au fond du bassin. L'intérieur du heaume comporte trois inscriptions en langue gnome. La première dit «Que frappe la tempête»; la deuxième «Que la glace t'arrête»; la troisième «Que le froid t'envahisse». Il s'agit des phrases de commandement des fonctions de la baguette. ▷


L'antre des kobolds, niveau supérieur
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

5-6 Grottes communes. Les grottes communes présentent toutes les mêmes caractéristiques. Il y a systématiquement un conduit de cheminée avec un large feu en dessous. Des torches éclairent sommairement l'endroit et de nombreuses paillasses.
La place contient toujours un certain nombre de kobolds comme suit :
31-50 (d20+30) mâles ; 21-30 (d10+20) femelles ; 5-10 (1d6+4) jeunes ; 1 chef ; 3 gardes et 1 sorcier.
Les kobolds utilisent du cuir et des fourrures pour s'habiller, et il y a de 10 à 100 peaux d'animaux de la forêt qui peuvent se négocier de 1 à 4 pièces d'or chaque. Il sera sans doute difficile aux aventuriers de les emporter.
Les conduits de cheminée sont trop petits pour laisser passer les humains, mais les elfes, les gnomes et les petites-gens pourront s'infiltrer par là. Cependant, il vaudrait mieux s'assurer que le feu soit éteint avant de s'y engager.

7. Magasin. Les magasins sont systématiquement gardés par deux kobolds. Ils contiennent des tonneaux d'eau de pluie, des barriques aux contenus divers (graisse animale, aliments fumés ou salés), ainsi que du bois (pour les torches), des chiffons (plaids aux couleurs des villages de bûcherons) et diverses peaux.
Les aliments sont essentiellement d'origine sylvestre (baies, plantes comestibles, ou chair animale), mais ils se trouvent aussi des quartiers de viande qui doivent être d'origine humaine ou demi-humaine. Les peaux sont au nombre de 11 à 20 (d10+10) et valent chacune 1d4 pièces d'or. Elles sont cependant encombrantes et difficiles à transporter.
Chaque magasin a 5 % de chance d'être infesté par 2-8 vers putrides.

Ver putride (BM p. 296) : AL Néant ; Int Aucune ; CA 9 ; VD 1 ; DV 1 pv ; TAC0 Néant ; #AT 0 ; Dg Néant ; AS Voir description ; DS Néant ; RM Néant ; TA Mi (3 cm) ; M Agité. Description : ces vers entrent en contact avec la peau, anesthésient localement la victime et y pénètrent. Au bout de quelques jours ils pondent leurs œufs qui, en éclosant, tueront la victime.

8. Grotte commune. Idem 5.

9. Poste de la garde personnelle du chef. Ce poste n'a pas de fournitures, par contre il y a en permanence 4 kobolds de type garde/chef.

10. Grotte de l'ogre mage. Cette grotte est isolée par une tenture. Il y a un conduit de cheminée avec un petit feu entretenu jour et nuit par un kobold garde. Elle contient un vaste lit de 4 m de long, qui pourra paraître bien trop grand pour le chef kobold qui y réside (il ne mesure que 1,20 m) ! Ce dernier est en fait un ogre mage qui passe le plus clair de son temps métamorphosé en kobold. Cependant, en période de repos, il reprend naturellement sa forme. De même, il aura tendance à la reprendre en cas de combat. La grotte a, pour cette éventualité, un plafond de 4 m. L'ogre mage/chef kobold ne se laissera pas enfermer ici. Son garde du corps ne fera certainement pas long feu, et si lui-même n'a pas éliminé les PJ en deux rounds de combat, il utilisera ses pouvoirs pour fuir et donner l'alarme. En combat, il utilise toujours sa magie en premier. En corps à corps il se sert d'un naginata (épée orientale).

Ogre mage (BM p. 216) : AL LM ; Int Élevée ; CA 4 ; VD 9 (15) ; DV 5+2 ; pv 34 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dégâts 1-12 ; AS Pouvoirs magiques ; DS voir description ; RM Néant ; TA G (3,5 m). Compétences spéciales : Régénération 1pv/round. Pouvoirs (1 fois par jour) : vol, métamorphose en humanoïde ; créer des ténèbres ; sorts de : Charme personne, Sommeil, Forme gazeuse, Cône de froid.

Il parle le kobold en plus des langues habituelles à ce type de créature. Son lit est couvert d'une couverture en fourrure de renard qui vaut 600 pièces d'or (po) et il porte un collier d'argent et de gemmes d'une valeur de 3 000 po.
Dans un renfoncement au sud de sa grotte se trouve un amas de terre et de détritus. Ce tas cache une caisse en fer qui contient : 1 000 pièces d'argent ; 400 po ; 8 gemmes (2x10 po, 2x50 po, 3x100 po, 1x500po) ; deux potions de soins ; un parchemin dans un tube d'argent de 100 pièces d'or avec les sortilèges pour magicien de Sommeil, Compréhension des langues, Lumière éternelle, Corde enchantée, Dissipation de la magie, Rafale de vent, Confusion, le tout au niveau 9.

11. Magasin privé du chef. Ce magasin contient une barrique d'eau, une barrique de bon vin, quelques tonneaux de légumes et surtout des quartiers de viande de petites-gens et d'elfes. Il y a aussi de nombreux morceaux de bois.

12. Poste de la garde personnelle du chef. Idem 9.

13. Grand hall. Le plafond de cette grotte culmine à 5 m par endroits, la moyenne étant plutôt à 4 m. Il y a des colonnes naturelles ainsi qu'un trône et un conduit de cheminée. Le trône est plutôt large, capable de contenir un ogre. Lorsque le chef est là, il y a toujours un feu d'allumé ainsi que 10 gardes du corps. Le trône est rembourré avec une peau de castor géant d'une valeur de 1 000 po.

14. Poste de garde de l'entrée arrière. Cette place est identique à la salle 2.

15. Magasin. Idem 7.

16. La caverne vide. On ne trouve rien dans cette caverne à l'exception de monceaux de coquilles d'œufs brisées, et une odeur très désagréable. Peut-être un vieil antre de troglodytes ?

17. Grotte des belettes géantes. La grotte est occupée par un gros amas de branchages. C'est le repaire de deux belettes géantes.

Belette géante (BM p. 26) : AL Néant ; Int Animale ; CA 6 ; VD 15 ; DV 3+3 ; pv 16 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dégâts 2-12 ; AS Siphon de sang ; DS Néant ; RM Néant ; TA M ; M Moyen.

La porte n'est ni verrouillée ni barrée, mais elle est cachée à la vue extérieure par des buissons (voir en 18).

18. Jardin. Une dépression dans la colline permet un accès par ce côté. De nombreux végétaux camouflent les portes des salles 17 et 19. Il faut donc faire une détection des portes cachées pour les repérer.

19. Grotte du grand sorcier. La porte de sa pièce est barrée de l'intérieur. Il y a un conduit de cheminée et un feu qui brûle presque en permanence (il y a toujours des braises chaudes). Un lit de bois avec une fourrure de castor géant constitue la totalité du mobilier. La peau est négociable entre 1 500 et 2 000 po.
Le kobold qui vit là est le grand sorcier de la tribu. Il porte, comme les autres sorciers, une robe orange avec un crâne blanc dessus. Cependant, sa robe est bordée d'hermine, ce qui lui donne une valeur de 120 pièces d'or. Il a aussi un crâne de gnome comme symbole maudit, mais le sien est recouvert d'or et d'argent, ce qui lui confère une valeur de 500 pièces d'or. Toutefois, la région étant sous l'influence des gnomes et des elfes, il y a fort à parier que la vente, en l'état, de l'un ou l'autre de ces objets de culte soit plus une source de problèmes que d'enrichissement. Le sorcier ne se laissera pas coincer ici. Il prendra la poudre d'escampette aussi vite ▷

que possible pour chercher du secours, soit en libérant les belettes géantes, soit en descendant vers le temple (voir plus loin).

Le grand sorciers kobold (clerc niv.5 et magicien niv.2, BM p. 160) : AL LM ; Int Moyenne ; CA 6 ; VD 6 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 (lance) ; AS Sortilèges ; DS Néant ; RM Néant ; TA P (1 m) ; M Moyen. **Sorts 1er niveau** : 1er : Épouvante ; Protection contre le Bien ; Soins mineurs ; Bouclier ; Ventriloquie. **2e niveau** : Augure ; Langage animal ; Résistance au feu. **3e niveau** : Envoûtement.

Il a une fiole avec 5 doses de poison virulent pour sa lance. Il porte aussi des composants de sorts et 20 pièces de cuivre.

20. Escaliers secrets. Ces escaliers descendent au niveau inférieur. Seuls le sorcier et le diable-kobold (voir plus loin) en connaissent l'existence.

21. Escaliers. Ces escaliers, qui partent en colimaçon, arrivent au niveau inférieur dans la salle 16.

22-23. Grottes communes. Idem 5-6.

24. Magasin. Idem 7.

25. Grotte commune. Idem 5.

26. Magasin. Idem 7.

27. Armurerie. La place est gardée en permanence par 2 kobolds. Elle contient les objets suivants : 5 épées longues ; 120 épées courtes ; 2 arcs longs ; 70 arcs courts ; 1140 flèches dans des carquois ; 200 lances (de fantassin) ; 1 épée à deux mains ; 100 gourdins ; 35 frondes ; 20 javelots ; 90 haches ; 40 haches d'armes ; 2 broignes (taille humaine) ; 8 armures de cuir (taille humaine) ; 13 petits boucliers ; 200 armures de cuir (taille gnome ou petites-gens) ; 100 boucliers de bois ; 10 broignes (taille gnome ou petites-gens).
Parmi les boucliers, il y a un bouclier +2 ; parmi les haches d'armes, il y en a une qui est magique +1 ; enfin l'une des épées longues est +2. Ces trois objets sont la propriété d'Ussé.

Description du niveau inférieur

1. Escaliers. Il s'agit du point d'arrivée des escaliers secrets partant de la salle 20 au niveau supérieur.

2. Grotte des animaux-squelettes. Cette grotte est gardée par 20 animaux-squelettes ; il s'agit de squelettes de renards, de fouines ou de belettes, ou encore d'autres animaux de la forêt. Ces créatures attaquent tout intrus, à savoir ce qui n'est ni un sorcier, ni le diable-kobold.

Squelette animal (BM p. 275) : AL Neutre ; Int Aucune ; CA 8 ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1d4 ; AS Néant ; DS demi dégâts avec armes tranchantes ; RM mort-vivant ; TA P ; M Spécial.

3. Alcôve des reliques. Cette alcôve, fermée par une porte, ne contient qu'un coffre de bois vermoulu. Posés sur le couvercle se trouvent deux fioles (potion de Contrôle des plantes, potion de Respiration aquatique ; GdM p. 162, 165), un bloc d'encens (encens de Méditation ; GdM p. 195), une paire de bracelets (de Vulnérabilité ; GdM p. 188) et un tube de cuir noir contenant un parchemin (sortilèges de Résistance au froid, Langage animal, Guérison des maladies et Contrepoison au niveau 9 de clerc). Le coffre est rempli de nombreuses herbes et ingrédients magiques.

4. Temple du Dieu kobold. Le temple est une vaste grotte qui plafonne à 5 m. Il y a quatre colonnes naturelles, un autel et deux braseros. Sur une petite estrade se trouve une statue de kobold de 1,70 m avec une longue queue fourchue. Il porte une lance et de nombreux crânes de gnomes sont empilés à ses pieds. Un corbeau est posé sur son épaule.
Profaner la statue déclenche un envoûtement centré sur celui qui a fait la bêtise. L'envoûtement a une durée de 10 tours (1 h 40) et peut être annulé par un contresort contre un niveau 10 (jet de protection possible). Les braseros sont en argent ouvragé et valent chacun 500 pièces d'or. L'autel porte des traces de sang séché : les nuits de dernier quartier de lune ont lieu des sacrifices (essentiellement de gnomes). Il y a un passage secret derrière cette statue.

5. Poste de garde. Les postes de garde à ce niveau sont constitués d'un groupe de 4 kobolds commandés par un garde (qui fait office de chef).

6. Prison. La place est gardée en permanence par 2 kobolds. Les cellules sont barrées de l'extérieur. Les cellules contiennent les individus suivants :
A. Ce sombre cachot a une marche qui, en descendant, permet une hauteur de plafond légèrement supérieure. La cellule n'est pas vide, elle abrite 25 rats géants.

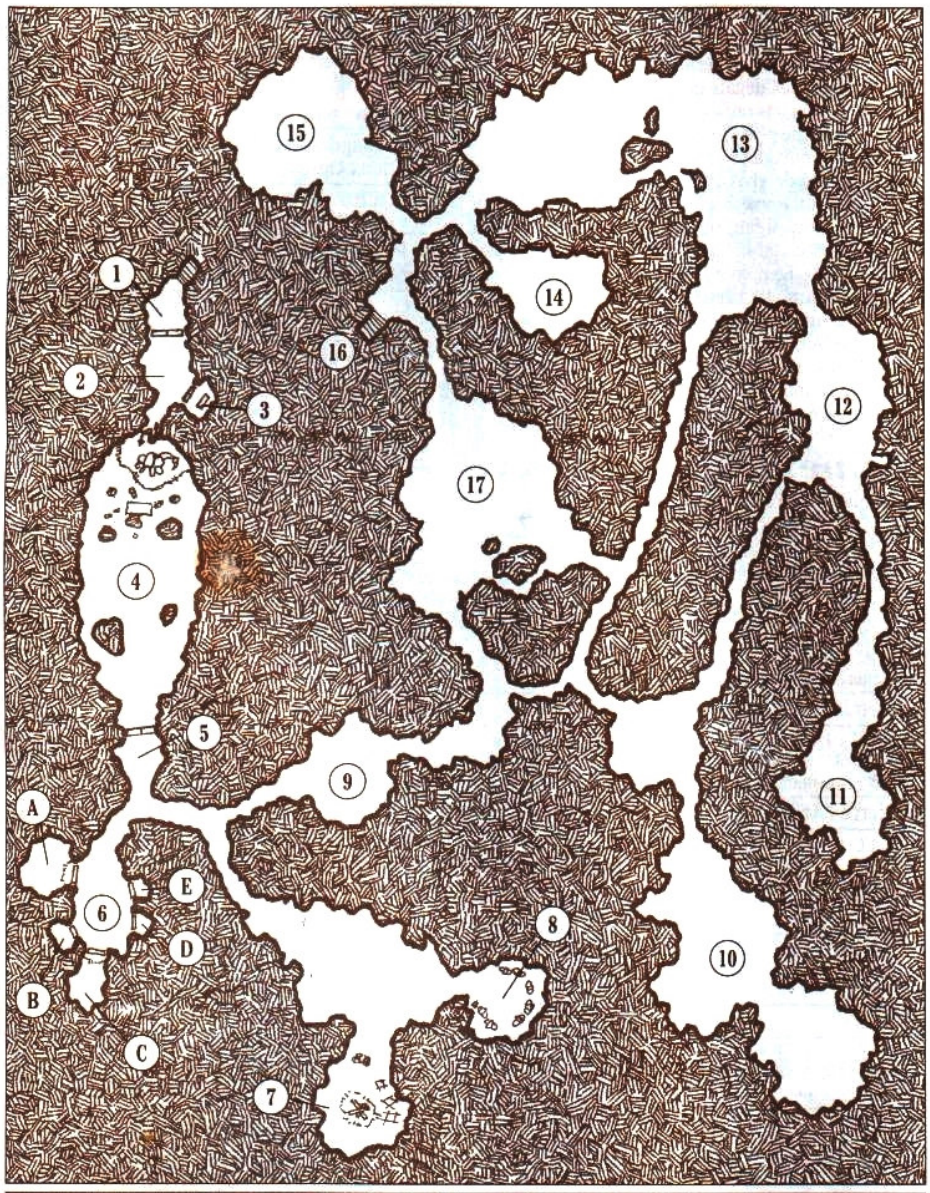
Rats géants (BM p. 247) : AL NM ; Int Semi ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1/2 ; pv 1d4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1d3 ; AS Maladie ; DS Néant ; RM Néant ; TA Mi ; M Agité.

B. Une elfe sylvestre (pv 4) est retenue ici. Elle doit servir de prochain repas à l'ogre mage (dont elle ignore l'existence), mais elle n'a aucune idée du sort qui l'attend. Si on la ramène saine et sauve au palais du roi des elfes, une récompense de 800 pièces d'or sera offerte au groupe.
C. Cette cellule est aussi (comme la A) légèrement en contrebas. Elle contient un homme (1,80 m ; 80 kg, trentaine d'années, cheveux châtains, yeux marron, barbu). vêtu comme les hommes des bois. Il s'agit de Ussé. Il est mal en point, à cause des mauvais traitements qu'il a subis et du fait que, depuis l'embuscade, ses blessures n'ont toujours pas été soignées. Il est du reste victime d'une légère infection parasitaire musculaire qui l'handicape pour le moment.

Ussé (Rôdeur niv. 6) : AL NB ; CA 10 ; VD 10 ; pv 3 (max. 63) ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8+5 (hache d'arme). For 18/50, Dex 11, Con 17, Int 15 ; Sag 15 ; Cha 9. **Compétences spéciales** : spécialisation à la hache.

Bien que mal en point, il essayera de récupérer tous ses objets magiques éparpillés dans le complexe. Il porte encore ses bottes magiques, que les kobolds n'ont pas remarqué comme anormales, qui sont des bottes aux pas multiples (changement d'empreintes ; GdM p. 185). Il est voué à être le prochain sacrifice d'ennemi au Dieu kobold.
D. Cette cellule contient le cadavre d'un petites-gens qui a succombé aux mauvais traitements et qui finira dans l'assiette de l'ogre.
E. Un gnome (pv 5) qui doit être sacrifié en même temps qu'Ussé. Libéré, il fera parvenir une lettre de remerciement aux aventuriers et pourra servir ultérieurement.

7. Grotte infernale. La grotte possède un large conduit de cheminée au sud. Ce conduit, contrairement aux autres, est suffisamment large pour laisser passer un humain. Cependant, il est plutôt tortueux et malheureusement peu praticable. Il y a un grand feu allumé dessous et une pile de bûches à côté. De nombreux cadres de bois tendant des peaux fines et translucides sont visibles. Certains sèchent près du feu, d'autres sont empilés contre un mur et d'autres portent des inscriptions.



L'antre des kobolds, niveau inférieur

Devant l'un de ces cadres, un kobold de 1,70 m dessine des caractères propres à sa langue. Confronté aux aventuriers, il se précipitera dans le feu (il ne craint rien!) et assumera sa forme réelle, celle d'un humanoïde avec de petites cornes, des cheveux tentaculaires, des griffes aux pattes et aux mains, des ailes de chauve-souris et une queue barbelée. Son aspect général est écailleux et sa couleur verte.

Diable-kobold (voir description) : AL LM ; Int Haute ; CA 3 ; VD 9 ; DV 6 ; pv 40 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dégâts 1d4/1d10/1d10 ; AS Cracher des flammes ; DS Immunité aux flammes et armes non magiques. Régénération 1pv/round ; RM démon ; TA M ; M Champion. **Description** : Prenez comme modèle le Démon gardien bénin (GdM p. 55). Ce diable a deux pouvoirs en plus : la régénération et le changement d'apparence. En contrepartie, il peut être touché par des armes magiques normales (et pas au moins +2).

À noter que si l'ogre mage est le tacticien de la tribu, c'est l'envoyé du Dieu (le diable) qui définit ce qui est bien pour le clan. Il y a un bon esprit de coopération, mais d'inévitables frictions apparaissent entre la réalité stratégique et le désir religieux.

Les peaux tendues sont des peaux de gnomes. Sur certaines, le diable a écrit les commandements du Dieu kobold dont il est un serviteur. Dans un coin de la grotte, il y a une bourse avec 6 gemmes de 500 po, ainsi qu'une pierre porte-bonheur (GdM p. 204).

8. Grotte des zombies. Cette grotte contient 8 zombies qui obéissent aux ordres du diable.

Zombie (x8, BM p. 303) : AL N ; Int Aucune ; CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 ; AS Néant ; DS Néant ; RM mort-vivant ; TA M ; M Spécial.

Ces zombies sont des hommes des bois dont les corps manquaient après l'embuscade.

9. Poste de garde. Idem 5.

10. Grotte commune. Les grottes communes de ce niveau présentent des caractéristiques proches de celles du niveau supérieur. La principale différence vient du fait qu'il n'y a pas de cheminée ni de feu. Les torches éclairent sommairement l'endroit et il y a aussi de nombreuses paillasses. Il y a le même nombre de kobolds qu'en haut, sauf qu'il n'y a pas de jeunes : 31-50 (d20+30) mâles ; 21-30 (d10+20) femelles ; 1 chef ; 3 gardes et 1 sorcier. Il y a les mêmes 10 à 100 peaux qui peuvent se négocier de 1 à 4 po, et les kobolds mâles ont tous 3 à 24 pièces de cuivre sur eux, chefs, gardes et sorciers compris.

11. Grotte des trophées. Cette grotte abrite une série de trophées « originaux ». On y trouve une collection complète de pixies, d'esprits follets et de différents types de lutins épinglés au mur comme des papillons sur un tableau. Il y a aussi des têtes de gnomes, desséchées ainsi que quelques créatures de la forêt qui ont été maladroitement empaillées.

12. Poste de garde. Idem 5.

13. Grotte commune. Idem 10.

14-15. Magasins. Idem 7, au niveau supérieur.

16. Escaliers. Idem 21, au niveau supérieur.

Annexe Simulacres

Les bûcherons

PMJ Faibles. **Métier** : Bûcherons ou trappeurs.

Wodon, Métair, Pierre l'Ardent (les émissaires)

PMJ Moyens. **Métier** : Guerriers. **Talents** : Arme à +1. **Équipement** : Armure de cuir (1/0/0).

Les trois bourgmestres : Mac Allen (chef de Resteloft), Gaâl (chef de Mighland), Glenn (chef d'Arlen)

PMJ Forts. **Métier** : Guerriers. **Talents** : Arme à +1, Administration. **Équipement** : Armure lourde (2/1/0).

La « prêtresse » de la région : Soma

PMJ Forte. **Métier** : Druidesse. **Talents** : Cérémonie +1, Apprivoiser +1, Médecine +1. **Énergie divine** : 2. Puissance ✊ 1 ; Précision ⊕ 1. **Équipement** : Armure de cuir (1/0/0) ; Dague [D]PV. **Sorts** : Prendre l'apparence d'un autre Règne (Métamorphose), Contrecoup (Sorcellerie), Lire les sentiments (Divination), Invocation d'une créature naturelle (Invocation), Guérir les blessures (Guérison), Parler aux arbres (Terre), Émotion (Charme).

Kobolds (SD p. 50)

Test Combat : 6. **Test Perception** : 14. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 3. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [C]PV. **Résistance à la magie** : 4. Les gardes kobolds ont 4PV. Les chefs kobolds ont un Test Combat de 7 également.

Sorciers kobolds standards

Test Combat : 6. **Test Perception** : 14. **Points de vie** : 3. **Points de souffle** : 3. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [C]PV. **Résistance à la magie** : 6. **Énergie Sorcellerie** : 1. **Sort** : Émotion ou Paralyser.

Sangsue ou ver

Description : ces êtres de petite taille s'accrochent automatiquement à leur victime si elles sont au contact. Un coup simple ou une flamme suffit à les détruire. Si on rate un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🧍 on subit leur attaque. Pour la sangsue c'est 1PV en moins. Pour le ver, il s'infiltre dans le corps pour pondre. Si on n'est pas soigné (magie ou médecine avancée) on meurt 6+1d6 jours plus tard.

Le gnome obsédé

Test Combat : 8. **Test Perception** : 8. **Points de vie** : 4. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : spécial. **Résistance à la magie** : mort-vivant. **Description** : c'est un type particulier de fantôme (SD p. 48). Il ne peut être touché que par des armes enchantées. Il peut tenter en touchant son adversaire de l'étrangler (perte de 1PS) ou de le posséder. Pour lutter contre l'étranglement, le test est Corps ○ + Résistance ■ + Humain ∨ ; contre la possession il est de Esprit ✳ + Résistance ■ + Humain 🧍.

Ogre mage

Lieu de vie : toutes régions. **Fréquence :** très rare. **Test Combat :** 10. **Test Perception :** 10. **Points de vie :** 7. **Points de souffle :** 6. **Points d'Énergie :** 1. Rapidité ⚡ 1; **Dégâts :** [E]PV et [A]PS. **Armure :** 0/0/0. **Résistance à la magie :** 10. **Énergies :** Illusion 2, Air 2. **Sorts :** Déguisement (Illusion), Peur (Illusion), Voler (Air), Forme gazeuse (Air), Cône de froid (Air). **Taille :** 3,5 m. **Poids :** 250 kg. **Description spéciale :** L'ogre mage est une créature proche en taille des ogres traditionnels. À part cela, ils n'ont que peu de points communs. L'ogre mage pratique la magie avec une prédilection pour l'illusion. De plus, il récupère 1PV par heure de sommeil.

Belette géante

Test Combat : 8. **Test Perception :** 9. **Points de vie :** 3. **Points de souffle :** 3. **Points d'Énergie :** 2. Rapidité ⚡ 1; Précision ⊕ 1. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [D]PV.

Le grand sorcier kobold

Test Combat : 6. **Test Perception :** 14. **Points de vie :** 4. **Points de souffle :** 4. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [E]PV (petite lance). **Résistance à la magie :** 10. **Énergies :** Sorcellerie 2, Terre 2. **Sorts :** Cercle de protection (Sorcellerie), Envoûtement (Sorcellerie), Interroger les morts (Sorcellerie), Guérir une maladie (Sorcellerie), Émotion (Sorcellerie), Parler aux créatures terrestres (Terre), Armure (Terre), Enterrer (Terre). **Description :** Il a une fiole avec 5 doses de poison débilitant pour sa lance. Virulence : -2. Conséquences : la victime a un malus de -4 à toutes ses actions physiques pendant 24 h.

Animaux squelettes

Test Combat : 7. **Test Perception :** 4. **Points de vie :** 2. **Armure :** spécial. **Dégâts :** [B]PV. **Résistance à la magie :** mort-vivant. **Description spéciale :** comme tous les squelettes, les combattants qui utilisent des armes tranchantes ont un malus de -2 à leur Test Combat.

Rat géant

Lieu de vie : caverne. **Fréquence :** assez rare. **Test Combat :** 6. **Test Perception :** 7. **Points de vie :** 3. **Points de souffle :** 2. **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [C]PV. **Taille :** 1 m. **Poids :** 30 kg.

Ussé

PMJ Fort. **Métier :** Guerrier/Trappeur. **Talents :** Hache +2, Chasse +2, Épée +1, Précision ⊕ 1. Il ne lui reste que 1PV et 2PS pour l'instant.

Diable-kobold

Test Combat : 10. **Test Perception :** 10. **Points de vie :** 10. **Points d'Énergie :** 4. Puissance ✊ 1; Rapidité ⚡ 1; Précision ⊕ 1. **Armure :** 0/0/4. **Dégâts :** [C+4]PV et [C+4]PS. **Résistance à la magie :** 8. **Taille :** 2 m. **Poids :** 100 kg. **Description spéciale :** Ce Diable-kobold est un démon de grade 4 (voir SD p. 47) qui a les deux pouvoirs supplémentaires : immunité au feu, capacité de lancer le sort Créer du Feu 4 fois par jour. De plus, il se régénère de 1PV par 4 heures de repos.

Zombie (SD p. 48)

Test Combat : 6. **Test Perception :** 3. **Points de vie :** 5. **Armure :** 0/0/6. **Dégâts :** [C]PV. **Résistance à la magie :** mort-vivant.

Nouveau sort : Cône de froid

Énergie magique : Air. **Niveau :** 2.
Formule : ○ + 🔥 + △
Concentration : 4 passes d'armes (30s). **Temps d'effet :** instantané. **Distance :** personnel. **Résistance :** aucune. **Magie noire :** oui. **Échec :** [B]PS. **Magie Hermétique :** oui. **Apprentissage :** -4. **Lancer :** -4. **Niveau H. :** 2.
Description : L'air devant le doigt pointé du magicien, sur une distance de 12 m, en forme de cône, et se terminant par un cercle de 2 m de rayon, devient glacé. La température descend d'un seul coup à -40° C. Les dégâts sur un être humain qui est sur le trajet du « cône » sont de [C]PV et [E]PS.

Objets magiques

- **Potion de respiration aquatique :** permet de respirer sous l'eau pendant 1 h (3 doses).
- **Potion de contrôle des plantes :** permet de parler aux plantes pendant 1 h (3 doses).
- **Bloc d'encens :** remplacez-le par un focus de magicien de 3 PM de capacité.
- **Bracelets de vulnérabilité :** ajoutez +1 au jet de dés lors des dégâts que vous recevez. Une fois que ces bracelets ont agi une fois, ils se « soudent » à la peau et ne peuvent être retirés que par un exorcisme ou équivalent.
- **Baguette de givre :** c'est un objet qui peut lancer de façon autonome 2 sorts, avec une MR de 3. Pour lancer le sort, il faut prononcer la phrase de commande en tenant la baguette pointée vers la direction du sort. Le nombre de fois où on peut lancer le sort est limité. La baguette ne peut être rechargée que par un enchanteur. Elle contient : Créer une tempête (Air, x2) « Que frappe la tempête », Cône de froid (Air, x4) « Que le froid t'envahisse ». Elle contient donc 1 sort de moins que dans la description du scénario.

Annexe Warhammer

Bûcherons/trappeurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	58	7	5	7	50	1	36	31	37	52	48	35

Métiers : Bûcheron, Chasseur.

Wodon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	48	4	4	7	51	1	32	44	36	37	40	29

Métier : Patrouilleur rural.

Métair

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	46	6	5	8	49	1	36	46	42	39	38	32

Métier : Patrouilleur rural.

Pierre l'Ardent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	36	4	3	6	44	1	29	31	33	36	34	39

Métier : Patrouilleur rural.

Mac Allen

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	72	5	6	10	61	2	58	42	51	68	54	62

Métier : Franc Archer.

Gaâl

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	58	59	5	6	12	62	2	49	42	49	44	47	39

Métier : Éclaireur.

Glenn

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	6	6	11	41	2	60	52	28	61	57	56

Métier : Explorateur.

Soma

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	42	5	6	10	63	1	61	53	69	55	59	60

Métier : Druide niveau 3. **Points de magie :** 48. **Sorts :** Anti poison, Contrôle des animaux, Guérison des animaux, Contrôle des animaux géants, Métamorphose, Animation d'arbres, Drain des puissances telluriques, Zone de pureté.

Kobold (Gobelin normal WJdRF p. 219)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	30	1	18	18	18	18	18	18

Chef et gardes : +10 CC et CT, +1 A.

Sorcier kobold (Gobelin normal WJdRF p. 219)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	8	30	1	18	18	28	18	18	18

Point de magie : 12. **Sorts :** Malédiction, Zone de silence, Débilité.

Sangsues gutturales (remplacer par Sangsues caméléon WJdRF p. 245)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	–	2	2	5	30	1	–	14	2	14	14	–

Gnome obsédé (Spectre WJdRF p. 254)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	–	4	2	3	40	2	–	18	18	18	18	29

Ver putride (à remplacer par Ver des marais WJdRF p. 247)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	–	6	4	17	30	4	–	10	10	10	10	–

Un seul ver apparaît à la place de 2-8 vers putrides.

Ogre mage (à remplacer par deux Ogres WJdRF p. 226)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Belettes géantes (à remplacer par un Basilic WJdRF p. 233)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	–	5	4	11	30	3	–	14	14	14	14	–

Grand sorcier kobold (Gobelin normal WJdRF p. 219)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	10	40	2	18	18	28	38	18	18

Point de magie : 20. **Sorts :** Malédiction, Zone de silence, Débilité, Boule de feu, Cône de froid, Épée animée, Invulnérabilité aux projectiles, Vol, Malédiction d'attraction des projectiles.

Squelette animal (Squelette WJdRF p. 251)

M	CC	CT	F	E	B			Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	4	4	6	20	1	–	18	18	18	18	–

Rats géants (WJdRF p. 244)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	–	3	3	5	30	1	–	14	14	18	18	–

Ussé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	51	5	6	12	62	2	46	53	47	50	54	39

Métiers : Éclaireur. Il reste 2 B à Ussé.

Diable-kobold (Démon mineur WJdRF p. 257)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	5	5	15	60	2	89	89	89	89	89	14

N'est pas sujet à l'instabilité. Peut être blessé par les armes non magiques.

Zombies (WJdRF p. 252)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	–	3	3	5	10	1	10	18	14	14	14	–

Nouveau sort : Cône de froid

Type de magie : magie de bataille
Niveau du sort : 3
Points de magie : 7
Portée : du magicien à 48 mètres maximum
Durée : Instantané
Composant : un dé à coudre d'eau
Description : F 4, 1d10 de dégâts (dégâts totaux doublés en cas d'armure métallique). Le cône s'évase progressivement de sa source (1 mètre tous les 5 mètres) jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle qui lui barre complètement le passage et qui lui résiste ou qu'il atteigne la limite de sa portée. La seule façon de s'en protéger est d'être derrière un obstacle qui le stoppe ou d'être en dehors du cône.

Objets magiques

- **Potion de respiration aquatique :** idem.
- **Potion de contrôle des plantes :** idem.
- **Bloc d'encens :** réservoir de 7 points de magie (rechargeable).
- **Bracelets de vulnérabilité :** E-2, ne peuvent être enlevés que par un Exorcisme (magie mineure) effectué par un magicien de niveau 4.
- **Baguette de givre :** lance des sorts de manière autonome (nombre de charges limitées, rechargeable par un magicien connaissant les sorts. Évocation d'un élémental de l'eau (2), Animation des eaux (2), Cône de froid (4).

Olivier Kabeche
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean