

Stormbringer

LE VOLEUR D'AMES

Ken Rolston



Stealer of Souls et Black Sword, copyright 1985 par CHAOSIUM INC
Le Voleur d'Ames, copyright 1988 par ORIFLAM SARL,
Tous droits réservés.
Ce produit a été conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle STORMBRINGER,
disponible séparément.

ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 MONTIGNY LES METZ
Stormbringer est une marque déposée,
titre commercialisé par CHAOSIUM INC pour un jeu de rôle fantastique.
STORMBRINGER 1981, CHAOSIUM INC, tous droits réservés.
1987 édité par ORIFLAM
avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.

Stormbringer

LE VOLEUR D'AMES

Auteur
Ken Rolston

Traduction
Joel Gay

Couverture
Alain Gassner

Illustration
Alain Gassner
Thierry Monter
Guillaume Sorel

Maquette et Montage
Laurence et Thierry Monter

Production
Philippe Dohr
Eric Simon
Wilma Moens

Correction
Denis Beck



SOMMAIRE

INTRODUCTION	7
MEURTRE À BAKSHAAN	10
Bakshaan11
Préparation du Scénario15
Les Marchands Conspirateurs17
La Taverne de la Colombe Pourpre19
Le Personnel de la Colombe Pourpre22
Embuscade au Caravansérail24
Les Assassins25
La Maison de Kélos28
La Maison de Tormiel32
La Maison de Pilarmo36
Le Duel Contre Deinstaf36
LA CARAVANE	38
Le Voyage43
Les Bandits48
NADSOKOR	54
Personnalités58
L'Arrivée à Nadsokor61
La Convocation62
L'Interrogatoire63
Détention dans la Plaza64
L'Offre de Narjhan65
L'Évasion65
Aventures à Nadsokor67

LE ROYAUME D'ORG	68
Embuscade Nocturne75
La Cité d'Org77
La Révolte des Esclaves83
Le Tertre84
Autres Aventures à Org87
LES PLAINES	88
Les Cavaliers Nomades90
Les Nomades91
Le Camp Nomade92
Les Six Epreuves93
Le Jugement95
La Traversée de la Rivière95
LES TERRES ARIDES	98
Enlevés par les Babouins	101
Pemmnetr le Dharzi	101
Le Labyrinthe des Globes	103
La Cité Babouin	105
KARLAAK	108
La Demeure d'Elric et de Zarozinia	111
Des Amis Intercèdent	112
Le Conflit Final	113
NOTES DESTINEES AUX JOUEURS116
La Situation	120
Freyda Nikorn	120
LES ARCANES DES JEUNES ROYAUMES	122

*La saga d'Elric écrite
par Michael Moorcock :*

La Jeunesse d'Elric(2 tomes)
Elric le Nécromancien
La Sorcière Dormante
L'Épée Noire
Stormbringer
Le Navigateur de la Mer du Destin

INTRODUCTION



Les aventures contenues dans ce livret sont tirées d'une série de nouvelles publiées dans un volume intitulé "L'Épée Noire", qui décrit la traversée d'Ilmiora par Elric, de Bakshaan à Karlaak.

Le premier récit, "Le Voleur d'Ames", décrit l'assaut de la forteresse d'un puissant marchand, Nikorn. Intelligent et audacieux, il menaçait de faillite les autres princes marchands de Bakshaan. Ceux-ci conspirèrent alors contre sa vie.

Quatre de ces marchands contactèrent Elric afin qu'il se charge de diriger l'assaut de la forteresse. Ils lui promirent, en échange de sa coopération, une généreuse récompense. La couardise de ces "princes" et la bassesse d'une telle mission aurait normalement rebuté Elric, mais celui-ci s'était laissé dire qu'afin d'aider à la défense de la forteresse, Nikorn s'était attaché les services de son ennemi juré, un sorcier de Pan Tang nommé Theleb k'Aarna.

A maintes reprises, et en souvenir d'insultes passées, Elric avait fait serment de se venger de Theleb K'Aarna. Cherchant une occasion de combattre son ennemi, il accepta volontiers le marché proposé. Par une heureuse coïncidence, un groupe de compatriotes d'Elric, des mercenaires d'Imrryr sans foyer depuis la chute de leur patrie et dirigés par Divym Tvar, installèrent leur campement dans les forêts, au sud de Bakshaan. Elric alla donc les trouver et loua leurs services pour le siège du château, tout en leur promettant gloire et abondant butin dans l'entreprise.

Cependant, le puissant Theleb K'Aarna avait plus d'un tour dans sa manche et il envoya le démon Quaolnagn attaquer Elric et profitant de la faiblesse d'Elric après sa vic-

toire contre cette créature, K'Aarna le captura et le sépara de Stormbringer, l'épée démon source de sa force. Par la suite, Nikorn, en noble seigneur de la forteresse, autorisa Elric à repartir vivant, contre le serment de ne plus jamais revenir l'importuner. Néanmoins, désireux de se préserver d'un trahison possible, il conserva Stormbringer. Cependant, Tristelune, maître voleur et ami d'Elric, s'introduisit discrètement à l'intérieur du château et persuada Yishana, l'ancienne amante d'Elric et maintenant compagne occasionnelle de K'aarna de trahir ce dernier et de lui remettre Stormbringer, qu'il restitua immédiatement à son propriétaire. Ce dernier mena alors un assaut victorieux contre la forteresse et massacrant nombre de barbares imposants, il se fraya un chemin jusqu'aux appartements de Theleb K'Aarna, qu'il abattit sur le champ. Stormbringer refusa de boire l'âme de Theleb K'Aarna, sans doute, jugée par trop démente. Alors qu'Elric essayait de quitter le château, il rencontra Nikorn. Il ne désirait pas tuer ce brave homme qui jadis l'avait épargné alors qu'il était entièrement à sa merci. Cependant, Nikorn était furieux après qu'Elric ait renié son serment et le força à combattre. Stormbringer, toujours assoiffée d'âmes, poussa Elric à tuer Nikorn, contre sa volonté. Le marchand, dans son agonie infernale, hurla et supplia Elric de stopper la lame goulue qui dévorait avidement son âme. Malheureusement, le Loup Blanc était sans pouvoir face à la volonté inexorable de l'épée démon. Une fois encore, un destin tragique poussait Elric à assassiner ceux qu'il aimait ou respectait.

Après la prise de la forteresse de Nikorn, Elric quitte Bakshaan et se dirige vers Nadsokor, la Cité des Mendiants. "Les Rois Oubliés", le second récit de "L'Épée

Noire" de Moorcock, débute par la fuite d'Elric et de Triste-Lune, poursuivis par une armée de mendiants de Nadsokor. Rien dans ce récit n'indique les circonstances de l'arrivée d'Elric à Nadsokor ou les raisons de sa fuite. Elric et Triste-Lune poursuivent leur route à travers le royaume d'Org, dans la forêt de Troos, où ils délivrent Zarozinia, amante et future femme d'Elric, des griffes des demi-hommes sauvages de la forêt. Elric et ses compagnons tentent ensuite de se faire passer pour des dieux aux yeux des Orgs. Mais leur plan, n'abuse pas le roi de cette cour décadente et perversité et Elric et ses compagnons sont emprisonnés. Au cours de son évasion, Elric libère un monarque mort depuis bien longtemps, précipitant la destruction du Grand Hall d'Org et accomplissant ainsi une ancienne prophétie.

Dans la nouvelle suivante, "Le Porteur de Flammes", Elric renonce à utiliser Stormbringer pour l'amour de sa douce femme, Zarozinia, et s'installe dans la ville de Karlaak. Bien sûr, il est forcé de reprendre Stormbringer pour défendre Karlaak contre une horde de barbares dirigée par Terrarn Gashtek, le Porteur de Flammes.

Survol de la campagne

Lorsqu'il a appris qu'Elric avait accepté d'aider les marchands à l'éliminer, Nikorn a envoyé sa fille, Freyda, chez son frère Remen. Nikorn a essayé de rassurer Freyda : le puissant sorcier Theleb K'aarna, la loyauté de ses farouches gardes barbares et sa puissante forteresse seraient plus que suffisants pour protéger son père d'un simple mortel. Freyda ne perçut aucun doute dans la sincérité de ses affirmations, et elle accepta de rendre une courte visite à son oncle tant que la menace ne serait pas écartée.

Impassible, Freyda apprit les circonstances de la mort de son père. Devant sa famille impuissante, elle jura de se venger des responsables de ce crime. Elle rassemble un groupe de compagnons (les aventuriers) et se lance dans sa mission vengeresse. Ses premières victimes sont les quatre marchands qui ont conspiré contre son père. Ensuite, ayant appris qu'Elric se dirige vers l'est, Freyda se lance à sa poursuite.

Freyda et ses compagnons suivent le Loup Blanc jusqu'à Nadsokor, la Cité des Mendiants, puis le pistent le long de la Varkaalk jusque dans la forêt de Troos. En suivant les rumeurs du passage d'Elric, ils traversent cette forêt surnaturelle et mystérieuse et assistent à la chute de la citadelle d'Org.

Après avoir échappé à ce paysage de désolation, Freyda retrouve la piste d'Elric, qui semble mener vers Karlaak. Elle suit l'albinos à travers des forêts sauvages qui laissent brutalement la place à d'immenses prairies. Là, elle affronte les courageux cavaliers nomades des plaines.

Dans les terres désolées à l'extrémité orientale des plaines, Freyda est enlevée par des animaux intelligents qui la conduisent devant un survivant incroyablement ancien du Lumineux Empire Dharzi. Bien qu'elle ne parvienne jamais à comprendre les motifs de ce sorcier vieillissant, Freyda réussit à s'évader et à reprendre son voyage.

Finalement, Freyda entre à Karlaak, où elle recherche Elric. Mais elle apprend qu'il est momentanément absent. Elle rencontre Triste-Lune et Zarozinia qui essaient de la



faire renoncer à ses représailles sanglantes, lui expliquant qu'Elric a juré d'abandonner Stormbringer et sa vie de violences, mais Freyda ne se détournera pas du but qu'elle s'est fixé.

Elle attend le retour d'Elric et l'affronte enfin, comme

elle l'a juré. Le reste, suivant le conteur, est histoire ou légende.

Cette aventure met l'accent sur le développement des personnages et le jeu de rôle, mais elle recèle également quantité d'action et de combats contre des adversaires.



MEURTRE À BAKSHAAN

Bakshaan11
Préparation du Scénario15
Les Marchands Conspirateurs17
La Taverne de la Colombe Pourpre19
Le Personnel de la Colombe Pourpre22
Embuscade au Caravansérail24
Les Assassins25
La Maison de Kélos28
La Maison de Tormiel32
La Maison de Pilarmo36
Le Duel Contre Deinstaf36

MEURTRE À BAKSHAAN



Lorsque Nikorn apprit qu'Elric avait accepté d'aider les marchands de Bakshaan à éliminer leur adversaire, il envoya sa fille Freyda, chez son frère Remen. Il tenta de rassurer Freyda en lui assurant que le puissant sorcier Theleb K'Aarna, ses gardes barbares fiers et loyaux ainsi que sa puissante forteresse seraient plus que suffisants pour le protéger de tout danger mortel. Freyda ne sentit aucune hésitation dans les affirmations sincères de son père et elle accepta de rendre une courte visite à son oncle jusqu'à ce que la menace soit écartée.

Freyda apprit les circonstances de la mort de son père sans sourciller. Sa famille impuissante, l'entendit déclarer qu'elle se vengerait des responsables de cet odieux assassinat. Elle décida de rassembler alors à sa suite un groupe de compagnons (les personnages joueurs) avant de se lancer dans sa mission vengeresse. Elle s'attaquera d'abord aux quatre marchands responsables de la mort de son père, puis à Elric lui-même.

Ce livret retrace la vengeance de Freyda à l'encontre des quatre marchands, Tormiel, Deinstaff, Pilarmo et Kelos. Après la mort de ces derniers, Freyda se lancera à la poursuite d'Elric. Cette quête fait l'objet des chapitres suivants.

Résumé du Scénario

Le groupe devra réfléchir à la meilleure façon d'obtenir justice et de venger le meurtre de Nikorn tout en assurant la protection de Freyda. Par la suite, les personnages recevront une invitation des conspirateurs. Ceux-ci leur proposent d'entrer en pourparlers. Toutefois, après cette entrevue, ils tomberont dans une embuscade tendue par des assassins. Les personnages pourront alors fuir Bakshaan, laissant la mort de Nikorn impunie, ou affronter leurs adversaires en utilisant les méthodes de leur choix : l'assassinat ou le duel par exemple. Ils pourront également entreprendre un travail d'investigation, leur permettant de faire subir aux conspirateurs le châtiment qu'ils méritent.

Bakshaan

Le Duel : La Justice du Combat Singulier

L'une des méthodes par laquelle les personnages peuvent obtenir justice dans l'honneur et le respect de la tradition est le duel, ou jugement des armes. Celui-ci est considéré comme une méthode juste et honorable pour obtenir réparation des conspirateurs, en Ilmiora comme en beaucoup d'autres régions des Jeunes Royaumes.

Les règles du duel en Ilmiora varient selon l'endroit mais elles ont quelques principes communs.

Un : le duel doit être un combat loyal. La notion de combat loyal change avec la culture, mais chaque participant a le droit d'insister sur un accord préalable fixant les règles du combat.

Habituellement, les duels se déroulent entre adversaires possédant mêmes armes et mêmes armures. Ce doit être un combat singulier : personne ne doit s'immiscer dans le combat à moins qu'il n'y ait preuve de tricherie. Les participants doivent obéir aux règles qu'ils ont établies auparavant. La ruse, bien qu'elle ne soit pas très honorable, suscite souvent l'admiration surtout lorsqu'elle possède un certain style.

Deux : la partie défiée a le choix des armes et de l'armure.

Trois : chaque partie doit nommer une seconde personne qui aura la responsabilité de juger si le combat est loyal ou non. Un participant a le droit d'insister pour que seuls les duellistes et leurs témoins soient présents. Toutefois, cette possibilité est souvent écartée lorsqu'il est question d'honneur.

Quatre : le combat singulier a lieu dans une zone désignée et délimitée par accord préalable. Quitter volontairement cette zone équivaut à une reddition. En cas de duel à mort, il est impossible de se rendre.

Cinq : Tuer un adversaire sans défense est vil, mais pas forcément déshonorant.

Six : à moins d'avoir fait l'objet d'un accord préalable, l'u-

tilisation de la sorcellerie ou de tout autre art magique est généralement considérée comme déshonorante et assimilée à une tricherie. Toutefois, si l'un des participants est assez fou pour ne pas stipuler que la sorcellerie est prohibée, il ne reçoit que ce qu'il mérite. Les fausses déclarations (mentir sur un objet ou un pouvoir magique, dissimuler des assassins, utiliser du poison) sont considérées comme des félonies et unanimement condamnées.

Sept : ceux qui trichent au cours d'un duel renoncent à tout droit et tout honneur. Ils peuvent être tués sans risque de poursuites judiciaires par n'importe quel moyen ou dans n'importe quelles circonstances.

La Justice Officielle de Bakshaan

La garde du Duc équivaut à peu près à une force de police. Plusieurs postes de garde réguliers sont répartis dans Bakshaan ; le poste principal se situe à l'intérieur du château ducal. La garde jouit d'une délégation générale de pouvoir pour maintenir la paix à Bakshaan. On permet à ses membres d'interpréter cette fonction de façon aussi restreinte ou aussi large qu'ils le désirent. La garde agissant sous l'autorité directe du Duc et tous ses pouvoirs émanant de ce dernier, lui seul peut les limiter. En pratique, la garde à la réputation de veiller particulièrement à la tranquillité des classes aisées. Cette protection diminue au fur et à mesure que l'on descend dans l'échelle sociale. Il est clair que la garde est impopulaire dans les quartiers les plus pauvres de la ville et les patrouilles y sont plus importantes et plus agressives. Les patrouilles qui parcourent les rues de Bakshaan sont vigilantes, particulièrement dans les quartiers où vivent les classes moyennes et supérieures. Les rondes de nuit sont nombreuses et attentives au moindre signe de trouble. Une patrouille typique comprend un chef (bon guerrier) et cinq gardes (guerriers moyens). Ils sont armés de lances longues et d'épées courtes, et portent des demi-plaques. N'importe quel point de Bakshaan peut être atteint par une patrouille de gardes en moins de cinq minutes et les renforts accourent dans les cinq minutes suivantes. La garde veille également, lorsque c'est nécessaire, à satisfaire les désirs du Duc et des tribunaux du conseil. Elle entraîne également la milice de Bakshaan, un groupe de nobles et de citoyens de classe moyenne prenant prétexte de son statut de militaire pour parader dans la ville en uniforme durant son temps libre.

La garde de la Maison Ducale est une unité d'élite chargée plus particulièrement de la protection du Duc. Il s'agit de bons ou d'excellents guerriers, armés de sabres et de lances, et montés sur de superbes chevaux. On les aperçoit rarement dans la cité lorsqu'ils sont en service, mais une fois en permission, ils font une ample moisson de jeunes filles et sont parfois impliqués dans les jeux bruyants des tavernes locales.

La Loi Ducale constitue la base traditionnelle du système légal de Bakshaan. Cette loi est identique au code pénal français en ce qui concerne les délits criminels contre l'ordre public (émeute et trahison) ou les atteintes à la personne physique (homicide et viol) et à la propriété privée (cambriolage et vol). Le statut d'une personne (mariage, apprentissage,...) est également sujet aux décrets locaux.

Le conseil du Duc établit les lois sur la propriété, les grosses fortunes, les contrats et le commerce. Ce conseil comprend un grand nombre de marchands et de nobles (qui ont généralement des intérêts commerciaux), dont le rôle théori-

que est de conseiller le Duc en ces matières. En pratique, la parole du conseil fait toujours force de loi. Pour plus de simplicité, on considèrera que ces lois sont elles aussi identiques au droit français.

La différence majeure entre nos lois contemporaines et celles de Bakshaan réside dans leur application et dans la relative sévérité des sentences. Des connétables s'occupent de tous les délits mineurs, sans recourir à un procès. Ils peuvent prononcer des sentences allant d'une amende de 100 GB à un mois de travaux forcés. Les délits plus graves passent devant les Baillis du Duc, tous choisis par lui-même et résidant dans son château. Dans les campagnes, ce sont les gouverneurs qui ont une autorité similaire. Les grands procès, dont ceux impliquant la noblesse, se déroulent en présence du Duc. De longues peines d'emprisonnement et de travaux forcés sont fréquentes et la mort sanctionne de nombreux délits de sang. Un bureau spécial du Tribunal du Duc appelé la Chambre des Inquisiteurs ressemble vaguement à un groupement d'inspecteurs de police actuels. Ils prennent leurs ordres directement auprès du Duc lui-même et enquêtent exclusivement sur les crimes contre les personnes riches ou influentes. Toutefois, le Conseil du Duc fait souvent appel à eux pour résoudre des affaires commerciales particulièrement délicates.

Meurtre et Assassinat à Bakshaan

La notion d'honneur personnel est prépondérante à Bakshaan, aussi auto-défense et provocation sont elles interprétées de façon assez large. Il est difficile d'intenter un procès pour meurtre dans le cas d'un combat loyal déclenché pour une question d'honneur bafoué. C'est pourquoi l'assassinat est un commerce relativement florissant à Bakshaan, même si les meurtres de sang-froid jugés promptement et sévèrement. Un homme qui peut prouver qu'il a été obligé de combattre pour défendre son honneur a de grandes chances d'éviter d'être châtié par le Duc ou ses baillis.

Le petit peuple lui-même a son code d'honneur : un homme qui tue l'amant de sa femme d'un coup de couteau au cours d'une rixe, sera probablement relâché sans subir de peine ou d'amende. En application de ces principes, il est possible de louer les services d'assassins qui inciteront la victime désignée à les défier en duel, et la tueront au cours d'un "combat loyal". Il existe à Bakshaan un certain nombre de duellistes professionnels de haut niveau qui vivent de revenus substantiels acquis en tant qu'assassins. Il est également possible de "commander" d'autres assassinats d'une nature plus directe. Deux organisations secrètes criminelles coexistent à Bakshaan : l'une est une guilde de voleurs traditionnelle ; l'autre est un syndicat du crime plus moderne, organisé comme une guilde marchande. Le premier groupe est une source inépuisable de gorilles et de brutes prêts à toutes activités scélérates. Le second groupe est plus sophistiqué et restreint ayant des membres figurant au sein même du conseil ducal, de certains cultes et des guildes marchandes. D'une manière générale ils ont infiltré les institutions les plus influentes de Bakshaan. Ce groupe recherche généralement les meilleurs duellistes professionnels lorsqu'il a besoin d'assassins.

Eglises et Académies

À Bakshaan, il existe des temples importants dédiés à chacun des Seigneurs Élémentaires et aux trois Seigneurs de la Loi.



En dehors de ces édifices monumentaux, chaque culte possède de nombreuses chapelles de moindre importance qui fleurissent à l'intérieur des murs de la cité et dans la campagne environnante. Chacun des temples principaux dispose d'une école (une académie) où sont formés les prêtres et les prédicateurs laïques. Les riches et les aristocrates envoient leurs enfants dans ces académies même s'ils ne les destinent pas à la prêtrise. Les classes pauvres et les marchands ont accès à de petites écoles religieuses situées à l'intérieur des temples ou des chapelles. Là, les jeunes peuvent aller gratuitement apprendre à lire, à écrire et à honorer les dieux. Peu de gens profitent de ces oeuvres de charité, et un homme sur quatre seulement sait lire et écrire son nom à Bakshaan, et un sur dix sait réellement lire et écrire.

Pratique de la Sorcellerie dans les Limites de la Cité.

L'utilisation de la sorcellerie à l'intérieur des cités est désapprouvée dans tous les Jeunes Royaumes. Elle est souvent considérée comme une atteinte à l'ordre public. Dans les rituels des cultes, la sorcellerie attire rarement l'attention, mais en pleine ville, la conjuration ou l'utilisation d'élémentaires ou de démons crée des troubles importants. Les personnes présentes occasionnent généralement un tas d'histoires, s'enfuient, appellent la garde et il s'en suit des émeutes. Si le coupable est un prêtre, un initié, ou un membre d'une église locale, il sera généralement remis à la hiérarchie de son culte pour subir son châtement. Si le coupable est un étranger, un membre d'un culte chaotique ou un sorcier indépendant, il sera emprisonné sur le champ. Il comparaitra tôt ou tard devant un bailli au cours d'une audience où il sera impitoyablement jugé et sévèrement condamné.

Esclavage

L'esclavage est absolument interdit à Bakshaan, bien que, l'apprentissage, avec ou sans contrat, deux de ses formes plus anodines, y soient parfaitement légales. Tout possesseur d'es-

claves qui visite Bakshaan se les voit retirer et ceux-ci sont libérés. Les Pan Tangiens se sont adaptés à cet état de fait en donnant un statut théorique d'apprentis à leurs esclaves. Bakshaan est farouchement abolitionniste et Pan Tang y est universellement condamnée pour sa cruauté et sa brutalité. Bakshaan entrerait volontiers en guerre contre Pan Tang si elle avait le moindre espoir de gagner un tel conflit. En attendant, elle doit se contenter de murmurer ses accusations et de montrer son hostilité aux Pan Tangiens qui lui rendent visite.

Les Logements du Groupe.

Une fois l'aventure commencée et le dîner avec Freyda terminé, on supposera que la jeune femme paiera le logement de tous les personnages à l'Auberge de la Tour pour la durée de leur séjour à Bakshaan. Les joueurs peuvent changer d'auberge à n'importe quel instant. Toutefois, s'ils se déplacent, ils devront à nouveau négocier le paiement. Remarquez que les conspirateurs, Kélos, Tormiel, Pilarmo et Deinstaf se rencontrent souvent à la taverne de la Tour. Ils ignorent que les aventuriers y résident, ce qui devrait créer de nombreuses occasions de les observer et de les écouter.

L'Hôpital de la Cité

Dans les zones les plus peuplées des Jeunes Royaumes, ils existent des hôpitaux rudimentaires. Bien sûr, les guérisseurs ne sont pas des médecins, mais des spécialistes en Connaissance des Plantes (apothicaires et experts dans la préparation de potions à base de plantes de niveau 5 à 7). La médecine de Bakshaan ressemble à celle de la Chine actuelle. Malheureusement, les plantes exotiques entrant dans la composition des potions de soins sont rares et impossibles à cultiver. Leur coût est élevé et les pauvres doivent généralement vivre sans soins médicaux. Le prix des potions à base de plantes équivaut à dix fois le niveau de la potion en GB. Les hôpitaux disposent également de praticiens aux méthodes plus sophistiquées (du niveau de la fin du Moyen-Age ou de la Renaissance) qui utilisent leurs dons sur des personnes susceptibles de les

payer. Leurs traitements varient en efficacité et sont souvent aussi douloureux que l'infection originelle. Néanmoins, ces médecins sont tout aussi efficaces dans le traitement des maladies que les experts en plantes.

Coutumes et Savoir Vivre à Bakshaan.

Les habitants de Bakshaan s'offusquent facilement de tout ce qui touche à leur honneur personnel. La politesse et les bonnes manières sont pour eux extrêmement importants. Même les expressions les plus vulgaires des classes inférieures obéissent à cette coutume. Tout citoyen a droit à l'intimité de corps et de paroles. La coutume exige que l'on s'excuse lorsqu'on entre par inadvertance en contact physique avec une personne. De même, si l'on surprend accidentellement une conversation de toute évidence privée, on doit s'excuser auprès des interlocuteurs et reculer à une distance telle que l'on ne puisse plus rien entendre. Les manquements à ces coutumes entraînent souvent des coups d'oeil furieux, voire même des actions violentes de la part de la personne offensée. La raillerie fortuite ne fait pas partie du discours habituel : un commentaire légèrement dépréciateur comme "C'était stupide de faire ça" ou une expression sarcastique comme "Ho ! Comme c'est rusé" peut attirer une réponse indignée ou agressive. Dans certains quartiers de la ville (caravansérail par exemple), on est plus indulgent avec les étrangers qui ne sont pas habitués aux coutumes locales. Cependant, les classes inférieures sont moins enclines à pardonner une erreur. Leur fierté est souvent leur seule richesse. Leur réponse risque fort d'être émotive et exagérée, particulièrement si celui qui les a offensés à un statut social supérieur au leur. Le petit peuple ne manque aucun prétexte pour harceler un chevalier ou un marchand (surtout s'il s'agit d'un étranger). Le culte de l'honneur des gens de Bakshaan est tel que le statut social de la victime importe peu lorsqu'il faut juger ce genre d'agression.

Les Etrangers

Il y a trois quartiers à Bakshaan où les étrangers attirent peu l'attention. Le premier est la zone la plus ancienne, en bordure de mer appelé Port Bakshaan. Là siège tout le commerce maritime d'Ilmiora et l'on peut trouver des marins et des marchands d'innombrables pays. Cette zone cosmopolite est plutôt rude et le confort qu'elle offre est indigne d'un noble ou de voyageurs appartenant à la classe moyenne.

Le second secteur où l'on croise beaucoup d'étrangers est le quartier du marché. On y trouve beaucoup d'immigrants qui recherchent la prospérité par le mercantilisme. Il s'agit fréquemment de réfugiés provenant d'autres régions moins développées. Ils débarquent avec un petit capital, commencent avec un étalage modeste et se regroupent en ghetto avec leurs compatriotes. Un certain nombre de préjugés existe contre eux. Mais le quartier du marché est la zone la moins chère pour ouvrir boutique à Bakshaan. L'attitude locale envers ces étrangers varie donc de la tolérance à un accueil favorable. La troisième zone où l'on peut rencontrer des étrangers est le caravansérail, à l'extérieur de la porte Est. Il s'agit non seulement du point d'arrivée des caravanes transportant des marchandises de valeur ou exotiques, mais également le point de départ de celles faisant route vers la frontière. Beaucoup de voyageurs sont des marchands ou des gens aisés. Plusieurs

établissements alimentent ce marché, fournissant nourriture et logement dans des cadres confortables à des prix plutôt élevés.

Il est rare de rencontrer des étrangers dans les autres quartiers de Bakshaan. Ceux-ci y attirent d'ailleurs l'attention bien malgré eux. Ils doivent faire face à un parti pris évident, surtout dans les quartiers les plus pauvres. De plus, les gens à la peau sombre comme les Pan Tangiens y sont rudement traités. Il vaut mieux ne pas venir d'un pays esclavagiste, car ces pratiques barbares soulèvent une indignation justifiée à travers tout Bakshaan. Un étranger devra être particulièrement poli et respecter à la lettre les coutumes locales s'il voyage en dehors des trois quartiers où les gens sont plus tolérants envers ceux qui ignorent leurs usages

Les Quartiers Pauvres

Les pauvres vivent dans deux types d'habitations différentes : des bâtiments collectifs ou des cabanes abritant une seule famille. Les bâtiments collectifs possèdent deux ou trois étages et abritent quatre familles par étage. Chaque famille ne dispose que d'une seule pièce qui contient peu de mobilier en dehors d'un grand coffre, d'une paire de tabourets et de quelques lits ou paillasses. Des brasiers où se consume du charbon fournissent de quoi se chauffer et cuisiner. Les fenêtres sont souvent ouvertes afin d'éviter la pollution de l'air à l'intérieur du bâtiment. Les pauvres se nourrissent généralement d'un épais gruau de céréales et de graisse animale auquel ils ajoutent des oeufs et des légumes frais. Les citadins pauvres souffrent davantage que les petits paysans. Toutefois, le fait d'accéder à l'argent et au luxe compense les plats monotones des cités.

Les véritables indigents sont nourris par des oeuvres de bienfaisance, dont les plus remarquables sont les Eglises de la Loi, Arkyn et Goldar. C'est par l'intermédiaire de ces oeuvres de bienfaisance que ces églises étendent leur influence sur les classes déshéritées. Les classes inférieures les plus fortunées possèdent leur propre cabane composée d'une pièce et à l'intérieur identique à celui des bâtiments collectifs. Parfois, ils ont aussi un peu d'argent et quelques biens personnels d'une valeur toute relative que leur envient leurs voisins (miroir, casserole en fer, friandises, fruits, bonne bière ou vin). Ces citoyens pauvres, mais dignes, sont suffisamment nombreux pour espérer un jour atteindre un meilleur niveau de vie.

Les riches qui visitent ces quartiers défavorisés se heurtent à une certaine hostilité, mais en général, les pauvres ont conscience de leur situation et désireux de l'améliorer, ils font attention à ne pas trop froisser de tels personnages.

Les Quartiers Marchands

Posséder une boutique et une résidence distinctes est une coutume récente. Les quartiers marchands se développent petit à petit autour des zones de marché, plus anciennes. Bazars traditionnels et magasins plus modernes en constante expansion, sont entourés par le quartier industriel composé de petits fabricants de bougies, de chaussures ou de corde et où se développent de jeunes industries : des filatures textiles, des menuiseries. Ces quartiers sont pratiquement déserts la nuit et posent de véritables problèmes à la garde du Duc. En effet, en dépit de nombreuses patrouilles et de lois rigoureuses, les vols et les cambriolages y sont de plus en plus fréquents. Toute personne se trouvant dans un quartier artisanal après le coucher

du soleil est facilement repérée. Une fois la nuit tombée, la garde arrête systématiquement toute personne s'y trouvant et s'enquiert des raisons de sa présence.

Les Quartiers des Classes Supérieures.

Les résidences varient de la maison de pierre traditionnelle, semblable à une forteresse, à la maison en bois moderne à plusieurs étages. Beaucoup de citoyens riches possèdent des fenêtres en verre, même si le standard reste le parchemin huilé et les volets, y compris pour les maisons des marchands. Les plans des demeures de Tormiel et Kélos donnent une excellente idée de l'intérieur des maisons riches à Bakshaan. Le mobilier est luxueux : tapis exotiques et fourrures, fauteuils confortables et trop rembourrés, tables hautes, bureaux, tapisseries et ornements en bois sculptés sur des meubles peints et vernis. La plupart des nobles et des marchands aisés possèdent de nombreux serviteurs, au moins un cheval et un attelage. Ils dînent régulièrement de viandes, de fruits et de légumes frais, et de vins fins du cru. Les plus extravagants se font servir plusieurs viandes au cours du même repas et beaucoup d'entre eux comptent des cuisiniers gourmets parmi leurs serviteurs les plus appréciés. Ils reçoivent fréquemment à dîner, ce qui leur permet d'étaler à loisir leur richesse et leur bon goût.

Les vêtements des hommes sont encore simples et ternes, mais ceux des femmes sont colorés et originaux. Confectionnés dans les soies les plus fines et des tissus d'importation, ils sont dessinés et créés par des hommes reconnus comme de véritables artistes et des génies créatifs. Les enfants reçoivent une bonne éducation dans les écoles des églises et les académies des temples. Avoir un enfant qui étudie en vue de devenir prêtre est, pour les parents, le symbole d'un statut social élevé. Même parmi l'aristocratie la plus ancienne, les affaires et le commerce sont les seuls sujets de conversation. La classe dominante de Bakshaan se considère comme l'avant-garde de la révolution commerciale qui bouleversera la face d'Ilmiora et la transformera en une société moderne, assurant prospérité et liberté à chacun.

Serviteurs et citoyens ont tôt fait de remarquer des étrangers dans les quartiers les plus riches. Ils appellent immédiatement la garde s'ils ont le moindre doute sur les actes d'un individu, ce qui, dans ces quartiers, comprend des activités aussi anodines que le tourisme. Les habitants des quartiers riches sont froids et hautains, surtout à l'encontre d'étrangers qui ne sont pas habillés suivant leur mode et dont les manières sont imparfaites. La politique officieuse de la garde est d'arrêter tout étranger trouvé la nuit dans ce quartier avec ordre de les conduire au château pour identification et interrogatoire. En ces lieux, pratiquement tout le monde voyage en voiture et les serviteurs portent généralement des livrées distinctives. Les piétons en vêtements quelconques sont rapidement repérés et il y a d'excellentes chances pour qu'un étranger soit reconnu et identifié par des témoins l'ayant vu à un endroit quelconque.

Préparation du Scénario

Le premier épisode de n'importe quelle campagne est le plus important. Il est destiné à captiver l'imagination des joueurs et à établir le suspense et l'atmosphère de l'aventure. Les méthodes suggérées ci-dessous devraient vous fournir une technique efficace pour planter le décor et pousser les personnages à agir dès le début.

1. Distribution des Feuilles d'Informations aux Joueurs

Ces feuilles devront être distribuées aux joueurs au moment approprié. Ils pourront y découvrir le cadre de l'aventure, noter d'éventuelles questions qu'ils se posent et conférer avec le maître de jeu. La feuille numéro 1 couvre les événements qui ont amené la mort de Nikorn, tué par Elric et le vœu de vengeance de Freyda. La feuille numéro 2 résume des informations courantes que possède tout habitant de la région ou visiteur informé, sur Bakshaan et Ilmiora.

2. Création des Personnages Joueurs

Pour jouer cette aventure, les joueurs peuvent utiliser leur personnage habituel ou en créer de nouveaux.

Si l'aventure se déroule comme prévu, l'un des joueurs devra incarner Freyda à moins que le maître de jeu ne l'utilise comme personnage non-joueur du groupe.

Les personnages devront avoir d'excellentes raisons de rester loyaux et fidèles à Freyda. Dans le cas contraire, au premier signe de danger, le groupe risque d'abandonner Freyda et ses rêves de vengeance, afin de chercher un chemin moins périlleux vers la gloire. Si le personnage de Freyda n'est pas utilisé, le maître de jeu doit établir un certain nombre de raisons justifiant la présence du groupe au sein des régions décrites dans ce supplément.

3. Formation du Groupe

Il y a deux manières de débiter la campagne. La première solution consiste à former le groupe suite aux interactions des personnages. L'autre solution est de décrire de façon abstraite la première rencontre des personnages sans entrer dans les détails. Cette dernière méthode possède l'avantage de mettre les aventuriers immédiatement en action, la première permettant aux joueurs de présenter et de situer leurs personnages respectifs. Dans les deux cas, les informations et les actions seront pratiquement les mêmes. Dans le premier, elles seront données aux joueurs par l'intermédiaire de dialogues, alors que dans le second, les informations nécessaires au commencement de la campagne seront résumées en quelques paragraphes. La première méthode est préférable si les joueurs aiment dialoguer, la seconde est plus appréciée des joueurs favorisant l'action.

Pour leur première rencontre, Freyda rassemblera le groupe à la Taverne de la Tour. Elle demandera à chacun de se présenter au salon que l'aubergiste réserve aux conversations privées. Le maître de jeu doit déterminer la façon et les raisons pour lesquelles Freyda convoque chaque membre du futur groupe. Quelques possibilités sont fournies dans l'encadré ci-dessous.

Liste des raisons ayant poussé Freyda à faire appel aux membres du groupe.

- 1 : un personnage du groupe est connu pour avoir eu maille à partir avec Elric ou l'un des marchands.
- 2 : les personnages sont connus en ville pour être des mercenaires de confiance.
- 3 : un ou plusieurs membres du groupe ont déjà aidé Freyda dans le passé.
- 4 : un membre du groupe peut avoir un lien de parenté avec Freyda et Nikorn.

Lorsque tout le monde sera présent, Freyda annonce simplement qu'elle est résolue à venger la mort de son père et les attaques subies par sa famille. Elle désignera alors ses cibles : Kelos, Tormiel, Pilarmo et Deinstaff, les quatre hommes ayant organisé l'assaut contre Nikorn et sa famille, et Elric, le véritable assassin de son père.

Elle informera alors les membres du groupe qu'elle aimerait connaître leur opinion et qu'elle a besoin de leurs conseils pour parvenir à se venger. Elle soulignera les problèmes auxquels elle doit faire face et demandera aux personnages de discuter des différentes solutions possibles. Si Freyda est un personnage joué, le maître de jeu devra expliquer son rôle au joueur, lui laissant ouvrir la discussion. Le joueur devra posséder une copie des listes d'objectifs de Freyda et des informations qu'elle a découvertes au cours de ses propres enquêtes dans Bakshaan.. Dans le cas contraire, le maître de jeu devra mener le débat et incarner lui-même le rôle de Freyda.

Les Objectifs de Freyda

1. Venger la mort de son père et l'attaque de son oncle.

Freyda ne sait pas encore véritablement quelle forme donner à sa vengeance mais elle est résolue à tuer chacun des cinq conspirateurs.

2. Assurer la sécurité de la famille Nikorn (y compris elle-même).

Elle est plus résolue à abattre les quatre marchands qu'elle ne l'est à tuer Elric. Ce dernier ayant quitté la ville, il ne devrait plus, d'après elle, chercher à s'attaquer aux siens.

3. Protéger la fortune et les propriétés de la famille Nikorn.

Freyda, avec justesse, soupçonne les quatre marchands d'être impliqués dans des manoeuvres, légales ou non, visant à attaquer la fortune des Nikorn pendant que la famille est fortement affaiblie et incapable de se défendre. Intimider ou éliminer les quatre marchands est probablement la meilleure solution à ce problème.

4. Poursuivre Elric et lui faire payer ses méfaits.

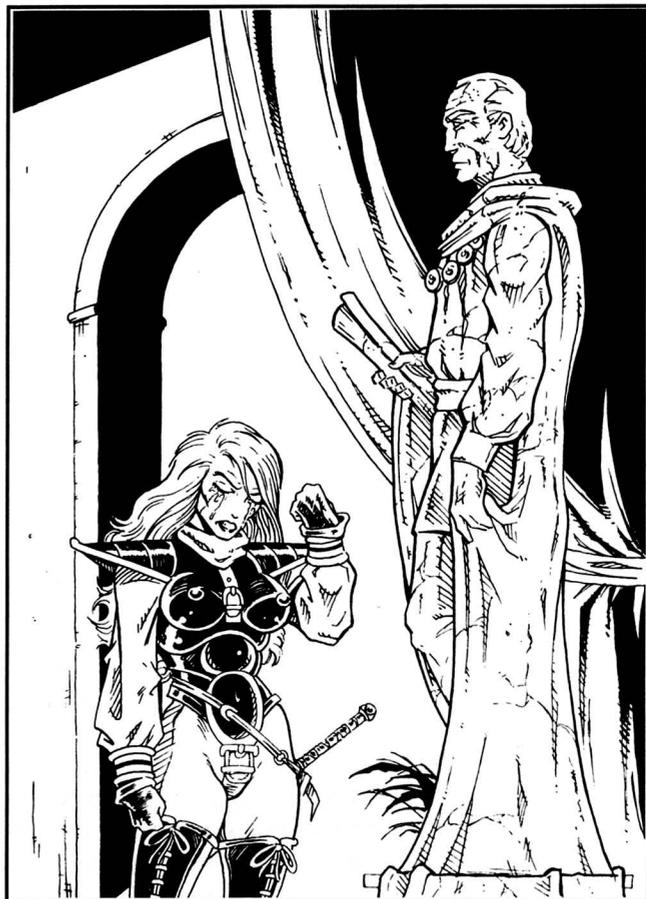
Cette tâche doit s'accomplir avant que la piste d'Elric ne se refroidisse, ce qui est une raison supplémentaire de supprimer rapidement les quatre marchands. Freyda est intimidée par la légende d'Elric et troublée par son ignorance de sa nature ou de l'étendue de ses capacités. Quoi qu'il en soit, sa soif de vengeance est plus forte que sa peur.

Evaluation des Possibilités de Freyda

1. Freyda peut déclencher une vendetta :

C'est-à-dire promettre d'attaquer, de détruire ou de tuer une personne qui vous a occasionné un grand tort.

Cette technique est sans valeur pour la loi. En fait, elle est même illégale, mais cette vieille coutume de Bakshaan n'est pas incompatible avec l'honneur. Même si les autorités légales font tout ce qu'elles peuvent pour intervenir, la plupart des citoyens reconnaissent ce droit à la vendetta, laissant les parties impliquées résoudre leur différend entre eux.



2. Freyda peut louer les services d'assassins ou accomplir elle-même les assassinats.

Le meurtre est un crime capital mais n'est pas déshonorant. Si elle devait être capturée et jugée pour ce crime, Freyda comparaitrait devant un tribunal de haute justice compréhensif et serait condamnée à une peine légère si elle a accompli elle-même les meurtres. Bien sûr, quelqu'un possédant plus d'argent ou de pouvoir qu'elle pourrait toujours influencer la justice en sa défaveur.

3. Elle peut défier ses ennemis en duel.

Cette tradition, bien qu'illégal, est respectée à travers tout Ilmiora. La justice ferme souvent les yeux en la matière. De toute façon, un duel peut toujours être réglé en privé et dans un endroit discret où la loi ne peut pas intervenir. Dans ce cas, un code d'honneur très développé interdit au perdant d'accuser le vainqueur de tentative de meurtre.

4. Freyda peut faire appel à la Justice du Duc.

Il s'agit de la seule méthode légale pour résoudre ce problème. Toutefois, pour avoir prêté l'oreille aux rumeurs qui courent les rues, Freyda pense (non sans raison) que la Justice Ducale a été corrompue par de fortes sommes d'argent.

5. Elle peut faire appel à la Loi de l'Eglise.

Cette procédure a deux inconvénients. D'une part, l'argent peut contrôler certains tribunaux ecclésiastiques plus efficacement encore que les tribunaux civils et d'autre part, il faudrait conférer au crime un caractère blasphématoire, ou lui donner l'apparence d'un acte de sorcellerie. Mais dans ce cas, une église ne peut punir efficacement que ses propres membres.

6. Elle peut solliciter l'aide d'autres familles aristocrates marchandes.

Cette solution est la plus improbable. Les familles sont trop timides ou trop fermement contrôlées par l'oligarchie fortunée représentée par le conseil de la cité. Si une aide devait être fournie, elle le serait sous la forme d'un personnage joueur.

Rumeurs et Informations

De la part des Imrriens qui ont aidé Elric dans son assaut contre le château de Nikorn et qui campent maintenant (illégalement) dans les bois, à proximité de la forteresse en ruines. *Elric s'est dirigé vers l'est avec Tristelune. Leur prochaine étape serait Nadsokor.*

D'un employé au conseil de la ville. *Aucune poursuite judiciaire n'est prévue contre les quatre marchands. Ils maintiennent qu'il n'y a aucune preuve de conspiration criminelle, et que tout est fait pour traîner les véritables coupables (Elric et les Imrriens) devant la justice. Il s'agit d'une affirmation fallacieuse. En fait, personne n'a l'intention de s'attaquer à Elric ou aux Imrriens.*

Une rumeur de rue. *Les quatre marchands ont loué les services d'assassins pour tuer Freyda et ses compagnons car ils craignent sa vengeance.*

Une rumeur de rue. *Les quatre princes marchands essaient de s'emparer des biens et de la fortune de Nikorn par une supercherie légale en subornant le tribunal et le conseil. Pour cela les marchands prétextent que Nikorn a loué les services d'un sorcier chaotique sans dieu, Theleb K'aarna. En matière de procédure, le crime relève de la justice ecclésiastique, mais celle-ci peut s'en dessaisir au profit de la justice ducal si elle pense que le crime affecte la sécurité de Bakshaan. De plus, en tant qu'étranger, Nikorn ne dispose pas de tous les droits de citoyenneté, de propriété ou légaux. On suggère également l'existence de quelques impôts impayés (ce qui est exact, mais pratique courante chez la plupart des princes marchands particulièrement avarés). La cour refuse de reconnaître le fait que les princes marchands aient loué les services d'Elric, car il n'existe ni traces de paiement, ni témoins. Non contents d'échapper ainsi aux accusations, les quatre marchands demandent à la cour d'être nommés régisseurs de la propriété de Nikorn, qu'ils conserveraient jusqu'à ce que la cité décide de la façon d'en disposer.*

Le Groupe Discute les Différentes Options

Freyda demandera à chaque personnage un avis sur ces différents problèmes. Elle refusera toutefois de leur donner sa propre opinion. Elle n'est pas encore décidée et n'a pas l'intention de prendre de décision tant qu'elle n'aura pas entendu les suggestions de chacun. Elle a l'intention de réfléchir aux différentes alternatives durant la nuit et prendra sa décision le lendemain matin. Si le maître de jeu veut réduire cette partie du scénario, il peut fournir aux joueurs une copie des listes d'objectifs de Freyda pour qu'ils les lisent et réfléchissent au problème qui

leur est soumis. Si Freyda est un personnage joué, le maître de jeu laissera son joueur prendre une décision.

Le maître de jeu devra accorder un certain temps de réflexion aux joueurs pour qu'ils puissent considérer les différentes possibilités qui s'offrent à eux. Dès que la discussion entre les joueurs semblera s'essouffler, il les interrompra avec le message suivant apporté à Freyda par l'aubergiste :

"VENEZ A LA COLOMBE POURPRE, AU DEBUT DE LA TROISIEME GARDE CE SOIR. NOUS DESIRONS DISCUTER D'UN ACCORD PORTANT SUR NOTRE DIFFEREND ACTUEL.

KELOS."

De toute évidence, le message est un piège, mais Freyda pense qu'elle doit se rendre à cette rencontre, ne serait-ce que pour montrer aux marchands qu'elle ne les craint pas. Elle demandera tout de même au groupe de l'accompagner, pour assurer sa sécurité.

Si les personnages ne se rendent pas à la rencontre qu'on leur propose, les assassins loués par les marchands (voir le paragraphe Pourparlers et Embuscade) les traqueront afin de les faire tomber dans une embuscade. Cela pourrait se produire au moment où le groupe enquête sur la caravane.

Les Marchands Conspirateurs

Pilarmo

Pilarmo est grand et décharné. Son visage et ses mains portent des traces rouges et blanches : il souffre d'une maladie qui dessèche la peau et la fait peler. Il gratte ces plaques involontairement lorsqu'il est nerveux, c'est à dire quasiment tout le temps. Pilarmo sait qu'il n'est pas gâté par la nature et il essaie de compenser son apparence physique en portant les vêtements les plus stylés et les plus coûteux qu'il puisse acheter. Ses atours sont si splendides que personne dans les classes moyennes et inférieures ne peut s'empêcher d'être impressionné. Les personnages ayant un passé fortuné ou aristocratique trouveront la tenue de Pilarmo excessive et de mauvais goût.

Pilarmo est plongé jusqu'au cou dans le monde du commerce et de la finance. Fils unique d'un riche marchand, il a hérité d'une grosse fortune et d'une organisation qui tourne parfaitement, ce qui augmente encore son aisance. Il s'imagine être un homme d'affaires rusé. En fait, sa plus sage décision a été de laisser mener ses affaires par des gens plus avisés que lui. Il est tombé sous l'influence de Kelos qui nourrit habilement le besoin de Pilarmo d'être accepté et complimenté. Kelos n'a aucun mal à convaincre Pilarmo de la justesse de ses intentions. La participation de Pilarmo à l'embauche d'Elric est due à Kelos, bien que celui-ci ait laissé croire à ce vantard qu'il s'agissait de sa propre idée. Maintenant que les événements ne se déroulent pas comme prévu, Pilarmo est en train de craquer nerveusement. Les trois autres marchands le savent et gardent Pilarmo à portée de main pour éviter qu'il ne soit intimidé par Freyda. Ils essaieront de l'empêcher de parler et lui assureront constamment que tout va bien. Pilarmo est visiblement en train de faiblir et lorsqu'il sera confronté à Freyda ou à l'un de ses émissaires, il se mettra à trembler et sera couvert de sueurs froides. On lui a conseillé de ne pas parler, mais s'il est harcelé, il commencera à mentir de façon imbécile, fournissant toutes sortes d'alibis aussi

peu plausibles les uns que les autres. S'il est tenu à l'écart des autres marchands et qu'on persiste à l'interroger, il finira par craquer et avouera tout. Il est probable que si les choses tournent mal, Pilarmo essaiera de s'enfuir. Il a des parents à Karlaak qui pense-t-il, peuvent le protéger.

Pilarmo

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	7	10	10	12	15	6

Points de vie : 7

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée	32 %	45 %	1D8+1
Arc de Chasse	25 %	-	1D8+1

Compétences : Equilibre 12 %, Grimper 40 %, Dissimuler 25 %, Crédit 85 %, Eviter 36 %, Evaluer un Trésors 54 %, Se Cacher 65 %, Sauter 25 %, Ecouter 12 %, Persuader 3 %, Lire/Ecrire le Commun 76 %, Equitation 36 %, Voir 55 %, Parler le Commun 85 %

Tormiel

Tormiel est grassouillet et plaisant. Il n'est pas excessivement gros, mais il est doux et quelque peu efféminé. Alors que Pilarmo s'habille d'une manière tapageuse, Tormiel a un goût excellent, voir délicat. Les jeunes filles le complimentent constamment pour ses vêtements et ses bijoux. Les hommes, eux, sont gênés par son comportement féminin, mais il est très respecté pour son intelligence en affaires. Il a une excellente mémoire des chiffres ; il peut se rappeler les détails de la moindre transaction et faire de tête des calculs complexes. Il est l'analyste du groupe et adore les casse-têtes et les jeux de logique. En dépit des apparences, le bruit court que Tormiel est un com-

Tormiel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	15	17	19	11	11

Points de vie : 19

Armure : Manteau démon

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée démon	95 %	86 %	1D8+1+3D6

Compétences : Equilibre 34 %, Grimper 46 %, Crédit 94 %, Eviter 55 %, Evaluer un Trésor 85 %, Sauter 24 %, Mémoriser 79 %, Connaissance de la Musique 44 %, Eloquence 33 %, Persuader 54 %, Lire/Ecrire le Commun 89 %, Equitation 54 %, Voir 37 %, Parler le Commun 96 %.

Harlon, épée démon liée

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	23	2	2	12	13	6

DGGO, manteau démon lié

CON	TAI	POU
25	15	13

Conjurations : Sylphes 65 %.

battant doué et résistant. Il est passé maître dans le maniement de l'épée et sa force est surprenante. Discuter avec Tormiel peut devenir une expérience extrêmement frustrante. Il écoute ce qu'on lui dit avec attention, puis reste assis, silencieux, à réfléchir avant de donner sa réponse. Ses silences peuvent durer jusqu'à plusieurs minutes et on ne peut lui imposer une autre manière de dialoguer. Il n'est donc pas rare de le voir rester silencieux au cours d'une conversation, puis soudain, de l'entendre effectuer un commentaire (généralement fort pertinent) sur ce qui a été dit cinq minutes auparavant. Tormiel ne peut s'empêcher d'être honnête : il ne mentira jamais. Cependant, il ne révélera rien de ce qu'il veut garder secret. Face à une question tendancieuse, il tentera de l'éluder ou annoncera simplement qu'il n'a pas l'intention d'y répondre. Tormiel est un prédicateur laïc de Lassa et a été instruit dans la connaissance des arts de la sorcellerie. Il est très capable de conjurer des élémentaires de l'air et il a un certain nombre d'amis dans la hiérarchie du temple qui lui doivent des faveurs.

Kelos

Kélos est le porte-parole du groupe. Il parle bien et sans arrêt. Il aime à entendre le son de sa voix et il manie les formules de politesse avec un talent incomparable. Il est capable de parler des heures sans rien dire. C'est un menteur habile et invétéré. Là où la vérité conviendrait mieux, il s'obstine bien souvent à raconter des faussetés. Il a une confiance en soi démesurée et est totalement insensible aux reproches. Il rejette les propositions de toute personne qui le critique ou qui se trouve en désaccord avec lui, la considérant comme ignorante ou stupide. Dans le premier cas, il ignore simplement la remarque ; dans le second, il essaie, avec sérieux et générosité, de démontrer ses erreurs de raisonnement à la personne qui l'a critiqué. L'abord charmant de Kélos parle en sa faveur. C'est un ami généreux et prévenant vis à vis de tous ceux qui l'écoutent.

La réussite commerciale de Kélos est essentiellement due à l'intelligence de son épouse Trévinka, une femme de classe moyenne et très dynamique. Elle a gravi l'échelle sociale pour faire main basse sur cette tête vide et lui donner but et direction. Kélos s'imagine être un homme heureux en mariage et Trévinka se garde bien de l'en dissuader. Cette femme décidée et intelligente cache sa fougue derrière les discours creux dont sont coutumières les personnes de la haute société. Trévinka est opiniâtre, elle combattra féroce pour protéger son petit empire. Dans de tels moments, le malheureux qui lui tournera le dos joue avec sa vie.

Kélos

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	11	15	12	13	13

Points de vie : 14

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée courte	44 %	44 %	1D6+1

Compétences : Equilibre 23 %, Grimper 37 %, Dissimuler 55 %, Crédit 89 %, Eviter 27 %, Evaluer un Trésor 65 %, Ecouter 44 %, Mémoriser 36 %, Eloquence 75 %, Persuader 63 %, Lire/Ecrire le Commun 92 %, Nager 55 %.

Deinstaf

Deinstaf est en train de mourir de phtisie et ce depuis dix huit ans. Il méprise Pilarmo et Kélos et ne les tolère que par égard pour Tormiel. En fait, Deinstaf n'apprécie pas réellement Tormiel, mais il le respecte plus que tout autre homme à Bakshaan, maintenant que Nikorn s'en est allé. Deinstaf ne craint rien. Pendant tant d'années vivre sous la menace d'une mort imminente l'a endurci. La perspective du trépas qui tourmente les autres hommes de son âge le laisse indifférent.

Deinstaf souffre d'accès de fureur qui sont à la limite de la maladie mentale. Il pense que ce défaut provient de sa misanthropie et de sa lente dégradation physique. En fait, il s'agit du résultat d'une tumeur au cerveau. Il ne peut supporter d'être contrarié ou insulté auquel cas il risque fort d'agir de façon impulsive ou violente. Seule sa richesse lui a évité d'être jugé et emprisonné pour avoir attaqué des servantes, des paysans ou même des citoyens qui l'avaient importuné. Deinstaf a même une fois essayé d'enfoncer une miche de pain entière dans la gorge d'un de ses invités. Les trois autres marchands craignent quelque peu les crises de fureur de Deinstaf. Avec le temps toutefois, ils ont appris à le retenir, avant qu'il ne devienne complètement incontrôlable.

En affaires, Deinstaf est intelligent, impitoyable et vicieux. Il a la force charismatique d'un chef naturel, renforcée par l'intensité effrayante de ses colères. C'est un homme capable et dangereux ; mais dans le fond, il est courageux et non dépourvu d'honneur. Si les autres marchands se rendent compte que la conspiration contre Nikorn et sa fille est à la fois déshonorante et criminelle, Deinstaf est insensible à ce sentiment de culpabilité. Il pense que Nikorn a eu toutes les chances de se défendre et qu'il a fait l'erreur de louer les services d'un sorcier trop faible. Il n'éprouve aucun remords pour la mort de Nikorn et n'aurait aucun scrupule à tuer sa fille. Cela lui confère une force de caractère qu'aucun autre conspirateur ne possède. Il faut que les joueurs réalisent qu'ils ne peuvent éviter de tuer Deinstaf. En effet, il n'a qu'un moyen d'assurer sa propre sécurité : tuer Freyda.

Deinstaf

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	6	10	14	13	14	8

Points de vie : 6

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée	76 %	67 %	1D8+1

Compétences : Crédit 94 %, Eviter 34 %, Evaluer un Trésor 66 %, Ecouter 53 %, Naviguer 32 %, Eloquence 55 %, Persuader 39 %, Lire/Ecrire/Parler le Commun 88 %, Equitation 44 %, Voir 27 %, Nager 87 %.

La Taverne de la Colombe Pourpre

Les personnages rencontrent les quatre princes marchands (Kélos, Pilarmo, Tormiel et Deinstaf) à la Colombe Pourpre, tentent de mettre un terme à leur querelle et tombent par trahison dans une embuscade tendue par des assassins.

Le Caravansérail

Une carte des environs immédiats de la Taverne de la Colombe Pourpre est fournie dans ce livret. Situé sur la route principale à l'Est de Bakshaan, ce quartier est la dernière étape des caravanes provenant du reste d'Illmiora. On y trouve les entrepôts, les boutiques et les bureaux des marchands qui s'occupent du stockage et de la vente des différentes marchandises, qu'elles soient destinées à Bakshaan ou à des ports plus éloignés. Dans la journée, ce quartier est animé par l'activité des commerçants. Charrettes et porteurs vont et viennent avec leurs marchandises, acheteurs et vendeurs discutent bruyamment des prix et de la qualité des produits, tandis que les citoyens y flânent en quête d'affaires exceptionnelles ou de produits exotiques. Les boutiques sont modestes et utilitaires. Les entrepôts sont lugubres et délabrés. En fait, rien n'est dilapidé en faux-semblants. La nuit, le quartier est pratiquement désert. En dehors de la Colombe Pourpre, qui pourvoit aux plaisirs des caravaniers et des voyageurs, toutes les portes sont verrouillées. Les rares habitations du quartier sont les bicoques où réside la main d'oeuvre locale. Celle-ci va rechercher des marchandises et des compagnons de beuverie dans les tavernes animées d'autres quartiers moins sinistres.

Le groupe, qui s'attend certainement à rencontrer quelques difficultés, pensera sans doute à fouiller le quartier en quête de signes d'embuscade.

En fait, personne ne se dissimulera avant l'entrée des personnages dans la taverne. Il n'y aura donc aucun indice de ce genre à leur arrivée. Néanmoins, il serait bon pour le groupe de connaître la disposition des lieux avant que l'embuscade ne soit montée. Si les personnages annoncent qu'ils explorent le quartier, montrez leur une copie de la carte. Dans le cas contraire, ne leur décrivez que ce qu'ils voient une fois l'attaque lancée.

A la Taverne de la Colombe Pourpre

Relisez les descriptions des quatre marchands, Kélos, Pilarmo, Tormiel et Deinstaf. Trois gardes du corps les accompagnent. Ils sont assis à une grande table, dans le coin sud-est de la taverne. Lorsque le groupe arrivera, les trois gardes du corps se lèveront de table pour permettre aux personnages de s'asseoir. La présence des gardes adossés au mur, la main sur une arme dissimulée sous leurs vêtements, pèsera sans doute lourd sur l'atmosphère de la conversation. Utilisez leur score en Vue pour déterminer s'ils aperçoivent un mouvement vers une arme et parviennent à s'interposer afin de parer une attaque surprise.

Les marchands ont attiré le groupe dans un piège, mais ils sont prêts à discuter avec Freyda de plusieurs propositions de conciliation qu'ils ont préparées. Ils veulent ainsi cacher leur intention de la piéger et évaluer l'ampleur de son désir de vengeance. En fait, ils ne savent pas grand chose d'elle et ils ont besoin de la rencontrer pour estimer le danger qu'elle représente.

Kélos sera le seul à parler de sa voix douce et posée. Les quatre marchands seront assis d'un côté de la table en face du groupe.

Deinstaf, Tormiel et Pilarmo ne pourront pas tenir en place. Assis le dos au mur, ils restent le plus loin possible du groupe. Leurs yeux iront sans cesse du groupe à Kélos. Si les personnages leur posent une question directe, ils jetteront un coup d'oeil apeuré vers Kélos pour voir s'ils doivent répondre. En

général, lui-ci interceptera toutes les questions. Si le groupe persiste à leur parler directement, ils bégayeront stupidement, laissant dans tous les cas échapper des mensonges grossiers. Si Tormiel ou Pilarmo commencent à balbutier, Kélos leur ordonnera vivement de se taire et reprendra sa conversation avec le groupe.

Quelle que soit l'entrée en matière des personnages, Kélos commencera par des excuses sincères et exprimera ses regrets à propos de la mort malheureuse de Nikorn. Il assurera à Freyda qu'Elric a pris seul l'initiative de l'attaque de la forteresse de Nikorn. La seule part qu'il admettra tristement avoir joué dans cette malheureuse affaire est d'avoir accidentellement attiré l'attention d'Elric sur la richesse de Nikorn. Apparemment sans arrière pensée meurtrière, Elric semblait vouloir connaître l'identité du marchand qui avait le mieux réussi dans la ville et bien sûr, c'est le nom de Nikorn qui lui était venu à l'esprit. Il s'excusera encore pour la part involontaire qu'il a pris dans la mort de Nikorn et reconnaîtra que la colère de Freyda envers les quatre marchands, bien que mal dirigée, est tout à fait compréhensible.

"Freyda, laissez-moi tout d'abord vous présenter mes plus sincères condoléances. Nul n'oserait prétendre que la mort de Nikorn n'est pas une chance du point de vue des affaires, mais permettez moi de vous assurer que jamais je ne m'abaisserai à utiliser le meurtre et l'assassinat comme outils de commerce. Il est vrai que si Elric a choisi Nikorn comme victime c'est en partie de notre faute, mais cela n'a jamais été notre intention. Nous avons rencontré Elric de façon tout à fait fortuite ; peut être nous cherchait-il, mais je ne puis l'assurer. Au cours de la conversation, Elric nous a demandé qui était le marchand le plus important et le plus prospère de Bakshaan. Evidemment, c'est la sincérité et non la modestie qui nous a fait citer Nikorn. Si seulement j'avais su que j'attirais ainsi l'attention du Loup Blanc sur une victime qui ne se doutait de rien !.. Quoi qu'il en soit, je n'ai plus pensé à la chose jusqu'à ce que j'entende dire qu'Elric et ses mercenaires Imrryriens campaient au pied des murs de Nikorn. La ville entière était prise de panique et nous craignons qu'Elric ne se dirigeât par la suite vers Bakshaan. J'admets avec honte que mes seules pen-

sées furent pour mes propres richesses et mon bien-être. J'aurais peut-être dû recruter une troupe de mercenaires pour lever le siège de la forteresse de Nikorn (pause). Je ne pensais vraiment pas avoir une chance contre Elric et je suppose que je n'en avais aucune. C'est malheureusement au prix de mon honneur que j'ai sauvé ma vie (pause méditative).

Mais j'ai entendu dire que vous nous teniez pour responsables de la mort de Nikorn. Je vous ai demandé de venir ici pour vous implorer d'être raisonnable et honnête. Il est vrai que nous sommes en partie responsables de sa mort, mais la part que nous avons prise dans l'affaire n'était ni voulue ni malveillante. Vous devez nous pardonner notre indiscretion (il s'arrête et baisse les yeux, honteux) et notre couardise qui nous a empêchés de voler à son secours (il regarde Freyda dans les yeux). Ne voyez-vous pas que nous autres, pauvres marchands, tremblons devant votre courroux injustifié ? (Kélos montre Pilarmo et Tormiel qui suent et tremblent de façon convaincante). Je vous en conjure, Freyda, abandonnez cette vengeance dépourvue de tout fondement et laissez-nous vivre en paix comme nous l'aurions fait et comme le ferait votre père, si nous pouvions remonter le temps. (Kélos est soudain submergé par une vague de remords et de regrets).

Si Freyda ne mord pas à l'hameçon, Kélos tentera une autre approche.

"Freyda, ma chère, ce que vous dites n'a aucun sens. Nous sommes innocents. Nous sommes prêts à faire n'importe quoi pour vous aider, mais nous pensons sincèrement n'avoir aucune responsabilité. C'est d'ailleurs ce qu'estiment également le tribunal ou le Conseil du Duc. Il est compréhensible que vous soyez en colère, mais que vous frappiez aveuglément des personnes innocentes dépasse l'entendement. Cet acte est d'ailleurs totalement illégal. Si vous ne renoncez pas à vos intimidations et à vos menaces, nous serons forcés de demander au Duc d'intervenir dans cette affaire". Si Freyda ne se laisse pas impressionner par ces propos de sinistre augure, Kélos essaiera alors de l'acheter.

"Bien, je commence à comprendre Freyda. Vous ne recherchez que l'argent. J'ai honte pour vous, vous salissez l'hon-

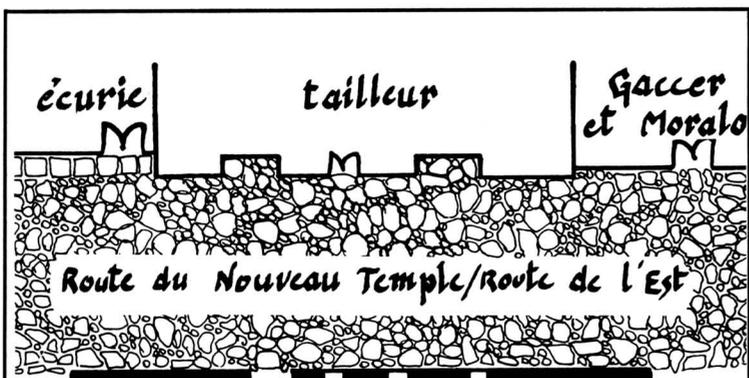


neur de votre père en cherchant, par la menace et l'intimidation à nous extorquer notre or. Je ne sais pas ce qu'il en est pour mes compagnons, mais je ne vous donnerai pas une pièce de cuivre pour un tel chantage !"

C'est à ce moment que Pilarmo interviendra. On l'a judicieusement entraîné : "Non, Kélos, oubliez votre fierté. Pensez à votre femme et à vos enfants. Ou tout au moins, pensez à ma famille. Soyons raisonnables. Si le prix de notre sécurité doit être notre fierté et notre argent et bien soit. Nous en possédons tous les deux en abondance et notre tranquillité vaut bien cet effort !"

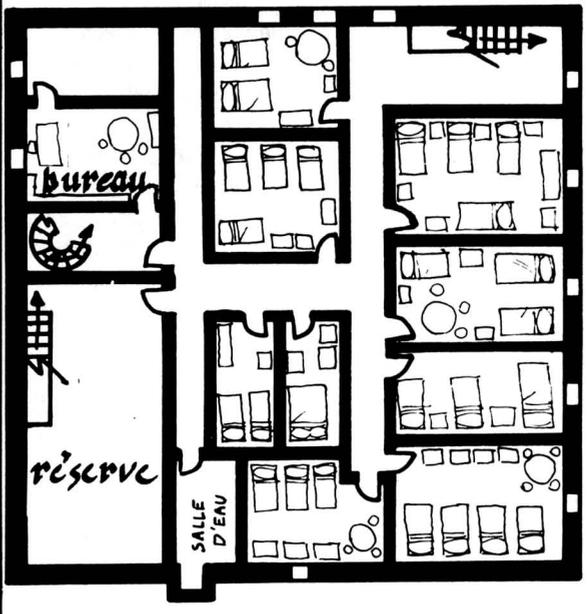
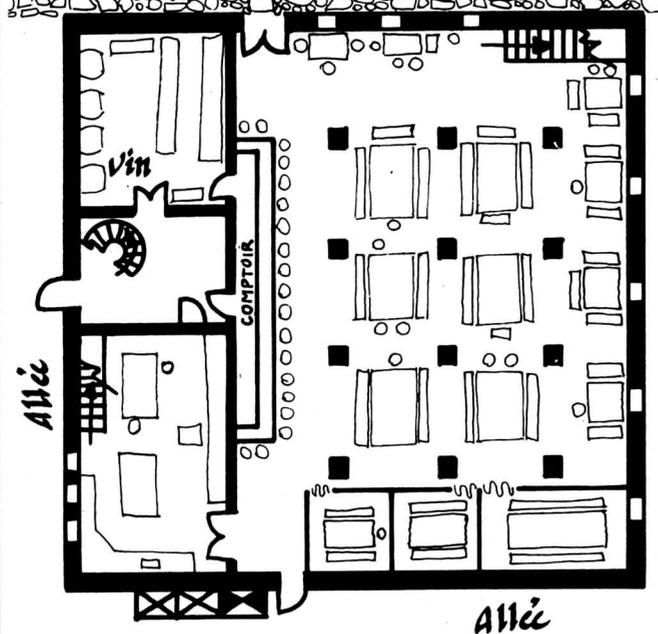
A partir de ce moment, Kélos tentera d'acheter Freyda, lui faisant miroiter la promesse de lui verser une forte somme d'argent et de lui céder une partie de son commerce. Il lui proposera même de reconstruire la forteresse de Nikorn et de la dédommager amplement pour la mort de son père et les blessures subies par sa famille. Bref, n'importe quoi ! Bien sûr, il s'agit de promesses en l'air. Les quatre marchands discuteront toutes les offres, mais demanderont à pouvoir y réfléchir durant la nuit. Ils suggéreront une nouvelle rencontre à la même heure et au même endroit pour le lendemain soir. C'est alors que seront discutés les termes exacts de l'accord. Si le groupe ne se laisse toujours pas impressionner, Deinstaf interrompra la négociation et prendra la parole.

C'est l'élément lourd du groupe. Il menacera de lancer tous les bandits de Bakshaan aux trousses de Freyda pour faire taire ses accusations. Il ne fera qu'une seule offre : si Freyda quitte la ville et qu'elle promet de ne plus y revenir, il ne lancera personne à ses trousses. Toutefois, si jamais elle devait remettre un seul pied en ville, il l'étriperait personnellement. Violent et colérique, Deinstaf commencera vite à perdre le contrôle de ses actes. Sa colère sera telle qu'il arrosera le groupe de postillons, hurlant malédictions et menaces. Il donnera ainsi libre cours à sa fureur jusqu'à ce que les marchands et les gardes du corps parviennent à le contrôler. Kélos suggérera alors qu'il est inutile de poursuivre la discussion ce soir. Il proposera une nouvelle rencontre au même endroit le lendemain soir afin de parvenir à une solution de façon plus rationnelle. Les marchands emmèneront alors Deinstaf dans sa chambre au premier étage (Deinstaf vit actuellement à la Colombe Pourpre) en prétendant calmer le vieil homme. Ils resteront au premier dans la chambre de Deinstaf jusqu'à ce que le garçon de la taverne, qu'ils ont bien payé pour son aide, vienne les prévenir du départ des personnages. Utilisant l'escalier de service, le garçon les fera alors descendre dans le hall du rez-de-chaussée, puis les mènera à l'allée longeant la côte ouest de la taverne. Là, les quatre marchands et leurs gardes du corps se ruent dans l'entrepôt qui se trouve derrière la taverne.



La Taverne de la Colombe Pourpre

1 cm = 1 m



rez-de-chaussée Entrepôt

1^{er} étage

Légende rideaux pilier ■ latrines fosse septique escalier en colimaçon

C'est là que sont cachés huit chevaux, tenus par le garçon d'écurie de Kélos. Les hommes sauteront en selle et galoperont à travers champs jusqu'à la rivière Molboarn, qu'ils suivront jusqu'à la route de Vilmir et la porte sud. Ils se sépareront alors et tous, à l'exception de Deinstaf retourneront chez eux afin de se préparer à une éventuelle contre-attaque. Alors que Pilarmo rentrera chez lui, son entourage l'abandonnera et s'enfuira par la route Est, espérant se cacher chez des parents à Karlaak. Kélos et Tormiel resteront chez eux. Deinstaf retournera à la Taverne de la Colombe Pourpre et commencera à se saouler. Finalement, vers minuit, il décidera de partir à la recherche de Freyda et de la provoquer en duel.

Le Personnel de la Colombe Pourpre

Kendrek

Kendrek est aubergiste et copropriétaire de la Taverne de la Colombe Pourpre. Il possède plusieurs associés anonymes parmi lesquels Porale, le maître de caravane. La Colombe Pourpre est la meilleure auberge du Caravansérail puisqu'elle en est la seule. Le monopole de Kendrek a été arrangé par ses associés, qui ont tous des intérêts commerciaux dans le domaine des caravanes. Cette taverne reçoit principalement des étrangers. Les prix y sont exagérés, la nourriture et les chambres quelconques. Kendrek est doué pour les langues et les dialectes ; il est également prêt à se plier aux régimes et coutumes particuliers de ses clients. Actuellement, il s'agit surtout d'étrangers ou de citoyens partant en expédition vers les étendues sauvages proches de la frontière. Les frontaliers (rangers, commerçants itinérants, trappeurs, prospecteurs) qui visitent Bakshaan pour affaire ou par plaisir personnel ont l'habitude de s'arrêter à la Colombe Pourpre. Kendrek emploie plusieurs videurs imposants et il est prompt à réagir au moindre signe de difficulté. Kendrek lui-même est un bagarreur éprouvé et n'hésite pas à prendre part à la lutte. Les truands de bas étage sont immédiatement éjectés. Les gêneurs riches et influents sont ménagés et congédiés, sous la surveillance directe de Kendrek. Il exige être appelé avant que ses videurs ne commettent un acte irrémédiable.

Kendrek est un véritable taureau et possède une voix de stentor. Il a les cheveux sombres et porte la barbe. Lorsqu'il travaille sa tenue est modeste. Il laisse les travaux quotidiens à ses employés, mais visite fréquemment la salle commune pour saluer ses clients et bavarder avec les visiteurs. La Colombe Pourpre est l'orgueil de Kendrek et il aime le respect dont font preuve à son égard ses compagnons du quartier caravanier. Le tavernier est également très fier d'avoir fait la connaissance de plusieurs marchands, voyageurs, érudits et aventuriers célèbres. Il rebat joyeusement les oreilles de ses clients avec les récits de leurs exploits. Kendrek ne s'embarrasse pas de problèmes d'argent ; c'est sa femme qui dirige la taverne et qui est responsable des prix élevés et du service quelconque. Il faut dire que le salaire qu'elle verse à ses domestiques est misérable. Kendrek est prompt à répondre aux plaintes et requêtes de ses clients. Si l'un de ceux-ci estime que la nourriture n'est pas convenable, il demandera immédiatement à ce qu'on lui serve un meilleur repas aux frais de la maison.

Kendrek est une source d'informations sûres pour tout ce qui se passe dans le caravansérail. Il est parfaitement au courant des horaires des caravanes, des marchandises transportées et de la réputation des marchands et des caravaniers. Il

peut estimer à un juste prix les voyages et les prestations proposées par les différentes caravanes, ses informations sont d'ailleurs gratuites.

Kendrek

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	17	11	13	13	11

Points de Vie : 21

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Epée	54 %	58 %	1D8+1D6
Gourdin	67 %	79 %	1D6+2+1D6

Compétences : Equilibre 43 %, Grimper 25 %, Dissimuler 36 %, Crédit 25 %, Eviter 56 %, Evaluer un Trésor 12 %, Premiers Soins 64 %, Sauter 39 %, Ecouter 27 %, Mémoriser 60 %, Eloquence 34 %, Lire/Ecrire le Commun 45 %, Equitation 67 %, Voir 84 %, Parler le Commun 85 %, Parler le Bas Ménilbonéen 65 %, Parler le Pande 64 %, Parler le Mabde 45 %, Parler l'Orgien 74 %, Nager 53 %, Pister 22 %.

Luther

Luther est le garçon d'étage de la Colombe Pourpre. Il est suave et hypocrite mais possède une bonne réputation. Mince et charmant, Luther est de surcroît un fort beau garçon. S'il réussit un jet sous 3 x INT, un personnage percera cette belle apparence. Les autres seront abusés par ses manières apparemment polies et son empressement à servir un client. Luther ne dédaigne pas chaparder, mais il est assez intelligent pour ne pas se faire prendre. Il reçoit de gros pourboires en gagnant les bonnes grâces des clients et en leur vendant des services particuliers. Les quatre marchands ont déjà utilisé Luther comme espion et indicateur par le passé. Ils savent qu'il est capable de tenir sa langue pour un juste prix.

Luther

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	11	10	14	10	16	14

Points de vie : 11

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Couteau	43 %	-	1D4+2

Compétences : Dissimuler 85 %, Couper une Bourse 12 %, Eviter 37 %, Se Cacher 44 %, Ecouter 61 %, Mouvement Silencieux 23 %, Crocheter 40 %, Voir 22 %, Parler le Commun 86 %.

Dominik et Pandro

Dominik et Pandro sont les deux serveurs de la salle commune de la Colombe Pourpre. Dominik est un petit vieillard fatigué, aussi lesté qu'un éléphant. Il est distrait et sa mémoire lui fait souvent défaut. Quelle que soit la façon dont on le cajole ou l'insulte, il ne changera pas sa conduite d'un pouce. Questionner Dominik est décourageant : il n'a que 10 % de chance de se

rappeler d'un détail spécifique. Lorsqu'il est interrogé d'une manière pressante, il y a 50 % de chance qu'il fournisse des renseignements totalement erronés.

Pandro est un jeune gaillard énergique. Sa taille et sa stature sont moyennes et ses cheveux couleur paille. Il est agréable et son travail est toujours bien fait. Il ne pense pas rester longtemps à la taverne. Dès qu'il trouvera un emploi mieux rémunéré, il s'en ira. Pandro est un garçon romantique et plein d'imagination. Il raffole de mystères et adore répondre à des questions s'il s'imagine être impliqué dans quelque chose d'extraordinaire. Un appel à son sens de l'aventure pourrait fort bien amener des résultats.

Dominik

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	8	11	11	13	13	8

Points de Vie : 8 Armure : aucune

Arme : aucune

Compétences : Dissimuler 14 %, Se Cacher 43 %, Servir la Bière 82 %.

Pandro

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	11	12	14	12	15

Points de Vie : 13 Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Domage
Bac de Bière	65%	50 %	1D4

Compétences : Equilibre 44 %, Grimper 36 %, Dissimuler 12 %, Eviter 38 %, Se Cacher 29 %, Mémoriser 39 %, Mouvement Silencieux 72 %, Eloquence 12 %, Persuader 26 %, Lire/Ecrire le Commun 44 %, Equitation 23 %, Chercher 34 %, Voir 47 %, Parler le Commun 89 %, Pister 44 %.

Paddy

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	14	9	9	13	8

Points de vie : 15 Armure : Tablier de cuir 1 point

Arme	Attaque	Parade	Domages
Hachoir à viande	67 %	71 %	1D6+2+1D6

Compétences : Cuisiner 55 %, Connaissance des Plantes 24 %, Parler le Commun 75 %.

Geirlane

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	11	7	9	9	11

Points de vie : 12 Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Domages
Rouleau à pâtisserie	36 %	26 %	1D4+2

Compétences : Cuisiner 27 %, Se Cacher 27 %, Voir 18 %, Parler le Commun 45 %.

Morrow

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	13	13	14	13	12

Points de vie : 14 Armure : Tablier de cuir 1 point.

Armes	Attaque	Parade	Domages
Poêle à frire	87 %	84 %	1D6+2+1D6

Compétences : Equilibre 39 %, Grimper 54 %, Dissimuler 57 %, Eviter 37 %, Se Cacher 63 %, Sauter 54 %, Ecouter 54 %, Eloquence 27 %, Equitation 63 %, Chercher 15 %, Voir 65 %, Parler le Commun 89 %, Nager 54 %.

Paddy, Geirlane et Morrow

Les clients de la Taverne de la Colombe Pourpre ne voient pas souvent le personnel de la cuisine, Paddy, Geirlane et Morrow. Paddy est un cuisinier expérimenté qui a des idées de grandeur. Il n'est que compétent, mais s'imagine être un grand chef. Il a pour habitude d'éluder les problèmes lorsqu'ils apparaissent. Stupide mais joviale, Geirlane est l'aide du cuisinier. Elle est lente à répondre à tous les stimuli car dans le passé, elle s'est fait renversé par une charrette. Morrow est un jeune homme aux idées plutôt sombres qui aide à la cuisine en lavant les plats et en effectuant le sale travail. Il a un tempérament vicieux qu'il arrive généralement à contrôler. Cependant, en cas de crise, il agit de façon imprévisible. Sa première préoccupation sera de survivre, mais il est attiré par la violence et pourrait vite se retrouver pris dans un combat ou une poursuite, simplement par goût du jeu. C'est un bagarreur doué et ingénieux ; il choisit souvent son camp de façon arbitraire, mais se range toujours du côté d'une jolie femme.

Spender et Lonie

Spender et Lonie sont les deux viedus. Spender est une grosse brute, bûcheron à la retraite de son état. Il frise la cinquantaine. Il est enclin à combattre de façon vicieuse. Il a conscience de n'être plus aussi rapide que dans sa jeunesse. Pour augmenter ses chances, il n'hésitera donc pas à frapper par derrière ou à utiliser des armes contre un adversaire sans défense.

Il est à moitié chauve, avec des mèches folles sur les oreilles, et de grands favoris gris. Lors d'un combat, il a l'habitude de parler de façon rassurante à ses victimes, afin de jauger leur force.

Lonie est un jeune homme intelligent, sorti tout droit de la campagne où il exerçait la profession de fermier. Il n'est pas encore habitué à la ville et reste droit et moral dans ses pensées comme dans ses jugements. Il a vite fait de prendre parti pour un groupe qui lui semble innocent. Malheureusement, il se trompe souvent car il est incapable de juger le caractère des gens. Par nature, Lonie s'attend instinctivement à ce que

ses adversaires combattent de façon loyale et, même s'il apprend ce que sont les coutumes des cités, il est souvent pris au dépourvu par les coups malhonnêtes.

Spender

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	14	17	13	11	9	11

Points de Vie : 19

Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Épée	68 %	69 %	1D8+1+1D6
Corps à corps	95 %	-	Aucun dommage

Compétences : Eviter 16 %, Sauter 14 %, Persuader 45 %, Parler le Commun 79 %, Pister 37 %.

Lonie

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	15	14	8	13	14

Points de vie : 16

Armure : cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Épée	73 %	70 %	1D8+2+1D6
Corps à corps	77 %	-	Aucun dommage

Compétences : Equilibre 36 %, Grimper 25 %, Eviter 78 %, Se Cacher 42 %, Mouvement Silencieux 54 %, Equitation 34 %, Voir 67 %, Parler le Commun 68 %.

Kirnan

Kirnan est palefrenier aux écuries situées en face de la Colombe Pourpre. Il a une chevelure flamboyante et est couvert de tâches de rousseur. Son humour effronté ne laisse pas indifférent, certaines personnes le trouvent rafraîchissant et d'autres franchement irritant. Il n'a pas l'habitude de servir les clients avec empressement. Ce n'est pas de la paresse, mais l'expression d'un désir de les retarder. Il manque d'ailleurs toujours d'un peu de respect envers ceux qui ont une meilleure position sociale que lui. Les écuries demandent un prix élevé pour l'entretien d'un cheval, même si ce n'est que pour quelques heures. Il n'existe pas d'écuries publiques destinées aux chevaux et aux chariots à Bakshaan et à défaut de posséder un serviteur apte à soigner votre monture, il faut trouver un endroit où le laisser pendant que vous vazez à vos occupations. Certains établissements emploient des valets chargés de trouver un moyen de transport à leurs clients, mais ce n'est pas le cas de la Colombe Pourpre.

Kirnan est un jeune homme crédule et donc une proie facile pour les bonimenteurs. Il a été convaincu par les assassins de garder leurs chevaux sellés afin de leur faciliter une fuite rapide. On lui a demandé de ne parler de ce petit service à personne. Toutefois, il s'agit d'un piètre menteur. Si le groupe lui pose quelques questions précises concernant la présence de gens bizarres rôdant dans le caravansérail ou sur des faits inhabituels qui se seraient déroulés dans les écuries, des jets réussis en Persuader permettront de voir que Kirnan ment.

Les personnages devront alors convaincre Kirnan qu'il y a peut être un crime en préparation. Ce meurtre devra paraître suffisamment épouvantable aux yeux de Kirnan pour qu'il ne le considère pas comme une aventure intéressante. Par exemple, il ne fournira aucune information sur les assassins s'il pense qu'eux aussi sont impliqués dans une simple farce. Par contre, il ne voudra jamais être le complice d'une attaque menée contre une femme par des assassins.

Kirnan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	13	12	8	12	14

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Couteau	30 %	34 %	1D4 + 2

Compétences : Eviter 23 %, Ecouter 44 %, Lire/Ecrire le Commun 47 %, Equitation 82 %, Voir 20 %, Parler le Commun 78 %.

Embuscade au Caravansérail

Les personnages sont attirés à la Colombe Pourpre par les marchands conspirateurs sous prétexte de parlementer. Par la suite, ils sont attaqués par un groupe d'assassins payés par ces derniers afin d'intimider ou de tuer Freyda.

L'Embuscade

Voici le plan mis au point par les assassins : une sentinelle est placée sur le toit de l'entrepôt situé derrière la Colombe Pourpre. Elle signale l'arrivée des personnages et une fois ceux-ci à l'intérieur, elle garde un oeil sur la porte de derrière au cas où les aventuriers décideraient de s'esquiver par cette sortie. Les quatre assassins se sont introduits dans un petit magasin où ils ont l'intention de rester dissimulés jusqu'au moment de l'attaque. Du magasin, ils peuvent voir le toit de l'entrepôt et les signaux effectués par la sentinelle. Dans le même temps, ils peuvent surveiller les rues avoisinantes. Ils n'ont pratiquement laissé aucune trace d'effraction. Il faudrait que l'un des personnages vérifie les serrures des portes du magasin pour remarquer que les assassins y sont entrés. Tapis à l'intérieur, ceux-ci évitent tout mouvement ou bruit qui pourraient révéler leur présence. La seule possibilité offerte aux personnages de détecter l'embuscade consiste à fouiller le toit de l'entrepôt et à découvrir la sentinelle. Cependant, celle-ci peut aisément s'évader si quelqu'un semble s'intéresser à son refuge et sa connaissance approfondie du quartier lui permettra de s'échapper très facilement à pied. Cette fuite pourrait prévenir le groupe de la possibilité d'une embuscade et forcerait les assassins à modifier légèrement leur plan afin de pallier la perte du guetteur.

Les assassins se sont organisés de manière à pouvoir disposer à tout moment de leurs montures. Celles-ci les attendent à l'écurie, sellées et prêtes à partir. Ils ont donné un bon pourboire au palefrenier, en lui expliquant qu'ils voulaient faire une farce à un touriste un peu stupide de la Colombe Pourpre et qu'ils voulaient pouvoir quitter la ville rapidement. Le garçon d'écurie, un incurable romantique, a trouvé cette aventure

très excitante. Il n'a aucune idée de ce que préparent réellement les assassins et ne pourra rien apprendre aux personnages hormis que l'homme qui lui a parlé avait de beaux vêtements, une cape sombre, un visage avenant, une moustache (fausse) et qu'il boitait légèrement (également faux). Le maître de jeu devra dire aux joueurs que leurs personnages peuvent se rendre à la Taverne de la Tour à la Colombe Pourpre à pied ou à cheval. C'est assez loin pour que la plupart des gens préfèrent s'y rendre à cheval, mais cela ne fait qu'une demi-heure de marche. Si les joueurs choisissent la première possibilité, ils devront mener leurs chevaux à l'écurie et l'embuscade aura lieu lorsqu'ils retourneront récupérer leurs montures.

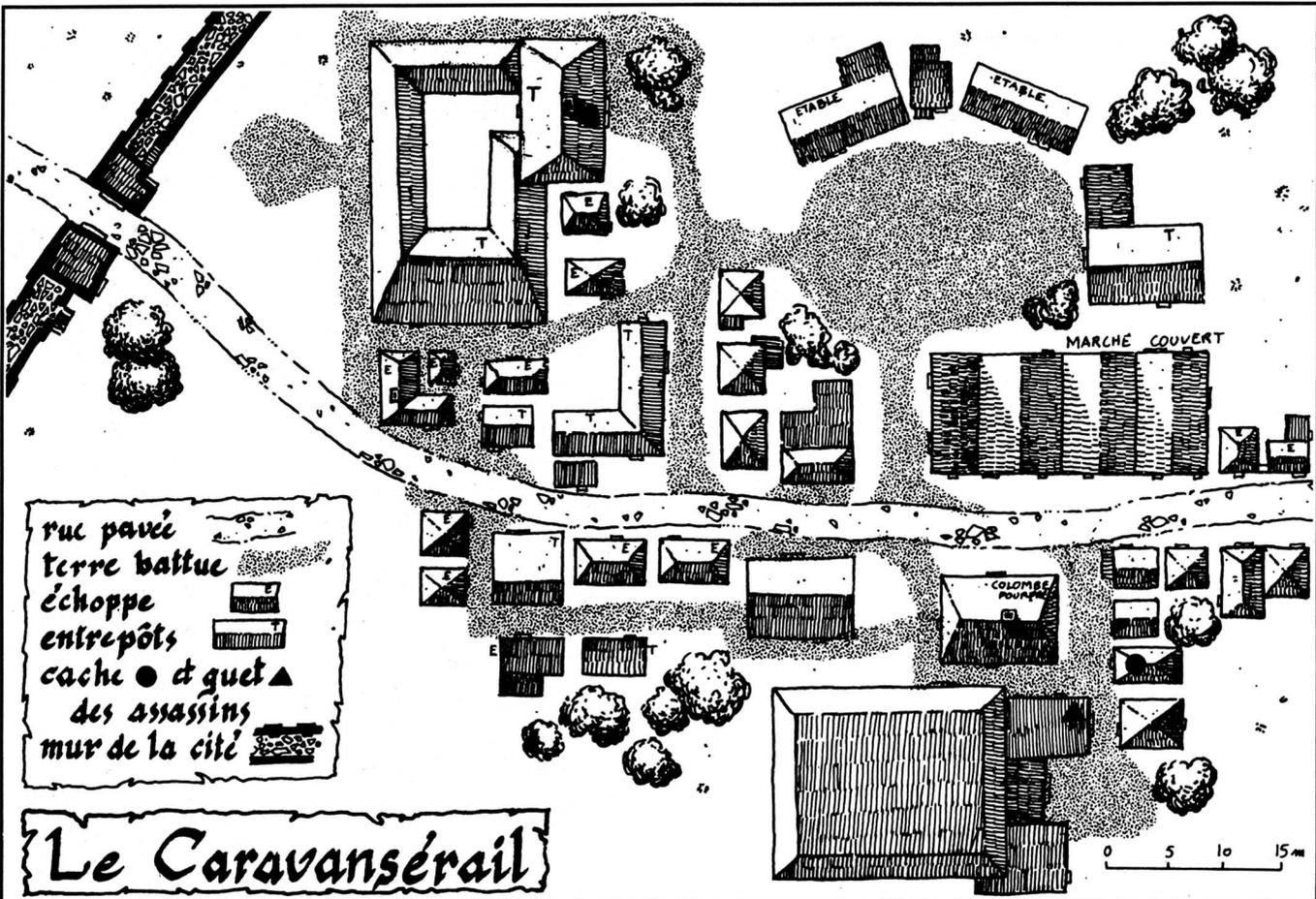
Dans le second cas, les assassins attaqueront les personnages alors qu'ils retourneront vers Bakshaan après avoir rencontré les marchands. L'embuscade des assassins sera automatiquement réussie, comme indiqué dans la section 3.4.2.1. des règles. Chaque joueur aura droit à deux jets de dés : le premier dé terminera la durée de la surprise et le second (un jet de vue) modifiera éventuellement les effets de l'embuscade. Les assassins n'ont que peu d'armure et aucun bouclier. Par contre, ils possèdent d'excellentes compétences en attaque et parade. Ils essaieront de tirer le maximum de leurs quelques rounds de surprise et fuiront immédiatement s'ils rencontrent une vive résistance. Il ne s'agit pas de fanatiques et ils ne veulent absolument pas risquer leur vie plus qu'il ne faut. Ils sont loyaux l'un envers l'autre et si l'un des assassins rencontre des problèmes, les autres se portent immédiatement à son secours, abandonnant tout autre objectif pour fuir dès qu'ils pourront rompre le combat. Chaque assassin arbore des vêtements de porteur en cuir, sans aucun signe distinctif, mais

ils possèdent une cape et des vêtements de rechange sur leurs chevaux. Dès qu'ils auront distancé leurs poursuivants, ils se débarrasseront de leurs chevaux (volés) et se déguiseront pour éviter d'être reconnus. Si pour une raison quelconque la mission entière tourne mal, les assassins tenteront de s'échapper à pied, chacun partant dans une direction différente. Ils éviteront toute personne en armure et leur connaissance du quartier devrait leur permettre de s'échapper. Toutefois, l'ingéniosité et la ténacité des joueurs ainsi que les décisions du maître de jeu influenceront d'une manière importante sur le cours des événements.

Les Assassins

Rodale

Le guetteur, Rodale, est un vaurien. Il est jeune, petit et fort. Il a la peau sombre, une fine moustache d'adolescent et est sujet à quelques crises de colère. Rodale est un spécialiste du cambriolage. Pour cette mission, sa tâche consiste à prévenir les assassins si le groupe quitte la Colombe Pourpre par les sorties arrière ou latérales. Si tel est le cas, il essaiera de suivre les personnages dans l'ombre et rapportera leur route et leurs actions à ses congénères. Rodale n'est pas un assassin doué. Du fait de son inexpérience, les autres ne s'attendent pas à ce qu'il se jette dans un combat. Cependant, s'il aperçoit un membre du groupe isolé, Rodale peut décider de l'attaquer. Il sait qu'une telle action peut compromettre toute l'opération, aussi ne le fera-t-il que s'il a de bonnes chances de réussite. S'il est découvert, Rodale s'enfuira vers le bord sud du toit, sautera à terre et essaiera de s'échapper en coupant à travers champs.



Rodale

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	9	11	13	16	10

Points de vie : 15

Armure : Aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée courte	55 %	55 %	1D6 + 1
Arc	67 %	-	1D8 + 1

Compétences : Embuscade 24 %, Equilibre 44 %, Grimper 67 %, Dissimuler 73 %, Couper une bourse 39 %, Eviter 18 %, Se Cacher 86 %, Ecouter 64 %, Mouvement Silencieux 85 %, Crocheter 65 %, Connaissance des Poisons 23 %, Lire/Ecrire le Commun 12 %, Chercher 34 %, Voir 58 %, Passe-Passe 43 %, Culbuter 55 %.

Marick

Marick, un débutant, est un gars quelconque de taille et poids moyens. En bonne condition physique, c'est le type même d'individu qui n'attire pas l'attention. Il affiche en permanence une expression morne et ennuyée et reste souvent assis pendant des heures sans bouger le moindre muscle. Aujourd'hui, apprenti-assassin, Marick fut autrefois garde, puis garde du corps d'un marchand pauvre. Son amour du luxe l'a décidé à se lancer dans le crime et la violence. Calme et sans imagination, Marick suit ses ordres à la lettre.

Marick

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	11	9	11	13	9

Points de vie : 11

Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Couteau	65 %	63 %	1D4 + 2
Arc	53 %	-	1D8 + 1

Compétences : Embuscade 25 %, Equilibre 54 %, Grimper 37 %, Dissimuler 25 %, Se Cacher 67 %, Sauter 55 %, Ecouter 34 %, Mouvement Silencieux 27 %, Crocheter 07 %, Connaissance des Poisons 06 %, Equitation 34 %, Chercher 28 %, Voir 47 %, Parler le Commun 67 %, Culbuter 21 %.

Evvers

Evvers est un spécialiste des armes. De grande taille, il porte les cicatrices de nombreuses batailles et possède la confiance en soi d'un soldat expérimenté. Ce mercenaire vétérinaire a décidé que ses dons seraient davantage prisés chez les criminels. C'est un maître épéiste et il est donc souvent chargé de combattre les gardes du corps. En tant qu'assassin, le défaut majeur d'Evvers est sa confiance exagérée en lui-même. Il ne profite jamais des coups faciles et il ne tuera jamais un homme brave ou un adversaire doué, à moins d'y être obligé. Evvers serait honteux si ses victimes mourraient en pensant de lui qu'il est un pleutre ou un couard. Il se parle inconsciemment durant les combats.

- "Ah, bonne parade... Zut, manquée sa garde... Oups, n'en fait pas trop maintenant... attaque... attaque. Bloque. Bien vu".

Evvers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	15	11	13	14	13

Points de vie : 17

Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée Démon	87 %	91 %	1D8 + 1 + 1D6
Arc	76 %	-	1D6 + 1
Couteau	94 %	87 %	1D6 + 2

Compétences : Embuscade 06 %, Equilibre 32 %, Grimper 34 %, Dissimuler 35 %, Eviter 67 %, Premiers Soins 45 %, Se Cacher 22 %, Ecouter 65 %, Mouvement Silencieux 63 %, Eloquence 37 %, Lire/Ecrire le Commun 54 %, Equitation 67 %, Voir 83 %, Parler le Commun 86 %, Pister 36 %.

Ors, Epée Démon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	26	2	0	18	22	12

Remm-Din

Maître assassin, Remm-Din a la peau sombre d'un étranger. Il ne dit jamais un mot superflu et il n'aime pas qu'on lui dise ce qu'il n'a pas besoin de savoir. Il est d'une infinie patience et peut



rester assis des heures sans bouger un cil. Remm-Din semble avoir passé la quarantaine, mais n'a que 32 ans en réalité. Autrefois esclave à Pan Tang, il conçoit un plan diabolique qui devait coûter la vie de nombreux innocents, mais qui lui permit de s'enfuir à bord d'un navire marchand.

Tueur professionnel doué et endurci, Remm-Din a appris sa morale dans les enclos à esclaves de Pan Tang : avoir l'autre avant qu'il ne vous ait. L'honneur et la clémence sont pour lui des concepts incompréhensibles et inutiles. Il tue tout ceux pour la mort desquels il est payé et remplit ses contrats à la lettre. Normalement, Remm-Din travaille en solitaire, mais l'argent qu'on lui a offert pour ce travail était beaucoup trop attirant pour être refusé. Soucieux d'éviter un travail bâclé, Remm-Din donne toujours le coup de grâce à ses victimes.

Remm-Din

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	10	15	17	17	7

Points de vie : 13

Armure : Aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Dague	94 %	94 %	1D6 + 2 + 3D6
Arc*	89 %	-	1D8 + 1

* Toutes les flèches de Remm-Din sont empoisonnées (poison classe 3).

Compétences : Embuscade 87 %, Equilibre 76 %, Grimper 93 %, Couper une Bourse 65 %, Eviter 96 %, Evaluer un Trésor 79 %, Se Cacher 88 %, Sauter 67 %, Ecouter 88 %, Mémoriser 73 %, Mouvement Silencieux 99 %, Connaissance des Poisons 76 %, Lire/Ecrire le Commun 77 %, Lire/Ecrire le Haut et le Bas Menilbonnéen 75 %, Pister 73 %, Equitation 45 %, Chercher 74 %, Voir 92 %, Poser des Pièges 77 %, Parler le Commun 98 %, Parler le Haut Menilbonnéen 75 %, Culbuter 94 %.

Rill, Dague Démon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
32	24	3	12*	15	24	15

Capacité spéciale : Draine la force.

* Rill peut changer de forme à volonté. Remm-Din l'utilise comme dague lorsqu'il bénéficie de l'effet de surprise. S'il est pris dans un combat, il ordonne à Rill de se transformer en arme de plus grande taille. Rill est tellement malfaisante que les adorateurs des Seigneurs de la Loi ne peuvent pas la transporter, que le jet de POU contre POU soit réussi ou non.

Invocation : Salamandre 72 %.

Evvers et Marick ont déjà travaillé avec lui. Remm-Din, lui, a été appelé spécialement pour cette mission. Cook veut que Remm-Din soit là au cas où un problème surgirait et où le groupe d'assassins serait forcé d'improviser un plan. On peut compter sur Remm-Din pour travailler seul, alors que les trois autres ne valent pas grand chose sans ordres explicites. Cook est doué pour les déguisements et les accents. Il est prudent ; il ne risquera pas la vie de ses hommes et encore moins la sienne. Il interrompra l'embuscade au premier signe d'échec. Cook se tient également pour responsable d'Evvers et de Marick. Il fera tout son possible pour s'assurer que les deux amateurs parviennent à s'échapper. Par contre, il considère que Remm-Din est capable de s'occuper seul de sa propre sécurité.

Cook

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	13	13	13	16	15

Points de vie : 12

Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Epée Démon	95 %	95 %	1D8 + 1 + 1D6
Dague	89 %	88 %	1D6+2
Arc	77 %	-	1D8 + 1

Compétences : Embuscade 77 %, Equilibre 25 %, Grimper 63 %, Dissimuler 85 %, Couper une Bourse 56 %, Eviter 23 %, Se Cacher 88 %, Sauter 74 %, Mémoriser 56 %, Mouvement Silencieux 94 %, Crocheter 76 %, Connaissance des Poisons 20 %, Equitation 47 %, Chercher 39 %, Voir 73 %, Poser un piège 84 %, Parler le Commun 84 %, Pister 74 %, Culbuter 39 %.

Dubro, Epée Démon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	2	0	17	24	12

Si un assassin est capturé, il essaiera d'acheter sa liberté en dénonçant ses employeurs (les marchands). Aucun des assassins ne dénoncera ses collègues.

Si des personnages du groupe retournent chercher leurs chevaux à l'écurie, c'est à cet instant que les assassins attaqueront. Si Freyda est parmi eux, les aventuriers s'occuperont d'elle en priorité. Si Freyda ne se trouve pas parmi, les aventuriers se rendront à l'écurie, les assassins se sépareront : un groupe pour s'occuper de Freyda. Les assassins surgiront silencieusement de l'ombre derrière la boutique où ils se cachaient. Après cinq rounds de combat rapide, ils décrocheront, se dirigeront vers leurs chevaux, sauteront en selle et partiront vers l'est à travers champs, en passant près de l'écurie. Si le groupe entier est à pied et n'a pas besoin de passer à l'écurie, les assassins l'attaqueront dans la rue principale. Là, trois passants innocents, descendant la rue depuis son extrémité ouest, pourront être impliqués dans la bataille, si le maître de jeu le désire et suivant les circonstances. Les passants ne sont armés que de simples dagues. Ils hésiteront à intervenir mais si le groupe appelle à l'aide, un jet en Persuader réussi fera plonger chacun d'eux dans la mêlée. Si c'est Freyda, ou une autre femme qui appelle, ajoutez 20 % aux chances de réussite du jet. Les idéaux chevaleresques sont encore très vivaces à Bakshaan. Les

Cook

Cook, le chef des assassins, ressemble davantage à un jeune érudit ou à un prêtre qu'à un assassin. Bien qu'il soit jeune, charmant et apparemment distrait et rêveur, Cook a en fait tué plusieurs personnes pour de l'argent. C'est lui le détenteur du contrat pour cette affaire. Son lourd passé criminel et son esprit méthodique font de lui un chef et un stratège efficace. Rodale,

assassins se sépareront en deux groupes, l'un passant du côté ouest de la maison et attaquant les personnages de face, l'autre essayant de frapper le groupe par derrière en contournant la maison par le côté est. Les deux groupes effectueront des jets séparés pour la durée de la surprise occasionnées par leur embuscade réussie.

Passant Innocent 1

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	12	8	13	9	12

Points de Vie : 11 Armure : Aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Couteau	42 %	39 %	1D4+2

Compétences : Eviter 32 %, Voir 65 %, Parler le Commun 85 %.

Passant Innocent 2

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	17	10	9	7	9

Points de Vie : 18 Armure : Aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Couteau	65 %	65 %	1D4 + 2

Compétences : Eviter 21 %, Voir 27 %, Parler le Commun 76 %.

Passant Innocent 3

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	12	6	14	11	11	9

Points de vie : 6 Armure : Aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Couteau	34 %	37 %	1D4+2

Compétences : Eviter 63 %, Voir 43 %, Parler le Commun 98 %

La réaction des Personnages

Après la fuite des assassins, les personnages ont plusieurs choix possibles. Si certains d'entre eux sont sérieusement blessés, ils pourront aller se faire soigner à l'hôpital. Si l'un des assassins est capturé et interrogé, il résistera de son mieux à la Persuasion ou à la torture (-50 % au jet en Persuasion). Par contre, toute offre d'argent substantielle lui fera dénoncer ses employeurs (aucun ne trahira ses camarades assassins). Si on les paie, les assassins sont prêts à divulguer les conditions de leur contrat et peuvent même, si le prix est suffisant, offrir de s'occuper des quatre marchands. Une offre de 1 000 GB ou plus à chacun achètera leurs services. Une offre de 500 GB ou plus les intéressera, mais pour ce prix, les personnages devront les assister. Pour moins de 500 GB, ils accepteront d'aider les personnages, prendront leur argent et s'enfuiront. Bien sûr, ils demandent à être payés moitié d'avance.

Si tous les assassins s'échappent, ils pourront attaquer à nou-

veau, au choix du maître de jeu, jusqu'à ce qu'ils aient tué ou capturé Freyda. Si les assassins capturent Freyda, ils l'emmèneront chez Tormiel.

Après avoir réglé ces problèmes, les personnages devront décider de ce qu'ils vont faire à propos des quatre marchands. Maintenant, il est évident, qu'il s'agit de traîtres. Les personnages pourront décider de se lancer immédiatement à leurs trousses. Dans ce cas, ils manqueront Pilarmo de peu dans sa fuite éperdue le long de la route Est. Kélos et Tormiel resteront chez eux. Deinstaf viendra chercher Freyda pour la défier en duel. Il la trouvera chez elle, si elle retourne dans ses appartements pour la nuit. Si elle est occupée toute la nuit à chasser les autres marchands, Deinstaf cherchera Freyda en vain, retournera chez lui à l'aube, dormira quelques heures, puis se réveillera et recommencera à la chercher. Le maître de jeu devra décider du moment où Deinstaf finira par rattraper Freyda.

La Maison de Kélos

Kélos retournera chez lui après l'entrevue et l'embuscade à la Colombe Pourpre. Si le groupe veut le retrouver, que ce soit pour discuter, l'attaquer, ou le défier en duel, ils devront venir le chercher dans sa maison.

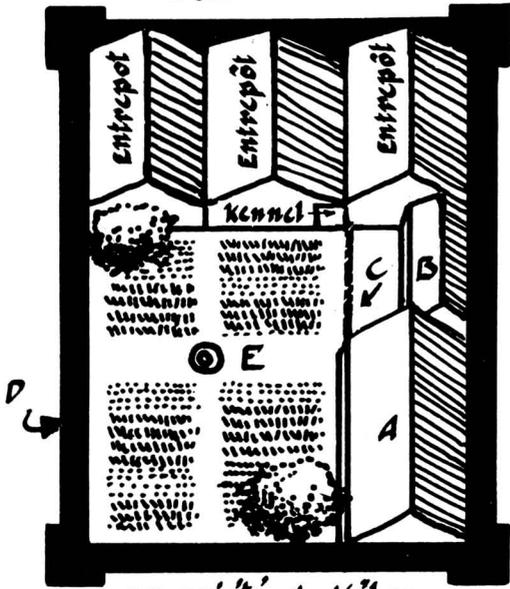
La Maison

C'est ici que les personnages trouveront Kélos. Il ne sortira plus de chez lui jusqu'à ce qu'il apprenne que Freyda et sa troupe ne l'ennuieront plus jamais ou qu'ils sont loin de la ville. Kélos possède une famille (une femme et deux enfants) et un personnel permanent comprenant une femme de ménage, un garçon d'écurie, un garde et une gouvernante. La femme de ménage et le garde vivent au rez-de-chaussée près de la cuisine, le garçon palefrenier dans le grenier de l'écurie et la gouvernante à normalement sa chambre à côté de celle des enfants.

En prévision de difficultés à venir, Kélos a engagé trois gardes du corps qui occupent actuellement la chambre de la gouvernante. Celle-ci dort avec les enfants. L'un d'entre eux accompagne Kélos en permanence. Un autre monte la garde à l'étage dans la chambre d'ami. Le dernier qui n'est pas en service (et généralement endormi) se trouve dans les appartements de la gouvernante. Les autres domestiques suivent tous leur routine quotidienne du mieux qu'ils peuvent, le garde du corps permanent étant généralement libre de superviser les arrangements destinés à assurer la sécurité de la maisonnée. La famille de Kélos possède également deux chiens d'attaque dans le jardin arrière. Le chien de la famille, lui-même un animal puissant, dort habituellement dans la chambre de son maître. On a ordonné au palefrenier de garder l'écurie solidement fermée et d'appeler à l'aide au moindre signe de présence d'un visiteur indésirable. Les portes de la maison sont maintenues fermement closes et verrouillées, personne ne rentre sans fouille attentive et identification.

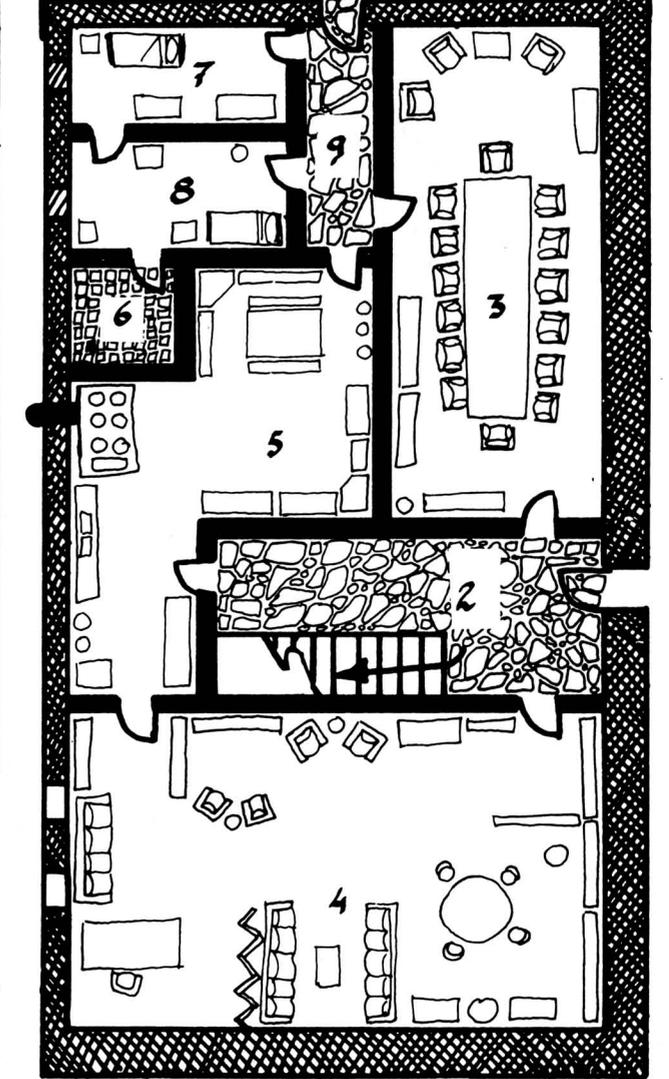
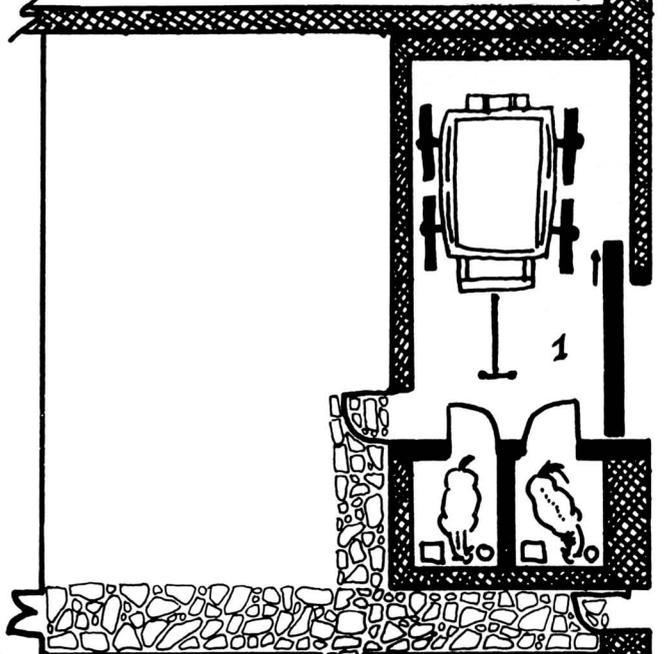
La maison possède des vitres en verre véritable, mais les volets intérieurs sont actuellement fermés par mesure de précaution. La famille essaie de vivre normalement, mais les enfants sont nerveux et bouleversés. De son côté, la femme de Kélos essaie d'user calmement de son influence auprès de son mari pour le garder en sécurité à l'intérieur et ne pas le laisser aller vaquer à ses affaires, comme il aimerait le faire. Kélos lui-même ne se fait pas de soucis, il a une très grande confiance en ses gardes du corps et est persuadé de la faiblesse de Freyda et de ses amis.

1 cm = 1 m



propriété de Kélos

Maison de Kélos



1er étage

rez-de-chaussée

Description de la Maison de Kélos (Extérieur)

A. La Maison : Toit très pentu, tuiles circulaires, mur de pierres plâtre., charpente en bois, volets fermés, lourdes portes en chêne.

B. L'Ecurie : Toit très pentu, tuiles, pierres, plâtre, etc. Les grandes portes sont en chêne bardées de fer.

C. Palissade ornementale en bois : un mètre vingt de haut.

D. Le mur : trois mètres de haut, sommet pointu, un mètre de large, briques recouvertes de plâtre.

E. Le jardin : herbe et petits massifs décoratifs. Les chiens d'attaque rôdent dans cette zone.

Description de la Maison de Kélos (Intérieur)

1. L'Ecurie : 2 chevaux, un attelage, l'équipement nécessaire, avoine, paille, foin en bas. C'est également au rez-de-chaussée que se trouvent les outils de Soth le garçon d'écurie qui fait aussi office de jardinier. Le grenier où dort Soth est à l'étage (en fait en haut de l'échelle). La porte qui donne sur le passage couvert menant au jardin est en fer forgé et munie d'une bonne serrure. De plus, bien qu'elle soit stylisée et artistement travaillée, elle est renforcée.

2. Hall d'entrée : penderie en dessous des escaliers.

3. Salle à manger : salle de détente, une longue table avec des sièges pour les repas, plusieurs chaises confortables pour la détente.

4. Salon : bibliothèque, bureau, armoires remplies de bibelots divans et chaises confortables, peintures et tapisseries de grande qualité. C'est ici que Kélos passe la plus grande partie de la journée lorsqu'il ne peut sortir ou vaquer à ses occupations habituelles. Il lui arrive d'errer dans toute la maison.

5. Cuisine : beaucoup d'ustensiles, un grand fourneau à bois pour la cuisson.

6. Chambre de Mimbina : plaisante et propre.

7. Chambre de Mike : contient une collection d'arcs et de flèches de toutes sortes.

8. Hall des domestiques : manteau et équipement ménager.

9. Hall supérieur : peintures, armoires, meubles de rangement fastueux.

10. Couloir : il donne accès aux chambres de l'étage.

11. La chambre des enfants : compte tenu de l'état d'alerte actuel, la gouvernante et les enfants passent la majeure partie de leur temps ici ou dans le jardin.

12. Chambre de la gouvernante : en ce moment, elle est utilisée comme dortoir par les gardes du corps récemment recrutés. On y trouve toujours un homme endormi car il n'est pas en service. Effectuer un jet sous la compétence Ecouter du garde pour déterminer s'il se réveille instantanément à la première alarme, ou s'il lui faut 1D3 round avant de répondre. Le garde dort en armure de cuir, avec son épée à ses côtés.

13. La chambre d'amis : actuellement utilisée par les gardes du corps supplémentaires. Il y en a toujours un dans cette pièce.

14. Salle d'eau : son usage est réservé à Kélos et ses proches.

15. Chambre du maître de la maison : Trevinka et Marla s'y trouvent durant la journée, s'occupant à tricoter, coudre et bavarder. La nuit, Kélos et Trévinka y dorment. Rover est assoupi au pied du lit. Mike et l'un des gardes dont on a loué

les services patrouillent à l'intérieur de la maison sans parcours fixe. Lancez un dé à 20 faces pour déterminer l'endroit où ils se trouvent : un jet de 16 à 20 indique qu'ils sont dans le jardin en train de faire une course à l'extérieur de la maison, ou partis avec Kélos régler certaines de ses affaires.

Trévinka

La femme de Kélos est attirante. Elle a une volonté de fer et contrôle subtilement son époux. Trévinka joue actuellement à la ménagère en détresse afin d'obliger Kélos à rester à la maison. En fait, elle se prépare plus intelligemment que lui à une attaque éventuelle. Elle supervise personnellement les gardes du corps et attire leur attention sur des points de détail, comme l'accès par le toit et les attaques par sorcellerie. Confrontée à des menaces ou à la violence, elle protégera bravement les investissements qu'elle a effectués en Kélos. Toutefois, si on ne lui laisse aucun choix, elle marchera pour sauver sa vie et celle de ses enfants. Elle fera appel au code chevaleresque de Bakshaan dès qu'elle le pourra, couvrant de honte les ignobles individus qui attaqueraient une femme sans défense ; la mère irréprochable de deux superbes enfants. Si elle peut se résoudre à perdre son mari, elle combattra comme une tigresse si ses enfants sont en danger.

Trévinka

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	9	15	13	12	13

Points de Vie : 11

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Couteau	37 %	35 %	1D4+1

Compétences : Crédit 95 %, Evaluer un Trésor 84 %, Premiers Soins 27 %, Se Cacher 32 %, Ecouter 65 %, Mémoriser 75 %, Connaissance de la Musique 27 %, Eloquence 85 %, Persuader 74 %, Lire/Ecrire le Commun 67 %, Equitation 58 %, Voir 39 %, Parler le Commun 89 %.

Kélos Le Jeune

Le fils de Kélos a 11 ans et tient de sa mère. Intelligent et intrépide, il a considéré avec soin les différentes façons d'attaquer la maison et il ne sera pas pris par surprise si une attaque survenait. Sa première pensée serait de sauver sa mère et sa soeur en les faisant sortir de la maison.

Kélos le Jeune

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	9	6	13	14	13	12

Points de Vie : 6

Armure : aucune

Arme : aucune

Compétences : Grimper 37 %, Eviter 27 %, Se Cacher 56 %, Ecouter 25 %, Voir 38 %.

Marla

La fille de Kélos est une très belle enfant, mais elle est aussi étourdie que son père. Plutôt gâtée par son papa, elle risque fort de ne pas pouvoir se prendre en mains en cas de danger.

Marla

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	8	5	9	12	12	16

Points de Vie : 5 Armure : aucune

Arme : aucune

Compétences : Grimper 21 %, Eviter 18 %, Se Cacher 38 %, Ecouter 14 %, Voir 39 %.

Mike

Le garde du corps permanent, Mike, a vécu avec la famille de Kélos pendant des années. Ses cheveux sont devenus gris et sa foulée a perdu de son élasticité. Néanmoins, c'est un excellent tireur à l'arc et un homme courageux, même si ses talents guerriers sont aujourd'hui limités.

Mike connaît tous les bruits de la maison et saura immédiatement s'il se passe quelque chose d'anormal. Il est fanatiquement dévoué à la famille de ses employeurs et si celle-ci devait être menacée, il combattrait jusqu'à la mort pour la protéger.

Mike

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	14	8	13	12	9

Points de Vie : 15 Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Arc	98 %	-	1D8+1
Epée	42 %	38 %	1D8+1+1D6

Compétences : Equilibre 43 %, Grimper 23 %, Eviter 15 %, Sauter 27 %, Ecouter 85 %, Chercher 63 %, Voir 85 %.

Pappo

Ce garde est idiot mais bizarrement, il est doué pour son métier. Il suit ses ordres à la lettre, pour autant qu'il les comprend et il a des réflexes foudroyants. Il frappe instinctivement avec ses poings et habituellement cela lui réussit. En effet, aucun signe ne laisse prévoir qu'il va frapper (ceci est essentiellement dû au fait qu'il n'y songe pas lui-même).

Pappo ressemble à un ours débonnaire, perpétuellement ébahi. Il est passé maître dans l'art des questions stupides et il est relativement facile de le duper. Néanmoins, en ce qui concerne les intrus, on lui a ordonné de frapper d'abord et de poser des questions ensuite.

Pappo

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	6	9	10	10

Points de vie : 15

Armure : cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée	69	71 %	1D8+1+1D6
Couteau	54 %	54 %	1D4+2+1D6

Compétences : Eviter 53 %, Ecouter 75 %, Voir 64 %.

Sans Souci

Cet autre garde payé pour l'occasion est terriblement fier de son surnom. Il est d'une humeur radieuse et possède une personnalité attirante. Néanmoins, il a appris son métier dans la garde du Duc et il est tout à fait capable de tuer. Sans Souci a d'ailleurs été récemment expulsé de la garde pour avoir tué un de ses confrères au cours d'une rixe concernant une femme.

Sans Souci est à la limite de la maladie mentale et il est capable d'attaquer soudainement dans une rage aveugle.

Sans Souci

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	14	12	9	13	14

Points de Vie : 17

Armure : cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée	79 %	76 %	1D8+1+1D6
Couteau	74 %	73 %	1D4+1+1D6

Compétences : Equilibre 25 %, Grimper 34 %, Eviter 63 %, Ecouter 61 %, Voir 73 %, Parler le Commun 78 %.

Barrow

Barrow, le chef des gardes récemment recrutés, connaît les particularités de ses hommes et est heureux d'avoir des combattants aussi doués, en dépit de leurs travers.

C'est un garde du corps expérimenté, ayant déjà travaillé pour un certain nombre d'employeurs avant d'organiser et de louer les services d'équipes de gardes permanents ou temporaires.

Il sait juger les gens et évite la violence chaque fois qu'il est possible de bluffer ou d'échapper à une menace. Il utilisera sans remords ses hommes en guise d'appât s'il pense que cela lui permettra de mettre ses clients en sécurité. Lorsque tout semble perdu, il compte sur un événement inattendu. "Fais quelque chose, même si tu te trompes" est sa devise.

Barrow est aussi passé maître dans l'art de gagner du temps. Il prétendra négocier pour la sécurité de ses gardes, des femmes et des enfants, offrira des pots-de-vin ou lancera un défi pour un duel formel, n'importe quoi qui puisse lui fournir une nouvelle occasion d'attaquer.

Barrow

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	14	9	14	12

Points de vie : 15

Armure : cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée	89 %	89 %	1D8+1+1D6
Couteau	63 %	65 %	1D4+1+1D4

Compétences : Embuscade 27 %, Equilibre 47 %, Grimper 53 %, Eviter 63 %, Premiers Soins 25 %, Ecouter 85 %, Eloquence 63 %, Persuader 32 %, Equitation 75 %, Voir 27 %.

Laana

Laana, la gouvernante, est la fille unique d'une veuve noble à présent ruinée. Elle a accepté cet emploi chez Kélos pour nourrir sa vieille mère. Elle est sans grâce, petite et grassouillette. Elle est aussi un excellent professeur adorée des enfants. Si quelqu'un blesse les enfants, Laana l'attaquera probablement en utilisant ce qu'elle aura sous la main (15 % de chance de toucher). Sinon, elle calmera les enfants et les emmènera en sécurité hors de la maison. Si quelqu'un est assez stupide pour attaquer Laana ou l'un des enfants, donnez 12 points de vie à Laana.

Soth

Soth, le garçon d'écurie, est un simple fils de paysan qui a quitté la ferme familiale afin de faire fortune "à la ville". Etant bien payé et n'ayant pas grand chose à faire en dehors des corvées de l'écurie et de quelques courses occasionnelles, il est aussi heureux que peut l'être un valet. Il est entièrement dévoué à Kélos et, bien qu'il ne soit pas guerrier, il tire une grande fierté de sa position. Il n'apportera aucune résistance aux éventuelles attaques de la maison.

Minbinia

Minbinia, la femme de ménage, est une personne pleine de bon sens mais sans imagination ; elle-même femme de ménage. Sa compétence se fonde plus sur son expérience que sur son intelligence ou son énergie. Elle est lente à réagir à toute surprise, et lors d'une attaque, elle cédera toujours à la panique et s'enfuira.

Chiens d'attaque

Chiens d'attaque (utilisez les mêmes caractéristiques pour les deux chiens).

FOR	CON	TAI	POU	DEX
13	11	9	10	17

Points de Vie : 9

Armure : 1 point de fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	45 %	-	1D8

Compétences : Eviter 35 %, Pister 83 %.

Les chiens d'attaque sont entraînés à sauter à la gorge. Ils répondent aux ordres de "Tiens le" (l'animal s'accroche à la victime), "Couché" (il cesse d'attaquer) et "Au pied" (le chien retourne vers son maître). Ces chiens n'obéissent qu'à Mike et Kélos, les autres membres de la famille et les domestiques se gardent bien de s'en approcher.

Rover, le chien de la famille

L'animal familier des Kélos est une chienne colley qui a une conscience presque humaine des problèmes. Lorsqu'elle sent le danger, elle se lance dans des pantomimes compliquées pour prévenir ses maîtres. Généralement, elle n'insiste pas avec Kélos qui ne reconnaît pas son intelligence mais le reste de la famille et Mike savent interpréter les signes avant-coureurs du danger. Si les personnages essaient d'entrer dans la maison, Rover arrive en quelques minutes, reniflant et geignant pour donner l'alarme.

Rover

FOR	CON	TAI	POU	DEX
10	11	7	16	16

Points de Vie : 7

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	25 %	-	1D6

Compétences : Eviter 35 %, Ecouter 85 %, Pister 65 %.

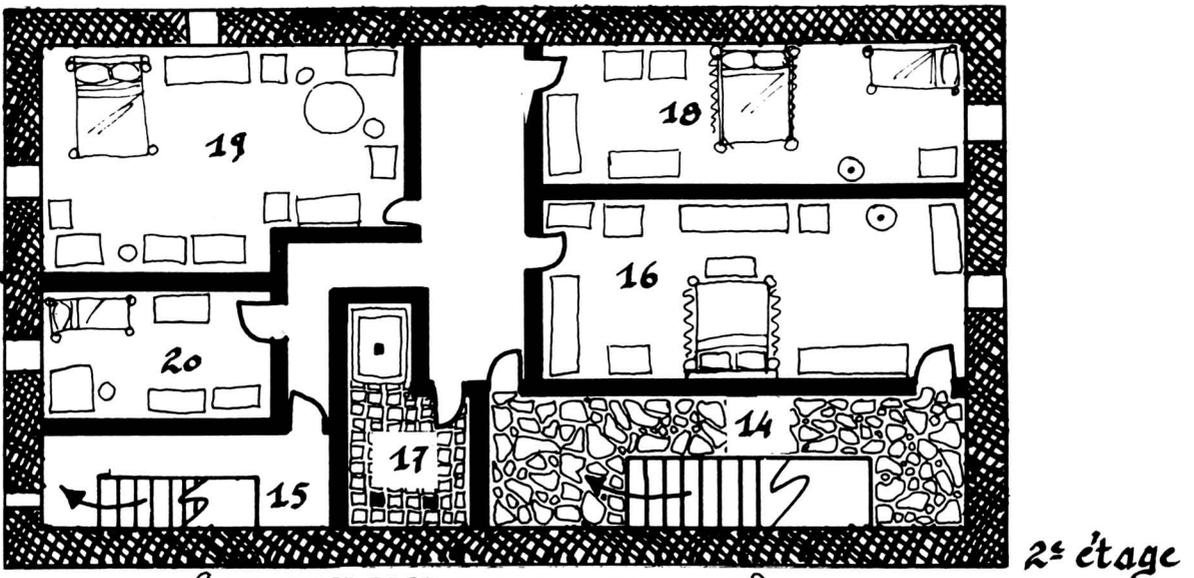
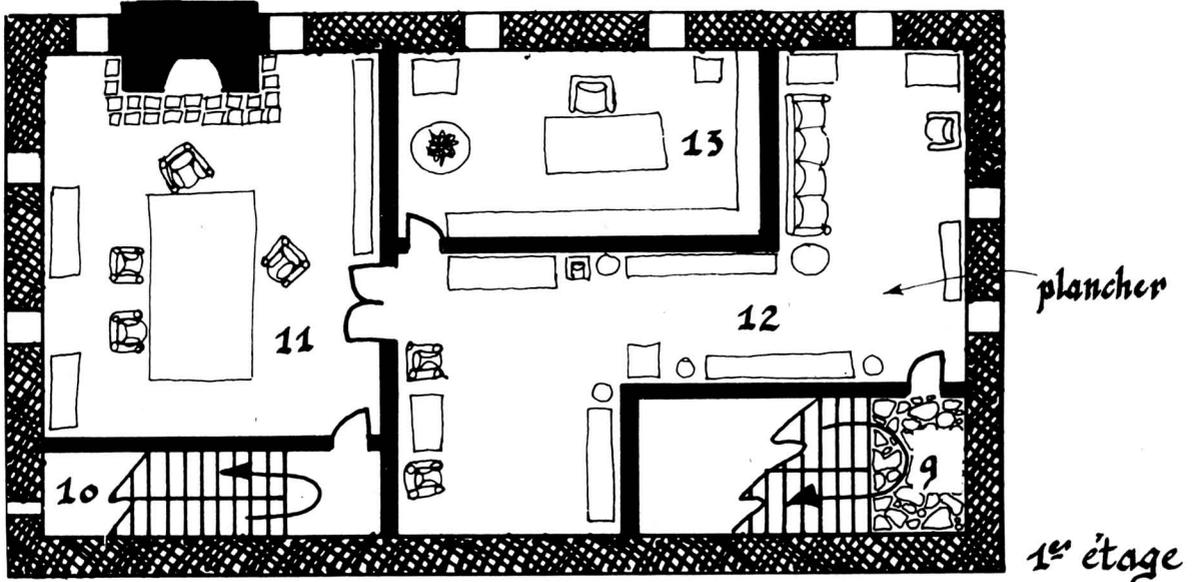
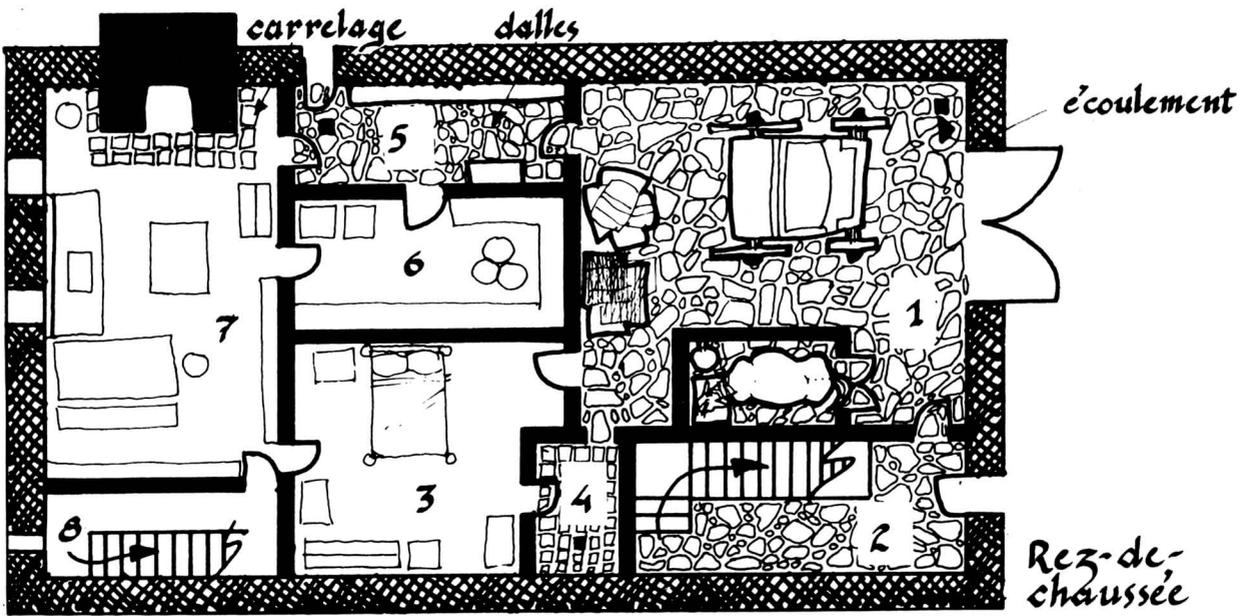
La Maison de Tormiel

Tormiel retourne dans sa maison bien défendue, où les personnages doivent aller le chercher s'ils veulent l'affronter.

La Maison

Tormiel n'a pas loué les services de garde du corps. A la place, il a obtenu de l'un des prêtres-sorciers de son temple trois démons liés pour défendre sa personne. De telles faveurs personnelles pour des membres du culte sont formellement interdites mais Tormiel est un prédicateur laïque très apprécié et beaucoup de personnes se sont aperçues qu'elles lui étaient redevables de grands services. Un démon de Protection polymorphe a été emprisonné dans l'un des nombreux anneaux portés par Tormiel. Deux autres démons invisibles surveillent les couloirs des étages supérieurs lorsqu'il dort. De plus, Tormiel s'est attaché les capitaines de la Garde de la Cité par de nombreux cadeaux. Les gardes eux-mêmes ont un œil sur la maison de Tormiel et peuvent être appelés en moins de cinq minutes.

L'accès à la maison est limité. Les fenêtres aux volets fermés, comme les rares entrées donnent sur la Rue du Ratier. Le seul moyen de passer par le toit est de se frayer un passage à travers les tuiles et le plafond en bois, ce qui risque fort d'attirer une attention indésirable. Pour pénétrer dans cette maison, les personnages doivent être soit invités par Tormiel ou alors entrer de vive force. La première solution est la plus facile à réaliser, car l'assurance outrancière de Tormiel peut lui faire sous-estimer le danger représenté par une personne seule. Un cocher, une cuisinière (le mari et la femme) et une bonne pour les étages constituent le personnel domestique de Tormiel.



La Maison de Tormiel

1 cm = 1 m

Rabbick

Rabbick, la cuisinière, est une matrone empressée d'un âge avancé. Son visage entouré du hâle gris de ses cheveux rebelles domine une poitrine plus que généreuse. C'est une femme d'une nature emportée, mais qui cuisine divinement bien. Tormiel juge cette femme supérieure à tout l'or du Désert des Larmes. Elle pense que Tormiel est un vieux fou adipeux sans plus de bon sens qu'un caillou. Elle insiste pour que Tormiel se marie immédiatement et élève sa propre famille. Il est probable que Rabbick, comme à son habitude, rappelle à Tormiel que sa mère est morte d'une crise d'apoplexie il y a plusieurs années. Si les personnages se fâchent avec elle, ils seront amenés à le regretter.

Antiden

Antiden, le cocher, est un vieil homme complètement mené par le bout du nez. Il a perdu tout courage depuis bien longtemps, ainsi l'idée qu'il se fait actuellement du paradis, c'est quelques heures loin des perpétuelles remontrances de sa femme. Il est faible et son avenir ne l'intéresse plus. Les personnages pourraient être déconcertés par son apparente indifférence à leurs menaces.

Comica

Comica, la femme de chambre qui s'occupe des étages, est une jeune fille intelligente qui apprécie l'esprit analytique de Tormiel et son absence de concupiscence. Elle s'est fait "assidûment courtisée" dans ses deux derniers emplois et apprécie avec justesse sa position actuelle. Tormiel la traite comme sa fille et secrètement la couvre de cadeaux. Bien qu'elle apprécie réellement Tormiel, Comica peut être amenée à le trahir si on y met le prix ou si elle peut ainsi sauver sa vie.

Les caractéristiques des domestiques de Tormiel ne sont pas données parce qu'aucun d'entre eux ne combattrait. Aucun des domestiques n'est au courant de l'existence des Démons de Protection, mais la fin brutale et spectaculaire de deux cambrioleurs qui ont réussi par le passé à s'introduire dans la maison a suggéré aux deux vieux serviteurs l'existence d'une présence d'origine magique protégeant la maison. Soit dit en passant, si les joueurs se renseignent parmi les voleurs sur la maison de Tormiel, on les régalerait avec un conte horrible et sanglant à propos des deux voleurs qui ont été retrouvés déchiquetés, dans la rue, à l'extérieur de la maison de Tormiel. De plus, on raconte que le marchand a complètement repeint les couloirs pour cacher le sang qui avait éclaboussé les murs et les escaliers. Les personnages auront peut-être également vent d'une rumeur affirmant que la maison est hantée.

La Maison de Tormiel (description des pièces)

Pièce 1. Ecurie : les vantaux de la grande porte se ferment par une serrure des plus solides et accessoirement par des barres. La serrure à elle seule est suffisante, mais, depuis ses ennuis avec Nikorn, Tormiel fait barrer la porte chaque fois qu'il est chez lui.

L'écurie renferme le cheval et l'attelage utilisés par Tormiel dans ses déplacements ainsi que le foin et le grain. Les portes donnant sur les pièces intérieures ne sont pas fermées à clef, bien qu'elles aient des serrures. Antiden garde sur lui

un trousseau de clefs pour toute la maisonnée, un autre trousseau pend dans la cuisine près de la porte du placard.

Pièce 2. Couloir du rez-de-chaussée et escalier : une lampe à huile les éclaire de jour comme de nuit. Il y a une petite penderie sous l'escalier.

Pièce 3. Quartiers des domestiques : c'est une salle très utilisée, encombrée de tout un bric à brac. Les buffets et le lit sont les seuls objets de valeur présents. Rabbick a en effet investi jusqu'au dernier centime des salaires du couple. Il n'y a aucune arme dans cette pièce. On peut parfois y rencontrer Antiden mais la plupart du temps, il traînasse dans la maison, le plus loin possible de Rabbick.

Pièce 4. Toilettes : les eaux usées sont déversées par un système d'égouts dans la rue.

Pièce 5. Hall des serviteurs : les manteaux et les autres vêtements y sont méticuleusement rangés.

Pièce 6. Réserve : on y trouve tous les ustensiles nécessaires à l'entretien d'une maison.

Pièce 7. Cuisine : elle est parfaitement nette, rangée, richement fournie et équipée. Rabbick passe la plupart de son temps ici s'affairant devant ses fourneaux ou maniant l'aiguille.

Pièce 8. Escalier de Service : les domestiques l'utilisent toujours pour accéder aux autres étages.

Pièce 9. Couloir du premier étage : désert, mis à part le Démon de Protection invisible. Celui-ci suppose que tout intrus est un cambrioleur à moins que Tormiel ne lui ait précisé le contraire. Sept personnes ont droit de passage : Tormiel, ses trois domestiques et ses trois amis les plus proches, Kélos, Pilarmo et Deinstaf. Si quelqu'un d'autre pénètre dans ce couloir, le démon doit effectuer deux mises en garde, avant d'attaquer pour tuer. Tormiel a eu assez d'humour pour laisser ce démon libre d'imaginer la formulation des mises en garde. Si le démon avait plus souvent l'occasion d'exercer son intelligence, il pourrait même apprécier son emploi. Les mises en garde prennent la forme de sous-entendus secs et ironiques ou de sarcasmes mordants. "Hé, voilà un endroit malsain à visiter sans invitation" ou "Au fait, savez-vous d'où vient le sang ?" ou encore "Allez vous perdre quelque chose ?" S'il y a plus d'un intrus, le démon attaque une nouvelle victime chaque round, en donnant l'impression, si possible, qu'il y a des douzaines de démons. Les rumeurs à propos des murs éclaboussés de sang après la dernière tentative de vol sont fondées : une fois que ses victimes sont sans vie, le démon s'amuse à les déchiqueter en morceaux de plus en plus petits, juste pour tuer le temps.

Pièce 10. Couloir des domestiques. La porte de la salle à manger pivote librement de telle façon qu'elle puisse être ouverte par les serviteurs même lorsqu'ils ont les mains prises. Rabbick sert elle-même les plats, parfois aidée par les deux autres domestiques.

Pièce 11. Salle à manger : la pièce est très agréable et très utilisée. Il y a seulement quatre chaises ; Tormiel reçoit rarement. Sa chaise personnelle est somptueuse et confortable. Il passe une grande partie de son temps chez lui à table avec un repas ou un petit en-cas. De même, il lit ou travaille souvent dans cette salle. Les couverts en or, argent et cristal valent environ 200 GB la livre, soit un total de 20 000 GB. C'est la seule source de richesse facilement convertible de la maison. Un vendeur les reprendrait pour une somme nettement moindre (de 1/10e à 1/20). Ces richesses sont évidemment fragiles : tout traitement brutal réduit leur valeur de 100 %, libre au maître de jeu de

modifier ce résultat suivant les précautions prises par les joueurs. Entasser ce butin dans un sac peut briser quelques pièces, alors que trébucher avec un paquet fait avec soin préserve davantage sa valeur; quant à lâcher un sac rempli de plats depuis le toit, cela provoque une destruction presque complète de son contenu.

Pièce 12. Salle de séjour : elle est rarement utilisée, sauf par les visiteurs, Tormiel préfère la salle à manger ou l'étude. Sa décoration est destinée à impressionner, mais les meubles sont trop particuliers et encombrants pour être convertis aisément en liquide. Il n'y a là que 200 GB de butin.

Pièce 13. Etude et Bibliothèque : C'est ici que Tormiel conserve ses livres et registres de compte personnels. La seule preuve de conspiration qui puisse être trouvée ici est un agenda dans lequel Tormiel note ses emplois du temps journaliers et les événements importants. C'est là qu'est notée l'entrevue avec Elric et de nombreuses rencontres avec les trois autres marchands. "Discuter du problème de Nikorn et de l'utilisation possible d'Elric". Cette preuve est seulement indirecte et générale. Dans cette même pièce, on peut également trouver la preuve que Tormiel étudie les arts mineurs de la sorcellerie. Ses pouvoirs le limite pour l'instant à la conjuration des serviteurs élémentaires de Lassa, (Tormiel a obtenu ses démons d'un maître sorcier). Si, lors d'une attaque on lui laisse suffisamment de temps, Tormiel pourrait être capable de conjurer une sylphe pour appeler à l'aide les autres marchands ou les prêtres de son culte.

Pièce 14. Couloir du deuxième étage : un démon semblable à T'Talo s'y trouve, mais celui-ci patrouille et se déplace à l'intérieur du second étage. Pour cela, il doit ouvrir les portes. Il fait donc semblant d'être un fantôme et tente de faire mourir de peur les intrus. Malheureusement, il ne se limite pas seulement aux intrus. Plusieurs fois, il a essayé ses tours sur les domestiques. Comica a une forte tendance au scepticisme qui l'empêche de croire aux fantômes, mais Antiden et Rabbick sont superstitieux et hésitent à visiter le dernier étage la nuit. Toutefois, ils ne parleront pas des fantômes à Tormiel de peur d'être traités de rustres campagnards.

Pièce 15. Escalier de service

Pièce 16. Chambre de Tormiel : le long des murs de cette pièce sont alignés de grandes garde-robes et armoires remplies de vêtements coûteux et de bonne coupe. Il y a plusieurs miroirs allant du sol au plafond. Le lit est modeste en comparaison du reste de la pièce et à la vue de la table de nuit, il est évident que Tormiel lit et mange au lit.

Pièce 17. Réserve

Pièces 18 et 19. Les deux chambres d'amis sont rarement utilisées. Tormiel emploie l'une des chambres comme penderie supplémentaire pour sa vaste garde-robe.

Pièce 20. Appartements de la bonne : la chambre de Comica est nette et joliment décorée. Les présents de Tormiel sont cachés dans une petite boîte le long du mur derrière le lit, car elle soupçonne Rabbick, non sans raison, de fourrer son nez partout. La boîte contient des babioles et des bijoux pour une valeur totale de 200 GB.

Réponses aux Visiteurs et aux Intrus

Tormiel acceptera de faire entrer n'importe quel membre du groupe ou n'importe quel autre visiteur tant qu'il ne verra aucune arme sur ceux-ci, mais il refusera de laisser entrer

plus de deux individus. Si quelqu'un appelle de l'entrée donnant sur la rue, Antiden répondra à la porte et portera le message à Tormiel. Si celui-ci laisse entrer les visiteurs, il dictera ses conditions à son serviteur, puis, pendant que celui-ci les fera entrer, Tormiel appellera ses deux démons invisibles dans la salle de séjour comme protection supplémentaire. Une fois la porte ouverte, Antiden sera bien incapable d'empêcher quiconque de forcer le passage, il se contentera d'appeler au secours à moins que les gens ne le réduisent rapidement au silence. La première réaction des habitants de la maison suspectant une effraction ou une attaque sera d'appeler au secours, ce qui dans ces quartiers amène une réponse rapide. Les voisins courent immédiatement chercher la garde, les hommes des maisons voisines s'arment et viennent à l'aide de la victime, ceci en 2D6 rounds de combat. Trois hommes arrivent immédiatement, deux autres arrivent cinq rounds plus tard et les gardes de la cité arrivent trois minutes (15 rounds) après que l'alarme ait été donnée. Les passants sont sans arme et armure, ils combattent à coups de poing ou avec des armes improvisées. Les gardes ont toutes leurs armes et une armure complète. Les voisins réussiront à entrer, par effraction si nécessaire, et essaieront de venir en aide à Tormiel. Ils joueront les matamores, mais ils feront très attention à leur propre vie. S'ils acculent les attaquants, ils peuvent essayer de les capturer ou de les tuer, mais ils ne poursuivront pas les rescapés. Ils ne sont ici que pour aider Tormiel et non pas pour assurer la capture de contrevenants à la Loi. La patrouille de gardes (10 guerriers moyens) tenteront d'éloigner les voisins et de venir au secours de Tormiel. Si celui-ci est déjà mort, ils essaieront de capturer les auteurs du crime.

Pour se défendre, Tormiel lâchera ses deux démons sur les



intrus puis battra en retraite dans son étude, ou il libèrera son démon capable de polymorphisme afin que celui-ci le protège pendant qu'il conjure un élémentaire de l'air. Il utilisera l'élémentaire pour demander l'aide des prêtres du temple de Lassa. Ces dernières enverront plusieurs sylphes à son aide ou bien demanderont une intervention divine (20 % de chance de succès) qui pourrait se matérialiser sous la forme d'un élémentaire de l'air gigantesque ou sous la forme d'une douce brise qui endormirait soudain tous les occupants de la maison. Si Tormiel est contraint à la lutte, il demandera un duel honorable, respectant toutes les règles de la chevalerie. Bien sûr, Tormiel est un homme pragmatique et trichera (par exemple en s'aidant d'un des démons invisibles) pour sauver sa vie. Si

T'talo, démon de protection						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
24	19	14	9	16	15	4
Points de vie : 21 Armure : 8 points de peau épaisse						
Arme	Attaque	Parade	Dommages			
Griffes	83 %	-	1D6+1D6			
Morsure	95 %	-	1D10+1D6			
Capacité spéciale : invisibilité						

les attaquants semblent fort occupés par les démons dans l'escalier principal, Tormiel s'enfuira par l'escalier de service et tentera de s'échapper par l'écurie.

La Maison de Pilarmo

Après l'entrevue avec les aventuriers, Pilarmo succombe à ses anxiétés et décide de fuir chez ses parents à Karlaak pour bénéficier de leur protection. Si les joueurs agissent extrêmement vite, ils peuvent le rattraper. Dans le cas très probable où ils n'y arriveraient pas, une caravane part la semaine suivante pour Karlaak, ce qui est incidemment, la direction prise par Elric.

La Maison

A l'arrivée des personnages, Pilarmo est déjà parti. Tous ses serviteurs ont fui avec lui, et la maison est fermée à double tour. Si les joueurs trouvent un moyen d'y entrer, utilisez le plan de la Maison de Tormiel, celle-ci est décorée avec un goût exécrable. Il y a deux moyens de découvrir où Pilarmo est parti. Tout d'abord, dans la chambre, parmi les effets personnels de Pilarmo éparpillés par ce départ précipité, se trouvent plusieurs paquets de lettres d'un parent de Karlaak.

Si cela passe inaperçu, le groupe peut aussi questionner les voisins. Ceux-ci ont vu Pilarmo et son cocher parler en grande hâte avec son attelage. Ses serviteurs sont partis peu après à pied dans la même direction. Toutes les commères de la rue connaissent le moindre détail du départ de Pilarmo, mais pour que le groupe obtienne ces informations, il devra être charmant, persuasif et cacher ses véritables intentions. Si les voisins de Pilarmo n'aiment pas l'apparence de leur interlocuteur, ils lui donneront volontiers de fausses informations. La réaction des commères du voisinage face aux

personnages peut être déterminée par un jet de Persuasion ou par la propre éloquence des joueurs dans cette scène.

Sur la Route

Pilarmo est parti avec ses richesses les plus facilement convertibles, une petite garde-robe et son cocher. Il se dirige vers Karlaak, où il a des parents qui accepteront certainement de le recevoir et lui offriront leur protection. Il a envoyé ses deux domestiques retirer certains papiers importants et des espèces sonnantes et trébuchantes cachées dans son bureau, ainsi que chez un ami marchand débiteur envers Pilarmo. Ensuite, les domestiques doivent faire de leur mieux pour rejoindre Pilarmo. Celui-ci et ses domestiques s'inquiètent tous, à juste titre d'une rencontre possible avec des bandits. Bien que leurs espions à Bakshaan n'aient pas suffisamment de temps pour passer l'information aux brigands de l'est, il y aura certainement des bandits qui remarqueront l'attelage luxurieux traversant la forêt avec empressement. Si les joueurs ne rattrapent pas le marchand, des bandits le feront probablement.

Si les personnages commencent à agir dès la fin de l'embuscade manquée et essaient de capturer Pilarmo le premier, ils découvrent sa fuite suffisamment tôt pour pouvoir rattraper ses deux domestiques. Ceux-ci apeurés, indiqueront aux personnages la direction prise par Pilarmo.

Pour capturer Pilarmo, suggérez aux personnages d'accompagner la caravane qui partira bientôt pour Karlaak. Deux hommes répondant aux noms de Moralo et Gaccer la dirigent. On peut les contacter à la Taverne de la Colombe Pourpre.

Le Duel Contre Deinstaf

Deinstaf ne se contente pas de laisser le groupe venir à lui, mais se lance à la poursuite de Freyda pour la défier en duel, espérant ainsi se débarrasser une fois pour toutes de la menace qu'elle représente.

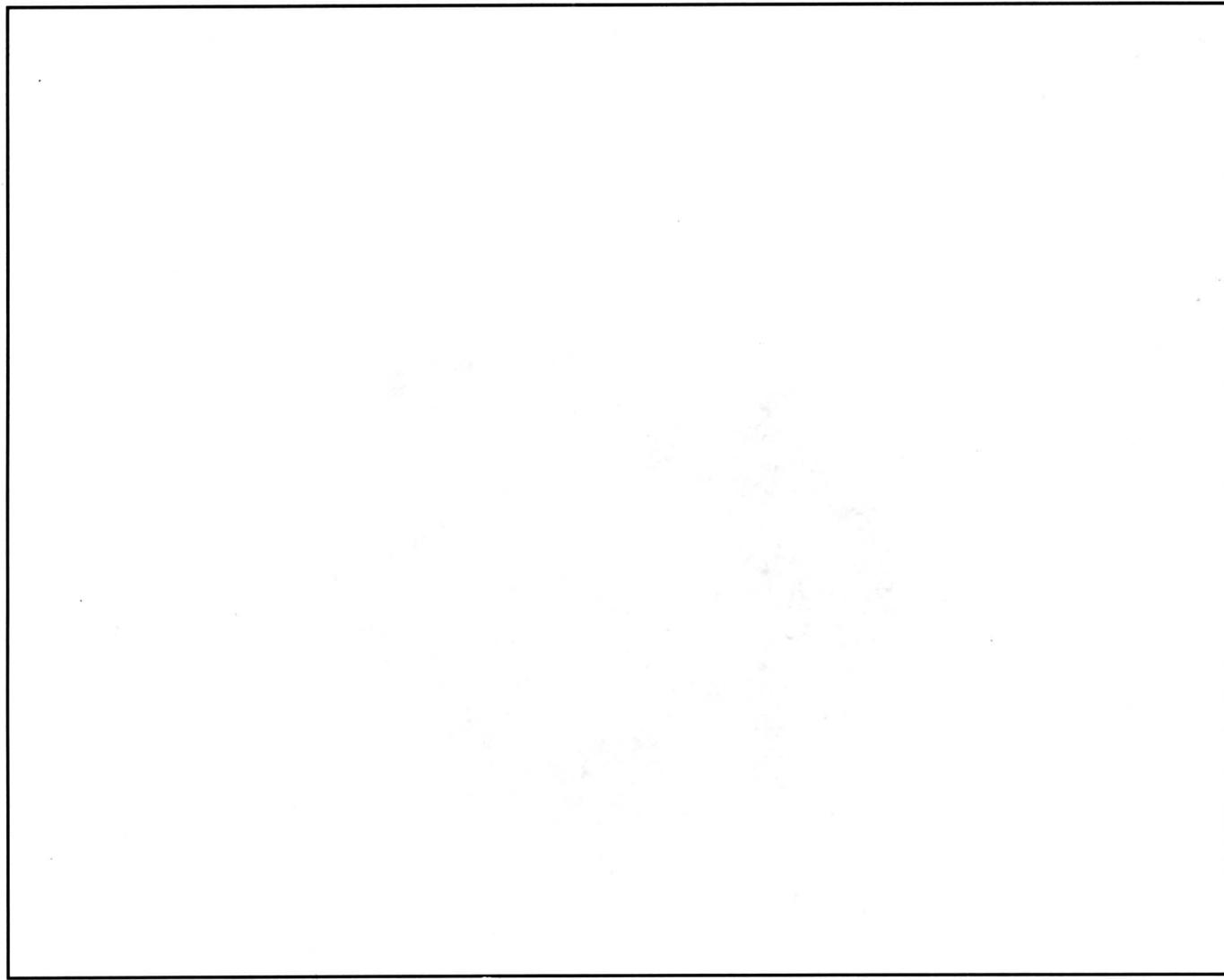
Après la rencontre avec les personnages, Deinstaf accompagne ses amis à la Porte Sud, puis retourne à la Taverne de la Colombe Pourpre. Il y boit jusqu'aux environs de minuit, se saoulant rapidement. Puis, il se lance à la recherche de Freyda pour l'affronter en duel. Il est sûr de lui et pense pouvoir la vaincre en combat singulier ainsi que tous ses champions. L'opposition à sa volonté de la part d'une "petite fille" l'offense profondément, aussi, il insiste pour que le duel soit un combat à mort. La rencontre entre Freyda et Deinstaf peut se produire au moment jugé opportun par le maître de jeu. Cet événement peut être utilisé en particulier pour laisser à Pilarmo le temps de sortir de la ville, afin que les personnages soient amenés à jouer le scénario de la caravane. Utilisez Deinstaf pour pousser le groupe à l'action (si les joueurs se montrent indécis ou passifs). Par contre, s'ils se lancent immédiatement à la poursuite des conspirateurs, Deinstaf risque fort de les rencontrer après qu'ils se soient débarrassés de Kélos et de Tormiel, (des personnages actifs seront plus difficiles à trouver dans la cité que des personnages immobiles). Quel que soit l'endroit où il rencontre le groupe, Deinstaf insiste pour que le duel ait lieu sur un territoire neutre et retiré et désigne Tormiel comme son second. Si Tormiel est mort ou indisponible, il refusera tout autre second. Deinstaf suggérera

que le duel ait lieu le long de la rivière Molboarn, à l'est de la route de Vilmir, dans une grange qui se situe à environ un kilomètre de la route. L'aube est une bonne heure pour un duel, mais midi ou le coucher du soleil seront tout aussi dramatiques. Si le duel à lieu à l'aube du jour suivant l'embuscade, Deinstaf perdra 20 % à cause de son ivresse prolongée. Il insiste pour que ce soit un duel à mort. Trop fier pour tricher ou se rendre, il est confiant en sa victoire, mais ignore que Freyda possède une arme démon. Si Tormiel est son second, il est probable qu'il essaiera de tricher s'il le peut. Deinstaf laisse

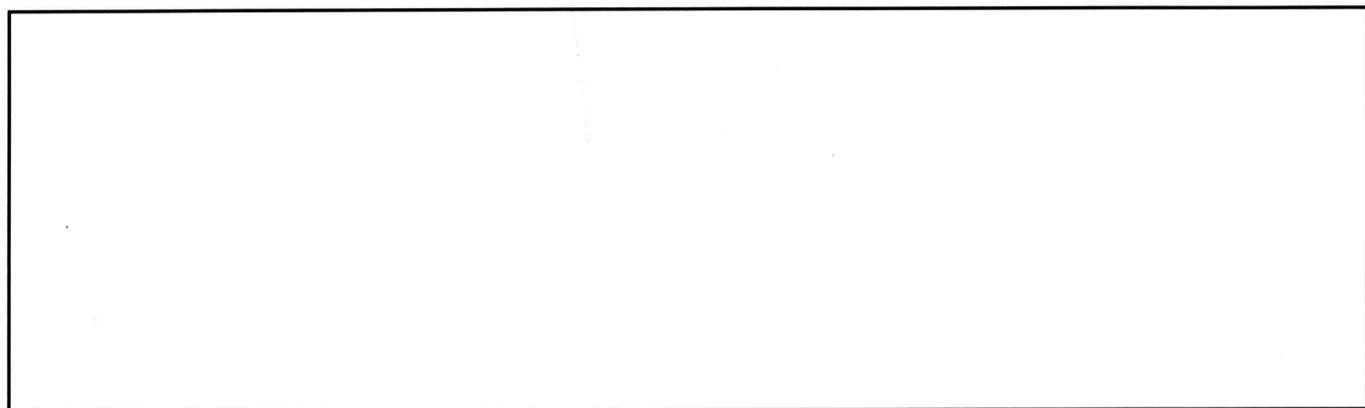
le choix des armes à Freyda, mais auparavant ils doivent se mettre d'accord sur les règles du duel. Rappelez aux joueurs les règles de duel décrites au début de ce livret après que Deinstaf ait délivré son défi, afin qu'ils décident en connaissance de cause s'ils vont tricher ou non. Si Deinstaf tue un adversaire, il défie un autre membre du groupe jusqu'à ce que tous soient morts, qu'ils acceptent d'abandonner la vengeance de Freyda ou jusqu'à ce que lui-même se fasse tuer. Dans ce dernier cas, Tormiel (en tant que second) libère son démon lié et tente de s'échapper s'il suspecte l'attaque du groupe.



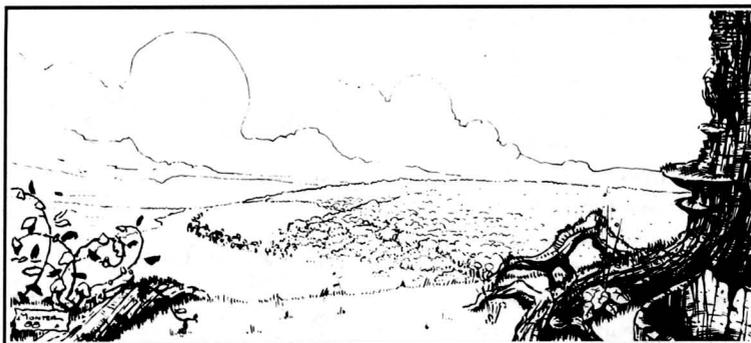
LA CARAVANE



Le Voyage43
Les Bandits48



LA CARAVANE



Informations destinées aux joueurs

Freyda, résolue à venger le meurtre de son père, entraîne les aventuriers à la poursuite de Pilarmo. Celui-ci est l'un des marchands ayant engagé l'assassin de Nikorn : Elric. Selon la rumeur publique, Pilarmo a pris la fuite vers Karlaak, tout comme Elric de Mélnibonée.

Une caravane quittera Bakshaan pour Karlaak dans quelques jours. Craignant de perdre la piste de Pilarmo et celle d'Elric, Freyda trépigne dans l'attente du départ de la caravane. Elle a cependant conscience qu'un tel voyage augmentera ses chances de capturer sa proie. En effet, voyager avec la caravane sera une protection supplémentaire face aux attaques des brigands, des périls de la route et lors de la traversée des étendues sauvages. De plus, il faudrait du temps et beaucoup d'argent pour monter une expédition privée qui durera peut être indéfiniment. Enfin, la présence de chariots signifie que l'on pourra emporter et conserver davantage d'équipement et de provisions.

Remarques au Maître de Jeu

Le Maître de Jeu devra déterminer le nombre de jours écoulés depuis le départ de Pilarmo. La première entrevue à l'Auberge de la Tour a lieu deux jours après le meurtre de Nikorn. Elric est parti un certain temps après le meurtre, probablement le lendemain matin. Pilarmo a quitté Bakshaan le lendemain matin de sa rencontre avec les personnages à la Taverne de la Colombe Pourpre.

Les joueurs peuvent décider de partir avant la caravane. Cela peut leur sembler être une sage précaution, leur permettant de voyager plus rapidement. Mais dans ce cas, le groupe doit s'équiper en vue de préparer une telle expédition. Les joueurs décideront probablement de se procurer des chevaux ou des mules pour voyager et transporter des vives. Ils devront également acheter l'équipement nécessaire au voyages des armes, des vêtements adaptés au cli-

mat et tout les ustensiles usuels dans un tel périple. Il ne se passera rien au cours du voyage jusqu'à ce que le groupe atteigne Ryon. Là des espions indiqueront au brigand "Bow" Mennen qu'une moisson de pèlerins est prête pour la récolte. Reportez-vous alors au chapitre décrivant l'attaque des bandits, et réduisez le nombre d'assaillants de sorte que l'attaque soit adaptée à un plus petit groupe. On supposera que bien que ne disposant pas des renseignements fournis par ses espions voyageant avec la caravane, Bow possède des informations de bonne qualité. Il aura donc des chances de connaître l'identité de Freyda et sa valeur en tant qu'otage. Néanmoins, si les informateurs de Ryon découvrent que Freyda est une marchande ou que tout autre membre du groupe est un noble ou un prêtre, les bandits supposeront qu'ils peuvent en obtenir une bonne rançon.

Voyageurs et Gardes de la Caravane

L'un des rôles des caravaniers est de détourner l'attention des aventuriers d'une attaque possible par des brigands. Les personnalités et les motivations des autres voyageurs doivent éveiller la curiosité des joueurs. Bien qu'aucun de ces voyageurs ne représente une menace immédiate à leur rencontre, la plupart cachent de petits mystères et l'un d'entre eux au moins à un air particulièrement louche. Ainsi, les personnages peuvent s'égarer sur de fausses pistes. D'autre part, c'est l'occasion ou jamais de rendre l'aventure "vivante". Laissez les joueurs dialoguer avec les Personnages Non Joueurs, prenez un air mystérieux en parlant de choses banales. Bref, rendez vos PNJ aussi louches que possible. Ce sera l'occasion d'utiliser au mieux vos talents de comédien...

Moralo

Moralo est un homme mince, vigoureux, d'âge moyen. Il est calme, efficace, raisonnable, amical, mais réservé. Des deux par-

tenaires ayant organisé cette caravane, c'est lui le plus solide. Lorsqu'on le questionne, Moralo répond toujours directement. Par contre, s'il n'a pas l'intention de donner une information, il dira poliment, à quiconque, que cela ne regarde que lui et qu'il préfère garder le silence. Dans la caravane, il s'occupe de l'ensemble des enregistrements et de toute la paperasserie. Il s'imisce rarement dans les affaires des manutentionnaires et des conducteurs de la caravane, partant du principe qu'il connaissent leur travail. En voyage, Moralo porte une armure de cuir et une épée courte. Son attaque/parade est de 50/45, il a 10 points de vie. Sa Persuasion est de 80 %. Dans le feu du combat, Moralo reste calme et pragmatique ; pour lui mieux vaut être vivant que riche. Les richesses de la caravane ne valent pas qu'il risque sans raison sa vie ou celles des autres. Moralo espère pouvoir repousser rapidement toute attaque menée par des brigands. Si les bandits sont nombreux et bien armés, il insistera pour que la caravane leur cède des objets de valeur comme droit de passage.

Moralo est un grand voyageur et un marchand caravanier expérimenté. Il a traversé en long et en large Ilmiora et Vilmir. Il représente une source de renseignements intéressante. Moralo étudie avec passion la nature humaine. Né d'une famille misérable de Karlaak, il se sent solidaire des paysans et des gueux. Le monde spirituel le fascine, mais il n'appartient à aucun culte, considérant les dieux comme une part plaisante mais indéniable de la vie. Moralo est très attaché à son ami Gaccer. Il n'est pas sensible aux défauts de celui-ci, bien qu'il se rende compte de l'effet que Gaccer produit sur les autres. Il respecte son sens du commerce et son énergie inépuisable. Il n'a rien d'un spéculateur, Gaccer joue ce rôle dans leur association.

Gaccer

Gaccer est le plus vieux des deux associés. Il est corpulent, hyper-actif, autoritaire, incapable de fixer son attention sur quelque chose. Au cours d'une conversation, il ne peut s'empêcher de couper en permanence la parole à ses interlocuteurs.

Gaccer est impatient et convaincu que tout le monde est soit incompetent, soit paresseux. Il provoque un sentiment de malaise chez la plupart des gens, mais c'est un marchand opiniâtre, efficace et mu d'une énergie inextinguible. Il est mesquin, voire féroce pour tout ce qui touche à l'économie et à la gestion des ressources. Il porte une armure de cuir lorsqu'il est en territoire dangereux, mais n'apprécie guère un tel amachement et l'enlève à la première occasion. Gaccer porte une épée courte (50/45 %) a une Persuasion de 60 % et 12 points de vie.

Gaccer est fasciné par les aspects matériels de la vie et subjugué par le pouvoir. A cause de ses origines modestes (il est né dans les bas quartiers de Bakshaan) et de sa personnalité désagréable, Gaccer sait qu'il ne montera jamais beaucoup plus haut dans l'échelle sociale, mais cela ne l'empêche pas de rêver aux raffinements de l'aristocratie et aux cénacles discrets où se situe le pouvoir politique. Gaccer est un apôtre profane de la science, de la technologie et du progrès. Il s'intéresse très peu aux dieux, les considérant comme dépassés. Il connaît de façon remarquable le fonctionnement pratique des sociétés avec lesquelles il entretient des relations commerciales. A cet égard, il représente une mine de renseignements intarissable pour tout ce qui touche aux moeurs des populations rencontrées en route.

Gaccer tient plus à ses biens qu'à sa propre vie. Il est capable de prendre des risques fous pour les protéger. Moralo essaiera d'empêcher Gaccer de faire quoi que se soit de périlleux si les bandits les menacent.

Iskimme Otekue

Capitaine mercenaire d'origine orientale, Kim est sous contrat avec Moralo et Gaccer pour leur fournir l'escorte de la caravane. Il a déjà travaillé avec eux dans le passé, ils se portent mutuellement une grande confiance. Kim n'est pas très intelligent mais il est expérimenté et apprécié par ses hommes. Il a les compétences et l'équipement d'un Garde Supérieur.

Durant la journée, Kim est simplement cordial avec les voyageurs de la Caravane, mais lorsque la nuit est tombée et que la lueur du feu de camp troue l'obscurité, il se met à l'aise et échange des histoires avec les autres gardes et les guerriers du groupe.

Gardes Supérieurs de la Caravane (Iskimme Otekue*, les vétérans).

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	16	14	14	16	10

Points de Vie : 20

Armure : Demi-Plaques

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Lance longue	80 %	70 %	1D10+1+1D6
Epée large	75 %	65 %	1D8+1+1D6
Ecu	-	50 %	-

Compétences : Embuscade 52 %, Equilibre 24 %, Grimper 26 %, Dissimuler 61%, Eviter 39 %, Premiers Soins 27 %, Se Cacher 65 %, Sauter 41 %, Ecouter 49 %, Mouvement Silencieux 42 %, Equitation 70 %, Chercher 23 %, Voir 59 %, Parler le Commun 70 %, Nager 36 %, Pister 23 %, Culbuter 22 %.

***Iskimme Otekue devra avoir une compétence de Persuasion appropriée à son statut d'officier et un niveau général de connaissances supérieur à celui donné dans la liste ci-dessus. Donnez un bonus de Connaissances de 20 % à Kim et un pourcentage de Persuasion de 40 %.**

Voici les réponses à certaines des questions que les personnages pourraient poser à Iskimme.

Il pense que Moralo et Gaccer dirigent une caravane bien organisée et bien approvisionnée. Il ne se plaint que d'une chose, c'est de leur discipline un peu molle et du fait que les deux maîtres de la caravane ne connaissent rien à la science-militaire. Gaccer se pique fréquemment de donner des ordres concernant la sécurité de la caravane, chose qui agace prodigieusement Kim. Ce dernier a personnellement choisi et testé les capacités des dix hommes qui sont chargés de veiller sur la caravane. Deux d'entre eux sont d'après lui d'excellents combattants, six autres ont l'habitude de se battre et sont dignes de confiance. Les deux derniers, bien qu'inexpérimentés font preuve de beaucoup de zèle. Il fait travailler ensemble les hommes inexpérimentés et les vétérans, en espérant que la sagesse de ces derniers déteindra sur les novices.

Les gardes sont bien payés

Les hommes lui semblent suffisamment dignes de confiance, mais Kim reconnaît lui même être un piètre psychologue. Moralo lui apparaît comme étant quelqu'un d'intelligent, de calme, de pondéré, de réfléchi à la différence de Gaccer qui au contraire



est hâbleur, aime donner des ordres et est un imbécile. Il est toujours dans les pieds de Kim qu'il agace terriblement. Lorsque Gaccer donne un ordre qui ne lui paraît pas justifié, Kim cherche à gagner du temps en espérant pouvoir convaincre Moralo d'annuler l'ordre en question. Gaccer donne des ordres sans en peser les conséquences. Peu lui importe d'ailleurs. Commander lui plaît, un point c'est tout. Kim admet cependant qu'il doit être un excellent vendeur.

Kim a tout intérêt à veiller à ce que la caravane arrive sans problème à bon port. Si la caravane achève son périple saine et sauve, une clause du contrat prévoit une gratification substantielle.

Dacket

Dacket est un serrurier qui part s'installer à Karlaak. Il a emmené avec lui plusieurs coffres de serrures et d'outils qui font un bruit bizarre dès qu'ils sont secoués. Il n'a aucune mauvaise intention. Il porte par habitude un tablier de cuir plein de petites poches où il garde en permanence de petits outils. Il possède une dague mais n'attaque qu'à 6 % et ne pare qu'à 4 %. Il a 9 points de vie. Il est improbable que Dacket se lance de lui-même dans un combat, mais il le ferait certainement si on le lui demandait.

Dacket est une personne amicale et qui aime discuter des journées entières avec quiconque. Il est d'un naturel candide et n'a aucune raison d'attirer les soupçons. Il pourrait s'avérer être un contact utile dans Karlaak si les joueurs y arrivent un jour.

Lubos

Lubos est un riche fermier accompagné par sa femme. Il rend visite à l'une de ses filles et à son dernier petit fils qui

habitent Karlaak. Sa fille est mariée à un prince marchand, mais ses parents, bien que vivant à présent dans le luxe, parviennent difficilement à s'habituer à leur nouveau statut. Ils s'habillent et se comportent comme de "nouveaux riches". Il n'est pas rare de les entendre critiquer, comme le passé, l'oisiveté et le confort. Ce sont des gens d'un abord peu commode. Bourrus et réservés, ils deviennent cependant amicaux dès lors qu'on a gagné leur sympathie. Lubos et sa femme seront tout de suite attirés par Freyda, "une jeune femme, gentille et bien élevée. Lubos porte un bâton de marche (gourdin 40 %/40%) et il a 14 points de vie. S'ils atteignent Karlaak, Lubos et sa femme Meloni seront heureux d'offrir l'hospitalité au groupe, mais la fille et le gendre seront beaucoup moins enthousiastes.

Meloni

La femme de Lubos demande aux personnages de l'appeler Maman. Elle a une légère tendance au commérage et ne veut rien ignorer de la vie de chacun. Meloni adore les ragots, surtout lorsqu'ils ont un parfum de scandale. Elle est heureuse d'échanger des commérages sur les gens de la caravane avec les personnages et elle est capable de remarquer de petites choses qui pourraient échapper à leur attention. Meloni a l'expérience des nombreuses années qu'elle a passée à fouiner subrepticement. Elle a 11 points de vie et risque fort peu de combattre, à moins qu'on ne l'attaque directement.

Agropos

Un rustre. Il est potier de profession, mais loin d'être doué. Il a fait faillite à Bakshaan et il se rend maintenant à Karlaak pour répartir sur de nouvelles bases. Il emporte son tour de potier, ses outils et quelques dizaines de GB. Agropos est totalement insensible au fait que sa compagnie n'est pas souhaitée. Il impose sa présence aux autres et les fait mourir d'ennui avec ses discours. Ses thèmes favoris sont les coutumes commerciales de Bakshaan, qui l'ont ruiné et qu'ils imaginent malhonnêtes, l'incapacité des autres à reconnaître son immense talent, l'in vraisemblable malchance qui fut à l'origine de la ruine de son commerce et le plaisir qui sera le sien lorsque, devenu riche, il pourra se gausser de ses anciens ennemis. Agropos ne possède ni arme, ni armure. Il a 14 points de vie. En cas de danger, il courra se cacher sous un chariot.

Gim

La tenue vestimentaire de Gim et son allure raffinée démontrent ostensiblement son appartenance à la noblesse. Sa peau est sombre. Ses manières sont brusques et cassantes. Gim ressemble à un noble de Pan Tang sans la grande taille, ni la barbe. Sans raison apparente, son aspect trouble tout le monde. Gim est un membre influent du monde criminel. Il se rend à Karlaak afin d'y rencontrer un autre criminel dont l'influence croît notablement. Il espère le convaincre de rejoindre son organisation criminelle. En cas de refus, il le tuera. Gim est assez doué pour préserver sa couverture de jeune noble voyageant dans le but d'élargir ses connaissances, mais il préfère rester discret, à toutes fins utiles. Il se complait dans la solitude et décourage les autres, si ces derniers cherchent à en apprendre davantage sur son compte. Il est extrêmement

dangereux de se mettre en travers de sa route. Il manie le poisson avec une grande habileté. Gim se désintéresse totalement des personnages mais il est probable que s'ils s'intéressent à lui et se montrent un peu trop entreprenants, il décide de leur donner une leçon. Il porte une armure de cuir et une dague (75 %/68 %) et sait manier l'épée large 40 %/45 %). Gim a 15 points de vie. Il devrait se comporter de façon mystérieuse, mais sans que rien ne puisse trahir sa fausse identité.

Takormen Tis

Takormen déclare à qui veut l'entendre qu'il est un fonctionnaire de la cour des nobles, envoyé à Karlaak pour y accomplir une mission aussi secrète qu'importante. En réalité, c'est un petit employé sans grand intérêt porteur d'un message concernant un échange de biens entre deux ducs. Takormen est bouffi d'orgueil et de présomption. Ses papiers secrets sont dans un coffre en bois dans l'un des chariots. Crocheter la serrure et inspecter le contenu du coffre ne pose pas de véritable problème. Tis a 7 points de vie.

Minni

Minni est à la fois danseuse et chanteuse. Elle est âgée d'environ 40 ans, mais paraît plus jeune. Elle est expérimentée, belle, prudente et préfère la compagnie des femmes. Elle méprise les hommes, mais cache ce sentiment afin de mieux les manipuler. Minni doit rencontrer des amis (une troupe établie) à Karlaak. Elle a beaucoup voyagé et connaît la plupart des ports des Jeunes Royaumes. Minni a 8 points de vie et elle devrait vite se lier d'amitié avec Freyda. En effet, elle admire les femmes indépendantes et qui ont du caractère. Minni peut être un contact de valeur à Karlaak : son travail l'amène à fréquenter la pègre et elle s'y fait parfois des amis.

Oborik

Ce spécialiste de l'extraction minière conçoit et fabrique des engins et outils destinés à exploiter les richesses minérales. Ils se rend dans le Désert des Larmes pour ouvrir de nouvelles mines et fournir l'infrastructure nécessaire. Le chariot d'Oborik est quasi rempli d'outils et d'instruments. Interrogé sur cet impressionnant équipement, il répondra qu'étant simplement ingénieur, il ne connaît rien aux gemmes, ni aux minéraux. Ceci est faux. En fait, Oborik est vraiment très intelligent et les derniers postes qu'il a occupés ont fait sa fortune. Bien qu'il semble être honnête, il est plutôt avare et ne souhaite qu'une chose : amasser davantage de richesses, dût-il pour cela employer des méthodes malhonnêtes. Il porte une armure de cuir, un manteau léger (1D6 + 2 + 1D6 : 30 %/35 %) et sait se servir de ses poings (1D6 + 1D3 : 50 %/25 %). Oborik deviendra méfiant si le groupe commence à s'intéresser à lui. L'une de ses caisses contient des pierres non taillées, qui pour un oeil averti, ont une valeur de 6 000 GB. Aux yeux d'un voleur, elles apparaîtront comme des gemmes de mauvaise qualité ne valant guère plus de 200 GB.

Sippan Lecht et Mosque Redd

Ces hommes sont tout deux des voyous sans éducation, ayant beaucoup trop d'argent. Ils essayent sans grande

réussite de passer inaperçu. Leur couverture (imaginée par le chef des bandits, Bow Mennen) consiste à se faire passer pour des messagers portant un paquet secret à des nobles de Karlaak. Jamais trop prudents, ils ont adopté une seconde couverture, à savoir qu'en plus de leur état de messagers, ils prétendent être des serviteurs et des fidèles d'un temple de Grome à Obor, en Vilmir (sur la côte ouest de Vilmir, approximativement latitude que Jadmar). Ils assurent transporter une collection de manuscrits et de parchemins cédés par leur temple à celui de Karlaak. Ils transportent deux coffres remplis de livres. L'un des coffres a un compartiment recelant plusieurs fausses gemmes.

Ce sont des hommes infiltrés dans le convoi en vue de l'embuscade à venir. Ils ont rejoint la caravane pour renseigner le chef des bandits. Ils doivent en apprendre le plus possible sur la vie quotidienne de la caravane et ses défenses. Bow Mennen a imaginé le stratagème des deux fausses identités dans l'espoir que les personnes méfiantes soient embrouillées durant un temps suffisamment long pour laisser aux truands le loisir d'espionner tranquillement la caravane. Il est clair que les deux voyous ne sont pas ce qu'ils prétendent être, mais il est peu probable que les personnages découvrent la nature de leur véritable mission avant qu'ils ne s'eclipsent, une nuit afin d'aller faire leur rapport.

Gardes Moyens de la Caravane

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	14	12	12	14	10

Points de Vie : 16

Armure : Demi-plaques

Arme	Attaque	Parade	Domages
Arc	40 %	-	1D8+1+1D4
Epée large	60 %	60 %	1D8+1+1D6
Ecu	-	40 %	-

Compétences : Embuscade 22 %, Equilibre 10 %, Grimper 10 %, Dissimuler 21 %, Eviter 15 %, Premiers Soins 20 %, Se Cacher 49 %, Sauter 15 %, Mouvement Silencieux 21 %, Equitation 45 %, Chercher 10 %, Voir 38 %, Parler le Commun 70 %, Nager 26 %, Pister 10 %, Culbuter 10 %.

Conducteurs/Cow-boys (équipiers de la Caravane - 8 hommes).

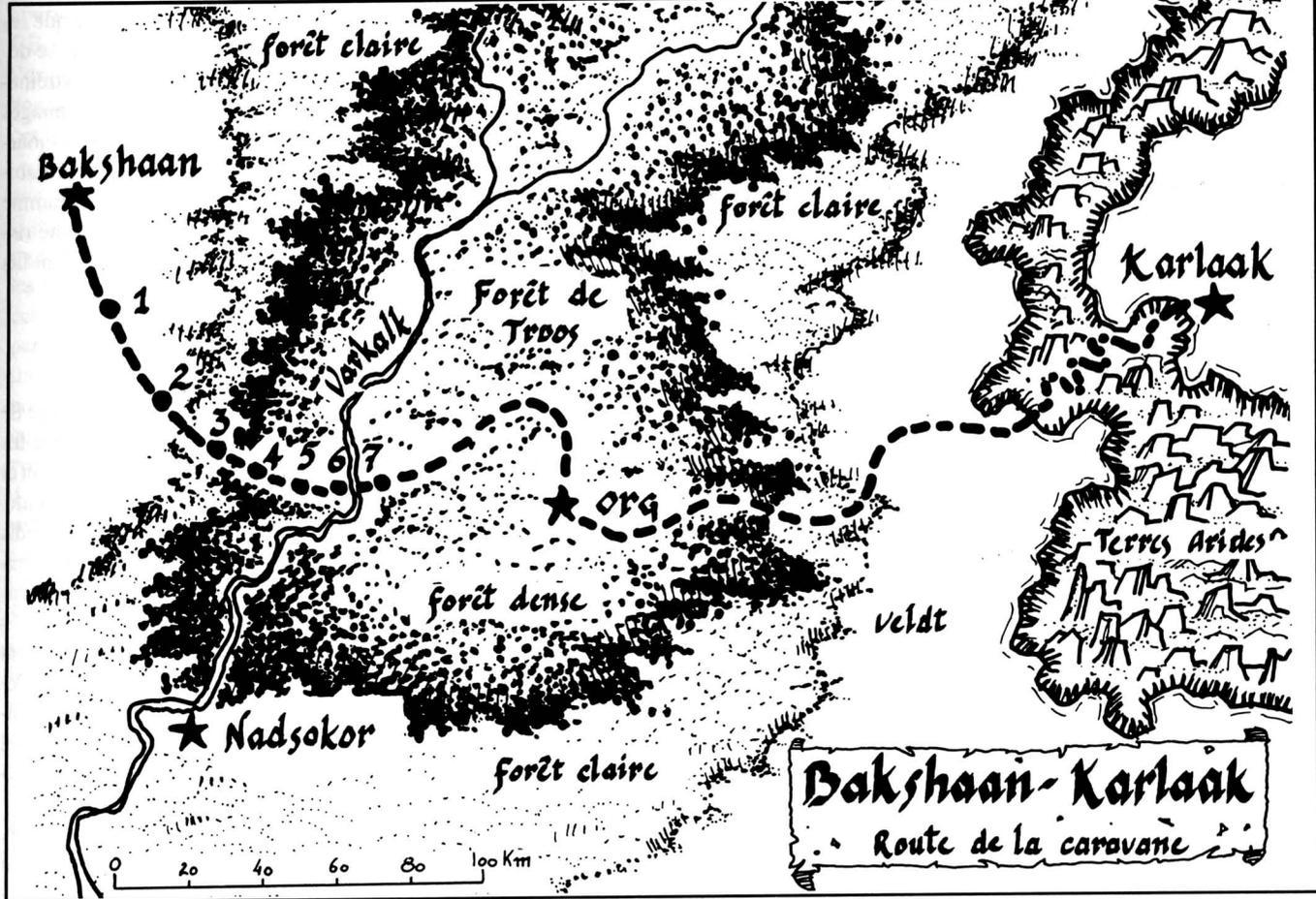
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	12	8	8	10	10

Points de Vie : 12

Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Domages
Dague	25 %	28 %	1D4+2

Compétences : Equilibre 10 %, Grimper 10 %, Dissimuler 10 %, Eviter 15 %, Se Cacher 40 %, Sauter 15 %, Ecouter 40 %, Mouvement Silencieux 30 %, Equitation 75 %, Chercher 20 %, Parler le Commun 70 %, Voir 50 %, Nager 26 %, Culbuter 10 %, Conduire un Chariot 50 %



Les bandits essaieront d'estimer les richesses, ainsi que la valeur militaire des gardes et des voyageurs. Ils ne sont pas subtils et ce sont de piètres menteurs. Aussi est-il peu probable qu'ils éveillent la méfiance des voyageurs.

Le Voyage

L'itinéraire de la Caravane

Gaccor ou le lieutenant de la garde peuvent fournir au groupe l'itinéraire détaillé de la caravane tel qu'indiqué ci-dessous. Tout le monde dans le caravansérail connaît assez bien la route de la Caravane (par exemple, Kendrek de la Colombe Pourpre) et pourra en donner une description plus générale.

Au jour du départ, la caravane quitte Bakshaan dès l'aube, puis se dirige vers l'ouest à travers des terres cultivées, traversant de petits bois isolés et de gros bourgs. Malgré quelques retards minimes inévitables dû à la traversée de certaines ruelles tortueuses des villes, les routes sont bonnes. La caravane parcourra 24 kms avant d'atteindre Nouveau Temple. C'est une ville assez importante située au centre d'une des meilleures régions agricoles du territoire de Bakshaan. La caravane campe près de Nouveau Temple pour profiter des vivres frais et de la protection de la cité. Ceux qui seront prêts à dépenser plus d'argent, pourront s'installer dans une auberge de Nouveau Temple. (Le long du chemin, les personnages peuvent essayer de se renseigner sur le passage récent de Pilarmo. La rumeur publique confirmera le passage de son cocher, les gens de la région mentionneront aussi le fait qu'Elric est passé récemment,

avec un seul compagnon).

Le deuxième jour, la caravane traversera les terres de plusieurs fermes encore endormies et de petits villages archaïques.

Après une étape de 27 kms, la caravane campera à l'extérieur du Moulin de Garret, qui se vante d'avoir une bonne auberge où l'on sert le meilleur cidre brut de la région.

Le troisième jour, la route commence à quitter les régions habitées, pour aborder un terrain plus accidenté et légèrement boisé. Ce territoire a probablement été exploité durant les derniers siècles et il commence à peine à retrouver son état naturel. Jusqu'à midi, on verra peu d'agglomérations importantes, ensuite on pourra apercevoir de temps en temps un petit village isolé ou des huttes de bûcherons. La caravane s'arrête à Ryon pour la nuit après avoir parcouru 29 kms. La taverne y est peu confortable, mais envahie par les gens du pays qui viennent y savourer leur bière du soir.

Le quatrième jour, le voyage continue à travers un terrain légèrement boisé. Aux environs de midi, les bois se transforment en forêts plus denses, plus sauvages et difficilement pénétrables. Cette région n'a jamais été exploitée par les bûcherons. La dernière heure du voyage se fera à travers un paysage accidenté recouvert d'une forêt dense et l'état de la route commencera à se détériorer. La caravane ne franchira que 15 kms et campera à Azoth, un hameau de quelques huttes autour d'un bois et une taverne.

Le cinquième jour, la caravane ne peut parcourir que 15 kms, serpentant à travers un relief escarpé. La route est en mauvais état, particulièrement lorsque le temps est pluvieux ; elle se transforme alors en un fossé débordant d'une boue noire, profonde et gluante.

A partir de là, les voyageurs ne verront plus ni village, ni

bourg : le camp sera installé à l'endroit qui conviendra le mieux et l'ordinaire sera agrémenté du gibier que les caravaniers pourront chasser. La loi du Duc ne se fait guère sentir dans ces régions éloignées.

Le sixième jour, le terrain est toujours aussi difficile. La caravane accélérera de façon à camper aussi près que possible de l'escarpement dominant la vallée de la Varkalk. En effet, le septième jour, la caravane devra descendre l'escarpement et traverser la Varkalk, entreprise longue et périlleuse. Elle forcera ensuite l'allure afin de rejoindre le camp de Surrey avant la tombée de la nuit. La région est réputée pour être très dangereuse et le camp de Surrey est un bourg fortifié où la caravane pourra camper en sécurité.

Le septième jour, la caravane fera environ 2,5 kms pour atteindre l'escarpement de la Vallée de la Varkalk, au gué de Justin. De là, la route conduira au bout de 3 kms au camp de Surrey. (Sur la rive de la Varkalk on peut voir une piste rendue lisse par les pieds nus de milliers de mendiants et qui mène à Nadsokor).

Le huitième jour, la caravane entre dans la forêt de Troos. Au bout d'une heure de marche, les arbres alentours commencent à se resserrer et prennent de plus en plus fréquemment des formes et des couleurs bizarres. Les plantes de la forêt de Troos ont une grande valeur pour différents rituels magiques mais la caravane ne s'arrêtera pas pour en cueillir. Bien que la forêt de Troos soit un endroit très dangereux, la caravane devra s'y arrêter pour une nuit.

Le neuvième jour, la caravane continue sa route à travers cette étrange forêt et alors que le soleil se couche à l'horizon, commence à approcher des citadelles d'Org. La caravane y entre et tous les voyageurs devront payer un prix exorbitant pour leur chambre à la seule auberge où les nobles Orgiens permettent aux voyageurs de s'installer.

Le dixième jour, la caravane restera à Org, pendant que Gaccer et Moralo commerceront avec les étrangers nobles Orgiens.

Le onzième jour, la caravane repartira dans la forêt et se hâtera d'en sortir avant la tombée de la nuit. On installera le camp dès que la caravane sera entrée dans une contrée des Jeunes Royaumes plantée d'arbres normaux.

Les douzième, treizième, quatorzième et quinzième jours seront passés à traverser une vaste plaine d'herbe haute. Parfois, la caravane rencontrera des tribus nomades vivant dans ces régions là. Dans la soirée du quinzième jour, la caravane atteindra une grande crevasse d'où jaillissent des mesas aux formes et aux couleurs variées. C'est cette zone que Moralo appelle les Terres Arides. La caravane campera pour la nuit en bordure du rift et tous se prépareront pour la descente de la falaise.

Le seizième jour, la caravane descendra dans les Terres Arides et traversera la région aussi rapidement que possible. Elle devra tout de même passer une nuit dans le Rift. Cette nuit là, les gardes seront particulièrement vigilants. On raconte en effet, qu'il n'y a des meutes de chiens Dharzi qui errent dans cette contrée.

Les estimations fournies par Moralo concernant les distances et la durée du voyage ont pour base une journée de 11 heures durant lesquelles la caravane est sensée progresser normalement. Cet horaire comprend une pause d'une demi-heure à midi ainsi que deux autres d'une demi-heure également, matin et soir, représentant le temps nécessaire au montage et au démontage du camp. On supposera qu'un

grand nombre de voyageurs se déplacent à pied et que les chariots chargés tirés par les boeufs, ne peuvent pas se déplacer beaucoup plus vite qu'eux. C'est un rythme extrêmement soutenu pour une caravane et certains personnages (des joueurs) risquent d'être épuisés après les longues journées de marche. Mais Gaccer et Moralo ont toujours l'habitude de faire vite et ils n'aiment pas modifier un programme ayant fait ses preuves. Bien sûr, l'allure de la caravane risque de varier en fonction d'éventuelles attaques de bandits et d'autres dangers inconnus.

Inspection de la Caravane

C'est dans la cours du caravansérail, près de l'auberge de la Colombe Pourpre, que se forme la caravane. Lorsque les personnages arrivent sur les lieux, ils assistent à l'agitation et à la confusion propres aux arrangements de dernière minute. Beaucoup de personnes se tiennent debout à discuter, tandis que les porteurs déchargent et rechargent rapidement les chariots. Un groupe de citoyens s'est rassemblé en face de l'auberge pour discuter affaires, politique et météorologie.

Parmi les nombreuses personnes étrangères que l'on peut voir ici, il y a l'un des organisateurs de la caravane, le lieutenant mercenaire qui est sous contrat pour la protéger et un ingénieur-mineur qui surveille le chargement de son matériel dans un chariot. Les autres caravaniers et voyageurs sont ailleurs, à régler des affaires de dernière minute.

Gaccer supervise le départ de la caravane. Il se montre, dans cette tâche importante, autoritaire, courant de place en place pour diriger la moindre manœuvre. Il s'arrête fréquemment, importunant alors le lieutenant de la garde avec des détails sans importance et prétendant lui apprendre son travail. Tout aussi fréquemment, il bavarde et se plaint auprès des citoyens rassemblés là, protestant contre la lenteur des caravaniers, les accusant de bâcler leur travail dès qu'il ne sont plus surveillés. Gaccer est l'un des deux associés qui organisent la caravane. Le second, Moralo, est occupé avec les paperasses et les arrangements de dernière minute dans sa chambre du caravansérail.

Si les personnages interrogent les porteurs, ceux-ci les enverront vers Gaccer. Celui-ci répondra à leurs questions concernant la caravane de façon cassante, d'interrompant à tout bout de champ pour interpellier les porteurs. Dans ses déclarations, il se limitera à des lieux communs, que tout à chacun au caravansérail connaît. Les caravanes ne sont pas organisées de manière régulière ; leur formation dépend des circonstances. Il n'existe pas d'horaire fixe et les itinéraires ne suivent aucune route pré-établie. La plupart des caravanes utilisent plutôt des mercenaires qu'une troupe de gardes permanents qui revient trop chère à entretenir. Rares sont les caravanes qui vont jusqu'à Karlaak, aucune ne va jamais à Nadsokor.

Les conditions à remplir pour se joindre à la caravane seront fonction des circonstances. Les jets de Persuasion et de Crédit ont une grande importance dans ce domaine. Gaccer commencera par demander le prix largement excessif, 400 GB par voyageur.

Ce prix comprend : les tentes, la cuisine, les soins prodigués aux montures, la protection et le transport des bagages. Si les joueurs s'occupent eux-mêmes de leur nourriture, transportent leurs propres bagages et fournissent leurs tentes, Gaccer abaissera les prix jusqu'à 150 GB. Si les joueurs font remarquer qu'ils peuvent renforcer la garde, ils

pourront convaincre Gaccer de baisser encore jusqu'à 100 GB, mais celui-ci insistera pour que le groupe participe à l'organisation des tours de garde et qu'il obéisse aux ordres donnés par le lieutenant mercenaire en cas d'attaque. Gaccer insistera lourdement sur son rôle de commandant.

S'il est questionné à propos du fret, Gaccer fera remarquer que les chariots sont à moitié vides pour ce voyage. En fait, Gaccer et Moralo transportent essentiellement des valeurs monétaires et des gemmes avec lesquelles ils veulent acheter les richesses du Désert des Larmes et des Forêts d'Org. Gaccer cachera ce but pour ne pas révéler la fortune transportée par la caravane. Si on le lui demande, Gaccer acceptera de transporter l'équipement des personnages dans les chariots pour un supplément de 1 GB pour 5 livres d'équipement, puisqu'il a de la place disponible. Si on l'interroge sur les autres voyageurs, Gaccer donnera une description vague et concise de chacun d'eux. Il présentera le groupe à l'ingénieur déjà présent. Si on insiste, il parlera des autres voyageurs plus en détail, mais il montrera beaucoup d'impatience et voudra constamment retourner surveiller le chargement des chariots. Si on l'interroge sur l'éventualité d'une attaque des bandits, Gaccer négligera cette possibilité, déclarant que lui et Moralo ont déjà conduit beaucoup de caravanes dans des conditions toutes aussi difficiles. Il a l'intention de voyager en sécurité et annonce que le trajet risque d'être mortellement monotone.

Toutefois, Gaccer se garde de révéler que bien que Moralo et lui aient déjà monté avec succès plusieurs caravanes, ils ont aussi subi dans le passé deux attaques qui les ont forcé à abandonner leur cargaison et à fuir pour sauver leur vie. Le capitaine des mercenaires ou Moralo donneront volontiers des informations plus exactes à ce sujet si les joueurs le leur demandent. Il y a régulièrement des attaques de bandits : au moins une pour cinq voyages. Ce sont de petites attaques qui ne sont guère difficiles à repousser. Dix bandits forment déjà un fort groupe et habituellement la garde est suffisamment intimidante pour décourager les brigands de lancer une attaque. Parfois, il y a aussi des accidents et des embuscades. Gaccer et Moralo se souviennent qu'ils ont par deux fois abandonné une caravane entière dans leur fuite. Généralement, les bandits ne sont pas avides de sang, ils se contentent facilement d'une petite part des richesses du convoi. Les autres dangers possibles comprennent les éléments naturels, les loups et la maladie. Il est reconnu que Troos et Org sont réellement des endroits dangereux. Au-delà d'Org s'étend le royaume des guerriers barbares. Ils sont ignorants et hostiles, mais on peut facilement les acheter avec de la verroterie. Si on ne les offense pas, ils peuvent se révéler être des gens très cordiaux. Si les joueurs désirent avoir l'avis du lieutenant sur l'organisation de la caravane, le maître de jeu se reportera à la description de ce dernier figurant dans la section "voyageurs et gardes de la caravane".

Le lieutenant de la garde, Iskimme, exprimera avec tact ses réserves sur la personnalité de Gaccer. Parlant de Moralo, il fera son plus beau compliment "Il me laisse faire mon travail sans m'ennuyer".

Le lieutenant est occupé à surveiller la préparation de la Caravane et aura peu de temps pour discuter avec le groupe, mais les personnages peuvent le convaincre de venir prendre un verre avec eux et de parler de la Caravane autour d'un bon repas après ses heures de service. Là, ils pourront poser toutes les questions qu'ils voudront sur les mesures de sécurité, les qualités et capacités des gardes payés pour protéger le convoi au cours du voyage. Iskimme

sera heureux de voir des guerriers expérimentés se joindre à la caravane et encouragera les personnages à critiquer les mesures de sécurité ou à en suggérer d'autres durant tout le voyage. Si un des personnages se présente comme étant un sorcier, Kim sera complètement intimidé et convaincu que rien ne peut arriver à une caravane protégée par un sorcier, il deviendra très confiant.

L'ingénieur-mineur se fera un plaisir de raconter son projet de prospection des minerais précieux du Désert des Larmes. La machinerie qu'il est en train de charger dans le chariot est lourde et compliquée : l'ingénieur explique au groupe comment la machine doit fonctionner pour forer. Pour plus de détails sur la personnalité et le passé de l'ingénieur, voir la section "Voyageurs et gardes de la caravane".

Les Voyageurs à l'Auberge

Moralo se trouve à la Taverne de la Colombe Pourpre. Il est en train de remplir des papiers et de conclure des arrangements de dernière minute avec des marchands et des voyageurs. Si les personnages veulent lui parler, il leur accorde quelques minutes. Les personnages peuvent voyager pour un meilleur prix, surtout s'ils mentionnent le fait qu'ils sont prêts à partager les corvées de garde.

Si un personnage révèle qu'il possède des capacités de sorcier, il lui offrira transport, nourriture et commodités gratuites : Moralo sait qu'un sorcier vaut son pesant d'or dans les terres sauvages. Moralo exposera avec franchise les dangers pouvant survenir au cours du voyage, mais il fera remarquer que ces dangers sont encore plus grands pour un petit groupe. Dans la mesure où les personnages sont intéressés par ce voyage, Moralo leur demandera de confirmer leur départ avec la caravane à l'auberge, avant l'heure du dîner. Entre temps, il suggérera aux personnages de se préparer en vue du voyage et de se rendre dans son propre entrepôt d'équipement d'expédition, de l'autre côté de la rue.

Si les personnages le questionnent sur les autres voyageurs, Moralo donnera leur nom et les poussera à faire leur connaissance avant le voyage du lendemain. Tous les voyageurs se sont arrêtés à la Colombe Pourpre. Lubos, Meloni, Agropos, Gim et Takormen Tis sont actuellement dans la salle à manger de l'auberge.

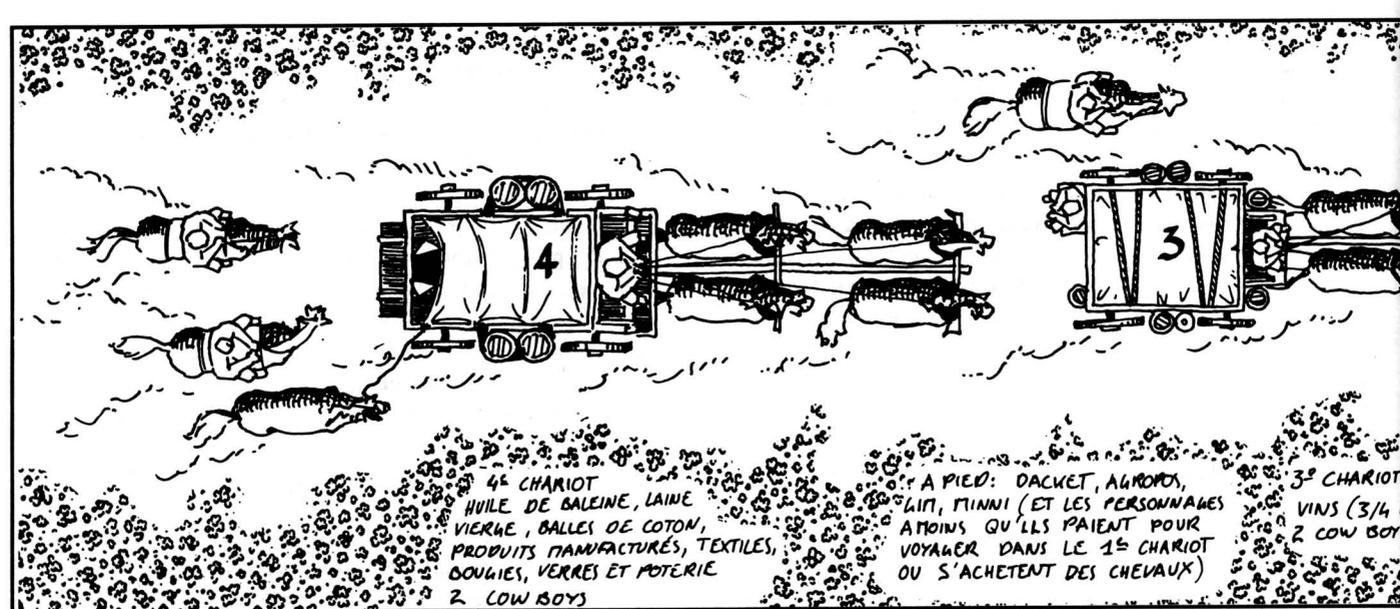
Lubos et Meloni sont à une table en train de savourer un repas copieux, tout en discutant avec enthousiasme de leur voyage, de leur adorable fille, de leur gendre et de leur nouveau petit fils.

Agropos est assis seul, apparemment isolé, une grosse boîte contenant ses biens posées à ses pieds. Si les joueurs s'assoient pour discuter avec lui, ils devront lui arracher chaque parole de la bouche.

Gim est assis dans un coin reculé, devant une chope de bière à peine entamée. Il surveille ouvertement les personnages et s'il est questionné, ses réponses seront brusques et directes. Il ne tolérera qu'une brève discussion, puis demandera poliment à pouvoir jouir de sa tranquillité.

Quant à Takormen Tis s'est accaparé l'un des serveurs et le saoule avec ses contes sur les splendeurs et la pompe de la cour. Si les personnages désirent l'écouter, Takormen Tis sera enchanté de les ennuyer eux aussi avec ses histoires.

À la nuit tombée, tous les voyageurs retournent à l'auberge. Les personnages pourront alors les rencontrer séparément, ou les observer attentivement. Dacket est bavard et amical. Minni garde d'abord ses distances, surtout avec les



4^e CHARIOT
 HUILE DE BALEINE, LAINE
 VIERGE, BALLES DE COTON,
 PRODUITS MANUFACTURÉS, TEXTILES,
 BOUGIES, VERRES ET POTERIE
 2 COW BOYS

A PIED: DACKET, AGRICOLTES,
 LIT, FINNI (ET LES PERSONNAGES
 ATTOINS QU'ILS PAIENT POUR
 VOYAGER DANS LE 1^{er} CHARIOT
 OU S'ACHETENT DES CHEVAUX)

3^e CHARIOT
 VINS (3/4)
 2 COW BOYS

hommes, mais elle s'adoucit rapidement au contact de Freyda ou de toute autre femme à l'esprit libre. Oborik avale une légère collation et regagne directement sa chambre afin de profiter d'une bonne nuit de repos. Lecht et Redd assument leurs fausses identités très bruyamment, dérangeant tous les pensionnaires de l'auberge. On n'entend qu'eux dans la taverne. Ils "murmurent" de manière à être entendus de tous. Ils s'afficheront ainsi tant qu'il y aura un auditoire, puis iront finalement se coucher.

Préparatifs du Groupe

Ayant discuté de l'expédition avec les organisateurs de la caravane et ayant considéré la route à suivre, les personnages devront s'équiper en prévision des jours à passer dans les étendues sauvages. Lorsqu'ils achèteront leur équipement, les personnages auront tout intérêt à utiliser leurs talents en "Persuasion" et "Crédit". Il apparaît rapidement qu'en raison de sa position d'héritière de la fortune de Nikorn, Freyda dispose d'un crédit particulièrement important.

Le choix de l'équipement et des provisions jouera certainement un rôle important dans l'aventure. Comme la caravane risque d'être attaquée et dispersée, les personnages doivent être préparés à survivre par eux-mêmes dans ces terres sauvages. S'ils négligent la préparation d'un tel voyage, ils risquent d'en souffrir par la suite.

Le groupe peut choisir de se déplacer entièrement à pied ou entièrement à cheval ou bien laisser chaque individu libre de décider de son moyen de locomotion. Il est possible de louer des animaux de bât et de les charger de provisions. Le groupe peut décider d'être relativement indépendant de la caravane, ou de dépendre d'elle pour se nourrir et s'abriter. Les joueurs devront également veiller à ce que le paquetage de leurs personnages ne soit pas trop volumineux.

Si le groupe néglige quelque chose d'important, le maître de jeu pourra lui faire des suggestions par l'intermédiaire d'Alnino, un explorateur expérimenté.

Les personnages devraient penser à acheter au moins les objets suivants : des provisions pour les membres du groupe (et les animaux s'il y en a), des vêtements chauds, des tentes ou des abris équivalents, des animaux de monte et/ou de bât, des armes de rechange, et tout le petit équipement : cordes,

torches, briquets, etc...

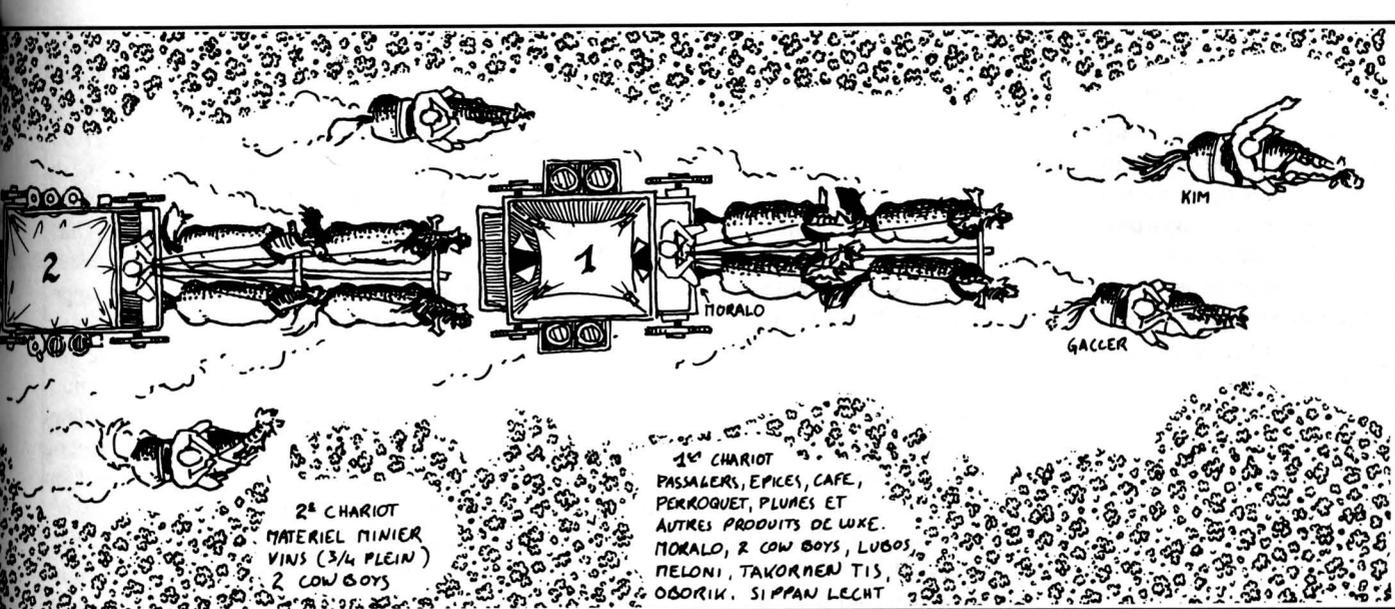
Les personnages devront préciser combien d'argent en liquide ils emportent avec eux dans le but de payer leur nourriture et leur logement lorsqu'ils traverseront des zones civilisées. En prévision de l'attaque de bandits, cet équipement sera soigneusement détaillé et réparti. A tout moment de la partie, les joueurs devront pouvoir renseigner le maître de jeu sur la localisation de l'équipement de leurs personnages. S'ils décident de le récupérer avant de fuir la caravane, ils devront également pouvoir indiquer combien de temps sera nécessaire pour le trouver et l'emporter. Ces prévisions sont importantes. Par exemple, si leurs provisions se trouvent dans un chariot sur lequel les bandits ont mis la main, les personnages devront se nourrir exclusivement des produits de la région où ils se trouvent.

Sur la Route

La "journée type" de la caravane débute juste avant l'aube. La dernière garde de la nuit réveille les cuisiniers, ainsi le repas est déjà prêt lorsque les caravaniers s'éveillent. On rassemble ceux qui ont passé la nuit dans une auberge locale. Tandis que les voyageurs prennent debout une légère collation, accompagnée de thé chaud, les conducteurs de la caravane démontent les tentes, attellent les chevaux et s'apprêtent au départ. Les chariots s'ébranlent peu après l'aube.

La caravane est formée d'une file de quatre grands chariots bâchés semblables à ceux des bohémiens. Les voyageurs, qu'ils soient à pied ou à cheval, ne s'en éloignent guère. Moralo est assis dans le premier chariot à côté du conducteur. Les cuisiniers et les palefreniers se trouvent dans les autres chariots en compagnie des autres conducteurs. Gaccer chevauche devant avec Iskimme. Les gardes, montés, sont divisés en cinq groupes de deux. Les deux premiers partent en avant et surveillent la route, la quittant parfois pour inspecter la campagne environnante à la recherche des signes avant coureurs d'une embuscade. Les autres groupes précèdent et suivent de près la caravane, ainsi que sur chacun de ses flancs.

Les voyageurs sont libres de choisir leur place dans la caravane. Certains personnages chevauchent en tête avec le lieu-



tenant et Gaccer, d'autres seront à côté des chariots, bavardant et admirant le paysage. Les gardes déconseilleront aux voyageurs de rester à la traîne lors de la traversée des régions dangereuses, mais une fois engagée sur une piste sûre, la caravane s'étirera sur une grande distance.

De nombreux arrêts sont prévus, au cours des journées, destinés aux voyageurs et à leur monture afin de leur permettre de se reposer et de se désaltérer. A midi, il y a toujours une pause demi-heure durant laquelle gardes et voyageurs avalent un repas froid. Les gardes changent de position à peu près toutes les heures pour briser la monotonie du voyage et une heure environ avant la fin du jour, les éclaireurs partent en avant afin de chercher un lieu de bivouac approprié.

A peu près une demi-heure avant le coucher du soleil, la caravane s'arrête pour la nuit. Les chariots sont mis en cercle et les tentes montées par les conducteurs. Les palefreniers s'occupent des chevaux et aident les gardes à rassembler du bois pour le feu. Les cuisiniers préparent le dîner de manière à ce qu'il puisse être servi peu après la tombée de la nuit. Les chevaux sont gardés à l'intérieur du cercle des chariots lorsque la caravane est dans un territoire peu sûr.

Après dîner, la compagnie s'assied autour du feu pour partager boissons et contes avant de se retirer. Quelques voyageurs restent éveillés très tard et tiennent compagnie à la première garde. Les palefreniers et les conducteurs dorment dans les chariots. Des groupes de deux personnes montent la garde à partir de dix heures et ce jusqu'à l'aube. Elles sont de deux heures chacune et consistent à entretenir le feu, ainsi qu'à faire régulièrement quelques rondes autour du camp. Comme il y a quatre gardes et cinq groupes de sentinelles, chaque groupe peut se reposer complètement une nuit sur cinq.

Plus la caravane s'éloigne de Bakshaan, plus la halte des villes et des villages décroît, mais tous ont des auberges décentes, réservées au commerce caravanier. Nouveau Temple est une ville mineure mais attirante, avec une taverne plaisante et deux chapelles à l'architecture remarquable, l'une bâtie récemment dédiée à Donblas et une autre plus ancienne dédiée à Grome.

Le Moulin de Garret se limite à un espèce de cours longée par la route. La taverne fournit des vivres et des divertissements

de bonne qualité. Le numéro d'une petite paysanne à la voix douce est particulièrement remarquable.

Ryon est un village miteux, avec une auberge minable : les gens semblent loin d'être prospères, mais tout le monde arrive à trouver assez d'argent pour aller boire une bière à l'auberge à la tombée de la nuit. Celle-ci est bruyante et animée jusque tard dans la nuit et les ivrognes s'en prennent quelques fois aux voyageurs.

Azoth est un rude camp de bûcherons qui a été blessé dans un accident au cours d'un abattage d'aulnes. Il s'est construit un établissement modeste mais confortable et la diligence dont il fait preuve ainsi que la qualité de son service sont les garants de sa prospérité.

Les deux nuits suivantes, la caravane campera loin de toute ville ou village et tous devront dormir dans les tentes ou les chariots.

Le camp de Surrey est un poste marchand destiné aux chasseurs et aux trappeurs qui y ramènent des fourrures de castor et de vison ainsi que des viandes exotiques provenant des collines de l'Ouest de la Varkalk et de l'amont, du côté des forêts d'Org. Tout est commerce ici ; une atmosphère tendue y révèle une certaine anxiété face aux dangers des régions inconnues. Les habitants de ce petit bourg parlent des raids des mendiants de Nadsokor, des tribus d'hommes sauvages d'Org, dans la forêt de Troos, de lions sanguinaires, de meutes de loups et d'ours gigantesques qui hantent les bois lorsque la nuit est tombée.

Interactions entre les Personnages

Le maître de jeu devra demander aux aventuriers quelle place ils ont choisie dans la caravane et quelles armes ils portent sur eux. Il devra également engager des conversations avec les membres de la caravane, particulièrement le soir lorsque tout le monde est réuni autour du feu. Moralo et Gaccer raconteront avec plaisir de nombreuses histoires à propos d'Ilmiora si cela intéresse les joueurs. Gim, Lecht et Redd agiront de façon bizarre durant toute la journée, alimentant les soupçons des aventuriers. Si les joueurs ignorent résolument toutes les opportunités de jouer leur personnage, faites se dérouler rapidement le voyage et passez directement à l'embuscade des bandits.

Les Bandits

Le troisième soir, Sippan, Lecht et Mosgue Redd quittent discrètement le camp pour faire leur rapport à Bow Mennen, le chef des bandits. A moins que les joueurs n'aient décidé de surveiller particulièrement ces deux gailards, ils ne découvriront leur absence que le lendemain matin, lorsque la caravane s'éveillera. Mais si les joueurs ont établi leurs propres gardes la nuit, ou s'ils ont un autre moyen de savoir si quelqu'un quitte le camp, le maître de jeu devra faire jouer cette évasion.

Les espions attendront la fin de la troisième garde et tenteront tous deux de s'éclipser discrètement (effectuez un jet sous Déplacement Silencieux pour voir s'il réussissent à ne pas éveiller l'attention des gardes en faction). Ils courent jusqu'à un cours d'eau où l'on a dissimulé à leur intention deux montures. Ils chevaucheront le long de la route une partie de la nuit, puis se cacheront pour vérifier s'ils n'ont pas été poursuivis. Ensuite, les espions se hâteront le long de la route pour rejoindre le chef des bandits au point de rendez-vous prévu et lui donneront tous les détails concernant la vie quotidienne de la caravane et son système de protection. Il est possible que les brigands ne puissent pas s'échapper. Les bandits attaqueront tout de même. Bow Mennen est extrêmement confiant (étant donné sa supériorité numérique écrasante). D'autre part, il connaît déjà, compte tenu des rapports faits par les espions qu'il entretient à la taverne de Ryon, les voyageurs que l'on peut rançonner. Freyda vaut une rançon très élevée.

Au lieu d'empêcher les espions de s'échapper, les personnages peuvent les suivre, ouvertement ou subrepticement. Si les joueurs les suivent ouvertement, les brigands essaieront de leur tendre une embuscade un peu plus loin sur la route. Si le groupe semble trop puissant, les espions essaieront de disparaître dans la forêt, en comptant sur le fait que les personnages ne connaissent par la région. Si les personnages réussissent à suivre les espions jusqu'au lieu de rendez-vous, ils trouveront un groupe de cavaliers quelques kilomètres plus loin sur la route, attendant les bandits pour les mener à leur chef. Dans ce cas, il est possible que les personnages quadrillent les environs, trouvent le camp des bandits, retournent à la caravane, rassemblent les gardes et lancent avec eux une attaque surprise.

Si les personnages fouillent la place forte des bandits, ils ne découvriront personne d'autre que Pilarmo lui-même, assis dans un coin boueux, l'air totalement découragé. S'ils découvrent Pilarmo, les personnages peuvent changer de stratégie pour traiter avec les bandits et essayer de marchander avec Bow Mennen pour qu'il leur soit remis. Ce dernier sera tout à fait ouvert à une telle proposition. Le chef des brigands, comme beaucoup, admirait Nikorn. Jamais il n'avait attaqué une de ses caravanes et c'est avec colère qu'il apprit sa mort. Il acceptera à deux conditions : que Pilarmo et Freyda combattent immédiatement en duel à mort et que Bow Mennen puisse y assister. Après le duel, Bow Mennen laissera les personnages partir en paix. S'il ne peut obtenir Pilarmo, le groupe peut décider de rassembler une petite troupe dans la ville voisine de Ryon. Ce rassemblement devra être dirigé par son officier de police, représentant du gouverneur local, qui est aussi, malheureusement, un collaborateur de Bow Mennen et de sa bande.

Toute tentative pour obtenir l'aide des gens du pays ou des autorités légales provoquera l'envoi d'un messenger auprès de Mennen. Prévenu du danger, celui-ci aura largement le temps d'évacuer son camp. Aussi, à l'arrivée des personnages et de la milice, le camp sera déjà levé. Les gens du pays, un peu irrités de cette chasse au dahut, suggéreront que le site n'est rien d'autre qu'un simple camp de chasseurs. Il est possible que les bandits puissent être pistés, mais ils connaissent parfaitement les environs et échapperont inévitablement aux personnages. -

Les bandits ont établi un camp le long d'une crête surplombant la route. Ce camp provisoire est pour une nuit. Leur camp de base se trouve à l'est à une journée et demi de cheval. Il est à quatre kilomètres environ de l'endroit où s'arrête la caravane pour la troisième nuit. Le chef des bandits attend le rapport de ses espions, puis déploie ses hommes en fonction des renseignements reçus. Sa stratégie est expliquée plus loin, mais elle devra être revue si les joueurs ont apporté des améliorations significatives à l'organisation défensive de la caravane. Bow Mennen est intelligent et expérimenté ; il ne laissera rien au hasard. Le camp provisoire est situé de l'autre côté d'une crête pour que les bandits ne puissent pas être entendus depuis la route. Toutefois, un personnage peut essayer de trouver les traces de cavaliers ou d'hommes à pied quittant la route. Il devra alors chercher bien au delà du site de l'embuscade car les bandits n'ont quitté la route que loin de la zone en question.

Le chef des bandits convoite les richesses transportées dans les chariots. Puisque ceux-ci sont à moitié vides et que les marchandises transportées ne sont pas suffisantes pour assurer du profit de la caravane, il suppose que Gaccer et Moralo convoient beaucoup d'argent liquide. Les seuls renseignements que Bow Mennen possède à propos des voyageurs sont ceux que lui ont fourni ses espions. Au cours de l'attaque, lui et ses hommes évitent de tuer les personnes dignes de rançon. Les espions l'auront renseigné à ce sujet. Freyda et tout autre personnage ayant du sang noble ou des parents riches, sont destinés à être rançonnés, alors que le reste des voyageurs est, de ce point de vue, moins intéressant.

Bow Mennen, le chef des bandits, est un brigand rusé et bien organisé. Il contrôle une grande troupe formée d'individus de la région, attirés de temps en temps par le brigandage. Il fonde son autorité sur une impressionnante liste de succès et un partage généreux du butin. Sa tactique est simple. Il lance une série de raids rapprochés, puis disperse son groupe pour six mois ou un an, après quoi tout le monde se réunit dans un lieu de rendez-vous convenu à l'avance. Après quelques entreprises profitables, Bow peut se permettre de vivre dans le confort et non sans connaître l'existence incertaine de la plupart des hors la loi. Il a rassemblé autour de lui un grand nombre de mercenaires sans emploi et d'anciens soldats. Ceux-ci forment un noyau de vétérans autour duquel vient se greffer le gros de ses forces : de nombreux fermiers, bûcherons, marchands et chasseurs. Ceux-ci allient l'entraînement propre aux miliciens à celui plus caractéristique des personnes vivant au contact de la nature sauvage. Commandés par Bow et encadrés par des soldats expérimentés, les bandits font preuve d'une organisation et d'une discipline tout à fait remarquables.

Bow Mennen (chef des bandits)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	14	15	16	16	10

Points de vie : 18

Armure : demi-plaque

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Arc simple	80 %	-	1D8+1+1D4
Epée large	85 %	75 %	1D8+1+1D6
Ecu	-	50%	-

Compétences : Embuscade 89 %, Equilibre 24 %, Grimper 26 %, Dissimuler 61 %, Eviter 59 %, Premiers Soins 27 %, Se Cacher 49 %, Sauter 41 %, Ecouter 49 %, Mouvement Silencieux 49 %, Eloquence 50 %, Persuader 64 %, Lire et Ecrire le Commun 70 %, Parler le Commun 70 %, Equitation 70 %, Chercher 23 %, Nager 36 %, Culbuter 22 %.

Conjurations : Elémentaires de la Terre 94 %, Elémentaires du Feu 21 %, (50 % de chance de perdre le contrôle des élémentaires du feu à cause de son entraînement imparfait de sorcier indépendant)

Bandit Moyen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	12	12	10	15	10

Points de vie : 15

Armure : cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Arc simple	40 %	-	1D8+1+1D4
Epée courte	60 %	60 %	1D6+1+1D6

Compétences : Embuscade 61 %, Equilibre 20 %, Grimper 20 %, Dissimuler 51 %, Eviter 25 %, Premiers Soins 23 %, Se Cacher 45 %, Sauter 35 %, Ecouter 55 %, Mouvement Silencieux 40 %, Equitation 65 %, Chercher 20 %, Voir 51 %, Parler le Commun 70 %, Nager 36 %, Culbuter 20 %.

Bandit possédant un entraînement de Milicien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	10	9	8	10	10

Points de vie : 13

Armure : Cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Arc simple	30 %	-	1D8+1
Epée courte	50 %	50 %	1D6+1

Compétences : Embuscade 59 %, Equilibre 10 %, Grimper 10 %, Eviter 22 %, Premiers Soins 20 %, Se Cacher 43 %, Sauter 15 %, Ecouter 53 %, Mouvement Silencieux 38 %, Equitation 30 %, Chercher 10 %, Voir 38 %, Parler le Commun 70 %; Nager 26 %, Culbuter 10 %

sont d'une surprenante respectabilité. Plusieurs d'entre eux sont mariés et mènent des existences tout à fait exemplaires dans les villes et les villages du pays. Ils racontent à tout le monde qu'ils ont de petits contrats de mercenaires et personne ne soupçonne la vérité. Il y a également d'anciens soldats, des voyous, des barbares et des voleurs de première classe dans le clan de Bow, mais ils s'entendent tous bien. Bow ne s'attend pas à ce qu'ils risquent leur vie sans avoir en contrepartie de notables chances de s'enrichir. Plutôt que tuer les voyageurs, ils préfèrent les capturer afin de les rançonner. Les bandits n'ont pas l'intention de se laisser prendre vivant, sachant que le brigandage de grands chemins est passible de la peine de mort. Ils battront en retraite s'ils ont le dessous, combattront à mort s'ils sont acculés. En général, cependant, Bow est attentif à s'aménager la possibilité d'une retraite rapide. Bow a acquis ses talents en magie auprès d'un sorcier autodidacte qui assistait les brigands lors des combats. Quand ce personnage est devenu trop vieux pour ce genre d'aventure, Bow s'est arrangé pour étudier la sorcellerie avec lui pendant les longues périodes calmes séparant deux campagnes. Pour fournir une source d'argent au vieil homme ce faisant, il a pris goût à la sorcellerie. Après la mort du sorcier, il a continué à étudier et à pratiquer seul. Il conjura des élémentaires de la terre, êtres lents et moins versatiles dans leur comportement que les élémentaires du feu qu'il contrôle moins facilement. Aussi hésite-t-il à les convoquer. Le vieux sorcier est mort avant que Bow n'ait fini ses études et ce dernier a appris seul à conjurer les élémentaires du feu. Si Bow réussit à invoquer une salamandre, il y a 50 % de chances qu'elle se libère de son contrôle et commence à lancer des jets de flammes au hasard, incendiant ainsi les forêts environnantes. Après trois jets de flammes, l'élémentaire est épuisé et disparaît.

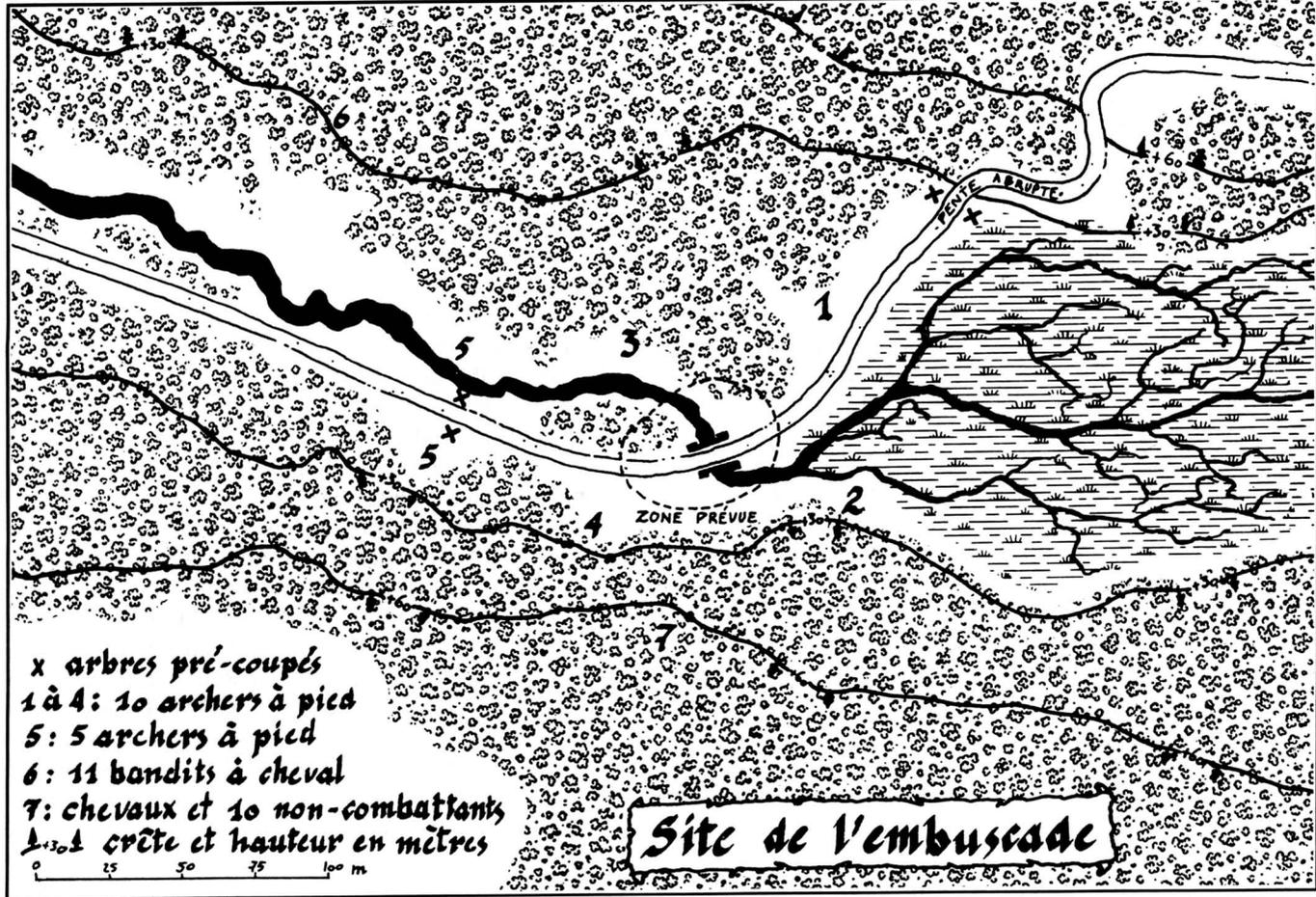
La Stratégie des Bandits

Les bandits montent leur embuscade dans une dépression en forme de bol, située entre deux crêtes. La route traverse cette cuvette, la pente est suffisante pour poser des problèmes aux chariots. Des archers couronnent la crête, ils sont dissimulés à la lisière des bois environnants. La pente, très rude, ralentit toute attaque lancée contre les archers.

Les vitesses de déplacement sont de 30 mètres par round dans les bois et de 60 mètres par round sur la route. Si quelqu'un se déplace silencieusement tout en restant dissimulé, il ne peut parcourir de 3 mètres par round. Cette protection enlève 20 % aux chances de toucher des archers. La visibilité porte à 24 mètres environ en forêt.

Il y a six escouades de bandits. Les groupes un à quatre comprennent 10 archers chacun (bandits possédant un entraînement de miliciens), ils se cachent à 30 mètres de la route, et en réponse à un signal convenu à l'avance, ils avanceront de façon à ce qu'on puisse les voir de la route. Le groupe un s'est placé au nord-est du lieu d'embuscade, le groupe deux au sud-est, le groupe trois au nord-ouest de la route et le groupe quatre au sud-ouest. Deux hommes des groupes un et deux, cachés à 6 mètres de la route, ont été postés à environ cent mètres en arrière du lieu de l'embuscade. Ils devront abattre des arbres pré-sciés sur la route afin d'empêcher toute possibilité de fuite vers l'Est.

Les bandits forment un groupe dont certains membres



Le groupe cinq est formé de 10 vétérans expérimentés (bandits moyens). Cette escouade est divisée en deux groupes de cinq hommes, dissimulés de chaque côté de la route. Leur première mission est d'éliminer tout éclaireur qui s'écarterait de la route. Ils doivent aussi abattre deux autres arbres déjà sciés à l'ouest du lieu de l'embuscade, une fois que la caravane les aura dépassés. C'est à ce moment que les bandits ont le plus de chance de perdre l'effet de surprise. Si un éclaireur ou l'un des aventuriers remarque les arbres déjà sciés ou les bandits dissimulés dans les bois et s'il arrive à donner l'alerte avant que le groupe cinq ne s'occupe de lui, l'effet de surprise sera perdu. Si des éclaireurs avancés pénètrent dans la zone, le groupe cinq, posté en embuscade, doit décider s'il attaque ou s'il les laisse passer en espérant qu'ils ne remarquent rien de particulier. Le maître de jeu devra faire un jet sous la compétence "Se Cacher" des bandits s'ils laissent passer les éclaireurs, puis ceux-ci devront réussir un jet de Vue pour remarquer les hommes camouflés. Si les jets de dissimulation de l'escouade cinq sont réussis, les éclaireurs ont un malus de 30 % à leurs jets de Vue. Si les membres du groupe cinq décident d'éliminer les éclaireurs en leur tendant une embuscade, ceux-ci devront faire un jet de Vue pour éviter d'être surpris. S'ils survivent à la période de surprise initiale, ils pourront alors donner l'alerte.

Le groupe six comprend dix vétérans et Bow Mennen en personne, tous montés. Ils sont bien dissimulés sur la crête à environ 1200 mètres de la route et 60 mètres à l'ouest des arbres destinés à être abattus afin de bloquer les arrières de la caravane. Ils ont une position avantageuse, qui leur permet de surveiller la route et d'entendre les signaux de tous les chefs

de groupe des bandits.

Ils devront aller jusqu'à la route après le passage de la caravane et lui couper tout espoir de retraite. Ils forment aussi une réserve d'hommes prêts à passer à l'attaque et à fournir une aide magique si la caravane malgré une grêle de flèches, refusait de se rendre. Depuis sa position avantageuse, Bow peut aussi utiliser son groupe de vétérans pour improviser une attaque si le plan prévu tourne mal. Si l'alerte est donnée, son groupe descendra de cheval et avancera l'arc au poing afin de retarder toute tentative de fuite. Le demi-tour effectué par les chariots sur la route étroite entraînera inévitablement une certaine confusion. Quelques flèches tirées au bon moment peuvent alors créer suffisamment de dégâts pour que le reste des bandits puisse se réorganiser et appliquer le plan B. Si la garde de la caravane se révèle vulnérable, Bow peut tenter de se lancer dans une escarmouche contre elle à la tête de ses vétérans montés.

Plan A.

Le signal de l'attaque est donné par la chute de deux grands arbres sur la route suivie par la caravane. A ce signal, les groupes 1 à 4 avancent de 6 mètres (pour être juste à la limite de visibilité) et tirent deux volées de flèches par surprise. Il y a un malus d'attaque de 10 % car ils tirent à travers un feuillage épais. Ils continueront jusqu'à ce que les voyageurs et les gardes se soient mis à l'abri ou qu'ils chargent les bandits dans les bois. Si nécessaire, les bandits tueront les chevaux pour empêcher de faire retraite. Toutefois ils ont de la valeur et personne ne voudra les abat-

tre, à moins que son chef de groupe n'en donne l'ordre. Si la garde de la caravane s'est mise à couvert et qu'il n'y a aucun signe de contre-attaque, les archers cessent le tir après quelques rounds et le chef du groupe cinq demande à la caravane de se rendre. Il souligne avec maints détails la situation fâcheuse de la caravane et promet que personne ne sera blessé si tout le monde abandonne ses armes et s'avance à découvert. Il exprime sa sollicitude pour les blessés qui ont besoin de soins, et menace de lancer une nouvelle attaque avec des flèches enflammées si la caravane ne se rend pas. C'est du bluff, il y a trop de risques de détruire des marchandises de valeur et de provoquer un incendie de forêt. Si l'offre de reddition est acceptée, le chef du groupe cinq appelle Bow et son groupe pour qu'ils descendent sur la route et supervisent le désarmement des gardes et des voyageurs.

Si les gardes se lancent dans les bois pour attaquer les bandits, ceux-ci continuent à tirer de leurs positions jusqu'à ce que la menace d'un combat au corps à corps se précise. Ils lâchent alors leur arc, saisissent leur arme de mêlée sur ordre du chef de groupe et chargent vers le bas de la colline afin de stopper la contre-attaque.

Si la contre-attaque est bien organisée et la résistance très vive, le chef du groupe cinq ordonne aux groupes un et quatre de se mettre à couvert pour un round, de prendre leurs armes de combat, puis de se lancer au corps à corps. A ce signal, le groupe de Bow doit remonter la route à cheval et attaquer l'arrière de la caravane. S'il en a le temps, Bow essaiera de conjurer rapidement un élémentaire de la terre et utilisera le gnome pour attaquer la caravane. L'ordre a été donné à tous d'ignorer les combattants désarmés ou blessés et de les abandonner au groupe de nettoyage et de réserve, le groupe cinq. Si l'attaque tourne mal, Bow ordonne la retraite et utilise les groupes cinq et six pour couvrir la fuite. Les escouades doivent grimper sur la crête sud où les attendent des chevaux gardés par un petit groupe de non-combattants.

Si l'issue de l'assaut ne s'est pas décidé au bout de dix rounds, mais que Bow n'a pas sonné la retraite, le groupe cinq doit approcher par l'arrière et attaquer. Pendant la retraite, les bandits essaient de rassembler les blessés et se couvrent mutuellement dans leur fuite vers la crête. Quelques uns peuvent se sacrifier héroïquement pour ralentir la poursuite ; les hommes du groupe de Bow sont particulièrement durs et prêts à faire ce sacrifice. Parmi les autres, ceux qui atteindront la crête utiliseront leurs arcs pour couvrir la fuite des retardataires.

Si les personnages essaient de s'enfuir à pied ou à cheval, les hommes de Bow les poursuivront immédiatement car leur capture leur vaudra un rançon confortable. Cependant, si le groupe paraît puissant, les hommes de Bow se contenteront de poursuivre un ou deux des personnages ainsi que le reste de la caravane, puisque cela présente moins de risques. Essayez de faire en sorte que les bandits capturent au moins un des personnages, de préférence Freyda. Cela devrait encourager les personnages à aller jusqu'au camp des bandits pour secourir leur amie et donc trouver Pilarmo.

Les groupes un à quatre n'ont pas à faire de jet pour Se Cacher, puisqu'ils ne sont pas visibles depuis la caravane. Comme le chef a eu le temps d'inspecter personnellement l'embuscade, seul son jet d'Emboscade a besoin d'être

réussi pour que tous les bandits attaquent par surprise, comme indiqué dans les règles. Le groupe cinq doit réussir ses jets d'"Emboscade", "Se Cacher" et de "Mouvement Silencieux" (suivant les circonstances) s'il rencontre des éclaireurs avancés.

Plan B

Si la caravane reçoit un signal d'alerte de la part de ses éclaireurs et tente d'éviter le lieu de l'embuscade, Bow Mennen et le groupe six essaient de ralentir la fuite de la caravane en se lançant dans une série d'escarmouches : chevauchant jusqu'à être à portée de flèche, ils tirent quelques volées, puis repartent à cheval pour se remettre en position. Pendant ce temps, les groupes un à cinq doivent se déplacer rapidement pour former des lignes d'escarmouches parallèles à la route. Les groupes un à quatre doivent essayer de remettre les archers en position d'encerclement, alors que le groupe cinq rejoint le groupe six pour harceler l'arrière de la caravane. Si les chefs des groupes un à quatre signalent à Bow qu'ils ne peuvent soutenir le train de la caravane, Bow devra improviser un autre plan ou abandonner l'attaque.

Déroulement de l'Emboscade

Les joueurs sont mis de front à la tête de la défense de la caravane lorsque dans les premiers instants de l'attaque le lieutenant de la garde, Iskimme est mortellement blessé par flèche. Moralo et Gaccer se tournent alors vers un des personnages qu'ils savent être un guerrier expérimenté : ils lui demandent de prendre en main la défense de la caravane et discutent avec lui de l'opportunité d'une reddition. Toute suggestion émanant du reste du groupe est acceptée avec joie. Moralo et Gaccer avouent au groupe que c'est la plus forte et la mieux organisée des attaques qu'ils aient jamais vues et ils doutent beaucoup de pouvoir défendre la caravane. Moralo préfère éviter de répandre inutilement le sang dans une défense sans espoir, alors que Gaccer devient complètement hystérique à l'idée d'abandonner les richesses de la caravane aux bandits. Ils affirment aux joueurs qu'il y a de fortes chances pour que les bandits prennent certains d'entre eux en otage, en vue de les rançonner. Les défenseurs de la caravane sont largement inférieurs en nombre et leur situation est tactiquement défavorable. Gaccer, Moralo et Gim se rendent rapidement compte que la fuite est la meilleure solution, la reddition et la rançon étant une deuxième éventualité presque aussi valable. Les personnages fourniront peut-être une aide importante et inattendue aux défenseurs de la caravane. Leurs talents de sorciers pourraient s'avérer très utiles et certains joueurs arrivent toujours à surprendre les maîtres de jeu avec des plans qui fonctionnent, même dans des situations désespérées. Néanmoins, les joueurs sont sensés perdre cette bataille. Le tout pour eux sera de la perdre avec panache.

Les personnages peuvent décider, dès le début de l'embuscade, qu'il est grand temps de quitter la caravane et de fuir, à pied ou à cheval. Dans ce cas, ils devront se séparer de la majeure partie de leur équipement et du reste des membres de la caravane qui se rendront probablement, pour être relâchés ou rançonnés, après que les chariots aient été pillés. Dans ce cas, une poursuite endiablée pourrait avoir

lieu, surtout si l'identité des membres du groupe est connue et qu'il y a raison d'espérer une rançon substantielle. Si le groupe des joueurs s'échappe à cheval, seuls le chef des bandits et le groupe six sont en selle à ce moment là et il leur faudra un certain temps pour se frayer un chemin à travers la caravane afin de poursuivre un personne fuyant vers l'est le long de la route. Si les personnages se dirigent vers le nord, le sud ou l'ouest, ils auront plus de chances d'être poursuivis et s'ils sont à pied, il est presque certain qu'ils se feront rattraper. Le maître de jeu devra décider du nombre de bandits envoyés à la poursuite des personnages, en fonction du succès de l'embuscade à ce moment là et de l'empressement avec lequel Bow désire capturer le groupe.

Si le groupe est rattrapé, le maître de jeu devra improviser un terrain pour un combat rapide. Les bandits n'insisteront pas et ne prendront pas de risques, car ils sont déjà sûrs de profiter du butin de la caravane, mais ils doivent capturer au moins un des personnages du groupe (pour permettre la découverte de Pilarmo). S'il parvient à s'échapper, le groupe devra voyager seul jusqu'au prochain village où il apprendra que Pilarmo a été capturé par des bandits et qu'il est gardé prisonnier pour être rançonné dans un endroit inconnu.

Il est possible que les joueurs essaient de défendre leur position et les autres voyageurs de la caravane. Aussi futile que puisse paraître ce geste une fois que les personnages auront pris conscience de leur infériorité numérique, cela n'en reste pas moins un geste noble. Si c'est le cas, la bataille devra être jouée jusqu'à sa conclusion. Les bandits donnent à la caravane de nombreuses occasions de se rendre. Ils peuvent rester à distance et exterminer les chevaux pour souligner l'inutilité de toute résistance. Si la caravane

arrive à briser l'encerclement et à semer ses poursuivants, les voyageurs partent immédiatement et retournent au dernier avant-poste où ils sont passés. S'ils s'avancent plus avant vers l'est, ils ne trouveront ni confort, ni abri. Les personnages, bien sûr, veulent continuer à suivre la piste de Pilarmo, mais à leur insu (s'ils n'ont pas été capturés), celle-ci mène droit au camp des bandits. Si les personnages réussissent à éviter tout contact avec les brigands, faites leur prendre connaissance de la capture de Pilarmo par l'intermédiaire de rumeurs de village.

Si la caravane toute entière est capturée, les aventuriers sont gardés prisonniers dans l'attente d'une rançon. Une telle affaire prendra du temps et comportera des risques, mais Freyda a des liens (qui lui sont inconnus) avec Bow Mennen et il y a de grandes chances pour que le chef des bandits les libère.

Prisonniers des Bandits

Si les personnages sont capturés, Bow les interrogera afin de déterminer le montant de la rançon. Bow a une très grande estime pour les hommes braves et honorables et les femmes trempées du même acier. Avant l'interrogatoire, les personnages découvriront qu'un Pilarmo découragé végète derrière les palissades du camp de Bow Mennen. Le maître de jeu, à travers Bow, devra marchander avec les personnages s'ils veulent obtenir leur liberté.

Bow Mennen entretenait des relations fructueuses avec Nikorn, le père de Freyda. Il enrage lorsqu'il entend parler de la trahison de Pilarmo (celle-ci lui a fait perdre un riche débiteur). Bow aimerait établir avec Freyda les mêmes pactes qui liaient le brigand à Nikorn et lui offrirait Pilar-



mo avec joie comme preuve de sa bonne volonté, à condition que Freyda lui verse 3 000 GB par an. Ce paiement lui assurera que Bow Mennen n'attaquera jamais une de ses caravanes et qu'il les protégera au même titre que d'autres sur son territoire. Cet arrangement financier est une des raisons du succès phénoménal de Nikorn. Si Freyda accepte de s'engager à nouveau à verser ce tribut, Bow la croira sur parole et libèrera tous les aventuriers. Il souhaitera aussi assister au duel à mort entre Freyda et Pilarmo.

Pilarmo se comportera comme un misérable couard, interrompant continuellement le duel pour tomber à genoux, s'accrocher aux jambes de Freyda et implorer sa miséri-

corde. Il la menacera également de lancer des assassins à ses trousses et à celles de ses amis si elle le tue (ce qui n'est pas une tâche aisée pour un homme mort).

Bow a de surcroît des nouvelles d'Elric. Le Loup Blanc s'est arrêté chez lui et a soupé en sa compagnie une semaine avant l'embuscade de la caravane. Il a indiqué à Bow qu'il se dirigeait vers Nadsokor, la cité des mendiants. Nadsokor n'est pas très éloignée du camp de Bow, aussi Freyda et son groupe sont ils en bonne position pour partir à la poursuite d'Elric. Bow est surpris qu'Elric ait tué un homme comme Nikorn, mais admire Freyda pour son courage et sa résolution de se venger du Loup Blanc.



NADSOKOR

Personnalités58
L'Arrivée à Nadsokor61
La Convocation62
L'Interrogatoire63
Détention dans la Plaza64
L'Offre de Narjhan65
L'Evasion65
Aventures à Nadsokor67

NADSOKOR



A l'apogée de sa prospérité Nadsokor fut l'une des grandes cités vilmiriennes, mais les effets combinés d'une crise économique sévère, d'une grande jacquerie et du siège de la ville par les hordes du Royaume d'Org furent à l'origine de sa chute. Les Orgiens brûlèrent la cité et réduisirent en esclavage ses derniers habitants. Les frontières de Vilmir ayant ensuite reculé sous l'action d'un régime de plus en plus conservateur et Org s'étant retiré pour se soustraire à tout contact avec les contrées environnantes, les ruines de Nadsokor furent abandonnées durant de longues années aux injures du temps.

Dans un passé récent, il y a environ 60 ans, on a découvert que les ruines de Nadsokor étaient à nouveau habitées, mais cette fois par un groupe désespéré de mendiants et de réfugiés de Vilmir. Leur chef, connu sous le nom de " Roi ", avait passé un accord avec les Seigneurs du Chaos : en retour de leur adoration dévouée, les Seigneurs fourniraient aux mendiants de quoi remplir leurs besoins vitaux : des abris délabrés infestés de vermine et des loques comme seuls vêtements. N'ayant aucun travail à fournir, ils acceptèrent avec empressement cette proposition. Avec le temps, la population de la cité augmenta régulièrement grâce à l'afflux des désespérés et des fainéants qui voyageaient jusqu'à Nadsokor : la ville renommée pour ses fontaines de champagne et ses arbres chargés de biscuits sucrés ; la cité où personne n'a besoin de travailler, où l'argent est inutile, et où tous les hommes sont égaux en statut et en richesse. La perspective d'abris et de nourriture gratuits attirèrent des centaines d'individus de tous les continents. Ils vinrent à pied ou dans les cales infestées de rats de vaisseaux marchands minables et puants. Une marée de mendiants couverts de vermine traversa les villes et les campagnes des Jeunes Royaumes. Beaucoup d'entre eux périrent entre les mains de propriétaires terriens ou de citoyens terrifiés et indignés.

Maintenant, au-dessus des ruines de l'ancien Nadsokor s'élèvent des centaines de taudis et de petites bicoques, s'accumulant sur une hauteur de plusieurs étages. Parfois, l'une de ces piles in-

formes s'écroule, quelques mendiants sont tués ; les autres s'installant ailleurs dans cette multitude de petits bouges. Les murs de tous les bâtiments de Nadsokor sont faits d'une boue brune et sombre et, de loin, semblent humides, rugueux et irréguliers. De près, ils ressemblent à de la terre fluide qui après avoir coulé se serait solidifiée pour former cette cité horrible. Les bâtiments ont des arêtes tranchantes et des épines acérées, prêtes à couper la chair de ceux qui les frôlent. A travers toute la ville, on peut trouver des escaliers abrupts qui s'enfoncent sous terre et conduisent à des labyrinthes de corridors. Des petites alcôves de 3 mètres sur 3 bordent de chaque côté ces couloirs ; ces niches servent d'habitations aux mendiants de Nadsokor. C'est également sous terre que se trouvent les zones où les Seigneurs du Chaos fournissent de quoi manger à leurs serviteurs. Les mendiants qui vivent à la surface descendent manger dans ces bas-fonds, ou alors ils fouillent la forêt environnant la cité pour y rechercher leur pitance ; la plupart d'entre eux descendent.

La puanteur de Nadsokor est accablante. Lorsqu'ils sont entrés dans la cité, Elric et Tristelune ont utilisé des drogues pour engourdir leur sens de l'odorat. Il est peu probable que les personnages disposent de telles drogues, aussi devront-ils réussir un jet sous leur CONx5 toutes les heures qu'ils passeront dans la cité, ou succomber à la puanteur, et être ainsi incapables d'agir pendant une heure à cause de leur écoeurement.

De nombreux mendiants essaient encore de rejoindre Nadsokor, pour y jouir des richesses que leur promettent légendes et contes populaires. Une fois arrivés, cependant, ils découvrent la signification réelle de ces promesses. Narjhan, Seigneur du Chaos, donne à chaque mendiant son alcôve personnelle dans le grand complexe souterrain ou sa hutte dans la misère environnante de la surface. Il lui promet autant de nourriture qu'il pourra manger pour le reste de sa vie. La plupart des arrivants sont fort satisfaits ; peu nombreux sont ceux qui repoussent l'offre généreuse de Narjhan, mais les conditions de vie dans ce paradis terrestre des mendiants ne sont pas sans défaut. Les

logements eux-mêmes sont plus que modestes. Chacun a droit à une pièce de 9 mètres carrés avec quatre murs et une ouverture. Il n'y a là aucune fenêtre qui laisse entrer l'air frais ou la lumière du soleil. Les tunnels et les couloirs qui desservent les alcôves sont sales et obscurs. Aucun serviteur ne fait le ménage pour l'aristocratie de la pauvreté. La nourriture est abondante, mais manque totalement de goût ou de variété. Elle est disponible à toute heure du jour ou de la nuit. Elle est servie dans des réfectoires souterrains où la foule des mendiants se rassemble pour manger et bavarder, assis sur des bancs grossiers autour de tables à tréteaux encore plus grossières. De temps en temps, on sert un breuvage fortement alcoolisé, et c'est le seul moment d'animation dans ces réfectoires minables. Ces distributions sont rares et toujours en quantité limitée. Cette vinasse est absorbée avant que la rumeur n'atteigne les alcôves les plus éloignées ou la surface.

Les principaux lieux de rassemblement populaire de Nadsokor sont les réfectoires et les plazas à ciel ouvert, vides de mobilier ou de végétation (autre que des algues, particulièrement abondantes), et où les mendiants se rassemblent pour passer le temps. Beaucoup de mendiants restent assis dans les couloirs obscurs, devant l'entrée de leur alcôve. Peut-être ces tunnels leur rappellent-ils les ruelles étroites où ils avaient l'habitude de s'asseoir et de mendier pour leur repas.



Le complexe souterrain entier baigne dans la pénombre glauque d'une lueur orange qui déverse une fausse chaleur des plafonds des alcôves, des couloirs et des zones de rassemblement. Les corridors forment des labyrinthes compliqués : il est fréquent que les nouveaux arrivants s'y perdent et beaucoup ne retrouvent jamais le chemin menant à leur alcôve ou à la surface et s'installent chaque nuit là où ils se trouvent. Les

faibles d'esprit et les fous errent sans but dans les couloirs souterrains et les rues étroites de la surface, emplissant l'air de hululements et de plaintes qui couvrent parfois le murmure constant des citoyens sains de la cité : disputes, hurlements, caquetages, suppliques, cris, vociférations, gémissements. Pour un fermier ou un citadin prospère, Nadsokor ressemble certainement à l'enfer. Mais pour les mendiants, il y a peu de différence avec tout ce à quoi ils peuvent s'attendre ailleurs, mis à part qu'ici, il n'est pas nécessaire de se battre pour se nourrir et s'abriter, et que l'odeur est légèrement pire.

Qu'y perdent les mendiants ? A la fois très peu et beaucoup. Pour vivre à Nadsokor, un mendiant doit abandonner son indépendance et sa confiance en soi. Les mendiants de Nadsokor sont les animaux dociles du Seigneur Narjhan du Chaos. Il leur demande moins qu'un homme à son chien, jugeant les hordes de mendiants plus incapables que des chiens. De temps en temps, l'actuel Roi des Mendiants, Urish, se promène dans les couloirs du complexe souterrain avec Narjhan, qui caresse et dorlote ses sujets comme une vieille femme gâterait un chien sur ses genoux. Certains ne peuvent supporter cette humiliation, et préfèrent partir et retourner mendier dans les rues indifférentes et peu compatissantes des cités des Jeunes Royaumes. La plupart restent ; le confort matériel de Nadsokor est beaucoup trop important à leurs yeux pour l'abandonner pour des choses aussi intangibles que la fierté et l'amour-propre.

La Cité

Nadsokor s'étend sur environ 2,5 kilomètres carrés et, à la surface, les bâtiments atteignent parfois une hauteur de plus de dix ou onze étages branlants. Le complexe souterrain a dix niveaux, le plus bas se trouvant 85 mètres sous terre. Il y a des escaliers en tout lieu. Chacun mène à un niveau différent et aucun ne porte d'indication. La cité ressemble à un fouillis de centaines de grandes boîtes qui auraient été empilées sans soin dans une clairière, à côté d'une rivière. Le matériau des murs intérieurs est de la même couleur brune et sombre que les murs extérieurs. Bien que ce matériau soit très dur, il s'effrite constamment ; tout ce qui se trouve dans les bâtiments de la surface est constamment recouvert de poussière et de débris terreux.

Le nombre d'habitants de Nadsokor est inconnu mais on peut raisonnablement l'estimer de dix à quinze cents personnes. Bien qu'il y ait foule en surface comme en sous sol, de nombreuses huttes et alcôves demeurent inoccupées. La taille et la complexité de Nadsokor devraient paraître aussi déroutantes et étrangères aux personnages qu'une ruche d'abeilles prise de folie. Rien d'autre dans les Jeunes Royaumes n'y ressemble un tant soit peu.

Les personnages se dirigent avec peine dans le labyrinthe des couloirs souterrains. Pour rendre le problème plus dramatique, faites leur effectuer un jet de Mémoire chaque fois qu'un tunnel se courbe, tourne ou débouche sur une intersection du labyrinthe. Il leur sera impossible de se rappeler leur route à travers Nadsokor, à moins que les joueurs ne gardent une trace écrite de leur itinéraire, où qu'ils ne découvrent une méthode ingénieuse pour marquer le chemin qu'ils empruntent. Lorsqu'ils entreront pour la première fois dans la cité, les personnages se perdront inmanquablement. Ils pourront demander de l'aide aux citoyens mendiants, mais chacun d'eux ne connaît que les couloirs qui se trouvent au voisinage de sa "demeure". Il peut avoir une vague idée de l'endroit où il se

trouve dans son propre niveau, mais il sera irrémédiablement perdu partout ailleurs. Les personnages peuvent laisser des marques sur les murs, mais le trafic incessant dans ces couloirs aura vite fait d'effacer toute marque ou inscription normale. C'est grâce à une carte et une plume que les joueurs pourront retrouver l'itinéraire de leur personnage si ceux-ci cherchent à s'enfuir ou à explorer la cité. En toute autre circonstance, on supposera que Narjhan a donné des mendiants comme guide aux personnages.

Huttes et Alcôves

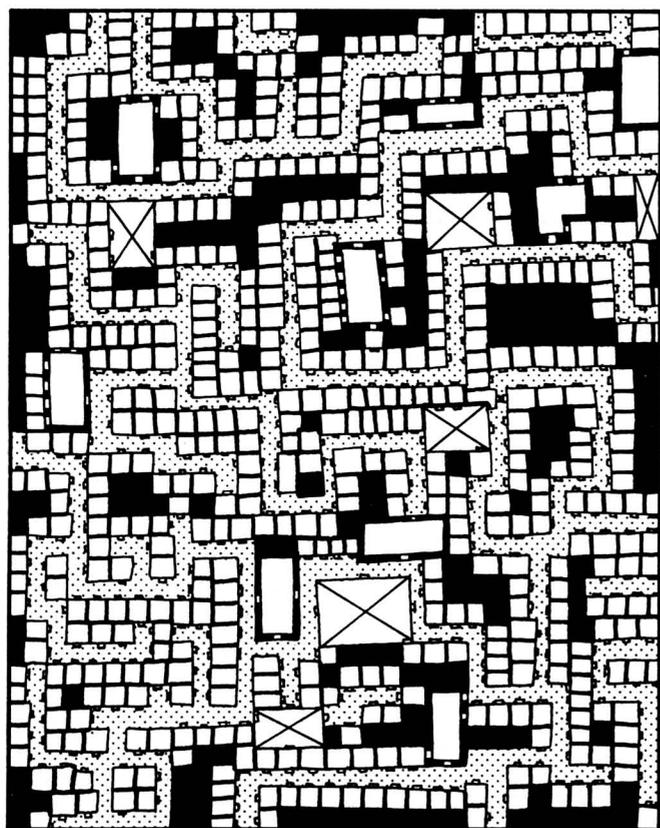
Chaque mendiant est invité à se choisir une hutte à la surface ou une alcôve dans les tunnels souterrains (plus proches des vivres), mais beaucoup vont de place en place, au gré de leur envie ; certains ne s'ennuient même pas à chercher l'intimité d'une hutte ou d'une alcôve et dorment dans les couloirs, les réfectoires ou les plazas (où qu'ils soient lorsqu'ils sont fatigués).

Chaque alcôve contient un large banc qui court le long des murs et sur lequel on peut s'asseoir ou dormir. Autrement, les alcôves sont toutes identiques et dénuées de tout signe particulier. Les huttes penchent et s'inclinent toutes différemment, mais ceci mis à part, elles sont elles aussi toutes identiques. Aucune hutte ou alcôve n'a de porte, elles ne sont aucunement conçues pour préserver l'intimité de ses occupants. Certains transforment ces logements déplaisants en leur ajoutant une porte faite de chiffons et de planches récupérées dans les ruines de l'ancien Nadsokor. La plupart des mendiants se contentent de s'adapter à leur environnement et dorment, s'abandonnent à leurs instincts sexuels et se soulagent en public. La vue de toute cette activité animale risque fort de choquer et de consterner les visiteurs des Jeunes Royaumes.

Les mendiants gardent sur eux leurs rares biens. En effet, tout ce qui est laissé sans surveillance disparaît rapidement. Ils ont peu de biens mais n'ont guère besoin de plus. La température de la cité reste toujours dans les limites de l'acceptable, aussi beaucoup de mendiants ont-ils abandonné leurs vêtements et se promènent nus dans la cité. Ceux qui ont des vêtements doivent se contenter des haillons qu'ils ont apportés, car il n'y a aucune source de tissu ou de vêtements à moins de plusieurs jours de marche, et les mendiants n'ont aucun argent avec lequel ils pourraient en acheter. Beaucoup ont des couvertures et des loques indescriptibles qu'ils utilisent comme matelas pour rendre leur sommeil moins inconfortable. Beaucoup d'autres ont appris à s'en passer, et sont capables de dormir n'importe où et sur n'importe quelle surface. Tous ont des ustensiles pouvant servir de bol et de cuillère dans les réfectoires ; c'est là le dernier bastion de la libre entreprise à Nadsokor. Un petit groupe de mendiants récupère ces ustensiles de cuisine dans les ruines de l'ancien Nadsokor, et les vend ou les troque contre différents types de faveurs. Sinon, lorsqu'un homme perd ou brise ses ustensiles, il doit manger avec les mains directement dans les grandes urnes et cuves des réfectoires.

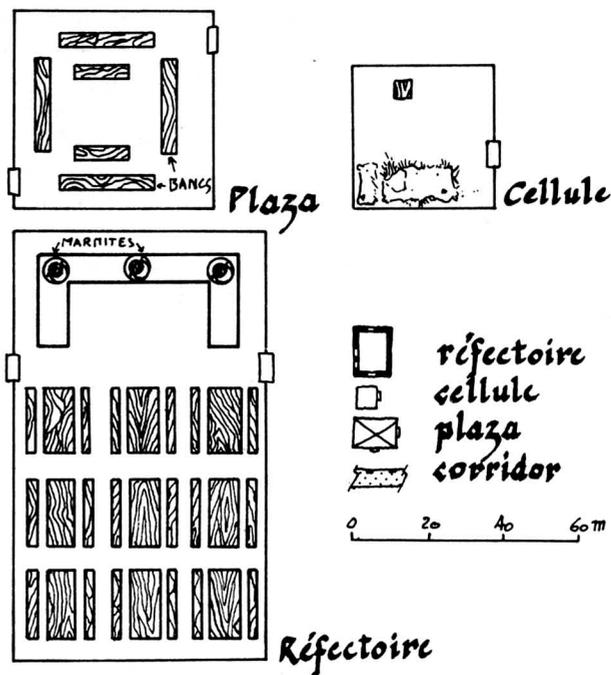
Les Réfectoires

Deux éléments caractérisent les réfectoires. Le premier, ce sont les tables et les bancs qui semblent faits de la même substance poussiéreuse et figée, semblable à de la boue, qui forme les murs et les sols des malheureux taudis de la surface. Ces meubles sont fixes et très inconfortables. Le deuxième élément important, ce sont les zones de service. Sur de grandes plates-formes, des cuves et des urnes géantes produisent par



Vue d'une partie souterraine

Nadsokor



magie des aliments variés à des heures tout à fait imprévisibles. Le plat de base est une sorte de gruau dans lequel flottent des morceaux de viande et de légumes impossibles à reconnaître. Cette manne est nourrissante et rassasiant, mais dégage une odeur fétide. Certaines cuves produisent de l'eau ; celle de la Varkaalk, qui coule au pied de la cité, est beaucoup trop polluée pour être potable. Parfois, c'est un alcool fort, au goût infâme, qui apparaît. C'est le seul vrai plaisir que fournisse Narjhan, mais il semble suffisant à beaucoup. Certains se sont installés dans les réfectoires pour être tout près lorsque la boisson apparaît. C'est la raison pour laquelle il y a tant d'ivrognes à Nadsokor.

Les réfectoires sont des lieux de rassemblement populaire importants. Beaucoup y passent de longues heures, mangeant de temps en temps, débitant des inepties le reste du temps. Il y a remarquablement peu de commérages et de rumeurs à Nadsokor. Il s'y passe rarement quelque chose, et si quelque chose se produit, peu de mendiants s'y intéressent.

Les Plazas

Ce sont ces grands espaces ouverts au rôle indéterminé que l'on trouve dans les labyrinthes souterrains, mais aussi les espaces vides laissés par l'effondrement des bâtiments à la surface. Les habitants de la cité, n'ayant pas de terme plus approprié, appellent ces endroits des plazas. Le véritable but des plazas souterraines est de canaliser l'adoration que les citoyens portent au Seigneur Narjhan ; celles de la surface n'ont aucun rôle particulier. Chaque mendiant doit se rendre au moins une fois par jour dans une des plazas souterraines pour louer le Seigneur Narjhan et le remercier pour ses bienfaits. Ceux qui manquent à ce devoir tombent subitement malades. S'ils persistent dans leurs manquements, ils meurent en quelques jours. La seule autre façon de soigner ce mal est de quitter la cité, mais il se manifesterait à nouveau dès que l'on y reviendrait. Les personnages commenceront à en sentir les effets s'ils restent plus d'une journée dans la cité. Les citoyens pourront leur expliquer de quoi ils souffrent et comment se soigner. C'est aux personnages de décider s'ils resteront malades (Pas d'effets sur le jeu pendant deux jours, puis perte de 1 point en FOR, CON, POU et DEX chaque jour jusqu'à ce que l'une de ces quatre caractéristiques atteigne zéro, à ce point le personnage meurt). Tous les effets néfastes disparaîtront immédiatement lorsque les personnages quitteront la cité. Si un personnage meurt, le transporter à l'extérieur de la cité ne le ressuscitera pas.

Certaines âmes apathiques ont élu domicile dans les plazas. Ces zones attirent particulièrement les fous et les attardés mentaux. Personne ne sait pourquoi, ni ne cherche à le savoir.

Les Couloirs

Les citoyens mendiants de Nadsokor ne font pas de distinction réelle entre l'intimité des huttes ou des alcôves, et l'absence d'intimité des rues et des couloirs. De nombreux mendiants vivent dans les couloirs souterrains, dormant recroquevillés sur le sol. Ces couloirs sont des lieux de rencontre fortuite où les gens tuent le temps entre les repas. Des manifestations de violence fréquentes (querelles, bagarres, rixes) viennent souvent y briser la monotonie de la vie des habitants.

La Structure Sociale

Nadsokor a une structure sociale relativement primitive. Au sommet se trouvent les favoris de Narjhan : Urish, le Roi des Mendiants, et ses mignons. La cité est entièrement entre leurs mains, ce qui revient approximativement à contrôler un baquet d'eau : poussez le et il vous engloutira sans réagir, frappez le et il ne sentira rien, donnez lui des ordres et il vous ignorera royalement. Urish et ses tueurs se laissent parfois aller à quelques brutalités sans but précis pour satisfaire leurs impulsions sadiques, mais Urish n'est pas particulièrement ambitieux. Il est déjà roi et à bien l'intention de le rester. Si quelqu'un semble se rebeller, il le fait exterminer. C'est là toute sa politique intérieure.

Il existe une identité tribale dans les différents quartiers de la cité. Chaque réfectoire a ses sages et ses chefs. Les habitants de la surface se considèrent supérieurs à leurs congénères souterrains. Les chefs de groupe n'ont aucun statut officiel : ils ont atteint leur position en faisant la preuve de leur capacité à survivre dans un environnement aussi étrange que celui de Nadsokor. Les mendiants de leur quartier s'adressent tout naturellement à eux pour qu'ils règlent les disputes et leur donnent des conseils. Ceci mis à part, il n'y a rien d'autre à faire, et personne n'y songe.

Personnalités

Dhandi

Dhandi est un mignon petit garçon de dix ans, à l'air très triste. Il est maigre, sa peau comme ses yeux sont très sombres. Il n'est encore la proie d'aucune maladie ni infirmité. Dhandi est le fils adoptif d'un couple coléreux qui l'a pris comme garçon à tout faire lorsqu'ils l'ont trouvé errant dans les rues de Jadmar. Il semble être de sang pykaraid mais la malnutrition a stoppé sa croissance. Face à la grossièreté et à la hargne de la plupart des mendiants de Nadsokor, il semble adorable. Il est timide et calme, dévisageant toujours les étrangers de ses grands yeux bruns. Il s'entichera probablement de Freyda, peut-être parce qu'elle lui rappelle sa mère absente. Les visiteurs, avec leurs armures et leur port digne, plaisent à Dhandi. Il aimerait quitter Nadsokor avec les personnages, quelle que soit leur destination. Si ceux-ci touchent un guide sympathique, ils le trouveront en Dhandi ; toutefois, il sera difficile de s'en débarrasser lorsqu'ils voudront quitter Nadsokor. Dhandi ferait un membre du groupe intéressant : quelqu'un de vulnérable qu'il faut protéger. Il est courageux et intrépide lorsqu'il le faut, et il peut très bien risquer sa vie si l'un de ses amis ou de ses bienfaiteurs est menacé.

Dhandi

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	8	7	14	10	12	13

Points de Vie : 6

Armure : aucune

Aucune arme

Compétences : Equilibre 15%, Grimper 34%, Dissimuler 27%, Couper une Bourse 28%, Eviter 37%, Sauter 39%, Ecouter 36%, Mouvement Silencieux 29%, Chercher 12%, Voir 47%, Parler le Commun 57%.

Byob, le Vieil Aveugle

Byob est un vieil aveugle bavard et quelque peu sénile. Tout Nadsokor le connaît pour son humour macabre et cynique. Byob est un vieillard robuste, nombreux sont ceux qui ont essayé de le tuer, simplement pour faire taire son caquetage odieux et incisif. Byob croit connaître tout le monde, et il n'est pas loin de la vérité. Ses mains sont son principal organe sensitif, et son instinct le pousse constamment à voler. Si Byob vous touche, il peut atteindre vos sous-vêtements avant que vous le sachiez, et à moins de l'écarter avec une perche, il s'approche inexorablement de vous tout en bavardant. Byob veut aider les personnages parce qu'il ne sait jamais très bien ce qu'il est en train de faire. Toutefois, sa mémoire est excellente et il arrive toujours à ses fins. Byob peut guider les personnages dans la ville et leur expliquer les coutumes de Nadsokor, si ceux-ci ne le battent pas à mort avant pour se débarrasser de lui. Byob s'attachera à ceux qui le trouvent le plus repoussant, tout particulièrement les nobles et les prêtres.

Byob le vieil aveugle

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	9	11	13	8	17	4

Points de vie : 9

Armure : aucune

Aucune Arme

Compétences : Equilibre 22%, Couper une Bourse 84%, Eviter 15%, Ecouter 84%, Pick Pocket 89%, Parler le Commun 78%.

Face de Singe

Face de Singe est le garde du corps d'Urish. Narjhan goûte avec délice sa brutalité sans borne et son énergie animale. Il le traite avec indulgence, comme un maître pointilleux pourrait traiter un énorme danois ou un dobermann rebelle. Face de Singe est devenu mendiant par pure paresse, et par gratitude envers une classe de gens qu'il est si pratique de brutaliser. Il a beaucoup de caractère, surtout du mauvais ; la seule chose qui le rachète, c'est qu'il mourra un jour. Son principal trait distinctif est sa tendance à asperger ceux qui l'écoutent de salive et de restes de nourriture partiellement mâchés. Face de Singe mange du matin au soir. Il arrive à fasciner les autres mendiants par sa grossièreté. Ses commentaires vulgaires ne le feront certainement pas apprécier des personnages. Face de Singe est le chef de la garde qui surveille les personnages. S'il survit à leur tentative d'évasion, il imposera des restrictions importantes à leurs actes.

Face de singe

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	14	9	8	12	9

Points de vie : 16

Armure : cuir

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée	47%	43%	1D8+1

Compétences : Embuscade 22%, Equilibre 27%, Grimper 23%, Eviter 45%, Se Cacher 19%, Ecouter 34%, Chercher 9%, Voir 28%, Parler le Commun 45%.

Avino

Avino a gardé son surnom, bien qu'il n'y ait pas de vin aux alentours de Nadsokor. Il s'est installé dans l'un des réfectoires, pour être le premier servi lorsque la boisson alcoolisée apparaît. Avino croit reconnaître l'un des personnages et le suit constamment en marmonnant "Fils d'olab, tu me sembles familier... Est-ce que je t'ai pas rencontré à Vilmir ou quelque chose comme ça ?". Avino insistera, il est obsédé et n'aura de cesse tant que l'on n'admettra pas l'avoir déjà rencontré. Ensuite, il traitera le personnage comme un ami perdu de vue depuis longtemps, "Laisse-moi te faire les honneurs de la maison, mon gars." Il se rendra rapidement insupportable et se montrera un guide assez médiocre si on le prends comme tel. Si les aventuriers sont assez stupides pour l'écouter, il les abreuvera d'un flot de fausses informations.

Avino

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	14	8	7	9	8

Points de vie : 13

Armure : aucune

Arme : Aucune

Compétences : Equilibre 4%, Grimper 7%, Eviter 12%, Ecouter 10%, Parler le Commun 84%.

Domein

Domein est une femme de grande taille, obèse et de forte carrure. Elle est muette, mais point sourde. Elle est l'une des gardes du groupe. Domein se déplace lentement, mais elle a une DEX, une FOR et une TAI remarquablement élevées. Si les personnages veulent s'échapper, ils devront la maîtriser.

Domein

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	15	25	10	12	15	9

Points de vie : 31

Armure : cuir

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée	87%	89%	1D8+1+2D6

Compétences : Embuscade 24%, Equilibre 45%, Grimper 30%, Eviter 84%, Se Cacher 32%, Ecouter 85%, Chercher 21%, Voir 59%, Comprendre le Commun 84%.

Urish, Roi des Mendiants

Urish tient son titre de son prédécesseur qui lui a donné sur son lit de mort. L'actuel monarque est bouffi de fierté et d'orgueil. Il n'a aucune affaire d'état à résoudre (en supposant qu'il ait l'intelligence ou l'ambition nécessaires), aussi passe-

t-il son temps à se promener, à parader ou à émettre des décrets. Comme il est impossible de les transmettre et qu'Urish les modifie quotidiennement, personne n'est véritablement informé. Cette ignorance est une source constante d'embarras pour Urish. Il traite sévèrement ceux qui ignorent la parole du Roi. Sévèrement signifie l'envoi de sa meute de "chevaliers" bravaches à la poursuite de ceux qui l'ont offensé. Heureusement, la complexité de Nadsokor et les foules errantes de mendiants dans les couloirs et les plazas sont d'un grand secours pour échapper à la colère du roi et aux gourdis de ses "chevaliers". Heureusement pour les fuyards la colère du roi retombe très vite. Comme les nobles esprits de Nadsokor ne peuvent se fixer plus de quelques minutes sur une pensée, le règne d'Urish n'est pas particulièrement pénible.

Urish lui-même est une vivante parodie de l'idée de royauté. Comme celui-ci n'a jamais rencontré de roi, son "imitation" tient du prodige. Il est constamment en instance de réunion avec ses conseillers (toute personne disponible) ou alors il médite sur l'état du royaume. Si les personnages sont polis et diplomates (et s'ils peuvent dissimuler leur mépris), Urish s'entendra bien avec eux. Ce dernier est petit et ressemble à un gros rat avec un long nez, un corps en forme de poire, une barbe éparsée et une moustache comptant environ 25 longs poils crépus. Il est vêtu des plus beaux haillons de tout Nadsokor et porte un diadème fait d'un fragment de métal impossible à reconnaître et provenant des anciennes ruines.

Urish le roi des mendiants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	8	11	13	14	10

Points de vie : 10 Armure : Armure Démon

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Épée	54%	58%	1D8+1

Compétences : Embuscade 21%, Equilibre 36%, Grimper 24%, Dissimuler 74%, Crédit 4%, Couper une Bourse 67%, Eviter 39%, Sauter 20%, Mouvement Silencieux 12%, Eloquence 23%, Persuader 25%, Chercher 45%, Parler le Commun 85%, Parler l'Org 26%.

Tista, Armure Démon

CON	TAI	INT	POU	CHA
21	8	3	12	1

Tista est la plus laide et la plus cabossée des armures démons existant dans les Jeunes Royaumes.

Narjhan

Courtois et sophistiqué, Narjhan ne semble pas à sa place à Nadsokor. Il est si séduisant que les personnages risquent de succomber à son charme. Narjhan présente pour le moment sa face "angélique", comme les Ducs du Chaos savent si bien le faire. Ce n'est que bien plus tard qu'il mènera son armée de mendiants à travers tout un continent à l'assaut de la paisible cité de Tanelorn. Narjhan est attiré par la compagnie des personnages, les premiers interlocuteurs intelligents qu'il ait rencontré depuis longtemps (mis à part Elric parti depuis peu). Il

fera des offres intéressantes à tous les personnages qu'il aimerait compter parmi ses partisans.

Narjhan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
130	165	16	140	200	140	150

Points de vie : 169 Armure : Armure Démon

Narjhan, comme tous les Seigneurs du Chaos, laisse son adversaire frapper le premier.

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Épée Démon	97%	97%	1D8+1+7D6

Compétences : Embuscade 97%, Equilibre 97%, Grimper 97%, Dissimuler 97%, Crédit 97%, Couper une Bourse 97%, Eviter 97%, Evaluer un Trésor 97%, Premiers Soins 97%, Se Cacher 97%, Jongler 97%, Sauter 97%, Ecouter 97%, Cartographie 97%, Mémoriser 97%, Mouvement Silencieux 97%, Connaissance de la Musique 97%, Naviguer 97%, Eloquence 97%, Persuader 97%, Ouvrir une Serrure 97%, Connaissance des Plantes 97%, Connaissance des Poisons 97%, Lire/Ecrire Toutes les Langues 97%, Equitation 97%, Sentir 97%, Chercher 97%, Voir 97%, Poser un Piège 97%, Chanter 97%, Passe-Passe 97%, Parler Toutes les Langues 97%, Nager 97%, Goûter 97%, Faire un Noeud 97%, Pister 97%, Culbuter 97%.

T't'ro, Armure Démon

CON	TAI	INT	POU	CHA
100	16	21	21	21

Katrab, Épée Démon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
40	3	55	18	22	20	21

Capacités Spéciales : Changement de forme, Régénération, Draine la force.

Conjurations : Tous les Elémentaires 97%, Tous les Types de Démons sauf les Seigneurs de la Loi et les Seigneurs du Chaos 97%. Remarque : Narjhan n'a pas besoin de symbole d'invulnérabilité pour conjurer un démon ou un élémentaire et il les contrôle automatiquement. A partir du moment où il conjure un démon, celui-ci apparaît un round plus tard.

Remarque : Narjhan peut utiliser toutes les capacités spéciales des démons s'il le désire. Il peut aussi modifier ses caractéristiques pour s'adapter à n'importe quelle situation. Par exemple, Narjhan peut grandir jusqu'à être gigantesque. Les Seigneurs du Chaos ne peuvent être tués. Si une personne arrive d'une manière quelconque à blesser suffisamment Narjhan pour qu'il meurt (s'il était mortel), Narjhan est simplement banni dans un autre plan pour quelque temps.

Mendiant exceptionnel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	13	13	13	13	12	7

Points de vie : 14

Armure : aucune

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Coup de Tête	10%	10%	1D4+1D6
Gourdin	10%	10%	2D6
Lancer de Cailloux	10%	-	2D4

Compétences : Equilibre 12%, Grimper 12%, Dissimuler 40%, Couper une Bourse 54%, Eviter 48%, Mouvement Silencieux 48%, Ouvrir une Serrure 54%, Chercher 27%, Voir 62%, Parler le Commun 70%.

Mendiant exceptionnel 1

DEX 17 PdV 12

Mendiant exceptionnel 4

DEX 15 PdV 16

Mendiant exceptionnel 2

DEX 16 PdV 15

Mendiant exceptionnel 5

DEX 14 PdV 13

Mendiant exceptionnel 3

DEX 16 PdV 13

Mendiant exceptionnel 6

DEX 14 PdV 18

Mendiants moyens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	9	10	9	10	7

Points de vie : 11

Armure : aucune

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Coup de Tête	8%	8%	1D4
Gourdin	8%	8%	1D6
Lancer de Cailloux	8%	8%	1D4

Compétences : Equilibre 10%, Grimper 10%, Dissimuler 39%, Couper une Bourse 50%, Eviter 46%, Se Cacher 46%, Sauter 10%, Ecouter 46%, Mouvement Silencieux 22%, Ouvrir une Serrure 50%, Chercher 25%, Voir 60%, Parler le Commun 70%.

Mendiant moyen 1

DEX 13 PdV 12

Mendiant moyen 5

DEX 10 PdV 9

Mendiant moyen 2

DEX 12 PdV 11

Mendiant moyen 6

DEX 10 PdV 9

Mendiant moyen 3

DEX 12 PdV 13

Mendiant moyen 7

DEX 10 PdV 12

Mendiant moyen 4

DEX 11 PdV 10

Mendiant moyen 8

DEX 8 PdV 13

Apar Tek - langue arrachée.

Gresham - bras déformés.

Un Oeil - borgne.

Tête de Piaf - débite constamment des inepties.

Trishie - nympho à syphilis dégénérente.

Maboena - épileptique.

Danmor - pas de main gauche.

Slaterin - sévèrement attardé et violent.

Taphy - alcoolique et gangréneux.

Elenne - sourde-muette.

Davit - idiot baveux.

Meku - psychotique et hostile.

Limi - fou non-violent.

Boite à Pilules - hypochondriaque.

Graisieux - obèse énorme.

Sacdepoils - couvert de poils rudes, sombres et denses.

Mendiants inoffensifs

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	6	9	7	7	6	7

Points de vie : 6

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Coup de Tête	5%	5%	1D4-1D6
Gourdin	5%	5%	1D4-1D6
Lancer de Cailloux	5%	5%	1D4-1D4

Compétences : Equilibre 6%, Grimper 6%, Dissimuler 5%, Couper une Bourse 12%, Eviter 42%, Se Cacher 44%, Sauter 6%, Ecouter 21%, Mouvement Silencieux 5%, Ouvrir une Serrure 12%, Chercher 21%, Voir 55%, Parler le Commun 50%.

L'Arrivée à Nadsokor

La vallée de la Varkaalk mène les personnages droit à Nadsokor. La piste, le long de la rive occidentale, est bien marquée et très fréquentée. Par contre, si les personnages traversent la rivière, ils s'apercevront que celle située sur l'autre rive est très ancienne et n'a pas été utilisée depuis longtemps.

Il n'y a aucun gué praticable au sud de la route des caravanes. Pour traverser la rivière en-dessous de cette route, ils devront installer des cordes pour les mauvais nageurs et trouver un moyen sûr de faire passer la rivière à leur matériel. A son point le plus étroit, la Varkaalk fait encore plus de 400 mètres de large. En tout point de son cours elle est rapide et profonde. De nombreuses petites îles permettent de la traverser en plusieurs étapes. Des escarpements rocheux, couverts d'une forêt dense, dominent la vallée de la Varkaalk.

Nadsokor se trouve à 30 kilomètres environ au sud du gué emprunté par la route des caravanes. Suivant que les personnages sont montés ou à pied, ils devraient mettre entre un jour et demi et deux jours à l'atteindre.

De loin, Nadsokor apparait au nouveau venu comme une colline de forme cubique à l'aspect sordide. Un gué des plus sûr permet aux voyageurs ayant suivi la piste de la rive occidentale de rejoindre Nadsokor. Au fur et à mesure qu'ils s'approchent

Noms et Infirmités de Mendiants Inoffensifs

Testka - cataractes.

Morra - pas de nez ; cartilage qui se désintègre ; articulation bloquées.

Leptus - pourriture des os ; visage informe.

Gorbaduc - unijambiste.

Doc - Squelette vivant.

Brilleson - paralysé en-dessous de la taille ; se déplace dans un chariot.

Toptor - lépreux.

de la cité, les personnages peuvent se faire une idée de sa taille. Tout aux alentours, les ruines de l'ancien Nadsokor jaillissent des buissons et de la forêt rabougrie. Il y a remarquablement peu d'activité aux abords de la cité, seulement un mendiant fouillant les ruines ici et là. Lorsque les personnages approchent, des petits groupes de personnes difformes épient ouvertement leurs mouvements depuis les bâtiments délabrés et le sommet de plusieurs escaliers souterrains. Lorsque le groupe traverse la rivière et entre dans la ville, il est submergés par la puanteur. Les aventuriers doivent alors réussir un jet sous leur CONx5 toutes les heures. Sinon ils seront incapables d'agir une heure durant, à cause de leur écoeuement.

Lorsque les personnages approchent des bâtiments, la populace amassée dans les entrées les accueille avec enthousiasme, les harcelant pour obtenir des nouvelles du monde extérieur. A leur arrivée un échafaudage de cabanes entassées les unes sur les autres s'écroule. Les mendiants se retournent pour voir ce qui a causé un si grand bruit, puis négligeant cet incident, commencent à se battre et à se quereller à propos du premier réfectoire dans lequel les personnages devront se rendre pour partager leurs commérages et leurs nouvelles. Si les personnages se renseignent sur Elric, ils répondront tous en même temps, chacun avec une rumeur différente : "Il était là, il n'y a pas longtemps, mais je pense qu'il est déjà reparti.", "Il s'entretient avec le Seigneur Narjhan.", "Il est sensé être ici ?", "Il est venu vivre avec nous.". Les personnages seront incapables d'obtenir une véritable réponse des mendiants, mais Narjhan entendra vite parler de ces gens qui se sont renseignés sur Elric.

Le comité de bienvenue comprend Dhandi, Byob le Vieil Aveugle et Avino, qui se joignent dès lors au groupe. Il y a là également, une femme si vieille que la décomposition a été trop impatiente pour attendre sa mort. Lorsqu'elle se fraie lentement un passage dans la foule vers les personnages, les mendiants s'écartent poliment de son chemin en la saluant avec respect. Cette vieille, "mémé", comme l'appellent les mendiants, est vénérée par tous en raison de sa longévité des plus exceptionnelles. Elle inspecte calmement les personnages, claudiquant autour d'eux et les étudiant furtivement, la mâchoire pendante et édentée. Elle ignore toutes les tentatives des personnages pour lui parler, et finit par s'arrêter et marmonner quelque chose d'incompréhensible. Elle fait ensuite demi-tour et entreprend avec lenteur et difficulté de rejoindre les cabanes. Cela pourrait donner aux personnages la fausse impression que Mémé est bien informée ou qu'elle dispose d'un certain pouvoir. En fait ses pensées sont aussi consistantes et bien articulées que le gruau servi dans les réfectoires. Ses marmonnements ont le rythme et le ton de paroles, mais rien de cohérent ne passe jamais ses lèvres. Les personnages pourraient être amenés à penser qu'elle parle une langue inconnue ou que seuls les mendiants peuvent la comprendre.

Une fois que Mémé a donné son énigmatique avis, la foule se rassemble et, excitée, souhaite la bienvenue aux personnages. Ceux-ci auront besoin de bouliers pour compter le nombre de mains qu'ils trouveront dans leurs poches. Byob le Vieil Aveugle et Avino s'accrocheront alors à leurs victimes (voir leur description). Au même moment la populace s'engouffre dans l'un des escaliers et entraîne par la même les aventuriers dans les profondeurs de Nadsokor, à moins que ceux-ci n'y trouvent à redire et battent en retraite. La foule essaiera de les suivre où qu'ils aillent, mais si les personnages se montrent dangereux, la plupart des mendiants s'éclipseront

et les laisseront seuls. Les autres les suivront discrètement et tenteront de les espionner.

La Convocation

Dans un premier temps, laissez les personnages visiter la cité et questionner ses habitants sur Elric. Cela leur permettra de découvrir les caractéristiques de la capitale de la mendicité et les moeurs de ses habitants. Ils obtiendront des réponses ambiguës et contradictoires à propos d'Elric, mais tous les mendiants semblent à peu près sûrs qu'il était encore là les jours précédents.

Le bruit de l'arrivée du groupe parviendra aux oreilles de Narjhan en moins d'une demi-heure. Un groupe d'une centaine de mendiants (caractéristiques des mendiants moyens) armés et menaçants guidés par l'un des fidèles d'Urish entoure les aventuriers. Si les personnages sont dans les souterrains, une telle foule bloquera complètement le couloir. Cet attroupement provoquera une petite émeute, avec force poussées, bousculades et injures, voire même quelques coups donnés sans enthousiasme. L'escorte restera remarquablement disciplinée. Les autres mendiants disparaîtront de la scène, pressés de se trouver ailleurs, au cas où le fléau officiel se prépare à s'abattre.

Le chef des mendiants demandera poliment qui est le chef du groupe, puis délivrera une invitation verbale à une audience avec Narjhan, Seigneur du Chaos et Sa Majesté Urish, Empereur de Vilmir (un mensonge poli négligé par les loyaux sujets de Nadsokor). Face de Singe restera au second plan. Les personnages le reconnaîtront s'ils le voient à nouveau, bien qu'il ne prenne pas une part active dans cette rencontre.

"Veuillez me pardonner, mesdames et messeigneurs, mais le Seigneur Narjhan et Sa Majesté le Roi Urish, Roi des Mendiants, Souverain de Nadsokor, Protecteur des Faibles et Bienfaiteur des Sans-Logis, requièrent votre présence auprès d'eux dans leurs appartements royaux, aussi tôt que cela vous conviendra. Les Seigneurs de Nadsokor ont ouï dire que vous cherchiez Elric de Melniboné. Leurs Seigneuries ont quelques informations dignes d'intérêt à ce sujet. Puis-je vous conduire en leurs augustes présences ?"

De la sorte, il sous-entend que le groupe doit le suivre, et que la garde d'honneur n'est là que pour s'assurer de leur obéissance. Si les personnages acceptent l'invitation avec élégance, ils sont conduits dans la salle d'audience.

Si le groupe résiste, la garde commencera à se faire menaçante. Les personnages pourront remarquer des filets et des armes que l'on prépare. Il n'y a pas suffisamment de temps pour se lancer dans des conjurations, mais les êtres liés peuvent être libérés instantanément. Au premier signe d'une telle créature ou d'une attaque de la part des personnages, la masse des gardes se jettera à l'attaque.

La situation tactique devra être déterminée par le maître de jeu, en tenant compte de l'activité à laquelle les personnages se livraient au moment de l'apparition du messenger. Le petit mendiant n'est pas un grand guerrier, il n'a pas choisi ce lieu avec soin pour sa grande valeur stratégique. Il est préférable pour les aventuriers de se trouver dans un couloir proche d'un escalier menant à la surface ou même à la surface. Des renforts arriveront d'autant plus vite que le combat aura lieu en profondeur.

S'il le désire, le maître de jeu peut résoudre ce conflit entre les personnages et plus d'une centaine de mendiants par

quelques jets de dés généraux. Les armures des personnages leur permettront d'encaisser la plupart des coups sans dommage, et chacun de leurs coups devra certainement abattre un mendiant. De plus avec l'aide de la sorcellerie, ils se montreront de terribles adversaires pour les gueux. Cependant, les mendiants peuvent lancer quantité de cailloux et, tôt ou tard, ils finiront par épuiser les personnages. Les disciples de Narjhan sont loin d'être fanatiques et intrépides, mais ils sont entièrement en son pouvoir (c'est le service pour lequel ils s'engagent inconsciemment en arrivant à Nadsokor, et qu'ils renouvellent et renforcent tous les jours dans les plazas). Ils mourront comme des automates pour remplir les ordres de Narjhan. Si les personnages ne sont pas à proximité d'une sortie, les mendiants leur couperont toute retraite, et dans la cité, ce ne sera qu'une question de temps avant que les personnages ne soient capturés.

Si les joueurs veulent détailler le combat, utilisez alors des figurines ou un dessin pour leur permettre de visualiser la situation. Il deviendra vite évident que pour chaque mendiant tombé, il en viendra un autre. Les personnages ne pourront guère avancer. D'autre part, s'ils leur en laissent la place, les mendiants peuvent attaquer les aventuriers à cinq contre un. Si deux mendiants ou plus s'accrochent à un personnage sans être contrés, attaqués ou esquivés, ils pourront le faire choir. Donnez aux personnages une chance de FORx1 de se dégager de tous leurs adversaires. Inévitablement, la force du nombre prévaudra sur la valeur des aventuriers.

Si les personnages combattent dos à dos et adoptent une formation défensive en tortue, les mendiants essaieront de les capturer avec leurs filets. Ils les lanceront avec succès une fois tous les trois rounds. Pour éviter d'être capturés, les personnages devront soit réussir une Esquive (ce qui leur interdit

toute autre action ce round), soit réussir une attaque avec une arme tranchante (un seul personnage ne sera pas pris, les chances de se libérer des autres ne seront pas modifiées). Une fois qu'un personnage est pris dans le filet, il ne peut se libérer que par une attaque avec une arme tranchante. Pendant les rounds d'emprisonnement il ne peut rien faire d'autre, et s'il a deux adversaires suffisamment proches pour se jeter sur lui, il peut être capturé et désarmé avant de s'être frayé un chemin vers la liberté.

Si les personnages résistent et s'échappent plusieurs centaines de mendiants les poursuivront. Les mendiants finiront par être distancés, surtout si les personnages ont des chevaux cachés à l'extérieur de la cité. Rappelez vous cependant, que si les personnages partent à ce moment, ils ne sauront rien de la destination suivante d'Elric.

Si les personnages s'échappent des mendiants ils pourront essayer de chercher les traces d'Elric. Bien sûr, rien ne distingue ses traces de celles d'un autre voyageur, mais Elric et Tristelune se sont échappés à cheval, poursuivis par une armée de mendiants. Le groupe pourra suivre cette large piste piétinée jusqu'à la Varkaalk, où Elric et Tristelune ont fait entrer leurs montures dans l'eau puis les ont fait nager vers Troos. Les mendiants ont abandonné la poursuite. Si les personnages sont persévérants, ils pourront remonter la rivière vers le nord, et chercher l'endroit où Elric et Tristelune en sont sortis avant de continuer, toujours à cheval, vers Troos. A partir de là, on pourra à nouveau suivre la trame de ce scénario et le maître de jeu pourra se rendre au chapitre Org.

L'Interrogatoire

S'ils suivent l'émissaire ou s'ils sont capturés, les personnages descendront des suites interminables de couloirs et de passages. Cet ensemble, par trop complexe interdit toute mémorisation de l'itinéraire suivi. Ils monteront et descendront à plusieurs reprises de longs escaliers et finiront par atteindre le plus grand espace ouvert du Nadsokor souterrain, une alcôve géante de 30 mètres sur 30. Au centre de cette pièce se dresse un trône sale, couleur de boue. Sur le trône est assis un petit homme, vêtu de loques aux couleurs criardes et portant un débris de métal ressemblant vaguement à une couronne (Urish). A son côté se dresse une silhouette en armure de plaques noire (Narjhan) à la visière baissée.

Urish salue les personnages : "Bienvenue à Nadsokor, messeigneurs... et gentes dames. Je pense que vous avez été traités avec hospitalité ?".

L'ironie de ces salutations dépendra de la façon dont les personnages sont arrivés : paisiblement ou blessés et épuisés par leur combat contre les mendiants. Le maître de jeu devra adapter le ton aux circonstances. Urish semble parler bizarrement. (En fait, Narjhan parle par l'intermédiaire d'Urish ; celui-ci reste silencieux pendant que Narjhan lui dicte télépathiquement ses paroles, puis il répète ces mots comme un automate.)

Urish parle à nouveau : "Le Seigneur Narjhan aimerait vous parler." Narjhan le libérant de son contrôle, le petit roi est légèrement projeté en avant et cligne des yeux, comme une personne qui s'éveille après un cauchemar. Ensuite, il lancera autour de lui des coups d'oeil hébétés pendant tout l'entretien. Si on s'adresse directement à lui, Urish balbutiera brièvement, puis Narjhan reprendra doucement son contrôle et le fera parler selon ses désirs.



La voix de Narjhan semble venir de très loin. Il est froid, sophistiqué et aristocratique. Il se montre agréable avec ses visiteurs mais secret et énigmatique, ne laissant rien connaître de sa personne. Il interroge constamment et discrètement les personnages sur leur mission et leurs motivations. Il est évident qu'il a fait d'Urish sa marionnette, même si les mendiants, pour une raison inconnue semblent l'ignorer. Ils croient qu'Urish est le roi et considèrent seulement Narjhan comme un visiteur plaisant et très important.

Narjhan est très paternel, mais aussi plein de mépris condescendant envers ses sujets. Les plus loyaux et les plus adulateurs de ses fidèles sont trop stupides pour reconnaître la condescendance de son ton. Les personnages, eux, la remarqueront immédiatement. Néanmoins, Narjhan est persuadé d'être un grand humaniste. Aussi détournera-t-il fréquemment (mais modestement) la conversation pour faire admirer sa générosité envers les pauvres et les affligés. Narjhan est constamment entouré de son armée de mendiants. Il n'a qu'un mot à dire et ils déchiQUETERONT les membres du groupe. Il le leur rappellera d'ailleurs subtilement.

Après avoir échangé politesses et salutations, Narjhan demandera aux personnages les raisons de leurs venue à Nadsokor. Il reconnaît le mensonge chez les mortels, aussi insistera-t-il poliment sur la vérité chaque fois que les personnages s'en écarteront. Narjhan ne peut pas lire dans les esprits, aussi doit-il questionner les personnages, et tôt ou tard il obtiendra la vérité des aventuriers. Une fois qu'il aura entendu le récit de Freyda et sa soif de vengeance à l'encontre d'Elric, Narjhan deviendra pensif et retiré.

"Hmm. Vous recherchez Elric. Pour le défier. Hmm. J'aimerais y réfléchir. Gentes dames et messeigneurs, j'ose espérer que vous accepterez notre hospitalité durant votre séjour à Nadsokor ?"

Narjhan se tourne vers Urish, comme pour reconnaître son statut d'hôte. Celui-ci sursaute un peu, lorsque Narjhan reprend son contrôle, et laisse échapper : "Oui, veuillez s'il vous plaît accepter notre hospitalité." Après ce bref discours, comme Narjhan le libère, il sursaute à nouveau et retombe dans son attitude perplexe et hébété.

"J'ose espérer que vous dînez avec moi ce soir ?" dit Narjhan. "D'ici là, Hummus, le majordome, vous trouvera des appartements confortables. Vous y serez comme chez vous. A bientôt donc."

Il est probable que les personnages aient des questions, et ils seront peut-être très insistants, mais Narjhan fera mine de ne pas les entendre. Si les personnages ne répondent pas à une de ses questions, il attendra patiemment qu'ils aient changé d'avis, puis la posera à nouveau. Narjhan ne perdra pas patience, même si les personnages sont acides et refusent toute coopération. Le Duc du Chaos veut connaître les motivations des aventuriers et la raison pour laquelle ils poursuivent Elric. Une fois ses questions satisfaites, il fera enfermer les personnages pendant qu'il décidera de ce qu'il doit faire. Séduit par l'idée d'envoyer un groupe de mortels à la poursuite d'Elric, il lui est venu à l'esprit qu'il pourrait peut-être capturer Elric par surprise par l'intermédiaire de tels agents.

Détention dans la Plaza

Les personnages sortent, sous la surveillance étroite d'une foule de mendiants armés de gourdins. Toutefois, assez bizarrement, on ne tentera pas de leur confisquer leurs armes, armures

et autre équipement. On leur fait à nouveau traverser le labyrinthe souterrain, mais cette fois, ils ne montent ni ne descendent aucun escalier. Après quelques minutes de marche, on les fait arrêter dans une plaza légèrement plus petite que la salle du trône de Narjhan. Là, les personnages se retrouvent encerclés par une armée de mendiants et on leur recommande de se détendre en attendant que Narjhan les convoque.

Ce repos est une occasion pour les personnages de chercher de l'aide parmi les habitants de Nadsokor. Certains pourraient les aider à s'échapper. La plupart d'entre eux, le ventre plein et la cervelle trop vide pour s'offenser du mépris de Narjhan, ressentent une loyauté inébranlable envers lui. Cependant, des vestiges de fierté et de dignité demeurent chez environ 5% des mendiants, et il est peut-être possible d'y faire appel. Les menaces ne les intimideront pas parce qu'ils ont confiance en la protection de Narjhan. On ne peut pas non plus les acheter, Narjhan leur fournit tout ce dont ils ont besoin. En appeler à leur honneur et à leur amour-propre pourrait se révéler efficace. Si l'un des personnages essaie cette tactique, dites à son joueur qu'il y a quelques visages sympathiques dans la foule. Freyda, en particulier, saura trouver les arguments qui persuaderont les mendiants. Les rumeurs à propos de sa quête la font paraître héroïque ; son port et sa beauté sauront faire appel au peu qu'il reste de leurs sentiments les plus nobles. Dans l'auditoire, les personnages pourront remarquer au moins trois personnages sympathisants : Byob le Vieil Aveugle, Dhandi et Avino, tout trois rencontrés par les aventuriers dès leur arrivée à Nadsokor.

Si le groupe se fait des alliés, les personnages pourront se renseigner auprès d'eux sur la cité, demander de l'aide et préparer un plan de fuite. L'élément essentiel de toute évasion sera la présence d'un mendiant pour les guider. Byob l'Aveugle, Dhandi et Avino sont les guides les plus probables. Les personnages peuvent aussi les interroger sur des chemins d'évasion particuliers connus des seuls mendiants. Si les personnages cherchent à lever des troupes pour les aider, beaucoup se proposeront, mais aucun ne viendra lorsqu'on aura besoin d'eux.

Toutes ces conspirations doivent se faire sans attirer l'attention des mendiants loyaux à Narjhan. Les personnages devront déployer des trésors d'ingéniosité pour communiquer secrètement avec les mendiants sympathisants. Un petit discours d'un des personnages sur le déshonneur qu'il y a à abandonner sa liberté fera merveille en réveillant la culpabilité et la honte des mendiants. Si un des personnages écrit et fait un tel discours, le maître de jeu pourra alors soit déterminer arbitrairement l'effet produit sur la foule, soit effectuer un jet de Persuasion pour l'orateur. Comme les personnages luttent contre le puissant charisme de Narjhan, il faudra retirer 60% au jet de dés. Si le jet est réussi, le personnage aura convaincu autant de mendiants qu'il y a de différence entre sa chance de succès et son jet. Par exemple, Freyda a 75% en Persuasion. Avec la réduction de 60% pour le charisme de Narjhan, elle n'a plus que 15% de chance de réussite. Si elle fait 04 sur les dés, elle aura convaincu 11 mendiants de leurs erreurs et pourra ensuite les compter parmi ses alliés si elle essaie de s'échapper. Rappelez vous toutefois qu'en dépit de leur sympathie, les mendiants ne serviront jamais de troupes de choc aux aventuriers.

Les personnages peuvent essayer de se frayer un chemin vers la sortie au fil de l'épée, mais une telle tentative sera une simple répétition de leur première capture. N'oubliez pas que

les personnages sont à plusieurs niveaux de la surface et que Narjhan a des réserves illimitées en mendiants. Toute fuite sans guide est condamnée à l'échec.

L'Offre de Narjhan

Quelques heures plus tard, les personnages sont à nouveau convoqués et amenés dans la salle du trône, transformée à leur arrivée en une gigantesque salle à manger. Une immense table réservée aux aventuriers a été montée juste aux pieds de Narjhan. On les y amène, les fait asseoir et leur sert un plat peu appétissant du même gruaux infect que celui que l'on donne aux autres mendiants. Urish est assis près de Narjhan et mange tranquillement. Les personnages peuvent voir son repas : des viandes succulentes accompagnées de légumes des plus appétissants.

Après que les personnages aient mangé (Narjhan ne mange pas), celui-ci demande le silence d'un geste et fait le discours suivant :

"Ma petite Freyda, votre courage et votre résolution m'impressionnent. Rechercher un démon comme Elric, et le défier pour venger le meurtre répugnant de votre père, voilà un acte que l'on chantera longtemps désormais." (Longue pause. Silence.)

"Oui, un geste courageux... mais futile, à mon avis."

"Freyda, moi aussi je vais faire un geste courageux. Je vous offre mon aide dans ce que vous allez entreprendre. Si vous m'honorez, je vous honorerai de mon aide contre Elric." (Pause pour l'effet. Murmure de la foule.)

"Appelez-moi et je serai présent. Je serai votre bouclier invisible contre ses pouvoirs démoniaques. Elric dispose de l'aide des dieux, pourquoi pas vous ? Comment avez vous l'intention de faire face à sa puissante sorcellerie ? Espérez vous attaquer Elric avec l'aide de ces vers débiles ?" (Il fait un geste vers un des personnages sorciers et ricane.) "Je vous souhaite bonne chance..."

"Votre vengeance est juste et honorable. Je crois connaître quelque chose de ces émotions. Elric a tué des amants, des parents et des amis. Son mépris de la décence et de la justice s'inspire de son arrogance."

(Méditant rêveusement), "Je ne demande qu'à être honoré du respect et de l'adoration d'une mortelle telle que vous, Freyda. Quelqu'un capable de défier un demi-dieu sans trembler, qui ne calcule jamais les risques qu'il prend, pour qui la vengeance est un devoir. M'honorerez vous de votre loyauté ? Si oui, je vous assure que je vous honorerai de la mienne."

Narjhan donne quelques minutes à Freyda pour réfléchir à sa proposition. Les personnages peuvent se consulter les uns les autres.

Si Freyda accepte, Narjhan s'engage à l'assister dans son combat contre Elric lorsqu'elle l'appellera. Si elle essaie de savoir plus précisément quelle sorte d'aide Narjhan lui fournira, il lui parlera avec douceur lui faisant comprendre que son pouvoir dépasse amplement celui d'Elric. Il laissera partir les personnages quand ils le désireront et leur offrira une escorte de mendiants jusqu'à la forêt de Troos, si Freyda le demande. Narjhan donnera aux personnages la direction prise par Elric lorsque celui-ci a quitté la cité et souhaitera bonne chance à Freyda dans ses recherches. Le groupe pourra alors jouer le chapitre "Le Royaume d'Org" de ce livret.

Si Freyda refuse, hésite ou demande plus de temps pour réfléchir à sa proposition, Narjhan enverra les personnages passer la soirée dans une alcôve inoccupée loin de la chambre du trône.

Narjhan a l'intention d'aider Freyda, qu'elle le veuille ou non, et qu'elle accepte de l'adorer ou non. Il préférerait bénéficier de sa coopération et de son obéissance, mais il est très content de pouvoir frapper Elric en traître. Narjhan a quelques ruses à l'esprit pour aider Freyda ; il a l'intention de lui offrir une aide magique ou de neutraliser Stormbringer, si cela est possible. Lorsque Freyda affrontera finalement Elric, Narjhan pourra être utilisé comme une intervention du maître de jeu pour rendre le combat entre Elric et Freyda un petit peu plus équilibré. Le maître de jeu pourra matérialiser l'aide de Narjhan par un coup supplémentaire de Freyda, ou par une maladresse de Stormbringer qui permettra à Freyda de se saisir de l'épée, ou quoi que ce soit d'approprié à ce moment. Narjhan ne combattra pas pour Freyda, mais il y a peu de choses qu'il ne ferait pas pour humilier Elric. Bien sûr, Arioch pourrait aider Elric si Narjhan se faisait un peu trop ambitieux.



L'Évasion

Si Freyda refuse l'offre de Narjhan, les personnages, toujours escortés, se retrouvent dans une alcôve proche pour y passer la nuit. L'alcôve est exactement semblable à tous les autres logements de la partie souterraine de la cité. Quatre murs nus, et c'est tout. Le groupe devrait encore avoir son matériel de campement, aussi pourra-t-il s'installer pour la nuit.

Face de Singe, Domein et dix mendiants exceptionnels gardent les personnages. Face de Singe, Domein et quatre mendiants sont dans l'alcôve ; les six autres restent devant l'entrée. Les gardes font des rondes pour surveiller le groupe. Les personnages ne verront personne éveillé dans le couloir. Pourtant, Dhandi, Byob l'Aveugle, Avino et les autres mendiants qui ont déjà offert leur aide aux personnages passeront de

temps en temps devant l'entrée de l'alcôve, pour être prêts au cas où l'on aurait besoin d'eux.

Narjhan a volontairement laissé une garde trop faible pour contenir les personnages. Il y a douze gardes armés de gourdins, mais il est clair que les armures et les dons guerriers des personnages devraient leur permettre de vaincre ces gardes incapables et sans protection. Le plus gros problème de cette évasion sera de trouver la sortie du labyrinthe. Il y a plusieurs façons d'envisager cette épreuve. Tout d'abord, les personnages peuvent se faire aider par un mendiant volontaire. Narjhan a implanté plusieurs de ces sympathisants dans la garde du groupe, en plus des mendiants déjà contactés par les personnages. Une autre méthode est d'essayer de sortir du labyrinthe par des essais successifs. Si les personnages se sont préparés à cela en mémorisant la route qu'ils ont prise, permettez leur de faire des jets de Mémorisation à chaque intersection. Un jet réussi leur fera prendre la bonne route, un jet manqué les laissera dans l'indécision la plus totale. Un jet de 96-00 leur fera prendre le mauvais itinéraire.

Si le groupe tente de s'échapper sans guide, il devra dresser la carte du labyrinthe au fur et à mesure de sa progression. Le maître de jeu devrait avoir l'exemple de carte devant lui, et faire dessiner chaque couloir aux joueurs. Chaque fois que les personnages atteignent un cul de sac, ils doivent faire demi-tour et se frayer un chemin à travers les gardes pour s'échapper. S'ils subissent trop de blessures, ils devront probablement se rendre à nouveau aux gardes. Ou alors un mendiant pourrait arriver au bon moment et accélérer leur évasion. Si, à un moment ou à un autre, le maître de jeu pense que les personnages ont erré suffisamment longtemps, un mendiant, probablement Dhandi, apparaîtra et les guidera vers la sortie.

Si les personnages réussissent à vaincre leurs surveillants et s'échappent, les gardes survivants les poursuivront. Ces derniers ignorent qu'ils doivent échouer. Leurs tentatives pour reprendre les prisonniers seront donc convaincantes. De plus, une foule de mendiants toujours plus nombreuse se rassemblera autour des personnages qui essaient de s'enfuir. Les gardes ont reçu l'ordre de ne pas tuer les prisonniers. La foule de mendiants paraîtra menaçante, balançant gourdins et poings. De temps à autre l'un d'eux lance un caillou vers les fuyards, mais ils paniqueront et se disperseront s'ils sont confrontés aux armes des personnages. Il sera particulièrement facile de les terrifier en utilisant la sorcellerie car ils sont superstitieux et effrayés par une magie puissante.

Guidés par un mendiant, les personnages atteindront rapidement la surface mais ils seront constamment harcelés sur leurs arrières par les gardes lancés à leur poursuite. Le maître de jeu pourra préparer quelques couloirs pour ces échauffourées, ou alors les faire jouer de façon abstraite avec quelques jets de dés. Le groupe devra se sentir en danger, mais aussi avoir confiance en sa capacité à défaire les mendiants, tant qu'il reste en mouvement et uni.

Jouer la traversée de dix niveaux sera certainement trop long, à moins que vos joueurs n'y prennent plaisir. Le maître de jeu peut accélérer l'évasion en leur permettant de faire des jets de mémoire comme ci-dessus, ou en réduisant la traversée de plusieurs niveaux en leur disant que leurs personnages reconnaissent la zone et qu'ils sont capables de retrouver le chemin de la sortie. Les combats qui auront lieu en chemin doivent développer l'angoisse de la fuite. Des batailles rangées ne sont pas nécessaires à moins que les personnages ne les recherchent. Par exemple, alors que les aventuriers traver-

sent une plaza, un mendiant bondira sur l'un d'eux et essaiera de le frapper. A la première riposte il prendra la fuite. Les meilleurs combattants du groupe pourront s'arrêter et faire face aux gardes qui les poursuivent. Après quelques pertes, les gardes perdront leur assurance et battront en retraite de façon désordonnée, donnant ainsi la chance aux personnages de les semer. Les gardes combattent en masse ; ils se lancent dans une charge furieuse et désorganisée, puis paniquent et battent en retraite dès qu'il y a quelques blessés. Leur moral est habituellement bas, et sans Narjhan, leur chef, ils sont particulièrement couards. Si les personnages éliminent le chef de la garde, elle se désintègre sous l'action de la confusion. Les mendiants suivront les personnages, mais à distance respectueuse, hurlant pour obtenir de l'aide de la part des passants qui, bien sûr, auront mieux à faire. Mettez l'accent sur le bruit et la confusion dans lesquelles se fait l'évasion. Les personnages devront constamment être suivis et précédés par des foules de spectateurs. Parfois, les couloirs seront complètement bloqués par les mendiants. Les personnages seront forcés de les disperser pour avancer.

Les personnages pourraient s'étonner de la différence entre les armées de mendiants rencontrées plus tôt et les foules désorganisées et terrifiées qu'ils rencontrent dans leur tentative d'évasion. En effet Narjhan n'a pas forcé les mendiants à lui obéir comme il l'a fait dans les conflits précédents, mais cette "aide" doit rester un mystère pour les joueurs.

Narjhan espère que ses pathétiques sujets seront incapables de blesser et de reprendre les personnages. Il est heureux de les voir continuer leur poursuite d'Elric, même s'ils ne se sont pas soumis à son autorité. Cependant, lorsque les personnages fuiront Nadsokor, les mendiants les poursuivront jusqu'à la Varkaalk. Lorsque les personnages reprendront leur souffle, le maître de jeu devra faire passer au joueur de Freyda une note contenant un message mental de Narjhan :

"Bien ! Je respecte votre fierté et votre indépendance. C'est pourquoi je voudrais modifier mon offre. Je vous donne mon aide sans que vous ayez à la payer en retour de votre adoration ou d'un sacrifice. Tout ce que vous avez à faire est de m'appeler. Je ne vous demande ni honneurs, ni adoration. Je serais heureux d'aider une mortelle romantique et intrépide dans le défi héroïque qu'elle lance à des forces qui la dépassent de loin. C'est peut-être un geste fou, mais c'est certainement un geste brave et admirable."

"A propos, mes agents m'informent qu'Elric et son ami suivent la Varkaalk vers la forêt de Troos lorsqu'ils les ont perdus de vue. Plus tard, plusieurs de mes hommes ont suivi leur piste jusqu'à la route des caravanes qui conduit à Org. Je vous souhaite bonne chance dans votre poursuite."

Si les personnages refusent ou ne réussissent pas à s'échapper cette nuit-là, ils sont amenés devant Narjhan dans la matinée et celui-ci leur dit :

"Je suis désolé d'apprendre que vous refusez mon offre d'assistance. Néanmoins, je n'ai aucune envie de vous forcer la main. Vous êtes libres d'aller et venir comme vous le désirez. Si vous désirez encore poursuivre Elric, mes agents m'ont informé que lui et son ami se dirigeaient le long de la Varkaalk vers Troos lorsqu'ils les ont perdus de vue. Plus tard, plusieurs de mes hommes ont suivi la piste d'Elric jusqu'à la route des caravanes qui se dirige vers Org à l'est. Je ne sais pas ce que prépare Elric, mais Org est un endroit dangereux, même pour lui. Si vous voulez toujours le suivre, faites extrêmement attention et méfiez-vous des hommes sauvages pervers de la forêt."

Narjhan répond à toutes les questions que les personnages pourraient avoir sur Org ou sur les circonstances de la visite d'Elric à Nadsokor. Narjhan explique que ce n'était qu'une visite de courtoisie, bien qu'ils ne se soient pas quittés en très bons termes. Narjhan ne pense pas qu'Elric ait été blessé par l'escorte qui l'a accompagné jusqu'à la forêt de Troos. Sur Org, Narjhan ne dira rien de plus que ce qui est contenu dans les paragraphes 1.2.4.19 et 2.2.21 du livret de règles de Stormbringer. Il ajoutera qu'il n'a jamais visité Org, et qu'il ne connaît personne qui l'ait fait. Si les personnages le lui demandent, Narjhan prétendra rechercher des personnes dans la cité qui en sache plus, mais ces "recherches" seront vaines.

Ensuite, il autorisera les personnages à quitter Nadsokor, leur offrant, s'ils le désirent, un guide jusqu'à la surface. Il semblera sincèrement déçu que les personnages aient refusé son aide. Narjhan offrira toute l'aide matérielle dont les personnages pourraient avoir besoin, et il leur souhaitera la meilleure des chances dans leur mission.

Une fois les personnages sortis de la cité et en route pour Troos, Narjhan enverra un message mental privé à Freyda pour l'informer que son offre d'aide tient toujours, et qu'il ne lui demande aucune contrepartie.

Aventures à Nadsokor

On trouve dans le livret de règles de Stormbringer à propos de cette cité : "Nadsokor est un endroit tout à fait approprié pour un individu en quête d'aventures. Une quantité incroyable de trésors de toutes sortes s'y est accumulée au fil des ans ; mais si l'on veut s'approprier quelques menues babioles, il faudra soit se déguiser en mendiant pour pénétrer dans la cité, soit venir avec une expédition bien armée et être prêt à trancher tout ce qui se dresse sur son chemin". Ce sont là les rumeurs qui courent sur Nadsokor. Comme d'habitude, il y a du vrai et du faux dans ces propos.

Les richesses de Nadsokor sont relativement importantes, mais dispersées sur une grande surface. La plupart sont encore enterrées dans les ruines de l'Ancien Nadsokor et de ses faubourgs. Les terres sauvages autour de Nadsokor dissimulent les vestiges de manoirs, de forteresses et de temples, abandonnés depuis l'invasion et la conquête par Org, plusieurs centaines d'années auparavant. Ces ruines ont rarement été fouillées ; peu d'aventuriers pénètrent dans cette zone, à cause de la mauvaise réputation de la Cité des Mendiants. Les risques sont considérables. Urish n'a pas toujours été la marionnette docile de Narjhan. En temps normal, Urish maintient un

réseau de mendiants qui couvre toute la zone autour de Nadsokor. Il est donc probable qu'il en entendra parler et qu'il enverra une armée de miséreux pour débarrasser les chasseurs de trésors victorieux, des fruits de leur recherche. Il y a aussi un grand nombre d'animaux sauvages près de Nadsokor et la nuit, il faut compter avec le peuple sauvage de la forêt d'Org. Enfin, les ruines elles-mêmes sont souvent protégées par d'anciens gardiens provenant des plans démoniaques.

A Nadsokor même, on dit que le trésor du Roi des Mendiants est fabuleux. Tout est relatif. Pour Nadsokor, ce trésor est fabuleux ; pour Bakshaan, il ferait piètre figure face aux possessions d'un marchand ayant réussi. Une grande partie du trésor du Roi Urish est formée d'anciens objets détériorés de l'Ancien Nadsokor. Les conquérants Org ont pillé tous les métaux précieux qu'ils ont pu trouver et il n'y a pratiquement plus d'or ou d'argent reconnaissables. Quelques magnifiques bijoux et pièces d'art sacré récupérés sur les sites des temples rehaussent ce trésor. Mais en fait, le butin est assez décevant. Cependant, les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir et ils pourraient être tentés par la rumeur et attaquer les défenses du roi mendiant.

Pour approcher Nadsokor, la seule méthode crédible est la discrétion. La cité de Tanelorn n'a résisté que de justesse aux assauts des armées de mendiants de Nadsokor, grâce à l'intervention d'un compagnon d'Elric, Rackir, natif de Tanelorn, qui a recherché de l'aide magique. Si les personnages disposent de plus de ressources qu'une ville entière, ils ont certainement mieux à faire que d'attaquer celle-ci. D'autre part, s'y infiltrer déguisé pourrait être une aventure intéressante. Les personnages devraient probablement enrôler des mendiants citoyens de Nadsokor pour découvrir où se trouvent les quartiers d'Urish et où est caché son trésor. Des gardes loqueteux mais aussi des élémentaires et des démons protègent son butin. Néanmoins, cambrioler Urish est un bon projet pour un groupe de voleurs doués disposant d'un peu d'aide magique.

Enfin, Nadsokor pourrait fournir une noble quête à un agent ou à un prêtre des Seigneurs de la Loi. Les pauvres mendiants de Nadsokor ne réalisent pas la valeur de la liberté qu'ils sacrifient pour le confort matériel douteux de Nadsokor. Un adhérent aux principes de la Loi pourrait vouloir libérer ces esclaves des Seigneurs du Chaos. Se charger d'une ville entière est peut-être un défi trop important pour la plupart des groupes, mais la libération de quelques centaines d'hommes sous le joug du Chaos est un objectif possible pour une force importante de croisés.



LE ROYAUME D'ORG

Embuscade Nocturne75
La Cité d'Org77
La Révolte des Esclaves83
Le Tertre84
Autres Aventures à Org87

LE ROYAUME D'ORG



Le Royaume d'Org est l'ultime vestige de l'Empire Dharzi dans les Jeunes Royaumes. Les Dharzis ont été la seule culture de l'Histoire à avoir représenté un véritable défi à l'Empire de Lumière. Durant plus de mille ans ces deux races se sont opposées dans une guerre destructrice où périt l'Empire Dharzi. Si l'empire de lumière fut victorieux, il ne cessa depuis de décliner tant fut lourd le prix de la victoire

L'histoire récente des Melnibonéens est bien connue dans les Jeunes Royaumes. Durant les six cents ans qui suivirent la guerre contre les Dharzis, leur emprise sur les peuples des provinces continentales réduits en esclavage n'a cessé de se relâcher. C'est sous Aubec de Malador que la domination melnibonéenne s'est enfin achevée, ouvrant du même coup l'ère des Jeunes Royaumes. Les longues années passées sous la domination des Melnibonéens et leurs contacts occasionnels avec des pillards et des réfugiés par la suite, ont permis aux Jeunes Royaumes de rester bien informés sur l'Île des Dragons et sur Imrryr, la Cité qui Rêve. Par contre, la destruction de l'Empire Dharzi semble avoir été complète et on ne sait rien du sort de ses descendants. Durant le millénaire qui a suivi leur défaite, les seules traces que l'on ait trouvées de cette race autrefois puissante sont des ruines dispersées dans des régions sauvages, comme les Terres du Silence (que l'on pense être le pays natal des Dharzis).

Le Royaume d'Org était une colonie sans grande importance de cet empire. Il a survécu grâce à son éloignement de la côte et à la barrière des territoires sauvages et inhospitaliers qui l'entourent. Le déclin, inévitable, a pu y être retardé. Pourtant, les maîtres actuels d'Org affirment être les descendants directs des anciens seigneurs Dharzis. Les érudits ont des avis partagés sur cette opinion. Il n'existe aucun écrit postérieur à l'effondrement, et les preuves données par les légendes et la tradition orale sont peu crédibles. Aujourd'hui les ancêtres d'Org ont perdu tout intérêt ; cette vieille histoire n'intéresse plus grand monde, comme d'ailleurs le Royaume d'Org, misérable et peu impressionnant.

En fait, la prétention des Orgiens à être les descendants directs des Seigneurs des Dharzis est proche de la vérité. L'aristocratie d'Org descend d'une classe d'esclaves privilégiée, issue de l'union de Dharzis de pure souche avec leurs esclaves humains. L'Empire Dharzi était très proche de L'Empire de Lumière dans son utilisation des esclaves humains. Dans les Jeunes Royaumes, les humains réussirent à se libérer du joug de leur servitude envers les Melnibonéens durant la révolte d'Aubec, il y a quatre cents ans. A Org, les humains n'ont jamais obtenu leur indépendance.

Les maîtres Dharzis eux-mêmes ne sont actuellement représentés sur ce plan que par une poignée de sorciers incroyablement anciens, dispersés à travers les continents des Jeunes Royaumes. Pour la culture humaine, ils ont disparu de la surface de la terre. Ce qui, soit dit en passant, est également vrai ; la plupart des Dharzis se sont rendus sur d'autres plans d'existence pour fuir l'effondrement de leur empire à la fin de leur guerre contre Melniboné. Les métis issus des maîtres Dharzis dirigeant le Royaume d'Org ont profité de cette opportunité pour se nommer eux-mêmes maîtres absolus d'Org, à la place de l'ancienne race. Ces nouveaux seigneurs ont accéléré plutôt que retardé l'effondrement de leur pays. Pendant un inter-règne de quelques siècles, la région est retournée au barbarisme absolu.

Org est resté, de par son isolement, à l'écart de l'évolution des Jeunes Royaumes. Aussi la classe dirigeante a réussi à maintenir une société féodale hautement stratifiée et conservatrice.

Il y a environ 350 ans, durant une période d'expansion, Vilmir a redécouvert le Royaume d'Org. Immédiatement une guerre sanglante éclata, celle-ci finit par la défaite de Vilmir. Elle abandonna ses provinces du nord dont Nadsokor était la capitale. Depuis cette guerre, les seules relations entre ces deux pays ont été des escarmouches de frontière. Un autre conflit entre Org, Bakshaan et Rignariom s'est achevé de façon ambiguë, mais a donné à ces deux cités un droit de libre passage à travers Org. Aucune autre cité ou nation n'a eu de relation avec Org.

La culture de ce pays est passéiste et xénophobe. La classe dirigeante, peu nombreuse, a pouvoir de vie et de mort sur la classe inférieure, misérable et apathique. Les révolutions agricoles, technologiques et sociales des autres cités-états d'Ilmiora n'ont pas touché ce royaume. La bourgeoisie est inexistante, elle se limite à de rares marchands ou artisans. Les décrets royaux contrôlent la totalité du commerce. Ces ordonnances, destinées à satisfaire certains aristocrates, étouffe tout échange. L'esprit d'innovation est découragé, les sciences complètement ignorés.

La mauvaise réputation de ce royaume et des barrières géographiques l'ont préservé des influences extérieures. Après tout ces siècles Org a survécu, mais cette société est devenu moribonde, elle se désagrège lentement de l'intérieur. Les dernières étapes d'un effondrement rapide sont proche.

En précédant le groupe à Org, Elric a enclenché le processus qui causera la perte du Royaume d'Org. Accomplissant une ancienne prophétie, il provoqua la mort du dernier roi Orgien descendant des Dharzis. Cette mort a libéré des forces, qui n'ont fait que croître depuis des siècles. Les personnages font leur apparition sur la scène Orgienne juste à temps pour être au premier rang des témoins de l'effondrement d'un royaume.

remièrement : les drogues - le Royaume d'Org se situe au coeur de l'ancienne et mystérieuse forêt de Troos. Une caractéristique bien connue de Troos est l'abondance de ses plantes aux propriétés magiques. Ces essences sont la source de nombreuses drogues utilisées par la classe dirigeante d'Org, à la fois pour se fournir des distractions agréables et pour s'assurer la docilité et la soumission des classes inférieures. Les étrangers comme les natifs ignorent que cette mystérieuse essence magique, imprègne toute la vie végétale dans Troos. Toute ingestion de ces plantes équivaut à absorber des doses subtiles et insidieuses de différentes substances. Chaque repas augmente ainsi la quantité de drogues prises consciemment et provoque à la longue une érosion générale de la volonté, un étouffement des émotions et une tendance à fuir la réalité pour se réfugier dans un monde imaginaire. Cette dégénérescence touche particulièrement les serfs. Les nobles comme les prêtres leur donne intentionnellement de fortes doses de drogue. Les personnages trouveront certainement les citoyens d'Org difficiles à émouvoir et apathiques. Les membres de l'aristocratie consomment régulièrement des doses massives d'euphorisants, ce qui les rends légèrement plus animés.

Deuxièmement : le culte des Seigneurs des Bêtes - Les Seigneurs des Bêtes n'obéissent plus aux descendants des Dharzi; mais le culte existe toujours comme moyen de contrôle des masses Orgiennes. Tout d'abord, le culte promet la réincarnation dans la classe noble à ceux des humbles qui servent fidèlement leur maître. Ensuite, le premier sacrement du culte est une drogue puissante qui induit un état de béatitude absolue. Cette drogue crée un phénomène de dépendance extrêmement puissant. Seuls les prêtres détiennent le secret de sa fabrication. Cela fait d'eux les maîtres des paysans. Ils ont toujours été loyaux envers la noblesse, mais ils représentent maintenant l'une des forces en lutte pour le contrôle du trône.

Troisièmement : le culte de Leeth - Celui-ci est exclusivement réservé aux nobles. Vestige d'un ancien rituel qui donnait l'immortalité aux Seigneurs des Dharzi, il produit maintenant des monstres et des horreurs. Ces échecs sont les résidus des expériences entreprises par les prêtres qui recherchent le savoir des Dharzis aujourd'hui perdu.

Quatrièmement : la classe dirigeante - Cette aristocratie

corrompue et décadente a sombré depuis longtemps dans ses vices. Les nobles gouvernent Org dans le seul but de satisfaire leurs désirs. Ils sont indifférents au sort des castes les plus basses, qu'ils considèrent comme un troupeau d'animaux domestiques. Mais en vérité, il n'y a plus une once de sang Dharzi dans la noblesse orgienne depuis la mort du dernier roi. Les aristocrates sont avides, ignorants, snobs, bornés, opposés au changement et à l'innovation. Ils apprécient de vivre à l'ombre de la gloire passée de l'empire Dharzi, à laquelle ils n'ont jamais contribué. Les nobles exercent un contrôle total sur le commerce, le limitant à la satisfaction de leurs appétits. Ils ont brisés par des lois absurdes et égoïstes la croissance du commerce, le développement des villes et celui de l'artisanat.

Cinquièmement : la famine - Des pluies abondantes au cours des dernières années ont donné de mauvaises récoltes. La noblesse, qui contrôle les greniers et les réserves, s'est enfermés dans les villes fortes et ses manoirs. Les nobles sont fermement décidés à conserver pour eux seuls ces réserves de vivres, même si les paysans doivent en mourir de faim. Suite à cette cruelle injustice, les citoyens Orgiens, habituellement apathiques, montrent une haine féroce envers leurs maîtres.

Sixièmement : les épidémies - Compagne habituelle de la famine, la maladie a fait des ravages dans les régions isolées d'Org. Des vivres suffisantes et des soins appropriés ont em-



pêché la maladie de prendre pied dans les rares villes Orgiennes. Pour échapper à l'épidémie, les cités ont fermé leurs portes et ont interdit tout contact avec la campagne. Cet isolement forcé cause des problèmes de ravitaillement et de main d'oeuvre; ces restrictions augmentent le ressentiment éprouvé par les citoyens orgiens.

Septièmement : le cannibalisme - Nombreux sont les vi-

siteurs à Org qui ont découvert des indices laissant croire à la pratique de cette abomination. Des rumeurs circulant dans Org y font aussi allusion. La vie animale est quasiment inexistante dans l'étrange forêt de Troos; les lois rigides de la religion et l'intolérance envers l'innovation ont entravés les quelques tentatives d'élevage d'animaux domestiques. Les paysans d'Org sont donc végétariens, non seulement par obligation mais aussi par principe religieux. Pour les voyageurs, la noblesse est également végétarienne, en effet aucune viande n'est jamais servie lorsque des étrangers sont présents. Cependant, l'aristocratie a conservé l'ancienne coutume de la chasse. Les participants recherchent les sauvages primitifs de la forêt pour les abattre et ensuite lors d'un festin dévorer les carcasses des proies abattues. Depuis quelques temps, les nobles ont abandonné la chasse à cause des dangers et des efforts qu'elle représente. Mais la coutume du festin demeure, l'aristocratie se nourrit maintenant de ses serfs. Ceux-ci connaissent la tradition de la chasse, mais ils la croient oubliée ou alors pratiquée très occasionnellement. Ils ne savent rien des nouvelles habitudes culinaires adoptés par leur maître. Si on met des aristocrates en face de ce fait, ils nieront immédiatement toute accusation de cannibalisme, mais des preuves plus subtiles, comme un os humain trouvé accidentellement dans les rebuts d'un repas ou dans une cuisine, pourraient donner aux joueurs un indice de cette dépravation.

Huitièmement : le déclin des capacités guerrières de l'aristocratie - L'une des forces garantes de la domination de la noblesse est sa valeur guerrière. Ces derniers temps, cette tradition est en plein déclin; les nobles se contentent maintenant de parader en armures rutilantes. Sans la barrière naturelle de la forêt de Troos et les rivalités entre Bakshaan et Rignariom, le conflit avec ces deux cités aurait certainement vu la fin du royaume d'Org. Les serfs envoyés comme chair à canon dans cette guerre ont vu leur chevalerie à l'oeuvre. Les survivants savent que les nobles seraient bien incapable d'étouffer une révolte paysanne

Les Hommes-Bêtes

Les seuls habitants de la forêt de Troos sont des primitifs, dénommés l'Ancienne Race, le Peuple de la Forêt, ou même, par les Orgiens les hommes-bêtes. Les érudits des Jeunes Royaumes expliquent habituellement leurs origines par le retour à l'état sauvage des Dharzi. Cette théorie s'appuie sur le fait que le langage des hommes-bêtes est une version abâtardie de l'Orgien Ancien, l'un des vieux dialectes dharzi. Dans certains cercles plus éclairés, cette théorie est tombée en désuétude ; les maîtres du savoir doutent que les Dharzi aient pu régresser au stade de l'âge de pierre en moins d'un millénaire. On pense maintenant que cette culture de l'âge de pierre est un exemple vivant des premières ages de l'homme ayant survécu dans la forêt de Troos. Les Orgiens jugent les hommes bêtes aussi vieux que la forêt elle même. Pour les érudits cette opinion renforce leur nouvelle théorie.

En fait, les Seigneurs des Dharzi ont créés cette race avec l'aide des seigneurs des bêtes à partir de singe. Ils espéraient créer une armée de guerriers parfaits, mais cette expérience est venue trop tard dans la guerre contre Melniboné, et n'a jamais abouti. L'abomination des hommes-bêtes est l'une des raisons pour lesquelles les Seigneurs des Bêtes ont abandonné les Dharzi et ont pactisé avec Matik et d'autres grands sorciers Melnibonéens. A bout de ressources, les derniers Dharzis libèrent, peu avant la fin de la guerre, les hommes bêtes"

inachevés" dans l'espoir qu'ils repoussent l'invasion de Troos. Celle-ci n'est jamais venue, les Melnibonéens étaient si affaiblis par leur coûteuse victoire que les dernières campagnes de nettoyage furent abandonnées. Les demi-hommes ont appris de leurs maîtres un langage rudimentaire, qui est probablement l'élément le plus sophistiqué de leur culture. Les traits dominants de celle-ci reflètent la fonction guerrière de ce peuple. Leur société est basée sur une hiérarchie très stricte où chacun apprend à combattre dès son plus jeune âge ; les rituels de duel et de guerre entre tribus constituent le coeur de leur culture. D'autres aspects de cette société proviennent de l'adaptation des hommes bêtes au milieu particulier de la Forêt de Troos. L'absence de gibier dans la forêt les a amené à se chasser entre tribus afin de se nourrir, de même une agriculture primitive supplée à la cueillette des fruits sauvages, des noix et des baies.

Tous étranger dans la forêt de Troos est constamment sous la menace d'une attaque de ces sauvages. Ils s'en prennent sans discrimination aucune aux campements des voyageurs comme aux camps des hommes-bêtes. Ils espèrent obtenir de la chair humaine ou, mets encore plus prisé, de la viande de cheval. Les hommes-bêtes chérissent aussi les objets en métal (tout particulièrement les armes) et les objets brillants décorés d'or, d'argent ou de gemmes. De tels objets confèrent un statut important à leur possesseur.

Les hommes bêtes sont remarquablement endurcis. Ils n'utilisent pas le feu pour se chauffer ou pour cuisiner, bien qu'ils s'en servent pour durcir les pointes de leurs lances et pour d'autres buts semblables. Les camps du Peuple de la Forêt sont formés de pare-vents primitifs faits de plantes aux feuilles extrêmement larges montés sur des cadres de bois attachés les uns aux autres qui peuvent être facilement démontés et transportés. Comme le sol s'épuise très rapidement, les tribus changent de camp fréquemment. Enfin tous les campements possèdent un enclos où les captifs sont parqués avant d'être dévorés.

Les raids représentent l'activité dominante des hommes-bêtes. Ils fournissent la nourriture dont la tribu a tant besoin, mais jouent aussi un rôle social. Le comportement des participants détermine leur statut dans la tribu ; les chasseurs n'enlèvent jamais les enfants des autres clans, ceux-ci représentent en effet des proies sans défense et n'apporte donc aucune gloire à leur ravisseurs. Dans ces raids on respecte énormément la discrétion et l'intelligence, mais la plus importante des vertus est la bravoure. Les chasseurs défient volontairement non pas les ennemis les plus faibles, mais les plus puissants ; on ne gagne rien à vaincre son inférieur. Les hommes-bêtes préfèrent capturer leurs adversaires plutôt que de les tuer. En effet la viande sur pied se conserve plus longtemps que la viande morte, qui s'abîme rapidement. D'autre part cela permet au clan attaqué de lancer une contre-offensive pour libérer ses membres capturés. Les hommes-bêtes attendent souvent deux ou trois semaines avant de dévorer un captif. Il semble qu'ils cherchent ainsi à provoquer des contre-attaques, ce qui leur fournit des opportunités de combat supplémentaires.

Chaque tribu a à sa tête deux personnes. L'un est le chef de guerre, qui est habituellement le meilleur combattant ou le meilleur tacticien du clan. L'autre est le chaman, source de magie, de sagesse et de savoir. Sa personne est sacré, nul n'a le droit de l'attaquer ou de le capturer pendant un raid. C'est pourquoi ce sont les seuls individus qui puissent communiquer librement avec d'autres tribus. C'est par leur intermédiaire que s'unissent les hommes et les femmes de clans

différents et que circulent les rumeurs. Le chaman conduit aussi l'adoration des esprits-fantômes de la Forêt de Troos. Il interprète également les visions que ces derniers provoquent, et il attire leurs faveurs sur la tribu par le sacrifice rituel des victimes capturés lors des raids.

Autrefois, les nobles Orgiens chassaient les hommes-bêtes comme la gentry anglaise chasse le renard de nos jours, à la différence près que la viande des proies rentrait dans une grande part des motivations. Ce sport était des plus dangereux, surtout lorsque l'on sait que la tradition aristocratique insistait sur l'obligation d'un combat singulier. Les hommes-bêtes représentent un gibier dangereux, de nombreux nobles imprudents sont morts au fond des taillis de Troos. La chasse est tombée en disgrâce depuis lors, elle exige un trop grand courage personnel et une trop grande compétence aux armes pour l'aristocratie actuelle.

Les Serfs

Les classes inférieures d'Org ont des origines communes avec les autres peuples des Jeunes Royaumes. Mais Après des siècles de malnutrition et de maladie, le type physique des paysans Orgiens ressemble maintenant à celui d'hommes-bêtes extrêmement faibles. Une étude approfondie, cependant, montrera rapidement la différence radicale séparant les hommes-bêtes des paysans orgiens Au dessus des serfs, les esclaves de l'aristocratie, mieux nourris, sont tout à fait semblables aux autres Ilmoriens.

Les conditions de vie dont bénéficient les esclaves à Org varient considérablement, des serviteurs privilégiés des riches, à la majorité des esclaves qui cultivent les champs ou qui assurent les corvées générales. Ces derniers vivent dans la pire des pauvretés, la faim et l'humiliation. Des siècles de domination ont rendu les esclaves dociles et désespérés ; l'utilisation de drogues pour pacifier le peuple a pratiquement produit une race de zombies. Seuls les esclaves de la noblesse et la population relativement restreinte des esclaves artisans, ou citadins ont encore un peu de caractère ou d'ambition. Habituellement ils la dévouent à conquérir le luxe et le confort de la classe noble. Toutefois, certains hommes dans les classes inférieures espèrent encore améliorer les conditions de vie des esclaves. Habituellement, ce sont ceux à qui l'on a confié des tâches qui demandent de l'instruction et d'autres connaissances spécialisées, et particulièrement ceux qui entrent en contact avec les étrangers - principalement des marchands. Ce groupe d'hommes a rejoint le clergé pour renverser la noblesse décadente du Royaume d'Org.

La Noblesse

L'aristocratie Orgienne se compose de métis nés des accouplements très fréquents dans le passé entre les seigneurs Dharzi et leurs esclaves humains. Dans la société Dharzi originelle, ces métis formaient une classe d'esclaves privilégiés. Mais Après la disparition de leurs maîtres, ils ont singé leurs coutumes et ont pris leur place. La nouvelle aristocratie a conservé les traditions raffinées des Seigneurs Dharzi. Beaucoup de ces vertus admirables et recherchées sont encore reconnaissables dans les pratiques décadentes et corrompues des nobles d'aujourd'hui ; bien que seules leurs formes soit observée, au détriment de leur substance. Par exemple, la maîtrise des armes était autrefois nécessaire pour devenir un vé-

ritable chevalier ; maintenant il suffit de porter des armes coûteuses, une armure de métal, être entouré de nombreux gardes, et parler en connaissance de cause des grands guerriers Orgiens du passé. Ces nobles correspondent à toutes les caricatures et à tous les stéréotypes du bellâtre et du dandy de cour, de l'odieux exploiteur des basses classes, du cruel possesseur d'esclaves et du complotteur de cour traître et avare. Ils abusent des drogues, pratiquent la nécromancie et sont cannibales. Ils demeurent indifférents aux souffrances de serfs et s'amuse à regarder les paysans mourir de faim pendant qu'ils festoient, en sécurité dans leurs forteresses. Les nobles sont vaniteux et orgueilleux, ils traitent les étrangers comme des êtres inférieurs et méprisables. Ils n'ont pas la moindre vertu qui puisse les racheter.

Le clergé du Culte des Seigneurs des Bêtes diffère de l'aristocratie. Ses prêtres proviennent de la basse noblesse et sont déconsidérés de part leur contact avec les paysans. La plupart des membres du clergé sont cyniques et corrompus comme leur religion qui est une parodie dégénérée du Culte des Seigneurs des Bêtes. Cependant, une petite minorité de prêtres sont troublés par les souffrances des paysans, particulièrement en ces temps de famine et d'épidémie. Bien que l'on puisse difficilement considérer qu'ils étudient la lutte des classes, ces prêtres joueront un rôle important dans la révolte paysanne à venir.

Le Culte des Seigneurs des Bêtes

Après la grande guerre contre Melniboné, les Seigneurs des Bêtes ont abandonné les Dharzi pour pactiser avec Matik et les maîtres sorciers des Iles des Dragons. Le culte des seigneurs des bêtes a survécu dans la forme au royaume d'Org, mais tous les secrets du culte sont disparus à jamais.

les Seigneurs des Bêtes n'ont pas abandonné les Dharzi, ils ont simplement refusé de les aider pour conjurer des créatures monstrueuses destinées à la guerre. Les rares Dharzi qui demeurent encore sur le plan des Jeunes Royaumes maintiennent toujours des pactes avec eux. Quant à ceux qui ont préférés fuir sur d'autres plans ils ont reçu l'aide des seigneurs des bêtes. Après l'effondrement de l'Empire Dharzi leur Culte a grandement décliné en puissance. Il est probable que des prêtres métis et des Dharzi réfugiés dans la nouvelle civilisation ont continué de les adorer. Cependant aucun témoignage écrit de cette période n'a survécu pour confirmer ces spéculations.

Aujourd'hui le culte n'est plus qu'une image déformée de son essence véritable. Ses prêtre, par manque de courage et de connaissances, ne peuvent contacter les Seigneurs des Bêtes. Ils observent encore les rituels, mais ont oublié la plus grande partie des connaissances en sorcellerie des anciens Dharzi. De plus, aucun prêtre novice n'aurait le talent ou les capacités nécessaires pour conjurer des agents aussi puissants que les Seigneurs des Bêtes, même si les académies de sorcellerie existaient encore. L'art de la sorcellerie est pratiquement mort à Org, mis à part le Culte de Leeth.

Le clergé a remplacé la religion d'origine par une institution frauduleuse destinée à contrôler les classes inférieures. Les prêtres maintiennent le mythe du retour des Seigneurs des Bêtes au Royaume d'Org. Ce retour, selon eux, sera possible dès que les souffrances du peuple auront racheté les péchés de l'ancien Empire Dharzi. Ensuite, l'Empire renaîtra de ses cendres et dominera à nouveau les Jeunes Royaumes comme il le faisait un millier d'années plus tôt.

En attendant cette époque, l'église promet aux paysans leur réincarnation en l'un des membres de la noblesse. Pour cela ils doivent endurer la souffrance de cette vie avec bonne grâce et suivre loyalement les ordres de leur maître. Un autre avantage offert par le culte est une journée chômée par semaine, dédiée aux cérémonies religieuses.

Dans ce rituel, le sacrement principal est une drogue extatique de grande puissance et de longue durée, qui engourdit l'esprit. Un jour par semaine, le paysan misérable peut noyer sa souffrance dans la brume plaisante d'une drogue euphorisante. Celle-ci crée une dépendance extrêmement forte, et constitue une excellente méthode pour garder les paysans sous contrôle. Tout crime contre les enseignements des Seigneurs des Bêtes ou contre les Seigneurs Dharzi résulte en un emprisonnement où le détenu est privé de drogue. Ainsi le syndrome de manque passe aux yeux des victimes pour la colère divine.

Des nobles de basse caste liés dès leur adolescence à la prêtresse par décret royal constituent le clergé. L'assignation au clergé est une forme d'exil, souvent imposée aux jeunes importuns ou aux familles nobles tombés en disgrâce auprès du Roi. La noblesse d'une façon générale méprise les prêtres des Seigneurs des Bêtes. Ceux-ci sont exclus de la vie de l'aristocratie et condamnés à vivre en compagnie des classes inférieures. La majorité d'entre eux sont des hommes amers et cyniques, blessés par leur déchéance et par l'"hypocrisie" de leur prêtrise. Il existe parmi les prêtres des hommes forts et intelligents qui ont tiré des conclusions sur la société orgienne. Ceux-ci ont vu la souffrance des paysans et l'ont jugée repoussante. Ils ont comparé les soi-disant aristocrates et leurs soi-disant inférieurs et n'ont rien trouvé de bien recommandable chez les nobles. Beaucoup ont même découvert que ce sont eux les plus méprisables. C'est dans ce petit noyau de prêtres, ainsi que dans un groupe d'esclaves privilégiés et éduqués de l'aristocratie, que se développent les germes de la révolte.

Le Culte de Leeth

La sorcellerie et ses pratiques constituait la base de l'ancien empire dharzi, celle-ci comportait entre autre le meurtre rituel du roi. Cette cérémonie lui conférait une forme d'immortalité ; sa personne rejoignait les autres rois des Dharzi au sein d'une conscience commune. Cette entité était en contact permanent avec le Roi vivant ; c'est pourquoi celui-ci était appelé le Prince aux Mille Visages. Cette sorcellerie plaçait autrefois les Dharzis sous la protection et la direction éternelle de ses souverains. Les rituels ont disparu ou ont été corrompus au cours de la dévastation qui a suivi la victoire Melnibonéenne, il y a un millier d'années. Le Culte de Leeth est formé des vestiges de ces arts sorciers.

Malheureusement, aucun des prêtres du culte ne peut plus pratiquer cette cérémonie ayant totalement oublié les noms des dieux à invoquer comme les rituels et les incantations. Même s'ils possédaient toutes ces connaissances ils seraient encore incapable de la réaliser ; leur pouvoir et leur intelligence les limitent aux incantations mineures. Enfin, le pacte originel de Leeth (certainement un Seigneur des Bêtes) a été passé avec les Dharzi, et non avec leurs esclaves, même s'ils se sont arrogé le statut d'héritiers de la civilisation Dharzi. Pour cette raison, il est peu probable que Leeth honore l'ancien pacte.

Cependant, les prêtres ont sauvés de la destruction une partie des anciennes connaissances du Culte de Leeth. La plupart de ces dernières sont basées sur l'utilisation des plantes et des



herbes magiques de la Forêt de Troos, et plus particulièrement sur les plantes utilisées pour préparer la Potion d'Immortalité (des végétaux similaires à ceux utilisés par Elric pour sa Potion d'Invulnérabilité).

En dépit de l'effet indéniable de cette potion, il est clair qu'il manque un élément important de la cérémonie. Les meurtres rituels des Rois d'Org ont continué, mais les résultats ont été assez décevants : des fantômes fous, des zombies inertes ayant des vestiges de conscience, ou des goules décérébrées! Maintenant, les prêtres attendent l'agonie des rois pour pratiquer ces rituels tant les résultats sont néfastes. Mais les expériences continuent dans l'espoir de retrouver le Prince aux Mille Visages, le Roi éternel de la légende Dharzi.

Les fantômes troublent les rêves des dormeurs dans la Forêt de Troos. Ils inspirent des visions fantastiques et cauchemardesques. Ces fantômes délivrent des prophéties sous la forme de vers et de symboles obscurs. L'un de ces vers a prédit la chute finale d'Org avec la mort du dernier descendant de la lignée royale.

Les zombies sont les corps vivants dans le tumulus royal. Le seul signe indiquant leur état est le fait que leur corps ne se décomposent pas. Ils se dessèchent lentement, pour devenir la caricature racornie des vivants. Ils donnent aussi l'impression étrange que leurs yeux voient, en dépit du fait qu'ils sont aveugles. On suppose que leurs âmes sont emprisonnées à jamais au tréfonds de ces corps, et on ne peut qu'imaginer avec horreur une vie éternelle condamné à observer, impuissant, le passage du temps.

Les résultats les plus horribles de ce rituel sont les goules hurlantes qui hantent le tumulus. Comble de l'ironie, elles représentent les plus grands succès obtenus par les prêtres. Les

goules sont apparemment des âmes immortelles, qui possèdent encore leur corps et leur esprit. Malheureusement, ces esprits sont complètement déséquilibrés et ont perdu tout contact avec l'espèce humaine. Les goules rôdent dans le tumulus, cherchant peut-être le repos éternel que la sorcellerie inachevée des prêtres de Leeth leur a ravi.

Le seul désir de ces créatures est d'agresser et dévorer tout ce qui vit. Dans un geste désespéré pour apaiser ces anciens esprits, les prêtres de Leeth leur sacrifient régulièrement des paysans orgiens, en les forçant à entrer dans le tumulus. Cette pratique ne calme nullement les goules, mais elle maintient l'autorité des prêtres. Les Orgiens acceptent le rituel du sacrifice comme un puissant sacrement dédié à leurs ancêtres, les Maîtres Dharzi. Ils le pratiquent conjointement avec le Culte des Seigneurs des Bêtes et le Culte de Leeth. Les Rois d'Org supervisent avec plaisir cette cérémonie qui par ses horreurs maintient l'autorité sur la populace. Les personnages seront les victimes accidentelles de ce rituel. Après l'éclosion de la rébellion paysanne, les prêtres du Culte des Seigneurs des Bêtes, dans le but d'impressionner les paysans, essaieront de se faire valoir en nourrissant les Anciens Rois des âmes de ces étrangers malveillants. Ils présenteront ce sacrifice comme un rituel expiatoire destiné à racheter les crimes des nobles qui ont conspiré avec les étrangers pour trahir l'héritage des Dharzi et des Seigneurs des Bêtes.

La Forêt de Troos

De nombreuses théories tentent d'expliquer les origines de la Forêt de Troos. La plus crédible affirme que les Dharzis ont apporté d'un autre plan les plantes magiques qui prospèrent dans la forêt. Il est aussi possible que la forêt toute entière soit issue d'un autre monde ; un pouvoir divin l'aurait alors transportée dans les Jeunes Royaumes. Toute essai de transplantation ou de culture des plantes magiques de la Forêt de Troos étant vouée à l'échec, on a suggéré que la magie se situait dans la terre elle-même, et non dans les plantes, à moins qu'un enchantement puissant lancé dans le passé avait affecté la forêt entière.

Quoi qu'il en soit, les plantes de Troos ont une valeur inestimable pour les sorciers des Jeunes Royaumes. De nombreux aventuriers viennent y cueillir les précieuses plantes pour les vendre à des prix exorbitants dans les capitales du monde civilisé. Ce commerce est des plus dangereux, en effet il est hors-la-loi pour un étranger de couper ou de cueillir les plantes de Troos. S'il est pris, la peine est la mort. (C'est un excellent prétexte pour éliminer les visiteurs indésirables). Pour les paysans, il est aussi contraire à la loi d'abattre les arbres ou de défricher un arpent de Forêt. Cet interdit explique la rareté des terres cultivées à Org. La loi autorise seulement aux paysans la cueillette des noix, baies, racines et autres plantes comestibles.

L'une des plus étranges caractéristiques de la Forêt de Troos est l'absence de vie animale, autre que celle des hommes-bêtes. On pense que cela a été imposé aux Dharzi par les Seigneurs des Bêtes, depuis l'époque des guerres avec Melniboné. Il n'y a aucune trace dans les écrits ou les mémoires d'animaux sauvages quelconques ayant jamais vécu à Troos. Il est possible qu'il n'y en ait jamais eu. Il semble qu'il n'y ait rien d'autre qui empêche l'introduction d'animaux domestiques que le fait que cela soit contre la doctrine du Culte des Seigneurs des Bêtes. Lorsque les caravanes traversent Troos, les chevaux et les boeufs ne souffrent pas de brouter

l'herbe de la forêt, mais le fait qu'aucun animal venu des terrains boisés environnants ne se soit installé à Troos suggère qu'il y a quelque chose qui les en empêche.

Comme on l'a dit dans le paragraphe décrivant le Culte de Leeth, les fantômes fous des anciens Rois d'Org hantent la Forêt de Troos. Ces esprits expliquent en grande partie l'essence surnaturelle de Troos. La nuit, les voyageurs sont souvent la proie de rêves et de visions horribles. Ces visions sont plus fortes et plus persistantes lorsque la lune est pleine. Parfois, ces expériences se prolongent en rêves éveillés, surtout lorsqu'on se nourrit de produits locaux (la nourriture locale contient des traces de substances qui rendent plus sensibles à ces manifestations fantomatiques). Les natifs d'Org sont aussi la proie de ces expériences pénibles, et les nobles et le peuple mâchent tous des racines aux effets soporifiques pour se plonger dans un sommeil profond et sans rêve.

Remarque pour le Maître de Jeu

"Les Rois Oubliés", une nouvelle de Michael Moorcock prends pour sujet le récent séjour d'Elric dans la Forêt de Troos et à la citadelle d'Org. On y découvre comment Elric a rencontré Zarozinia, sa future femme. Après une embuscade tendue par le peuple primitif de la forêt, Elric concocte un élixir d'invulnérabilité et tente de se faire passer pour un dieu aux yeux du Roi d'Org. Mais ce dernier déjoue sa ruse et le capture avec Triste-Lune et Zarozinia. Les Orgiens enchaînent ensuite Elric au sommet d'un tumulus funéraire, le livrant ainsi aux goules. Celles-ci sont les ancêtres des rois d'Org rendus immortels, mais aussi fous, par les rituels du culte de Leeth. Avec l'aide d'Arioch, Elric vainc les goules et libère Zarozinia et Triste-Lune. Au cours de cette évasion, le sang de l'un des derniers prince d'Org est versé sur le tumulus funéraire du Roi de la Colline. Pour accomplir une ancienne prophétie, le Roi de la Colline se relève d'entre les morts. Après avoir entièrement détruit ses descendants, le mort-vivant attaque Elric. Celui-ci lui échappe en le repoussant dans le grand Hall d'Org ravagé par les flammes.

Que reste-t-il au pays d'Org Après le passage du Loup Blanc? Tout d'abord, le peuple primitif de la forêt n'est pas touché par l'agitation qui règne dans le Royaume d'Org. Des rumeurs de sa destruction par Elric ont atteint les tribus par l'intermédiaire des chamans. Les hommes-bêtes lancent toujours leurs raids et tendent des embuscades, recherchant les précieux objets de métal et la délicieuse chair humaine. Plusieurs tribus se sont approchées des frontières d'Org dans l'espoir de piller les ruines. Les raids d'hommes-bêtes deviennent chaque jour plus fréquents et violents.

Le groupe peut suivre la piste d'Elric jusqu'aux ruines de la citadelle d'Org, où les personnages pourront se renseigner sur son passage. S'ils ne se rendent pas d'eux-même à la citadelle, des Orgiens les captureront et les amèneront là sous l'accusation d'avoir cueilli illégalement les plantes de Troos. Le groupe se retrouvera pris entre les nobles et les prêtres luttant pour le contrôle du Royaume. Le Roi leur proposera d'assassiner le grand prêtre du Culte des Seigneurs des Bêtes. Mais les prêtres ayant vent de l'affaire lancent les paysans dans une révolte sanglante, contre la noblesse. Après le massacre des nobles, le grand prêtre décide d'offrir le groupe en sacrifice aux Rois ancestraux - les goules combattues par Elric sur le tumulus. Enfin les aventuriers doivent trouver une personne qui leur indique le chemin pris par Elric.



Le maître de jeu peut préparer des aventures supplémentaires dans le Royaume d'Org. Des personnages cupides pourraient être lancés à la poursuite de trésors dans les tumulus et les tombes d'un royaume où les gens honorent leurs morts en les enterrant avec leurs possessions les plus prisées. Les ruines d'Org elles-mêmes peuvent aussi contenir des trésors, particulièrement le Grand Hall effondré où le Roi et ses invités ont péri dans l'incendie causé par Elric lors de son récent passage. Le groupe peut aussi rencontrer d'autres charognards - des primitifs de la forêt à la recherche d'objets de valeur et de viande encore consommable, ou des paysans rendus fous par la famine, qui cherchent les réserves de nourriture cachées par la classe dirigeante. Le peuple d'Org, désorienté par la perte de ses dirigeants, et poussé à la rébellion par ses prêtres, peut aussi fournir des opportunités de scénarios.

Embuscade Nocturne

Après Nadsokor les personnages retrouvent la piste d'Elric sur les berges de la Varkaalk. Les deux cavaliers ont immédiatement rejoint la route des caravanes et se sont dirigés vers l'est, dans la direction de la cité d'Org. La piste est claire, les empreintes de sabots apparaissent distinctement dans l'herbe épaisse et tendre qui pousse sur la route, et deux voyageurs solitaires se dirigeant vers la forêt de Troos forment un tableau assez inhabituel pour être faciles à repérer. Comme Elric n'a aucune raison de croire qu'il est suivi, il n'a pris aucune précaution pour dissimuler sa piste, et les personnages ne sont pas à plus de quelques jours derrière lui.

Si les personnages se sont procurés des cartes appropriées, en pensant devoir poursuivre Elric au-delà de Nadsokor, ils peuvent estimer que la route des caravanes traverse la Forêt de Troos sur environ 85 kilomètres. La citadelle d'Org se trouve à un peu plus de la moitié de cette distance. Les personnages couvrent un peu plus de 20 kilomètres par jour dans la forêt. A cette vitesse, ils devront au moins y camper deux nuits. Les personnages devraient bien connaître les rumeurs

concernant Org et la Forêt de Troos. S'ils ont essayé de se renseigner avant leur départ, ils détiennent alors des informations plus détaillées et plus sûres.

La journée, le voyage le long de l'ancienne route se passe calmement et sans incident. Tout au long de ce chemin, les spécialistes en plantes et poisons remarqueront en profusion des plantes habituellement rares. Celles-ci poussent librement dans la Forêt de Troos. Elles permettent de concocter toutes les potions et poisons. Si les personnages acceptent de perdre un peu de temps, ils pourront les cueillir. Le maître de jeu décidera des plantes disponibles et du temps passé à leur cueillette. Les joueurs devraient trouver suffisamment d'ingrédients pour concocter quelques cataplasmes et potions de soin (de niveau 5 et 6) en un temps raisonnable. Il faudra beaucoup plus de travail pour découvrir les composants des drogues affectant les caractéristiques que l'on peut réaliser au niveau 9. 2D6 cataplasmes (niveau 5) et 1D6 potions (niveau 6) pourront être obtenues à partir des plantes récoltées. Assurez-vous que les personnages utilisent leur Connaissance des Plantes avec succès.

Les aventuriers devraient organiser les Tours de garde et la disposition de leur bivouac pour la nuit. Une bande d'hommes-bêtes les attaquera au cours de la deuxième nuit (le nombre des attaquants devrait être ajusté pour que le combat soit équilibré). Leur tactique est simple : encercler le camp et s'infiltrer autant que possible avant que l'alarme ne soit donnée, puis charger. Tout d'abord, le maître de jeu doit faire des jets de Mouvement Silencieux pour les sauvages. Si l'un d'eux échoue, les personnages qui montent la garde entendent un bruit suspect. Si un attaquant manque son jet de 50 pour cent ou plus, il est tellement bruyant que cela risque de réveiller les dormeurs. Faites un jet d'Ecouter pour chaque membre du groupe endormi. Si le jet est réussi, le personnage se réveille.

Ensuite, si les gardes ont entendu du bruit, ceux-ci doivent faire un jet de Voir avec un malus de 40 pour cent du à la nuit et au couvert végétal. Si le jet de Voir est réussi, faire un jet de Se Cacher pour chacun des attaquants : tous ceux qui le manquent sont visibles des aventuriers qui ont réussi leur jet

de Vue. Durant 1D3 tours les attaquants hésitent avant de se ruer au combat. Si les gardes n'ont ni vu ni entendu les barbares, chaque joueur reste surpris et incapable de réagir pendant 1D4-1 tours. Tout personnage qui insiste pour passer la nuit dans son armure doit réussir un jet sous CONx3, sinon il reste éveillé toute la nuit et ne peut ni se reposer, ni dormir. Dans ce cas, le maître de jeu devra appliquer des malus appropriés à toutes ses compétences. Appliquer un malus de 25 % à tous les jets par journée sans sommeil. Tous ceux qui possèdent une armure en métal sont supposés dormir dans leur rembourrage de cuir ou de tissu, ce qui leur vaut 1D6-1 points de protection. Il faut 5 Tours à un personnage pour enfiler son armure, temps pendant lequel il ne peut pas esquiver. Il lui faut aussi un tour pour récupérer son arme et son bouclier après s'être réveillé. Pendant ce temps, il peut Esquiver ou chercher ses adversaires. Tout personnage réveillé par la garde ou par du bruit dans la forêt doit réussir un jet de Voir pour trouver un adversaire dans l'obscurité, sinon il est attaqué par surprise le premier round. Néanmoins ces conditions devront être adaptées par le maître de jeu en fonction des circonstances.

Les personnages seront en infériorité numérique, et ils risquent de ne pas avoir les armes et armures adéquates dès les premiers rounds de combat. D'un autre côté, l'attaque n'est ni désespérée, ni folle. Si plus d'un ou deux barbares sont sérieusement blessés ou tués, chaque attaquant prendra la fuite à moins de réussir un jet sous son INTx5 sur un dé de pourcentage. Ajouter 10% de chances de s'enfuir aux hommes-bêtes si un aventurier utilise la sorcellerie. Si le groupe a bien pris soin de mettre en place des gardes et a choisi un emplacement facile à défendre, les personnages devraient s'en sortir sans grand mal.

Le maître de jeu devra s'arranger pour qu'un des attaquants soit suffisamment blessé pour s'écrouler inconscient, et soit capturé par le groupe. Cependant, la créature ne parle qu'une forme d'orgien dégénérée, ce qui rend toute communication difficile. Cependant plusieurs solutions s'offrent aux aventuriers.

- Un sorcier invoque un Démon de Désir et lui demande de traduire.

- Les joueurs et le maître de jeu se parlent par signes et gestes pour communiquer.

- Le maître de jeu décide que l'Orgien Ancien est suffisamment proche de son équivalent moderne pour qu'un personnage parlant cette langue puisse comprendre l'homme-bête.

Si les personnages réussissent à communiquer avec la créature, elle leur expliquera qu'elle chassait le groupe pour sa viande, comme le font tous les hommes-bêtes. Les humains sont les seules créatures de la forêt et les seules sources de viande. L'homme-bête ne reconnaît pas le nom d'Elric, mais si on lui décrit l'albinos, il reconnaîtra en lui le "Dieu Qui Ne Saigne Pas". Des rumeurs ont traversé la forêt sur un dieu qui, frappé par des haches, n'a pas été blessé. Il a disparu après son passage à Org où il a brûlé à lui seul la ville. Les chamans disent que les dieux offensés ont détruit la citadelle dans leur rage contre les blasphèmes de l'homme. Il ajoutera que de nombreuses tribus du peuple de la forêt se dirigent vers les ruines de la Cité Eternelle pour voir l'oeuvre du dieu. Mais le chef de sa tribu a eu peur des mauvais esprits et des dieux en colère. Les personnages peuvent tenter de se faire passer pour des dieux. Ces créatures primitives sont suffisamment superstitieuses pour tomber dans un tel piège. L'utilisation de la sorcellerie rendrait cette imposture convaincante à leurs yeux. Si

les hommes-bêtes ont capturé un aventurier, les personnages devront suivre la bande qui les a attaqués jusqu'au camp de la tribu et libérer le captif de l'enclos des hommes-bêtes. Un camp d'hommes-bêtes se compose de six à dix familles, dirigées chacune par un mâle. Chacun de ces groupes comprend ses compagnes, des femelles célibataires et des enfants. Les

Chef des Hommes-Bêtes

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

Points de vie : 18

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Hachette	45 %	45 %	2D6+1
Lance	40 %	40 %	2D6+1
Lance (lancée)	45 %	-	1D8+2+1D4
Coup de poing	14 %	-	1D3+1D6

Compétences : Embuscade 70 %, Equilibre 15 %, Grimper 45 %, Dissimuler 20 %, Eviter 40 %, Se Cacher 50 %, Sauter 20 %, Ecouter 40 %, Mouvement silencieux 50 %, Connaissance des Plantes 35 %, Sentir 60 %, Chercher 20 %, Voir 50 %, Poser un Piège 60 %, Parler l'Orgien Ancien 70 %, Nager 10 %, Culbuter 10 %.

Homme- Bête Moyen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	11	10	11	9	9

Points de vie : 15

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Hachette	40 %	41 %	1D6+1
Lance	35 %	35 %	1D6+1
Lance (lancée)	30 %	-	1D8+2
Coup de Poing	12 %	-	1D3

Compétences : Embuscade 30 %, Equilibre 15 %, Grimper 40 %, Dissimuler 20 %, Eviter 29 %, Se Cacher 44 %, Sauter 20 %, Ecouter 38 %, Mouvement Silencieux 45 %, Connaissance des Plantes 20 %, Sentir 60 %, Chercher 14 %, Voir 39 %, Poser un Piège 51 %, Parler l'Orgien Ancien 70 %, Nager 10 %, Culbuter 10 %.

Homme-Bête 1

DEX 12 HP 18

Homme-Bête 2

DEX 12 HP 15

Homme-Bête 3

DEX 11 HP 16

Homme-Bête 4

DEX 11 HP 13

Homme-bête 5

DEX 11 HP 16

Homme-bête 6

DEX 9 HP 14

Homme-Bête 7

DEX 9 HP 15

Homme-Bête 8

DEX 9 HP 14

Homme-bête 9

DEX 9 HP 16

Homme-Bête 10

DEX 8 HP 15

Homme-Bête 11

DEX 8 HP 18

Homme-Bête 12

DEX 6 HP 10

jeunes mâles sans compagne dorment dans l'unique quartier pour célibataires, près de la cage en bois où l'on emprisonne les captifs. Un raid en plein jour ne rencontrera pratiquement aucune résistance. Les hommes de Troos sont nocturnes et il est tabou de lancer des attaques de jour. Bien que les hommes-bêtes ne négocient pas habituellement, la libération de leurs prisonniers, ils sont intelligents et peuvent comprendre les démonstrations de force destinées à les convaincre de laisser partir les captifs pour éviter que le sang ne coule à flots. Un bon chef de tribu sait qu'il est stupide d'affaiblir la tribu dans un combat sans espoir.

La Cité d'Org

Le lendemain de l'attaque des hommes-bêtes, une lourde pluie commence à tomber sur la forêt. Celle-ci continue toute la durée du séjour du groupe au Royaume d'Org. En quelques heures la piste d'Elric devient impossible à suivre. La route des caravanes serpente de plus en plus à travers les taillis de la forêt de Troos. A la fin de la journée, un personnage ayant une carte pourra estimer que le groupe ne se trouve plus qu'à une heure environ de la Cité d'Org, où il pourra apprendre ce qu'est devenu Elric. Celui-ci a dû traverser la cité, et il semble peu probable que son passage n'ait pas été remarqué, surtout si les personnages sont au courant des rumeurs selon lesquelles Elric serait en partie responsable de la mort du dernier Roi d'Org.

Les personnages peuvent continuer leur marche, et atteindre la citadelle après la tombée de la nuit ou monter leur campement sous la pluie et repartir le lendemain matin. Si le groupe décide de pousser jusqu'à Org, ils découvriront en arrivant que personne ne les laissera entrer dans la citadelle, le temple ou la cité fortifiée. S'ils essaient d'escalader les murs, ils seront attaqués et probablement faits prisonniers par les gardes, ou poursuivis jusqu'à ce qu'ils soient capturés ou s'échappent dans la forêt. S'ils sont capturés, ils seront jetés dans un des cachots de la citadelle jusqu'au lendemain matin, où ils seront amenés devant le Roi d'Org.

Si les personnages cherchent l'hospitalité chez des paysans, ils ne trouveront que suspicion et méfiance. Mais si le groupe paie son séjour avec des vivres, ils seront accueillis avec empressement. S'ils le désirent, les personnages peuvent camper dans la forêt proche et attendre le lendemain matin. La pluie continuera à tomber toute la nuit.

Tout au long de la route des caravanes, les personnages remarqueront l'absence de villes et de villages aux abords de la cité d'Org. Les seules habitations humaines sont des petites masures à peine visibles, construites loin de la route dans la profondeur des bois. Les paysans se montrent rarement. Ils ressemblent physiquement au peuple sauvage de la forêt, mais sont d'apparence plus civilisée. Ils portent des vêtements (horriblement usés et sales) et parfois des paniers ou des sacs à dos où ils mettent les fruits et les végétaux étranges qui poussent dans la forêt. De temps en temps, les personnages pourront remarquer des paysans se glissant furtivement dans l'obscurité des bois, comme s'ils observaient le groupe dans ses déplacements.

Les paysans paraissent insensibles à la pluie, ils ne répondront jamais aux appels des personnages. Ils refusent tout contact, se fondant dans les bois comme des cerfs. Si un personnage s'approche d'une hutte, ses habitants en sorte pêle-mêle et fuient dans les bois. Même aux proches alentours de la citadelle, il semble qu'il n'y ait ni village ni hameau. Les personnages ne verront personne sur la route de toute la journée.

De nombreuses pistes de terre, indiquées sur aucune carte, partent de la route des caravanes. Ces routes mènent aux manoirs et aux forteresses de l'aristocratie orgienne. Habituellement, les classes supérieures ne vivent pas sur leurs propriétés, mais dans la cité d'Org elle-même, centre de la culture aristocratique du Royaume. Ils laissent la maintenance et l'administration de leurs terres à leurs esclaves favorisés. Ceux-ci sont amplement récompensés par les objets de luxe et les privilèges que leur confèrent leur maître s'ils obtiennent un bon rendement des terres. En fait, les meneurs d'esclaves les plus durs à Org ne se trouvent pas parmi les classes supérieures, mais parmi la classe ambitieuse des esclaves privilégiés. Ces hommes sont durs et brutaux avec les esclaves pour plaire à leur maître et améliorer leur propre richesse et statut. Les rares paysans vus par les personnages le long de la route des caravanes sont tous sous les ordres d'un seigneur. Ces malheureux ramassent des racines, des fruits, des noix et des plantes comestibles dans la forêt de Troos et les déposent dans les réserves de leur maître. En fait, ceux-ci représentent la plus heureuse des classes serviles orgiennes. Au moins ont-ils toujours suffisamment à manger, ce qui n'est pas le cas pour leurs cousins des régions plus peuplées aux alentours immédiats de la Cité d'Org.

Au fur et à mesure que les personnages s'approchent de Djeenel (nom donné par les Orgiens), la densité de population augmente très vite. De la route, on peut voir de plus grandes étendues de terrain cultivé et parfois un manoir. Ces châteaux sont des bâtiments de pierre imposants, construits sur des sites soigneusement choisis pour leur position stratégique. Cependant, les corvées de routine, comme la maintenance d'un espace dégagé autour des murs extérieurs, ont été négligées. Aucune patrouille, ni aucun garde n'interdit l'entrée de ces forteresses. Il n'y a aucun signe de gardes sur les remparts. Il semble qu'à Org, la sécurité soit un don des dieux.

La Cité

Plus les personnages approchent de la cité, plus les effets de la famine et de la maladie deviennent évidents. Des hommes décharnés errent dans les rues, mendiant quelques miettes de nourriture ou gisent effondrés au bord de la route. Il règne dans l'air une terrible puanteur. Les victimes de la peste approchent les personnages, émettant des gargouillis issus de leurs bouches déformées par la maladie. Des enfants mourant de faim restent prostrés au milieu de la route, apathiques, aveugles à ce qui les entoure. Entre les huttes des petits villages paysans, on trouve des tas de cendres et d'os, provenant des victimes de la peste déjà brûlées. L'air est imprégné d'une odeur écoeurante. Ici, les portes des forteresses et des manoirs sont gardées, et les entrées résolument scellées.

Lorsque les personnages atteignent la cité d'Org, ils se retrouvent face à la première construction de grande échelle qu'ils aient pu voir depuis Nadsokor. L'espace dégagé entourant la cité est des plus restreints. La citadelle elle-même se situe dans la Forêt, sur un promontoire qui surplombe la ville entière. Cette forteresse, très impressionnante, semble prévue pour résister aux assauts les plus résolus. De la route des caravanes, on voit aussi la cité fortifiée appelée Djeenel, un temple entouré de murailles et les ruines d'un autre temple. Invisible depuis la route des caravanes, mais bien visible sur les cartes, est l'ancien site abandonné d'une cité qui fut probablement la première Djeenel. Des centaines de huttes de paysans, adossées les unes aux autres entourent la cité. Les terrains dégagés sont si rares à Org que les serfs vivent entassés pour libérer le terrain.

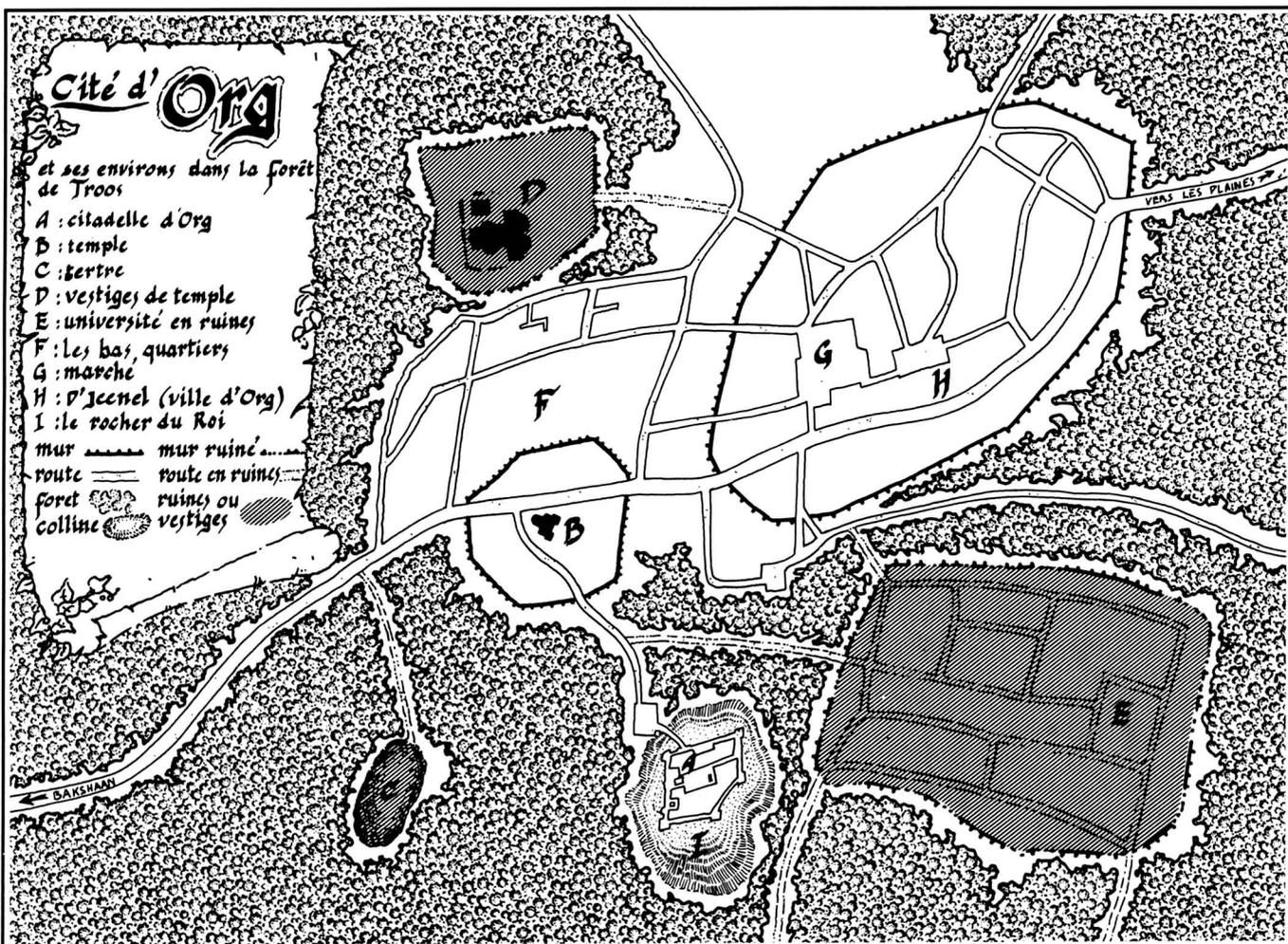
A ce point, les personnages auront plusieurs destinations possibles. Ils peuvent essayer d'obtenir l'entrée dans le temple, la cité fortifiée ou la citadelle. Ils peuvent aussi essayer de parler aux paysans ou fouiller le temple en ruines ou le site de l'ancienne cité.

Les Ruines de l'Ancienne Cité et le Culte des Seigneurs des Bêtes.

La visite des ruines est interdite. Toutefois, il n'y a aucun garde sur place, car aucun natif n'oserait désobéir à un décret royal. Si les personnages essaient de s'approcher des ruines, des paysans agités les préviennent anxieusement que la zone est dangereuse et interdite. S'ils ignorent les paysans, plusieurs d'entre eux courront prévenir les gardes de Djeenel et de la citadelle. Les personnages ne pourront rien découvrir durant le peu de temps qu'ils auront avant que les gardes ne se montrent et ne les arrêtent pour avoir désobéi aux ordres du roi.

Les ruines de l'ancienne cité Dharzi et du temple originel des Seigneurs des Bêtes ont un millier d'années. Tous leurs objets de valeur ont déjà été pillés depuis longtemps. La seule exception est la bibliothèque d'une université de l'ancienne cité. On l'a fouillée de fond en comble pour y trouver des métaux ou des reliques, ce qui a provoqué à plusieurs reprises sa mise à sac. Toutefois les pillards ne recherchaient pas le savoir, et des fragments de plusieurs parchemins et de livres traînent dans toute la bibliothèque, dans un état plus ou moins lamentable. La plupart des feuilles ou des rouleaux de parche-

min ont été endommagés par les éléments au-delà de tout espoir de restauration, mais un nombre surprenant de fragments ont été protégés par d'énormes piles de manuscrits et d'étuis à parchemins. Dans plusieurs pièces effondrées de la bibliothèque, des excavations ont révélé des étagères et des cabinets entiers d'écrits anciens. Ces objets ont été protégés des éléments par les murs et les poutres restants. Comme ceux qui ont découvert ces cryptes ne s'intéressaient pas aux manuscrits, ils ont été jetés de côté sans ménagement au cours de recherches d'objets de valeur plus traditionnels, mais demeurent à portée de main des aventuriers. Tous les textes sont en Orgien Ancien, et les personnages ne pourront probablement pas les lire, mais ils seraient d'un grand intérêt pour les érudits en dehors d'Org. Le maître de jeu devra déterminer le contenu de la bibliothèque pour les joueurs qui parlent l'Orgien Ancien. La plupart des écrits seront aussi peu utiles aux aventuriers qu'un livre quelconque d'une bibliothèque publique. Même si la langue leur est traduite, s'ils n'en connaissent pas le contexte social, la plupart des textes n'auront aucun sens pour eux. Cependant, si le maître de jeu le désire, il peut utiliser la bibliothèque comme une aide pour combler l'ignorance des personnages sur l'histoire d'Org. La cité a survécu à l'effondrement immédiat de l'Empire Dharzi durant un siècle environ, alors que le reste d'Org s'enfonçait dans la barbarie. Les joueurs pourraient alors comprendre certains détails, comme le fait que la noblesse orgienne actuelle ne soit rien d'autre que la descendance des esclaves Dharzis, ou encore la nature originelle du Culte de Leeth et du Prince aux Mille Visages.



Le Temple des Seigneurs des Bêtes

Les personnages se verront nettement et résolument refuser l'entrée du Temple des Seigneurs des Bêtes. De nombreux gardes le surveillent, surtout depuis le développement des épidémies. On les enverra à la citadelle auprès des bureaucrates royaux. S'ils insistent, les prêtres ordonneront aux gardes de se saisir des personnages. Le temple s'ouvre seulement le Septième Jour. Le reste de la semaine, les prêtres sont sensés s'occuper de leurs tâches de scribes envers la noblesse et de leur étude des textes anciens. Mais beaucoup de prêtres occupent leur temps avec des femmes esclaves et des drogues. Rares sont ceux qui sont assez naïfs pour croire que les Seigneurs des Bêtes prêtent attention aux prières des Orgiens. Cependant quelques prêtres tentent de soulager la paysannerie misérable, en soignant les malades et les affligés, ou d'adoucir les effets de la famine. L'espérance de vie de ces quelques âmes vertueuses est courte. La plupart succombent à la peste et aux autres maladies qu'ils contractent auprès des paysans, ou encore de désespoir devant le sort inéluctable d'Org et de son peuple. Les personnages ne rencontreront pas des hommes aussi bons au temple. Les prêtres supérieurs font très attention d'éviter tout contact entre les étrangers et ces bienfaiteurs impressionnables. Cependant, il y a une petite chance pour que le groupe croise l'un de ces hommes parmi les paysans.

La Cité Fortifiée de Djeneel

Cette cité fortifiée ne ressemble à aucune autre des Jeunes Royaumes. Les villes se développent généralement avec la croissance du commerce et la libre citoyenneté, deux facteurs absents de la société d'Org. Ici, une classe d'esclaves privilégiés, au service de l'aristocratie, remplace les hommes libres et les marchands d'une ville typique. La seule source de richesses et la raison de la centralisation est la vie sociale de l'aristocratie. En fait Djeneel est une grande cité noble, divisée en plusieurs propriétés entre les différentes familles aristocratiques orgiennes. Chaque quartier de la cité est une propriété seigneuriale. Les rares institutions communes, comme la place du marché ou les parcs rappellent vaguement les autres cités. Des esclaves les entretiennent et les administrent selon les édits royaux. Les places de marché sont bizarrement dépourvues de groupes engagés dans de féroces négociations. Il n'y a pas de foule de paysans faisant leurs achats. En fait, aucun argent ne change de mains. Un marchand enregistre chaque transaction et un esclave emporte la marchandise dans les appartements de son maître.

Les manoirs sont construits comme de petites forteresses, bien qu'à l'évidence les défenses soient plus décoratives que pratiques. Le Roi réglemente la construction des protections à l'intérieur de Djeneel, interdisant aux nobles de construire des fortifications réellement efficaces. Il force ainsi les différentes familles nobles à reconnaître leur vulnérabilité les unes par rapport aux autres. L'équilibre des forces parmi les nobles et entre ceux-ci et le Roi est délicat et subtil. Mais l'inertie de la société orgienne a prévenu l'effondrement du pouvoir pendant plusieurs siècles. Néanmoins, un observateur intelligent pourra voir combien la société d'Org est fragile et vulnérable à des pressions relativement légères, si elles sont exercées aux bons endroits.

On ne laisse les personnages ni entrer ni sortir de la cité avant l'aube ou après le coucher du soleil. De plus, s'ils n'ont pas de lettres de créances prouvant qu'ils sont marchands et confirmées

personnellement par écrit par le Roi ou son chancelier, l'entrée de la cité leur est interdite. Si les personnages peuvent produire de tels documents, on les mène à l'administrateur du jour du marché. C'est un poste occupé chaque jour par un serviteur d'une maison différente. L'administrateur du jour examine leurs marchandises et envoie le groupe dans une auberge strictement réservée aux visiteurs de Djeneel. On prévient alors les visiteurs de ne pas sortir seuls de l'auberge. Des serviteurs de cette auberge se proposent comme guides aux personnes désirant visiter Djeneel. Ceci mis à part, personne n'est autorisé à quitter l'auberge jusqu'au lendemain, où l'administrateur du marché les appelle à comparaître. Il leur annonce combien ils seront payés pour leurs produits. Les marchands n'auront guère le choix en la matière : ils devront prendre ce qu'on leur offre, aussi peu raisonnable que ce soit. Nul ne peut retirer ses marchandises si le prix est estimé trop bas. Un tel acte irait contre l'éthique marchande "orgienne", celui qui le ferait se verrait retirer sa licence de commerce. Si l'administrateur pense que les nobles qu'il représente désireraient s'emparer des marchandises qu'on lui présente, il peut les confisquer sous plusieurs prétextes légaux.

Avec des pratiques aussi malhonnêtes, c'est un miracle que des marchands daignent encore venir commercer à Org. Cependant, le gain peut être énorme. Comme les plantes magiques abondent dans la forêt de Troos, les Orgiens n'ont guère la notion de leur valeur. En fait, rares sont ceux qui connaissent la sorcellerie sophistiquée qui les utilise ou qui peuvent avoir une idée de la valeur et de l'utilisation d'une plante donnée. Un marchand peut passer commande (faire une requête pour certaines marchandises) auprès de l'administrateur du marché. Le marchand retourne ensuite à l'auberge et attend une nouvelle convocation. Lorsque la commande est prête, on lui donne ses marchandises et on lui annonce combien il doit payer. Le prix, bien qu'il semble extravagant aux Orgiens, est toujours bien inférieur à la valeur réelle des plantes dans le monde extérieur. Le seul risque encouru par les marchands est de manquer des crédits ou de l'or nécessaires pour couvrir l'achat. Si la somme à laquelle est évaluée la commande d'un marchand est supérieure à ce qu'il peut fournir, ses marchandises sont retirées de la vente. Le marchand en disgrâce est alors expulsé d'Org et sa licence commerciale immédiatement annulée. Comme il est pratiquement impossible d'anticiper la valeur qu'un administrateur demandera pour un objet donné, il est plus sage de faire des commandes modestes et de s'assurer d'amples réserves d'or et d'argent disponibles pour le paiement.

A Org, les caprices des nobles viennent encore s'ajouter aux risques du commerce. Il n'est pas rare que des nobles visitent le marché et l'auberge s'il y a des marchands en ville. Les nobles orgiens ont peu d'estime pour ceux-ci, car ils abandonnent leurs biens aux conditions imposées par le Roi. Pour eux, cette soumission est impensable. D'un autre côté, les nobles s'offensent de la liberté et de la richesse de ces individus de basse caste, et ils cherchent à les humilier aussi souvent que possible. A certains égards, les marchands sont extrêmement vulnérables. Comme ils cherchent à vendre, les nobles considèrent qu'ils désirent vendre n'importe quoi, et même tous leurs biens. Un stratagème courant chez les nobles est d'admirer les vêtements d'un marchand, puis de lui demander de les lui vendre (livraison immédiate). Certains marchands rusés et bien établis ont réussi à se sortir de ces situations inconfortables et ils jouissent maintenant d'un certain respect et d'une certaine immunité à ce genre d'abus. Les marchands nouveaux dans la ville peuvent s'attendre à subir

un traitement complet, et il est considéré comme fou d'ame-ner à Org quelque chose que l'on ne veut pas perdre.

Malheureusement, tous les compagnons d'un marchand sont soumis aux mêmes abus. Si un personnage refuse de vendre un objet, il peut s'attendre à être expulsé d'Org ou emprisonné pour manque de respect envers les Seigneurs d'Org. De plus, le marchand qu'il accompagne perdra sa licence de commerce. Par exemple, supposez qu'il vienne à un noble la lubie d'acheter l'anneau porté par un sorcier (un anneau qui abrite un démon de combat). Bien qu'il soit tout à fait improbable que le noble ait reconnu l'utilité de l'objet (les nobles orgiens sont merveilleusement ignorants), il peut tout de même forcer le sorcier à lui livrer l'anneau, sous peine d'emprisonnement. En retour, le noble peut offrir plusieurs boisseaux de grain, un bon prix à Org, mais qui ne satisfera certainement pas le sorcier.

Il y a plus de quarante familles nobles qui disposent d'un manoir à Djeneel. Chaque manoir regorge de trésors : reliques de l'Empire Dharzi, gemmes, pièces d'or et d'argent, bijoux, tout l'apparat d'une "élite" vivant dans le luxe. Chaque manoir dispose de nombreux gardes esclaves semblables en compétences et en équipement aux gardes de la citadelle, ainsi que de nobles chevaliers bien fournis en armes et armures, quoiqu'un peu négligents à honorer leur tradition martiale (leurs capacités de combat sont moyennes). Les Orgiens supposent qu'aucun étranger n'oserait attaquer ou cambrioler ces manoirs. Le maître de jeu devra s'adapter aux choix de ses joueurs si ceux-ci décident de cambrioler un de ces palais. Il aura besoin d'un mur bas et de créneaux, d'un groupe de gardes (les caractéristiques fournies pour les gardes de la citadelle conviennent parfaitement), d'un plan du manoir (dessinez-le ou utilisez un plan historique), de quelques nobles (utilisez les caractéristiques des nobles de la citadelle et esquissez leur personnalité), et d'un inventaire des trésors. Sinon, le maître de jeu peut faire intervenir les gardes des manoirs voisins et arranger la capture des cambrioleurs ou des attaquants, qui seront immédiatement conduits à la citadelle, où ils seront emprisonnés et condamnés. Cette option lui demandera beaucoup moins de préparation, et reflètera plus fidèlement les perspectives douteuses du vol à Org.

Le Quartier Paysan

La zone à l'ouest de Djeneel forme le quartier paysan. La forêt de Troos y est inhabituellement dense mais peu de paysans vivent parmi les arbres et les broussailles environnantes. Le quartier paysan comprend un grand nombre de huttes de boue et de chaume, plus vétustes les unes que les autres. Seules les grandes voies de communication visibles sur la carte connaissent un trafic important. Le reste du quartier est un labyrinthe chaotique de huttes et de passages étroits. La famine et la maladie règnent sur sa population. Plus d'un quart de ses habitants sont infirmes, estropiés ou mutilés par la maladie ou la faim. Les rues sont pavées de cadavres. Des enfants apathiques, mourant de faim, traînent près des portes, suivant le moindre mouvement de leurs grands yeux vides et incompréhensifs. La pluie incessante a transformé le quartier entier en une fondrière profonde et gluante. Un homme à l'article de la mort est adossé au mur d'une hutte. Il est couvert de boue brune, les yeux fixes et vides, la bouche grande ouverte sous la pluie qui bat les flaques sombres qui l'entourent. Pendant la journée, les contre-

maîtres entraînent ceux qui peuvent encore se déplacer dans les champs. Après ces travaux, ils rentrent tard le soir et s'effondrent dans leurs huttes froides et humides. Juste après leur retour, a lieu un simulacre de distribution de nourriture. La quantité est ridicule et la qualité repoussante. Ceux qui ont encore la force de manger nourrissent les faibles et les malades. Les mourants ne sont pas nourris, et on répartit leur ration entre ceux dont l'état est moins désespéré.

Quelques prêtres errent dans cette horreur. Ils font ce qu'ils peuvent avec leurs potions et leur connaissance de la médecine pour restaurer et soutenir les forces des survivants. Ils tentent de reconforter les condamnés et sanctifient les morts. La plupart de leurs actes sont futiles. Leurs ressources ne sont pas en rapport avec les besoins des paysans. Néanmoins les gens les considèrent comme des saints et se raccrochent désespérément au moindre espoir de salut ou de survie qu'on leur offre.

Les paysans ne savent rien des aventures d'Elric dans la citadelle. Ils ont seulement entendu parler d'un dieu immortel, qui se serait rendu dans la citadelle et aurait lancé ses foudres et ses pouvoirs destructeurs sur le Roi pécheur. Il leur reste trop peu d'énergie pour que cela les étonne au milieu de leur misère. De plus, dans le passé, les affaires de la citadelle ne leur ont jamais amené le moindre espoir d'amélioration de leur condition. Pourtant des bruits courent, chez les prêtres et chez les plus éveillés des paysans, sur le retour des Seigneurs des Bêtes.

Les paysans ne font confiance à aucun étranger. On leur interdit formellement de parler aux visiteurs. Ils fuient devant les personnages dans la limite de leurs possibilités physiques et restent absolument silencieux si on leur parle. Cependant, si les personnages insistent fortement et s'ils invoquent les Seigneurs des Bêtes, ou s'ils promettent de délivrer les paysans de la famine et des épidémies, une bonne âme finira toujours par s'avancer pour parler au groupe. Une fois le contact noué, les paysans restent extrêmement prudents. Ils attirent alors les personnages dans une hutte pour être à l'abri des regards indiscrets et répondent avec circonspection à leurs questions. Tôt ou tard, ils abordent le sujet des très saints prêtres des Seigneurs des Bêtes, qui sont si généreux. Ils insistent pour que les personnages les rencontrent. Les prêtres pourront juger ces étrangers et répondre à leurs questions. Les paysans arrangent une rencontre pour le lendemain.

Les paysans ne connaissent pas le concept d'hospitalité. Ils n'offrent aucun abri aux personnages pour la nuit, et sont étonnés si on le leur demande. Déconcertés, ils indiquent aux personnages une hutte laissée vide par la mort de ses occupants, mais expriment leur surprise sur le fait que les personnages abandonnent volontairement leur liberté pour devenir esclaves (la seule conclusion que les paysans peuvent tirer de l'intention des personnages de s'installer dans leur quartier).

Un certain nombre d'éléments amènent les personnages à prendre contact avec le quartier paysan : rechercher un endroit où se cacher, des informations, ou bien préparer une révolte paysanne contre la noblesse. Quels que soient leurs motifs, la première réaction des paysans sera la peur et la défiance. Rappelez-vous également que ceux-ci ne parlent que l'Orgien. Les offres de nourriture et de vêtements permettront, après une longue période, d'ouvrir le dialogue, mais avant tout, les personnages devront insister. La raison principale de la résistance des paysans à la conversation et à la coopération est

leur inertie. Ils ne le font pas, c'est tout. Le fait qu'on leur interdise d'entrer en contact avec des étrangers ne joue pas. Le blocage le plus sérieux vient du fait qu'ils n'ont pas la moindre idée de ce dont ils pourraient leur parler. Si les personnages abandonnent facilement, ils ne passeront jamais la résistance des paysans. Un moyen de prendre contact avec eux est de se comporter comme les saints prêtres des Seigneurs des Bêtes. Nourriture, soins, paroles d'encouragement du dogme des Seigneurs des Bêtes ; tous ces détails permettront aux paysans de répondre plus ou moins ouvertement aux personnages, comme ils le feraient avec leurs prêtres.

La Citadelle

En approchant de la citadelle, les personnages ne pourront que remarquer son grand âge. Emergeant de la végétation luxuriante des buissons et des lierres qui les drapent, les blocs durs et cristallins de ses murs sont complètement érodés par les éléments, témoignant ainsi de son âge incroyable. Ses lignes et son style sont étranges, mais l'exécution est superbe. Les couches de lichen, de mousse et de lierre qui couvrent ses murs lui donnent un air de ruine abandonnée, malgré ses portes solides et en parfait état. Lorsque les personnages approchent, il n'y a personne de visible. La pluie continue à tomber, la route et la zone dégagée au pied des murs forment une véritable mer de boue épaisse et visqueuse. Il fait presque aussi sombre que lors d'un crépuscule hivernal.

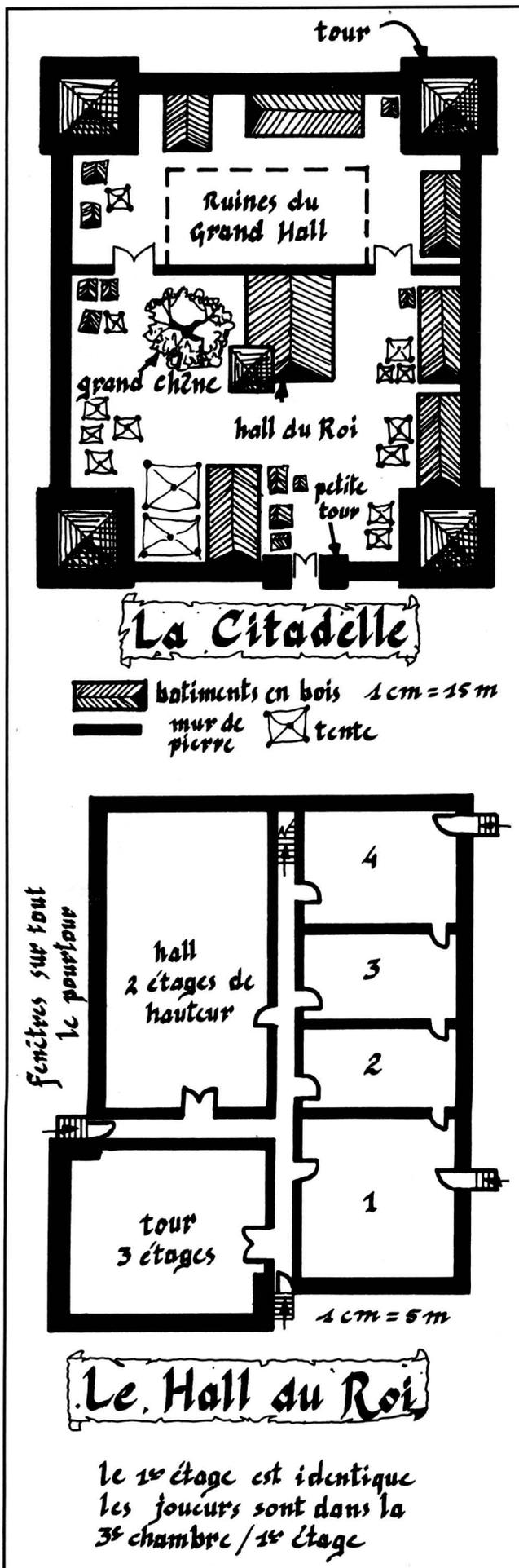
Quand les personnages frappent aux portes, il y a un long silence, puis un visage apparaît sur les remparts au-dessus de la porte.

"Qu'est-ce que vous voulez ?" demande-t-il.

Le garde questionne les personnages rudement, alors qu'ils sont debout devant la porte, sous la pluie battante. Il refuse de répondre aux questions et les ignore totalement. Finalement, il annonce qu'il va revenir et disparaît. Après environ quinze minutes, il revient et annonce aux personnages qu'ils peuvent entrer, mais seulement s'ils abandonnent leurs armes et armure à l'entrée. A moins qu'ils n'acceptent ces conditions, l'entrée de la citadelle leur est interdite. S'ils désirent vraiment entrer, ils devront alors le faire subrepticement. Mais il y a de fortes chances pour que, tôt ou tard, ils soient capturés par les gardes et emprisonnés, pour être amenés devant le roi.

Une fois leurs armes et armures retirées, les personnages sont admis dans la citadelle. Là, ils pourront sentir l'odeur âcre du bois brûlé détrempe par la pluie, et voir les ruines d'un grand hall, qui se trouvait au centre de la muraille intérieure de la citadelle. Les tours du mur principal et la plupart des autres bâtiments ne sont pas endommagés, bien qu'ils soient tous en mauvais état malgré leur dessin et leur construction de qualité. La cour regorge d'abris sommaires et de tentes improvisées, et on voit de-ci de-là des groupes de paysans apathiques au regard vide. La faiblesse de ces gens est évidente. Quelques fainéants sont désignés pour emporter les armes et armures confisquées aux personnages. Il leur faudra être trois pour transporter ce qu'un des personnages a sur le dos depuis des jours. Les gardes semblent beaucoup plus alertes. Ils s'approchent depuis une tour voisine et forment une escorte aux personnages.

Les gardes mènent les personnages vers un petit bâtiment proche du Grand Hall en ruines. L'odeur de bois brûlé y est très forte, et on peut voir des gens creusant avec enthousiasme



dans les ruines du hall. Les personnages sont conduits à une chambre du trône improvisée à la hâte. Il est évident que cette pièce était encore utilisée récemment comme salle de banquet. Maintenant, un grand fauteuil sans décoration se dresse sous un dais grossier, contre le mur le plus éloigné de la pièce. De petits groupes de personnes habillées avec goût sont assis tout autour de la pièce. Ils s'intéressent peu au groupe. L'atmosphère est lugubre et déprimante. Le froid et l'humidité rendent la pièce inconfortable et décourageante.

Les personnages sont amenés devant le trône, où on leur demande de s'agenouiller et de présenter leurs respects au Roi. Celui-ci semble à peine conscient de leur présence. Il leur demande ce qu'ils veulent et les écoute, impassible, pendant qu'ils s'expliquent et font leurs requêtes. Lorsqu'ils ont fini de parler, le Roi annonce qu'il réfléchira à leurs propos, et appelle quelqu'un pour les guider dans une pièce où ils pourront attendre la réponse de Sa Majesté.

Pendant presque toute la journée, les personnages resteront assis sur des bancs durs dans une pièce froide et pleine de courants d'air à la faible lueur d'une unique torche. Finalement, le Roi rappellera les personnages dans ses appartements.

"Vous voulez savoir où est allé Elric. Mes hommes le savent. Je vous dirai où le chercher si vous me faites une faveur."

Si les personnages acceptent ce marché, le Roi leur décrit la tâche. Si le groupe cherche à gagner du temps ou s'il refuse, le Roi ordonne à ses gardes de prendre Freyda en otage, et an-

nonce qu'il la tuera si le groupe ne lui obéit pas. Tout cela se fait sans le moindre sens de l'humour, ni enthousiasme. Il semble qu'il n'y ait aucune vie à Org.

Une fois que le Roi a obtenu la coopération, volontaire ou non, des personnages, il leur annonce qu'il leur expliquera leur tâche dans la matinée, et qu'en attendant, il préfère les avoir sous bonne garde pour éviter tout problème. Il ne s'intéresse pas le moins du monde aux déclarations des aventuriers. On les emmène dans une autre pièce, où on les enferme. Plusieurs gardes restent dans la pièce. Les personnages n'ont ni équipement, ni armes. Si Freyda a été prise en otage, elle sera enfermée ailleurs.

Une carte de l'endroit où les personnages sont détenus est fournie, au cas où ils tenteraient de s'enfuir. Les gardes sont très suspicieux et attentifs, et le Roi n'a pas fait l'erreur de sous-estimer les capacités des personnages. Une évasion sera extrêmement difficile : les personnages ne connaissent pas le bâtiment, ne savent pas où est gardé leur équipement et n'ont pas d'armes. De plus les gardes ont une large supériorité numérique. Enfin, même s'ils s'échappent, ils ne savent toujours pas où est allé Elric.

Gardes Orgiens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	11	12	10	14	8

Points de vie : 13

Armure : Demi-plaques

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Lance Longue*	60 %	60 %	1D10+1
Epée courte	52 %	52 %	1D6+1
Targe	-	30 %	-
Dague	40 %	45 %	1D4+2
Arc*	60 %	-	1D8+1

*Archers - arc seulement ; Gardes - lance et bouclier.

Compétences : Embuscade 10 %, Equilibre 14 %, Grimper 37 %, Dissimuler 14 %, Eviter 45 %, Premiers Soins 10 %, Se Cacher 26 %, Sauter 37 %, Equitation 33 %, Parler l'Orgien 70 %, Nager 15 %, Culbuter 10 %.

Garde Orgien 1
DEX 17 PdV 12

Garde Orgien 2
DEX 17 PdV 14

Garde Orgien 3
DEX 16 PdV 13

Garde Orgien 4
DEX 16 PdV 12

Garde Orgien 5
DEX 16 PdV 15

Garde Orgien 6
DEX 14 PdV 13

Garde Orgien 7
DEX 14 PdV 15

Garde Orgien 8
DEX 14 PdV 11

Garde Orgien 9
DEX 14 PdV 16

Garde Orgien 10
DEX 12 PdV 13

Garde Orgien 11
DEX 11 PdV 17

Garde Orgien 12
DEX 9 PdV 9

Nobles Orgiens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	12	11	12	10	10

Points de vie : 11

Armure : Plaques et casque

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Epée large	50 %	50 %	1D8+1
Dague	40 %	30 %	1D4+2
Targe	-	30 %	-

Compétences : Embuscade 10 %, Equilibre 23 %, Grimper 21 %, Eviter 30 %, Evaluer un Trésor 20 %, Se Cacher 7 %, Sauter 21 %, Ecouter 18 %, Mouvement Silencieux 24 %, Eloquence 25 %, Persuader 39 %, Lire/Ecrire l'Orgien 56 %, Equitation 35 %, Chercher 21 %, Voir 54 %, Parler l'Orgien 70 %, Nager 21 %, Culbuter 5 %.

La plupart des nobles parlent le Commun à 25 %, mais ils sont généralement accompagnés d'esclaves interprètes lorsqu'ils doivent rencontrer des étrangers. Plus le rang d'un noble est élevé dans la hiérarchie royale, plus il a de chances de parler le Commun couramment.

Noble Orgien 1

DEX 12 PdV 10

Noble Orgien 2

DEX 11 PdV 11

Noble Orgien 3

DEX 10 PdV 10

Noble Orgien 4

DEX 9 PdV 11

Le Roi : Haltz Nugo - Récemment nommé roi par une coalition de nobles après la mort du dernier roi (le dernier qui ait eu un droit héréditaire au trône). L'emprise de Nugo sur le royaume est fragile, et plusieurs familles nobles montent des conspirations et des complots.

Son Chancelier : Velgia Moren - Un petit homme intelligent, mais au physique trop proche de celui du bas peuple pour monter sur le trône.

Ses Conseillers : Hai Naigen, Hafnin Murr - Des vieillards, incapables de penser de façon originale ou perspicace. Leur seule vertu est d'éviter toute action folle (en fait toute action quelle qu'elle soit), grâce à leur prudence et à leur circonspection.

Son "Homme de Main" : Molva Nee - Ce petit serpent essaie délibérément d'entrer dans les faveurs du roi, tout en agissant pour le compte d'une conspiration montée par d'autres nobles qui ont l'intention de laisser supporter à Nugo tout le blâme pour la confusion et l'instabilité de la période de transition, puis d'entrer dans le jeu, d'assassiner Nugo et de se proclamer les sauveurs d'Org.

Autres Familles Nobles : Stirgz, Gemmen, Furni, Hundur, Griken, Packri, Hugg, Eburnek, Mellow, Penzt.

Noms de Serviteurs : Lela, Renrod, Myken, Dobli, Sprele, Lothur, Miligen, Genten.

Les Bons Prêtres

Seulement sept prêtres du culte des Seigneurs des Bêtes compatissent aux souffrances des paysans d'Org. Pendant des années, il y a eu une contre-culture à l'intérieur du culte, faible mais persistante, qui s'intéressait à la condition déplorable des esclaves. Ces derniers temps, cette faction tendait vers la rébellion ouverte. Les effets horribles de la famine et des épidémies n'ont fait que mettre en évidence la nécessité de changements, pour que les paysans sentent au moins une amélioration modeste de leur condition de vie. De plus, l'influence d'un libre penseur parmi les serviteurs, d'un homme qui a des responsabilités dans l'administration du marché et qui peut rencontrer des étrangers, s'est faite sentir parmi ces prêtres bienveillants. Cet homme parle de l'importance de la liberté et des conditions de vie agréables dans les autres royaumes d'Ilmiora. Ces paroles tournent progressivement à la révolution. Les prêtres rebelles et les domestiques ont discuté leurs plans en secret avec des amis sûrs et avec leurs contacts chez les paysans.

Après la mort du dernier Roi d'Org, les différents membres de la conspiration ont frénétiquement essayé de savoir s'il était temps d'agir. Lorsqu'ils se sont décidés à bouger, le royaume était déjà retombé sous le contrôle de l'aristocratie. La conspiration regrette son échec à saisir une opportunité aussi importante. Il est peu probable qu'elle manque la suivante.

Prêtres des Seigneurs des Bêtes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	10	15	18	13	13

Points de vie : 12

Arme : Aucune

Compétences : Equilibre 27 %, Grimper 46 %, Éviter 29 %, Premiers Soins 96 %, Se Cacher 35 %, Sauter 37 %, Écouter 21 %, Cartographie 24 %, Mémoriser 65 %, Eloquence 70 %, Persuader 65 %, Connaissance des Plantes 85 %, Connaissance des Poisons 43 %, Lire/Ecrire l'Orgien 97 %, Lire/Ecrire le Commun 43 %, Chercher 32 %, Voir 45 %, Parler le Commun 55 %, Parler l'Orgien 95 %.

Les prêtres, qu'ils soient bons ou mauvais, sont identiques, sauf dans leur attitude.

Si les personnages parviennent à discuter avec un membre de la conspiration, soit par accident, soit à dessein, les comploteurs seront prudents et méfiants, les soupçonnant d'espionnage et d'infiltration. Cependant, les conspirateurs aimeraient trouver des alliés supplémentaires. Ils essaieront probablement de recruter les aventuriers s'ils montrent le moindre signe de sympathie envers leur cause.

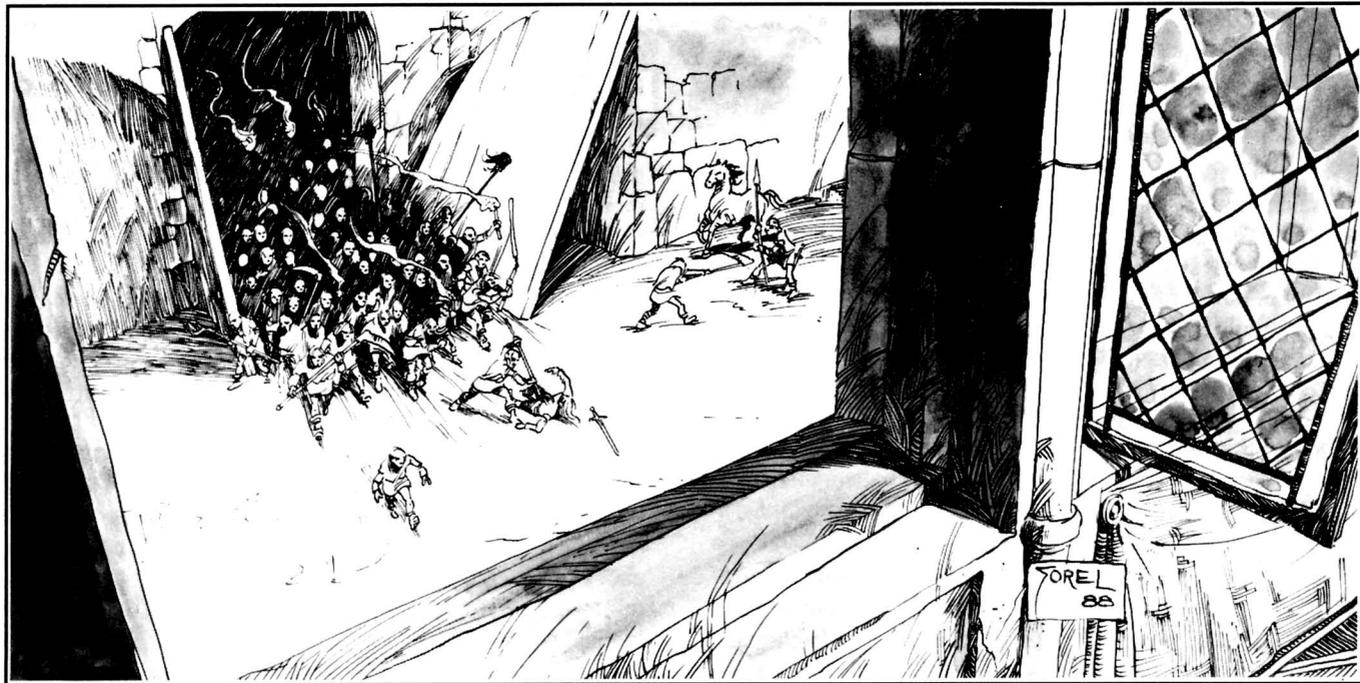
Les conspirateurs sont pleins d'inspiration et vertueux. Le cynisme et le pessimisme les rendent méprisants. Ce sont véritablement de saints hommes, prêts au martyr pour leur cause. Si les personnages aident la conspiration, ils peuvent attendre en retour toute l'assistance des rebelles aussi longtemps que cette aide ne mettra pas en cause la réussite de leur future révolution.

La Révolte des Esclaves

Pendant la nuit des bruits de lutte réveillent les personnages. Des hurlements soudains, des bruits de course, des chocs et des craquements entourent la pièce. Après quelques minutes, le couloir est à nouveau silencieux, mis à part un faible gémissement. Soudain, après avoir enfoncé la porte, une foule d'Orgiens, hurlant et agitant des armes grossières, se déverse dans la pièce. Ils attrapent les personnages, les poussant, les tirant et les traînant finalement à l'extérieur. Partout règne l'odeur de la fumée et du feu.

Les aventuriers aperçoivent alors par les fenêtres des foules de gens se découper à la lueur des bâtiments en flammes. On rassemble finalement les personnages dans une grande cour ouverte. La pluie a cessé, bien que le sol soit encore une mer de boue. La lune est haute dans le ciel. Tout autour, les bâtiments flambent et des foules d'Orgiens petits et aux traits rudes lancent des torches en hurlant follement leur colère et des menaces. Au centre de la cour se dresse un chêne géant, et à ses branches pendent les corps de plusieurs victimes de la foule. Près de l'arbre, sur le toit d'un petit bâtiment, plusieurs hommes en longues robes (s'ils les ont déjà rencontrés, les personnages reconnaîtront les prêtres du culte des Seigneurs des Bêtes) forment le centre d'intérêt général. L'une des silhouettes en robe harangue la foule d'une voix forte, et celle-ci rugit en réponse à chacune de ses tirades frénétiques.

La tâche que le Roi Haltz voulait confier aux personnages était l'assassinat du Grand Prêtre du culte des Seigneurs des Bêtes. Le Roi pensait, avec raison, que celui-ci était suffisamment ambitieux pour conspirer contre lui avec les autres nobles orgiens. La seule raison pour laquelle Haltz a été nommé roi a été sa capacité à prendre et à conserver le contrôle de la garde lorsque le véritable Roi d'Org a été tué dans la destruction du grand hall. Les autres nobles qui se sont rangés à son côté ne l'ont fait que pour établir un semblant d'ordre. Il est probable qu'ils regrettent maintenant de s'être alliés à Haltz. En effet, c'est un penseur indécis et sans imagination et à la personnalité faible et rêveuse. Un homme qui pouvait difficilement succéder à Gutheran, le Dernier Roi d'Org, qui fut un chef fort et brutal. Haltz avait correctement estimé les ambitions du Grand Prêtre, mais il n'a pas agi de façon suffisamment décisive. Le prêtre a eu vent du plan du Roi pour l'assassiner, par l'intermédiaire de ses espions dans la Citadelle, et il s'est empressé de soulever les paysans et de les lancer dans une émeute contre les crimes du roi blasphémateur. Le Grand Prêtre a été aidé par des nobles à l'intérieur de la citadelle, qui se sont arrangés pour que les portes soient ouvertes pour l'arrivée des paysans.



Le roi et ses partisans se balancent maintenant aux branches de l'arbre, et les personnages sont "impliqués" dans la tentative d'assassinat. Le grand prêtre a réservé un sort particulier aux étrangers blasphémateurs. Il a l'intention de les sacrifier aux esprits du tertre. Il craint encore suffisamment les dieux pour penser que la colère des Anciens a été soule-

vée par les dieux étrangers (Elric, Tristelune et Zazozinia) qui, apparemment, ont assassiné Gutharan et réveillé le Roi de la Montagne (le roi mort-vivant qui a attaqué les esprits des Anciens). Quoi de mieux alors que de sacrifier d'autres étrangers ? Le Grand Prêtre a l'intention de sacrifier les personnages aux goules du tertre funéraire.

Si les personnages parviennent à comprendre la harangue des prêtres (faite entièrement en Orgien), ils sauront à peu près quel sort on leur réserve. Il est possible qu'ils réussissent à se tirer de ce mauvais pas par la négociation. Ils peuvent par exemple expliquer qu'ils recherchent Elric pour se venger de lui, et que les Anciens seront fort heureux de le voir traduit en justice. Si les personnages se sont alliés aux bons prêtres, ils peuvent essayer d'invoquer leurs noms auprès des paysans. Le maître de jeu devrait laisser les joueurs jouer leur plaidoyer. Suivant la qualité et l'intelligence du discours et les jets de Persuasion des orateurs, les personnages pourront peut-être récupérer leurs biens et se sortir de cette situation déplaisante sans combattre. Donnez leur au moins une chance de convaincre la foule s'ils ressortent vivants du tertre.

Noms de paysans - Gurt, Naz, Mol, Rifa, Juk, Gul, Gonda, Inri, Grafo, Kelea, Flagan, Mikin.

Apparence : Trapus, noueux, couverts d'un fin duvet noir, beaucoup souffrent de malnutrition et de maladie. Ils sont vêtus de haillons, et beaucoup sont à demi-nus. Avant la rébellion, les paysans sont silencieux et se retirent en présence d'étrangers. Après la rébellion, débordant d'hystérie révolutionnaire, ils sont devenus berserks.

Paysans Orgiens

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	9	11	10	10	8

Points de vie : 10

Armure : aucune

Armes	Attaque	Parade	Domages
Massue	10 %	10 %	1D6
Torche	10 %	10 %	1D6+1D4
Caillou (lancé)	20 %	-	1D6
Poing	20 %	-	1D3
Pied	10 %	-	1D6

Compétences : Eviter 30 %, Combat à Mains Nues 10 % par participant à chaque tentative. Chaque combattant ayant réussi son jet enlève 20 % aux jets d'attaque, de parade et d'agilité de la victime. Cinq hommes réussissant leur jet de Combat à Mains Nues dans le même tour immobilisent leur victime complètement.

Paysan Orgien 1

DEX 13 PdV 14

Paysan Orgien 2

DEX 12 PdV 9

Paysan Orgien 3

DEX 12 PdV 11

Paysan Orgien 4

DEX 12 PdV 9

Paysan Orgien 5

DEX 11 PdV 11

Paysan Orgien 6

DEX 10 PdV 12

Paysan Orgien 7

DEX 10 PdV 11

Paysan Orgien 8

DEX 10 PdV 13

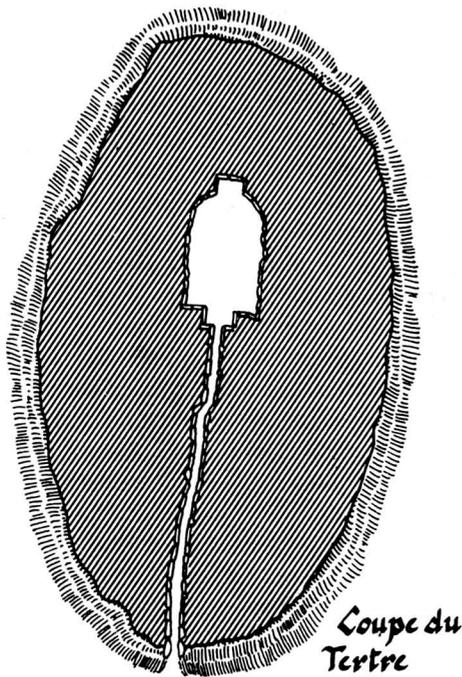
Paysan Orgien 9

DEX 9 PdV 8

Le Tertre

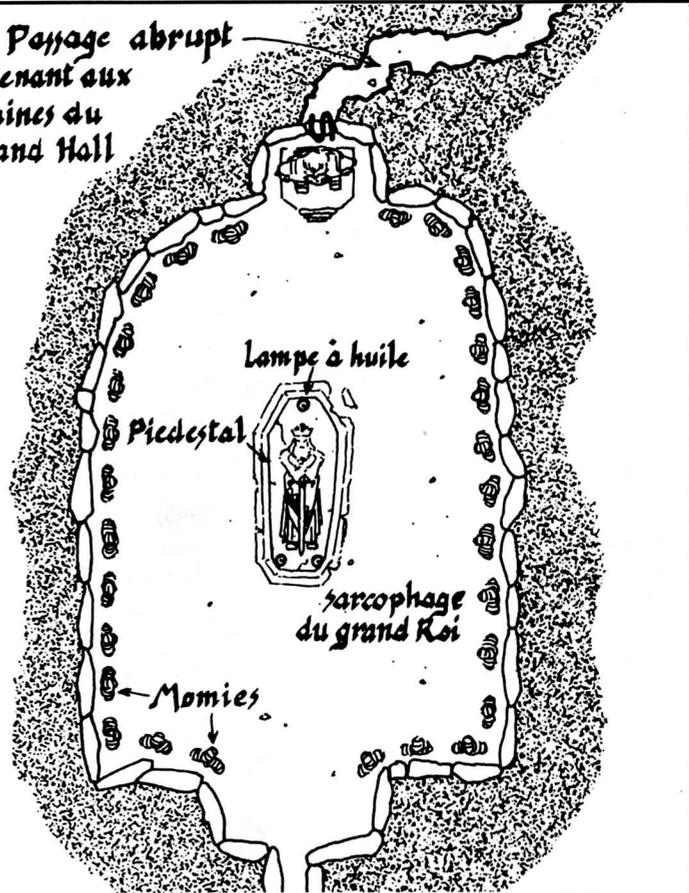
Si les personnages ne comprennent pas le discours, ils se retrouvent encerclés par la foule délirante, dirigée par les prêtres en robe blanche. Ils sont portés depuis la citadelle jusqu'au tertre funéraire. Une fois celui-ci atteint, les paysans les poussent devant l'entrée du tertre, à côté des prêtres. Le grand prêtre exhorte à nouveau la foule, avec force gestes dramatiques vers les personnages et l'entrée du tombeau, puis il se tourne vers eux et pointe un doigt sévère vers l'entrée. Si les

Le Tertre



Coupe du Tertre

Passage abrupt
menant aux
ruines du
Grand Hall



Lampe à huile

Piedestal

sarcophage
du grand Roi

Momies

personnages ne comprennent pas ce qu'on attend d'eux, la foule les pousse en avant, puis leur lance des pierres et de la boue, jusqu'à ce qu'ils entrent dans l'ouverture sombre.

Il est peu probable, mais possible, qu'un plan intelligent et l'utilisation de la sorcellerie donnent une chance au groupe d'échapper à la foule avant d'être forcé à entrer dans le tertre. S'ils parviennent à s'enfuir, les personnages peuvent partir à la recherche de leur équipement, comme s'ils s'étaient échappés du tertre par la sortie secrète.

Les murs du passage qui mène à l'intérieur du tertre sont faits de gros blocs monolithiques luisant légèrement dans l'obscurité. Le sol n'est pas en pente, le couloir se dirige directement vers le centre du tertre. Les personnages rencontreront leur première goule à mi-chemin du couloir menant à la chambre centrale. Elle s'approche à pas traînants, gloussant et marmonnant, tout en se déplaçant vers eux. Si les personnages essaient de battre en retraite, ils finiront par se retrouver dehors, où ils seront à nouveau la proie des pierres et de la boue lancées par la foule. S'ils essaient de soutenir l'attaque dans le couloir, chaque goule se fraie lentement un chemin vers sa victime, essaie de l'attraper et de l'attirer à elle, puis de l'atteindre avec sa gueule pour la boire vivante.

L'étreinte des goules n'est pas très puissante. Chaque personnage a sa FORx3 de parer leur attaque. Comme pour les autres parades, ce pourcentage chute de 20% pour chaque tentative supplémentaire dans le même tour. Une attaque au pied réussie est aussi efficace qu'une parade contre leur étreinte, mais ne peut être tentée qu'une seule fois par tour. Si la créature n'est pas parée, elle réussit automatiquement à se saisir de sa victime. Son étreinte peut encore être brisée chaque round suivant par une parade réussie.

Si la goule réussit à se saisir de sa victime, elle essaie de la

dévoré vivante. Chaque goule a une chance de succès de 20%. La victime peut l'en empêcher soit en brisant son étreinte par une parade, soit en parant la gueule de la goule. Un coup de poing réussi permet aussi de parer efficacement cette attaque. Une fois que sa victime a réussi à se libérer de l'étreinte d'une goule, celle-ci doit à nouveau la saisir avant de pouvoir la mordre. Cette attaque ne cause que deux points de dommages par tour, mais cela continue chaque tour après que la goule ait réussi son attaque. Il est possible de parer l'étreinte et la morsure d'une même goule dans le même tour, en perdant 20% par parade dans le tour.

Les goules sont plus lentes et moins agiles que les humains. S'il avait suffisamment de place pour manoeuvrer, le groupe pourrait les éviter sans difficulté. Les personnages peuvent essayer de les passer en force ou de les renverser. Si un personnage essaie de charger, chaque goule à moins de 1,50 m de son chemin pourra essayer de l'agripper. Un personnage ne peut charger et parer en même temps. Si l'étreinte réussit, il a manqué sa charge et doit se libérer des goules avant de pouvoir tenter sa manoeuvre à nouveau. S'il essaie de renverser une goule, lui et la goule doivent faire un jet d'Equilibre. Si les deux échouent, tout deux sont renversés. Si la goule réussit mais que le personnage échoue, la goule a réussi à se saisir de lui. Si le personnage réussit et la goule échoue, la goule est renversée. S'ils réussissent tous deux leurs jets d'équilibre, chacun est repoussé d'un mètre cinquante et ne peut plus agir ce round. Il faut cinq tours à une goule pour se relever, il n'en faut qu'un à un humain. Pendant qu'un humain se relève, il ne peut pas parer et est automatiquement saisi par les goules qui peuvent l'atteindre.

Les goules sont extrêmement résistantes aux attaques au poing, au pied et autres attaques avec des armes contondantes.

Les dommages infligés par ces attaques sont divisés par deux. Cependant, elles subissent double dommage des armes tranchantes comme les épées et les haches. Lorsqu'ils atteignent la chambre centrale, les personnages découvrent que tous les anciens maîtres d'Org enterrés là l'ont été avec leurs armes et armures favorites. Ils pourront y découvrir tout ce dont ils auront besoin pour leur défense. Il faut un tour pour se saisir d'une épée et d'un bouclier, et cinq tours supplémentaires pour enfilet n'importe quel type d'armure.

Goules						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	30	10	6	15	8	0
Points de vie : 30				Armure : 2 points de peau		
Armes	Attaque	Parade	Dégâts			
Etreinte	50 %	-	retient			
Morsure	75 %	-	1 point de FOR par round			
Compétences : Equilibre 20 % (facilement renversées, il leur faut 5 rounds pour se relever). Les goules subissent demi-dommage des armes contondantes et double dommage des armes tranchantes						
Goule 1			Goule 7			
DEX 11	PdV 28		DEX 8	PdV 30		
Goule 2			Goule 8			
DEX 10	PdV 31		DEX 8	PdV 26		
Goule 3			Goule 9			
DEX 10	PdV 30		DEX 8	PdV 29		
Goule 4			Goule 10			
DEX 10	PdV 34		DEX 7	PdV 30		
Goule 5			Goule 11			
DEX 9	PdV 27		DEX 7	PdV 31		
Goule 6			Goule 12			
DEX 9	PdV 30		DEX 5	PdV 30		

Une fois que le groupe a pénétré dans la chambre centrale, il peut découvrir la sortie secrète cachée derrière une des gigantesques statues des Seigneurs des Bêtes. La porte finira par être découverte si quelqu'un regarde derrière la statue. Quelconque réussit un jet de Chercher ou de Voir soupçonne immédiatement la mur derrière la statue d'être différent des autres blocs de pierres autour de la chambre. La porte secrète est massive et il faudra les efforts conjugués de trois hommes et au moins cinq minutes pour l'ouvrir suffisamment pour permettre à quelqu'un de sortir. Il est peu probable que les personnages disposent d'autant de temps libre avant de s'être débarrassés des goules, mais une fois qu'ils seront armés, ils devraient s'en débarrasser relativement facilement.

Une fois la porte ouverte, le groupe reçoit un avertissement. Une porte démon interdit la sortie à tous sauf aux prêtres du Culte de Leeth ou aux Rois d'Org. Ce démon a un POU de 20, une INT de 08 et une CON de 80. Les membres du groupe ne pourront peut-être pas détruire cette porte démon. Cependant, comme elle est assez stupide, elle peut être abusée si les personnages enfilet les vêtements des rois d'Org morts. Quelconque essaie de passer la porte

en portant un objet ayant appartenu à un ancien Roi Orgien ne sera pas attaqué par le démon.

Il y a une petite fortune en gemmes et en métaux précieux dans la Chambre Centrale. La valeur totale des trésors transportables est d'environ 10 000 GB. Dans la tombe, il y a aussi deux cadavres enlacés dans l'étreinte fatale d'un combat au corps au corps. Ce sont Hurd, un prince d'Org, et Verkaad, un ménestrel aveugle et fou. Ils se sont entre-tués dans la tombe la nuit même où Elric a échappé aux goules. C'est le sang de Hurd qui a réveillé le Roi dans la Colline, le maître d'Org mort-vivant qui a anéanti la lignée des Rois d'Org.

Il y a plusieurs objets magiques dans la chambre. L'une des dagues finement ciselées est une arme démon. Le deuxième objet démon est un manteau apparemment quelconque, porté par l'une des momies.. Ce manteau est en fait une armure démon ayant la capacité spéciale d'invisibilité. Il n'y a aucun moyen de découvrir les propriétés spéciales de ce manteau, à moins que quelqu'un ne l'attaque avec une arme pour une raison quelconque. Le dernier objet magique est un démon de connaissance lié à une couronne, actuellement sur la tête d'une des momies.

Seul un sorcier ayant des connaissances en démonologie est apte à reconnaître la magie démoniaque de ces objets. Il devra réussir un jet sous sa compétence Evaluer un Trésor, mais avec un malus de 40%. Si le jet est réussi, il reconnaît l'emblème du Chaos parmi les motifs décoratifs des objets. Il saura aussi que ceux-ci doivent être liés à de nouveaux propriétaires, ce qui nécessite un jet de POU contre POU, sinon le démon sera libéré. Dans ce cas le démon attaquera certainement le sorcier. Que les personnages aient reconnu la nature de ces objets ou non, il y a de fortes chances qu'ils les emportent simplement pour leur valeur. Il y a une chance cumulative de 1 % par livre de trésor emportée que chacun des objets magiques fasse partie du butin.

Magie Démoniaque						
Zarab, Dague Demon						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	30	3	12	13	20	30
Capacité spéciale : Change de forme						
Pugrus, Manteau Demon						
CON	TAI	POU				
60	14	11				
Capacité spéciale : Invisibilité						
Migrafece, Démon de Connaissance Lié						
CON	INT	POU				
10	74	16				
Migrafece est lié dans une couronne en or ornée de bijoux. La gemme au milieu du front est l'objet de lien.						

Deux sorties s'offrent aux personnage : le couloir principal et le passage secret. Si les aventuriers essaient de sortir par le passage principal, ils retrouveront la foule qui les attend à l'entrée. Cette dernière les repoussera dans le terre à coup de pierres et d'armes grossières. La foule est fanatique et ne paniquera pas. Elle ne fuira pas devant le groupe, même s'il a réussi à obtenir des armes et des armures ou s'il utilise la magie. Si les personnages combattent pour sortir

du tertre, le maître de jeu devra organiser une bataille rangée entre eux et une foule de plus de deux cents citoyens Orgiens armés de gourdins et de cailloux. Il faudra en tuer au moins cinquante avant que les autres ne rompent le combat. Le prêtre excitera la foule tout en restant à bonne distance, menaçant les paysans de la colère de leurs ancêtres et de la chute du royaume si les blasphémateurs s'échappent. Bien que cette option semble très difficile et sanglante, les personnages peuvent tout de même s'enfuir de cette manière. Ils devront ensuite retourner à la citadelle pour récupérer leur équipement. Ils procéderont de la même manière que s'ils sortaient du passage secret décrit ci-dessous. Les personnages peuvent aussi renoncer à leur équipement et s'enfuir, mais personne ne leur a encore donné d'informations sur les allées et venues d'Elric.

Si les aventuriers suivent le passage secret, ils découvrent que celui-ci les amène dans les caves du Grand Hall incendié. Des pillards ont dégagé un escalier qui s'élève dans les ruines calcinées, aussi les personnages se retrouvent dans la Citadelle près du bâtiment où ils ont été emprisonnés. Plusieurs autres bâtiments à l'intérieur des murs de la Citadelle sont en flammes.

A la lueur vacillante de l'incendie, on ne voit que quelques rares silhouettes se précipitant deci delà, étreignant quelques richesses ou un fardeau quelconque. Il n'y a aucun signe de gardes ou de foules hystériques. Les craquements et les rugissements des bâtiments en flammes sont les seuls bruits qui occupent la scène.

Les personnages peuvent retourner au bâtiment où ils ont été emprisonnés. Durant leurs recherches, ils rencontrent seulement des serviteurs ou des esclaves isolés pillant les ruines ; mais tous s'enfuient à leur approche. Leur équipement se trouve dans une pièce fermée, à côté de celle où ils ont été détenus.

Informations Connues sur Elric par les Orgiens (lancer un D100)

- 01-40** Aucune idée ; paniqué à l'idée d'être pris et questionné ; s'attend visiblement à être massacré, qu'il sache quelque chose ou non ; trop affolé pour mentir.
- 41-60** Aucune idée ; lucide et raisonnable, bien qu'un peu niais ; ne semble pas effrayé par les personnages.
- 61-70** Mal informé, mais confiant en la véracité de ses informations ; Elric n'est allé nulle part. Il est dehors, dans la forêt, et conjure une armée de démons. Il va bientôt revenir pour achever la destruction d'Org. Rumeur répandue par les prêtres..
- 71-90** Bien informé, mais terrifié par les personnages ; s'attend à être massacré quoi qu'il dise ; pense qu'Elric s'est dirigé vers l'Est en suivant la route des caravanes.
- 91-00** Bien informé ; effrayé mais suffisamment rusé pour demander une garantie pour ne pas être blessé s'il dit ce qu'il sait. S'il est convaincu que les personnages l'épargneront, il leur dira qu'Elric a été vu se dirigeant vers l'Est sur la route des caravanes, avec deux compagnons.

Pour le récupérer, les personnages devront ouvrir la serrure ou enfoncer la porte. Personne n'interviendra.

Enfin, les personnages doivent trouver quelqu'un qui puisse les renseigner sur la direction prise par Elric. La table suivante décrit les réponses données par les citoyens ou les serviteurs interrogés par les personnages.

Apparence : Humanoïdes nus, d'un blanc lépreux, avec des lambeaux de chairs décomposées à demi arrachés. Le regard vide, elles n'utilisent apparemment pas leurs yeux pour localiser leur proie. Ce sont de véritables cadavres ambulants, semblables à des somnambules.

Autres Aventures à Org

Voici plusieurs autres idées de scénarios utilisables dans le cadre du Royaume d'Org.

Un : La révolte des paysans - Les personnages entrent en contact accidentel ou volontaire avec les saints prêtres, ou avec les esclaves rebelles. Ils découvrent qu'une rébellion paysanne se forme. On leur demande de se joindre à la cause. Le scénario peut être organisé en trois étapes : 1) la prise de contact avec les sympathisants rebelles, 2) un raid commando/de reconnaissance sur la citadelle, et 3) un assaut final de la citadelle, de front, avec une armée d'esclaves.

Deux : Contre-révolte - Utilisés comme assassins, agents ou enquêteurs par la noblesse, les personnages sont payés pour supprimer la rébellion supposée. Dans ce cas, la noblesse peut être décrite comme un moindre mal, les esclaves privilégiés étant encore plus avides et impitoyables que leurs maîtres. Autrement les personnages peuvent être employés pour supprimer la rébellion, mais sympathiser avec les rebelles. Dans ce cas, ils renonceraient à leur paie pour combattre du côté des exploités.

Trois : Haro sur le tertre - Des prêtres rebelles contactent les personnages. Ceux-ci veulent détruire l'aura mythique qui règne autour du tertre et affaiblir ainsi le Culte de Leeth en nettoyant le tertre de ses goules. On propose aux personnages de garder tous les trésors qu'ils trouveront, à condition de détruire les goules. Plusieurs complications peuvent se greffer sur cette expédition. Le Culte de Leeth entend parler du complot et une foule de paysans encercle le tertre menaçant de tuer les blasphémateurs. Les gardes poursuivent les personnages à la sortie du tertre.

Quatre : Espionnage - Les cités-états d'Ilmiora et/ou la nation de Vilmir décident de se débarrasser du Royaume d'Org une bonne fois pour toutes, mais ils désirent éviter la guerre ou de passer pour les agresseurs. C'est pourquoi elles louent les services d'un groupe de mercenaires pour qu'ils fassent autant de ravages que possible, de préférence en trouvant un moyen de renverser les dirigeants orgiens. Les personnages peuvent agir directement en tant que brigands, ou essayer de s'infiltrer dans la ville en tant que marchands de passage. Ce dernier scénario peut être intégré à la révolte paysanne.

LES PLAINES

Les Cavaliers Nomades90
Les Nomades91
Le Camp Nomade92
Les Six Epreuves93
Le Jugement95
La Traversée des Rivières95

LES PLAINES



Au-delà d'Org, la route des caravanes continue encore sur cinquante kilomètres dans la Forêt de Troos. Il n'y a plus aucune rencontre avec les Hommes-Bêtes, mais le groupe peut faire une pause pour rechercher des plantes de valeur (comme on l'a déjà décrit). La forêt s'arrête brusquement, mais il y a une zone de végétation desséchée et de troncs d'arbres gris et squelettiques qui laisse penser qu'elle est en train de se retirer lentement. Dans cette zone de transition étroite, les plantes semblent sèches et malades, alors que les arbres perdent leurs feuilles au fur et à mesure que le groupe va vers l'Est. Les plantes récoltées dans cette zone de transition n'auront que la moitié de leur efficacité normale pour la fabrication des poisons ou des potions.

Une fois sorti de la forêt, le groupe peut voir devant lui une étendue apparemment infinie de prairie, qui n'est brisée par aucun relief majeur ni par aucune forêt digne de ce nom. Les herbes sont sèches et cassantes, et le sol sans consistance et sablonneux. A l'horizon, on peut apercevoir un grand troupeau d'herbivores traverser le paysage. Le soleil est chaud et brillant et les armures deviennent vite extrêmement inconfortables. Le changement de climat est si brusque qu'il semble contre nature. On a déjà cité les causes surnaturelles de la subsistance de la Forêt de Troos.

La route des caravanes s'étire devant le groupe jusqu'à l'horizon, absolument droite. Il n'y a aucun signe de source d'eau potable, bien que les personnages aient entendu dire qu'une ou deux rivières mineures traversent ces plaines arides.

N'importe quel personnage d'origine barbare peut dire au reste du groupe à quoi s'attendre dans les plaines. La moitié Est d'Ilmiora est une vaste prairie plate, dont la monotonie n'est rompue que çà et là par des failles bizarrement érodées et parfois par des bouquets d'arbres vivaces qui poussent surtout où il y a une source d'eau permanente. Ces plaines sont habitées par une faune similaire à celle d'Afrique Orientale - d'immenses troupeaux d'herbivores, des meutes de charognards semblables aux hyènes, et quelques féroces prédateurs,

comme les lions. Il y a aussi quelques grosses créatures inhabituelles, comme les éléphants et les lézards géants. Il existe des primates de toutes tailles, et quelques meutes de loups du désert font leurs proies des herbivores.

Il y a peu de grandes cités dans les plaines. La plupart se regroupent à proximité du système de rivières qui sépare les plaines du Désert des Larmes. Entre ces grandes cités (comme Karlaak et Gorijhan) et la Forêt de Troos, les plus grands centres de population sont les étapes des caravanes et les oasis, qui abritent chacune plusieurs centaines de personnes. La plus grande partie de la population des plaines est nomade, et suit les troupeaux qui leur fournissent la base de leur subsistance. Les nomades barbares vivent simplement, mais avec grand style. Leur culture est conservatrice et traditionnelle. Les hordes se composent d'une ou plusieurs tribus. Le titre de khan est héréditaire mais un Conseil des Anciens l'entoure. Rien n'est fait sans qu'il y ait d'amples précédents dans la légende ou la tradition.

Le comportement des nomades est imprévisible pour les étrangers. Une tribu peut sembler une première fois amicale et hospitalière envers les voyageurs et les caravanes, et une autre fois, ils attaqueront et massacreront des étrangers pour ce qui semblait être des offenses sans importance. Les tabous et les traditions sont différents pour chaque tribu. Il est difficile de généraliser les coutumes d'une tribu à une autre. Tout aventurier d'origine barbare pourra énoncer deux principes qui doivent toujours être observés : être toujours poli lorsqu'on parle à des étrangers et rester toujours sur ses gardes.

Les plaines regorgent de dangers naturels pour les voyageurs : le manque d'eau et de nourriture (à moins qu'il n'y ait un bon chasseur dans le groupe), et des orages aussi violents que soudains. En général, le problème le plus sérieux est d'éviter d'offenser une tribu de nomades. D'un autre côté, il est utile d'avoir de bonnes relations avec les tribus rencontrées. Les nomades sont des amis loyaux et des ennemis implacables. Ils n'oublient jamais un service rendu ou un affront.

Les Cavaliers Nomades

Quarante lieues séparent la forêt de Troos de Karlaak, mais la route est bonne et l'on peut cou~rir sept lieues par jour. Le groupe peut espérer atteindre Karlaak en moins d'une semaine. Il sera difficile de trouver facilement du bois pour le feu. Les personnages devront choisir avec soin les sites des campements et il sera souvent plus sage d'arrêter la marche plutôt que de continuer en espérant trouver un site avec le bois mort adéquat. Un feu s'avère nécessaire la nuit, à la fois pour sa chaleur et pour la protection qu'il fournit contre les animaux sauvages. Si le groupe en garde un allumé toute la nuit à chaque campement, il ne fera aucune mauvaise rencontre nocturne. Sinon une meute d'1D4+3 loups du désert les attaquera chaque nuit. Si un loup est tué ou sérieusement blessé, la meute entière s'enfuira, mais ce sont de bons chasseurs et ils ont 50 % de chance de reprendre les aventuriers.

Si le groupe a encore des chevaux, une meute d'hyènes attaquera la toute première nuit, consacrant tous ses efforts au massacre des chevaux. Même si les personnages combattent courageusement, ils ne pourront éviter à leurs montures d'être estropiées ou tuées. Ils continueront donc à pied à travers les plaines.

Le deuxième jour passé dans les plaines, les personnages remarquent un groupe de cavaliers se dirigeant vers eux. Ils sont encore à environ un kilomètre et demi, aussi les aventuriers ont ils largement le temps de se préparer. Aucune protection ne s'offre à eux. Les personnages sont autant en sécurité sur la route qu'ils le seraient en dehors. Les cavaliers, plus d'une cinquantaine approchent au grand galop. Lorsqu'ils arrivent à portée d'arc, ils se séparent et encerclent le groupe. Les cavaliers hurlent et hululent en brandis-

sant leur lance au-dessus de leur tête. Ils sont vêtus de vêtements de cuir grossiers et d'armures en bois colorées, vernies, laquées et décorées de motifs géométriques complexes. Chaque cavalier porte un arc du désert en travers du dos, et une lame courte à la ceinture. Les nomades tournent en un large cercle autour du groupe, glapissant et faisant des gestes menaçants. Au premier mouvement hostile des personnages, les cavaliers passent à l'attaque. Le chef des nomades interprète "un mouvement hostile" de façon assez large : tirer une arme, utiliser la sorcellerie, avancer vers les nomades, faire un geste menaçant vers les barbares. Si elle a lieu, l'attaque est soudaine. En guise de sommation, une grêle de flèches s'abat sur le groupe. Les cavaliers arrêtent alors de tourner et préparent leurs lances pour la charge. Les personnages peuvent encore éviter l'affrontement si ils arrêtent tout "mouvement hostile".

Durant l'attaque, la moitié des cavaliers charge le groupe (que l'on supposera à pied). Ils essayent de les renverser avec leurs chevaux ou plus simplement de planter leur lance. Puis l'autre moitié du cercle charge à son tour. Les charges se répètent jusqu'à ce que tous les membres du groupe sient à terre ou qu'ils se soient rendus. Les nomades ne frappent pas un personnage tombé à terre.

Si le groupe ne se montre pas agressif ou après reddition, le chef des nomades sort du cercle et avance vers les voyageurs. D'un mouvement agile, il saute de cheval et s'adresse à la compagnie de façon autoritaire :

"Vous êtes sur les terres de Annashi Surra. Quelle sorte d'hommes êtes-vous pour ne pas savoir monter à cheval ? Quelle sorte de mères avez-vous eu pour vous apprendre à mendier d'une manière aussi honteuse ?". Pour les Surra, un homme qui marche à pied sur le territoire d'une autre tribu mendie pour un cheval. Seul un mendiant désespéré ou un hors-la-loi pourrait faire une telle chose, et voilà une bande entière de mendiants !

Si les personnages parlent le Mong, ils peuvent comprendre la harangue du nomade. Les nomades des plaines parlent un dialecte Mong, mais il diffère de celui des tribus du Désert des Larmes. Le chef parle quelques mots de Commun (20 %) et un nomade des plaines quelconque a 5 % de chance d'en connaître quelques bribes. Le chef, Hwesta Lome, attend une réponse à ses quolibets. Malgré son indignation et son assurance apparente, Hwesta réalise qu'il est dans une position délicate. S'il a injurié ou offensé des membres d'un groupe puissant, il risque d'avoir de sérieux problèmes. Son accueil/attaque plus qu'enthousiaste (et qu'il regrette déjà) est peut-être une brèche sérieuse à l'étiquette, pour laquelle il risque des réprimandes ou une punition plus dure, de la part du chef de la tribu, Anor Surra.

Hwesta Lome désire des réponses précises aux questions suivantes :

- Que vient faire le groupe ici ?
- Par quel droit réclament-ils le privilège de traverser le territoire Surra ?
- Pourquoi sont-ils à pied ?
- Appartiennent-ils, ou sont-ils alliés à une tribu importante qui pourrait s'offenser du traitement que les visiteurs viennent de recevoir ?

Pour l'instant, cette tête brûlée de Hwesta cherche une excuse pour massacrer le groupe. Craignant d'avoir commis une



erreur au sujet des personnages, leur survie représente pour lui une menace. Si les aventuriers se montrent provocateurs, ou s'ils tentent à nouveau la moindre action agressive, il trouvera là une solution à son problème. Cependant, il y a trop de témoins présents appartenant à la tribu pour qu'il se contente de les tuer sur le champ.

Hwesta questionne le groupe et écoute attentivement les réponses. Mais après quelques temps, il devient silencieux et semble perdu dans ses pensées. Il a pris sa décision : il ramène les visiteurs au camp et laisse le chef, Anor Surra, résoudre ce problème. En plein milieu d'une explication ou d'une requête d'un aventurier, il se tourne vers un autre nomade et ordonne aux cavaliers de prendre la même formation autour du groupe que pour garder les troupeaux. Il se tourne ensuite vers les personnages et leur ordonne de prendre leur équipement et de le suivre. Il monte sur son cheval et part à vive allure vers le sud, en suivant la route. Les personnages devront se dépêcher pour le suivre. Sinon ils perdent du terrain pour le plus grand plaisir des nomades, qui s'amuse alors à les pousser de leur lance, suggérant avec humour que ce doit être du bétail bien nourri pour avoir une allure aussi peu pressée et insouciant. Ils n'ont pas l'intention de blesser quelqu'un, mais les cavaliers n'ont pas la patience de supporter le pas lent des randonneurs. Lorsque les personnages épuisés ralentissent, les cavaliers s'arrêtent, dégoûtés, et attendent que le groupe ait repris son souffle.

Si les membres du groupe sont suffisamment persuasifs, ils obtiendront un traitement plus hospitalier des nomades. Par exemple, ils peuvent défier Hwesta en combat singulier, pour établir le droit du groupe au respect et à un traitement égalitaire. Hwesta n'acceptera pas un tel combat, mais les personnages remonteront dans son estime, et il leur sera redevable d'une faveur, pour avoir refusé leur offre. Le groupe peut désigner l'un des siens comme chef de tribu. Celui-ci aura alors droit au respect et à des privilèges spéciaux. Ils peuvent plaider la fatigue, et inventer une histoire justifiant l'absence de leurs chevaux. Les nomades ne se laisseront pas impressionner par la plupart des exploits du groupe, car ils n'ont jamais entendu parler ni d'Org ni de Nadsokor. Un aventurier d'origine barbare peut convaincre les nomades que ce manque d'hospitalité est scandaleux. Ils offriront alors de marcher à côté de leurs montures, par respect et pour s'excuser auprès du groupe. Le maître de jeu doit décider des réponses des nomades à partir d'une combinaison de jets de Persuasion du groupe et de la qualité du jeu de rôle et de la persuasion dont les joueurs font preuve. Quoiqu'il arrive, cependant, les nomades insisteront pour que le groupe les accompagne jusqu'au camp principal. Pour y échapper, les personnages devront vaincre les nomades au combat. Avec l'avantage de leur monture rapide et leur précision à l'arc, une telle issue est peu probable.

Les Nomades

Les nomades des plaines sont petits, à la peau sombre, et ont des cheveux noirs - ils sont vêtus de peaux et portent toujours un arc et une lance lorsqu'ils sont à cheval.

Noms : Chef : Anor Surra, Chef des Cavaliers : Hwesta Lome, Nomades : Elen Lote, Isil Nen, Nen Lote, Elan Na, Mali Nan, Mene Ril, Tin Sar, Stor Sar, Luita Mor, Cor Lome, Narfas Se, Vilya Mist, Rama Nil, Orna Mait, Fir Tin, Un Dome, Orne Lasse, Macar Lesse, Luva Lesse, Ne No, Nar Sar, etc... Utilisez ces noms en fonction de vos besoins.

Nomades des Plaines Supérieures : comprennent Anor Surra, Hwesta Lome et environ un quart de chaque groupe nomade.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	18	14	12	12	16	12

Points de vie : 20

Armure : Barbare en bois

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Lance	60 %	30 %	1D8+1D6+1
Arc du Désert	70 %	-	1D10+1D4+2
Dague	40 %	40 %	1D4+1D6+1
Ecu	-	60 %	-

Compétences : Embuscade 30 %, Equilibre 60 %, Dissimuler 10 %, Grimper 30 %, Eviter 40 %, Premiers Soins 30 %, Se Cacher 50 %, Sauter 40 %, Ecouter 70 %, Cartographie 10 %, Mémoriser 60 %, Mouvement Silencieux 70 %, Persuader 50 %, Connaissance des Plantes 20 %, Equitation 80 %, Sentir 70 %, Chercher 30 %, Voir 70 %, Poser un Piège 40 %, Chanter 70 %, Nager 10 %, Goûter 50 %, Faire un Noeud 30 %, Pister 70 %, Culbuter 20 %.

Langues : Parler Mong (dialecte des plaines) : 60 %.

Nomade Supérieur 1

DEX 18 PdV 19

Nomade Supérieur 3

DEX 16 PdV 21

Nomade Supérieur 2

DEX 17 PdV 20

Nomade Supérieur 4

DEX 15 PdV 19

Nomades des Plaines Moyennes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	12	12	12	14	12

Points de vie : 14

Armure : Barbare

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Lance	40 %	20 %	1D8+1D6+1
Arc du Désert	50 %	-	1D10+1D4+2
Dague	20 %	20 %	1D4+1D6+1
Ecu	-	40 %	-

Compétences : Embuscade 20 %, Equilibre 50 %, Grimper 20 %, Eviter 30 %, Premiers Soins 10 %, Se Cacher 40 %, Sauter 30 %, Ecouter 50 %, Mémoriser 40 %, Mouvement Silencieux 50 %, Persuader 30 %, Equitation 60 %, Sentir 50 %, Chercher 20 %, Voir 50 %, Poser un Piège 30 %, Chanter 40 %, Goûter 40 %, Faire un Noeud 20 %, Pister 50 %, Culbuter 15 %.

Langues : Parler Mong (dialecte des plaines) : 60 %.

Nomade Moyen 1

DEX 17 PdV 14

Nomade Moyen 5

DEX 14 PdV 12

Nomade Moyen 2

DEX 16 PdV 15

Nomade Moyen 6

DEX 12 PdV 13

Nomade Moyen 3

DEX 16 PdV 17

Nomade Moyen 7

DEX 12 PdV 14

Nomade Moyen 4

DEX 14 PdV 14

Nomade Moyen 8

DEX 10 PdV 15

Nomades Inférieurs, forment environ un quart de chaque groupe nomade.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	10	12	12	12	12

Points de vie : 12

Armure : Barbare

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Lance	25 %	15 %	1D8+1
Arc du Désert	35 %	-	1D10+2
Dague	20 %	20 %	1D4+1
Ecu	-	25 %	-

Compétences : Embuscade 10 %, Equilibre 40 %, Grimper 10 %, Eviter 20 %, Premiers Soins 10 %, Se Cacher 30 %, Sauter 20 %, Ecouter 40 %, Mémoriser 40 %, Mouvement Silencieux 40 %, Persuader 20 %, Equitation 50 %, Sentir 40 %, Chercher 10%, Voir 40%, Poser un Piège 10 %, Chanter 30 %, Goûter 30%, Faire un Noeud 10 %, Pister 40 %, Culbuter 10 %.

Langues : Parler Mong (dialecte des plaines) : 60 %.

Nomade Inférieur 1

DEX 13 PdV 13

Nomade Inférieur 2

DEX 12 PdV 12

Nomade Inférieur 3

DEX 12 PdV 11

Nomade Inférieur 4

DEX 11 PdV 11

Le Camp Nomade

Le camp nomade se trouve à environ deux kilomètres et demi au sud de la route des caravanes, le long d'un ruisseau. Les tentes ressemblent beaucoup à des yourtes. Ce sont des cadres faits de perches de bois recourbées et attachées ensemble, couverts de peaux cousues. Un grand nombre de poneys paissent aux environs. Ils sont entravés ou attachés, pour les empêcher de s'éloigner. Plusieurs variétés de bétail (chèvres, vaches, cochons) sont attachées à différents endroits autour du camp. Des femmes, nombreuses, vaquent à leurs occupations dans le camp, séchant des peaux, cousant des vêtements, s'occupant de leurs enfants, préparant le repas. De jeunes enfants courent à travers le camp sans gêne, jouant, riant, criant et se poussant les uns les autres. On peut voir quelques hommes : l'un construit un arc, deux autres sont lancés dans une discussion animée concernant un grand faucon noir attaché à une perche.

L'arrivée du groupe et de son escorte provoque une certaine confusion dans le camp. Les enfants accourent en premier pour accueillir les cavaliers. Lorsque le groupe atteint le camp, tous ses habitants attendent, debouts et solennels, à observer les personnages alors qu'ils passent devant les yourtes. Hwesta Lome se dirige directement vers la plus grande tente du camp. Lorsqu'il l'atteint, il descend de cheval et passe les rênes à un jeune garçon. Il entre dans la tente et en ressort peu après, accompagné d'un nomade vieux mais encore robuste. Celui-ci ne porte aucun signe distinctif, mais il a un port particulièrement autoritaire. Hwesta est visiblement déférent alors qu'il raconte sa version de la rencontre. Il respecte les faits mais dépeint les aventuriers comme une menace pour la tribu et présente son intervention moins belliqueuse qu'elle ne le fut. S'il y a eu combat, il en rend les personnages respon-

sables, et ajoute qu'il a arrêté le combat aussi vite que possible. Bien sûr, le groupe ne pourra comprendre cette déclaration que si un des personnages parle le Mong.

Le chef de la tribu, Anor Surra, ne fait aucun commentaire mais claque des doigts, renvoyant ainsi Hwesta. Il fait ensuite une pause pensive de quelques minutes. Pendant ce temps, il essaie de deviner quel personnage est le chef du groupe. Si personne ne s'avance pour commencer les présentations et les salutations, il choisit le candidat le plus probable. Le maître de jeu devra jouer cette décision en fonction du comportement et des actions des personnages. Si un personnage a agi comme s'il était le chef, le chef de la tribu s'adressera à lui. Il s'excusera pour tous les dérangements causés par ses guerriers, mais insistera sur le fait que Hwesta, le chef des cavaliers, a fait son devoir tel qu'il le voyait. Il "suggèrera" ensuite que les voyageurs doivent être fatigués après leur voyage, et qu'ils doivent se reposer avant de parler affaires. Il sera très ferme. Bien qu'il ne le dise pas, il ne veut pas prendre de décision avant d'avoir consulté le Conseil des Anciens. Il ne laissera pas non plus partir les aventuriers maintenant. Il envoie le groupe, avec une escorte, dans une grande tente vide au centre du camp, où on leur sert à boire et à manger. On encourage les personnages à se reposer et à se laver pour le repas du soir. Personne ne répond à leurs questions, les gardes se contentent de leur dire qu'ils auront largement le temps de parler plus tard. La garde consiste seulement en deux jeunes nomades, et la tente elle-même n'est pas très solide. Une évasion serait toutefois difficile, n'oubliez pas que tout le clan avec ses guerriers entoure cette tente.

Au crépuscule, un groupe de femmes nomades entre dans la tente et installe une table pour le repas. On amène des vivres et on dispose des coussins en cercle autour du centre de la tente. Le chef, accompagné de quelques jeunes nomades et d'un groupe d'anciens entrent dans la tente et s'assoient, laissant libres quelques places dispersées, pour les personnages. Le repas est servi dans un silence seulement brisé par de rares grognements et soupirs appréciateurs.

Le repas fini, le chef répond à toutes les questions du groupe. Il répond directement et sans mentir à toutes les questions sur la tribu et leurs coutumes. Il évite certains sujets, comme l'avenir du groupe, en annonçant que ces matières seront discutées plus tard. Finalement, après que les personnages aient posé toutes les questions qu'ils désirent, le chef explique que seuls les membres de la tribu Surra ou d'une tribu alliée peuvent traverser leur terre. Aucune autre personne ne reçoit la permission de traverser le territoire Surra.

Si le groupe demande comment les caravanes ont obtenu la permission de traverser le territoire Surra, le chef répond d'un air gêné que les caravaniers voyagent tous en tant que membres de la tribu Surra. Il ne l'admettra pas devant les personnages, mais les caravaniers ont acheté leur appartenance à la tribu Surra avec des offrandes. Si les aventuriers cherchent à savoir comment les caravaniers en sont arrivés à appartenir aux Surra, le chef leur répondra qu'ils ont tous obtenu leur appartenance à la tribu en lui rendant un grand service.

Si les personnages offrent de payer pour appartenir à la tribu, le chef se sentira insulté et répliquera qu'ils doivent avoir peu de respect pour les Surra pour imaginer que l'on puisse acheter son appartenance à la tribu. Le chef peut être ouvert à une offre, mais elle doit être présentée en des termes qui n'offensent pas la fierté de son peuple. Par exemple, le groupe pourra suggérer qu'il aimerait rendre un grand service aux

Surra, la nature de celui-ci restant à déterminer. Une discussion publique à ce sujet semble assez inconvenante. Cela ressemblerait beaucoup à un marchandage sur un prix d'admission. D'un autre côté, Anor Surra sera prêt à discuter de la chose en privé dans sa tente. Cela dépend entièrement du tact et de l'intelligence dont feront preuve les personnages en faisant leur offre. S'ils sont trop transparents ou s'ils négligent l'honneur du chef, ce dernier, vexé, quittera la tente violemment, suivi par les anciens. Le groupe devra alors recommencer à zéro. Si le groupe est avisé et poli, il obtient un certain temps pour discuter l'offre en privé.

La seconde solution, c'est-à-dire que les personnages appartiennent à une tribu alliée, est la solution proposée par le chef. Personnellement, il doute que le groupe soit assez riche pour "acheter" leur admission chez les Surra. Aussi suggère-t-il que le groupe subisse les Rituels des Tribus Soeurs, et gagne ainsi le droit de traverser leur terre. Les Rituels des Tribus Soeurs se composent de six épreuves. Par tradition, si le groupe réussit à en gagner au moins trois, il se qualifiera comme Tribu Soeur.

Les Six Epreuves

- **Duel à la dague au premier sang** : il faut emporter trois touches sur cinq.

- **Démonstration d'équitation** : attraper trois chapeaux posés à terre en passant à côté au galop.

- **Démonstration de tir à l'arc** : transpercer de flèches un bouclier à 50 pas.

- **Concours de chasse** : pister et tuer un lion des plaines à mains nues.

- **Concours de récits** : jugé par la tribu au grand complet : un échange de récits.

- **Figures libres** : impressionner la tribu avec un fait de votre choix. N'importe quoi fera l'affaire, mais le bon goût et le jugement sont considérés comme aussi importants que les faits tapageurs ou les capacités d'un homme.

Si le groupe tente les Rituels des Tribus Soeurs, on lui donne deux jours pour s'entraîner. On prépare de grandes festivités pour le jour des épreuves. Le groupe est cordialement invité à demander tout ce dont il a besoin et peut s'entraîner avec les champions de la tribu s'il le désire. Si les aventuriers cherchent des conseils sur les épreuves, ils trouveront des membres de la tribu coopératifs. Le maître de jeu devra effectuer les jets de CHA et de Persuasion qui s'imposent en fonction des circonstances. Si un joueur exprime une suggestion ou une requête impolie ou déshonorante, l'offensé montrera clairement son mépris. S'ils ont offensé un nombre suffisamment important de membres de la tribu, les personnages verront leur chance d'obtenir le statut de Tribu Soeur diminuer, quelle que soit l'issue des épreuves. Si le chef ou les Anciens ont été offensés, leur chance d'être acceptés sont extrêmement réduites.

Chaque épreuve ne peut être tentée que par un seul personnage, mais toutes doivent être passées (si c'est possible).

Le Duel à la Dague

Le style est très important dans ce duel. Bien que le décompte des points soit techniquement basé sur le toucher, les juges sont très partisans et s'ils doivent trancher, ils le

feront toujours en faveur du combattant le plus stylé. Avoir un bon style de combat à la dague pour les nomades, signifie se reposer au minimum sur la parade et au maximum sur l'esquive.

On considère le lancer de la dague comme un mouvement difficile et très dangereux. Premièrement, si le lancer est manqué, la dague est perdue pour trois rounds, pendant lesquels le guerrier ne peut qu'esquiver pendant qu'il la récupère. Deuxièmement, il est de très mauvais ton de blesser sérieusement son adversaire. Quand il a sa dague à la main, l'attaquant s'il le désire, peut préférer ne pas utiliser son bonus aux dommages, s'il en a un, et peut même choisir de diminuer de moitié le total des dommages infligés, ce qui représente le fait de "retenir son coup". Cependant, quand il lance sa dague, il ne peut pas réduire les dommages de la sorte.

Les gestes galants gagnent l'approbation de la foule. Chaque fois qu'un guerrier refuse d'attaquer un adversaire qui a fait une maladresse ou perdu son arme, on l'acclame chaleureusement, et il est probable qu'il sera désigné vainqueur même s'il est le premier blessé.

Règles spéciales pour le combat à la dague

1. Si une dague est brisée au combat, l'épreuve est suspendue jusqu'à ce que le guerrier trouve une autre arme. Si l'un des adversaires laisse tomber son arme ou s'il manque un lancer, l'épreuve continue, et le personnage ne peut qu'esquiver jusqu'à ce qu'il l'ait récupérée.

2. Si l'on juge qu'un des combattants a volontairement blessé un adversaire (pour plus de 5 ou 6 points de dégâts), l'épreuve est arrêtée et la victime déclarée gagnante.

3. Toute tactique jugée déshonorante par le jury disqualifie celui qui l'a employée. L'utilisation de la sorcellerie ou d'armes ou de capacités magiques est toujours jugée déshonorante.

L'Epreuve d'Equitation

Dans cette épreuve, la clé du succès est la préparation. Tout d'abord, il faut choisir un cheval. Le chef offrira l'un de ses dix poneys personnels. Le personnage qui va concourir devra indiquer au maître de jeu quelles caractéristiques il recherche chez son cheval. Durant l'épreuve, le maître de jeu ajoutera secrètement 5 % de bonus à la compétence Equitation du personnage si son joueur a indiqué qu'il recherchait l'une des deux importantes caractéristiques indiquées ci-dessous. Il lui donnera 15 % de bonus s'il a recherché les deux. Les deux caractéristiques en question sont les suivantes : premièrement plus petit sera le poney, plus il sera facile d'atteindre le sol pour attraper les chapeaux. Deuxièmement, le poney doit avoir une crinière longue et fournie, pour qu'il soit facile de s'y agripper lorsqu'on se penche pour saisir le chapeau. Ceci mis à part, les poneys du chef sont tous de même valeur, bien entraînés, coopérants et en bonne santé.

Le cavalier doit essayer ce tour d'adresse avant de passer l'épreuve, sinon il aura un malus de 50% pour ne pas y être habitué. Pour chaque heure que le personnage passe à s'entraîner avant l'épreuve, il récupère 5% de son pourcentage maximum d'Equitation. S'il est entraîné par un natif (le maître peut jouer la scène et demander des jets de Persuasion), il gagnera 10% par heure au lieu de 5.

L'épreuve en elle-même est assez simple. On permet au cavalier de placer lui-même trois chapeaux sur le sol. Les chapeaux ne doivent pas être séparés de plus de deux pas. Ensuite, le cavalier doit mener son cheval à une centaine de pas environ, faire demi-tour, et galoper vers les chapeaux. Les trois chapeaux doivent tous être ramassés en un seul passage. Le cavalier doit réussir quatre jets d'Equitation : un pour l'approche au galop (s'il n'y fait pas attention, il peut manquer son approche) et un pour attraper chaque chapeau. Chez les cavaliers expérimentés, comme les nomades, les matchs nuls sont courants, aussi les participants font ils plusieurs fois ce tour d'adresse, jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue et que l'autre réussisse.

Tir sur Cible

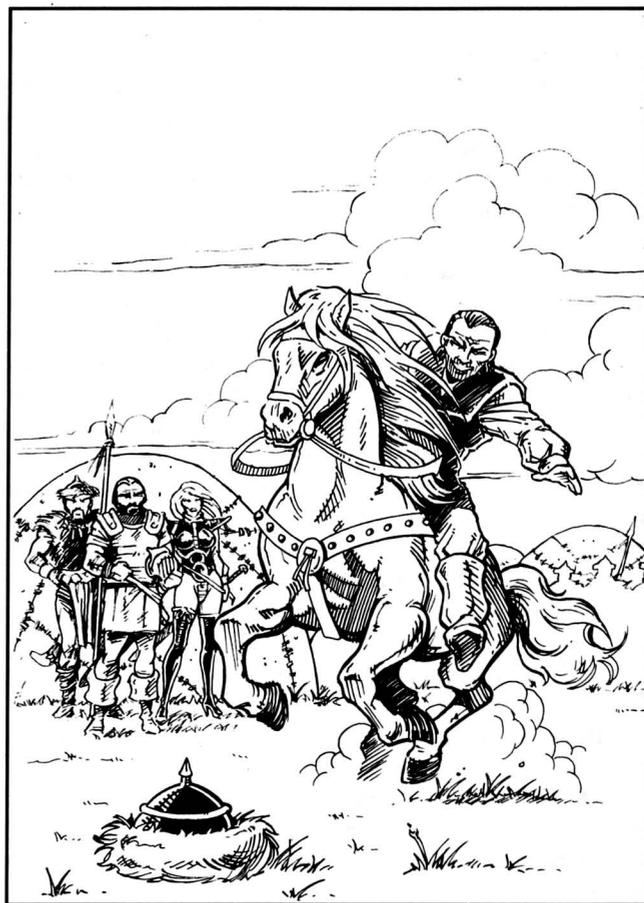
L'épreuve de tir à l'arc offre peu d'opportunités de stratégie ou de préparation. Seul un homme fort avec un arc du désert a des chances de succès. Les participants disposent chacun de dix tirs sur un bouclier portant une cible peinte. Le but de l'épreuve est de transpercer le bouclier d'autant de flèches que possible. Une flèche pénètre le bouclier si elle occasionne 13 points de dommages ou plus, ou sur un jet critique. Le deuxième objectif est d'être aussi précis que possible. La précision d'un tir qui touche sa cible est la différence entre le jet de dés et la compétence à l'arc du tireur. Le score total de précision d'un tireur est la somme des précisions de chacun des tirs qui ont touché le bouclier. Si aucun archer n'a réussi à transpercer le bouclier, ou si les deux archers l'ont transpercé un même nombre de fois, on utilise la précision des dix coups pour éviter le match nul.

La Chasse

Ce n'est pas réellement une épreuve. Il s'agit plutôt d'un examen que l'on réussit ou non. Le personnage a deux jours pour trouver et tuer un lion. Il ne peut pas utiliser d'autre arme de lancer que le javelot (ou la dague s'il est désespéré). On lui donne un poney pour qu'il puisse se déplacer, mais il est bien connu que les chevaux sont inutilisables pour la chasse aux lions, à cause de leur peur instinctive de ces félins.

Le chasseur peut employer plusieurs stratégies. Il peut attendre près d'un point d'eau que des lions s'approchent. Il y a 5 % de chance par heure de jour pour qu'une troupe de lions visite un point d'eau. Le chasseur peut aussi suivre un grand troupeau d'herbivores, en espérant apercevoir un lion. Trouver un troupeau nécessite un jet de Pister, qui peut être répété toutes les heures. Ensuite, il y a 5 % de chance par heure pour qu'une troupe de lions apparaisse. Enfin, le chasseur peut simplement rechercher la piste d'un lion. Il a 10 % de chance par heure de passer près de la piste d'un lion et il doit réussir un jet de Pister pour la découvrir. Une fois la piste trouvée, il doit la suivre, ce qui lui prend 1D10 heures. Chaque heure passée à pister un lion demande un jet de Pister, sinon le chasseur perd la piste. Dans ce cas, il a 50 % de chance par heure de la retrouver.

Bien que le chasseur ait 48 heures pour atteindre son but, il ne peut agir sans sommeil plus de 18 heures sans que ses capacités diminuent à cause de la fatigue. Pour chaque heure au-delà de 18 qu'il passe éveillé, il perd 5 % dans toutes ses compétences. Ces malus demeurent tant qu'il n'a



pas dormi au moins 6 heures.

Une fois les proies trouvées, le maître de jeu doit lancer 1D6 pour savoir combien de lions compte la troupe. Le chasseur peut soit attaquer tous les lions, soit essayer d'en séparer un des autres. Il peut aussi abandonner et aller chercher un autre groupe de lions. Le maître de jeu devra juger au cas par cas de l'efficacité d'un chasseur qui essaie d'isoler un lion d'un groupe.

Le chasseur doit tuer le lion et le ramener au camp. Il peut installer des pièges ou s'embusquer pour attaquer le lion. Les tactiques employées devront être évaluées par le maître de jeu en fonction du plan choisi. Une fois le lion tué, s'il n'a pas perdu son cheval, le chasseur peut construire un travois et faire ramener la carcasse par le cheval. S'il a perdu son poney, il devra tirer la preuve de sa réussite jusqu'au camp. Lancez 1D6 pour le nombre d'heures de cheval qui le séparent du camp. Doublez ce nombre s'il est à pied.

Les Récits

Les joueurs doivent jouer au maximum cette épreuve. Les compétences correspondantes sont l'Eloquence, le Chant et la Persuasion, mais cette épreuve ne sera absolument pas dramatique si le maître de jeu se limite à lancer les dés.

Les Surra aiment les histoires d'héroïsme, particulièrement face à des forces écrasantes. Ils aiment aussi les histoires farfelues et invraisemblables. Plus les mensonges sont absurdes et fantastiques, plus ils les aiment. Ils aiment aussi les plaisanteries en tout genre.

Pour jouer ce concours de récits, essayez d'inventer une

histoire qui concorde avec le contexte du scénario. Le plus important dans cette épreuve n'est pas de gagner, c'est simplement de se lever et de partager ses histoires avec le reste de la tribu. C'est un acte de communauté et aucune offre, aussi caduque soit elle, ne sera méprisée, tant qu'elle est faite dans le bon esprit. L'auditoire de la tribu est si poli, en fait, qu'il vote pratiquement toujours en faveur des invités, simplement pour éviter de les froisser dans leur amour-propre.

Impressionner le Chef

Ce sont les figures libres des Rituels. C'est une opportunité pour les invités de mettre l'accent sur leurs propres talents, quels qu'ils soient. L'épreuve est conçue comme un divertissement. Cette épreuve est toujours attendue avec impatience par la tribu. Il faut encourager les joueurs à monter le numéro qu'ils désirent. Le clou du spectacle serait évidemment un numéro de sorcellerie époustouflant, mais des tours de force comme les acrobaties, la jonglerie, les démonstrations guerrières, les danses exotiques ou encore les exploits de force ou dans une compétence seront tout aussi acceptables. Le maître de jeu devra laisser une grande latitude d'interprétation aux jets de compétence pour encourager l'imagination et la variété des numéros. Comme pour l'épreuve des récits, l'audience tribale est si polie qu'elle fera preuve d'enthousiasme quel que soit le divertissement offert par le groupe, tant qu'il n'est ni de mauvais goût, ni de nature à insulter la dignité et la fierté des Surra.

Conseils

Pour toutes ces épreuves, les personnages peuvent chercher conseil auprès du chef, des anciens ou de tout autre membre de la tribu. Tout le monde est impatient de se montrer poli et serviable. Il n'est pas sportif de cacher des informations ou de refuser d'aider un concurrent. La seule chose à laquelle le groupe doit faire attention est d'éviter d'offenser ou d'insulter ses conseillers. Trop de mauvais jugements ou de plumes froissées pourraient prédisposer le chef et les anciens contre le groupe.

Le Jugement

Après les épreuves et les divertissements, le chef et les anciens se retirent avec les membres les plus importants de la tribu, pour délibérer. Si le groupe a réussi au moins trois des six épreuves, cette conférence ne sera qu'une formalité. Ce que le chef sera heureux d'annoncer aux personnages s'il le lui demandent en privé. Toutefois, si le groupe n'a pas réussi trois des épreuves, il devra y avoir une certaine tension dans leurs relations avec les Surra. La conférence devrait durer environ six heures, que le groupe passera à attendre anxieusement dans sa tente.

Si le maître de jeu juge que le groupe a été lamentablement incompetent dans les Rituels, au point de s'être humilié, ou si les membres du groupe ont fait de nombreuses entorses aux bons usages et à la courtoisie, on devra leur refuser le statut de Tribu Soeur. C'est une grave insulte envers le groupe, et subitement les relations entre la tribu et lui se limiteront aux plus strictes formalités. Le conseil an-

nonce au groupe qu'il lui laisse généreusement le droit de passage cette fois-ci, mais à condition qu'il ne revienne jamais sur le territoire Surra. Le groupe est conduit sans cérémonie jusqu'à l'extrémité du camp et on lui indique la direction de la route des caravanes. Ensuite la tribu fera exactement comme si les personnages n'existaient pas. Tout faux mouvement de leur part sera alors accueilli avec hostilité.

Cependant, à moins que le groupe n'ait tout gâché, le conseil devrait finir par sortir de la tente de réunion et les accueillir gaiement en tant que nouvelle Tribu Soeur. Il s'ensuit des congratulations amicales. En quelques minutes, la foule se calme et les anciens se mettent en place pour une brève cérémonie. Les membres de la tribu prennent place en cercle autour du chef et des personnages. Le chef s'approche de chaque personnage et vante brièvement les qualités qu'il a montrées durant sa visite chez les Surra. Ensuite, le personnage est censé exprimer son amour et sa dévotion pour la tribu et faire brièvement le serment officieux de sa loyauté éternelle envers la tribu. Le chef frappe alors le nouveau Frère Guerrier sur la joue aussi fort qu'il le peut, ce qui provoque une grande hilarité chez les membres de la tribu. Ce rituel est pratiqué sur chacun des personnages. Les joueurs devront être conscients du fait qu'ils sont en train de prendre un engagement social solennel et que les membres de la tribu prennent également un engagement face à eux.

Après le rituel, le chef annonce aux membres du groupe qu'ils sont libres de se déplacer comme ils le désirent. Il leur donne des amulettes prouvant leur statut de Tribu Soeur, afin que les autres tribus nomades qu'ils rencontreront dans les plaines sachent que ces gens sont les Frères des Surra, et bénéficient de leur protection et de leur hospitalité.

Lorsque les personnages partent enfin, ils peuvent demander de l'équipement à la tribu. Les Surra sont prêts à donner un poney à chacun des personnages. En retour, ils espèrent que leurs frères feront également preuve de générosité. Le groupe devra offrir des cadeaux de remerciement avant le départ.

Quand vient l'heure du départ, en tant que représentant de la tribu, le chef vient en personne souhaiter bon voyage au groupe. Il leur souhaite de réussir dans leur aventure et de pouvoir revenir visiter leurs frères rapidement. Pendant que les personnages s'éloignent à cheval, la tribu entière les salue.

La Traversée de la Rivière

Alors que les personnages reprennent leur voyage vers l'est, d'énormes nuages noirs commencent à encombrer le ciel. Même si les personnages sont montés, la tempête les rattrape la seconde nuit après leur départ du village Surra. La pluie est précédée d'un orage bref mais violent. Le tonnerre et les éclairs effraient tellement les chevaux que les joueurs doivent réussir des jets d'Equitation pour les conserver. Lorsque l'orage bat son plein, les chevaux paniquent. S'ils ne sont pas attachés ou si leur cavalier manque son jet d'Equitation, ils se libèrent et s'enfuient au galop. Si un cavalier monte un cheval emballé, il doit faire un jet d'Equitation chaque minute, pendant laquelle le cheval parcourt environ quatre cents mètres. Le premier jet se fait avec un malus de 50 %. Le malus diminue ensuite de 10 %



à chaque jet, jusqu'à ce qu'il soit revenu à la normale. Pour chaque minute pendant laquelle le cheval court affolé, il y a une chance cumulative de 10 % pour que le personnage se perde dans la pluie. Une fois que le joueur a réussi un jet d'Equitation pour son personnage, le cheval est calmé et le cavalier doit retrouver son chemin jusqu'à la route. Pour chaque tranche de 400 mètres qu'il a parcouru, il doit réussir un jet sous Pister pour retrouver son chemin. Si le cavalier se perd, il fera ses jets de Pister suivants avec un malus de 20 %. A chaque jet manqué, le personnage s'éloigne encore de 400 mètres. Ses compagnons peuvent le chercher, en utilisant leur propre capacité de pisteur sur chaque tranche de 400 mètres parcourue par le cheval emballé. Mais s'ils manquent leur jet, ils peuvent eux aussi se perdre (10 % de chance). Un cheval qui s'enfuit sans cavalier galope durant 1D10 minutes, en couvrant 400 mètres par minute. La pluie calmée, les personnages peuvent chercher les chevaux perdus de la même manière qu'ils cherchent les personnages perdus.

Après dix minutes, l'orage se transforme en une forte pluie persistante. Elle tombe si drue qu'elle transforme la route en marécage rendant ainsi tout voyage impossible. Les personnages doivent rester là, impuissants, à attendre la fin de la tempête. Le seul abri aux environs est un bosquet d'arbres 300 mètres plus loin le long de la route. S'il le désire, le groupe peut aussi monter ses tentes et attendre ainsi la fin de l'orage.

La pluie tombe toute la journée et toute la nuit. Les personnages sont incapables d'allumer un feu, à moins qu'un sorcier ne leur en procure un. Sans feu, chaque personnage trempé doit réussir un jet sous sa CON x 5 pour éviter de prendre froid. Si un personnage tombe malade, toutes ses capacités sont momentanément diminuées de 20 %, jusqu'à ce qu'il guérisse. Le personnage a une chance égale à sa CON x 5 % chaque jour de guérir. Le maître de jeu peut tenir compte d'autres conditions pour augmenter ou diminuer ses chances de prendre froid. Par exemple, si un cavalier s'est perdu pendant dix minutes au plus fort de l'orage, il peut avoir de plus grandes chances de prendre froid, alors

qu'un expert en Connaissance des Plantes pourra faire un thé qui protège contre les refroidissements.

Le matin, la pluie tombe encore drue, mais les personnages y voient suffisamment pour continuer. Autrement ils peuvent rester dans l'abri qu'ils ont choisi. Si le maître de jeu juge que les vêtements des joueurs sont insuffisants, les personnages doivent réussir un deuxième jet de CON x 5 pour éviter de prendre froid. Si un personnage est déjà malade, ses capacités chutent à nouveau de 20 % et ses chances de guérison tombe à CON x 3 % par jour.

Le troisième jour (et le quatrième) la pluie tombe par intermittence. Les personnages peuvent continuer leur voyage mais leur déplacement se limite à environ 30 kilomètres par jour. En milieu de journée, à environ dix kilomètres de l'endroit où ils ont subi les premières attaques de la tempête, les voyageurs se heurtent à une grande vallée, s'étendant du nord au sud. Au fond de la vallée une rivière tumultueuse gonflée par les eaux de pluie, est sortie de son lit. Cette rivière habituellement facile à traverser à gué, semble maintenant infranchissable. La rivière elle-même fait environ 20 mètres de large, et ses deux berges sont abruptes et minées par la rapidité et la force du courant. Le groupe peut s'asseoir au bord de l'eau et attendre que la rivière se calme, ou essayer de traverser la rivière en pleine crue.

Si les personnages choisissent l'attente, il faudra trois jours avant que la rivière soit suffisamment basse pour que l'on puisse la traverser sans danger. En attendant les aventuriers devront réussir des jets de CON contre le froid si ils ne prennent pas les précautions qui s'imposent (rester au sec et garder constamment un feu allumé pour sécher les vêtements mouillés et réchauffer les gens trempés).

Les personnages peuvent traverser la rivière là où la route s'arrête, ou explorer les berges pour trouver un meilleur passage. Si les personnages traversent au niveau de la route, ils devront nager. Les aventuriers peuvent tendre des cordes d'une rive à l'autre pour aider les nageurs et les empêcher d'être emportés par le courant. Mais aucun arbre ni gros buisson le long des rives ne permet de les attacher ;

aussi devront-ils les tenir eux-mêmes. Les chevaux peuvent facilement se perdre ou se noyer en traversant. Ils savent nager, mais la rivière en crue est rapide et turbulente, et pourrait piéger le meilleur nageur. Tous les poneys ont 60 % en Nage. un jet est nécessaire pour chaque tranche de 6 mètres. Ils subissent 1D6 points de dégâts dus à la noyade s'ils manquent un jet. Les chevaux dérivent de 30 mètres à chaque tour où ils sont dans l'eau.

Les personnages subissent eux-aussi cette dérive, le courant les emporte sur 30 mètres pour chaque tranche de 6 mètres, à moins qu'il n'y ait une ligne de sécurité. Si un personnage manque son jet de Nager, il subit 1D6 points de dégâts. Les humains parcourent 6 mètres par tour en se tirant à une corde ou en nageant. Si un personnage rate son jet en Nager, le courant l'emporte tant qu'il n'a pas réussi un autre jet. Un autre aventurier proche de lui peut cependant le retenir.

Si les personnages utilisent une méthode hasardeuse pour faire traverser la rivière à leur équipement (le faire flotter d'une rive à l'autre, le remorquer avec une corde, le faire tirer ou pousser par un nageur), le maître de jeu devra déterminer les chances de perdre des objets. Puis il devra tirer aléatoirement quels objets sont perdus.

Si un personnage ou un cheval dérive sur plus de 120 mètres, il se trouve confronté à une meute de sept loups, sur l'autre berge de la rivière. Ceux-ci attaquent les nageurs sortant hors de l'eau à plus de 120 mètres du gué. Un personnage ou un cheval doit faire un jet de Voir pour remarquer les loups, sinon ceux-ci bénéficient de l'effet de surprise. Une solution consiste à retraverser la rivière, mais les chevaux risquent de ne pas y penser. Les loups chassent "paresseusement" les réfugiés à moitié noyés de la rivière. Si un de leur futur repas combat trop bien, ils y renoncent. Si l'un d'entre eux subit plus de six points de dégâts, il se retire et il y a 50 % de chances pour que les autres fassent de même.

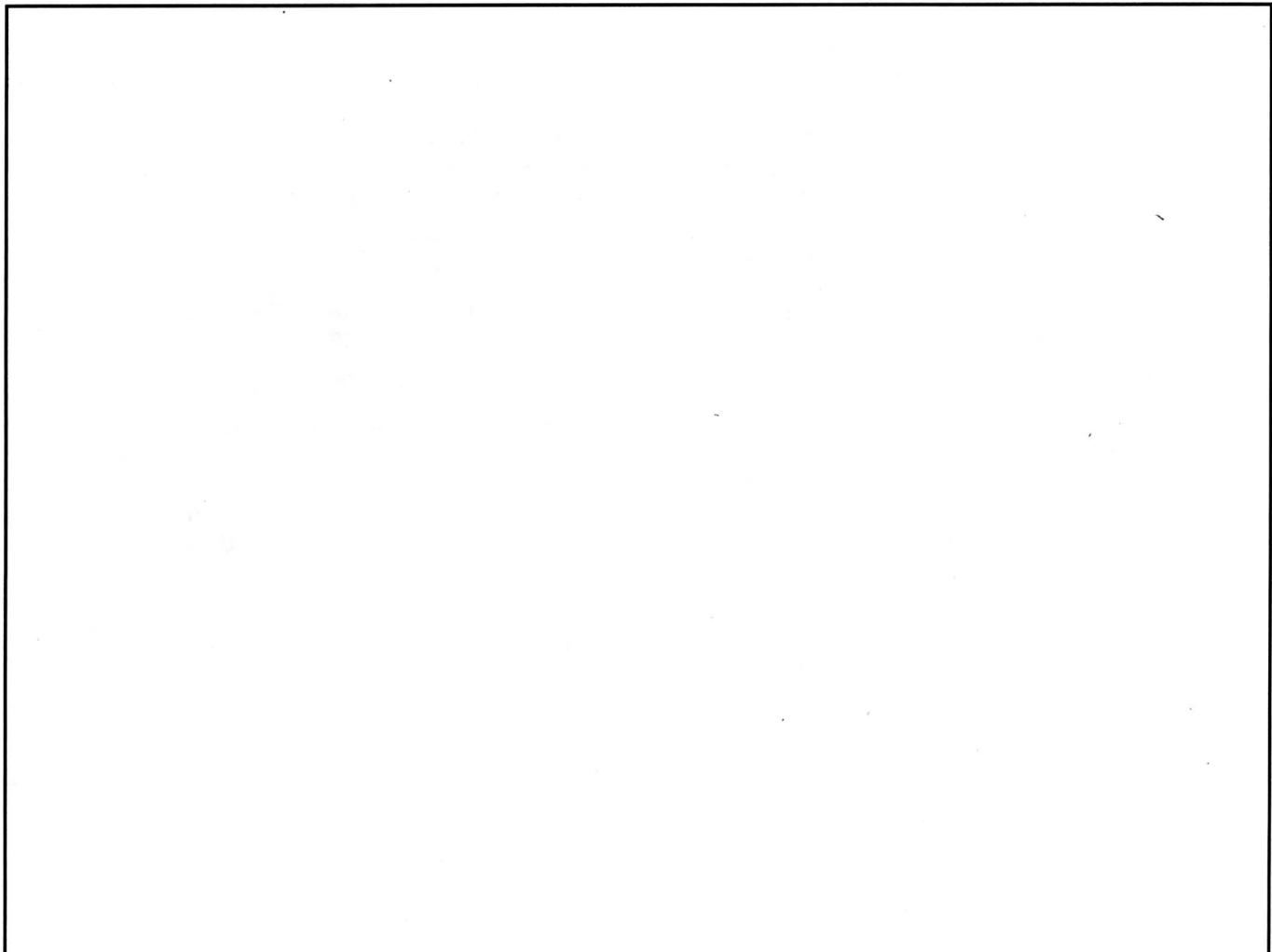
Si les personnages explorent les berges de la rivière, ils trouveront un endroit au nord du gué où elle ne fait que 12 mètres de large et où de nombreux arbres permettent d'attacher des cordes. Là les chevaux et les hommes auront moins à nager. Il est possible de construire un pont de corde entre les arbres des deux rives pour éviter toute nage aux humains. La chance de base pour construire ce pont est égale au plus haut score des personnages en Faire un Noeud. Le maître de jeu peut accorder des bonus substantiels aux personnages si les joueurs lui décrivent une façon plausible de construire le pont. Le jet devra être fait en secret par le maître de jeu. Le pont pourrait casser pendant qu'un personnage le traverse.

Une fois la rivière traversée, ils continuent vers l'est le long de la route des caravanes. Karlaak est encore à deux jours de cheval à l'est lorsqu'ils campent pour la nuit.

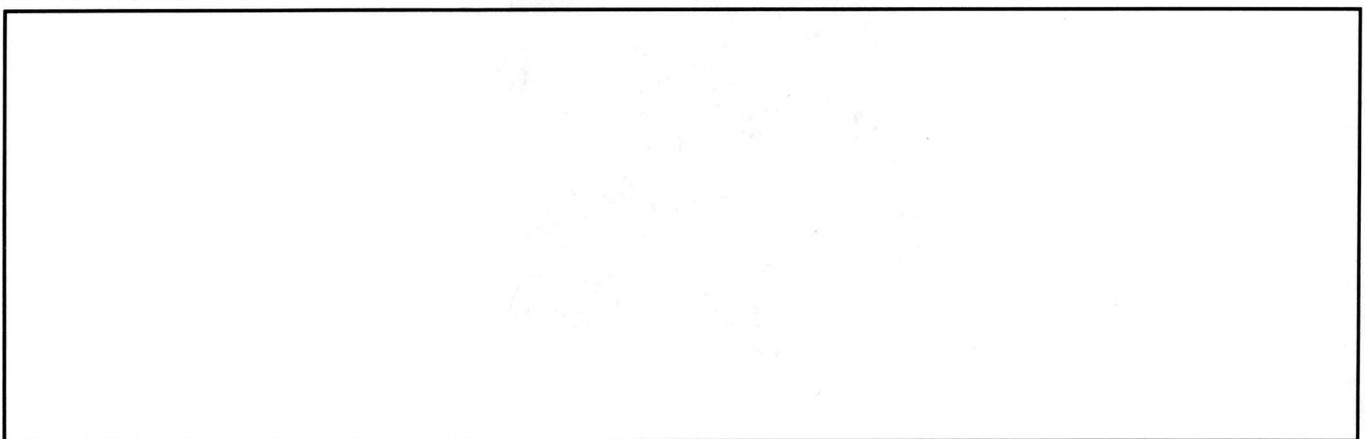
Loups				
FOR	CON	TAI	POU	DEX
13	11	10	11	17
Points de vie : 11		Armure : 2 points de fourrure.		
Armes	Attaque	Parade	Dommages	
Morsure	35 %	-	1D8	
Loup 1		Loup 5		
DEX 19	PdV 11	DEX 17	PdV 13	
Loup 2		Loup 6		
DEX 18	PdV 12	DEX 16	PdV 9	
Loup 3		Loup 7		
DEX 17	PdV 10	DEX 15	PdV 11	
Loup 4				
DEX 17	PdV 11			



LES TERRES ARIDES



Enlevés par les Baboins	101
Pemmnetr le Dharzi	101
Le Labyrinthe des Globes	103
La Cité Baboin	105



LES TERRES ARIDES



Au matin suivant le passage de la rivière, le groupe découvre de vastes terres arides au sud de la route des caravanes. Elles sont restées invisibles jusqu'à ce que les personnages les atteignent. Il semblerait qu'un dieu ait creusé la prairie avec une pelle immense, et qu'ensuite un enfant géant ait construit d'étranges châteaux de sable de teinte pourpre, orange ou grise. La prairie s'étend jusqu'au bord de ce désert, puis se brise en une falaise allant de 15 à 60 mètres de haut. Sur les terres arides qui s'étendent en contrebas, aucune végétation ne pousse, mis à part quelques rares touffes de mauvaises herbes autour d'une mare alcaline. Les éléments ont ciselé le roc en flèches étranges et en arêtes fines comme des lames de rasoir. Ces pics couvrent les terres arides qui s'étendent à perte de vue au sud et à l'est. La route semble contourner ces terres sauvages par le nord, puis par l'est. Après une demi-heure de voyage, cependant, il est clair que la route les traverse, au lieu de les éviter.

Les personnages atteignent finalement l'endroit où la route descend la falaise pour rejoindre le désert. La pente est raide, mais des ornières indiquent que des chariots ont déjà descendu cette route. La région en-dessous semble couverte de boue. Mais la surface du sol, bien qu'indistincte et trouble comme de la boue, est dure comme le roc, ou s'effrite parfois comme de l'argile desséché. En descendant la falaise, les personnages débouchent dans un monde de ravines et de buttes chaotiques. Ils ne peuvent voir à plus de quelques centaines de mètres, à moins d'escalader l'une de ces arêtes aux sculptures fantastiques. Même dans ce cas, ils ne voient que le même paysage partout autour d'eux. La seule solution pour les personnages est de suivre la route qui, elle, a l'avantage d'être bien marquée. De temps en temps, ils dépassent des cavernes creusées par l'érosion dans cette pierre étrange. Ces cavernes présentent des traces de feu ou d'autres preuves d'occupation. Le son porte étrangement dans les crevasses étroites séparant les arêtes de pierre dure. Parfois, il est étouffé, parfois l'écho porte sur de grandes distances.

Finalement, le crépuscule approche et les personnages doivent choisir un campement pour la nuit. Ils découvrent facilement une caverne accueillante où ils peuvent s'abriter avec leurs chevaux. Ils ne pourront faire un feu que s'ils ont apporté du bois mort. Il n'y a aucun bois dans les terres arides.

Les personnages devront préparer le camp et se répartir les tours de garde. Tôt dans la soirée, pendant la première garde, les poneys deviennent subitement fous de peur, et essaient de s'enfuir ou de briser leurs liens. Les personnages doivent faire un jet d'Equitation pour calmer leurs chevaux et les mettre en sûreté. Mais les poneys ne se détendent pas même si le jet est réussi. S'il est manqué, les poneys se débattent des quatre fers jusqu'à ce qu'ils se libèrent ou s'effondrent d'épuisement. Les personnages peuvent aussi sentir une odeur particulière dans l'air (celle de la charogne pourrissante, mêlée à la puanteur infecte du soufre enflammé). S'ils cherchent une explication, ils ne pourront rien trouver, mis à part quelques empreintes bizarres, qui auraient pu être faites par un très gros chien. Plus tard dans la nuit, la sentinelle entendra une créature approcher dans l'obscurité. A la lueur du feu ou de la lune apparaîtra un chien de chasse Dharzi. Il ressemble à un énorme chien noir, avec la tête et le cou d'un aigle. Ses yeux brillent d'intelligence. Derrière cette créature, on peut voir les yeux d'autres chiens. Les bêtes s'approchent prudemment du camp sans aucun mouvement hostile.

A ce point, les personnages devront annoncer leurs intentions. S'ils attaquent les chiens, ceux-ci luttent pendant deux tours, puis disparaissent subitement dans l'obscurité. S'ils ne font aucun mouvement agressif les chiens seront bientôt tous devant eux. Il y a vingt chiens, le plus grand d'entre eux étant le plus proche des personnages, les autres disposés en demi-cercle derrière lui. A ce moment, l'odeur des créatures est insupportable ; les poneys sont paralysés par la peur.

Après quelques minutes de confrontation silencieuse, les chiens disparaissent subitement, aussi vite et discrètement qu'ils sont apparus.



Plus tard dans la soirée, une armée de babouins géants envahit le camp des personnages. Ils ont des têtes anormalement grosses et portent des lances et des boucliers grossiers. Ils n'attaquent pas pour tuer, ils essaient de s'emparer des personnages et de les entraîner à l'extérieur. Seule une parade réussie peut empêcher un babouin de saisir un personnage. Même après sa capture, un aventurier peut parer pour briser l'étreinte de la créature. Autrement il peut attaquer tant qu'un seul babouin le maintient.

Les babouins attaquent par surprise, à moins que les sentinelles ne réussissent un jet de Vue avec un malus de 50% à cause de l'obscurité. Le maître de jeu devra ajuster ce malus suivant les précautions prises par les aventuriers. Les babouins attaqueront tant qu'ils n'auront pas capturé tous les aventuriers. Il est possible qu'une partie seulement du groupe soit capturée. S'il en est ainsi, les autres peuvent poursuivre immédiatement les babouins. Mais ils auront un malus de 50% pour Pister dans l'obscurité et sur un terrain inconnu. Libre au maître de jeu de décider d'après la réaction des joueurs et leurs jets de dés s'ils rattrapent ou non les singes. Si tous les personnages sont capturés, passez au chapitre intitulé "Enlevés par les Babouins", qui décrit le sanctuaire Dharzi.

Les personnages peuvent aussi tuer tous les babouins sans qu'un seul d'entre eux soit capturé. Dans ce cas, les chiens de Dharzi reviennent plus tard dans la nuit. Les chiens apparaissent comme précédemment, mais cette fois le chien de tête avance et laisse tomber un parchemin sur le sol, près de l'entrée de la caverne. Le chien se retire ensuite à la limite de visibilité du groupe et observe les actions des personnages.

Le message est écrit en Haut Melnibonéen et dit : "Sui-

vez les chiens. C'est une invitation que vous auriez grand tort de refuser." Le chien attend les personnages une demi-heure environ. S'ils ne montrent aucune envie de suivre les chiens, ceux-ci retournent faire leur rapport. Le maître des chiens envoie alors une autre troupe de babouins géants, cette fois plus de trente. Si ceux-ci échouent, des groupes de plus en plus nombreux sont envoyés jusqu'à la capture d'un personnage.

Babouins Géants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	11	14	6	9	11	5

Points de Vie : 13

Armure : 1 point de peau.

Armes	Attaque	Parade	Dommmages
Morsure	35 %	-	1D8+2+1D6
Etreinte	75 %	-	victime tenue
Griffe	40 %	-	1D6+2+1D6
Lance	40 %	37 %	1D6+2+1D6
Bouclier	-	25 %	-

Compétences : Embuscade 39 %, Escalade 57 %, Mouvement Silencieux 35 %, Se Cacher 20 %, Ecouter 34 %, Pister 80 %, Sentir 35 %.

Babouin 1

DEX 14 PdV 13

Babouin 2

DEX 13 PdV 15

Babouin 3

DEX 13 PdV 12

Babouin 4

DEX 13 PdV 11

Babouin 5

DEX 12 PdV 13

Babouin 6

DEX 12 PdV 14

Babouin 7

DEX 12 PdV 11

Babouin 8

DEX 12 PdV 12

Babouin 9

DEX 12 PdV 14

Babouin 10

DEX 10 PdV 13

Babouin 11

DEX 9 PdV 15

Babouin 12

DEX 8 PdV 13

Chiens de Dharzi

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	16	9	8	16	16

Points de Vie : 16

Armure : aucune.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	45 %	5 %	1D8+1D6+1
Bec	69 %	-	1D6+1+1D6

Compétences : Escalade 30 %, Eviter 50 %, Rechercher 25 %, Pister 90 %.

La vision des Chiens de Dharzi occasionne la perte de 1D4 points de SAN si le jet sous la Santé Mentale échoue.

Chien de Dharzi 1

DEX 18 PdV 13

Chien de Dharzi 2

DEX 16 PdV 14

Chien de Dharzi 3

DEX 16 PdV 12

Chien de Dharzi 4

DEX 15 PdV 13

Enlevés par les Babouins

Les babouins géants emmènent leurs prisonniers devant leur maître. Si une victime tombe inconsciente durant sa capture, elle laisse tomber tout ce qu'elle a en main. De plus, elle a 20 % de chance de perdre un autre objet de valeur. On supposera ces objets près du camp, aussi les aventuriers pourront les retrouver. Si une victime reste consciente, soit elle lâche ce qu'elle a en main alors qu'elle est encore proche du camp (DEX x 5 % pour chaque objet), soit les babouins lui enlèvent ces objets dès qu'ils se sont écartés du camp. Les babouins emportent avec eux tout ce qu'ils ont pris aux personnages ; ils ont des ordres explicites à ce propos.

Chaque personnage capturé est ligoté avec des cordes de fibres grossières et transporté par un babouin. Ceux-ci continuent à se déplacer jusqu'au lever du soleil, où ils font une légère pause, la dernière du voyage. D'après la position du soleil, le groupe semble se diriger vers le sud-ouest.

Finalement, tard dans l'après-midi, les singes atteignent un cours d'eau. Ils remontent son cours jusqu'à sa source, une faille dans les falaises qui marquent la frontière entre les terres arides et les steppes herbeuses.

Les babouins se dirigent droit vers cette faille. Le long de la falaise, les personnages peuvent remarquer (avec un jet de Voir réussi) des sentiers qui débouchent à son sommet, dans les steppes. En approchant de l'ouverture, ils voient deux sentinelles babouins perchées au-dessus de la grotte.

Les babouins diminuent à peine leur course en entrant dans la faille. Celle-ci donne sur une grande caverne en forme de demi-sphère d'environ 40 mètres de diamètre. Une forte source de lumière au sommet du dôme éclaire toute la caverne ; le cours d'eau longe une paroi et disparaît dans une galerie. Celle-ci mène à un ensemble de cavernes. De nombreux babouins les occupent ; ils remplissent des tâches communes à toute société primitive. Ils dépècent des animaux, préparent leur viande et leur peau pour les sécher, fabriquent des armes, cousent des vêtements avec des outils rudimentaires et tendent des peaux sur des cadres de bois pour en faire des boucliers. L'arrivée des aventuriers produit une grande agitation. Les babouins, curieux, viennent observer les nouveaux arrivants. Les gardes écartent les spectateurs et introduisent de force une potion amère dans les gorges des captifs. En quelques secondes, les victimes s'endorment dans un sommeil profond, dû à la drogue. Ils oublient tout détail du refuge Dharzi et de la route menant aux appartements de Pemmnetr où ils reprennent conscience quelques heures plus tard.

Pendant le voyage jusqu'aux cavernes Dharzis, les personnages peuvent tenter de s'échapper. Par exemple, ils peuvent faire appel à des élémentaires ou des démons, ou tenter des jets de FOR pour briser leurs liens. Jugez chaque tentative sur ses mérites propres, mais rappelez-vous que les babouins sont très forts et très attentifs dans la surveillance de leurs prisonniers. Si des personnages s'échappent, les babouins les poursuivent jusqu'à ce qu'ils les capturent à nouveau. Comme les singes sont plus rapides et connaissent mieux les terres arides que les personnages, il est peu probable que ceux-ci puissent leur échapper longtemps. Si seulement quelques aventuriers s'échappent, les babouins divisent leurs forces, envoyant les captifs vers leur village avec un groupe, pendant que l'autre poursuit les fuyards. Si l'un d'eux échappe aux babouins pendant plus de quelques heures, ceux-ci abandonnent les recherches. Les personnages doivent alors se frayer un chemin

à travers les terres arides en utilisant leurs compétences de survie en extérieur, ou suivre les babouins.

Les aventuriers libres peuvent pourchasser les ravisseurs. Mais il y a peu de chance que les babouins soient rattrapés. Au mieux, les pisteurs arrivent à la faille quelques heures après eux, juste au lever du soleil. Au pire, ils arriveront à la tombée de la nuit.

Pemmnetr le Dharzi

Tous les Dharzis n'ont pas disparu de la surface de la terre. Certains ont réussi à se cacher, à la fois des Jeunes Races et de leurs anciens ennemis, les Melnibonéens. Les terres arides forment un refuge idéal pour Pemmnetr. Les nombreux chiens et babouins des plaines orientales d'Ilmiora lui obéissent tous et il y a beaucoup de membres de ces deux espèces dans les prairies d'Ilmiora Orientale.

Pemmnetr est un maître sorcier. Ses connaissances sur les élémentaires, les démons, les Seigneurs des Bêtes sont exhaustives. Il a même découvert des dieux qui étonneraient les Melnibonéens. Cependant, ce gentilhomme a plus d'un millier d'années, et n'est plus tout à fait sain d'esprit. Il souffre d'agoraphobie (la peur des grands espaces extérieurs). Il n'a pas quitté son sanctuaire depuis des siècles. Sa paranoïa l'a convaincu que des Melnibonéens attendent sa sortie pour le tuer. De manière encore plus ironique, Pemmnetr est affligé d'une peur névrotique d'échouer dans le domaine où il excelle le plus : la sorcellerie. Il a étudié la sorcellerie pendant plus d'un millier d'années, mais ses connaissances sont maintenant confuses dans son esprit. Il ne peut même plus résoudre le plus simple des problèmes sans relire tous ses textes anciens et toutes ses notes pour vérifier ses travaux. Pemmnetr est aussi tout à fait conscient des conséquences d'un échec en sorcellerie. Il est terrifié à l'idée de faire une erreur qui puisse diminuer ses pouvoirs ou menacer son immortalité. Par conséquent, il est devenu complètement incapable de commencer un projet, aussi simple soit-il. Pemmnetr doute tellement de sa mémoire et de ses compétences qu'il ne cesse de vérifier son travail encore et encore. Il est littéralement effrayé à l'idée de pratiquer le plus mineur des rituels. Mais il considère sa peur irraisonnée des échecs comme du perfectionnisme, de la prudence et enfin comme une conséquence du fait qu'il a tout le temps du monde pour s'assurer que les choses sont parfaites.

Pemmnetr n'a qu'un seul ami et confident, Moedrak, un Démon de Connaissance. Celui-ci est avec le Dharzi depuis si longtemps qu'il ne rêve même plus de s'en aller. En termes objectifs, Moedrak est un démon très bien informé, mais il souffre d'un grave défaut, il ne veut surtout pas faire la moindre erreur. Il énumère toutes les inconnues et toutes les incertitudes avant de prononcer un jugement quelconque. Il est si minutieux qu'il prendra plusieurs heures pour définir les limites et les réserves de ses jugements. Ce comportement plaît beaucoup au Dharzi, qui ne veut rien entreprendre de toute façon mais aime se donner l'impression d'être engagé dans des recherches fiévreuses.

Pemmnetr a échappé aux Melnibonéens en se cachant dans ce sanctuaire, qu'il a créé mille ans plus tôt. Au départ, ce complexe était prévu comme une combinaison de zoo, de laboratoire et de réserve pour la chasse. Chacun des 50 dômes a été créé par de puissantes forces élémentaires conjurées par Pemmnetr. Ensuite, un Démon de Voyage lié

sous forme de porte dimensionnel a été raccordé à chacune des pièces. Des Démons Gardiens liés à chaque porte empêchent toute intrusion de voyageurs indésirables. Chaque pièce donne sur l'habitat naturel d'une créature particulièrement intéressante. Pemmnetr a choisi les emplacements de ses portes avec soin, afin que les zones qu'elles desservent aient toujours de grandes chances d'être habitées. Ces fenêtres sur d'autres mondes permettaient au Dharzi d'étudier ces bêtes dans un confort relatif. Ces études lui ont donné un aperçu de la nature des Seigneurs des Bêtes, les êtres divins qui furent la principale force supportant l'Empire Dharzi.

A présent, Pemmnetr, trop effrayé pour quitter la sécurité de ses appartements, néglige complètement ces portails. Certains ne contiennent plus leur population animale d'origine. Les créatures ont migré, d'autres se sont éteintes. De puissants Esprits Gardiens et des Portes Démons contrôlent les déplacements d'une sphère à l'autre. Seule une personne portant le signe du Seigneur des Bêtes peut passer sans dommage. Pemmnetr lui-même n'a pas quitté ses appartements depuis des siècles, mais ses serviteurs sont parfois envoyés en mission avec le signe.

Pemmnetr a réussi à se rendre pratiquement immortel en dormant 99 heures sur 100. A chaque réveil, il se sustente légèrement, discute avec son ami Moedrak, s'informe des nouvelles intéressantes, travaille sur ses notes, puis retourne dormir. Sa vitalité est préservée mais il dort de plus en plus au fil des ans, son temps de conscience se réduit comme une peau de chagrin. Pemmnetr semble avoir la quarantaine avancée, mais il parle d'une manière très particulière. Bien que sa voix soit plaisante, le rythme et l'accent de ses paroles laissent transparaître les attaques de la sénilité. Il siffle souvent d'une voix monocorde les anciennes ballades populaires de sa jeunesse et se perd fréquemment dans ses rêveries. Pemmnetr garde toujours son calme. Il ignore avec flegme les menaces et les plaidoyers des personnages ; il est totalement absorbé dans son monde personnel.

Les caractéristiques de Pemmnetr ne sont pas fournies car celui-ci est maintenant incapable de toute action.

Les Appartements de Pemmnetr

A leur réveil les personnages se retrouvent complètement nus au fond d'un amphithéâtre couronné d'une coupole. Les personnages sont ligotés fort maladroitement à l'intérieur de symboles du Chaos et de triangles de la Loi entremêlés avec soin. Le long du tracé de ces symboles, des cassolettes d'où émanent des volutes colorées et odorantes renforcent ces protections. Pemmnetr est assis sur un étrange monticule à fourrure (une forme de vie inférieure qui épouse la forme de son corps, et suit ses mouvements). Le Dharzi examine les biens des personnages.

Aux premiers mots des aventuriers, Pemmnetr lève la tête, étonné, comme s'il n'avait pas réalisé que des humains puissent parler. Il hoche la tête et étudie les personnages avec intérêt. Il commence par quelques mots de Dharzi, puis essaie le Haut et le Bas Melnibonéen. Si ces langues ne suscitent aucune réponse positive, il sort un fin tube de ses robes (en fait Moedrak) et lui parle. Moedrak servira de traducteur si nécessaire. Si un personnage melnibonéen a été capturé, les babouins le maintiennent dans leur cité.

Pemmnetr ne permettra jamais à un Melnibonéen de pénétrer dans son sanctuaire. Le dialogue avec le Dharzi est quelque peu décevant. Quoiqu'ils disent, Pemmnetr prend objet après objet dans les vêtements ou l'équipement des personnages, empilés devant lui. Il demande pour chacun d'eux quelle est son utilisation. Il est comme un enfant, fasciné par les plus communs des objets, comme les lacets de bottes ou les sous-vêtements. En particulier, il montre beaucoup d'intérêt pour les objets magiques. Après avoir passé en revue tous les objets ou renoncé à poser des questions aux aventuriers, il soupire, puis vérifie l'heure auprès du Démon de Connaissance. Il se lève ensuite et sort par un escalier en spirale qui donne sur les gradins. Si le groupe est observateur (jet de Voir réussi), ils remarquent que Pemmnetr a laissé son stylo (le Démon de Connaissance) sur une table à côté de son siège.

Pemmnetr est loin d'être un geôlier compétent. Le groupe peut se libérer bien avant le réveil de Pemmnetr. Les noeuds ont été faits par une main inexpérimentée. Laissez les personnages faire un jet sous DEX ou FOR x 5 toutes les demi-heures. Cela peut sembler assez peu généreux aux joueurs, mais ils ont 99 heures avant le retour du Dharzi. Les symboles inscrits autour des aventuriers causent 2D6 points de dégâts par des jets de flammes à toute personne qui sort des cercles. Pemmnetr juge cette protection tout à fait suffisante (il ne peut imaginer que quelqu'un puisse se blesser volontairement). Sorti des protections, un sorcier peut faire appel à des démons ou des élémentaires. Les personnages trouveront tout leur équipement là où Pemmnetr l'a laissé.

Sur la table, près de la chaise organique de Pemmnetr, se trouve le stylo qui contient son Démon de Connaissance. Un Démon de Connaissance n'est tenu de répondre qu'à celui qui l'a conjuré, mais Moedrak est suffisamment curieux pour discuter avec les aventuriers. Moedrak est un démon des plus aimables, mais a un regrettable penchant pour les digressions et les réponses exhaustives, même pour des questions triviales. Moedrak ne soupçonne aucunement le groupe ; il est avant tout un agréable bibliothécaire aux références nombreuses. Moedrak est à même de répondre à toutes les questions sur les appartements de Pemmnetr et sur ses recherches, mais il ne connaît pas grand-chose du monde extérieur. Il ne peut dire aux personnages où ils se trouvent, sauf en termes très généraux. Il connaît le principe des portails, des habitats et leur but originel. Il ne peut fournir cependant aucun indice qui aide à se diriger dans le labyrinthe, sur les occupants d'un habitat donné ou sur la manière dont les personnages peuvent trouver la sortie. Il connaît aussi certaines informations dont les personnages auront besoin.

-Tout ce qui se trouve dans cette chambre est gardé par un Démon de Protection, lié à Pemmnetr. Essayer d'entrer dans une autre pièce se terminerait en bataille sanglante.

-L'insigne du Seigneur des Bêtes est nécessaire pour franchir les portes des habitats. Les babouins en possèdent plusieurs. L'un de ces insignes se trouve sur la table à côté de la porte de cette pièce.

-Tout babouin portant une amulette du Seigneur des Bêtes obéira au porteur de l'insigne. Seuls quelques uns des babouins les plus importants ont ces amulettes transmis de génération en génération en signe de faveur du Maître des Bêtes.

-Les babouins prennent Pemmnetr pour un dieu ; il les a

élevés audessus de leurs congénères normaux. Tous l'adorant et lui obéissent sans hésitation.

-Les aventuriers peuvent emporter Moedrak hors de la pièce. Celui-ci ne le désire pas, mais il n'en dira rien. Cependant si les personnages lui demandent, il répondra en toute vérité. D'un côté, il insiste sur le fait qu'il doit à obéir son maître ; mais d'un autre côté, l'idée de voyage et de nouvelles aventures l'attire. Si les personnages se montrent intelligents, ils peuvent persuader Moedrak de les accompagner volontairement. Il coopèra volontiers ensuite. Mais s'ils prennent Moedrak sans son accord, il coopèra, mais essaiera subtilement de les trahir.

Moedrak a une vision toute personnelle sur certains points. Par exemple, il ne voit pas du tout Pemmnetr comme une personnalité sénile et dégénérée. Mais un interrogatoire précautionneux révélera que Pemmnetr n'a rien fait de neuf depuis des siècles, qu'il n'envisage pas de quitter son sanctuaire ou d'entreprendre de nouvelles expériences. Moedrak ne connaît pas les raisons pour lesquelles Pemmnetr les a capturés. Il pense qu'il les a enlevés par simple curiosité. Moedrak connaît relativement bien les Jeunes Royaumes en général, mais il en connaît assez mal les points spécifiques. Chaque fois que les joueurs posent une question difficile ou gênante au maître de jeu, celui-ci devrait donner des excuses par la bouche de Moedrak, protestant : "Il y a tant d'années dans un siècle, et tant à faire ici. Et il y a toujours quelqu'un pour interrompre mes importants travaux pour des futilités."

Tôt ou tard, les personnages décideront de partir. S'ils quittent la pièce sans porter d'insigne, Moedrak hurlera : "Attendez ! N'êtes vous pas sensés prendre un insigne ? Voulez vous finir votre existence comme partie de l'âme d'un démon ?". Si cet avertissement est sans effet, le premier personnage à passer le portail subi l'attaque d'un esprit gardien (voir section 5.7.2.4. dans les règles) possédant un POU de 40. Le gardien attaque pour tuer. Une fois le portail passé, il doivent traverser le labyrinthe des globes jusqu'à l'extérieur.

Le Labyrinthe des Globes

Une fois échappés du refuge du Dharzi (pièce numéro 7 sur le plan), les personnages doivent retrouver le chemin de la sortie dans le labyrinthe des globes. Le maître de jeu a toute latitude pour déterminer les réactions des créatures rencontrées. Il pourrait se passer beaucoup de temps avant que les aventuriers n'atteignent le monde extérieur. Même s'ils prennent la route optimum, de nombreux combats les attendent. Certains seront des plus périlleux ; des aventuriers par trop téméraires risquent la mort dans ces rencontres. Cependant la plupart des créatures resteront totalement indifférentes à la présence des personnages. S'ils le veulent, ils pourront aussi les éviter en jouant de discrétion. Cependant, si vos joueurs aiment combattre, c'est là une bonne opportunité pour eux de mettre leur personnage à l'épreuve contre tout un assortiment d'adversaires.

Les portails se présentent comme des arches lumineuses, leur lueur empêchent de voir d'un dôme à l'autre. Chaque porte demande qu'un aventurier se "jette à l'eau" pour la franchir. Une pièce apparaît comme un dôme transparent et miroitant (ou comme un globe, dans le cas d'un environnement marin ou aérien).

Certains portails ont été laissés sans locataire. Libre au maître de jeu de les peupler avec des créatures de son choix. De même, le maître de jeu a toute liberté d'éliminer les habitants de certaines pièces, ou encore les repeupler. Il est particulièrement avisé de laisser des pièces vides si les joueurs veulent sortir rapidement.

Légende du Labyrinthe et des habitats

Habitat 1 - Vide.

Habitat 2 - Au fond du canyon! Les aventuriers débouchent dans un canyon aux parois plus que verticales. Une carapace de glace rend vain les derniers espoirs d'escalade. Un blizzard glacial s'engouffre dans cette faille, et en moins d'une minute le visage des aventuriers vire au bleu violacé. Un clan de mastodontes, le pelage couvert de neige, s'entasse au fond du canyon. Le plus grand d'entre eux barrait en direction d'une menace cachée par les rochers et la tourmente. Les personnages doivent dépasser les mastodontes pour atteindre le portail suivant. La menace est un tigre à dent de sabre attendant qu'un des mastodontes s'éloigne du groupe pour bondir sur son échine. Ceux-ci sortiront immédiatement du canyon si on fait fuir le tigre. Ce redoutable prédateur prendra la fuite si il perd plus de la moitié de ses points de vie. Si les personnages s'approchent des pachydermes, sans avoir chassé au préalable le tigre, ceux-ci sentiront des intrus inconnus, paniqueront et se ruent vers eux...(les pachydermes sont nombreux et le canyon étroit). Profitant de la panique du troupeau, le tigre sautera alors sur le dos d'un des mastodontes, dont les hurlements affoleront encore plus ses congénères. Prenez les caractéristiques des tigres de Pan Tang et des éléphants orientaux pour représenter ces animaux.

Habitat 3 - Vide.

Habitat 4 - Des faunes et des satyres gambadent joyeusement dans un paysage des plus bucolique. Ces innocentes créatures s'enfuieront à l'apparition de nos redoutables aventuriers bardés d'acier et de démons.

Habitat 5 - Vide.

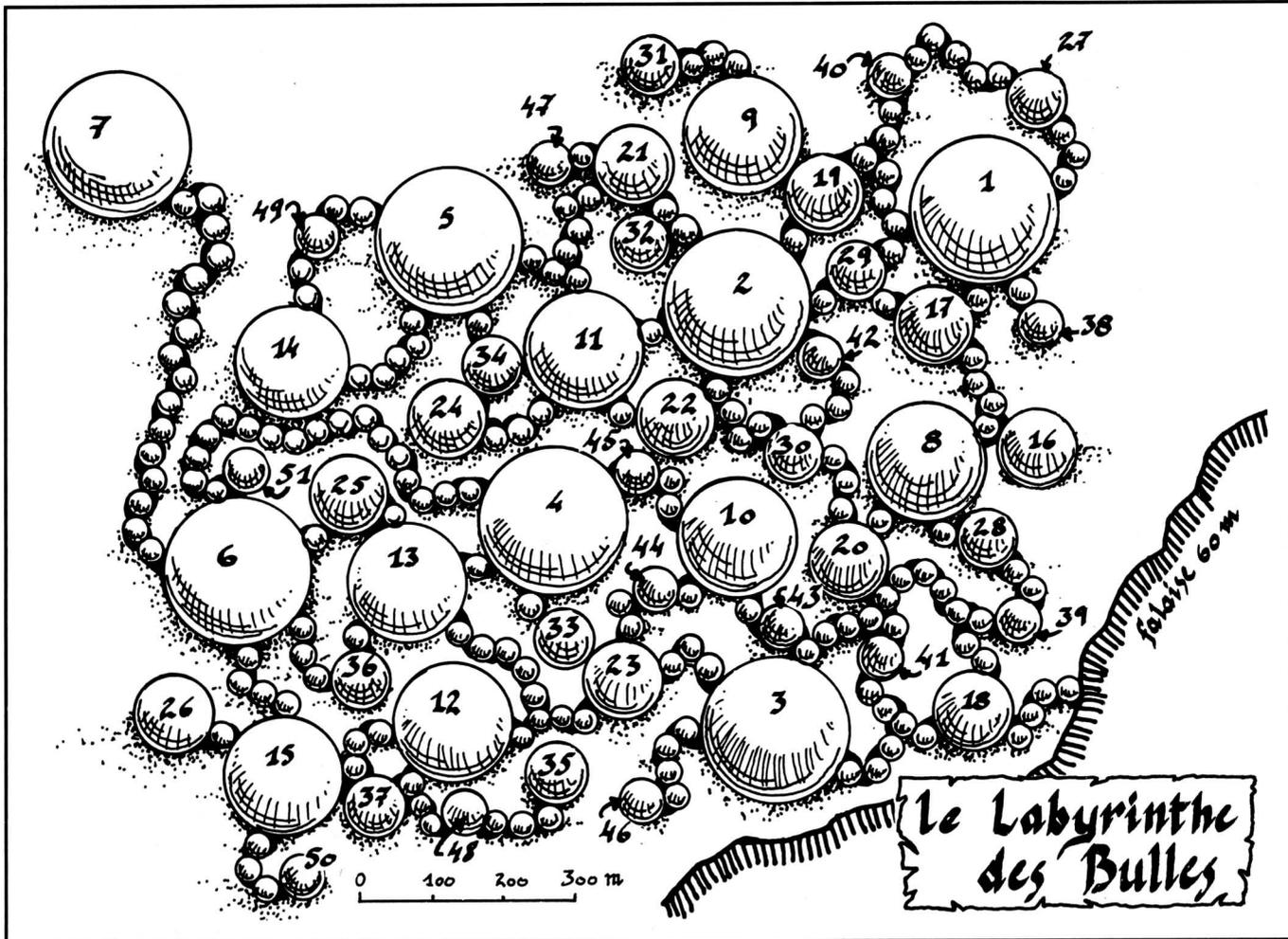
Habitat 6 - Une forêt primitive. Des oiseaux aux plumes d'arc en ciel tachent le ciel bleu alors que des myriades d'insectes emplissent l'air de leurs bourdonnements. Après quelques minutes le sol se met à trembler. Les secousses sont régulières et de plus en plus fortes. Dans un fracasment d'arbres brisés, un magnifique brontosauve découvre les intrus. Cet indolent herbivore de trente tonnes attiré par ces "animaux" inconnus pourrait fort bien, dans sa fuite, renverser quelques arbres sur les aventuriers si ceux-ci l'attaquent.

Habitat 7 - Appartements de Pemmnetr.

Habitat 8 - Une mer très salée, couverte d'une légère brume. Les personnages doivent nager. Lorsque le premier personnage passe la tête par le portail, il voit les anneaux d'un énorme serpent de mer crever la surface. Il n'attaquera pas les aventuriers, mais ses contorsions sous-marines troubleront la quiétude des eaux.

Habitat 9 - Vide.

Habitat 10 - Un environnement sous-marin, "l'eau" est visqueuse comme l'huile et présente une coloration cuivrée. Sa traversé demande deux jets de Natation. Les règles de noyade s'appliquent bien sûr. De magnifique coraux d'or et d'argent tapissent les fonds de cet océan. Il est possible d'ar-



racher quelques uns de ces trésors vivants. Chaque round passé à cette cueillette rapporte 2D100 GB. Un jet de Natation est nécessaire à chaque tour ; un malus cumulatif de 20% s'applique par tour consacré à cette activité.

Habitat 11 - Une plaine herbeuse caressée par une douce brise. Des chevaux cornus y galopent sous un ciel d'azur.

Habitat 12 - Une plaine desséchée par un soleil rougeoiant. Des rhinocéros au cuir couleur d'ébène restent figés par la chaleur. Cependant si les personnages s'approchent trop près l'un d'eux pourrait se raviser et charger ces imprudents (Attaque : 30 %, Dégâts : 4D6+4).

Habitat 13 - Une forêt tropicale. Une rivière paresseuse traverse l'habitat, celle-ci doit être franchie pour atteindre l'autre portail. Si un personnage entre dans le cours d'eau avec une partie de son corps à nu, il en ressort avec 1D6 nouvelles compagne : des sangsues d'un vert éclatant. Un tigre traverse discrètement l'habitat pendant le passage des personnages, mais il n'attaque que s'il est provoqué.

Habitat 14 - Vide.

Habitat 15 - Un habitat aérien. Le sol se situe 160 mètres plus bas. Des faucons volent paisiblement. A moins qu'ils ne puissent les imiter, les personnages ne devraient pas entrer en ce lieu.

Habitat 16 - Un paysage chaotique de rocs entassés et noyés sous une pluie grise. Trois oonais planent au centre de l'habitat, changeant de forme toutes les secondes. Cet habitat se situe sur leur plan d'origine.

Habitat 17 - Vide.

Habitat 18 - La cité des babouins. La cité est décrite en

détails plus bas.

Habitat 19 - Une jungle dense. Les arbres se ramifient selon des formes géométriques. Il y a 10 % de chance pour qu'un olab à la recherche de gibier entre dans l'habitat pendant que les personnages le traversent.

Habitat 20 - Un sol plat couvert de rochers bleu et vert vifs où toute vie végétale semble absente. Une créature de Matik est debout au centre de l'habitat, aussi immobile qu'une statue de bronze. La créature n'attaquera pas les personnages s'ils traversent, car personne ne lui en a donné l'ordre.

Habitat 21 - Vide.

Habitat 22 - Une pâture à l'herbe grasse. Une clôture en pierre coupe l'habitat en deux. D'un côté un homme garde un troupeau de moutons, de l'autre un mouton dressé sur ses pattes arrières et vêtu comme un berger surveille un troupeau d'humains broutant paisiblement l'herbe. De temps à autre l'un de ces individus pousse un bêlement des plus convaincants. Les deux bergers ne répondront à aucune question des aventuriers. Tout personne mangeant de l'herbe sur le pré gardé par le mouton perd 1d6 points d'INT.

Habitat 23 - Vide.

Habitat 24 - Vide.

Habitat 25 - Vide.

Habitat 26 - Vide.

Habitat 27 - Vide.

Habitat 28 - Une mare peu profonde couvre cet habitat. La mare est stagnante mais elle est encore pleine de vie.

Des tortues prennent le soleil sur des cailloux, et les insectes y abondent.

Habitat 29 - Une autre jungle. Une large colonne de fourmis, de la taille d'un chat, traversent l'habitat de part en part. Les fourmis dévorent tout sur leur passage. Si un personnage s'approche des insectes, il attire immédiatement leur attention. Une dizaine d'entre elles se dirigent alors vers lui, une fuite rapide s'impose alors.

Habitat 30 - Vide.

Habitat 31 - Cet habitat contient une rivière large mais peu profonde (jamais plus de 60 cm), foisonnante de petites grenouilles. Sur les deux rives poussent de grands conifères.

Habitat 32 - Vide.

Habitat 33 - Vide.

Habitat 34 - Une étendue sans fin de basalte noirâtre. Au centre de l'habitat se dresse une monstruosité de chair grouillante, agitée de spasmes. La "chose" n'a aucune attaque mais en la voyant, chaque personnage doit réussir un jet sous la santé mentale ou perdre 1D6 points de SAN.

Habitat 35 - Vide.

Habitat 36 - Une forêt sombre un soir d'hiver. Chaque arbre est entouré d'un véritable cocon de toiles abritant des araignées. Des milliers d'araignées tombent sur les personnages pour les mordre, causant des démangeaisons et des boutons. Cependant ces morsures ne font aucun dommage. Après avoir traversé cet habitat, chaque personnage aura subi 1D100 morsures d'araignées.

Habitat 37 - Vide.

Habitat 38 - Vide.

Habitat 39 - Vide.

Habitat 40 - Une meute de chiens sauvages court dans une plaine rocheuse à la poursuite d'un élan.

Habitat 41 - Cet habitat est un véritable dédale de cahutes abandonnées. Ses seuls habitants sont maintenant des multitudes de gros rats.

Habitat 42 - Vide.

Habitat 43 - Un enclos dans lequel Pemmnetr garde sa meute de chiens de Dharzi. 1D20 chiens sont présents lorsque les personnages entrent. Si ils ont emmené le Démon de Connaissance, celui-ci leur fournit une courte incantation qui calme les chiens. Si Moedrak n'est pas là, les personnages doivent combattre les chiens pour traverser.

Habitat 44 - Vide.

Habitat 45 - Vide.

Habitat 46 - Vide.

Habitat 47 - Des poissons de toutes sortes entrent et sortent de cet habitat tropical sub-aquatique. Les personnages doivent nager et retenir leur respiration pour traverser.

Habitat 48 - Vide.

Habitat 49 - Divers rongeurs dans un pâturage.

Habitat 50 - Vide.

Habitat 51 - Vide.

La Cité Babouin

La cité babouin est le plus gros obstacle à l'évasion des personnages. C'est aussi le plus important pour des aventuriers venus au secours des prisonniers.

La cité babouin est construite comme un village humain primitif. Bien qu'il n'y ait aucune nécessité d'abris dans les dômes souterrains, les créatures ont construit des huttes pour leur vie privée et pour la protection de leurs biens. Les

hutes sont éparpillées presque au hasard sur le sol de ce dôme de 130 mètres de diamètre. Le village se divise en quartiers partagés entre les castes du clan et les divers activités. Il n'y a pas de garde près des portails, mais un prêtre est assis avec plusieurs gerbes de fleurs des prairies séchées devant le portail qui mène au labyrinthe intérieur. C'est là qu'un prêtre mineur du culte du Maître des Bêtes attend une convocation de Pemmnetr qui est, pour les babouins, l'avatar sur terre de leurs dieux.

Quand Pemmnetr désire quelque chose, il envoie en messagers ses chiens qui amènent aux babouins ses requêtes pour des objets étranges comme des fleurs ou d'autres objets du monde extérieur. Les messages sont écrits dans le langage pictographique simple des babouins.

Le prêtre subit un grand choc en voyant apparaître les personnages. Lui et tous les autres babouins ont vu les humains transportés dans l'Autre Monde (comme ils appellent le Labyrinthe des Globes) sur l'ordre de l'avatar de dieu. Le prêtre hurle immédiatement pour donner l'alerte, et les autres babouins répondent immédiatement, bien qu'avec un peu de confusion. Ils essaient de bloquer le passage aux humains, bien qu'ils hésitent à les toucher ou à les attaquer. Le prêtre essaie de questionner les personnages dans son propre langage babouin, mais seul est évident son ton confus et inquisiteur. Avant que les aventuriers n'aient traversé la moitié du dôme, le chef du clan, hulule, en un cri assourdissant, l'ordre d'empêcher les humains de quitter la cité. Les guerriers s'interposent alors entre eux et le portail, mais ils n'attaquent pas immédiatement et ne les menacent pas non plus. Le prêtre continue à aboyer ses questions, tourné vers les personnages. Lorsque ceux-ci arrivent à une trentaine de mètres de la sortie, le chef ordonne aux babouins d'attaquer.

Les babouins essaient dans un premier temps de capturer vivant les aventuriers. Mais après que cinq des leurs aient été tués ou blessés, les créatures se battent pour tuer. Il y a plus de 200 guerriers babouins dans la cité, mais suivant la position de combat des personnages, seule une petite fraction pourra attaquer le groupe à un moment donné. Lorsque vingt des grands singes seront morts ou blessés, seuls les guerriers d'élite continueront le combat (40 babouins). Tous les autres se retireront.

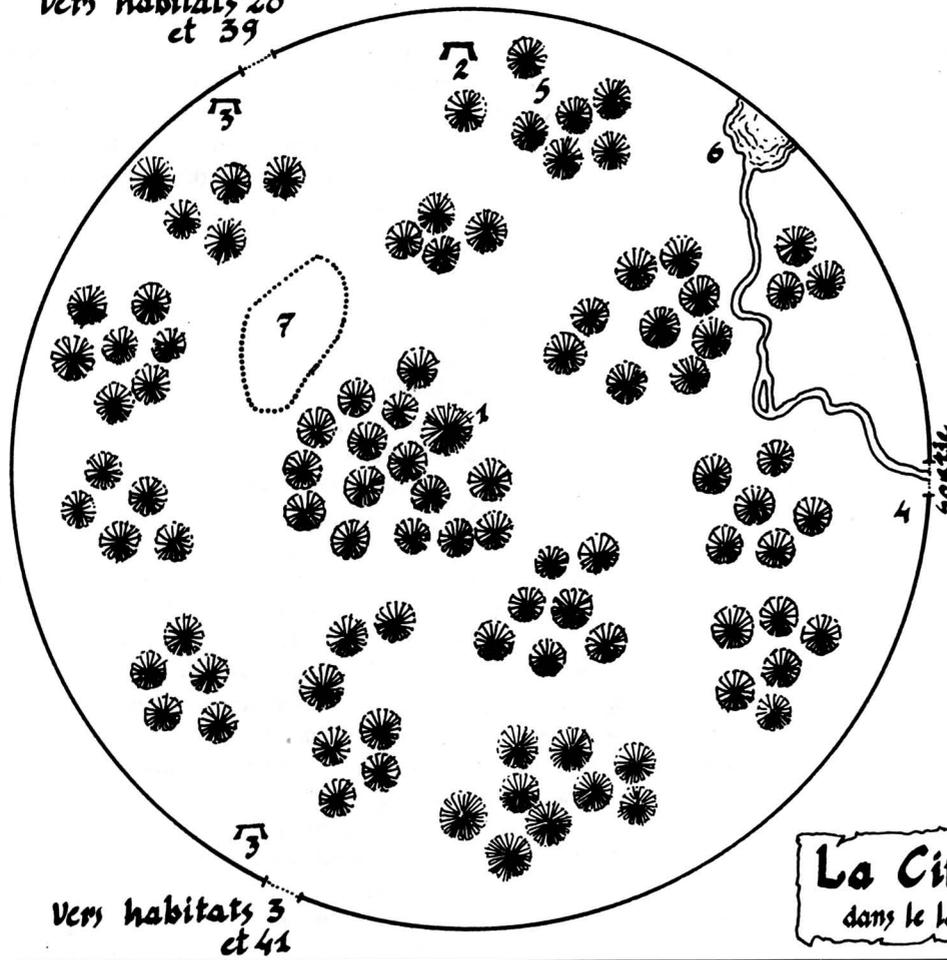
Si les aventuriers ont le dessous, ils peuvent encore se rendre. Les babouins les gardent prisonniers jusqu'à ce que leur dieu se manifeste, ce qui aura lieu au plus tôt quatre jours après que les personnages se soient échappés des appartements de Pemmnetr (il dort 99 heures d'affilée). Durant cet intervalle, les personnages aventuriers peuvent soit essayer de s'évader, soit essayer de convaincre leurs géoliers de les laisser partir.

Les personnages peuvent convaincre les babouins de les laisser partir s'ils arrivent à se faire passer pour des messagers du Maître des Bêtes. Moedrak connaît l'adoration des babouins pour Pemmnetr, leur écriture pictographique ainsi que leur langage. Aussi, le Démon de Connaissance sera un précieux allié dans une telle négociation.

L'utilisation de la sorcellerie augmentera sans aucun doute les chances de réussite. Cette tentative peut avoir lieu avant le combat avec les grands singes. Les babouins sont superstitieux et facilement impressionnés par les esprits de l'Autre Monde.

Les aventuriers sont avantagés par le fait que les ba-

Vers habitats 20
et 39



Légende

- 1: hutte du chef
- 2: sanctuaire majeur des Seigneurs des Bêtes
- 3: sanctuaire mineur des Seigneurs des Bêtes
- 4: 2 gardes
- 5: huttes des chefs des prêtres
- 6: source d'eau fraîche
- 7: enclos des dindes des plaines

☀ hutte | I portail
Echelle 0 10 20m

La Cité des Babouins dans le labyrinthe des bulles

bouins n'ont jamais gardé de prisonniers auparavant. Le concept est nouveau pour eux, et ils devront improviser pour les emprisonner. La première méthode qui leur viendra à l'esprit est de garder les personnages au centre d'un cercle de gardes. Ils confisqueront les armes évidentes du groupe, mais ne prendront pas les poisons, ni les objets magiques. Cela donnera au groupe des opportunités supplémentaires de communiquer, tout en permettant aux sorcier de conjurer des élémentaires ou des démons.

Les armes des personnages sont emportés dans la hutte du prêtre, où le groupe devra essayer de les récupérer s'il tente de s'évader. Si une tentative d'évasion échoue, les babouins essaieront de garder les personnages dans une des huttes, sous garde constante. Cela ne gêne toujours pas les sorciers, et le matériau des huttes est tel qu'il suffit de réussir un jet sous la FOR pour traverser son toit grossier. Si plusieurs personnages coopèrent, ils peuvent même enfoncer les murs.

Si les aventuriers sont incapables de trouver eux-mêmes un moyen d'évasion, c'est au maître de jeu de leur en fournir un pour qu'ils puissent continuer leur quête. Si nécessaire, le grand prêtre babouin viendra voir les personnages un soir, en grand apparat. Il leur donnera une gerbe de feuilles, et une tablette en boue séchée couvert de quelques pictogrammes, puis tracera dans la poussière une carte indiquant le moyen le plus simple pour s'enfuir. La tablette annonce : "Allez faire votre tâche envers le maître." Le prêtre quitte ensuite la hutte et appelle bruyamment les babouins pour qu'ils se rassemblent. Pendant que le prêtre harangue

les siens, les personnages peuvent facilement maîtriser leurs gardes et se glisser jusqu'au portail de la sortie. Là, ils doivent passer les deux gardes. Ensuite, la voie est libre.

Une fois partis de la cité babouin, les personnages peuvent soit revenir sur leurs pas, soit tenter de traverser les étendues sauvages des terres arides par une autre route. Les babouins voyagent vite mais sont des pisteurs médiocres. La première fois, les chiens de Dharzi les ont guidés vers les personnages, mais sans eux, ils perdent vite la piste des fugitifs. Si les aventuriers retournent à leur ancien campement, ils y récupèrent l'équipement abandonné. Les chevaux, s'ils ont bien été attachés, sont encore là. Une fois à cheval, ils distancent facilement leurs poursuivants. Sinon, les personnages peuvent se rendre directement à Karlaak, en traversant les terres arides. Les conditions de voyage sont dures, mais pas au point de mettre leur vie en péril. Le maître de jeu peut passer directement aux rencontres à Karlaak ou bien faire jouer le voyage dans les terres sauvages, en demandant de faire des jets en Cartographie, Naviguer, Pistes, Connaissance des Plantes et autres compétences appropriées.

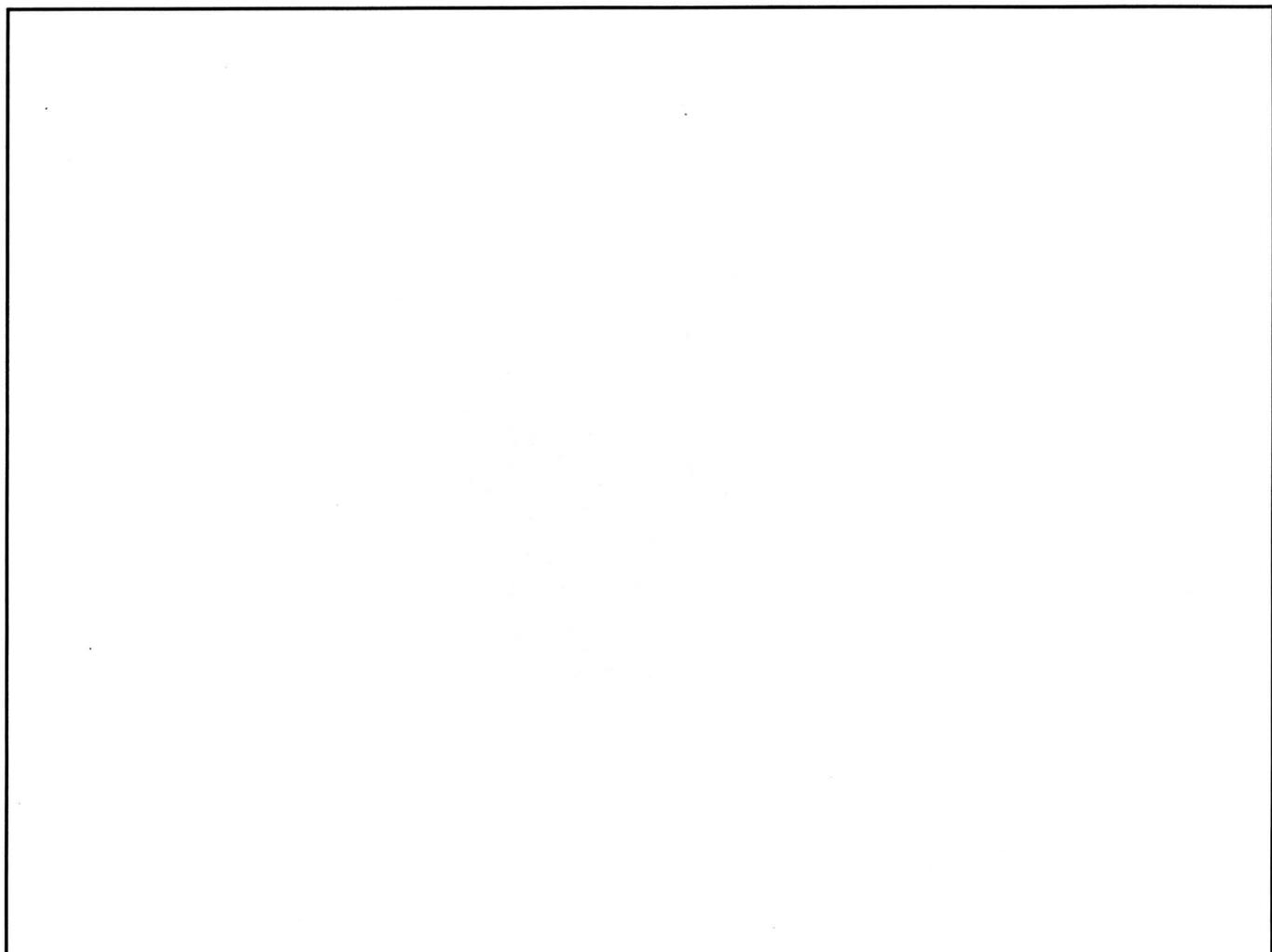
Si des aventuriers arrivent à la cité babouin pour porter secours aux prisonniers, ils découvrent les sentinelles indiquées sur le plan près de l'entrée. S'ils essaient d'entrer en combattant, ils seront certainement capturés, comme cela était prévu dans le paragraphe de l'enlèvement. Si toutefois, les sauveteurs arrivent à vaincre ou à semer les babouins, il leur reste le problème plus délicat des Gardes Démons des portails du Labyrinthe des Globes. Il y a trois

babouins qui possèdent l'insigne permettant de passer les portails : le chef, son lieutenant et le grand prêtre du culte du Maître des Bêtes. Si les sauveteurs découvrent le pouvoir des insignes et s'en procure une, ils peuvent alors pénétrer dans le Labyrinthe des Globes. Une fois à l'intérieur, les véritables problèmes commenceront. Là, le maître de jeu devra manipuler les événements pour que les

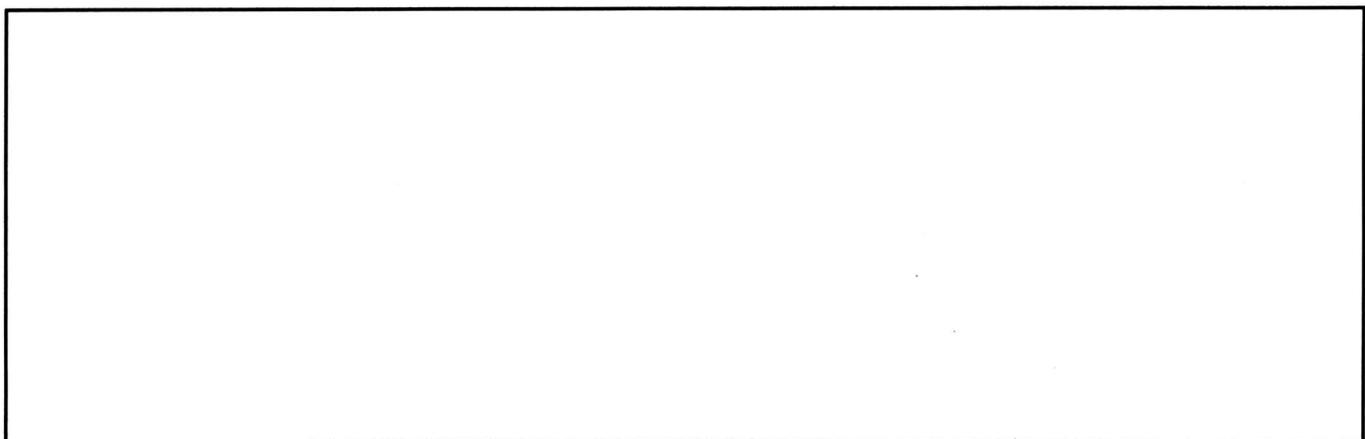
personnages s'enfuyant du refuge du Dharzi rencontrent "accidentellement" les sauveteurs, réunissant ainsi le groupe. Sinon les deux groupes risquent de se rechercher indéfiniment. C'est pourquoi il vaut mieux que le maître de jeu puisse orchestrer l'aventure de façon à ce que tous les personnages soient capturés, ou de façon à ce que les sauveteurs soient faits prisonniers par les babouins.



KARLAAK



La Demeure d'Elric et de Zarozinia 111
Des Amis Intercèdent 112
Le Conflit Final 113



KARLAAK



Karlaak se situe entre les terres arides, les vastes steppes d'Ilmiora Orientale et les territoires immenses du Désert des Larmes. Karlaak a toujours été une agglomération importante, même bien avant l'existence des deux grandes routes de caravanes qui s'y croisent. Il y a bien longtemps, les cavaliers nomades de l'est et de l'ouest se réunissaient à Karlaak en grands conclaves saisonniers. Là ils troquaient les chevaux, réglèrent les affaires tribales, et célébraient leurs Grands Jours Sacrés. Nombres des grands chefs nomades gisent sous les hauts tumuli qui parsement la plaine près de Karlaak. Beaucoup de tribus se réunissent encore sur ces tumuli, bien que maintenant, ce soit autant pour commercer avec Karlaak que pour honorer la tradition.

La forteresse de Karlaak domine la cité du haut de sa colline. Détruite à plusieurs reprises, elle a été reconstruite à chaque fois. De nouveaux murs et de nouveaux bâtiments ont été érigés par couches sur les ruines de constructions plus anciennes. De temps en temps, en creusant les fondations d'un nouveau bâtiment, on découvre une chambre souterraine, une ancienne tombe ou les cryptes d'un temple oublié depuis bien longtemps. Les nomades des steppes ont conquis plusieurs fois la cité. Mais elle s'est toujours relevée d'entre ses ruines, ses conquérants devenant ses nouveaux protecteurs. Karlaak a vécu deux cents ans de paix et de prospérité depuis sa dernière mise à sac, et a mis cette période à profit pour augmenter ses richesses et son influence, au point d'être reconnue comme la plus merveilleuse des cités d'Occident.

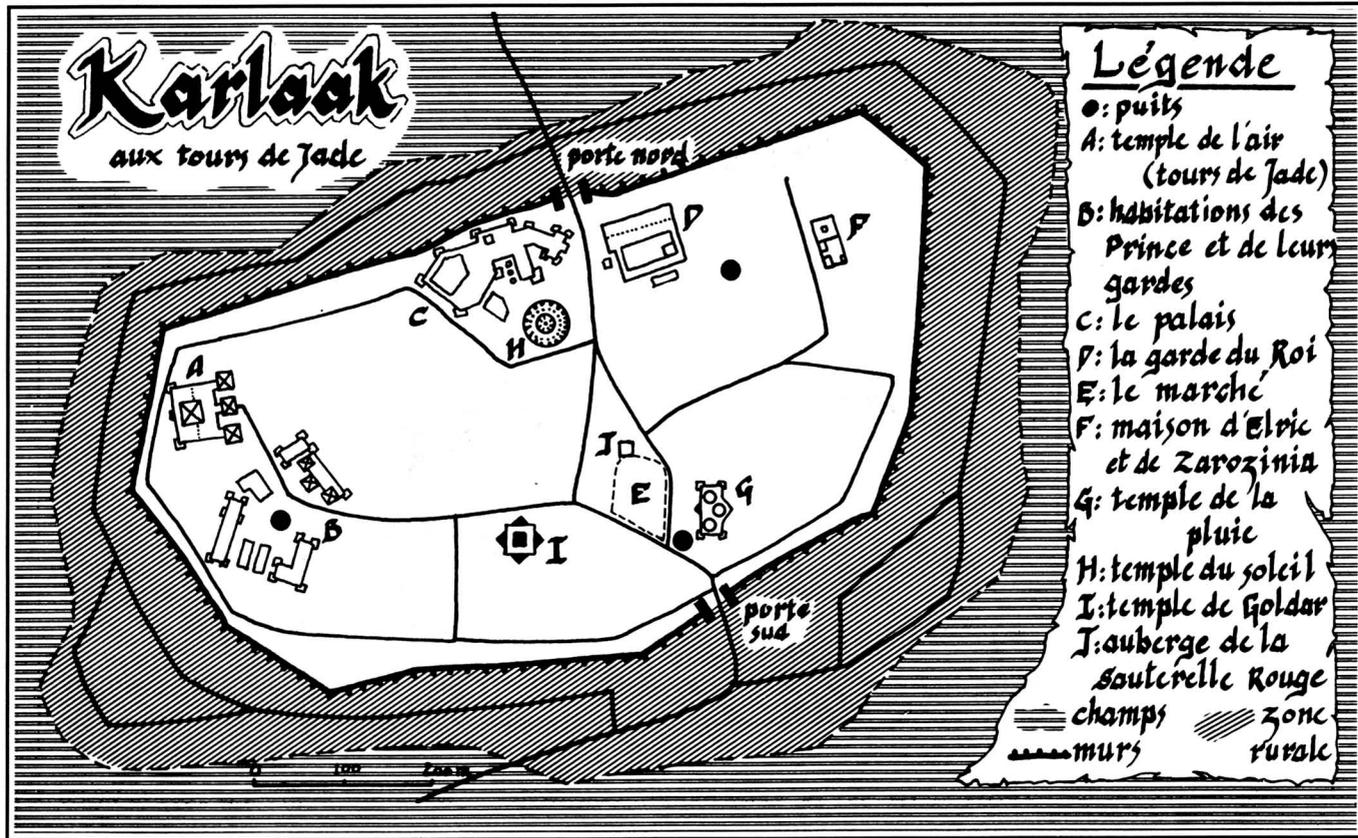
La richesse et l'influence de Karlaak proviennent de sa situation, au croisement des deux grandes routes commerciales du continent oriental. La route Est-Ouest, provenant de Bakshaan, n'est maintenant plus que l'ombre de ce qu'elle fut ; mais elle reste la seule voie d'accès aisée depuis l'ouest. L'axe Nord-Sud constitue la route la plus importante, descendant de la haute chaîne de montagnes qui borde le Désert des Soupçons au nord. Les caravanes qui viennent d'au-delà de ces montagnes apportent les marchandises rares et les objets splendides de la lointaine Tanelorn, la fabuleuse cité de la paix et de la tranquillité. La route

des caravanes traverse Karlaak pour descendre au sud, vers Gorijhan, où elle se divise en deux. Une piste aboutit directement à l'Océan Oriental. L'autre se dirigeant vers le sud-est, travers Rignariom et rejoint Jadmar en Vilmir. De là partent les vaisseaux marchands qui sillonnent le Vieil Océan, pour se rendre dans tous les ports civilisés des Jeunes Royaumes. D'autres pistes de caravanes, moins importantes, partent de Karlaak et sillonnent les steppes et déserts environnants, drainant les richesses minérales et agricoles des bergers et mineurs de la région vers la cité. Les plus importantes de ces richesses sont les métaux et les minerais précieux qui proviennent de nouvelles exploitations dans le Désert des Larmes. Ces matériaux sont à la base de la nouvelle richesse et de la technologie des Jeunes Royaumes.

Karlaak est donc une ville vivante et en pleine croissance, mais elle est aussi une cité ancienne et vénérable, qui a conservé ses traditions. À côté des marchés et des quartiers commerciaux de la ville débordant de l'énergie qu'apporte l'argent frais, d'autres quartiers à Karlaak sont d'une calme beauté. Les temples immenses dédiés aux éléments, le palais du Roi, la Grande Bibliothèque de Rumer, les districts résidentiels plus retirés des vieilles familles de Karlaak ; tout suggère un passé romantique et ancien. Les grandes tours incrustées de jade du Temple de l'Air sont les symboles du passé de Karlaak. Un tout autre temps où le Roi avait un pouvoir absolu sur les affaires du peuple et où la culture aristocratique n'était qu'héroïsme et courtoisie. Les anciennes familles de Karlaak conservent encore le vernis de cette sophistication face à la puissance croissante des intérêts mercantiles. Ces deux groupes sociaux s'affrontent maintenant à la cour du Roi (qui par ailleurs a perdu pratiquement tous ses pouvoirs) et dans les hautes sphères des cultes. Les personnages peuvent réveiller cette tension par inadvertance au cours de leurs rencontres avec les marchands nouveaux riches et l'aristocratie épris de tradition. Le statut des personnages est incertain dans ce contexte, la plupart des membres du groupe étant à l'évidence de "nouveaux riches", voire pire.

Karlaak

aux tours de Jade



Légende

- : puits
- A: temple de l'air (tours de Jade)
- B: habitations des Prince et de leurs gardes
- C: le palais
- F: la garde du Roi
- E: le marché
- F: maison d'Elric et de Zarozinia
- G: temple de la pluie
- H: temple du soleil
- I: temple de Golder
- J: auberge de la sauterelle rouge
- ▨ champs
- ▩ zone rurale

La forteresse de la colline occupe le centre de Karlaak, elle même environnée de nombreux faubourgs. Néanmoins, toutes les personnes importantes vivent dans la cité, où se trouvent les marchés et tous les temples. En traversant les banlieues, les personnages obtiendront une indication intéressante. Toute personne à qui ils s'adresseront pourra leur décrire le magnifique mariage de Zarozinia et d'Elric. Cette union entre un héros légendaire et une princesse de l'ancienne aristocratie a été le seul sujet de conversation de tout Karlaak durant la dernière semaine. La hâte presque inconvenante des arrangements fut d'abord le sujet de ragots, mais la splendeur plus que royale de la cérémonie a ébloui l'imagination de la populace. Les troubadours ne chantent plus que l'apparat et la somptuosité depuis les noces.

On recommande aux personnages l'Auberge de la Sauterelle Rouge comme l'un des meilleurs endroits du genre à Karlaak. Une fois installés, à la Sauterelle Rouge ou dans un autre établissement préparé par le maître de jeu, les personnages peuvent commencer à rechercher des informations sur les faits et gestes d'Elric. Par chance, c'est un des sujets actuels de bavardage en ville, bien que la plupart du temps, les gens qui en parlent soient mal informés ou disent des banalités. La seule indication exacte donné par les passants sera l'adresse approximative de la maison d'Elric et de Zarozinia.

La population de Karlaak est en général mal informée sur tout autre sujet. La liste suivante donne dix rumeurs que les personnages pourraient entendre en se renseignant dans les tavernes et les marchés. Une seule de ces dix rumeurs est utile.

Dix rumeurs communes

- Un** - Elric et Zarozinia sont encore dans leur retraite nuptiale au sud de la province (faux).
- Deux** - Elric a été envoyé comme ambassadeur auprès des nomades Karteeg (faux).
- Trois** - Elric et Zarozinia se rendent fréquemment à la villa

- du père de Zarozinia à l'ouest de la ville (faux).
- Quatre** - Elric passe ses journées avec les prêtres du temple de Lassa (faux).
- Cinq** - Elric cotoie quotidiennement les érudits du Collège du Roi (faux en grande partie ; il a passé deux jours avec eux, mais ne leur a plus rendu visite depuis).
- Six** - Elric reste du matin au soir à la Grande Bibliothèque (vrai).
- Sept** - Tristelune, l'ami d'Elric a été vu dans beaucoup de tavernes de la ville (faux, Tristelune reste près d'Elric dans sa propriété en ville).
- Huit** - Elric a négocié avec une guilde marchande son aide dans la protection d'un projet minier (faux).
- Neuf** - Elric est parti chasser avec son beau-père dans le Désert des Larmes (il est déjà revenu de ce voyage d'une journée).
- Dix** - Zarozinia se rend pieusement au temple de Lassa les jours sacrés (faux ; elle est restée chez elle avec Elric ces derniers temps).

Les Faits

Nul ne sait où se trouve Elric actuellement. Il s'est glissé hors de la cité incognito pour rechercher les plantes nécessaires à la potion qui lui redonne ses forces. Les seules personnes au courant sont Zarozinia, son père et Tristelune. Même les serviteurs de la nouvelle maisonnée d'Elric pensent qu'il est encore dans sa chambre, à récupérer d'une crise de Fièvre du Printemps. Elric rentrera deux jours après la découverte de sa propriété par les aventuriers. A ce moment, les personnages auront rencontré Tristelune et Zarozinia ou lui auront préparé une embuscade.

La Taverne de La Sauterelle Rouge

Pour les personnages, ce grand caravansérail est l'endroit approprié pour rechercher des rumeurs et prendre contact avec des

personnages non joueurs dans la dernière étape de leur recherche d'Elric. C'est aussi un endroit que Tristelune ou Zarozinia pourraient proposer pour une rencontre avec les personnages. Enfin, c'est un endroit propice pour une embuscade.

La taverne est dans le centre marchand de Karlaak. Elle est donc très vivante, surtout dans la journée. Les mets y sont succulents mais chers ; les salles de séjour privées à l'étage servent pour des rencontres ou des réunions privées. Beaucoup de marchands dînent dans cette auberge, et presque tous les riches voyageurs de Karlaak y logent. On y trouve une messagerie bon marché. Seuls des criminels de grande classe fréquentent cet endroit. On ne peut pratiquement pas les distinguer des marchands. Néanmoins l'aristocratie méprise ces endroits, elle fréquente ses propres maisons de thé, plus raffinées et moins accessibles, où elle traite ses affaires loin des arrivistes.

Les prix sont plutôt élevés à la Sauterelle Rouge. Multipliez les prix de la table [1.3.5] par 1,5 pour obtenir les tarifs pratiqués en ces lieux. Si les personnages manquent de liquidités, Freyda peut obtenir de l'argent par l'intermédiaire des prêteurs sur gages de la place du marché. Les aventuriers peuvent en faire de même auprès de leur temple.

Les petites échoppes environnant la taverne proposent tous les objets courants. Les prix sont tous 50 % au-dessus de ceux de la table [1.3.5], mais un marchandage réussi permettra de les ramener à ce niveau. Le développement du commerce à Karlaak entraîne une inflation importante.

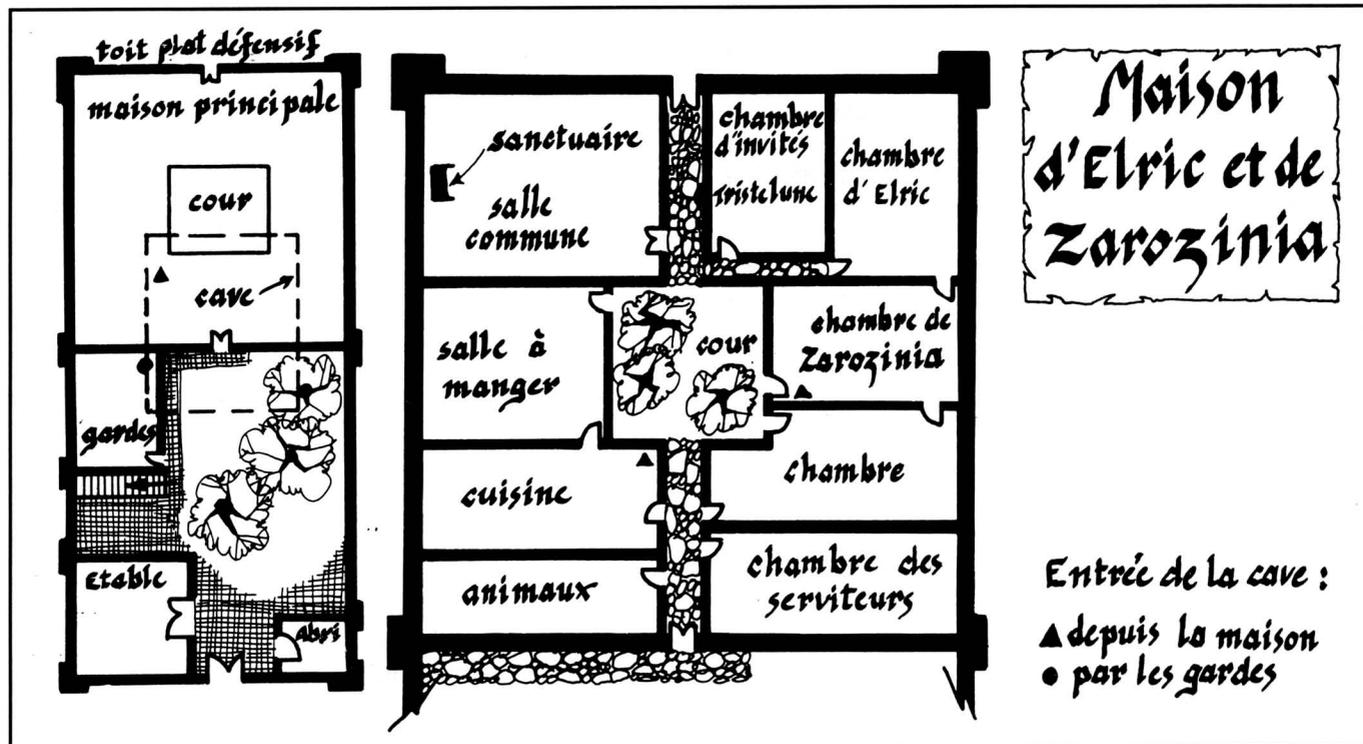
La Demeure d'Elric et de Zarozinia

Elric vit dans les quartiers les plus anciens et les plus traditionnels de la ville. Ses voisins sont tous extrêmement riches ; les indésirables sont surveillés dans ce quartier. Chaque maisonnée a une garde privée importante en plus d'un grand nombre de serviteurs. Les rues sont calmes et relativement vides, les aventuriers y déparent quelque peu.

La maison s'organise autour d'une cour centrale et d'un jardin où la plupart des habitants passent leur temps. Les portes de

devant et de derrière de la maison sont toujours fermées à clef. Les personnages peuvent tout de même apercevoir la cour intérieure entre leurs lattes de bois. Les chambres d'Elric et de Zarozinia donnent sur une salle de séjour. Dans celle-ci se trouve, cachée sous un tapis, une trappe qui mène à la cave. Les autres portes donnant sur la cave se trouvent dans la cuisine et dans les baraquements des gardes, à l'écart. Aucune fenêtre ne donne sur l'extérieur de la maison. Un mur d'un mètre cinquante borde le toit en terrasse. Des gardes se postent habituellement sur le toit, et surveillent les rues voisines et l'arrière-cour. De la rue au sommet du toit, il y a 6 mètres. Un mur de 6 mètres également longe la cour arrière, et une passerelle de bois court sur toute sa longueur. Il y a toujours cinq gardes en service, deux sur le toit de la maison, deux sur la passerelle de bois et un à la porte arrière. Elric a conjuré et lié deux démons de protection avec le pouvoir d'Invisibilité, pour garder la maison. Ceux-ci restent dans le jardin, discrètement hors de vue des occupants de la maison. Seuls Elric, Zarozinia et Tristelune connaissent leur existence. Leurs ordres sont de se saisir de quiconque entre dans la maison avec des armes. Ils suivront aussi tout autre ordre donné par Elric, Tristelune ou Zarozinia.

Les vingt gardes dans les baraquements viennent de la maison du père de Zarozinia et lui sont entièrement dévoués. Ils se sentent gênés par la présence d'Elric, personnage à la réputation douteuse, mais ont juré de protéger Zarozinia et ceux qu'elle aime. Les gardes sont incorruptibles et prêts à sacrifier leur vie pour défendre la maison. En plus des cinq gardes à leur poste, cinq autres sont en service dans les baraquements. Ces deux groupes échangent leur poste toutes les deux heures. Les groupes de dix gardes sont échangés régulièrement, à midi et à minuit chaque jour. Les dix gardes de service peuvent être en tout lieu de la maison en moins de cinq tours. Cinq des dix autres gardes doivent toujours se trouver dans les baraquements, bien qu'ils ne soient pas en service. En pratique, ils y sont généralement tous les dix. Ils peuvent enfiler leur armure et s'armer en moins de dix tours, et se mettre en position après cinq tours supplémentaires. La maison elle-même est bordée par une rue au nord et à l'est, et



par au moins 6 mètres de terrain découvert des autres côtés. La nuit, de nombreuses lanternes suspendues à des perches en haut du mur éclairent ces zones.

Des Amis Intercèdent

Au cours de leurs investigations, les personnages finiront par

Les Gardes d'Elric

Garde numéro 1

DEX 15 PdV 15 Attaque : 21 % Parade : 21 %

Garde numéro 2

DEX 17 PdV 12 Attaque : 85 % Parade : 81 %

Garde numéro 3

DEX 14 PdV 18 Attaque : 76 % Parade : 67 %

Garde numéro 4

DEX 16 PdV 9 Attaque : 70 % Parade : 69 %

Garde numéro 5

DEX 15 PdV 17 Attaque : 67 % Parade : 65 %

Garde numéro 6

DEX 12 PdV 14 Attaque : 79 % Parade : 79 %

Garde numéro 7

DEX 15 PdV 13 Attaque : 69 % Parade : 64 %

Garde numéro 8

DEX 13 PdV 16 Attaque : 85 % Parade : 85 %

Garde numéro 9

DEX 17 PdV 12 Attaque : 45 % Parade : 45 %

Garde numéro 10

DEX 17 PdV 14 Attaque : 70 % Parade : 70 %

Garde numéro 11

DEX 12 PdV 11 Attaque : 94 % Parade : 94 %

Garde numéro 12

DEX 14 PdV 13 Attaque : 74 % Parade : 75 %

Garde numéro 13

DEX 15 PdV 9 Attaque : 76 % Parade : 76 %

Garde numéro 14

DEX 15 PdV 15 Attaque : 85 % Parade : 85 %

Garde numéro 15

DEX 16 PdV 14 Attaque : 77 % Parade : 70 %

Garde numéro 16

DEX 14 PdV 18 Attaque : 45 % Parade : 45 %

Garde numéro 17

DEX 11 PdV 16 Attaque : 85 % Parade : 85 %

Garde numéro 18

DEX 17 PdV 16 Attaque : 80 % Parade : 80 %

Garde numéro 19

DEX 15 PdV 14 Attaque : 65 % Parade : 65 %

Garde numéro 20

DEX 17 PdV 19 Attaque : 89 % Parade : 89 %

Armure : 1D10+2 plaques

Armes : Tous les gardes ont des épées larges. Ils ont aussi des dagues avec lesquelles ils combattent à 50 % en Attaque et Parade.

Compétences : Equilibre 45 %, Escalade 55 %, Eviter 55 %, Sauter 40 %, Premiers Soins 25 %, Se Cacher 51 %, Ecouter 80 %, Mouvement Silencieux 40 %, Chercher 75 %, Voir 90 %, Parler le Commun 70 %.

rencontrer soit Zazozinia, soit Tristelune. Ou bien ceux-ci entendront parler de ces étrangers et ils s'arrangeront pour les contacter. Les aventuriers pourront rencontrer les amis d'Elric à la Sauterelle Rouge ou en la demeure de Zazozinia.

Les personnages peuvent tenter de capturer l'un de ces deux personnages pour l'interroger ou pour servir d'appât. Le maître de jeu devra s'arranger pour que Zazozinia et Tristelune contactent le groupe pour tenter de les dissuader de leur but. Une telle demande pourra être faite conjointement par Tristelune et Zazozinia, ou bien séparément par chacun des deux amis d'Elric. La rencontre peut avoir lieu soit à la Sauterelle Rouge, soit chez Elric avant qu'il ne revienne de son expédition.

Tristelune essaie négligemment de décourager les personnages, principalement parce qu'il se sent responsable de la mort du père de Freyda. Son approche est strictement pratique. Tristelune les informe qu'ils n'ont aucune chance de vaincre Elric. Il fait allusion au nombre d'élémentaires et de démons liés par Elric, sans oublier l'épée de l'albinos, Stormbringer. Il laisse subtilement entendre aux personnages qu'ils devront l'affronter lui aussi pour atteindre Elric. Il leur annonce que s'ils ne renoncent pas à leur projet insensé, ils feraient bien de vérifier leur couche avant de s'endormir. Tristelune, cependant, n'interviendra en rien dans les affaires d'Elric et des personnages.

Zazozinia, d'un autre côté, approche les personnages sous un autre angle, son amour pour Elric. Elle parle du passé tragique du Prince de Melniboné, de l'horrible ironie qui l'a amené à massacrer tous ceux qu'il aimait par le biais de son épée. Elle parle aussi du serment fait par Elric de ne plus jamais se servir de l'épée et de ses remords pour tous les crimes qu'il a involontairement commis.

Ces rencontres entre les personnages et les deux amis d'Elric devront être jouées comme des préludes dramatiques à l'action qui va suivre. Cette pause devra avoir lieu juste avant la rencontre avec le personnage légendaire d'Elric. Les joueurs ne connaissant pas les récits où apparaissent ces personnages devront lire les descriptions qui suivent et insuffler un peu de vie à ces deux personnages importants. Tristelune est relativement facile à décrire, mais son esprit est des plus complexes. Zazozinia est plus difficile à définir. C'est une femme fatale douée d'une forte personnalité, elle fait preuve pour Elric d'une patience et d'une compréhension qu'aucune autre de ses amantes n'a jamais eue. Zazozinia connaît le passé tragique d'Elric. Le maître de jeu devrait relire les paragraphes [1.1.3] "Synopsis de la Saga d'Elric" et [1.2.4.1] "Melniboné" des règles de Stormbringer, car Zazozinia connaît les détails de la biographie d'Elric. Faites particulièrement attention aux traditions culturelles et ethniques dont Elric a hérité en tant que Melnibonéen. Zazozinia est intensément consciente du fait qu'Elric doit lutter contre son héritage historique pour avoir un comportement plus humain. Elle explique qu'Elric apprend à être humain et à accepter les coutumes et les valeurs des hommes des Jeunes Royaumes. Zazozinia pense que le désir de changer d'Elric vient au moins en partie de son amour pour elle. Zazozinia ne nie pas le droit à la vengeance de Freyda, mais elle fait remarquer que Freyda a aussi le droit et le privilège de pardonner et d'oublier.

Si Freyda est jouée par un joueur, elle est libre de décider si elle va continuer ses plans de vengeance contre Elric. Si elle choisit de renoncer à sa vengeance, les joueurs seront certainement déçus. Dans ce cas, Elric devra rencontrer les personnages. Il les cherchera à l'Auberge de la Sauterelle Rouge et demandera à être présenté à Freyda. Il expliquera alors qu'il comprend sa démarche, car son propre sens de la justice l'a toujours poussé à récompenser

ser ceux qui l'ont trompé. Il offre donc à Freyda un combat loyal, au premier sang, en lui laissant le choix des armes. Il jure devant Donblas et Arkyn de ne pas utiliser la sorcellerie, et que le combat ne sera pas mortel. Elric suggère d'utiliser des armes avec lesquelles ni Freyda, ni lui ne sont familiers. Le perdant du combat aura une dette de reconnaissance envers le vainqueur. Si Elric gagne, il a l'intention de demander à Freyda de lui pardonner, ce

que son honneur la forcera à faire. Si Freyda gagne, Elric a l'intention de faire ce qu'elle lui demandera. Elric, bien sûr, peut briser son serment, mais si la requête de Freyda est raisonnable, Elric jure devant Arkyn et Donblas de le remplir.

Si Freyda a l'intention de poursuivre sa revanche, Elric, viendra tout de même la rencontrer. Il lui fera une offre similaire. Si Freyda refuse, Elric utilisera tous ses pouvoirs pour se protéger d'elle. Si elle accepte, il se tiendra aux termes de l'offre comme ci-dessus.

Si Freyda est un NPC, elle reconnaît calmement tous les arguments de Zarozinia et Tristelune, puis demande à exercer son droit légitime à la vengeance. Elric fait son offre, et à moins que les personnages ne soient résolument contre, elle accepte.

Tristelune d'Eshmir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	9	13	17	18	12

Points de vie : 16

Armure : cuir

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Cimeterre MD*	90 %	90 %	1D8+1
Épée Courte MG*	85 %	90 %	1D6+1
Dague	90 %	90 %	1D4+2
Dague de lancer	86 %		1D4

* il utilise deux épées à la fois en combat.

Compétences : Embuscade 41 %, Equilibre 82 %, Grimper 91 %, Dissimuler 76 %, Crédit 72 %, Couper une Bourse 65 %, Eviter 38 %, Evaluer un Trésor 47 %, Premiers Soins 50 %, Se Cacher 72 %, Sauter 85 %, Ecouter 23 %, Cartographie 30 %, Mémoriser 20 %, Mouvement Silencieux 70 %, Connaissance de la Musique 47 %, Navigation 62 %, Eloquence 89 %, Persuasion 64 %, Crocheter 65 %, Connaissance des Plantes 78 %, Connaissance des Poisons 25 %, Lire/Ecrire le Commun 75 %, Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 10 %, Lire/Ecrire le 'Pande 75 %, Equitation 79 %, Chercher 44 %, Voir 35 %, Faire un Piège 97 %, Passe-Passe 86 %, Parler le Commun 80 %, Parler le Bas Melnibonéen 40 %, Parler le 'Pande 100 %, Parler le Mong 60 %, Nager 76 %, Faire un Noeud 100 %, Pister 68 %, Culbuter 63 %.

Le Conflit Final

Les joueurs peuvent abandonner l'idée d'une vengeance contre Elric mais le dénouement idéal de cette campagne reste une confrontation dramatique entre Elric et Freyda. La forme que prendra cette rencontre n'est pas définie avec précision. En effet, les choix des joueurs détermineront cette scène. Aussi le maître de jeu devra-t-il construire lui-même ce passage. Les moyens utilisés par Elric dépendront de l'attaque des personnages.

Les deux possibilités les plus probables sont que les personnages essaient de défier ouvertement Elric ou de le prendre en embuscade. Les aventuriers devraient savoir que cette dernière technique est très déshonorante tant que la première n'a pas été tentée.

Le Duel

Elric acceptera le duel, il respecte leur droit de demander un jugement par le combat. Lui même a déjà agit de la sorte. Il respecte la bravoure et la noblesse de ce défi et il se réjouit aussi de payer la mort de Nykorn, l'un de ses nombreux crimes. Elric est conscient du peu de chance de Freyda dans un combat où il utilisera tout son pouvoir, aussi l'encourage-t-il à demander des clauses qui rendent le combat aussi équitable que possible. Toutefois, Elric n'est pas suffisamment noble pour accepter des conditions qui provoquerait probablement sa propre mort. Aussi si le combat prend un tour inattendu, il n'hésitera pas à tricher ou à briser son serment pour sauver sa vie. C'est pourquoi il propose un combat au premier sang ou à la première chute, et non à mort.

Elric acceptera sans restriction ou proposera lui même certaines conditions. Premièrement, il accepte de ne pas utiliser Stormbringer ; ce serment a déjà été fait à sa femme. Deuxièmement, il accepte de renoncer à la sorcellerie (armes et armures démons comprises). Il ne mentionne pas les drogues qui lui donnent sa force. Si les personnages savent qu'Elric utilise de telles drogues et essaient de les proscrire du combat, il acceptera comptant sur sa dextérité et son intelligence supérieures pour compenser son manque de force. Troisièmement, Elric insiste pour qu'il n'y ait aucune interférence d'un tiers lors du duel. Il demande à Tristelune et Zarozinia, et à toute autre personne désignée par les personnages, de jurer de ne pas se mêler du combat, à condition que Freyda exige des serments similaires de ses compagnons. Quatrièmement, il accepte de ne pas invoquer de créature surnaturelle, dieu ou démon ; Elric est satisfait par un combat d'homme à homme. Cinquièmement, Elric argumentera longtemps en faveur d'un accord évitant un combat mortel. Il débattrà des règles courantes de l'escrime et d'éventuels accords, comme de ne pas frapper un adversaire à terre. Elric est peu disposé à combattre à mort

Zarozinia

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	10	12	8	16	22

Points de vie : 11

Armure : aucune

Armes	Attaques	Parade	Dommages
Dague	43 %	34 %	1D4+2
Arc	21 %	-	2D6+1

Compétences : Equilibre 78 %, Grimper 14 %, Dissimuler 39 %, Crédit 38 %, Eviter 21 %, Premiers Soins 68 %, Se Cacher 88 %, Sauter 14 %, Ecouter 51 %, Cartographie 42 %, Mémoriser 55 %, Mouvement Silencieux 90 %, Connaissance de la Musique 76 %, Eloquence 85 %, Persuader 99 %, Connaissance des Plantes 18 %, Connaissance des Poisons 38 %, Lire/Ecrire le Commun 100 %, Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 30 %, Equitation 45 %, Chercher 84 %, Voir 12 %, Parler le Commun 100 %, Parler le Bas Melnibonéen 30 %, Parler le 'Pande 45 %, Parler le Mong 30 %, Nager 34 %.

; il sait qu'il trichera si sa vie est menacée. Mais si Freyda insiste, il acceptera un tel combat. Sixièmement, Elric accepte toute heure et tout lieu pour le combat, tant qu'il ne suspecte aucun piège.

Elric a beaucoup de possibilités de gestes nobles. Il peut accepter volontairement certaines restrictions sans que Freyda soit obligée de s'y tenir aussi. Par exemple, il peut renoncer à toute sorcellerie, sans insister pour que Freyda abandonne son épée démon. Il peut aussi accepter d'utiliser une arme familière que Freyda sait manier, mais qu'il ne connaît pas. Il accepte aussi de lutter contre un champion choisi par Freyda.

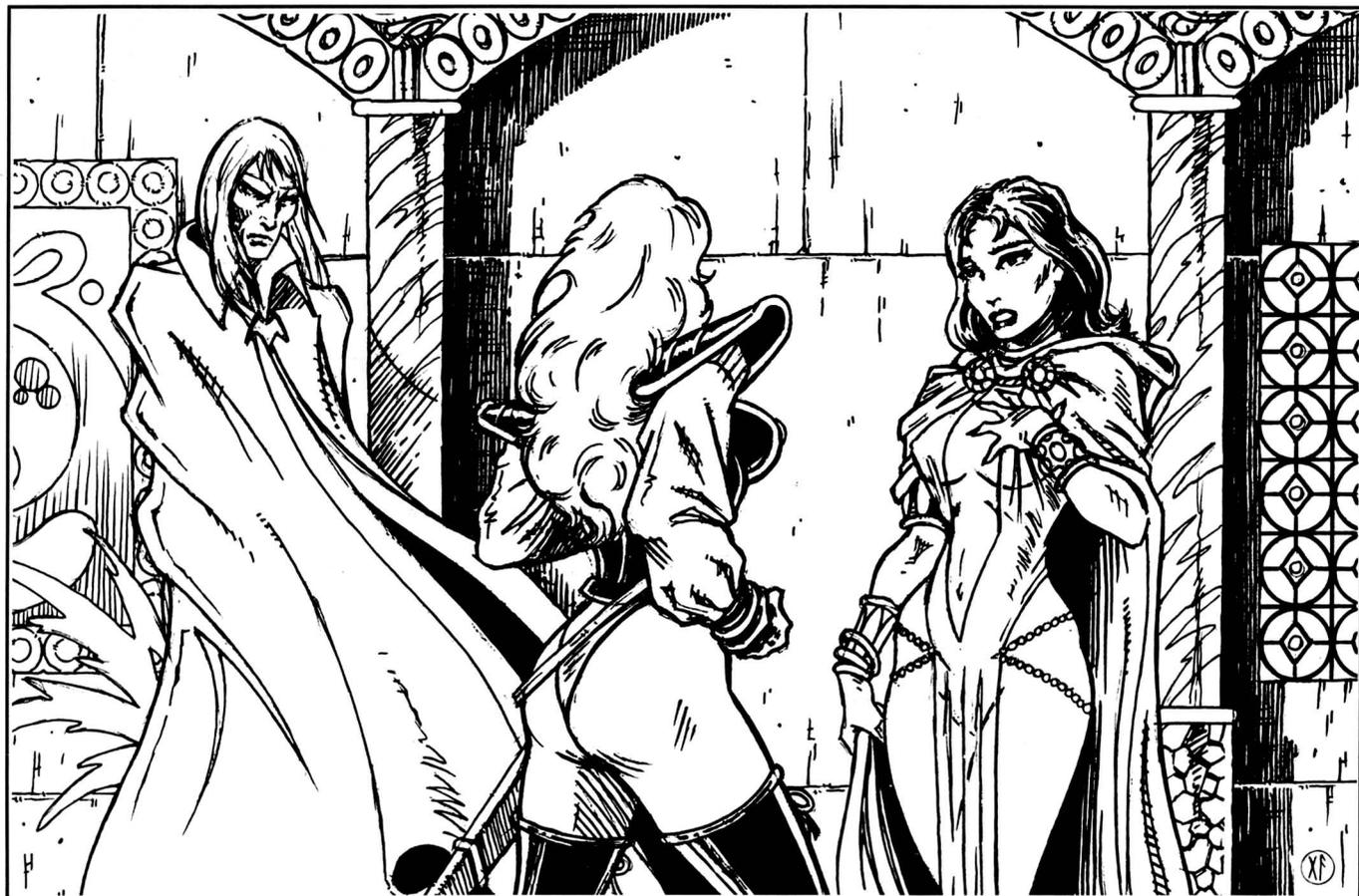
Si Freyda et ses compagnons réclament un combat à mort, il leur décrit ses pouvoirs afin de les dissuader. Mais si les personnages insistent toujours, Elric acceptera, mais se préparera avec beaucoup de précautions, de peur que les personnages ne reçoivent l'aide d'un dieu (ce qui pourrait avoir lieu). Dans un conflit ouvert, Elric compte sur Tristelune et sur ses démons et ses élémentaires liés, pour le protéger de la plupart des menaces. La menace d'interférence d'un dieu poussera Elric à appeler Arioeh, au cas où il serait confronté à la puissance d'autres dieux. Il essaiera de conjurer Arioeh et de lui arracher le droit de l'appeler s'il a besoin d'aide. Enfin, Elric utilisera probablement Stormbringer, en dépit des craintes de sa femme. Pour sa part elle ne lui demandera pas de se tenir à son serment, sachant que sa vie est en danger. Elric a particulièrement peur que les aventuriers se servent de Zarozinia pour arriver à lui. C'est pourquoi il attendra l'heure du duel chez lui. Il conjurera aussi des démons et des élémentaires liés autour de sa demeure pour la protéger contre toute attaque. Elric peut accepter une rencontre sur un terrain neutre s'il pense que la protection de Zarozinia peut être assurée. Rappelez-vous qu'Elric n'a aucune envie de voir les citoyens de Karlaak souffrir de la destruction que l'on peut attendre d'un duel entre sorciers.

L'Embuscade

Si les personnages tendent une embuscade à Elric, celui-ci se défend en utilisant toutes ses capacités. L'intervention de Narjhan ou d'autres alliés peuvent prolonger ce combat, mais il semble peu probable qu'Elric soit vaincu. En fait, le maître de jeu ne devra pas permettre la mort d'Elric. Si le Loup Blanc mourrait, la campagne serait alors compromise, tout comme le destin du monde. Le MJ ne devra donc laisser mourir Elric à aucune condition. Si les aventuriers choisissent d'attaquer à fond, même après les offres généreuses d'Elric, ils se condamnent à une mort certaine.

Elric est un adversaire formidable. Nul mortel ne peut espérer le vaincre ; son destin est bien trop lié à celui de l'univers pour qu'il soit tué. Il est probable que tous les personnages participant à une embuscade seront massacrés, soit sur le champ, soit après qu'Elric les ait poursuivis. Laissez aux joueurs le choix du lieu de la confrontation. Trois endroits semblent propices : la bibliothèque souvent visitée par Elric, les rues de Karlaak, ou la demeure d'Elric et de Zarozinia. Eventuellement, les personnages pourront attirer Elric sur un territoire neutre, comme l'Auberge de la Sauterelle Rouge. Ce livret détaille l'auberge et la demeure d'Elric, ce sont probablement les deux endroits que les personnages devront visualiser. S'ils montent leur embuscade dans un autre endroit, le maître de jeu devra en fournir les détails. Si la préparation d'un plan de la bibliothèque ne vous attire pas, Elric peut tout aussi bien cesser subitement ses visites à la bibliothèque. D'un autre côté, il est relativement aisé de préparer un croquis simple de quelques rues, si les personnages veulent monter une telle embuscade.

Si Elric tombe dans une embuscade, il s'en échappe au plus vite et se réfugie chez lui, dans les quartiers riches de Karlaak. Là il peut profiter de l'aide de Tristelune et Zarozinia, ainsi que de la protection d'une forteresse bien gardée. Le maître de jeu



Elric de Melniboné

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	15	25	35	20	25

Points de Vie : 15

Armure : Plaques Démon.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Stormbringer	112 %	101 %	2D8+4D6
Epée longue (2M)	92 %	81 %	2D8+1D6
Hache des Mers	84 %	73 %	2D6+2+1D6
Dague	94 %	94 %	1D4+2+1D6

Compétences : Embuscade 41 %, Equilibre 100 %, Grimper 48 %, Dissimuler 49 %, Crédit 85 %, Couper une Bourse 72 %, Eviter 100 %, Evaluer un Trésor 100 %, Premiers Soins 81 %, Se Cacher 63 %, Jongler 64 %, Sauter 100 %, Ecouter 82 %, Cartographie 54 %, Mémoriser 100 %, Mouvement Silencieux 96 %, Connaissance de la Musique 49 %, Naviguer 65 %, Eloquence 82 %, Persuader 49 %, Crocheter 100 %, Connaissance des Plantes 95 %, Connaissance des Poisons 52 %, Lire/Ecrire le Commun 100 %, Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 100 %, Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 80 %, Lire/Ecrire le Mabden 26 %, Equitation 94 %, Chercher 100 %, Voir 100 %, Faire un Piège 45 %, Chanter 54 %, Passe-passe 55 %, Parler le Commun 100 %, Parler le Bas Melnibonéen 100 %, Parler le Haut Melnibonéen 85 %, Parler le Pande 26 %, Parler le Mabden 26 %, Parler l'Orgien 26 %, Parler le Mong 26 %, Parler le Yuric 26 %, Nager 70 %, Goûter 100 %, Faire un Noeud 54 %, Pister 65 %, Culbuter 100 %.

Invocations d'Elémentaires : Air 95 %, Feu 91 %, Terre 93 %, Eau 98 %.

Invocations de Démons : Combat 93 %, Protection 90 %, Connaissance 94 %, Voyage 91 %, Désir 93 %, Possession 90 %.

Autres Invocations : Arioch, Lassa, Straasha, Grome, Haaashaanstaak, Nnuuurrr'e'e, Fileet.

KKAAWARR, Armure Démon Liée

CON	TAI	INT	POU	CHA
100	15	5	25	20

Capacité spéciale : Régénération.

ADELA, Démon de Connaissance Lié

CON	INT	POU
12	92	28

FAPA, Dague Démon Lié

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	40	1	4	20	5	15

Capacité spéciale : Drainer la vie.

devra improviser les tactiques d'Elric en fonction de celles des joueurs. Elric combatta pour se défendre, mais tôt ou tard, il sortira à la rencontre des attaquants, si ceux-ci ne viennent pas à lui. Elric invoquera autant de démons et d'élémentaires que nécessaire, et se débarrassera donc vite des aventuriers. Pour des raisons dramatiques, Elric essaiera de faire des prisonniers par curiosité, ou pour conduire le groupe devant la loi, par égard pour le respect et la confiance de Zarozinia en la justice humaine. Néanmoins Elric ne mettra pas sa vie en danger, et encore moins celle de Zarozinia, pour capturer ses adversaires vivants. Toutefois, si ils se rendent, Elric ne les tuera pas sur le champ.

Extensions à ces Aventures

Si les personnages ne finissent pas sous la lame de Stormbringer, les joueurs pourront continuer leurs aventures dans les Jeunes Royaumes. Voici quelques suggestions de scénarios.

Le Porteur de Flamme : Issue d'une nouvelle de "L'Epée Noire" de Moorcock, qui a inspiré les aventures de ce livret. Elric aide à la défense de Karlaak et des territoires environnants contre Terran Gashtek, le Porteur de Flamme. Le Melnibonéen les engage. L'aventure pourra suivre de près les exploits d'Elric dans la nouvelle, ou peut se concentrer sur des récits secondaires, qui n'y sont que suggérés. Par exemple, les personnages doivent organiser la défense ou l'évacuation d'une ville sur le chemin des Porteurs de Flamme.

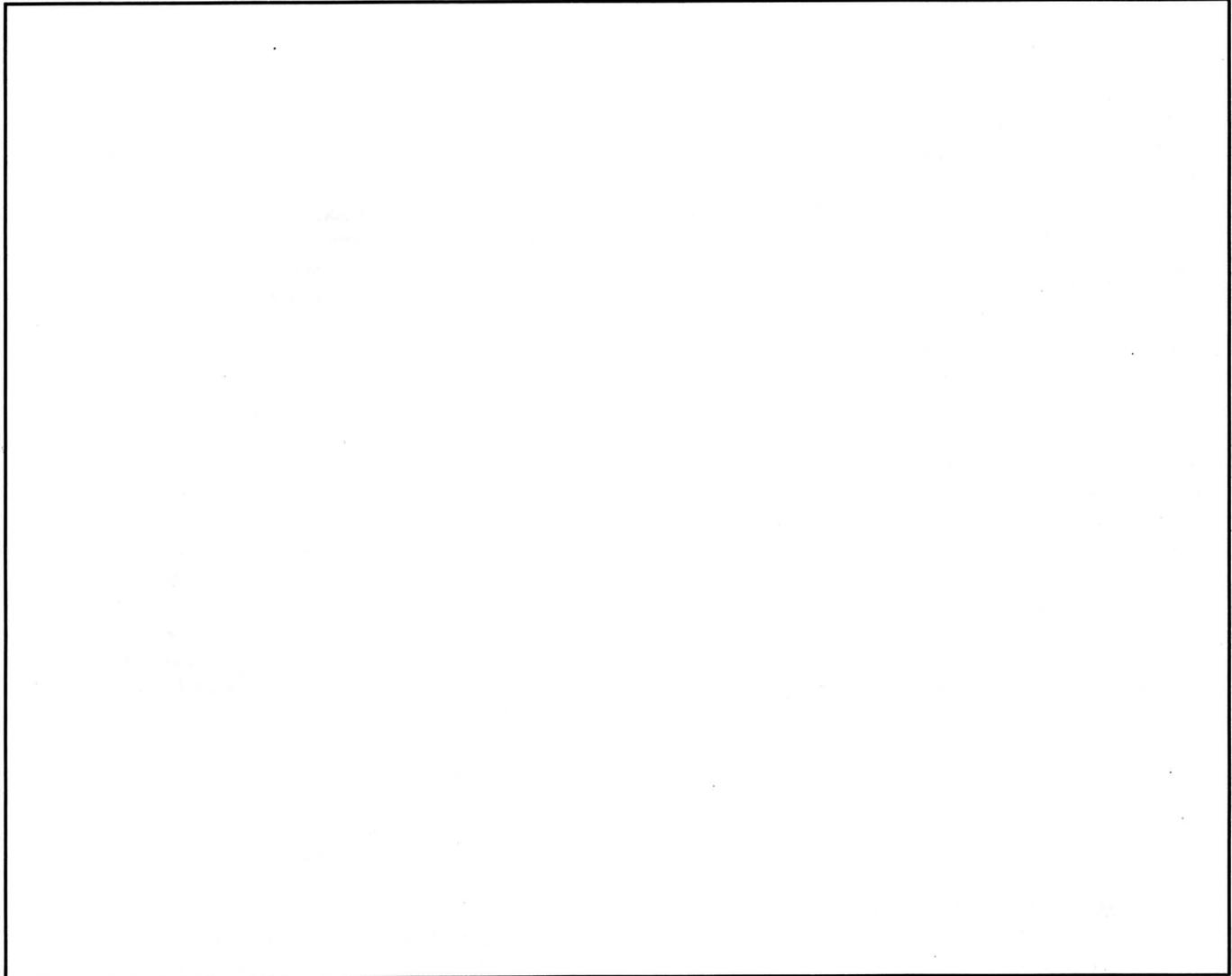
Au Secours de Tanelorn : Extrait d'une autre nouvelle de "L'Epée Noire" de Moorcock. Narjhan, Seigneur du Chaos, guide son armée de mendiants depuis Nadsokor à l'attaque de Tanelorn. L'aventure peut se concentrer sur le long périple menant à Tanelorn et sur la vaillante défense de la cité. Autrement les personnages peuvent ralentir ou espionner l'armée des mendiants alors qu'elle déferle vers le nord. La horde famélique traverse la Forêt de Troos, les étendues désertiques du nord d'Ilmiora, les passes étroites des montagnes du sommet du monde, et enfin les déserts qui encerclent Tanelorn. Un tel voyage sera toujours une entreprise épique, amenant les aventuriers en contact avec la culture des barbares du nord pour les protéger de la marée vorace des mendiants qui déferlent à travers la toundra.

Retour à Bakshaan : Les personnages désirent peut-être régler leurs comptes avec ceux qu'ils ont rencontrés sur la route de Karlaak. Bien que le retour vers Bakshaan recèle peu de suspense pour les joueurs, il est riche en opportunités pour ceux qui ont réfléchi aux problèmes rencontrés durant la poursuite d'Elric. Maintenant, les personnages peuvent savourer un voyage tranquille.

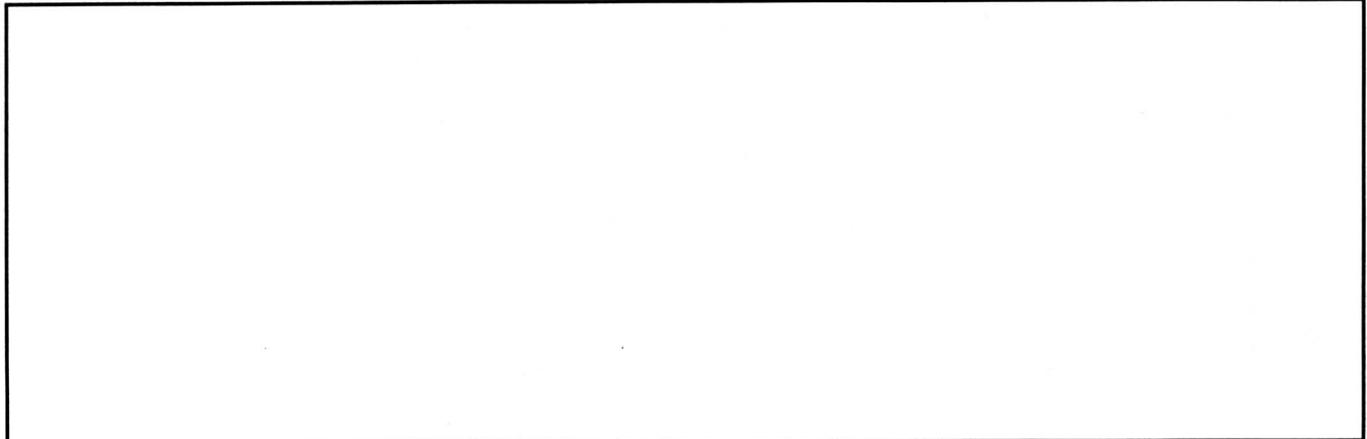
Le refuge Dharzi : C'est une riche source de possibilités inexploitées. Le Labyrinthe des Globes est plein de rencontres intéressantes et offre accès à toute une variété de nouveaux univers. De plus, la véritable chambre du Maître Dharzi n'a pas été fouillée et les personnages peuvent désirer en apprendre un peu plus sur ce survivant d'une époque révolue. Le Maître Dharzi a plusieurs tâches qu'il pourrait proposer aux personnages et il possède certainement assez de trésors pour les récompenser largement en cas de succès dans leurs missions.

Explorations : Le Désert des Larmes, vaste et inconnu, s'étend à l'est. Au sud, les routes des caravanes mènent aux cités marchandes florissantes, aux ports sur l'océan. Un personnage qui a survécu à un conflit avec Elric, ou ayant réussi à gagner l'amitié du Loup Blanc, aura peu de difficultés à trouver un emploi ou une aventure où que ce soit. Les nombreuses nouvelles d'Elric fourmillent d'idées pour des exploits futurs dans le monde de Stormbringer.

NOTES DESTINEES AUX JOUEURS



La Situation 120
Freyda Nikorn 120



NOTES DESTINEES AUX JOUEURS



Voici ce que savent la plupart des autochtones et des visiteurs bien informés sur la cité de Bakshaan et la contrée d'Ilmiora.

Bakshaan est l'une des plus riches et des plus puissantes cités états d'Ilmiora. Elle doit sa prééminence à un port excellent (unique le long de la côte tourmentée d'Ilmiora), à des vastes plaines fertiles qui permettent une agriculture moderne et productive, à de riches forêts ainsi qu'à des ressources minières situées près d'un réseau fluvial très commode. Les bâtiments les plus anciens de Bakshaan ont plusieurs siècles d'existence, mais la majeure partie de la ville est de construction relativement récente. La région bénéficie actuellement d'une explosion économique. Bakshaan, protégée par ses barrières naturelles, océan à l'ouest et étendues sauvages et montagneuses au nord et au sud, n'a jamais connu de guerre dévastatrice. Situé au nord et au sud de Bakshaan, une plaine côtière plate et étroite abrite une population intense et une agriculture productive. Un réseau routier très dense dessert cette plaine pauvre en ports et en grandes villes. Deux rivières importantes, la Molboarn et la Rivière Verte, toutes deux navigables sur une grande partie de leur cours, drainent les terres intérieures. Celles-ci produisent la plus grande partie de l'approvisionnement et du bois de construction de Bakshaan. La région est réputée pour ses vins et pour son houblon, ainsi que pour la superbe pierre de construction qui est extraite loin au sud-est, près de la frontière Vilmir. Bakshaan est une cité-état dirigée par un Duc héréditaire assisté d'un Conseil Ducal de création récente, qui est le symbole de la richesse et de l'influence croissante de la classe marchande. La cité elle-même est liée par traité et par un ensemble de traditions à la lignée d'Ilmiora, la confédération des cités-états qui contrôle la plus grande partie du continent au nord de Vilmir et au sud et à l'est du Grand Désert. Le reste du pays est un ensemble d'étendues sauvages et désertiques sous le

contrôle théorique de différentes cités-états. En pratique, ces terres sauvages et leurs habitants sont ignorés par les gouvernements en titre d'Ilmiora.

Le Duc est le représentant traditionnel d'une loi et d'une justice autoritaire, mais rationnelle. Beaucoup des anciennes valeurs et traditions de la cité sont considérées comme surannées ou au contraire honorées à des degrés divers, suivant que l'on est progressiste ou conservateur. Les puissantes guildes marchandes représentées au conseil ducal ont tout pouvoir sur les lois civiles. La loi du Duc et sa justice ont préséance en toute matière, mais elles ne couvrent pas la plupart des désaccords commerciaux modernes. La plupart des désaccords et des procès civils sont traités par le tribunal du Conseil, alors que les actes criminels sont jugés par la Cour du Duc, par ses connétables et ses baillis.

Les citoyens de Bakshaan ont des privilèges et des devoirs importants vis à vis de la loi. Ceux qui vivent sur les plaines côtières et intérieures sont sous la protection et le contrôle du Duc, dont le pouvoir s'exerce par l'intermédiaire de ses représentants, les gouverneurs locaux et la noblesse héréditaire propriétaire des terres. Mais de plus en plus, la propriété de ces terres tombe aux mains d'une noblesse d'extraction récente. Ses membres prennent les noms et coutumes de l'aristocratie traditionnelle, mais ils ne reconnaissent plus leurs obligations envers les paysans qui travaillent la terre. L'agriculture nouvelle demande des champs d'une plus grande superficie, mais réduit les besoins en main d'oeuvre. Les paysans qui parviennent à s'arracher à leur milieu d'origine ont la chance de se trouver dans un pays où se développe une économie basée sur l'argent liquide. Certains profitent de leurs économies et de leur liberté et se dirigent vers les régions inexplorées. D'autres partent vers les cités pour trouver du travail dans les industries qui s'y développent.

Informations Pratiques sur la Loi et les Coutumes

1. Il n'est pas coutume que les gens portent une armure en ville, bien que ce ne soit pas d'un point de vue formel illégal.

2. Le droit de porter des armes est réservé à l'aristocratie, exception faite des gardes du corps et des soldats en service. N'importe qui peut être possesseur d'une dague (pour manger). La possession d'arme de jet par une personne privée est tout à fait illégale. Ce fait est considéré comme une présomption d'intention criminelle. Cependant, les nobles et les riches marchands peuvent acheter des licences pour chasser dans les forêts du Duc et sont ainsi autorisés à posséder et à transporter des arcs ainsi que des arbalètes de chasse. Cependant, ils ne peuvent être utilisés dans l'enceinte de la cité, ni être transportés tendus ou chargés à l'intérieur des murs.

3. Les connétables et la Garde du Duc sont chargés de maintenir l'ordre et de faire régner la paix. Ils sont épaulés dans cette tâche par une milice. Le Duc peut faire appel à la milice à sa guise et mettre à sa tête le commandant de son choix (généralement le capitaine des gardes).

4. La plupart des hommes d'affaires et des aristocrates sont escortés par des gardes et des chiens de garde lorsqu'ils voya-

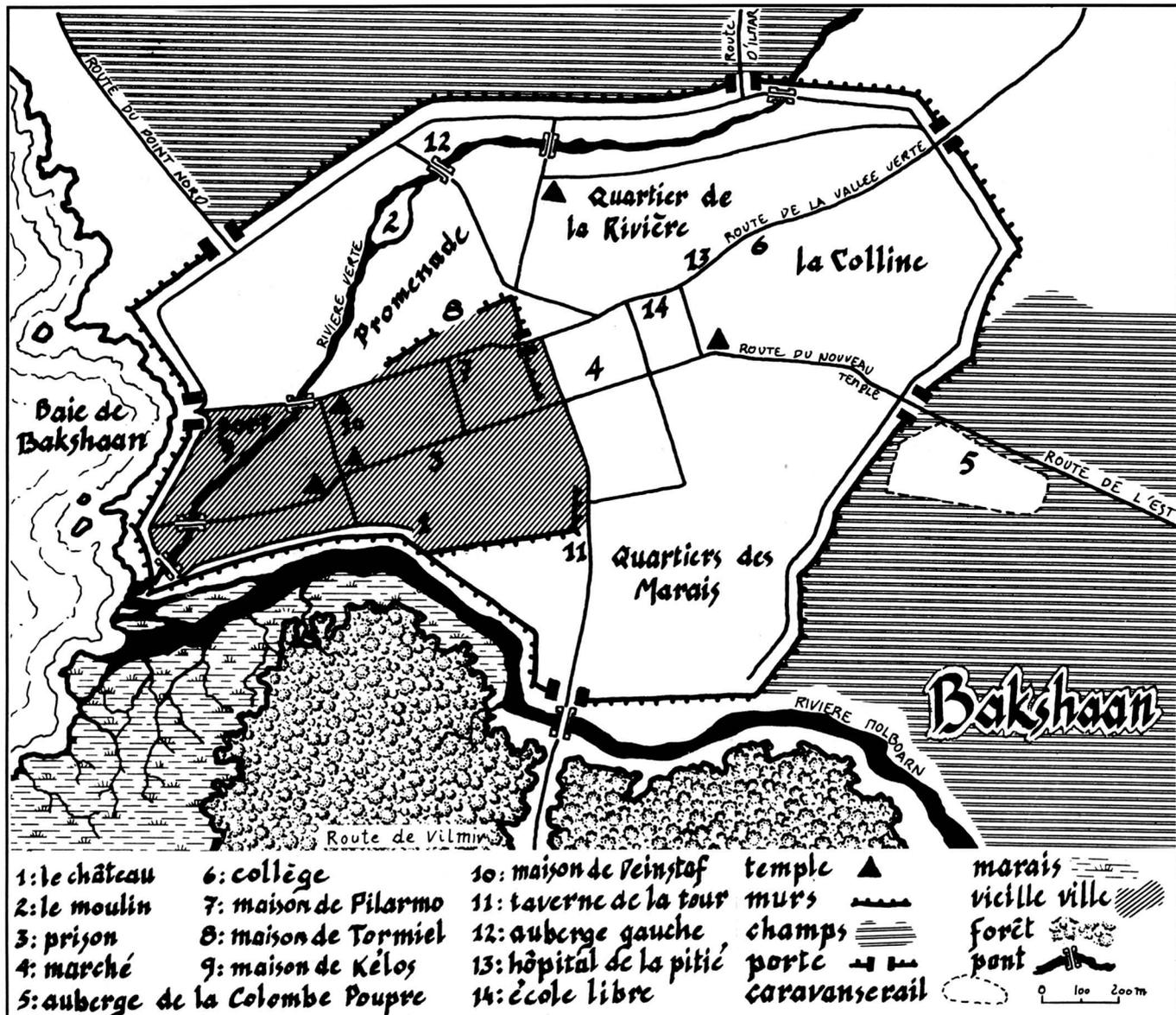
gent dans des quartiers peu sûrs. Les plus riches ont toujours un garde du corps. Tous les citoyens possèdent des armes autorisées ou non par la loi et ce pour assurer leur sécurité personnelle. Presque tout le monde possède un chien de garde dans sa demeure, même les propriétaires des masures les plus pauvres.

6. Les gens du pays interviennent souvent si un crime ou un trouble a lieu dans leur quartier. Les propriétaires de boutiques et leurs gardes personnels interviennent fréquemment si un événement vient menacer la sécurité de leur communauté.

7. Si une femme est attaquée, il y a encore plus de chances pour qu'un citoyen s'en mêle. L'esprit chevaleresque est encore vivace à Bakshaan.

Produits Principaux de Bakshaan

La région de Bakshaan produit du vin, de la bière, des pierres de taille, du bois de construction, du bétail et des produits laitiers. Les terres entourant Bakshaan sont dans leur majorité déboisées, ou alors protégées par la loi (domaines appartenant au Duc et réservés à la chasse). Les côtes nord et sud de Bakshaan sont également déboisées. Généralement, le bois de construction est coûteux et difficile à obtenir. Un effet secondaire du déboisement est l'érosion sérieuse et la destruction des bassins hydrographi-



ques. Pour essayer d'inverser cette tendance, le Duc a missionné des connétables et des gardes afin qu'ils surveillent l'exploitation des ressources forestières du pays. Ses agents sont appelés rangers et sont réputés pour être incorruptibles. Ils sont devenus les héros du peuple, protégeant souvent les droits des habitants des régions boisées contre la rapacité des marchands de bois. Ces derniers sont en effet désireux de faire fortune en déboisant certains massifs forestiers afin d'alimenter les marchés du bois de construction et du charbon de bois. A en juger par l'avidité des marchands, c'est une pratique très lucrative.

Ilmiora

Ilmiora est divisée en quatre grandes régions géographiques : le nord montagneux et aride, la plaine côtière et le piémont, le plateau boisé intérieur et les steppes orientales.

Quelques rares et hardies tribus nomades habitent la région nordique et désolée. Le climat est pénible : étés chauds et secs, hivers secs et froids. Ces tribus tirent tout ce qui leur est nécessaire pour vivre de leurs troupeaux de moutons et de chèvres. Ce sont des gens ignorants et inamicaux, endurcis par une existence difficile. Les habitants plus civilisés des cités états d'Ilmiora savent peu de choses sur les régions du nord et rien ne motive la recherche d'informations sur cette zone en particulier. Néanmoins, il arrive que des prospecteurs aventureux bravent les conditions difficiles de ces régions, se lançant à la recherche d'hypothétiques richesses minérales. Tout le monde sait que jusqu'à présent, aucune de ces expéditions n'est revenue.

La côte ouest est la région la plus peuplée et la plus prospère d'Ilmiora. La capitale en titre, Ilmar, se situe dans cette région. Avec Bakshaan, c'est l'une des cités qui connaît le développement le plus rapide et dont la prospérité est la plus grande. Cette région est en pleine révolution sociale et agricole, compte tenu de nouvelles techniques d'exploitation beaucoup plus efficaces que les précédentes et qui privent un grand nombre de paysans de leur travail. Ces derniers cherchent maintenant à se faire embaucher dans les industries urbaines en pleine croissance, ou se lancent dans l'exploitation de régions inconnues, espérant trouver la fortune. En dépit de cette rupture avec la culture traditionnelle du pays et l'apparition de conflits entre la vieille aristocratie et une noblesse d'argent d'extraction plus récente, la transition est adoucie par un climat général de prospérité et d'opportunisme. Le commerce et la science se caractérisent par un optimisme persistant, même face aux incertitudes et aux problèmes posés à court terme par les changements rapides que connaît la société ilmiorienne.

Le plateau boisé central est le siège d'une culture ancienne et extrêmement conservatrice descendant de l'Empire Dharzi, qui fut autrefois assez puissant pour défier les Melnibonéens. L'enjeu de ce défi était la domination des terres connues sous le nom de Jeunes Royaumes. Le conflit entre ces deux grandes cultures entraîna la destruction de l'Empire Dharzi et un affaiblissement fatal de la culture Ménéilbonéenne, qui ne cessa de décliner par la suite.

Org est la cité-état la plus importante du plateau central. Sévère et autocratique, la société orgienne a peu de choses en commun avec celles des autres cités-états ilmioriennes. Org ne reconnaît la souveraineté d'aucune d'entre elles dans la région centrale et les considère toutes comme des royaumes sujets de l'empire Dharzi.

Les relations entre Org et les autres cités-états sont pour le moins tendues.

Les forces dominantes de la société orgienne sont le culte des Seigneurs des Bêtes, le Roi d'Org et sa cour. Il n'y a pas de classe marchande à Org. Le commerce est le droit exclusif des favoris du roi mais ceux-ci ne faisant pas preuve de beaucoup de dynamisme, il n'est guère prospère. Comme Org a besoin de plusieurs produits disponibles uniquement par importation (particulièrement des métaux et des objets manufacturés), le commerce persiste en dépit de la mauvaise gestion des marchands ayant obtenu une licence de la cour. Les herbes rares, les épices et les autres produits naturels que l'on trouve uniquement dans la Forêt de Troos attirent de nombreux marchands étrangers. La perspective d'importants bénéfices les incline à tolérer le caractère excessif des lois commerciales imposées par le Roi d'Org.

La classe paysanne orgienne, misérable, est privée de tout droit ou protection. Ses membres sont les esclaves de la classe noble et de leur religion dogmatique et sectaire. Les hommes de cette région souffrent souvent de dégénérescence physique, imputée généralement aux croisements avec les Orgiens primitifs des forêts, qui seraient des demi-humains sauvages et brutaux. Les voyages dans la partie civilisée d'Org sont réputés dangereux à cause des pouvoirs arbitraires et du caractère imprévisible de la noblesse orgienne. On n'a jamais entendu parler de voyages s'étant déroulés dans les régions sauvages d'Org, et ceux-ci sont probablement extrêmement périlleux.

La région orientale est une steppe semi-aride, peuplée de bergers ou nomades. C'est ici, le long des rivières importantes, que se situent les autres cités-états prestigieuses d'Ilmiora : Karlaak, Gorjhan et Rignariom. Les vallées sont fertiles et productives. Les descendants de nomades sédentaires habitaient les cités. Avec la découverte d'importantes richesses minérales dans le Désert des Larmes, une région désertique à l'est d'Ilmiora, les cités sont subitement devenues plus prospères. Toutefois, ces richesses tendent à rester entre les mains des grandes familles et des descendants des chefs de tribus traditionnels qui ont présidé à la destinée des cités durant des siècles. Les cités-états orientales sont bien plus anciennes que les cités-états côtières occidentales. Ce sont des centres culturels plus importants, célèbres pour leurs bibliothèques anciennes et leurs académies.

La région côtière occidentale et, à un degré moindre, la région orientale d'Ilmiora, sont à la veille d'une révolution scientifique et industrielle. Les sciences et l'éducation qui portent l'empreinte d'une forte tradition scolastique (on fait confiance à la sagesse des anciens plutôt qu'aux expériences et à la théorie), ainsi que la religion et la sorcellerie solidement implantées, empêchent cette révolution de se produire.

Il y a en Ilmiora une croyance fortement enracinée qui veut que la clé du progrès soit la découverte du savoir ancien, plutôt que la création d'un savoir nouveau. Cette philosophie dérive du complexe d'infériorité culturelle développé par cette jeune civilisation croissant dans l'ombre des Empires Dharzi et Melnibonéen. De nombreux indices permettent de penser que les peuples des Jeunes Royaumes vivent à l'Age de Bronze, en contemplant les gloires passées d'un Age d'Or. La plupart des efforts de la science et des érudits sont tournés vers la redécouverte de la gloire passée de ces cultures décadentes. Les Empires Melnibonéens et Dharzis sont considérés comme romantiques à travers tout Ilmiora. Peu de gens réalisent la cruauté et la brutalité de ces cultures ou ont connaissance du fait que ces civilisations étaient basées sur l'esclavage et l'exploitation. Bien que la sorcellerie soit potentiellement une source de richesse et de pouvoir plus importante que la science et la technologie, son coût moral est énorme. Beaucoup de rituels de sorcellerie exigent des sacrifices

sanglants et le commerce avec les démons entraînent souvent des effets secondaires que le sorcier n'avait pas envisagés. Certaines conjurations d'élémentaires sont plus anodines mais elles demandent beaucoup de temps et d'énergie au sorcier. La plupart des sorciers des régions modernes d'Ilmiora sont soit des romantiques aspirant à un âge d'or révolu, soit des fous avides de pouvoir qui espèrent obtenir quelque chose pour rien. L'ère de la magie est comme un soleil déclinant à l'horizon et l'aube qui s'apprête à se lever est celle de la science et de la technologie. Les seuls endroits où la sorcellerie a un emploi pratique sont les régions inexplorées et retirées, où le travail et l'énergie sont des ressources rares et où la magie assure la sécurité des aventuriers face à des périls étranges et inconnus. Les régions montagneuses et sauvages de la côte occidentale sont autant de territoires inexplorés offerts aux Ilmioriens ambitieux en quête d'aventures. Deux catégories de personnes s'engagent dans ces régions inconnues : les colons et les aventuriers. Les colons cherchent un terrain qu'ils puissent revendiquer comme leur appartenant et dont l'exploitation les rende riches. Les aventuriers sont des explorateurs. Ils cherchent des sources de richesse plus profitables que la terre (fourrures et minéraux, par exemple). Un grand nombre d'expéditions ont été financées et équipées par de riches spéculateurs qui espéraient découvrir de nouvelles sources de richesse ou des terrains rentables.

La Situation

En dépit du fait qu'il était étranger et peu apprécié, Haver Nikorn était l'un des hommes les plus riches de Bakshaan. Il commença à faire fortune en vendant du vin et de la bière. Plus tard, il investit habilement dans la pierre de construction. Il inventa par la suite une méthode efficace pour véhiculer les pierres à l'aide de barges descendant les rivières, ce qui le rendit encore plus riche.

Grâce à ses activités d'import-export et à ses propriétés foncières, il disposait de revenus considérables. Quatre de ses concurrents, eux aussi de riches princes marchands, décidèrent de l'éliminer. Ils prirent contact avec Elric de Melniboné, l'infâme Loup Blanc dont parlent l'histoire et les légendes et, peu après, celui-ci rassembla une compagnie mercenaire formée de compatriotes en exil. Ces derniers étaient des Imrriens, soldats de fortune et maraudeurs bien connus. Ils assiégèrent et conquièrent la forteresse de Nikorn, tuant le marchand ainsi que le sorcier Theleb K'aarna dans l'entreprise.

L'unique enfant de Haver Nikorn, une jeune fille de 19 ans, résidait au manoir de son oncle Remen au moment du siège. Des assassins attaquèrent la maisonnée durant la nuit et s'échappèrent sans laisser aucune trace de leur identité ou de celle de leur employeur. Freyda ne fut que légèrement blessée, mais son oncle Remen devint aveugle.

Freyda jura de se venger du meurtre de son père et de l'agression qu'elle avait subi chez son oncle. En ville, elle apprit rapidement qu'Elric avait tué son père avec l'épée-démon Stormbringer. Elle connaissait au moins en partie la réputation d'Elric, mais elle enfouit sa peur au plus profond d'elle-même et, montrant à tous un visage fier, résolut de faire payer à Elric la mort de son père ou de périr dans cette tentative. Elle eut également vent d'une rumeur plus que persistante selon laquelle quatre marchands nommés Kélos, Tormiel, Pilarmo et Deinstaf auraient été vus en compagnie d'Elric juste avant qu'il n'assiège la forteresse de Nikorn.

Elle savait que ces quatre marchands avaient essayé de ruiner

son père en usant d'artifices légaux pendant des années. D'autres rumeurs plus explicites suggèrent qu'Elric avait accepté l'affaire sans préciser de prix. Le bruit court également que les quatre marchands auraient fourni une petite fortune offerte à Elric par le Conseil de Bakshaan, pour le persuader de laisser la ville en paix. Quant à savoir si les marchands avaient offert ce tribut volontairement ou non, cette interrogation reste dans le champ de la spéculation pure. Bien qu'elle n'ait pas suffisamment de preuves pour le démonter, Freyda est convaincue que les quatre marchands ont loué les services d'Elric pour tuer son père. Elle suspecte également les assassins qui les ont attaqués, elle et son oncle, d'avoir été payés par ces quatre mêmes marchands. Elle est résolue à leur faire payer leurs crimes, même s'ils sont assez rusés pour éviter la justice du Duc. Freyda a réalisé que la mission qu'elle s'est fixée était trop dure pour être menée seule. Elle s'est donc mise immédiatement à rassembler tous les amis et partisans loyaux qu'elle a pu trouver et en a convaincu un certain nombre qu'elle avait besoin d'aide. Elle s'est également rendu compte qu'elle avait tout intérêt à acheter les services de personnes possédant des compétences particulières. Utilisant sa fortune personnelle, pourtant déjà bien réduite, elle a engagé des aventuriers, intrépides et dignes de confiance, prêts à lui venir en aide. Elle leur a demandé à tous de la retrouver au cours d'un dîner à la taverne de la Tour, durant lequel elle expliquerait ses buts et discuterait des différentes manières de les atteindre. Après un repas coûteux et une période de badinages entrecoupée de silences songeurs, elle demande que la table soit débarrassée, puis s'adresse au groupe assemblé.

Freyda Nikorn

Freyda est la fille de Haver Nikorn, un marchand assassiné par Elric. Elle a juré de venger la mort de son père, même si elle doit poursuivre Elric jusqu'aux confins des Jeunes Royaumes. Croyant fermement au principe de justice, elle pense qu'elle finira par triompher, quelles que soient les difficultés, parce qu'elle cherche à faire respecter le bon droit. C'est cette foi qui empêche Freyda de penser que son expédition risque de se terminer par un échec ou un désastre. C'est une jeune femme farouche et pleine de vitalité, mais cet aspect de sa personnalité n'est que la conséquence du fardeau qu'elle a du assumer si soudainement dans sa jeunesse. Elle est d'un naturel généreux et confiant, bien qu'elle ait renoncé à dévoiler sa sensibilité jusqu'à ce qu'elle ait été vengée. Elle porte une lame démon qui est l'héritage de la famille et elle essaie constamment d'obtenir tout ce qui peut augmenter ses chances de vaincre les assassins de son père.

Freyda est une rousse flamboyante d'une beauté physique qui, bien qu'elle ne soit pas stupéfiante est digne d'attention. La source de son charisme est sa vitalité. Elle préfère les habits sombre. Freyda est fière de ses talents d'épéiste : les femmes entraînées à la guerre sont rares en Ilmiora. Elle est en excellente condition physique. C'est une danseuse moyenne, mais elle manque de la force nécessaire pour transporter des armes lourdes ou soulever des poids importants. Elle a été qualifiée pour suivre les cours de sorcellerie à l'académie, mais y a renoncé. Son père était un membre pratiquant du culte de Kakatal et a élevé Freyda dans cette religion, mais elle s'est tournée vers Donblas lorsqu'elle a atteint sa majorité. Son adoration formelle pour Donblas s'est transformé à la mort de son père en fanatisme intransigeant. Freyda trouve en effet un grand réconfort dans les promesses de justice énoncées par Donblas.

Stormbringer

NOM Freyda Nikorn

SEXE F AGE 19 ans

YEUX Bleus CHEVEUX Roux

NATIONALITÉ Ilmoria

CLASSE SOCIALE Marchand

CULTE DON BLAS



Armure Demi-plaque

CARACTÉRISTIQUES

FORce 40 □
 CONstitution 16 □
 Taille 9 □
 INTelligence 16 □
 POUvoir 17 □
 DEXtérité 12 □
 CHARISME 18 □

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
 10 11 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25 26 27
 28 29 30

Blessure majeure 8

S.F.T. : 36

SANTÉ MENTALE

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

CONNAISSANCE

Bonus +8
 Evaluer un trésor 61 □
 Premiers soins 56 □
 Cartographie 8 □
 Mémoriser 22 □
 Connaissance de la musique 36 ■
 Naviguer 8 □
 Connaissance des plantes 8 ■
 Connaissance des poisons 8 ■
 Artisanat □

Lire/Ecrire Parler
82 □

Langage Commun □
 Bas Melnibonéen □
 Haut Melnibonéen □
 'Pande □
 Mabden □
 Orgien □
 Autre □
 □
 □
 □

ARMES

Attaque Dégâts Parade
 Bonus
Epée Démodé 57% □ 108+1+406 45% □
 □
 □
 □
 □

NOTES RABNAR FOR CON TAI POU DEX
Epée Démodé lui 40 16 2 16 32

COMPÉTENCES

COMMUNICATION

Bonus +15
 Crédit 81 □
 Eloquence 21 □
 Persuader (10 %) 75 □
 Chanter 72 □
 □
 □

MANIPULATION

Bonus +9
 Jongler 9 □
 Crocheter 10 □
 Passe-passe 13 □
 Faire un piège 9 □
 Faire un nœud 25 □
 □
 □

PERCEPTION

Bonus +9
 Equilibre (10 %) 39 □
 Ecouter (10 %) 19 □
 Sentir 12 □
 Chercher 14 □
 Voir (10 %) 62 □
 Goûter 12 □
 Pister 9 □
 □

AGILITÉ

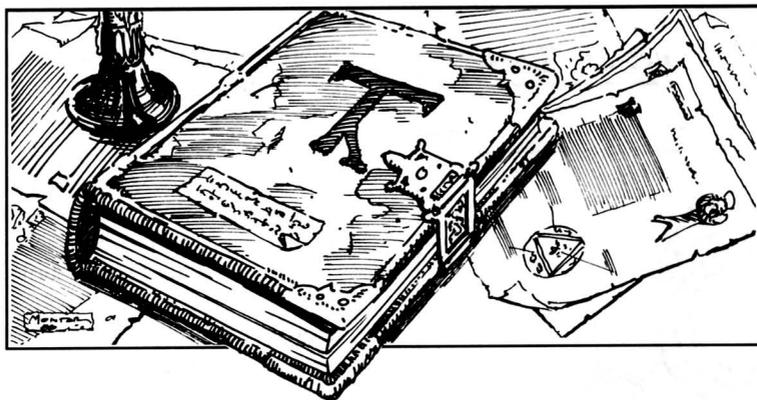
Bonus +5
 Grimper (10 %) 15 □
 Eviter 59 □
 Sauter (10 %) 15 □
 Equitation 33 □
 Nager 34 □
 Culbuter 9 □
 □
 □

DISCRÉTION

Bonus +4
 Embuscade 4 □
 Dissimuler 4 □
 Se cacher (10 %) 14 □
 Mouvement silencieux (10%) 23 □
 Couper une bourse 4 □
 □
 □

LES ARCANES DES JEUNES ROYAUMES

LES ARCANES DES JEUNES ROYAUMES



A la demande des joueurs, voici un premier aperçu des connaissances dans les Jeunes Royaumes : bibliothèques, livres, parchemins et reliques du passé. Tout ce que les prêtres et les sorciers recherchent ou détruisent avec passion. Cette description ne se veut pas exhaustive, mais seulement une base à vos propres créations. De nombreux ouvrages et d'autres lieux mystérieux attendent votre imagination pour prendre vie.

La Grande Bibliothèque de Iosaz

Si Lormyr, dans son déclin, s'est replié sur elle-même, il reste tout de même dans ce royaume un lieu attirant pour tout les adeptes de la connaissance : la grande bibliothèque de Iosaz. Celle-ci mérite son qualificatif pour plusieurs raisons. Tout d'abord par le nombre de parchemins, de grimoires, de cartes et de tablettes, elle est la plus grande de tous les Jeunes Royaumes, mise à part celle d'Imrryr. Ensuite le bâtiment qui l'abrite est l'un des beaux monuments jamais construit par la jeune race. Bâti à la chute de l'empire melnibonéen sur l'ordre d'Aubec de Malador, ce temple dédié à Arkyn devait renfermer sous ses dômes tout le savoir présent et futur de l'espèce humaine. Une plate-forme de marbre blanc, en forme de triangle de plus de trois cents mètres de côté et haute de cinq, porte ce chef d'oeuvre. Des bas reliefs, décrivant la lutte épique contre Melniboné, ornent cette muraille. Les escaliers intérieurs mènent aux trois dômes surmontant la plate forme. Ces dômes sont identiques. Chacune des coupoles supportée par une tour de soixante mètres de diamètre culmine à plus de cinquante mètres. Les artistes les plus talentueux ont décoré leur intérieur avec les matériaux les plus somptueux. L'or, l'argent, les bois rares, les tentures chatoyantes y abondent.

Chaque dôme est organisé de la même façon. Des couloirs

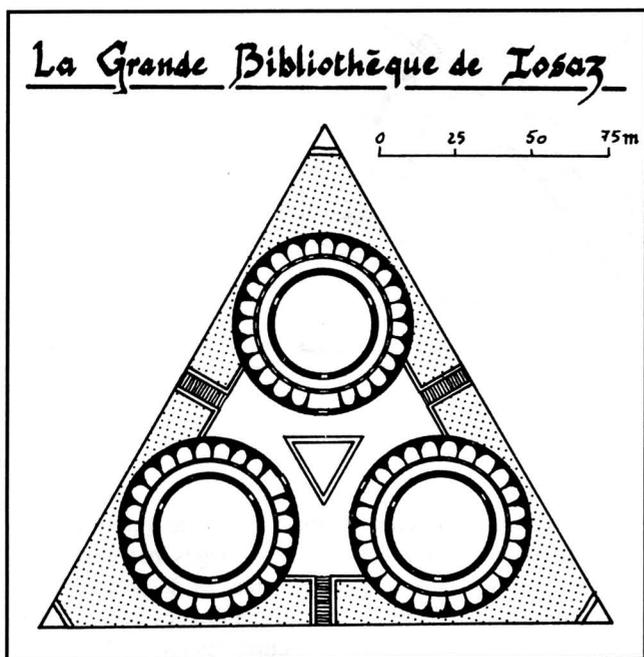
voûtés percent leurs épais murs d'autant de galeries circulaires. De celles-ci on accède aux rayonnages intérieurs tapisant les murs de chaque tour. Des lustres de bronze et des chandeliers d'argent éclairent par centaines ces lieux. Un cercle de petites cellules entoure chacune des tours. Ces pièces, tranquilles et lumineuses, sont réservées aux copistes et à certains lecteurs. Le sol de chaque dôme sert de salle de lecture commune.

Le premier dôme renferme toutes les connaissances répertoriées sur les roches, les plantes et les animaux. Rares sont les espèces minérales, végétales ou animales des Jeunes Royaumes qui n'y sont pas représentées par un échantillon. La dernière galerie renferme des échantillons des contrées lointaines, comme les royaumes d'Orient, voir d'autres mondes. Les squelettes, les animaux empaillés, d'autres conservés dans des liquides ambrées côtoient les étagères où s'entassent minéraux et cristaux, tandis que les herbiers emplissent des galeries entières. Des manuscrits encore plus nombreux dissertant sur toutes ces espèces s'entassent dans les rayonnages intérieurs. Ce premier dôme apportera au chercheur patient une réponse sur toute pierre, plante ou animal déjà rencontré par un fidèle de la Loi.

Le second dôme contient tout le savoir des prêtres sur les Jeunes Royaumes et l'Homme. Les cartes, les récits de voyages ou d'exploration, les comptes rendus des prêtres sur leur domaine se mêlent aux mémoires, aux biographies, aux chroniques historiques. Rares sont les villages ou les péripéties des conflits qui ne sont pas cités dans l'un de ces documents.

Le dernier dôme abrite sous sa coupole l'essence de tout savoir : les ouvrages traitant de théologie, de philosophie et de sorcellerie ont en cette place leur plus précieux écrin. Ces ouvrages sont à classer en deux catégories. Tout d'abord ceux écrits par les prêtres de la Loi. Leurs sujets sont éclectiques.

La plupart de ces ouvrages, du moins ceux des siècles suivant la chute de Melniboné, sont écrits avec intelligence et recherche. Les récents manuscrits se caractérisent par contre par un ramassis de lieux communs entachés d'esprit partisan. Même parmi les anciens parchemins cette optique partisane est présente, nuisant aux textes traitant des Elémentaires et surtout du Chaos. La seconde famille d'oeuvres recouvre tous les ouvrages écrits par des adorateurs des Elémentaires ou du Chaos. Ceux-ci sont conservés dans des galeries soigneusement gardées. Nombreux sont les parchemins melnibonéens ; tous les documents capturés dans les manoirs provinciaux lors de la chute de l'empire ont abouti ici.



Cependant, la grande bibliothèques de Iosaz n'est plus l'astre de savoir rêvé par ses bâtisseurs. La décadence de Lormyr a provoqué celle de la bibliothèque. La premier coup fut le schisme qui divisa le clergé de la Loi en deux branches : l'une exclusivement lormyrienne, l'autre composée des autres nations avec Vilmir comme nouveau chef de file. Auparavant un double de chaque document écrit dans tous les temples de la Loi était envoyé à Iosaz. Après ce schisme, la grande bibliothèque perdit toutes sources de nouvelles. Ses documents les plus récents datent ainsi de deux siècles. Ce schisme déposséda la grande bibliothèque de sa fonction collégiale. Les jeunes novices, exceptés les Lormyriens, n'étaient plus formés à la grande bibliothèque. Rapidement les enseignements devinrent formels et figés. Seuls les futurs bibliothécaires assistent maintenant à ces cours ennuyeux. Aujourd'hui, la grande bibliothèque est devenu la principale source de richesse du clergé lormyrien. Toutes les personnes, à l'exception des Melnibonéens et des habitants de Pan Tang, peuvent consulter les ouvrages. Cependant ceci est une tâche exigeant persévérance et richesse. De nombreux formulaires doivent être remplis, la personne doit passer devant une commission et payer plusieurs taxes. Des pots de vins accélèrent la procédure, sinon la personne est quitte à rester plusieurs semaines dans les auberges appartenant bien sûr au clergé lormyrien. Depuis des décennies un joyeux désordre gouverne la bibliothèque. La recherche d'un document demande du temps, néanmoins des pots de vins... Les scribes réalisent sur commande, avec lenteur, des copies où des chapitres

entiers manquent fréquemment, à moins que des pots de vin... Un moyen plus rapide, mais aussi plus coûteux, consiste à payer grassement l'un des nombreux scribes afin qu'il vole le document recherché. Cette pratique est désormais des plus courantes, sauf pour les ouvrages traitant de sorcellerie qui sont surveillés par les prêtres inquisiteurs. Un personnage désirant compulsurer ceux-ci devra être appuyé par un dignitaire du clergé lormyrien. Une fois ces barrières franchies, les personnages pourront découvrir tout document, que vous, maître de jeu, acceptez.

La Tour Changeante

La Tour Changeante est la bibliothèque impériale de Melniboné. Chacune des habitations millénaires d'Imrryr renferme sa petite bibliothèque privée, constituée au cours de générations. Cependant elles contiennent peu d'ouvrages de sorcellerie, celle-ci ayant longtemps été "naturelle" chez cette race. La majorité de ces oeuvres ont servi à tromper l'ennui de leurs créateurs. On y trouve ainsi des biographies, des plans architecturaux inconcevables, des symphonies et mille autres preuves du génie de cette race.

La Tour Changeante abrite tout les décrets, les pactes conclus par les Empereurs avec les puissances terrestres ou démoniaques. La Tour contient aussi les enseignements des Ducs du Chaos qui ont appris la sorcellerie à leur race favorite. Ces antiques tablettes sont à l'origine de tous les livres de Sorcellerie. La tour elle-même est le fruit d'un pacte avec l'un des Ducs du Chaos, Eligor, Seigneur des Runes qui a révélé le pouvoir du signe sur l'être, l'écriture, aux Melnibonéens. La Tour Changeante et ses proches environs proviennent d'un autre plan d'existence

La Tour, d'un diamètre de plus de cent mètres, est elle-même une forme de vie étrangère, une colonie de millions d'êtres cristallins à l'intelligence inexistante. Extérieurement la Tour se présente comme un édifice minéral monobloc, aux teintes vertes et or, et à la structure hélicoïdale. Ses parois ne présentent pas la moindre ouverture. Seul son sommet ouvert permet d'accéder à ses "entrailles". De multiples protubérances et aiguilles longues de plusieurs mètres permettent d'y accéder sans peine. L'intérieur de cet édifice vivant se divise en de multiples paliers et niches, toutes ces pièces rengorgent de documents divers. Des ouvertures et des escaliers creusés à même la roche vivante ou morte permettent d'accéder aux tous premiers paliers enfouis profondément dans le sol. En effet la Tour s'enfonce continuellement dans cette terre, arrachée elle aussi au même monde. Cependant, alors que les générations mortes s'enfoncent à jamais dans les profondeurs de la terre avec tout leur savoir ; les nouvelles générations permettent à la Tour ne pas s'engloutir totalement. La croissance et l'enfouissement s'équilibrent, l'édifice conserve la même hauteur.

Tout Melnibonéen a libre accès à la Tour Changeante, aucun garde ou démon ne veille à son sommet. Cependant, l'intérieur recèle bien des embûches. Nombreux sont les sorciers qui ont protégé leur lieu d'étude ou leur parchemin les plus précieux par des démons gardiens. Certaines histoires parlent même de démons conjurés par les Ducs et sommeillant dans les profondeurs de la Tour. On dit qu'Eligor, ayant libre accès à ce lieu, y séjourne fréquemment sous de multiples formes, prenant plaisir à jouer au jeu des questions avec les personnes rencontrées. Depuis peu des démons veillent à ce que seuls des Melnibonéens visitent

ce lieu. Toute personne d'une autre race se verra attaquer par ceux-ci. En effet nombreux sont les agents du Théocrate, les voleurs avides ou les sorciers indépendants qui se sont infiltrés dans la Tour Changeante pour y voler les secrets de l'antique sorcellerie. Inutile de dire qu'un sorcier peut trouver en ce lieu tous les savoirs jamais découverts par les Melnibonéens...Cependant aucun classement de ces documents n'existe, et depuis des siècles nul n'a réussi à descendre à la base de la Tour ou sont, dit-on, les Tablettes Sacrées donnés par Eligor aux premiers Melnibonéens. La plupart des documents moisissent en fait paisiblement sous des strates de poussière. Les Melnibonéens ont en effet abandonné la sorcellerie depuis longtemps. Toute recherche sera encore plus périlleuse pour un membre de la jeune race. Celui-ci devra tout d'abord sortir du quartier réservé au marchands, se faufiler à travers les rues et enfin descendre dans la Tour Changeante. Dans ce labyrinthe, il lui faudra encore éviter les périls et trouver son aiguille dans cette véritable botte de foin.

Le Temple de Goldar à Menii

Ce temple est bâti au centre du nouveau port de Menii. De forme circulaire, il s'organise autour d'une île artificielle. Les bâtiments du temple occupent toute sa surface. A côté des chapelles vouées à l'adoration du dieu des marchands, plusieurs petits édifices à l'architecture austère attireront certainement l'attention de tout aventurier, voyageur dans l'âme. Le premier d'entre eux se singularise par sa toiture composée d'une charpente de bois rouge supportant des verrières. Ce toit lumineux abrite la plus grande collection de cartes marines et côtières des Jeunes Royaumes. Les courants, les vents, les récifs et les monstres légendaires sont tous portés sur ces cartes. Tout utilisateur de telles cartes bénéficie d'un bonus de 30% à sa compétence Naviguer. Des générations de capitaines, d'explorateurs ont participé à leur perfectionnement. Seuls les capitaines des Cités Pourpres en ont l'usage. Des molosses et des esclaves tarkeshites gardent avec vigilance cette petite construction. De même les capitaines gardent toujours un oeil sur les cartes qui leur sont confiées. Celles-ci sont les garantes de la prospérité de l'île des Cités Pourpres.

Plus agité, le hall des contrats voit les amateurs, les marchands négocier avec les capitaines. C'est ici que se fixent les voyages. Des prêtres de Goldar prennent note de tous contrats, ceux-ci étant répertoriés dans les archives du Hall. Celui-ci contient donc les descriptifs des cargaisons de tous les navires ayant fait voile de Menii ou y ayant accosté. Sous la surveillance d'un novice toute personne peut consulter les documents vieux de plus de quarante ans. Plusieurs capitaines se sont fait une spécialité de chasseur de trésor. Cet endroit leur permet de connaître les riches cargaisons disparues en mer et leur destination.

Le dernier des bâtiments est certainement l'endroit le plus calme et conventionnel. Ses trois étages abritent dans ses salles les livres de bord des capitaines de Menii depuis la construction de cette cité sur les ruines d'une citadelle melnibonéenne. Ces épais volumes révèlent sous leur couverture de cuir craquelée par le sel, les péripéties de mille aventures, décrivent les côtes de terres lointaines, des créatures mystérieuses, des peuples aux moeurs étranges qui seront autant d'invitation au voyage et à l'aventure.

L'Académie Démoniaque de Hwamgaarl

C'est dans ce lieu que sont formés les prêtres guerriers de Pan Tang, les sorciers et les agents dévoués au Théocrate ainsi que les novices du clergé démoniaque de Dharijor. Entouré de huit cercles concentriques de statues hurlantes, ce lieu est vilipendé par tous les prêcheurs de la Loi. A l'époque d'Elric, Theleb K'Aarna fut longtemps le maître en démonologie de cette académie avant de succomber aux charmes de la Reine de Jharkor. Il est relativement facile, même pour un étranger, de suivre les enseignements du moment que cette personne est apte à la sorcellerie et a prouvé son dévouement au Théocrate. Cependant à la fin de la première année les étudiants doivent se vouer à une divinité et lui accorder de la sorte tout droit sur leur âme. Le dernier étudiant de chaque classe est sacrifié lors de ces cérémonies par ses confrères à Chardhros.

La bibliothèque de l'académie est des plus fournies, mais tous les ouvrages présents satisfieraient uniquement les sorciers avides de sang et de puissance. Aucun des milliers de parchemins écrits au sang sur des peaux tannées d'esclaves ne décrit les splendeurs créatrices du Chaos. Seul le côté sombre est présent ; beaucoup d'érudits décrivent d'ailleurs cet endroit comme un Chaos étatisé, s'étant voué à une fin destructrice.

La Bibliothèque de Rumer

La bibliothèque de Rumer est sans conteste la plus ancienne et la plus riche des cités de l'Est, Karlaak, Gorjhan et Rignariom. Située dans les anciens quartiers de Karlaak, elle porte dit-on le dieu du savoir adoré dans les lointains royaumes orientaux. Cette situation géographique, à la frontières des Jeunes Royaumes et lieu de départ des caravanes pour Elwher a été à l'origine de sa création. Elle constitue le plus grand ensemble d'écrits traitant des pays orientaux ou provenant même de ces contrées. Les sujets abordés sont des plus divers : l'histoire de ces royaumes, leur géographie, leur religion et leurs coutumes. A côté de ces documents, la bibliothèque de Rumer compte aussi de multiples tablettes d'argile concernant Ilmiora.

La bibliothèque de Rumer appartient au grand duc de Karlaak, cependant sa direction est confiée à l'un des membres du conseil. Un ancien palais, aujourd'hui quelque peu délabré abrite toutes ces richesses. Une poignée de copistes au service du duc y travaille, toute personne peut y accéder en payant une taxe des plus modestes.

Les Temples des Élémentaires

Les temples des Élémentaires, qu'il s'agisse de Grome, Katakatal, Lassa ou Straasha sont le siège de vastes connaissances. Cependant leurs bibliothèques ne recèlent aucun document d'essence théologique. En effet ces quatre divinités et leurs adorateurs s'accordent sur un point : le refus de l'écriture des connaissances sacrées. Selon eux l'écriture est une invention du Chaos destinée à pervertir le monde, la parole imparfaite trahissant l'univers. Lorsque la Loi l'utilise, elle sert à aliéner les puissances primitives au profit des prêtres désirant réorganiser l'univers selon des principes éronnés. Les connaissances théologiques sont enseignées dans ces cultes uniquement par le langage, chaque disciple devant mémoriser le discours du

maître et en découvrir le sens au contact de son élément.

Par contre les bibliothèques des temples Elémentaires abondent en textes discourant sur l'utilisation des principes fondamentaux par l'homme. Ainsi les Temples de Grome sont réputés pour leurs bibliothèques de plans architecturaux, ceux de Lassa pour leurs oeuvres d'art : chaque temple étant aussi le siège d'enseignement de ces savoirs. Les cultes des Elémentaires sont assez tolérants. Toute personne, elle même tolérante et non affiliée au culte opposé, peut accéder à ces bibliothèques.

Les Temples de la Loi

Les temples de la Loi contiennent tous des bibliothèques plus ou moins fournies. Chacun de ces temples joue un rôle d'académie au sein de la cité et de la région où il est édifié. Les temples de Donblas, dieu de la justice, sont plus des forteresses abritant les ordres chevaleresques protégeant les marches des pays de la Loi. Cependant ces puissantes citadelles sont aussi les résidences des inquisiteurs, des prêtres bourreaux et des chasseurs de sorciers. Les récits des procès, les actes d'accusation, les comptes rendus de chasseur, et les ouvrages discourant des dangers de la sorcellerie abondent dans ces temples. A moins d'être un prêtre de la Loi, nul ne peut accéder à ces bibliothèques.

Les bibliothèques des temples d'Arkyn ont un contenu semblable à celui de la grande bibliothèque d'Iosaz. De grandes différences toutefois les séparent. Tout d'abord la plupart de ces temples du savoir sont d'actifs centres d'étude ouverts à tous pour des sommes modiques. Ensuite toutes les connaissances réunies de ces temples n'égalent pas celles de la grande bibliothèque. Enfin les temples de goldar, à la vocation de places marchandes, recèlent uniquement dans leurs rayonnages des livres de compte, de change, des actes de ventes, de propriété et des taxes collectées pour le clergé.

Les Temples du Chaos

De part la nature du Chaos, aucun de ses temples n'a le moindre point commun. Leurs bibliothèques se présentent sous mille formes, des statues vivantes de Hwamgaarl à la Tour Changeante de Melniboné. Aussi faites preuve de créativité pour ces édifices et leur contenu livresque. La plupart de ces bibliothèques ont une documentation des plus diverses et des plus riches bien que souvent baroque et rarement classée avec soin. L'accès à ces documents dépend fortement du dieu adoré et du pays où est le temple. Ainsi les dévôts fanatiques de Pykaraïd massacreront tout étranger ou fidèle de la Loi, tandis que les temples du Chaos à Argimiliar acceptent toute personne dans leur bibliothèque.

Le Livre de Xèss

Cet ouvrage de grande taille épais de plus de mille pages à été la "bible" des sorciers melnibonéens. Les plus vieux datent de tous premiers siècles de l'empire. La légende raconte que chaque page fut écrite à l'aube par le premier empereur, alors qu'Eligor fuyant les aurores disparaissait, attendant la nuit suivante pour reprendre ses révélations. De nombreuses copies ont été faites au fil des millénaires, cependant avec la décadence la plupart d'entre elles sont entachées d'erreurs et incomplètes. De nombreuses copies ont aussi des pages essentielles arrachées.

Les plus anciennes ont leurs marges noircies par les notes griffonnées par plusieurs générations de sorciers. Certains exemplaires n'ont de valeur que par ces notes. Cependant la chute de l'empire a vu la disparition de la plupart des copies. L'original quant à lui a disparu depuis bien longtemps.

Un exemplaire complet aborde les sujets suivants:

- Connaissance des plantes fondamentales pour la pratique de la sorcellerie, leur utilisation et enfin les moments de l'année où l'on doit les cueillir. Temps d'apprentissage : six mois, gain : plus 2D10% à sa compétence Connaissance des Plantes si le personnage réussit un jet sous 3 x INT. Sinon l'étudiant devra prolonger sa lecture d'un mois à la fin duquel il pourra à nouveau tester sa compréhension.

- L'Essence du Chaos. Cette partie fondamentale détaille la structure de l'univers selon l'approche du Chaos. Le sorcier y découvre les principes fondamentaux de conjuration de puissances étrangères. (Sa lecture demande sept mois à la fin desquels le lecteur gagne 1D2 points d'intelligence et devient sorcier s'il réussit un jet sous 3 x INT. En cas d'échec le personnage est et restera totalement hermétique au grand art. Cependant dans tous les cas il perdra 1D8 points de SAN.

- Les 999 Enfers. Cette partie décrit les multiples plans d'existence soumis à l'influence du Chaos ainsi que ses habitants, démons en tout genre. L'ampleur du sujet limite fréquemment les renseignements sur un plan à un simple paragraphe, voir pire à un seul nom. La lecture et la compréhension de cette encyclopédie des mondes démoniaques demande toute une vie. La perte en SAN est laissée à la discrétion du maître de jeu.

- Les Ducs du Chaos et leurs Chevaliers. Ces pages sont sans aucun doute les plus sulfureuses et les plus recherchées des livres de Xèss. Celles-ci donnent les noms de toute l'aristocratie démoniaque, le pouvoir de chacun de ses membres et enfin les incantations pour les conjurer. La compréhension d'une seule de ces incantations demandent plus d'un an de travail acharné. Le sorcier devra encore réussir un jet sous son INT pure pour être à même de pratiquer correctement cette invocation. Réussi ou non le sorcier perdra 2D8 points de SAN.

Les Pierres Noires

Gravées par les prêtres de Kakatal à l'aide de griffes de dragon sur des plaques polies de pierre de feu, celles-ci enseignent les rituels d'incantation des salamandres. Leur apprentissage demande 1D4 mois, un jet sous 5 x INT sanctionne la réussite ou l'échec de l'entreprise.

Chaque temple de Kakatal possède une Pierre Noire. Celle-ci repose souvent dans le plus grand brasier du temple, bien à l'abri des mains impies.

Des Démons Mineurs et de leur Conjuraton

Ce livre, dans ses versions intégrales, détaillent les rituels d'invocation et de lien des six types fondamentaux de créatures démoniaques. Rares sont cependant les copies complètes. La plupart des maîtres sorciers ont préféré divisé en six volumes cet ouvrage, contrôlant ainsi plus facilement leurs apprentis dans le grand Art.

La lecture et l'apprentissage des rituels pour une famille de démon demande 1D4 + 2 mois. Le sorcier devra encore réussir un jet sous 5 x INT à la fin de cette période. En cas d'échec, l'infortuné sorcier doit recommencer son travail.

Guide des Poisons

Les Assassins Bleus sont à l'origine du Guide des Poisons. Cette société secrète vieille de plusieurs siècles a toujours été le bras vengeur de la Loi dans les Jeunes Royaumes. Agissant dans l'ombre par le meurtre et le poison, les assassins ont été les ennemis déclarés de l'empire melnibonéen. Maintenant ils luttent contre les puissances montantes du Chaos, comme Pan Tang, Dharijor ou Pikarayd

Depuis tous ces siècles les assassins ont étudié pratiquement chaque plante, chaque serpent, araignées et scorpions. Au fil des ans ces connaissances expérimentales ont été rassemblées en cinq volumes épais chacun de plusieurs centaines de pages. Chacun d'eux correspond à l'une des classes de poison. La lecture d'un de ces livres demande cinq mois. Pour en tirer tout le bénéfice le personnage devra réussir un jet sous 4 x INT. En cas de réussite, le lecteur maîtrise la fabrication et l'emploi de cette classe de poison, ce qui signifie l'augmentation de la compétence du personnage à la limite de la classe suivante. Cependant on ne peut bénéficier d'un ouvrage sur une classe si on maîtrise déjà les classes précédentes. En effet toutes ces connaissances étant liées, l'ignorance de principes fondamentaux rend vaine une telle démarche. Inutile de préciser que ces volumes sont dans les lieux les plus sûrs des citadelles des Assassins Bleus. Ceux-ci d'ailleurs déploient une grande énergie pour récupérer ces livres s'ils tombent dans des mains indésirables.

Le Cristal de l'Aube

Cette pierre se présente comme une petite pyramide à quatre faces taillée dans un cristal de roche particulièrement limpide. A chaque lever du soleil, le Cristal de l'Aube scintille puis dégage brièvement une aura. Ce cristal a été dit-on donné par Donblas à Aubec de Malador. Cette pierre possède un POU de 20 et agit comme une vertu de savoir. Ce cristal contient surtout la formule qui permet de conjurer les Seigneurs de la Loi. Tout prêtre ou agent de la Loi qui réussit un jet sous son Elan en maintenant ce cristal sur son front découvre et mémorise le rituel.

Cependant pour le plus grand malheur des adorateurs de la Loi, cette pierre a disparu depuis des siècles, nul ne sait où la localiser si elle existe encore. Son existence est tombé dans l'oubli générale, seuls quelques érudits s'en souviennent encore.

Le Tambour de Roofrak

Le Tambour de Roofrak se présente comme un objet des plus communs réalisé dans un bois noirci par les siècles et couvert d'une peau craquelée par l'âge. Cependant un œil avisé peut y remarquer des runes à peine plus sombres que le bois du tambour. Leur étude permet de découvrir l'incantation permettant de conjurer le Seigneur des Loups et des Chiens. Son étude demande une année entière à la fin de laquelle le sorcier connaîtra les rythmes et le sens de l'invocation s'il réussit un jet sous son INT x 2. Le sorcier perdra dans ces recherches 1D8 points de SAN.

Les Mille Vertus

Cet ouvrage existe seulement à moins de dix exemplaires. Chaque cathédrale de la Loi en possède un. Généralement ces li-

vres ne sont pas conservés dans les bibliothèques mais dans des cryptes protégées par des vertus, des gardes humains et de nombreux pièges mécaniques dus au génie technique des prêtres de la Loi. Seuls les prêtres et les agents de la Loi y ont accès.

Ce livre contient une série de contes apparemment anodins. Cependant chacun d'entre eux présente déguisé sous un simple récit les ultimes enseignements de la Loi. C'est en méditant longuement sur ses contes qu'une personne peut invoquer une vertu. Pour découvrir ces vérités l'étudiant doit passer pour chaque type de vertu six mois dans un endroit calme et retiré, méditant sur ces contes. S'il réussit un jet sous son INT+POU, il est à même d'invoquer un type de vertu et regagne 1D10 points de SAN.

Remarques sur les Livres

Les pertes de SAN indiquées pour certains volumes sont automatiques, il est inutile de tester la SAN.

De nombreuses copies existent pour la plupart de ces ouvrages. Cependant celles-ci souffrent fréquemment de défauts : retranscription erronée, partie ommise ou censurée...suivant les valeurs de ces copies, réduisez les chances de réussite des sorciers. Ainsi une mauvaise copie fait, par exemple, passer le test de 3 x INT à 2 x INT ou INT pure. C'est au maître de jeu de déterminer ces nouvelles valeurs. Un critique réussi lors de ces tests fait gagner au sorcier un point d'INT, ses études particulièrement réussies lui ont permis d'aiguiser son intelligence. Par contre, une maladresse peut, selon la gravité du sujet étudié, provoquer la mort du sorcier, des pertes de point de POU, d'INT ou tout autre désagrément que vous trouvez adapté à la situation. En effet la compréhension d'invocations demandent non seulement de lire ces ouvrages mais exige aussi des expériences nouvelles pour le sorcier, comme l'ingestion de drogues qui peuvent à la suite d'un mauvais dosage s'avérer fatale.

Ces ouvrages permettent à un sorcier l'apprentissage de nouvelles conjurations, mais pour cela il doit posséder suffisamment de POU et d'INT et d'être du rang requis. Ainsi le Tambour de Roofrak ne sera d'aucune utilité à un sorcier du premier rang. Les limitations de rang s'imposent toujours au sorcier, le livre de Xèss ne permet pas à un sorcier du premier rang de conjurer tous les démons, par contre un sorcier venant de passer à 36 points de POU peut apprendre grâce à lui les rituels d'invocations d'un type de démon.

Continuez vos aventures dans les Jeunes
Royaumes avec le prochain supplément
pour

Stormbringer

Le Loup Blanc

UN SUPPLÉMENT POUR

Stormbringer

Approuvé par Michael Moorcock

LE VOLEUR D'AMES

La peur dévore le cœur des habitants de Bakshaan, les flammes ravagent le château du marchand Nykorn. Une fois de plus, le loup blanc a laissé sa marque. Une femme, Freyda Nykorn, a juré de venger la mort de son père. Engagés dans cette quête du sang, les aventuriers devront partir en chasse, à la poursuite du loup blanc, Elric de Melniboné.

Longue sera la traque, depuis Bakshaan jusqu'aux confins du Désert des Soupis à Karlaak. Ils devront traverser la forêt de Troos, le royaume d'Org et les ruelles nauséabondes de Nadsokor.

Dans ce nouveau supplément pour *Stormbringer*, vous trouverez, accompagnant la plus vaste campagne jamais réalisée pour ce jeu, la liste exhaustive des manuscrits et des autres savoirs recherchés par les sorciers et prêtres des Jeunes Royaumes. Attention, la chasse va commencer! La trace est encore rouge, votre destin vous attend à côté d'Elric et de son épée Stormbringer.



ISBN 2-906897-07-8

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Stormbringer* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



PRIX : 128 F