

Stormbringer

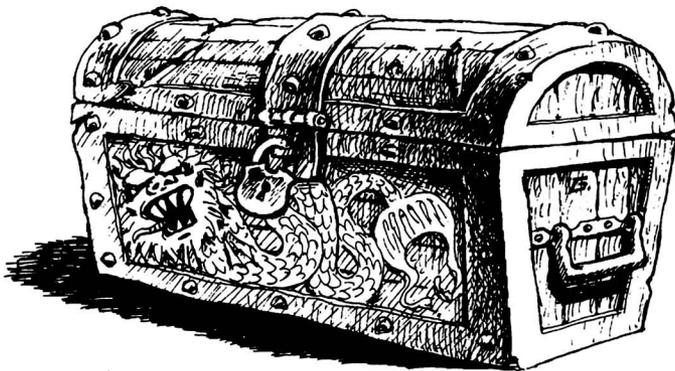
LES SEIGNEURS DES MERS

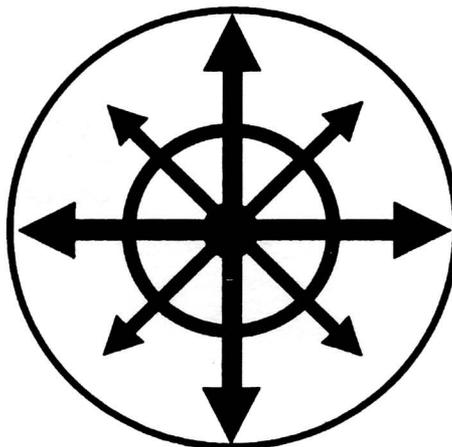
BEHRENDT - HAGGER - MORRISON - UTANO - WATTS



Les Seigneurs des Mers

**Une découverte pleine de profit de l'île des
marchands**





" ... alors que l'Empire de Lumière s'enfonçait dans le déclin et se perdait dans ses rêveries, une autre île gagna en puissance pour prendre sa place. Mais, alors que Melniboné avait régné sur le monde par la force et la sorcellerie, les princes marchands et les seigneurs des mers des Cités Pourpres utilisèrent le pouvoir de l'argent afin d'asseoir leur domination..."

-Les Chroniques de l'Épée Noire





Les Seigneurs des Mers

Fred Behrendt
Nick Hagger
Mark Morrison
Anthony Utano
Richard Watts

Illustration de Couverture **ALAIN GASSNER**
Illustrations Intérieures **GUSTAF BJORKSTEN,**
ALAIN GASSNER et **JOHN T. SNYDER**
Cartes **GUSTAF BJORKSTEN, IAN HARRISON** et **KON HERISTANIDIS**
Plan du Vaisseau **GUSTAF BJORKSTEN**
Traduction **MARC J. GAZO**
Production **ERIC SIMON**



Ont testé ce supplément : Gustaf Bjorksten, Brad Ellis,
Nick Hagger, Malcolm Neil, Michaela Olsen, Tony
Parker, Darren Watson, Richard Watts.

Remerciements : Richard Markette, Dean Scully, Lloyd
Brady, Penelope Love.



Ce livre est basé sur les personnages et romans de Michael Moorcock, avec son autorisation.

Sea Kings of the Purple Towns, copyright 1992 par Chaosium Inc. Tous droits réservés.
Edité en français par Oriflam SARL, titre et marque déposés 132 rue de Marly, 57 158
Montigny les Metz avec l'accord de Chaosium sous le titre les Seigneurs des Mers.

Tous droits réservés.

Ce supplément a été conçu pour être utilisé avec le jeu Stormbringer, Chaosium INC
tous droits réservés édité par Oriflam SARL avec l'accord de Chaosium.

Traitement des disquettes en photocomposition : Scanlor.

Imprimé en Italie.

SOMMAIRE

DONNEES DE BASE

INTRODUCTION	7
<i>par Mark Morrison et Anthony Utano</i>	
Carte de l'Île des Cités Pourpres	6
L'ÎLE DES CITÉS POURPRES	8
<i>par Mark Morrison, Anthony Utano, et Richard Watts</i>	
Histoire	8
Les Cités Pourpres	13
Carte de Menii	13
Carte d'Utkel	15
Carte de Kariss	15
Carte de la Citadelle du Soir	16
L'Île	16
LES CITADINS POURPRES	19
<i>par Mark Morrison, Anthony Utano, et Richard Watts</i>	
Culture & Société	19
La Flotte	23
Création de Personnages Issus des Cités Pourpres	26
Nouvelles Armes, Nouvelle Armure	27
Nouvelles Compétences	31
LES EGLISES DE L'ÎLE	33
<i>par Richard Watts</i>	
L'Eglise de l'Air	33
L'Eglise de l'Eau	35
L'Eglise de l'Or	38
LES OCÉANS DES JEUNES ROYAUMES	41
<i>par Richard Watts</i>	
Rencontres Maritimes	43
Histoires de Loups de Mers Bien Salées	46
RENCONTRES SUR L'ÎLE	49
<i>par Mark Morrison</i>	
Table sur l'Île	50
Table en Cité	51
Rumeurs Portuaires	53
DIGEST DES CITÉS POURPRES	55
<i>par Nick Hagger, Mark Morrison, et Richard Watts</i>	

Personnalités Eminentes	55
Les Marchands	56
Les Prêtres	58
Les Agents	60
Les Seigneurs des Mers	62
Les Guerriers	63
Le Peuple Insulaire	64
Les Equipages de Vaisseau	64
Les Citadins Pourpres	66
Les Animaux	67
Les Monstres Marins	68

AVENTURES

BRAS DE FER	70
<i>par Nick Hagger</i>	
Au Bras de Fer	71
Événements	76
La Grande Épreuve de Force	79
LES SOEURS DU CHAOS	81
<i>par Fred Behrendt</i>	
Menii	85
Uhaio	89
Trépasaz	90
Cadsandria	92
Retour à Menii	96
LA FORTERESSE IMPIE	98
<i>par Nick Hagger</i>	
Le Bouclier du Désert	98
La Forteresse Impie	101
Yeshpotoom-Kahlai	106
La Tempête du Désert	109
KARISS EN FEU	117
<i>par Fred Behrendt</i>	
L'Arrivée des Pillards	118
Au Temple de l'Air	122
Le Lassahar	124
Sauvetage et Ruines	125

Ile des Cités Pourpres



INTRODUCTION

Entre le Vieil Océan et l'Océan Oriental se trouve l'Île des Cités Pourpres. Ceux qui se rendent sur l'île peuvent y contempler la munificence de ses bâtiments, la splendeur de ses marchés, et l'amitié de ses habitants. Rares sont ceux qui parviennent à discerner les courants sous-jacents, les transactions impures, et la politique qui menacent de lacérer la sérénité apparente de l'île.

Chaque jour, des douzaines de vaisseaux gagnent les ports de l'île, déversant leur content de marchands et de marchandises en provenance de tous les Jeunes Royaumes et d'au-delà. Cette vie maritime s'avère vitale pour le peuple des Cités Pourpres. Sans elle, les comptoirs marchands s'effondreraient en l'espace d'une seule nuit. Les Seigneurs des Mers, ces dirigeants tranquilles et séculaires de la contrée, surveillent paisiblement leurs intérêts depuis des parties plus reculées de l'île. Certains se sentent désarmés devant la montée de la puissance des marchands. D'autres abandonnent leur contrôle des événements avec bonheur, se satisfaisant de voir que la sécurité de leurs terres est assurée. Après tout ils sont les Seigneurs des Mers, et la marine et ses marins sont à eux.

L'Île des Cités Pourpres est le refuge des aventuriers, un port sûr où il s'avère possible de compter son argent et de préparer ses futurs exploits audacieux. C'est un endroit idéal pour les campagnes des maîtres du jeu. L'île se situe littéralement au centre du monde, si bien que des navires à destination de toutes les nations existantes quittent les ports des Cités Pourpres.

QUELLE EST L'EPOQUE DE L'ACTION ?

Les événements contés dans ce recueil de scénarios se produisent avant la chute d'Imrryr. Les suppléments pour Stormbringer intitulés Les Sorciers de Pan Tang et Périls dans les Jeunes Royaumes se déroulent dans le même cadre. Melniboné, notre prochain supplément pour Stormbringer, se termine par le sacre d'Elic, et débute ainsi sa saga. Pour l'instant, Elic n'est qu'un jeune homme et les Jeunes Royaumes ne suivent pas encore le cours de son destin, pas plus qu'ils n'ont goûté au contact de sa lame noire et buveuse d'âmes.

DONNEES DE BASE

Les six premiers chapitres de ce livre fournissent des informations qui portent sur le cadre même de l'île.

L'ÎLE DES CITES POURPRES traite du passé de l'île, de sa géographie, de sa faune, et des Cités Pourpres elles mêmes.

LES CITADINS POURPRES présente le peuple, sa culture, sa société, sa politique, et bien davantage. Ce chapitre comprend un système de création de personnages originaires des Cités Pourpres

plus détaillé que celui offert dans le jeu Stormbringer.

LES EGLISES DE L'ÎLE disserte sur les trois religions principales des Cités Pourpres: les cultes de l'air, de l'eau, et de l'argent.

LES OCEANS DES JEUNES ROYAUMES fournit quelques renseignements sur les mers du monde, et comporte une table des rencontres maritimes à utiliser lors des voyages en mer.

RENCONTRES SUR L'ÎLE procure des tables de rencontres supplémentaires pour les villes et la campagne des Cités Pourpres, ainsi que des dizaines d'idées de début de scénario.

Le DIGEST DES CITES POURPRES donne les caractéristiques de personnes ou de monstres qu'il est possible de croiser sur l'île ou dans les eaux avoisinantes. Elles complètent ainsi les tables de rencontres, les scénarios, et les campagnes à venir.

LES AVENTURES

Rares sont ceux qui envisageraient de mettre en scène quelques aventures sur l'Île. Pourtant, les machinations des diverses factions et l'héritage ancestral des habitants melnibonéens peuvent la rendre aussi dangereuse que le plus profond des marécages hantés des Pays du Silence.

Quatre scénarios vous sont proposés.

Le premier se nomme BRAS DE FER et place les aventuriers dans la fonction de gérants de taverne. Il est recommandé de l'utiliser comme départ d'une campagne centrée sur les Cités Pourpres. La propriétaire de la taverne pourra être une amie que les personnages se seront faite au cours d'une aventure précédente. Une petite indication: elle sait se servir d'une arme à feu.

LES SOEURS DU CHAOS est un scénario axé sur un voyage qui confronte les personnages à une compagnie commerciale éprise de soupçons.

LA FORTERESSE IMPIE se trouve dans une enclave du Chaos située à l'est de l'Île. Là, les aventuriers prennent part à un siège, assistent à des hauts faits héroïques et déloyaux, et apprennent (peut-être) que le Chaos est vraiment beau.

KARISS EN FEU est le dernier scénario. Il met en scène une nuit de feu et de sang, l'impatience de voir la puissance des Seigneurs des Mers se briser poussant les marchands à provoquer une invasion de l'Île par les Pan Tangiens.

Grâce à ces scénarios, les aventuriers seront amenés à connaître les Cités Pourpres, à apprendre leurs secrets, à conclure des alliances avec les habitants du pays, et peut-être même à apprendre à aimer cette contrée. Avec un peu de chance ils feront quelques affaires profitables au passage. Comme disent les prêtres de Goldar : "si cela ne peut être acheté à Menii, alors cela n'existe pas, tout simplement". Bienvenue dans les Cités Pourpres.

L'ILE DES CITES POURPRES

Ce chapitre présente une description du passé et du présent de l'Île. La première partie, intitulée Histoire, donne tous les détails de l'histoire des habitants, en partant des débuts pré-humains pour atteindre la chute finale de l'humanité. Les Cités Pourpres donnent les cartes et les descriptions des quatre villes principales. L'Île propose un aperçu de l'Île dans son ensemble et traite de sa géographie, de sa flore, et de sa faune.

L' HISTOIRE

Les ports profonds et naturels de l'île, ainsi que son plaisant climat et sa situation centrale, ont fait que ce territoire est depuis longtemps convoité par toutes les nations maritimes. Au cours de son histoire, trois races se sont établies sur l'île, et de nombreuses autres l'ont désirée.

L'HISTOIRE ANCIENNE

Les premiers habitants de l'île formaient la race mystérieuse qui érigea la prodigieuse Citadelle du Soir. Ils n'ont rien laissé de leur culture ni d'eux-mêmes, hormis les halls remplis d'échos de leur immense tombeau. Leur mort solitaire et mystérieuse continue de hanter l'île.

Après le trépas des Constructeurs de la Citadelle, l'Île resta inhabitée jusqu'à l'arrivée de l'Empire de Lumière. Les Melnibonéens en firent une base navale à l'usage de leur Flotte Océanique Orientale, et de relais servant d'étape sur la voie maritime menant à Imrryr. Les vaisseaux melnibonéens s'élançaient des ports admirables de l'Île pour gagner le continent barbare du sud, les terres tempérés du nord-est, ou encore contourner la côte du Désert des Larmes et poursuivre jusqu'aux lointains royaumes orientaux.

L'agréable climat nordique s'avérait semblable à celui de la patrie des Melnibonéens. L'intérieur des terres offrait des chasses intéressantes, et les montagnes centrales rompaient avec le décor offert par les collines d'Imrryr. Nombre de familles nobles vinrent élire domicile sur l'île. En ce temps-là, l'île se couvrait de bois d'arbres élancés et haut comme des tours. Leur feuillage violet et majestueux laissaient percer une douce lumière, couleur lavande. Des cités melnibonéennes furent dressées au milieu de ces arbres, en harmonie avec la forêt. Les murs de pierre s'ornaient de tons lilas ou pastels.

L'un des empereurs melnibonéens s'enticha tant de l'île qu'il y fit édifier son palais et transporter le Trône de Rubis depuis Imrryr. Cette décision scandalisa la cour, mais cette situation ne dura pas. Comme le Trône de Rubis était mis en place à bout de corde, il bascula en avant et écrasa l'empereur sous son poids. Les dieux avaient parlé, aussi le siège du pouvoir fut-il renvoyé sur sa terre natale. Et c'est là qu'il demeure depuis maintenant 8 000 ans.

Les Melnibonéens emmenèrent leurs esclaves humains avec eux.

Ceux-ci reçurent le droit d'établir de petits villages de pêche le long de la côte, et d'approvisionner les tables de leurs maîtres en nourriture. Au bout de quelques générations, ils devinrent les véritables premiers autochtones de l'Île. Les habitants humains actuels en descendent.

LES REBELLIONS

Il y a un millier d'années de cela, les terribles guerres qui opposèrent les Seigneurs Dharzis à l'Empire de Lumière laissèrent ce dernier dans un état pitoyable, si bien qu'un grand nombre de Melnibonéens regagna la sécurité des murs d'Imrryr. Ils maintinrent une loi affaiblie sur les terres de leur royaume, lequel avait perdu sa grandeur d'antan.

Le contrôle qu'ils exerçaient sur l'île commença à se fissurer lorsqu'un groupe d'esclaves parvint à gagner sa liberté. Ceux-ci prirent la fuite en s'emparant d'un certain nombre de vaisseaux melnibonéens dont la petite taille n'entravait en rien la grande vitesse. Leur chef se nommait Salkan, et il devait devenir l'un des célèbres Rois Flibustiers. Ils se mirent alors à piller les villes et villages côtiers de la partie sud du continent et, lorsque cela s'avérait possible, à recruter parmi les esclaves encore soumis. Finalement, on vint à les connaître sous le nom des rois flibustiers. Ils formèrent une flotte de vaisseaux capable de piller rapidement et de capturer les vaisseaux marchands en provenance de Lormyr ou de l'Empire de Lumière. Ils opéraient à partir d'une base secrète, située sur la côte sud de l'île, sous le nez même de la marine melnibonéenne.

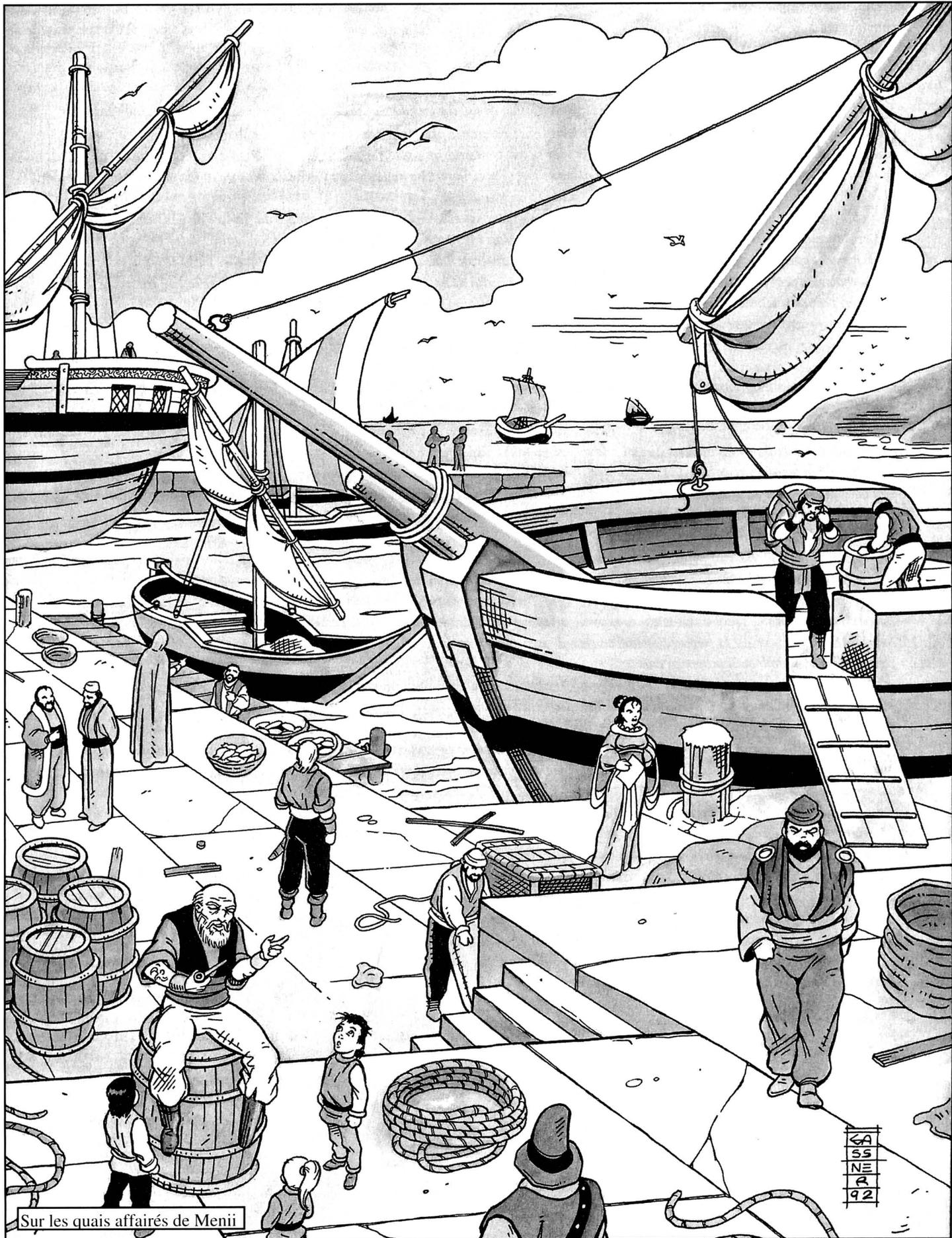
Il y a quatre cents ans de cela, le fait que Lormyr parvint à se libérer toute seule de ses suzerains melnibonéens inspira une vague de soulèvements de par tous les Jeunes Royaumes. L'arrivée d'un contingent de Chevaliers de la Loi lormyriens embrasa le feu de la rébellion qui couvrait sur l'Île des Cités Pourpres.

La révolte réussit grâce à l'appui constant de Lormyr, ainsi que celui de Salkan et de ses compagnons, les rois flibustiers. Les Melnibonéens se virent forcer d'abandonner l'île, n'emportant que le minimum dans leur voyage de retour vers Imrryr. Derrière eux, les peuples nouvellement devenus indépendants saccagèrent et incendièrent les magnifiques tours de leurs oppresseurs.

Les Lormyriens avaient soutenu la rébellion de l'île pour leur propre profit. Le peuple des Cités Pourpres s'en rendirent vite compte. Visiblement, les Sudistes désiraient tout bonnement incorporer l'Île à leur propre empire grandissant. Refusant d'avoir destitué leurs suzerains pour le bénéfice d'un autre groupe, les insulaires se rallièrent autour des rois flibustiers et s'opposèrent aux Lormyriens.

La guerre fut brève et montra à chaque camp que nul ne s'en sortirait sans subir de lourdes pertes. Ce fut la raison qui l'emporta, si bien que les rois flibustiers, le peuple de l'Île, et les capitaines lormyriens signèrent un traité. Le contrôle de l'Île revint à ses habitants, en échange de quoi l'Eglise de Lormyr obtint la permission d'implanter son culte des Dieux de la Loi.

Si certains pirates cessèrent de s'adonner aux rapines, la plupart des



Sur les quais affairés de Menii

55
NE
R
92

Le Terrible Avertissement du Dieu Doré

Les érudits se sont souvent demandé quels mots l'Elu de Goldar prononça lors du Conseil des Huit, lorsque notre île se détourna de son sentier guerrier pour parcourir celui de la paix. Des mots assez puissants pour faire rengainer leurs épées aux guerriers, et les obliger à renoncer à une longue habitude consistant à obtenir tout ce qu'ils désiraient par la force. Des mots qui soudèrent un groupe de boucaniers disparate pour les constituer en gouvernement uni et pacifique. Des mots fort persuasifs, car ce n'est pas pour rien que l'on dit des Prêtres du Dieu du Négoce et du Profit qu'ils ont la langue dorée.

Il semble que nous ayons perdu ces mots, à moins qu'ils ne résident sous les voûtes les plus profondes du Temple de Goldar. Les prêtres de l'argent ont toujours placé leur bien-être au-dessus des richesses infinies qui consistent à éduquer l'humanité. Si ces prêtres ont effectivement trouvé un tel parchemin tombant en poussière et enfermé dans l'obscurité, il est probable que les mots de l'Elu restent à tout jamais dans cet endroit. Ils ne suscitent d'autre intérêt que celui de la poussière qui s'y dépose, et notre intellect se trouve appauvri par leur absence égoïste.

Les huit hommes du conseil les entendirent, mais ils les tinrent secrets, si bien que seule la disposition de leurs os, dispersés dans huit cryptes ténébreuses, épellent ces paroles. Comme le mystère déroutant qui entoure Ma-ha-kil-agra nous l'a si bien appris, nul de garde mieux ses secrets qu'un mort.

Ainsi n'avons-nous d'autre solution que de nous en remettre aux spéculations des érudits. J'ai deux hypothèses à vous proposer. La première n'est pas nouvelle, et fut probablement le mieux exprimée dans le traité de Brujai intitulé "L'Offre Dorée de Goldar". Pour paraphraser Brujai, l'Elu démontra aux huit pirates qu'ils deviendraient fort riches s'ils choisissaient de s'orienter vers le commerce au lieu de continuer à inciter les nations du sud à la guerre ; cela les dispenserait en outre du risque de perdre la vie ou un membre, événement inhérent à la piraterie. L'Elu leur offrit un vin riche et doré que les hommes burent avec avidité.

Ma deuxième théorie vient agrémente le débat de sa nouveauté. Je ne l'ai en effet obtenue que récemment, auprès d'un sage que j'ai rencontré lors de mon séjour dans le Désert des Soupirs. Elle me perturbe grandement. La connaissance nous arme contre les ténèbres, et la portée en est effectivement fort sombre.

Le sage était aveugle. Il avait perdu la vue à force de fixer le soleil du regard. Sa dernière vision fut celle d'une vaste flaque dorée. Une pointe de lumière blanche tenait le centre de cette sphère, et huit taches sombres occupaient chacun des points cardinaux. Le diagramme que j'ai tracé ci-dessous montre que cette configuration ressemble à un certain Signe des plus terribles.

Cette vision fut accompagnée de mots que le sage accepta de me répéter. Je suis à présent persuadé que sa vision constitue une fenêtre ouverte sur le temps et sur la fameuse assemblée. Je suis également convaincu que la lumière blanche figurait l'Elu, entouré des huit pirates. Voici les mots qu'il prononça :

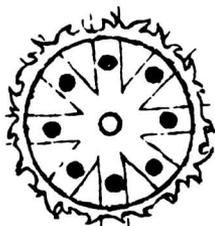
"Car si vous refusez, votre cupidité et vos guerres pourraient bien finir par raser un empire puissant, pavant le chemin pour une force bien plus sombre et, ce faisant, provoquant la chute ultime du monde."

Une fois ces paroles proférées, le motif lumineux se modifia. Les points noirs s'illuminèrent jusqu'à en devenir violets, de même que la pointe blanche. Ils décrivirent des cercles et prirent la forme d'un motif central composé de trois points et surmonté de deux autres points sur chacun de ses trois côtés. Comme le montre mon diagramme, cette configuration est celle de trois triangles imbriqués de façon harmonieuse.

En obéissant au décret de l'Elu, les huit rois flibustiers se détournèrent des dissensions et du Chaos qui agitaient leur façon d'agir, et acceptèrent un neuvième membre dans leurs rangs. Leur nouveau sentier de paix embrassa les rigueurs de la Loi, et les pirates devinrent des Seigneurs des Mers. Du moins, c'est ce que j'ai déduit des propos du prophète, et je crois qu'il s'agit là de la vérité.

Voici donc la cause de mes craintes. Je suis sûr que vous avez entendu les rumeurs que j'ai moi-même entendues sur les marchés et dans les tavernes. Vous avez dû entendre dire que les descendants de ces huit rois flibustiers, nos Seigneurs des Mers en exercice, complotaient la perte d'un empire puissant, un empire qui apposa sa marque sur notre Ile et qui mena nos aïeux sur ses rivages vermillons et verdoyants : l'Empire de Lumière, lequel s'est affaibli depuis lors.

Je vous demande, non, je vous dis que le prix à payer pour oser défier l'avertissement passé de l'Elu est bien trop élevé. Pourquoi, sinon, la vision du prophète nous l'aurait-il ramené en cette époque ?



Rempli de crainte pour chacun de nous,

Heston Plumacérée

autres continuèrent à mener leur existence dangereuse. Comme ils incarnaient les chefs militaires et les héros de l'île, leur classe devint la nouvelle noblesse. Afin de régler leurs querelles intestines, ils divisèrent l'île en huit comtés, et les huit rois flibustiers les plus puissants reçurent le titre de Comte. Ces frontières sont toujours les mêmes aujourd'hui.

L'ESSOR DES CITÉS POURPRES

Les cités melnibonéennes détruites furent démantelées et les pierres pourpres convoyées afin de servir de matériau de construction à des villes plus jeunes et plus humaines. Ainsi naquirent les Cités Pourpres, et leurs citoyens devinrent-ils les Citadins Pourpres. La première cité de l'île se nommait Kariss. Les pirates pouvaient enfin cesser de se cacher et vivre en véritables rois.

Les somptueuses forêts acajous furent coupées afin d'en faire des terres agraires, les arbres servirent de quilles et de mâts. En l'espace d'un siècle, les forêts ne constituèrent plus qu'une dizaine de petits bois éparpillés sur les propriétés des nobles.

La nouvelle Eglise de Goldar prononça des sermons qui établissaient le caractère sacré du négoce, grâce auquel tout homme pouvait devenir roi à force de perspicacité. Ces mots attisèrent l'enthousiasme des Citadins Pourpres, car s'ils n'avaient pas l'habitude de disposer du contrôle de leur propre destinée, ils n'en désiraient pas moins en tirer avantage. Certains partirent en pèlerinage commercial afin de trouver de nouveaux marchés pour le bois et les produits de l'île.

Le zèle dont Farinas Clairvoyant, un converti, fit preuve fut récompensé lorsqu'il découvrit des royaumes orientaux auparavant inconnus. Un certain nombre de familles commença à commercer avec ces terres lointaines tout en gardant jalousement le secret de leurs routes maritimes. Les marchandises exotiques étaient d'une rareté suffisante pour rendre leurs vendeurs riches, surtout ceux qui osaient vendre les marchandises orientales en Imrryr. Ils formèrent le cœur de la nouvelle classe commerçante, laquelle devait contribuer au développement de l'île. Ils fondèrent une nouvelle ville afin de fêter leur richesse et lui donnèrent le nom d'Utkel, la première femme de Farinas qui était morte des suites d'une maladie contractée lors de ce premier voyage effrayant vers l'Orient. Utkel s'agrandit rapidement et devint un centre de production et de négoce. Dans les années qui suivirent, ces routes commerciales orientales furent perdues, car Farinas en emporta le secret dans sa tombe. Cependant, les fondations de la richesse de l'île avaient déjà été jetées.

Les cultes de Lassa et de Straasha, que les Melnibonéens avaient importés, continuèrent d'attirer des adeptes. Les familles nobles se concentrèrent sur la Dame de l'Air et les pêcheurs sur le Seigneur de l'Eau, au culte plus simple. C'est avec à-propos qu'un splendide temple de l'air fut édifié à Kariss, siège du pouvoir des nobles, et qu'un temple de l'eau fut fondé en Utkel, là où les marins se faisaient plus nombreux.

La pratique de ces deux cultes gagna plus particulièrement en popularité lorsqu'Emilia, une puissante Prêtresse des élémentaires, anéantit le terrifiant Trk'rhld, un démon vindicatif de l'air et des brumes. Depuis la destruction du démon, les vents et les eaux qui entourent l'île semblent avoir été bénis.

Les rois flibustiers continuèrent de mener leurs raids tandis que les marchands renforçaient leur richesse par des moyens moins violents. Le Conseil des Huit vit le jour, composé des Comtes de chacune des provinces. La cité de Kariss devint la capitale de l'île.

LES EPREUVES DE FORCE

Les pillards de Dorel imposèrent à l'île indépendante une nouvelle épreuve de force. Ils accostèrent à l'est, rasèrent plusieurs villages

côtiers, puis firent route vers le nord. Ils eurent le temps de ravager les terres agraires du nord avant de faire face au mercenaire Darit Lame-d'Acier et à ses hommes. Bien qu'en nombre largement inférieur, Darit usa de ruse, parvenant ainsi à attirer l'armée dorelite dans les Montagnes Centrales. Là, il la prit au piège et l'extermina. La passe qui traverse les monts porte toujours le nom de Darit. Entre-temps, les rois flibustiers avaient capturé la flotte des pillards, laquelle mouillait sans grande garde au port de Temoraz. L'île recouvra sa sûreté.

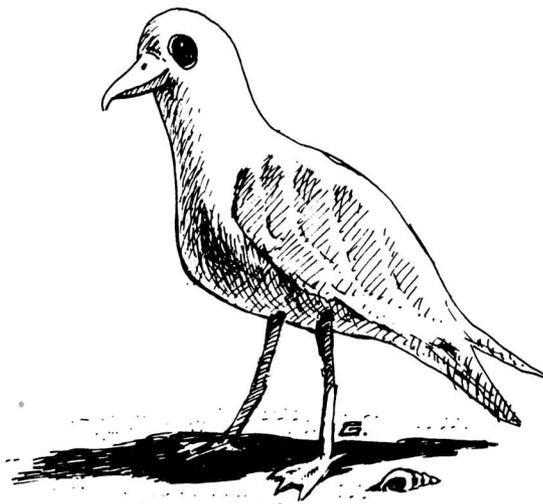
Lorsque Lormyr entama son lent déclin, la vie devint plus incertaine dans les mers du sud. De nouvelles nations émergeaient, et les marchés dont les Lormyriens avaient détenu le monopole s'ouvraient à tous. Profitant de la confusion, les rois flibustiers se mirent à piller les terres voisines de façon intensive. Cela souleva des objections au sein des salles du Conseil. Les familles marchandes tentèrent d'obliger les rois flibustiers à se soumettre afin de pouvoir poursuivre leurs activités commerciales en toute sécurité.

Les visites répétées des ambassadeurs d'Argimiliar, de Filkhar, et de Lormyr restèrent sans effet sur les pirates impénitents. La guerre se fit imminente, non pas une simple guerre entre nations, mais une guerre civile. Les marchands de l'île entendaient avoir leur mot à dire en la matière, et ils reçurent un soutien international.

Les médiateurs vilmiriens convainquirent les deux camps de participer à une assemblée, et un changement eut lieu à l'abri des portes fermées. Nul ne parla jamais de ce qui se passa, mais par la suite, les rois flibustiers cessèrent pratiquement de conduire leurs raids, et le conseil s'enrichit d'un neuvième membre, l'Elu de Goldar. La menace de guerre s'évanouit.

LE REGNE DES SEIGNEURS DES MERS

Les quelques années qui suivirent virent nombre des rois flibustiers s'investir dans des activités mercantiles et en obtenir de coquets dividendes. Certains envoyèrent leurs fils s'occuper des vaisseaux commerciaux, si bien que l'Eglise de Goldar se développa rapidement. Leurs flottes de guerre demeurèrent intactes, mais reçurent le nouveau rôle de marine officielle de l'île. Non seulement les navires durent garder les eaux de l'île, mais encore ils durent servir d'escorte aux marchands.



Cette réforme valut un nouveau nom aux rois flibustiers, un nom au prestige plus imposant : les Seigneurs des Mers. Leur position de noblesse insulaire fut confirmée, aussi agrandirent-ils leurs propriétés en même temps que leur trésorerie personnelle.

C'est ainsi que l'Ile des Cités Pourpres gagna en puissance et en importance. Des marchands en provenance de toutes les nations affluèrent sur les marchés de l'île, lesquels occupaient une position centrale et dispensaient des marchandises d'une plus grande variété. Les vaisseaux des Melnibonéens quittaient rarement leur Cité Qui Rêve à présent, tandis que ceux des Cités Pourpres sillonnaient tous les Jeunes Royaumes.

Au sein du Conseil, les marchands firent pression pour que le siège du pouvoir fût transféré de Kariss en Utkel. Les seigneurs des mers refusèrent. Ils finirent par trouver un compromis en choisissant une nouvelle capitale, de sorte que la vieille ville de Menii se vit restaurer pour devenir une cité moderne. Les marchands rusés la choisirent comme site de construction d'un énorme temple consacré à Goldar, taillé dans le style pyramidal des Vilmiriens. Ils s'assurèrent ainsi le contrôle spirituel de Menii, et son contrôle politique et économique ne tarda pas à suivre.

LES EVENEMENTS ACTUELS

L'alliance qui unit les cartels des marchands à ceux des Seigneurs des Mers redevient fragile, ainsi qu'elle le fut par le passé. Inspirés par les discours enflammés du Comte Smiorgan Tête-Chaue, les Seigneurs des Mers disent que le temps est venu pour l'Ile d'exploiter sa puissance maritime inégalée. La prise à saisir se nomme Melniboné. Celle-ci est âgée et faible. Non seulement il s'y trouve beaucoup d'or et de grands butins à conquérir, mais de plus, la destruction d'Imrryr assurera la suprématie des Cités Pourpres en tant que marché le plus important de tous les Jeunes Royaumes.

Les marchands restent conservateurs et réactionnaires devant ces incitations. La guerre nuit au commerce, et c'est bien le commerce qui rapporte l'argent. Ce problème est sujet à des débats passionnés, et chaque camp prévoit de prendre des mesures plus persuasives qu'il appliquera en dehors des salles du Conseil. Tant que chacun des deux partis continuera à s'efforcer de briser le pouvoir de l'autre, le spectre de la guerre civile planera sur l'Ile des Cités Pourpres. Celle-ci n'a pas connu de paix véritable depuis la mort du dernier membre de la race pré-humaine depuis longtemps oubliée, et peut-être ne la connaîtra-t-elle jamais.

LES EVENEMENTS À VENIR

Nous décrivons ci-après quelques événements tirés de la Saga d'Elric, de Michael Moorcock. Ils relatent le destin futur de l'Ile des Cités Pourpres. En ce qui concerne la chronologie en cours de Stormbringer (le jeu), certaines de ces circonstances ne se manifesteront pas avant plusieurs années.

LA MENACE PAN TANGIENNE

Suite au raid dévastateur mené par les Pan Tangiens sur les Cités Pourpres (ainsi qu'il est décrit dans le scénario "Kariss en Feu", plus loin dans ce livre), les Seigneurs des Mers incitent les autres nations maritimes et mercantiles afin qu'elles se joignent à l'attaque qu'ils comptent mener contre les sorciers tortueux de l'Ile démoniaque. Malheureusement pour les Jeunes Royaumes, la peur que suscite l'île noire, l'absence de bénéfice évident à retirer d'un tel assaut, et un manque de concorde quant au meilleur plan d'attaque à adopter, privent l'alliance de toute cohésion.

LES ROUTES COMMERCIALES ORIENTALES

Découragé par son incapacité à conclure une alliance, le Comte Smiorgan Tête-Chaue tourne le dos aux Jeunes Royaumes et choisit de se consacrer à la réouverture des routes commerciales perdues de l'Orient Mystérieux. Pendant un an, Smiorgan et une flotte de taille modeste voguent vers l'est sans prêter attention à ceux qui leur prédisent une mort certaine. Tempêtes féroces, hautes mers, et sorcellerie ancienne s'allient pour signifier la ruine de l'aventure de Smiorgan, ainsi qu'il est rapporté dans "Le Navigateur de la Mer du Destin". Smiorgan rencontre l'albinos errant nommé Elric de Melniboné dans le Royaume du Soleil Bleu. Ensemble, et en compagnie du Duc Avan Astran de Vieil Hrolmar, ils mènent une expédition dans les jungles inexplorées du Continent Inconnu. Seuls Elric et Smiorgan survivent. Ils rapportent assez de trésors de R'lin K'ren A'a pour raviver la fortune chancelante de Smiorgan.

LE SAC D'IMRRYR

Cela fait longtemps que Smiorgan et les Seigneurs des Mers convoitent les richesses de Melniboné. L'occasion de s'en emparer se présente enfin lorsqu'Elric retourne dans les Cités Pourpres après avoir découvert la trahison de son cousin Yyrkoon. Cet acte maléfique cristallise la croyance d'Elric selon laquelle les vestiges fanés de l'Empire de Lumière représentent un anachronisme parasite dont les Jeunes Royaumes n'ont plus besoin. Aussi aide-t-il à la conception du plan qui vise à la destruction de Melniboné.

La plupart des Citadins Pourpres soutiennent l'action de Smiorgan, car une fois Melniboné éliminée, leur Ile deviendra la capitale marchande du monde. La conviction d'Elric et la persistance de Smiorgan leur permettent de réaliser l'impossible : passer une alliance temporaire entre les Rois des Mers de chacune des principales puissances maritimes (à l'exception de Pan Tang). Une flotte en provenance des Cités Pourpres, et commandée par Smiorgan, rejoint les marines du Roi Dharmit de Jharkor, de Yaris de Tarkesh, de Fadan de Lormyr, de Jiku d'Argimiliar, et de Naclon de Vilmir. Guidés par Elric, les humains franchissent le labyrinthe maritime, prennent Imrryr par surprise, puis brûlent et mettent à sac la Cité Qui Rêve.

Nul ne vit assez longtemps pour profiter de sa victoire. Comme ils s'éloignent des ruines fumantes, des barges de guerre melnibonéennes et des monteurs de dragon contre-attaquent et détruisent tous les vaisseaux des pillards sauf un, à bord duquel Elric prend la fuite. Le Comte Smiorgan Tête-Chaue meurt dans un torrent de feu draconique.

LES DESORDRES INTERNES

Une génération presque entière de marins et de guerriers issus des Cités Pourpres trouvent la mort au cours du sac d'Imrryr, un choc dont l'Ile met plusieurs années à se remettre. Vaisseaux et demeures restent vides, des veuves éplorées traversent les rues à moitié désertes. Kargan Oeil-Perçant prend la place de son frère Smiorgan au sein du conseil. Il est loin de valoir l'homme d'état que son frère incarnait, aussi les années qui suivent voient-elles une dégradation des relations existant entre les Cités Pourpres et certaines autres nations des Jeunes Royaumes. Une grande partie de ces dernières tient l'Ile pour seule responsable du désastre. Le commerce chancelle, et les effets s'en ressentent. Quelques villages produisent trop, et d'autres pas assez, si bien que le mécontentement et les dissensions grandissent.

EN GUERRE AVEC LORMYR

Au bout de plusieurs années de ressentiment entretenu par les préjugés de Kargan, la guerre éclate entre les Cités Pourpres et les

sudistes. Elric quitte sa demeure de Karlaak afin de tenter de rétablir la paix, mais en vain. Des rumeurs circulent et racontent que l'albinos aurait trouvé la mort lors d'une bataille maritime opposant les Cités Pourpres et Lormyr au large de la Côte Jaune, mais il n'en est rien. Les hostilités finissent par cesser, non sans créer une rancoeur qui s'avérera insurmontable un peu plus tard, lorsque tous les Jeunes Royaumes devront s'unir devant l'ennemi pan tangien ou périr.

LA FIN DU MONDE

La nation de Pan Tang s'allie à celle de Dharijor, de sorte que leurs armées balayent tout ce qui se trouve en travers de leur chemin, telle une vague conquérante. Le Continent Occidental tombe sous leur puissance combinée. Elric convoque Kargan et quelques autres dirigeants à Karlaak afin de conclure une alliance entre les pays qui n'ont pas encore été conquis. La vieille amertume qui sépare les Cités Pourpres de Lormyr rend une telle alliance irréalisable. Une escadre originaire des Cités Pourpres affronte seule la flotte du Chaos, et se fait vaincre.

Une dernière réunion, mue par le désespoir, est organisée à Ma-hakil-agra, la Citadelle du Soir, à la suite de laquelle Elric et ses compagnons condamnés partent en quête afin de sauver le monde. Peu après, l'île des Cités Pourpres est consumée par le Chaos et cesse à tout jamais de faire partie de l'histoire.

grand nombre de villes plus petites et de villages qui sont surtout situés sur les côtes nord et ouest.

MENII

Menii, la capitale des Cités Pourpres, est sise sur la côte ouest de l'île. A l'origine, cette ville était melnibonéenne, un petit port construit pour ravitailler les vaisseaux en partance pour Imrryr. Celui-ci fut rasé lors du soulèvement des humains, puis, dans les années qui suivirent, un village rudimentaire grandit sur les ruines. Plusieurs centaines d'années plus tard, lorsque le peuple de l'île se mit en quête d'un lieu à même de recevoir sa nouvelle capitale, il choisit Menii. Celle-ci est bien placée, près d'un grand fleuve et d'une baie aux eaux profondes qui se révèle aussi vaste que protégée.

La nouvelle Menii figure une reconstruction totale, de même qu'un chef-d'oeuvre de conception et de configuration. La cité possède une forme qui rappelle vaguement celle d'une roue, ses six secteurs irradiant à partir d'un moyeu central. Chacun de ces secteurs représente un faubourg et porte le surnom de "rayon". Menii est l'exemple saisissant d'une ville bien pensée avec ses rues pavées, ses égouts souterrains, son alimentation en eau, ses parcs et ses jardins élégants, son mur bas mais défendable, son superbe port, et ses magnifiques modèles d'architecture post-Empire de Lumière.

Menii constitue la capitale politique et administrative de l'île. C'est là que se réunit le Conseil, ainsi que la Haute Assemblée. Menii s'avère également le siège du pouvoir diplomatique, aussi de nombreuses nations y ont-elles détaché des représentants afin de s'assurer un bon négoce. L'atmosphère cosmopolite qui y règne fait de Menii la plus amicale des Cités Pourpres, et la plus populaire auprès des visiteurs.

LES CITES POURPRES

L'île des Cités Pourpres dispose de quatre cités portuaires principales : Menii, Utkel, Kariss, et la Citadelle du Soir. Il existe également un



La foire annuelle de Menii est le premier événement commercial du calendrier des Jeunes Royaumes.

Voici à présent une description des différentes parties de la ville.

LE MOYEU

Il s'agit véritablement du centre politique de Menii. Il se compose d'un jeu de bâtiments consacrés aux diverses fonctions du gouvernement insulaire. Les palais du conseil se découpent sur la ligne du ciel et longent le forum où la Haute Assemblée se retrouve. Les artisans d'Utkel disposent d'une maison des guildes en ce lieu, où des délégués commerciaux font en sorte que leurs besoins soient représentés dans la façon dont l'île est administrée. Parmi les autres habitations l'on compte des ambassades étrangères et les résidences de dignitaires importants.

LE RAYON DE GOLDAR

Il comporte le marché, ce coeur palpitant de Menii, où Goldar exerce sa domination, où les ventes sont réalisées et les profits retirés. L'attraction centrale de la ville est immanquablement le Grand Bazar, lequel se compose d'une immense place du marché à ciel ouvert et d'un magnifique temple pyramidal dédié à Goldar. Des milliers de commerçants occupent cet endroit. Nombre d'entre eux possèdent des éventaires, tandis que d'autres furentent un peu partout pour découvrir les prix les plus abordables. Certaines zones ont été réservées à la vente aux enchères des esclaves et du bétail. Les prêtres de Goldar prétendent qu'il n'est nul produit issu des Jeunes Royaumes qui ne puisse être acheté sur l'extraordinaire marché de Menii. Cette affirmation ne tient pas compte de la vente illégale des artifices du Chaos, mais on n'en attendrait pas moins de la part d'un clergé voué à la Loi.

LE RAYON DE LASSA

Ce secteur comprend la partie surélevée de la cité, et porte donc le nom de la Dame de l'Air. Il s'agit d'un quartier résidentiel assez riche, cependant les nobles hautains des autres parties de l'île en parle comme de la Kariss du pauvre. Nombre des maisons sont habitées par la classe marchande moyenne et forment principalement des demeures à deux étages, aux murs de pierre rouge et grise, et au toit écarlate. Les chefs des cartels vivent tous en cet endroit, aussi quelques tours se dressent-elles ça et là. Les boutiques satisfont des goûts plus onéreux, offrant des marchandises de qualité supérieure et d'origine exotique.

LE RAYON DU PEUPLE

Cette région a été conçue comme une oasis de verdure dédiée aux habitants de la ville. A l'origine, il était prévu de l'appeler Rayon de Grome, mais le Temple de l'Eau émit de fortes objections. Le nom corrigé de Rayon du Peuple montre bien qu'il s'agit d'un endroit public. Des plantes issues de tous les Jeunes Royaumes y poussent, réparties en une succession de jardins soigneusement entretenus. Le plus célèbre de tous se nomme le Jardin de la Lune et se compose de variétés de plantes à fleurs nocturnes. Lorsque la pleine lune l'éclaire, la lumière chatoyante produit un effet hallucinogène, si bien que l'esprit de l'observateur fléchit sous un million de couleurs et un millier de rêves. A chaque pleine lune, une poignée de personnes se réunit pour connaître cette expérience, tous ne s'en retournent pas sains d'esprit.

LE RAYON D'ARKYN

Il s'agit surtout d'un quartier résidentiel voué à la classe ouvrière de Menii. Il comprend également les artisans et les fabricants de la cité, dont la plupart travaillent sur des commandes passées par le Temple

de la Loi. Le Musée des Mécanismes se trouve dans ce secteur et abrite de nombreux exemples riches et originaux de la science des Jeunes Royaumes. Parmi les merveilles du musée on compte la première charrue lormyrienne, la figure de proue du premier brick des Cités Pourpres à avoir été bordé, et la Rose Pétrifiée, laquelle aurait été cueillie le jour qui vit le dernier vaisseau melnibonéen quitter l'île.

LE RAYON DE DONBLAS

Cette zone est notamment résidentielle, mais compte également la caserne des gardes municipaux, sise près du mur d'enceinte. On y découvre les tribunaux et les juges, ainsi qu'un hospice réservé aux adorateurs de Donblas en pèlerinage. De nombreux cartels tiennent leur bâtiment comptable en ce lieu, car il s'agit du secteur le plus patrouillé de la cité. La potence de la ville occupe une vaste place publique située près du moyeu.

LE RAYON DE STRAASHA

Ce faubourg longe le bras occidental de la cité et recèle les quais. Le nombre de tavernes y est plus élevé que partout ailleurs dans la ville, et sa population s'avère principalement composée d'étrangers en provenance de contrées lointaines. Ce rayon est le plus affairé de tous, et donc le plus miteux.

LE PORT

Il est grand et calme, et donne sur la Baie de Menii. Un phare guide les navires pour franchir le brise-lames. De même un donjon monte-t-il la garde sur le flanc ouest de la cité afin de prévenir les invasions. Plusieurs pontons sans mât sont ancrés dans les eaux de la partie nord du port. Là pourrissent voleurs et escrocs.

LE VILLAGE DE PECHEURS

Au pied de la falaise, et hors des murs de Menii, se trouve une petite zone sise au bord de l'eau. Elle sert de lieu de résidence aux pêcheurs, à leur famille, et à leurs embarcations. Cette bourgade date d'avant la construction de la cité moderne qui la surplombe, et ses huttes et cabanes n'ont généralement pas subi l'influence architecturale de cette dernière. Le plus souvent, les citadins urbains se contentent de l'appeler "le village".

LES PLAINES MARECAGEUSES

La région de marais située au nord de la cité reste pratiquement inhabitée. Elle offre à Menii une protection naturelle de qualité. On raconte que, moyennant une fouille minutieuse, il est possible d'y découvrir des objets provenant des maisonnées de l'époque des rois flibustiers. Certains disent même qu'ils ont trouvé des artefacts melnibonéens parmi les mauvaises herbes verdoyantes.

UTKEL

Utkel constitue le principal centre de fabrication de l'île. Des barges fluviales remontent le Mindorn depuis la cité pour gagner les villes environnantes, lesquelles sont, pour la plupart, munies d'installations industrielles. Alors que les autres Cités Pourpres sont entourées de terres agraires fertiles, Utkel est enceinte de terres stériles. La majorité des paysans ont donc quitté leurs maigres terrains et travaillent à la ville pour le compte des capitaines d'industrie.

Il y a peu encore, Utkel représentait le point central de l'activité mercantile de l'île. Contrairement à la plupart des autres villes et cités, Utkel est laide, bâtie à des fins pratiques et non esthétiques.

Bien que les marchands gagnent leur argent en Utkel, ils préfèrent généralement habiter Menii. Ceux qui demeurent en Utkel se composent de commerçants, d'artisans, de travailleurs, de marins, et de mendiants moins fortunés que partout ailleurs dans l'île. Au nord de la cité se trouve une grande étendue de marécages et de marais sujets à des marées. C'est là que subsistent les personnes trop pauvres pour pouvoir vivre en ville, fourrageant dans l'espoir de trouver quelque poisson mort ou toute autre nourriture charriée par l'océan.

La cité est basse et plate, munie d'un port spacieux et sale. Elle est découpée en de nombreuses parties par le cours lent et large du Mindorn. La taille de ce fleuve est telle que les vaisseaux de haute mer peuvent y mouiller, déchargeant leurs marchandises dans les entrepôts situés au bord du cours d'eau. Une multitude de canaux putrides s'éloignent en serpentant du fleuve paresseux et mènent à des quais lugubres et des entrepôts ternes. Ces voies navigables se contorsionnent sous des ponts étroits reliant des villas usées, de vieux ateliers, et des taudis. Certaines sections de la ville ne pouvant être atteintes à pied, nombre des habitants d'Utkel possèdent une embarcation quelconque.

Utkel fait preuve de peu de grâce ou de confort. Pour la majeure partie, elle s'avère polluée et surpeuplée. Ça et là, il arrive qu'une villa un peu plus ancienne s'érige sur une petite élévation, mais de telles bâtisses sont encerclées et se perdent dans les rangs de maisons bondées et chancelantes. La particularité la plus frappante de la cité se révèle être le Temple de l'Eau, lequel se dresse sur la péninsule rocheuse qui occupe le flanc ouest du port.

Utkel est fournie pour maintenir une fabrication manufacturière, aussi les guildes et les ateliers y abondent-ils. Les marchandises produites en ces lieux sont vendues dans tous les Jeunes Royaumes. Elles comprennent textiles, céramiques, et faïences.

Le contrôle de la ville est détenu par divers groupes. D'un point de vue légal, c'est le conseil municipal qui prend les décisions, mais en réalité, la puissance des guildes pèse souvent sur les résolutions adoptées. De plus, il existe un certain nombre de gangs des rues, de groupes impliqués dans le racket de "protection", des trafiquants, et des marchands louches qui se chargent d'importer et de vendre des artefacts démoniaques. Utkel dispose de la plus grande garde municipale de toutes les grandes cités, laquelle s'avère également la plus corrompue.



Capitale des Provinces du nord, Kariss fut la première cité humaine, et la capitale de l'île pendant une grande partie de son histoire. En ce temps-là, les rois flibustiers voguaient sur les océans et en ramenaient de grandes richesses ainsi que des trésors artistiques. Ils firent de Kariss une ville magnifique, une cité aux rues larges, aux bâtiments bas et élégants, aux grandes places à ciel découvert. Conscient de la colère qui animait leurs victimes sudistes, les rois flibustiers transformèrent également Kariss en place forte, et dressèrent des remparts imposants tout autour de leur paradis.

La cité est nichée au creux d'une vallée fluviale peu élevée, laquelle donne sur une baie large. Les plages sont recouvertes d'un sable doré, et les collines qui entourent la ville s'avèrent vertes et fertiles. De grandes tours de garde occupent chaque côté du port naturel. Des hommes y résident en permanence, prêt à toute alerte, aussi peu probable soit-elle. De nos jours, la cité a débordé ses remparts et s'étale indolemment de par les collines qui flanquent le donjon du Comte. L'aspect de la ville le plus marquant est son pinacle, la mince et blanche Tour de Porcelaine de Lassa qui s'élève dans les vents.



Les rues de Kariss sont bordées de villas aux murs purpurins et aux toits au rouge intense. La plupart d'entre elles ont plusieurs siècles d'existence. La ville tout entière fait montre d'une élégance nonchalante, et les traditions l'ont modelée selon des principes hérités d'une ère révolue. Peut-être est-ce là la raison pour laquelle un certain nombre de nobles y retournent, été après été, et se détendent dans sa chaleur tiède et sèche, à l'abri de terres plus froides. En été, des jeux et des événements sportifs sont organisés sur la Place de la Liberté, un pré vert situé au centre de la cité.

Certaines personnes estiment que Kariss est semblable à Imrryr. Cela vient peut-être de ce que les pierres séculaires furent tirées de ruines melnibonéennes, ou encore du mode de vie lénifiant et presque

onirique de ses habitants. Depuis que le gouvernement a été transféré à Menii, les rues paraissent souvent désertes.

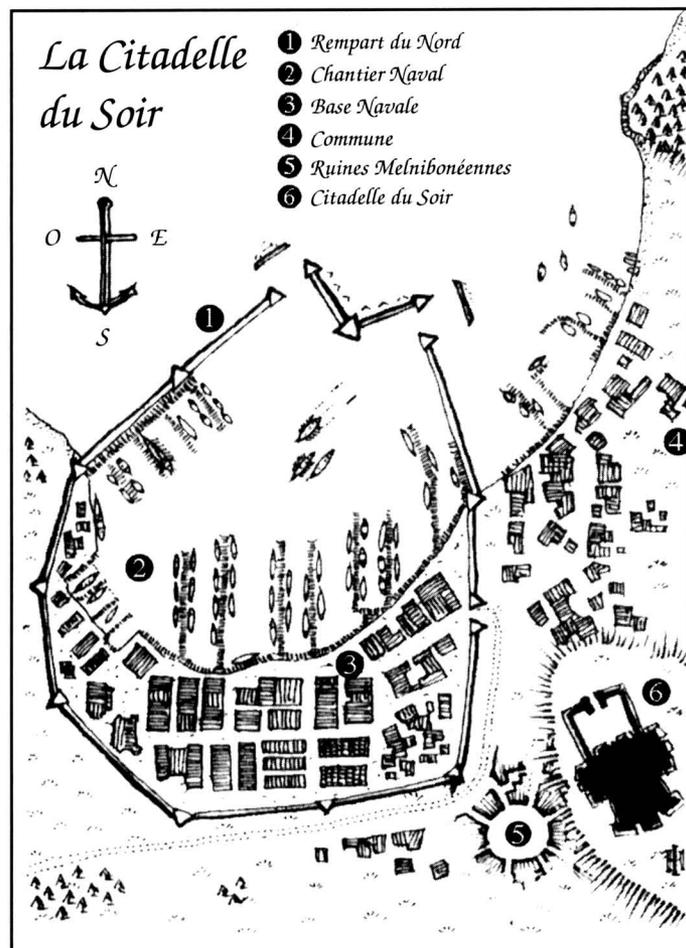
Kariss constitue également une ville portuaire, pourtant les marchands qui y abordent se font rares. Le port renferme essentiellement des navires issus des environs, ainsi que les embarcations des familles nobles arrivées de tous les recoins de l'île. Nombre des Seigneurs des Mers possèdent des hôtels particuliers à Kariss, où ils se rencontrent lorsqu'ils désirent se passer de la présence des marchands.

LA CITADELLE DU SOIR

Il s'agit d'une cité grossière, sise sur la côte nord. Elle représente la base navale principale de l'île, et est dotée d'immenses quais et de chantiers navals assez grands pour recevoir plusieurs centaines de vaisseaux de guerre. Des murs indistincts entourent le port, protégeant les navires contre les tempêtes, servant par là même de première ligne défensive contre toute attaque surgie de l'extérieur.

La commune est située en bordure des installations portuaires. La majeure partie de la ville est tournée vers la mer. Les tavernes et les auberges sont nombreuses, de même que les maisons de jeu, les échoppes de tatoueurs, les marchés, et les lupanars. Il s'agit d'un lieu haut en couleurs et sujet aux bagarres, si bien que la garde municipale s'avère la plus sévère de toute l'île. Il n'est pas de meilleur endroit si vous cherchez un équipage, à faire réparer votre navire, ou à échapper à l'attention de l'Eglise de Goldar.

Il n'existe pas vraiment de temple dans la cité, bien qu'un lieu de prière soit dédié à Straasha. Le culte de ce dernier est très populaire chez les marins. Les marchands viennent rarement dans ces environs.



Les nobles qui n'ont pas rompu les liens qui les unissent à l'océan, soit les vrais Seigneurs des Mers, passent beaucoup de temps en cet endroit, inspectant la flotte, infligeant des exercices aux hommes, et préparant des conquêtes plus martiales qu'économiques.

Les fondations de la ville melnibonéenne initiale surplombent la cité. Désassemblées il y a fort longtemps, elles ont servi à la construction de la colonie humaine. Ces ruines ont mauvaise réputation et sont affleurées par un bidonville de vieux marins brisés et d'esclaves en fuite. Les autorités navales tolèrent leur présence car ils font office de zone tampon, les protégeant ainsi des quelques fantômes qui pourraient continuer de hanter les décombres. Les marins forment un peuple des plus superstitieux.

Quant à la Citadelle du Soir même, laquelle donne son nom à la base navale, elle se révèle plus vieille encore. Avant que les marées humaines ne déferlent sur l'île pour y édifier leurs Cités Pourpres, avant même que l'Empire de Lumière ne s'emparât de l'île, la Citadelle du Soir surplombait l'Océan Oriental.

La Citadelle est unique en son genre. Elle représente le plus bel exemple de maçonnerie que l'on puisse trouver de par tous les Jeunes Royaumes, une construction imposante, taillée dans le granite rouge, et qui fut érigée sans mortier ni ciment. Les grands blocs qui composent les murs sont si finement ajustés que la lame d'un couteau ne pourrait se glisser entre eux. Elle a été bâtie à une échelle inhumaine, et sertie de salles cavernueuses, de portes immenses, de vestibules emplis d'échos, et de cours aussi grandes que des arènes. Le bâtiment a l'air sinistre et manque de décoration, voire même de fenêtres. La citadelle est considérée comme inexpugnable. De fait, elle a résisté à tous les sièges dont elle a été victime. Ses murs hauts et effilés peuvent être aperçus à des kilomètres à la ronde, en mer comme dans les collines envahies de bruyère qui occupent les terres intérieures.

Il est possible de prendre connaissance des quelques rares faits notoires dont fait montre l'histoire de la Citadelle dans les bibliothèques de Melniboné, car ces événements se révèlent fort peu connus en dehors de cette contrée endormie. A l'origine, la Citadelle s'appelait Ma-ha-kil-agra, ce qui signifie "le Fortin du Soir". Aujourd'hui encore, les insulaires téméraires lui donnent une version corrompue de ce nom. Elle était déjà vieille quand les Melnibonéens arrivèrent sur l'île. Quelques lointains millénaires plus tôt, elle s'avéra être l'endroit choisi par une race solitaire pour mourir. Le donjon monolithique ne fut pas construit pour servir de lieu de résidence, mais pour figurer un mausolée complexe et réservé aux défunts. Nous ignorons toujours de qui ou de quoi il s'agissait, l'édifice cyclopéen demeurant la seule trace de ce peuple. Peut-être quelques secrets attendent-ils d'être découverts, quelque part dans ou sous les murs impressionnants de la Citadelle du Soir.

L'ÎLE

L'île des Cités Pourpres se compose d'un énorme bloc de granite plat. Des forces élémentaires ont projeté celui-ci hors de l'océan en des temps anciens et selon un plan incliné.

L'île se trouve entre le Vieil Océan et l'Océan Oriental, à l'intersection de courants maritimes qui charrient des embarcations et des épaves en provenance du monde entier. Tout au long de la côte sud de l'île, des falaises de granite grises et noires dominent les eaux froides. Au nord, la terre descend doucement vers des mers plus chaudes, réchauffées par les courants du Déroit de Vilmir.

LES TERRITOIRES DU NORD

Les côtes nord et nord-ouest sont formées de terres chaudes et peu élevées. Des plaines recouvertes d'arbres s'effacent devant de grandes plages dorées. L'été n'est pas trop torride, agité de brises fraîches qui soufflent du sud et de pluies qui tombent en début de soirée. L'hiver n'est pas trop froid, et les cieux clairs associés aux courants tièdes rendent la vie agréable. Les plaines sont légèrement boisées et fréquemment parcourues de cours d'eau et de collines onduleuses. Nombre des nobles y vivent, la fertilité des sols et la clémence du climat permettant une exploitation agricole. Les cultures comprennent les céréales, le sucre, le tabac, les huiles végétales, les fruits, et les noix.

Des dizaines de petites villes et deux grandes cités portuaires bordent la côte nord. Ces dernières sont Kariss, la capitale des provinces nordistes, et la Citadelle du Soir, qui renferme la base navale de l'île. Les quatre provinces nordistes se nomment Gestrani, Karisan, Agril-Mgren, et Telhak.

La plupart des constructions de l'île ont été édifiées à l'aide des ravissantes pierres pourpres qui furent arrachées aux ruines des anciennes tours melnibonéennes. Les terres intérieures de l'île sont parsemées de propriétés de familles nobles, lesquelles sont espacées par des villages de paysans.

LES MONTAGNES CENTRALES

L'île est sectionnée par une chaîne accidentée de montagnes basses et mal abritées, connues sous le nom de Rasoir de Darit. Des crêtes de granite noir s'élèvent pour former des pics acérés et impitoyables. En hiver, les montagnes se couvrent d'une épaisse couche de neige légère et poudreuse. Rapidement, des blizzards glaciaux ainsi que des avalanches rendent les passes impraticables. Même pendant l'été, des vents froids battent le Rasoir, si bien que de nombreuses personnes ont perdu la vie lors de traversées inopportunes.

Il ne pousse et ne vit que fort peu de choses dans les montagnes centrales. Ces montagnes ne font partie d'aucune province. Les seules personnes qui y résident en permanence sont des moines ascétiques et affiliés à l'Eglise de Donblas. Un grand nombre de créatures trouvent refuge au pied des montagnes, tels que des ours, des loups, et autres animaux plus petits. Des rumeurs persistantes font état de créatures sombres et anormales qui se dissimuleraient au plus profond des collines.

LA BAIE DE MENII

La région qui entoure Menii se compose de basses collines qui se fondent dans les terres basses et marécageuses du littoral. La baie fournit des prises abondantes aux pêcheurs et ce, tout au long de l'année. En certains endroits, la population a asséché les marais et construit des villages côtiers, ou dressé des bâtisses sur pilotis dans les marécages. De nombreux cours d'eau et ruisseaux ençoignent la baie. Les précipitations sont élevées et la plus grande partie des pluies qui arrosent le coeur montagneux de l'île s'écoule dans cette baie. La province qui encadre cette dernière se nomme Shascil. Elle comporte Menii, la capitale de l'île, qui est probablement la cité humaine la plus prospère de tous les Jeunes Royaumes.

LES LANDES ET LES VALLEES DU SUD

Les sections sud et est de l'île sont parsemées de collines battues par les vents, d'herbe courte, et de quelques arbres dispersés çà et là. Des

plaines verdoyantes séparent les collines, lesquelles sont bien plus froides que celles du nord, mais appropriées à l'élevage de bovins et de moutons. La côte sud se compose de falaises noires. De temps en temps, une baie s'ouvre sur la mer, et les bâtisses d'un village de pêcheur se blottissent pour résister aux vents froids du sud.

L'hiver apporte la neige aux hautes plaines, si bien que les bovins et les moutons sont rentrés dans des granges. Hormis les humains et leurs bêtes domestiques, cette région est pratiquement vide de tout vie animale de grande taille. Si les renards sont abondants, il est rare de rencontrer des créatures dont la taille leur est supérieure. Il arrive cependant que l'une d'elles descende des montagnes. De nombreux oiseaux font leur nid dans les hautes plaines ou bien le long des falaises sud.

Les provinces sudistes se nomment Kymar, Rillarain, et Comté de Belrain. Il s'agit là des plus pauvres des huit provinces, aussi doivent-elles se battre au sein du Conseil des Huit pour faire en sorte que leurs intérêts soient représentés avec équité. La cité d'Utkel est comprise dans les limites politiques des terres du sud. Toutefois, son emplacement dans la Baie de Menii en fait une drôle de capitale pour le sud, avec lequel elle n'a que fort peu de points communs.

La caractéristique de la côte la plus célèbre reste la Coupure de Salkan. Ce canyon maritime se poursuit sous la falaise pour y former une grande caverne sujette aux marées. Il s'agit en fait de l'ancien repaire secret de la flotte des Rois Flibustiers. D'ailleurs, les vestiges croulants de leurs villages se découpent toujours sur les murs du canyon. Aujourd'hui, le vent traverse ces demeures vides en sifflant, et seuls des oiseaux de mer y résident encore. Des rumeurs tenaces racontent qu'un flot régulier de chasseurs de trésors vient chercher l'or des pirates, depuis longtemps disparu, dans les ombres glacées des rochers. Les scribes des Cités Pourpres apprécient le jeu de mots qui se cache derrière le nom de l'endroit à sa juste valeur. En effet, dans l'ancien traité d'alliance avec les Lormyriens, la Coupure de Salkan dépendait des Cités Pourpres, et il en a été ainsi jusqu'à ce jour.

FLORE ET FAUNE

L'arbre le plus célèbre de l'île est également le plus rare. Il y a huit cents ans de cela environ, l'île se couvrait encore d'Acajous Pourpres. L'arbre donnait sa munificente couleur aux bois. Des pins, des bouleaux, et des cèdres poussaient parmi eux. A présent, la plupart des forêts ont disparu, et les arbres qui demeurent représentent surtout des pins. Quelques étendues d'acajous précieux témoignent encore de l'existence des forêts d'antan. La plus grande plantation de ce genre pousse près de la Citadelle du Soir. Elle est sous la garde de la marine afin de maintenir une réserve de bois de qualité supérieure, laquelle est réservée à la construction des navires.

Au printemps, les plaines de l'île se parent de fleurs sauvages rouges et bleues, dont certaines possèdent des propriétés médicinales fort utiles. Une bruyère verte et des ajoncs aux fleurs violettes tapissent les hautes plaines.

A l'origine, la plupart des animaux de l'île ont été importés par les Melnibonéens. En effet, ces derniers souhaitaient continuer à jouir des jolies chasses de leur terre natale. Cerfs, lapins, renards bruns, et écureuils rouges courent de par toute l'île. Il existe également des espèces autochtones telles que le wirran, un chien insulaire. Les animaux de plus grande taille comme l'Ours Gris Tacheté et le Loup du Crépuscule ont dû gagner les montagnes centrales. L'espèce indigène la plus curieuse reste la Sangsue Bifide des marais.

Les oiseaux revêtent une grande importance aux yeux de certains habitants de l'île, et plus particulièrement les oiseaux de mer.

L'albatros est le symbole de l'île et niche le plus souvent le long de la côte sud. Nombre de vaisseaux arborent un albatros sur leur pavillon. Les pingouins et les crécerelles sont également sacrés pour Straasha, de même que pour Lassa. En outre, des oiseaux de toutes les espèces s'amassent au temple de l'air de Kariss. Les faucons et les aigles abondent dans les montagnes.

La Mer constitue une source de nourriture importante pour les peuples côtiers. Leurs pêches comprennent des harengs, des maquereaux, des grunions épineux (ou poissons-globes), des ormeaux, des calmars, des huîtres, des moules, des crevettes, et des crabes. Les nobles aiment tout particulièrement le Homard Gris Sucré, lequel atteint toujours un prix fort élevé sur les marchés au poisson de Menii.

LA SANGSUE BIFIDE

On croit que les Melnibonéens créèrent les sangsues à deux têtes afin de les offrir en cadeau d'adieu aux humains qui avaient été leurs esclaves. Ces créatures foisonnent dans toutes les terres marécageuses de la côte ouest.

Une sangsue bifide type fait approximativement la taille d'un grand chien. Elle est noire, et son dos est strié de bandes purpurines. La moitié avant de son corps se sépare en deux têtes indépendantes, chacune possédant une bouche frémissante mais dépourvue de lèvres. Cette créature se déplace lentement et peut être facilement distancée une fois qu'elle a été repérée.

Sangsue Bifide

Caractéristiques		Moyenne
FOR	2D6	7
CON	2D6+3	10
TAI	1D6+2	5-6
INT	1D4	2-3
POU	2D6	7
DEX	1D6+3	5-6
PV	CON	10

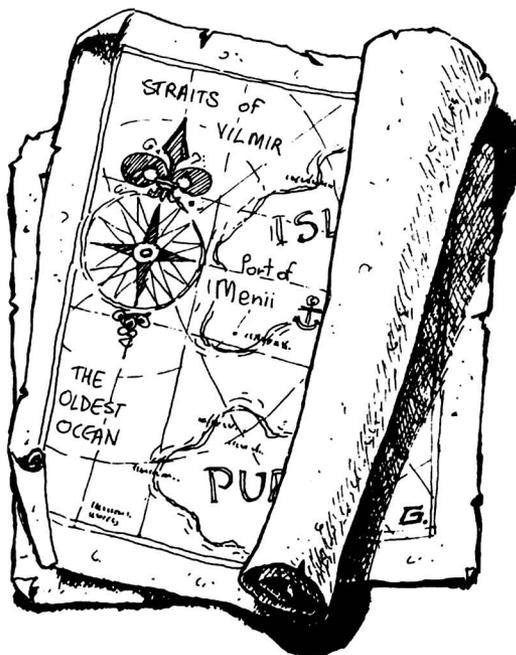
Armure : 3 points dus à sa peau gluante.

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure x2	40 %	1D6 + Perte de Sang*

* Une fois qu'elle s'est accrochée, la sangsue absorbe 1D3 points de dégâts par round. Elle gagne 1 point de TAI pour chaque round passé à boire du sang. Si elle atteint une TAI 9 de cette façon, elle explose avec un bruit de succion délétère.

Compétences : Se cacher dans les Marais 70 %, Déplacement Silencieux 70 %.

La sangsue bifide est une suceuse de sang. Ses mâchoires sécrètent une toxine bénigne qui anesthésie la chair, mais rares sont les personnes qui manquent de remarquer qu'une sangsue gluante de la taille d'un chien est accrochée à leur jambe. La sangsue peut absorber un volume de sang équivalent au poids de son propre corps. Si elle se gorge de sang dans des proportions supérieures au poids de son corps, elle risque d'éclater.



LES CITADINS POURPRES

Nous consacrerons ce chapitre à l'étude du peuple des Cités Pourpres. Son mode de vie et ses habitudes seront largement traités dans Culture et Société. Ses prouesses maritimes se verront examinées dans Du Transport Maritime. Enfin, Création de Personnages Issus des Cités Pourpres vous donnera les grandes lignes de la conception d'aventuriers Citadins Pourpres, et comprendra de nouvelles armes et compétences.

CULTURE & SOCIÉTÉ

Les premiers humains à arriver sur l'île le firent en tant qu'esclaves. Leurs maîtres melnibonéens les importèrent du continent sud, et le nom qu'ils portaient était initialement celui de peuples témériques. En raison de leur isolement, ils ont gardé leur physique distinctif et leur propre culture marginale.

Les premiers esclaves avaient les cheveux noirs et la peau pâle, des traits qui se retrouvent aujourd'hui chez un grand nombre de familles nobles et paysannes. Selon toute évidence, les maîtres melnibonéens avaient choisi leurs esclaves pour leur santé. Les habitants de l'île sont dotés de larges épaules et de proportions élégantes, nombre d'entre eux disposent également d'une résistance hors du commun aux diverses maladies qui frappent les Jeunes Royaumes.

Comme on le raconte un peu partout, les Citadins Pourpres ont découvert l'indépendance et le commerce au cours des quatre cents dernières années. Alors que les rois flibustiers terrorisaient les mers du sud quelques siècles plus tôt, ils sont aujourd'hui considérés comme des propriétaires terriens responsables. Une classe moyenne marchande a vu le jour, et l'Eglise de Goldar qui, naguère, ne figurait qu'un culte mineur, détient un fort pouvoir. Des milliers de paysans demeurent sur cette île vouée à la vie maritime. Ils travaillent les sols agraires possédés par les nobles et leur verse pour cela un fermage. D'autres servent les marchands tels des esclaves, bien que leur soumission ne soit pas admise officiellement.

LES PAYSANS

On peut les répartir en un certain nombre de groupes, selon la région de l'île dont ils proviennent. Ils résident tous hors des grandes cités et se divisent en fermiers, artisans, et pêcheurs. Le seul statut inférieur à celui de paysan est celui des esclaves que l'on vend et achète sur la place du marché de Menii.

Au nord et à l'est, la plupart des paysans s'avèrent être des fermiers ou des villageois. Les fermiers sont liés à la terre, soit par servage, soit, plus fréquemment, en recevant leurs propres terres d'un propriétaire noble en échange de fermages et de services rendus. Les villages se trouvent souvent dans le domaine d'un noble ou près de celui-ci, car ils furent, pour beaucoup, créés par le seigneur local. D'ordinaire, les villageois se spécialisent dans un métier particulier, tel que forgeron, charpentier, et autres professions du même type. La

majorité des villages ont construit un lieu saint consacré à Straasha près du cours d'eau le plus proche.

Au sud, les domaines sont plus vastes. La terre sert principalement de prairies aux troupeaux de bovins et de moutons. Ainsi les fermiers sont-ils peu nombreux. En fait, la population dans cette région se concentre dans des villages côtiers, perchés sur les falaises d'obsidienne noire. Leurs rues étroites descendent même jusqu'aux eaux tout en serpentant. Les métiers les plus exercés sont ceux de berger et de pêcheur. Quoique les eaux du sud s'avèrent incroyablement poissonneuses, la rigueur du climat et la violence des vents rendent les prises moins importantes que prévu.

La partie occidentale se pare d'une multitude de villages et de villes. Ces terres sont en effet très fertiles et ainsi propices aux cultures. Qui plus est, les villages se sont souvent spécialisés dans un type de manufacture bien particulier. Par exemple, Imkel réalise une porcelaine tout à fait exquise et Lorkaz, des tapis aux teintures exceptionnelles. Ces marchandises se vendent sur les marchés de Menii et d'Utkel, en général par un marchand issu du village.

Certains des paysans qui labourent le sol vénèrent Grome. Mais Straasha reste la déité la plus populaire, car il déverse la pluie sur les champs, livre les prises, et ramène les marins et les pêcheurs à bon port, saufs, et sains d'esprit.

LES MARCHANDS

La grande majorité des classes moyennes de l'île peuvent être qualifiées assez librement de "marchands". Ce terme englobe une grande variété de professions et d'activités, depuis les modestes cordonniers jusqu'aux opulents cartels de marchands. Les classes marchandes se concentrent dans les cités et les villes occidentales, et plus particulièrement à Menii et en Utkel.

DU CREDIT

Si le maître du jeu le désire, il peut se servir de la compétence "Crédit" afin de mesurer l'importance des marchands dans la société des Cités Pourpres.

PRESTIGE DU AU CREDIT

00 % - 25 % NEGLIGEABLE. Ce marchand connaît une période de malchance ou se lance à peine dans le métier. Il risque de faire faillite.

26 % - 50 % CORRECT. Ce marchand connaît un certain succès, et jouit d'un certain capital. Il possède vraisemblablement une maison.

51 % - 75 % BON. Ce marchand est bien établi, et possède un navire ou une boutique prospère, ainsi qu'un hôtel particulier.

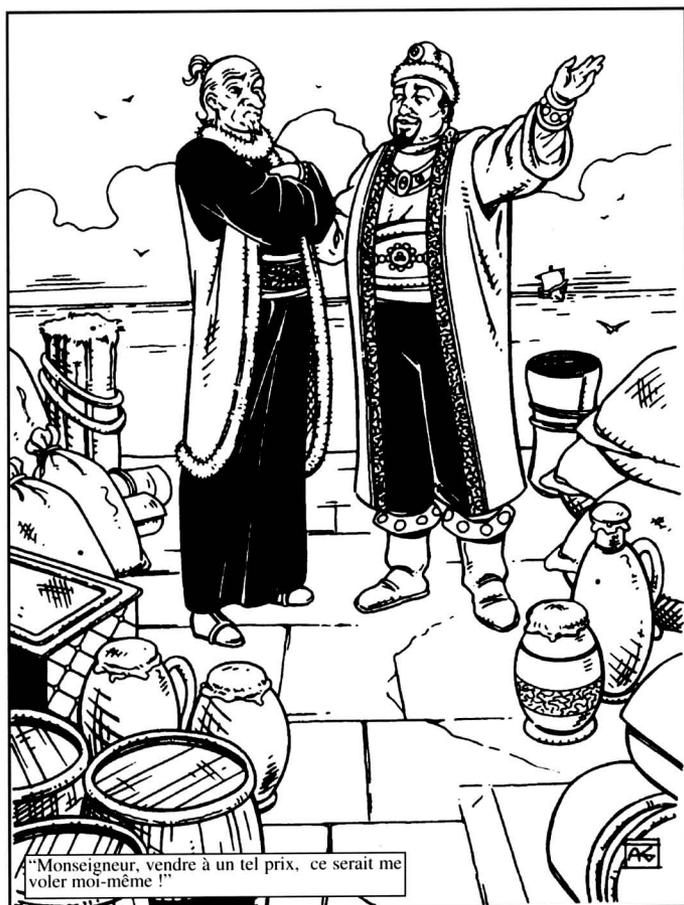
76 % - 89 % EXCELLENT. Ce marchand dispose de plusieurs vaisseaux marchands et d'une villa fastueuse.

90 % et plus EXCEPTIONNEL. Ce marchand est à la tête d'un cartel et d'une flotte de vaisseaux. Il a l'oreille du Conseil et occupe une place dominante au sein de l'Eglise de Goldar. Il possède une maison dans chaque grande ville et une propriété à la campagne.

Nombre de marchands ne figurent que de simples commerçants qui vendent à ceux qui entrent dans leur magasin ou leur échoppe. Si certains de ces commerçants fabriquent les articles qu'ils vendent, les autres ne sont que des intermédiaires qui les obtiennent en faisant eux-mêmes du négoce.

D'autres transportent leurs marchandises dans un sac de colporteur ou dans un chariot à deux roues et parcourent l'île. Les plus riches s'aventurent dans le reste des Jeunes Royaumes, sillonnant les marchés étrangers à la recherche de produits exotiques ou encore pour vendre les leurs propres. D'aucuns possèdent leur vaisseau, et d'autres font financer leurs périples. Nombre des familles nobles s'adonnent à ce type de commerce, soit en partant elles-mêmes à bord de leurs navires, soit en les mettant à la disposition des marchands moyennant une part des bénéfices.

Les cartels forment les factions marchandes les plus puissantes. Ils se composent parfois d'une seule famille très riche, mais sont le plus souvent formées d'une réunion de plusieurs marchands fortunés agissant de concert. Les cartels opèrent à tous les niveaux du commerce, qu'il s'agisse d'acquérir les matières premières, de produire des marchandises commercialisables, ou de vendre leurs articles sur les marchés locaux ou étrangers. Ils emploient des artisans, des capitaines de vaisseau, des équipages, des gérants de magasin, et des scribes. Ils possèdent des entrepôts, des ateliers, des maisons comptables, des auberges, des flottes, et des échoppes. La plupart des propriétés situées en Utkel et à Menii appartiennent à un cartel ou à un autre.



"Monseigneur, vendre à un tel prix, ce serait me voler moi-même !"

Si les marchands utilisent leurs profits pour accroître leur empire commercial, ils ont également fondé de nouveaux temples, hospices, hôpitaux, quais, routes, et autres oeuvres vouées au bien public. Tout est réuni pour que cette nation vigoureuse fasse des bénéfices tout

aussi vigoureux ! Les marchands s'opposent toujours avec ténacité aux décisions guerrières, car l'instabilité nuit au négoce.

Le culte de Goldar est un facteur sous-jacent qui unit tous les marchands, les grands comme les petits. Ils sont tous intéressés par ce que Goldar leur propose : Commerce, Richesse, Profit. Toutes les boutiques tenues par un Citadin Pourpre disposent d'un lieu saint consacré à Goldar, ainsi que les auberges, les tavernes, les maisons de jeux, et même les lupanars. Les vaisseaux transportent aussi une statue du Dieu Doré, ainsi que des images de Straasha afin de s'assurer un voyage sans encombre.

LES NOBLES

Descendants des rois flibustiers des siècles passés, les Seigneurs des Mers dirigent encore une bonne partie de l'île. Chaque famille possède un domaine, et nombre d'entre elles préfèrent ne pas s'aventurer hors de ses limites. La montée de la puissance mercantile a vu ces maisons adopter différentes positions. La plupart se sont complètement investies dans la course à la fortune, tels le Comte Smiorgan Tête-Chauve et son clan. D'autres restent au-dessus de telles activités. Ceux qui regrettent l'époque où ils pouvaient s'emparer de tout ce qu'ils désiraient grâce au pouvoir de l'épée et des navires ne sont pas rares.

Le mode de vie traditionnel des nobles comprend l'administration des terres de leurs propriétés, la chasse, et l'équitation. La plupart des jeunes hommes deviennent officiers dans l'une des flottes ou dans l'armée de l'île. Quelques jeunes femmes s'engagent également dans la marine, afin d'y apprendre comment construire et entretenir un navire. La majorité d'entre elles cependant demeure aux domaines où elles exercent les compétences de gérance pour lesquelles elles sont renommées. Lors d'un mariage traditionnel entre Citadins Pourpres, le mari regarde vers l'océan et la femme vers la terre et ce, dans toutes les classes de la société.

Chez les nobles, la religion la plus pratiquée reste celle de Lassa. Son culte est considéré comme le summum de la culture et du raffinement.

LA MODE

Le style de vêtement porté par la majeure partie des habitants de l'île est intimement lié à leurs traditions, lesquelles s'avèrent à la fois fonctionnelles et populaires. Seuls les marchands les plus dynamiques paraissent innover. Ces styles traditionnels se caractérisent par le fait que, si les couleurs et l'étoffe utilisées varient selon les classes sociales, la coupe en elle-même reste remarquablement constante. Les fourrures ne servent jamais à l'habillement mais, parfois, à la fabrication de descentes de lits. Parmi les décorations l'on compte les broderies, la dentelle, et la teinture.

Les paysans recourent à la laine et au cuir. Les femmes portent des jupes et des robes, les hommes des pantalons et des chemises en cuir grossier. Quoique les paysans arborent des coloris bleu et vert au coût minime, ils ornent parfois leurs habits de coutures compliquées qui résultent bien souvent de plusieurs mois d'effort. Leurs chaussures sont faites de cuir grossier et ne figurent bien souvent guère plus que de vulgaires sacs attachés autour de leurs pieds. L'été, ils préfèrent mettre des sandales en bois et cuir. Les hommes portent et la barbe, et les cheveux longs. D'ailleurs, les garçons obtiennent le rang d'adulte lorsque leur barbe atteint deux doigts d'épaisseur. La longueur des cheveux des femmes varie souvent en fonction de son caractère pratique. Lorsqu'ils sont longs, elles les rabattent dans des châles ou des foulards colorés.

Les marchands revêtent une grande variété d'effets dont le style et l'étoffe proviennent de tous les Jeunes Royaumes. La mode qu'ils suivent consiste principalement à passer des toilettes onéreuses, aux couleurs rares, et festonnées à l'extrême. Ils préfèrent la soie, le lin, et le coton, qu'ils parent de perles, de gemmes, et de fils d'or. Ils aiment surtout la dentelle de fantaisie, les couches de soie, et l'usage massif de tons violets, rouges, et noir de jais. Les femmes rabattent également leurs cheveux en arrière, mais utilisent pour ce faire des fermoirs ouvragés tels que des épingles à cheveux en or et serties de perles.

Les tenues des nobles sont sobres mais élégantes. Ils apprécient le coton, les soies, et le cuir de qualité. Les familles nobles arborent également des vêtements brodés, et emploient souvent quelque paysanne à plein temps pour ses dons de couturière. Ils portent le bleu de Lassa ou des violets et des pourpres fort coûteux. Les femmes revêtent un jeu de robes et de mantes, ou bien des jupes en laine et des chemisiers brodés. Les hommes passent des chemises en coton ou en lin amples et flottantes, ainsi que des pantalons de cuir fin. Les chemises s'accompagnent de manches bouffantes et serrées aux poignets. Il arrive qu'un gilet décoré soit mis, de même qu'une pèlerine en laine par temps froid. Les personnes des deux sexes ont les cheveux longs. Les dames retiennent les leurs en les nattant de façon complexe, tandis que les hommes laissent les leurs flotter librement au vent. En temps de guerre, ces derniers enfilent des armures marines en cuir rigide et des calottes en acier qui s'avèrent fonctionnelles et sans danger à bord des vaisseaux.

LES FESTIVALS

Les mois d'été et de printemps sont consacrés aux fêtes et aux festivités des classes nobles. A compter de la première semaine de printemps, l'un des Comtes organise un banquet et un carnaval opulents dans sa propriété. Les autres nobles sont invités, et les paysans peinent des semaines entières à la préparation des mets. Les marchands s'avèrent rarement invités, et considèrent le fait de l'être comme un grand honneur. A dire vrai, la plupart des leurs méprisent un tel gaspillage de temps et d'argent, préférant mettre cette agréable époque à profit pour voyager et exercer leur négoce.

Les réjouissances se poursuivent tout au long du printemps et de l'été, chaque Comte s'efforçant, à tour de rôle et tous les quinze jours, de surpasser les efforts de son hôte précédent. Comme ils suivent ces divertissements de part et d'autre de l'Ile, il arrive que les Comtes s'absentent de leur propriété quatre mois durant. Une chasse commence lors du premier festin et continue jusqu'au huitième. Certaines années, les chasseurs dépouillent complètement la faune locale, si bien qu'il devient nécessaire d'importer du gibier frais du continent sudiste.

Le neuvième événement du calendrier est également le plus important. Il s'agit de la foire annuelle de Menii, laquelle est tenue à la fin de l'été, après les moissons. Elle se déroule sous les auspices de Goldar et attire des négociants et des capitaines issus de l'ensemble des Jeunes Royaumes. Une ville faite de tentes éclôt, et la commune voit sa population tripler pendant une semaine. Des marchandises et des arts exquis sont exposés, de nouvelles pièces de théâtre sont montées, de grandes cérémonies sont organisées en l'honneur des Seigneurs de la Loi. Musique et festins durent une semaine. La Baie de Menii s'emplit de vaisseaux en provenance de terres lointaines, et l'on sait que des rois et des grands prêtres prennent part à l'événement.

Le temple de Straasha donne des fêtes plus austères au début et à la fin de l'hiver, demandant au roi des mers que les navires puissent

voyager sans encombre tout au long des mois de froidure. Le temple de Lassa met en place un festival en automne, au moment où les feuilles chutent et où les vents hivernaux unissent leur souffle. L'un des traits marquants de ce festival consiste en un rassemblement des musiciens de l'Ile, lesquels opposent leurs orchestres, quartettes, et interprétations solos afin de gagner les marques d'approbation du temple mélomane. Le meilleur instrumentiste à vent du festival est nommé musicien du temple de l'air pour l'année à venir.

LA MUSIQUE

Les créations musicales et leur appréciation occupent une bonne part de la vie de l'Ile, comme il sied à une nation qui vénère Lassa. Au sein des maisons des nobles et des marchands, de nombreuses personnes jouent d'un instrument à corde, de la famille des bois, ou de celle des cuivres. En outre, elles peuvent, pour la plupart, chanter d'une façon ou d'une autre. Ces maisonnées engagent également souvent l'un des multiples groupes de musiciens qui sillonnent l'Ile. Lorsque le manoir et tous les invités qu'il contenait disparurent au cours du banquet de noces de la famille des Rillarain, le peuple fut fort bouleversé par la disparition de trois des meilleurs quartettes de l'Ile.

Les paysans en sont restés aux bois et aux percussions. Cependant, de

NOMS COMMUNS

Voici une liste de noms répandus dans les Cités Pourpres. Les noms masculins et féminins sont différenciés. Les aventuriers ne devraient pas hésiter à se choisir un nom ou une quelconque variante parmi ceux présentés ci-après. Les noms en italique proviennent de la Saga d'Elric.

NOMS MASCULINS

Abarran, Anton, Aston, Bakunabulis, Brolle, Brouhite, Céritt, Coren, Darm, Dowsett, Cérit, Eplivan, Garriol, Iskel, Kargan, Kelgar, Lorge, Margan, Manarel, Orgon, Osoll, Smiorgan, Stefan, Suarg, Talivag, Ubidias, Vanall, Zadaran.

NOMS FEMININS

Aglarana, Amarie, Brithina, Calisandre, Delmia, Ephriana, Esméralda, Fabria, Gilda, Karina, Listoria, Magda, Makavie, Osollie, Patrikas, Triarmine, Samarda, Trithina, Vanally.

SURNOMS

Si ces noms peuvent servir aussi bien de prénom que de nom de famille, il existe, sur l'Ile, des surnoms au caractère descriptif. Ceux-ci s'articulent généralement autour d'un trait physique. La Saga d'Elric nous fournit deux exemples suivant ce principe: Tête-Chauve et Oeil-Perçant.

En s'appuyant sur ce style, il est possible de créer des noms tels que Sourcil-Hirsute, Oeil-Dansant, Cheveux-de-Feu, Barbe-Grise, Boyau-Gargouillant, Pied-Léger, Longues-Jambes, Visage-Lunaire, Cuisses-de-Chêne, et Le Doucereux. Ces surnoms pourront ne pas être flatteurs et avoir été choisis par des ennemis, des membres de la famille, ou des compères.

Certaines personnes ne portent pas de sobriquet durant leur jeunesse, et n'en acquièrent que lorsque quelque événement déterminant survient. Le surnom obtenu pourra émaner des hauts faits, des traits de caractère, ou des compétences de l'individu. Parmi de tels noms, l'on trouve Tueur-de-Clakars, Timonier, Faiseur-de-Pluie, et Monteur-de-Vagues.

En règle générale, les villageois ont des surnoms moins théâtraux que les aventuriers et les explorateurs. Les commerçants portent souvent des sobriquets qui définissent leur métier, comme Cordonnier, Meunier, Forgeron, Charron, Tisserand, et Vétérinaire. Leur enfants héritent de ce surnom, auquel s'ajoute le préfixe fils ou fille, selon le cas ; par exemple, Fils-du-Forgeron.

grandes chorales se forment lors des festins afin de chanter la gloire de Lassa et de Straasha. Nombre des matelots et pêcheurs disposent d'un répertoire de chansons de marins. Il s'agit là de chants ouvriers qui servent à coordonner certaines tâches comme lever l'ancre, amener la bouline, hisser les voiles, et monter ou descendre le cabestan au treuil. Ils connaissent également des chansons dédiées au temps passé à terre ou au repos.

LA LANGUE

Les Citadins Pourpres parlent un dialecte commun connu sous le nom de témérique. Celui-ci ne possède pas de forme écrite et constitue un mélange d'accentuations et d'argot. Il est empreint d'un épais accent de terroir, aux intonations mélodieuses, que les originaires d'autres contrées ont parfois du mal à comprendre. La plupart des marchands s'efforcent de cultiver une expression plus distinguée tandis que les pêcheurs autochtones s'avèrent pratiquement incompréhensibles pour un étranger.

LE GOUVERNEMENT

L'Ile est régentée par deux organismes, le Conseil, et la Grande Assemblée, laquelle est plus vaste mais moins puissante que le précédent. Des réunions sont tenues à intervalle régulier dans la cité de Menii. On y traite de politique intérieure ou extérieure. La Grande Assemblée se compose des individus les plus importants de l'Ile, c'est-à-dire les chefs des familles nobles, les marchands influents, et les dirigeants des guildes. Une réunion exhaustive reçoit jusqu'à deux mille hommes et femmes. Elle examine les problèmes courants, et est le cadre de rapports et de votes.

C'est le Conseil qui détient véritablement le pouvoir. Il comporte les huit Comtes de l'Ile (un par comté) ainsi que l'Elu, un représentant de l'Eglise de Goldar. Ils discutent des réels problèmes de l'Ile et adoptent la politique à mener dans le secret du somptueux manoir qu'ils possèdent à Menii. Tout le monde sait que ces neuf personnes figurent les dirigeants effectifs de l'Ile. Les marchands s'irritent du fait de ne disposer que d'un seul représentant parmi huit Seigneurs des Mers, mais il est vrai que l'Elu fait preuve de persuasion. Et puis, dans bien des cas, les intérêts de ces derniers ne se révèlent pas aussi disparates que ceux des marchands.

Chaque cité et chaque ville dispose de son propre conseil. Celui-ci est dirigé par un maire et s'occupe de régler les affaires locales. A la campagne, ce sont les nobles qui administrent les terres, sous la direction de leur Comte respectif.

LES GUILDES

Les guildes servent à protéger les travailleurs et à s'assurer que les compétences de ceux-ci ne s'essaiment pas dans la masse de la population. Bien que leurs membres soient en grand nombre employés par les marchands, les guildes ne nourrissent pas un amour immodéré pour leurs employeurs ou pour les nobles. Les guildes les plus conséquentes participent de façon significative à la vie des villes, car elles disposent de représentants au sein de la Grande Assemblée et des conseils municipaux. Certaines des guildes plus petites font seulement office de club de rencontre à l'usage de leurs membres.

Utkel contient les principaux centres d'activité de chaque guilde. Chacune d'elles y maintient un édifice où ont lieu les réunions, la formation, et les mises à l'épreuve. Elles se partagent également la Maison des Guildes de Menii, un très grand bâtiment. Là, les Maîtres de Guilde se réunissent quatre fois l'an. Chacune d'elles détache donc

un représentant auprès de ces assemblées et ce, afin de discuter des problèmes qu'elles rencontrent avec le clergé de Goldar et les chefs des cartels marchands. Rares sont les guildes qui jouissent d'une force politique à l'extérieur des villes. A la campagne, les paysans dépendent invariablement de leurs seigneurs et nobles.

Les guildes établissent les prix des services standards, offrent un système de communication à leurs membres, et réglementent le commerce de ces derniers. Les corps de métier comprennent la Guilde des Constructeurs de Navires, la Guilde des Charrons, la Guilde des Maçons, la Guilde des Tisserands, la Guilde des Cartographes, la Guilde des Alchimistes, la Guilde des Joueurs, et d'autres encore. Les nouvelles guildes peuvent se faire reconnaître auprès de la Maison des Guildes de Menii pour une somme modique, ce qui a donné naissance à des organisations aussi farfelues et minuscules que la Guilde des Marins Manchots, la Guilde des Metteurs de Navires en Bouteille, ou la Guilde des Goûteurs de Bière. Il n'existe nulle Guilde des Voleurs connue. D'ailleurs, une telle organisation se verrait impitoyablement briser si elle venait à être découverte. Par contre, il existe une Guilde des Mendiants. Celle-ci est à vocation satirique et ne comporte ni chapitre ni siège.

LES DÉFENSES

Les Seigneurs des Mers entretiennent une petite armée terrestre. Ses officiers sont tous des fils de nobles et ses fantassins des paysans volontaires. Les unités de cavalerie sont rares. L'Ile n'ayant subi aucune invasion au cours des derniers siècles, le métier de soldat se révèle sûr mais fastidieux. Ceux-ci passent le plus clair de leur temps à s'entraîner et à défiler lors des divers festivals.

Chaque ville jouit de sa propre garde municipale et les temples, de leurs propres sentinelles. Nombre des marchands engagent des mercenaires pour assurer la protection de leurs marchandises, et certains des cartels les plus importants en emploient suffisamment pour constituer une armée privée. Cela inquiète quelques membres de la Grande Assemblée et est sujet à un débat récent et animé.

La clé des défenses de l'Ile repose sur sa puissance maritime. Chaque Comte contrôle une flotte de navires de guerre, faisant ainsi respecter son titre héréditaire de seigneur des mers. En temps de paix, ces vaisseaux sont loués et servent à escorter les navires marchands et les explorateurs. En temps de guerre, ils s'intègrent sans difficulté à une marine fort puissante. Les Comtes d'Agri-Mgren, de Kymar, et de Rillarain ont basé leur flotte dans le port de la Citadelle du Soir. Ceux de Shascil, du Comté de Belrain, et de Gestrani ont établi la leur dans la Baie de Menii. Le Comte de Karisan a cantonné la sienne à Kariss, et le Comte de Telhak fait mouiller la sienne dans le petit port oriental de Témoraz.

Les guerriers embarqués constituent la force militaire la plus compétente de l'Ile. A l'origine, leur corps a été créé par le Conseil, il y a plus de deux siècles de cela, à partir des derniers membres de la troupe de Darit. Il s'agit d'une compagnie à moitié mercenaire qui, moyennant finances, garde les vaisseaux des marchands et des nobles, ou encore mène quelque opération spéciale en terre étrangère. Les guerriers embarqués disposent d'un édifice et d'un bureau central dans la Citadelle du Soir. Ils peuvent être engagés au prix courant par n'importe quel Citadin Pourpre. En temps de paix prolongée, ils louent leurs services aux étrangers, à condition toutefois d'avoir l'approbation du Conseil. Quand l'Ile est en guerre, les guerriers embarqués servent évidemment à bord des vaisseaux de la marine. Ils sont tout aussi experts en matière d'abordage que de guerre terrestre.

LA JUSTICE

Les Cités Pourpres forment une nation assujettie à la Loi, et la Loi

protège la propriété privée. Les voleurs et les faussaires font l'objet d'un mépris plus grand encore que les assassins et les violeurs. Les tribunaux sont réputés pour leur sévérité, et toute personne accusée de vol est tenue pour coupable jusqu'à ce qu'elle prouve son innocence. En général, la possession de marchandises volées, voire même le témoignage d'un unique témoin, suffit pour être reconnu coupable.

Les procès peuvent se tenir dans chacune des grandes cités de l'île. C'est un Prêtre de Goldar qui fait office de Juge, et un Agent qui tient lieu de Procureur. Dans les villes et les comtés de moindre importance, le rôle de juge échoit au seigneur local. Dans un cas comme dans l'autre, il n'y a pas de jurés. Le juge décide de la culpabilité ou de l'innocence de l'accusé et prononce son verdict.

PEINES ENCOURUES POUR VOL

Somme Volée	Peine
Jusqu'à 50 GB	Marque d'infamie des voleurs marqué au fer sur le front. Il est illégal d'employer des voleurs, ainsi que de leur donner l'aumône ou un abri.
Jusqu'à 100 GB	Main droite tranchée.
Jusqu'à 500 GB	Emprisonnement dans les pontons du port de Menii à raison d'une année par tranche de 100 GB volés.
Jusqu'à 1000 GB	Main gauche tranchée.
Au-delà de 1000 GB	Pendaison.

Les peines encourues pour vol sont infligées en fonction de la somme dérobée. Elles sont cumulables, si bien qu'un voleur surpris alors qu'il s'emparait d'un coffre d'épices d'une valeur de 600 GB sera marqué au fer, mutilé, et incarcéré. Les malfaiteurs arrêtés pour la troisième fois sont pendus et ce, quelle que soit la gravité de leur crime.

Il arrive que le voleur se voit proposer une alternative à son châtiment. Il pourra s'agir de la possibilité de s'engager dans la marine, ou d'entrer au service de l'Eglise de Goldar. Cette dernière option consiste souvent à mener des missions spéciales. L'église s'avère des plus pragmatiques. Aussi les individus doués de talents de voleur ou d'espion peuvent-ils être employés au vol de cartes, de marchandises, ou d'informations appartenant à d'autres nations. Par ailleurs, les accusés convaincus de vol sont parfois vendus comme esclaves, l'argent de la vente revenant alors au plaignant.

LE TEMPERAMENT

Dans l'ensemble, les Citadins Pourpres forment un peuple ouvert. Ils ne sont ni rancuniers ni frivoles en matière d'amitié. Ce sont de rudes travailleurs, surtout lorsqu'il est question de s'enrichir. Un Citadin Pourpre aisé préférera probablement utiliser son argent de façon à en gagner davantage plutôt que de le gaspiller en articles de luxe. Ils sont sérieux, équilibrés, et succombent rarement à la panique. Cela dit, ils sont superstitieux, ce qui se manifeste par une répugnance envers les démons et la magie, et par la foi qu'ils vouent à la connaissance et aux légendes des océans.

Les Citadins Pourpres se signalent par leur sens de l'indépendance. Ils éprouvent une certaine fierté vis-à-vis de leur pays, laquelle a tendance à rapidement dégénérer en l'exaltation de la supériorité de l'île par rapport aux autres nations des Jeunes Royaumes. Celles-ci ont, pour beaucoup, tenté en vain d'envahir l'île, ou ont été battues dans le domaine de la concurrence économique.

Cette fierté touche à la xénophobie. Nombre des Citadins Pourpres se méfient des sudistes, et plus particulièrement des Lormyriens et des Dorélites. Ils trouvent les Vilmiriens paresseux. Ils méprisent les sorciers, et abhorrent les Pan Tangiens. Ils se défient des

L'ADIEU AUX CITÉS POURPRES

Helmoth le Lucide, le célèbre dramaturge de Menii, prononça ce discours d'adieu le jour où il quitta les Cités Pourpres:

"Ce jour est le dernier que je passe sur cette île. Permettez que je vous en donne les raisons.

"Cette nation s'enorgueillit d'une paix séculaire, et pourtant ses habitants ne cessent de se faire la guerre. Cette guerre se nomme commerce et ses armes et méthodes se révèlent tout aussi impitoyables que celles des champs de bataille. Quoique nul ne tranche réellement la gorge de son ennemi, il ne s'en réjouit pas moins de voir ce dernier et ses enfants être jetés à la rue.

"Cette nation commémore sa libération fort ancienne du joug de l'esclavage, et pourtant la place du marché de Menii voit des hommes être achetés et vendus tous les jours. A la campagne, le peuple transpire sang et eau au travail des terres de ses seigneurs, exactement comme ses ancêtres le faisaient pour le compte de ses maîtres les Melnibonéens.

"Cette nation est dénuée d'âme. Sa population a le culte de l'argent. Le summum de l'accomplissement culturel consiste à devenir riche. Le plus grand temple qui fut jamais construit, représentant en cela un exploit absolument extraordinaire, ne s'avère guère plus qu'une tirelire dorée.

"Cette nation est celle de la stagnation intellectuelle. Les paysans s'accrochent fermement à leur propre ignorance. Les classes marchandes poursuivent la richesse sans conscience ni esprit. Quant aux nobles, leurs bouffonneries et la banalité qui les frappe a depuis longtemps cessé d'éveiller ne serait-ce que la plus humble des satires.

"Je quitte cette nation pour gagner Lormyr. Pour beaucoup, celle-ci n'est guère supérieure, mais au moins s'agit-il d'une contrée qui en a depuis longtemps fini avec les empires et les conquêtes, au moins n'aurai-je point besoin de supporter les jacassements quotidiens des idiots qui proclament bien haut leur réussite et leur intelligence.

"Adieu donc, bon débarras, et puisse la vérole tous vous ronger."

Melnibonéens mais ne leur vouent pas pour autant de haine véritable, contrairement aux Jeunes Royaumes.

Les Citadins Pourpres se singularisent également par leur compétitivité. Alors que les Melnibonéens et les Lormyriens se contentent de croupir, alors que les Vilmiriens s'en tiennent rigoureusement à l'ordre social établi, l'île possède une histoire qui a montré que n'importe quel homme peut devenir roi par le biais du commerce. Il n'est nulle personne qui ne conduise sa voiture remplie de faïences sur la place du marché sans rêver de prendre la mer à bord d'un beau navire tout neuf et lui appartenant. Néanmoins, le nombre toujours croissant de mendiants qui hantent les rues d'Utkel, et les générations de paysans qui n'ont jamais eu accès à la mer sont autant de preuves que les promesses de Goldar ne se convertissent pas en or pour tout le monde.

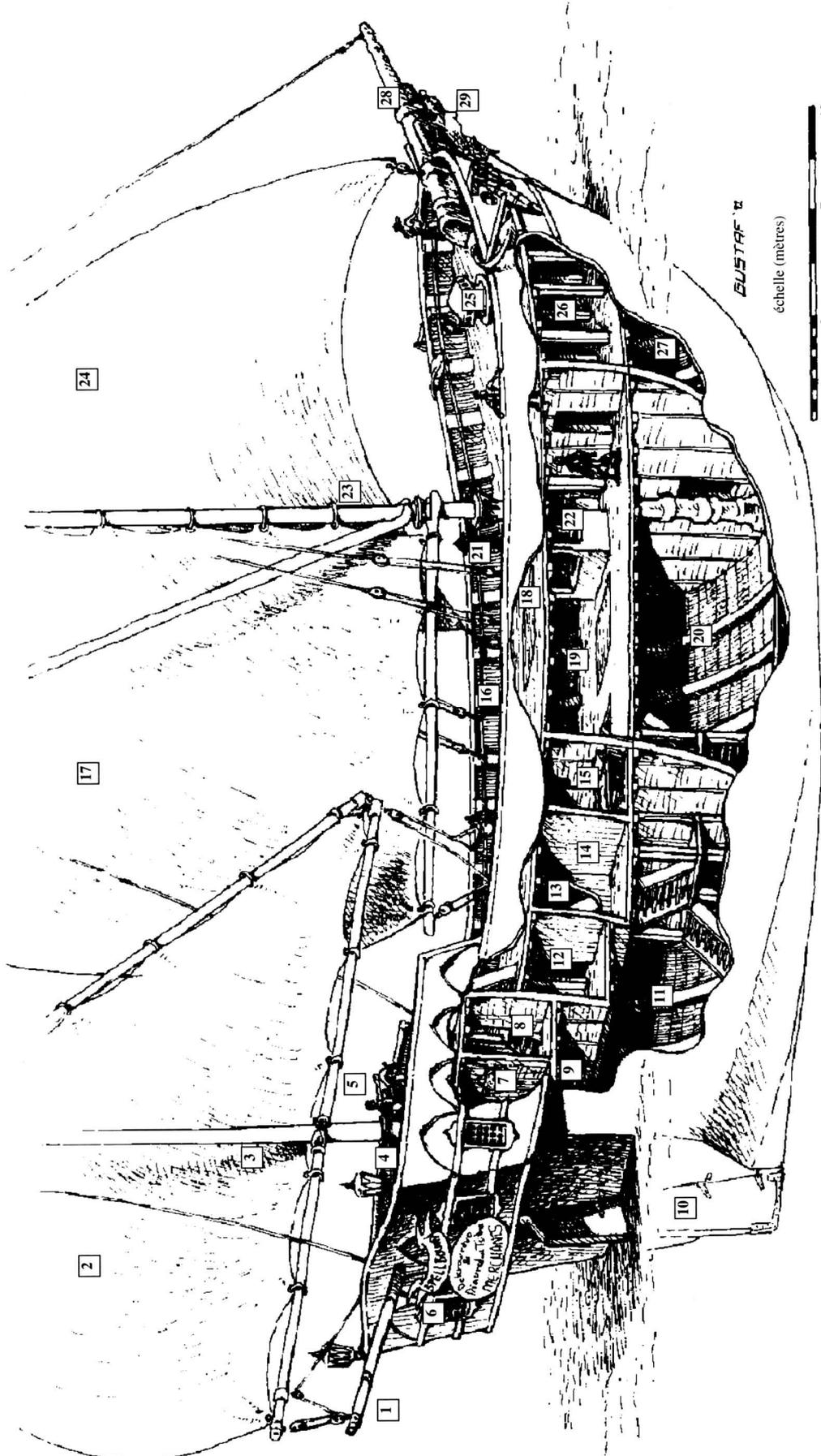
LA FLOTTE

L'île des Cités Pourpres possède l'une des flottes les plus remarquables des Jeunes Royaumes. Les Seigneurs des Mers maintiennent une marine imposante afin de protéger les intérêts de l'île et de ses marchands. C'est sa puissance maritime qui a donné sa dimension à cette nation, et puis, l'amour de l'océan coule dans les veines de tous les insulaires.

LES NAVIRES

Les bricks des Cités Pourpres représentent les vaisseaux les plus

Un Brick Typique des Cités Pourpres



- 1 - Guaiarière
- 2 - Voile Latine d'Arimon
- 3 - Mât d'Arimon
- 4 - Dunette
- 5 - Gouvernail
- 6 - Cabine du Capitaine
- 7 - Cabine du Maître d'Equipage
- 8 - Carré
- 9 - Cabine du Second
- 10 - Barre
- 11 - Cale Arrière
- 12 - Cabine du Commandant en Second
- 13 - Cage d'Escalier Arrière
- 14 - Placard à Voiles/Equipement
- 15 - Cabine Passager
- 16 - Pont Supérieur
- 17 - Grand Voile de Balestron
- 18 - Ecoutille vers la Cale Principale
- 19 - Coquerie (chaises et tables absentes)
- 20 - Cale Principale
- 21 - Tuyau de Poêle
- 22 - Poêle
- 23 - Grand Mât
- 24 - Foc de Misaine
- 25 - Cabestan
- 26 - Crèche (quartier de l'équipage)
- 27 - Réserve à Câbles et Eau Douce
- 28 - Beauré
- 29 - Figure de Proue

échelle (mètres)



avancés de tous les Jeunes Royaumes, à l'exception de Melniboné (ils arrivent loin derrière, car l'extraordinaire puissance d'une barge de bataille melnibonéenne ne saurait être égalée par quoi que ce soit). Leur coque est bordée, contrairement aux vaisseaux des autres nations qui sont assemblés à clins. Un navire construit à clins se compose de lattes; chaque latte est unique, mesure la longueur de la coque, et chevauche la suivante dans le sens vertical. Les planches d'un navire bordé sont mises bout à bout pour former une surface lisse qui s'étend de la quille au plat-bord. Une embarcation à clins est plus lourde, plus lente, et exige un temps de construction plus long qu'un bateau bordé.

Les avantages s'imposent d'eux-mêmes. Les marchands des Cités Pourpres peuvent livrer leur cargaison plus rapidement que les autres, et ont de bonnes chances de distancer les vaisseaux pirates. Leur vitesse et leur sûreté, ajoutée à la solide garantie que représente le Code des Seigneurs des Mers, font d'eux les transporteurs les plus estimés du Vieil Océan.

La plupart des navires de guerre des Cités Pourpres sont des galères, tout comme les flottes des pays du sud. Un temps calme équivaut à un véritable désastre pour les voiliers si ils ont des bâtiments à rames pour adversaires. C'est la raison pour laquelle les Seigneurs des Mers ne sont toujours pas désireux de modifier leur flotte de guerre pour épouser les conceptions plus modernes des marchands.

LES MARINS

Il n'existe pas de famille dont l'un des membres, au moins, ne se trouve en mer. La navigation représente le plus grand employeur de l'île. Lorsqu'un navire des Cités Pourpres est perdu corps et biens, tout le monde en ressent la douleur.

Souvent, les marins des bricks marchands reçoivent une part des bénéfices réalisés à chaque voyage, plus quelques primes si le voyage se fait rapidement. Cette promesse de récompense en fait de bien meilleurs marins que les esclaves geignards des galères pan tangiennes ou que les équipages amers des marchands du nord.

Les hommes de la marine de guerre sont généralement plus forts que les marins de la marchande, car ils sont tout autant entraînés au combat qu'à l'aviron. Ils ne sont pas poussés par le profit personnel et vouent une profonde affection à leurs capitaines, les Seigneurs des Mers.

Il existe une rivalité naturelle entre les membres de la marine de guerre et ceux de la marchande. Les marins marchands considèrent les autres comme des nigauds grossiers alors que ceux-ci voient en leurs rivaux des mauviettes cupides. Nombre de nez ont été cassés, et quelques vies perdues, au cours de rixes opposant les deux types d'équipage.

LES CHANSONS DE MARINS

Les marins se servent de chansons afin de coordonner les durs labeurs tels que hisser et amener les voiles. L'un des marins est engagé en tant que chanteur et reçoit une meilleure paie que les autres. A chaque tâche correspond une chanson de marins particulière, dont les rythmes et les pauses sont synchronisés avec les actions du travail. En général, ces chants se composent d'un couplet de trois ou quatre lignes, suivi d'un refrain que tous les hommes reprennent en coeur comme ils peinent à l'unisson. Les marins se reposent pendant que le chanteur entonne le couplet suivant.

Le sujet des couplets reflète les préoccupations habituelles des marins

CHANSON DE HALAGE

Amène la bouline, car Magda est mon aimée
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, Magda habite à Kariss, dans la cité
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, Kariss est une belle cité
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, si tôt dans la matinée
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, avant que l'aube ne se soit levée
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, le grand vent de Vilmir s'est mis à souffler
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, Straasha s'est mis à gronder
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, nous la briserons ou l'élinguerons
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, nous sommes des hommes, nous la réparerons
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, ensemble nous loferons
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, ce cuir qui nous irrite la peau nous crèverons
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !
Amène la bouline, un temps plus clément nous attendrons
Choeur: Amène la bouline, la bouline AMENE !

du monde entier : les femmes, les beuveries, les trésors, la mer, Straasha, Goldar, le capitaine, et encore les femmes. Les vers se chargent souvent d'une satire acerbe, quoique les officiers ne soient généralement pas trop tournés en dérision pendant le voyage d'aller. En effet, ils ont alors de nombreuses semaines devant eux pour rendre la vie des chanteurs insolents infernale.

Aucune autre marine n'a recours aux chansons de marins. Les Vilmiriens préfèrent donner du sifflet, et les galères de Lormyr battre le tambour. Les Pan Tangiens s'appuient sur la peur et les fouets barbelés. Les Melnibonéens emploient des drogues. Tous obtiennent les résultats escomptés, mais jamais avec autant de vigueur que par le biais d'un chant de marins entonné à tue-tête.

LE CODE DES SEIGNEURS DES MERS

Le Code des Seigneurs des Mers des Cités Pourpres procède d'un ensemble de lois non écrites. Ces édits ont été prononcés afin que les Cités Pourpres deviennent les transporteurs de passagers et de marchandises les plus sûrs des Jeunes Royaumes. Le Code définit un système de règles qui assure la protection des Biens et des Personnes lors des voyages maritimes. Il devint loi le jour même où l'Elu de

LE CODE DES SEIGNEURS DES MERS

1. Conduire les Passagers rapidement et en toute sécurité jusqu'au port d'arrivée convenu.
2. Assurer l'acheminement rapide de toutes les Marchandises à destination, sauf si cela implique de contrevenir à la règle [1].
3. Si un passager ou une cargaison sont perdus lors d'une opération quelconque, tout sera mis en branle pour les retrouver. Si une personne est portée disparue pendant plus d'un an, sa famille recevra des dédommagements déterminés par les deux partis.
4. Tous les capitaines se réservent le droit de refuser de transporter des personnes ou objets à caractère militaire, et ont pour devoir de ne jamais transporter d'individus issus de nations en guerre avec l'île.

Goldar rallia le Conseil des Huit. Telles qu'elles ont été écrites, les lois s'avèrent extrêmement complexes et s'étalent sur plusieurs tomes. Par essence, elles se résument sous forme de quatre promesses solennelles. Tous les marins peuvent réciter ces dernières, en outre, il existe un Chant de Marins du Code Maritime pour ceux qui ont du mal à se souvenir des mots lorsque nulle musique ne les accompagne.

Le Code des Seigneurs des Mers a eu l'effet recherché. Vingt ans après son avènement, les vaisseaux des Cités Pourpres dominaient le transport de biens et de personnes dans tous les Jeunes Royaumes. Tous les passagers savourent la promesse d'un voyage sûr. Les garanties offertes par le Code sont assurées par la totalité des ressources de l'Eglise de Goldar, ainsi que par ses nombreux Prêtres, Agents, et actionnaires. Les missions entreprises afin de retrouver les personnes échoient souvent aux Agents de Goldar.

Les capitaines des Cités Pourpres qui transgressent le Code encourent de terribles peines, car leurs agissements compromettent la réputation de la nation tout entière. Le châtement traditionnel consiste à attacher le capitaine au gouvernail de son navire et à saborder le bâtiment. Les marins n'aiment pas voir un bon vaisseau être sciemment détruit, mais ils doivent s'assurer que le bateau qui a sali l'honneur du Code ne puisse plus jamais naviguer. Si les méfaits du capitaine se révèlent particulièrement odieux, ce dernier et son navire pourront être remorqués jusqu'à la Mer Bouillonnante ou jusqu'au Déroit du Chaos et lancés à la dérive. Le Conseil fait toujours preuve d'imagination lorsqu'il s'agit de punir les membres qui n'en font qu'à leur tête.

Les passagers qui décident d'enfreindre le Code reçoivent également une âpre justice. Les ruses habituelles consistent à passer pour mort, ou encore à voler sa propre cargaison puis à demander des compensations. S'ils sont mis à jour, ceux qui ont maquiller leur mort se voient soigneusement exécuter de la façon même dont ils avaient mis leur décès en scène. D'ordinaire, cela revient à les jeter par dessus bord au cours d'une tempête et au large. Ceux qui dérobent leur propre cargaison sont enfermés dans une caisse remplie de pierres et envoyés par le fond.

Au cours des dernières années, les galères pan tangiennes ont lancé un nombre d'attaques croissant à l'encontre de la marine marchande, ce qui a amoindri l'efficacité du Code. Les coffres de Goldar eux-mêmes ne sont pas assez profonds pour racheter la liberté des victimes des mâchoires métalliques d'Hwamgaarl.

CREATION DE PERSONNAGES

Les Cités Pourpres figurent une patrie idéale pour des aventuriers. Elles sont riches, disposent d'une situation géographique centrale, et d'une culture distincte. Elles constituent un pied à terre des plus sûrs, où il s'avère possible de préparer des aventures devant se dérouler dans des contrées plus périlleuses, quelque part dans les Jeunes Royaumes.

Cette partie explique aux joueurs comment concevoir un personnage originaire des Cités Pourpres. Cette procédure est plus détaillée et offre plus de diversité que celle qui figure dans le Livre du Joueur de Stormbringer.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Suivez les cinq étapes exposées ci-après. Vous aurez besoin de votre livre de règles de Stormbringer.

CLASSES SOCIALES

1D100	Profession
01-10	Noble
11-15	Prêtre
16-25	Guerrier
26-45	Marchand
46-55	Artisan
56-75	Marin
76-80	Scribe
81-85	Troubadour
86-90	Pêcheur
91-95	Paysan
96-99	Voleur
00	Mendiant

1. Déterminez les caractéristiques en lançant 3D6. Les Citadins Pourpres Autochtones bénéficient d'1D4 supplémentaire en FOR et d'1D6 complémentaire en CON.

2. Additionnez INT + POU. Si le résultat est supérieur ou égal à 32, le personnage remplit les conditions nécessaires pour devenir un sorcier des élémentaires. Ce savoir intervient en sus de toute autre profession (voir Sorcier, plus loin).

3. Lancez 1D100 et consultez la Table des Classes Sociales afin de déterminer la profession de l'aventurier. Si votre maître du jeu est d'accord, choisissez-la au lieu de l'établir de façon aléatoire. Appliquez les avantages offerts par cette profession.

4. Le personnage reçoit également 1D6+2 compétences que le joueur peut choisir. Le niveau d'efficacité de départ dans ces compétences est de 1D100 divisé par 2, auquel vient s'ajouter son bonus de catégorie adéquat. L'aventurier Parle le Témérique Commun à un niveau égal à son INT x5.

5. Donnez un nom à votre personnage. Décidez de son lieu d'habitation sur l'Île. Quels sont les membres de sa famille ? Pourquoi désire-t-il devenir aventurier ? Quelle opinion a-t-il des Seigneurs des Mers, des marchands, et des autres nations du monde ?

LES NOBLES

Les Seigneurs des Mers figurent les nobles des Cités Pourpres ; ils descendent en droite ligne des rois flibustiers. Les nobles obtiennent Crédit à 1D100 % plus leur bonus de Communication, Navigation à 40 % plus leur bonus de Connaissance, une arme de leur choix à 40 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, ainsi qu'une deuxième arme de leur choix à 20 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils possèdent les deux armes qu'ils ont choisies, une armure de cuir maritime, une somme en espèces équivalente à leur pourcentage de Crédit x 100 GB, et un patrimoine d'une valeur égale à leur pourcentage de Crédit x 10 000 GB. Ce patrimoine comprend généralement un vaisseau, une villa à Kariss, une propriété à la campagne, ou encore l'ensemble de ces biens et davantage encore.

En sus des compétences accordées ci-avant, faites un deuxième jet de dés puis consultez à nouveau la Table des Classes Sociales. Si vous obtenez noble, prêtre, guerrier, ou marchand, le noble bénéficie des compétences de cette classe, ainsi qu'il est indiqué ci-dessous.

CLASSES SOCIALES SUPPLEMENTAIRES

Noble : Si vous obtenez Noble une seconde fois, votre personnage est lié par le sang à l'un des huit comtes, et figure parmi les héritiers potentiels de sa position. De tels Nobles jouissent automatiquement d'un Crédit de 80 % plus leur bonus de Communication et ce, sans lancer les dés comme il était précisé auparavant.

Prêtre : Votre noble est prêtre dans l'une des églises de l'Île et tient un poste important. Il dispose des compétences de prêtre exposées ci-après.

Guerrier : Votre noble est officier dans l'un des corps d'armée de

l'île. Il dispose des compétences de guerrier exposées ci-après.

Marchand : Votre noble compte parmi les Seigneurs des Mers qui ont écouté la parole de Goldar et poursuivent fortune et richesses. Il dispose des compétences de marchand exposées ci-après. Utilisez le Crédit de votre noble pour déterminer sa réussite en tant que marchand, comme il est expliqué dans le paragraphe correspondant.

Autres : Tout autre résultat obtenu sur la table des Classes Sociales lors de ce second jet de dés reste sans effet.

LES PRETRES

Les prêtres jouissent d'un grand respect dans les Cités Pourpres. Leurs compétences varient en fonction de la secte dont ils dépendent. Comme ces religions sont toutes inspirées par la Loi, laissez le joueur choisir au lieu de la déterminer de façon aléatoire.

Tous les prêtres obtiennent une compétence de Lire/Ecrire Langue Commune égale à leur INT x 5, Crédit à 25 % plus leur bonus de Communication, Persuader à 25 % plus leur bonus de Connaissance, Premiers Soins à 40 % plus leur bonus de Connaissance, Connaissance du Monde à 25 % plus leur bonus de Connaissance, et dague à 30 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils bénéficient également des compétences supplémentaires particulières à leur secte (voir ci-après).

Les prêtres forment une classe de lettrés, aussi toute autre compétence choisie en Lire/Ecrire autres langues donne-t-elle droit à Parler cette même langue. Au-delà de l'âge de 25 ans, chaque année passée au sein de l'église apporte 1 point d'INT additionnel au prêtre si le joueur réussit un jet de 3D6 supérieur à son INT actuelle. Les prêtres disposent de 2D6 points d'Elan du fait de leurs activités religieuses précédentes.

Les prêtres possèdent leurs toges de cérémonies, une dague, et reçoivent 5D100 GB par mois de leur temple.

LES RELIGIONS

Goldar : Les Prêtres de Goldar obtiennent Marchander à 50 % plus leur bonus de Communication, ainsi qu'Evaluer un Trésor à 50 % plus leur bonus de Connaissance.

Arkyn : Les Moines d'Arkyn obtiennent une compétence de Connaissance (Poisons, Plantes, Musique, ou Monde) à 40 % plus leur bonus de Connaissance, Mémoriser à 40 % plus leur bonus de Connaissance, Lire/Ecrire une autre langue à 60 % plus leur bonus de Connaissance, et une autre langue encore à 40 % plus leur bonus de Connaissance.

Donblas : Les Moines de Donblas obtiennent une compétence d'arme à 50 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, ainsi que l'art du Forgeron à 20 % plus leur bonus de Connaissance.

Straasha : Les Prêtres de Straasha obtiennent Canotage à 60 % plus leur bonus d'Agilité, Nager à 70 % plus leur bonus d'Agilité, ainsi que Manoeuvrer un Navire à 30 % plus leur bonus de Connaissance.

Lassa : Les prêtres de Lassa obtiennent Chanter à 40 % plus leur bonus de Communication, Connaissance de la Musique à 40 %, plus leur bonus de Connaissance, et Jouer d'un Instrument à 40 % plus leur bonus de Manipulation.

LES GUERRIERS

Les guerriers des Cités Pourpres se répartissent à peu près entre ceux qui servent à terre et ceux qui servent en mer. Lancez 1D100 puis

consultez la Table d'Affectation des Guerriers afin de déterminer le poste actuellement occupé par le personnage.

AFFECTATION DES GUERRIERS

1D100	Type
01-20	Garde Municipale
21-50	Mercenaire
51-90	Marins de la Marine de Guerre
91-00	Guerrier Embarqué

AFFECTATION DES GUERRIERS

Garde Municipale : Les gardes municipaux patrouillent les rues, les quais, les marchés, et les temples. Ils obtiennent une compétence d'arme à 40 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, une deuxième compétence d'arme à 30 % plus leurs bonus, une troisième compétence d'arme à 20 % plus leurs bonus, Ecouter à 25 % plus leur bonus de Perception, et Voir à 25 % plus leur bonus de Perception. Ils possèdent leurs trois armes, une armure de plaques, et une somme de INT x 1D20 GB.

Mercenaire : Les mercenaires sont des guerriers qui louent leurs services et remplissent souvent le rôle de gardes du corps. Les mercenaires obtiennent une compétence d'arme à 50 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, une seconde compétence d'arme à 40 % plus leurs bonus, et une troisième compétence d'arme à 30 % plus leurs bonus. Ils possèdent leurs trois armes, une armure de leur choix, et une somme de INT x 1D20 GB.

Marins de la Marine de Guerre : Dans l'île, c'est la Marine de Guerre qui emploie le plus de guerriers. Ses membres obtiennent une compétence d'arme à 50 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, une deuxième compétence d'arme à 40 % plus leurs bonus, une troisième compétence d'arme à 30 % plus leurs bonus, ainsi que toutes les compétences et tous les bénéfices propres à la classe des marins, comme exposés ci-après.

Ils possèdent leurs trois armes, une armure de cuir, et une somme de INT x 1D20 GB.

Guerriers Embarqués : Les guerriers embarqués sont les soldats d'élite de la marine de la guerre. Ils obtiennent une compétence

NOUVELLES ARMES

Les armes suivantes sont courantes dans toutes les Cités Pourpres. Les marins de tout bord préfèrent le sabre d'abordage, la noblesse penche pour la rapière, les paysans pour la faux, et les pêcheurs font bon emploi d'un trident. Les couteaux englobent toutes les lames de taille inférieure à celle d'une dague.

Arme	FOR min	DEX min	Dégâts	Prix en GB
Sabre d'abordage	8	8	1D6+2	225
Rapière	7	13	1D6+1	500
Couteau	-	6	1D3+1	25
Faux (à 2 mains)	11	11	2D6	150
Trident (à 1 main)	9	9	1D6+1	125

NOUVELLE ARMURE

Le Cuir Maritime

Les Seigneurs des Mers sont célèbres pour leurs armures maritimes. Il s'agit d'une armure de cuir superbement ouvragée, et qui s'avère plus lourde et plus résistante aux dommages qu'une armure de cuir normale. Elle se porte avec une calotte en acier. Le cuir maritime peut réprimer **1D6 points de dégâts** au lieu des 1D6-1 habituels. Seules les Cités Pourpres savent le fabriquer, aussi une armure de cuir maritime coûte-t-elle 300 GB, soit trois fois plus qu'une armure de cuir normale.

d'arme à 70 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, une seconde compétence d'arme à 60 % plus leurs bonus, une troisième compétence d'arme à 50 % plus leurs bonus. Canotage à 60 % plus leur bonus d'Agilité, Grimper à 50 % plus leur bonus d'Agilité, Escalader le Grément à 75 % plus leur bonus d'Agilité, Nager à 60 % plus leur bonus d'Agilité, Faire/Défaire des Noeuds à 70 % plus leur bonus de Manipulation, ainsi qu'Equilibre à 60 % plus leur bonus de Perception. Ils possèdent leurs trois armes, une armure de cuir maritime, et une somme de INT x 1D20 GB.

LES MARCHANDS

Les marchands représentent la force qui sous-tend la société des Cités Pourpres. En effet, c'est leur puissance économique qui en a fait une grande nation. Tous les habitants de l'île veulent devenir riches. Certains se contentent d'y aspirer, comme les camelots par exemple. D'autres contrôlent de vastes cartels et des flottes entières.

Lancez 1D100 pour déterminer la fortune d'un marchand. Le résultat obtenu devient son pourcentage de Crédit. Consultez la table ci-dessous pour établir le niveau atteint par le marchand.

CRÉDIT DES MARCHANDS

1D100	Rang
01-25	Marchand Pauvre
26-50	Marchand Respectable
51-75	Marchand Couronné de Succès
76-89	Marchand Riche
90-00	Marchand Puissant

CREDIT DES MARCHANDS

Marchand Pauvre : Les marchands pauvres débutent tout juste leur commerce, ou connaissent des temps bien difficiles. Ils obtiennent Marchander à 30 % plus leur bonus de Communication, Persuader à 30 % plus leur bonus de Communication, Evaluer un Trésor à 50 % plus leur bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Langue Commune égal à leur INT x1, ainsi qu'une compétence d'arme à 30 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils possèdent un ballot de colporteur et une petite carriole, une arme, des biens d'une valeur de INT x 10 GB, et une somme en espèces égale à INT x 1D100 GB.

Marchand Respectable : Les marchands respectables s'en sortent relativement bien. Ils obtiennent Marchander à 45 % plus leur bonus de Communication, Persuader à 40 % plus leur bonus de Communication, Evaluer un Trésor à 60 % plus leur bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Langue Commune égal à leur INT x3, ainsi qu'une compétence d'arme de leur choix à 35 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils possèdent un éventaire de marché, une arme, des biens d'une valeur de INT x 100 GB, et une somme en espèces égale à INT x 2D100 GB.

Marchand Couronné de Succès : Les marchands couronnés de succès sont bien établis, jouissent d'un commerce sûr, et s'occupent d'import-export. Ils obtiennent Marchander à 60 % plus leur bonus de Communication, Persuader à 50 % plus leur bonus de Communication, Evaluer un Trésor à 70 % plus leur bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Langue Commune égal à leur INT x5, ainsi qu'une compétence d'arme de leur choix à 40 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils possèdent une boutique, une arme de belle facture, des biens d'une valeur de INT x 1000 GB, et une somme en espèces égale à INT x 3D100 GB.

Marchand Riche : Les marchands riches possèdent un navire, et s'occupent de fabriquer et d'exporter des marchandises. Ils obtiennent Marchander à 75 % plus leur bonus de Communication, Persuader à

60 % plus leur bonus de Communication, Evaluer un Trésor à 80 % plus leur bonus de Connaissance, Manoeuvrer un Navire à 25 % plus leur bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Langue Commune égal à leur INT x5, ainsi qu'une compétence d'arme de leur choix à 45 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils possèdent un vaisseau, un entrepôt, une très belle arme, des biens d'une valeur de INT x 10 000 GB, et une somme en espèces égale à INT x 4D100 GB.

Marchand Puissant : Les marchands puissants jouissent d'une place importante dans la société des Cités Pourpres, et se trouvent à la tête d'un cartel. Ils obtiennent Marchander à 90 % plus leur bonus de Communication, Persuader à 70 % plus leur bonus de Communication, Evaluer un Trésor à 90 % plus leur bonus de Connaissance, Manoeuvrer un Navire à 50 % plus leur bonus de Connaissance, Lire/Ecrire Langue Commune égal à leur INT x5, ainsi qu'une compétence d'arme de leur choix à 50 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade. Ils possèdent une flotte de vaisseaux, une maison comptable, plusieurs entrepôts, une arme absolument exquise, des biens d'une valeur de 10 000 x 1D100 GB, et une somme en espèces égale à INT x 5D100 GB.

LES ARTISANS

Les Cités Pourpres représentent une nation habile, et disposent de la meilleure industrie. Nombre des arts prospèrent, et la plupart sont rattachés à une Guilde qui régleme et contrôle leurs oeuvres. Il appartient au joueur de choisir la nature exacte de l'art pratiqué par son personnage. Les artisans les plus notoires des Cités Pourpres sont les constructeurs de navires, les charpentiers, les voiliers, les cordiers, les maréchaux-ferrants, les armuriers, les forgerons, les architectes, les tatoueurs, les tisserands, les tanneurs, les teinturiers, les joailliers, les cartographes, et quelques autres.

Les artisans se répartissent en trois catégories qui sont autant de niveaux de valeur. Lancez 1D6 puis consultez la Table d'Expertise des Artisans afin de déterminer l'habileté de votre personnage.

EXPERTISE DES ARTISANS

1D6	Type
1-3	Apprenti
4-5	Compagnon
6	Maître

EXPERTISE DES ARTISANS

Apprenti : Les apprentis reçoivent l'enseignement d'un maître artisan et ont encore beaucoup de choses à apprendre. Ils pratiquent leur art à 50 % plus leur bonus de Connaissance, et disposent de Chercher à 20 % plus leur bonus de Perception. Ils peuvent ajouter 1 point à leur DEX. Ils possèdent une armure de cuir complète, leurs outils, et une somme de INT x 1D20 GB.

Compagnon : Les compagnons ont terminé leur période d'apprentissage. Ils travaillent contre salaire sous la supervision d'un maître, ce qu'ils continueront à faire jusqu'à ce qu'ils aient réuni assez d'argent pour monter leur propre atelier. Ils pratiquent leur art à 70 % plus leur bonus de Connaissance, et disposent de Chercher à 40 % plus leur bonus de Perception. Ils peuvent ajouter 2 point à leur DEX. Ils possèdent une armure de cuir complète, leurs outils, et une somme de INT x 1D100 GB.

Maître : Les maîtres sont des artisans doués qui disposent d'un petit atelier et de plusieurs apprentis ou compagnons sous leur responsabilité. Ils pratiquent leur art à 90 % plus leur bonus de



Tout s'achète dans les Cités Pourpres

GA
SS
NE
R
92

Connaissance, et obtiennent également Marchander à 25 % plus leur bonus de Communication, Crédit à 40 % plus leur bonus de Communication, ainsi que Chercher à 60 % plus leur bonus de Perception. Ils peuvent ajouter 3 point à leur DEX. Ils possèdent un atelier rempli des outils spécifiques à leur art, des matières premières destinées à la fabrication des marchandises, une armure de cuir complète, et des économies égales à INT x 3D100 GB.

LES MARINS

Les Cités Pourpres représentent probablement la plus grande nation maritime des Jeunes Royaumes, aussi leurs marins sont-ils justement réputés. Ils obtiennent les compétences suivantes : Canotage à 50 % plus leur bonus d'Agilité, Grimper à 40 % plus leur bonus d'Agilité, Escalader le Grément à 75 % plus leur bonus d'Agilité, Nager à 50 % plus leur bonus d'Agilité, Faire/Défaire un Noeud à 70 % plus leur bonus de Manipulation, Equilibre à 50 % plus leur bonus de Perception, ainsi qu'une arme de leur choix à 40 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade.

Un marin débute en possession d'une arme de son choix, d'une armure de cuir complète, et d'une somme égale à son INT x 1D20 GB.

En sus des compétences exposées ci-avant, votre marin pourra tenir un poste important sur le navire. Lancez 1D20 puis consultez la Table des Marins afin de déterminer si votre personnage jouit d'un certain rang.

TABLE DES MARINS

1D20	Type
1-15	Marin Ordinaire
16	Cuisinier
17	Chanteur
18	Maître d'Equipage
19	Second
20	Capitaine

TABLE DES MARINS

Marin Ordinaire : Votre aventurier bénéficie uniquement des compétences énoncées ci-avant.

Cuisinier : Le cuisinier peut tout aussi bien être l'homme le plus populaire que l'homme le moins populaire du bateau, selon ses compétences culinaires. Il obtient l'art de Cuisiner à 50 % plus son bonus de Connaissance, ainsi que Premiers Soins à 25 % plus son bonus de Connaissance. Il débute avec une somme de INT x 1D20 GB.

Chanteur : Le chanteur dirige les chants qui coordonnent les tâches exécutées par l'équipage, et jouit d'une position avantageuse. Il obtient Connaissance de la Musique à 25 % plus son bonus de Connaissance, Manoeuvrer un Navire à 10 % plus son bonus de Connaissance, ainsi que Chanter à 50 % plus son bonus de Communication. Il débute avec une somme de INT x 2D20 GB.

Maître d'Equipage : Par définition, le maître d'équipage est l'homme le plus fort du bord, aussi peut-il ajouter 1 point à sa FOR et à sa TAI. Il obtient une Première Attaque à 50 % plus son bonus d'Attaque, ainsi que Manoeuvrer un Navire à 10 % plus son bonus de Connaissance. Il débute avec une somme de INT x 3D20 GB.

Second : Le second figure le commandant en second du navire, après le capitaine, de même que le timonier. Il obtient Navigation à 80 % plus son bonus de Connaissance, ainsi que Manoeuvrer un Navire à

40 % plus son bonus de Connaissance. Il dispose d'une compétence de 50 % pour l'arme de son choix. Il débute avec une somme de INT x 5D20 GB.

Capitaine : Le capitaine est responsable du vaisseau, qu'il possède si le joueur réussit un jet sous son POU x1. Le plus souvent, cependant, le capitaine est engagé par le propriétaire du navire, lequel pourra figurer un seigneur des mers ou encore l'un des marchands de l'Ile. Les capitaines obtiennent Navigation à 80 % plus leur bonus de Connaissance, ainsi que Manoeuvrer un Navire à 80 % plus leur bonus de Connaissance. Ils disposent d'une compétence de 60 % pour l'arme de leur choix. Ils débutent avec une somme de INT x 10D20 GB et une armure de cuir maritime complète.

LES SCRIBES

Les scribes sont très demandés dans les Cités Pourpres et ce, afin de coucher les hauts faits et les factures par écrit. Si ses officiers ne comportent pas de lettrés dans leurs rangs, un navire possédera un scribe à son bord. Les scribes obtiennent les compétences suivantes : Lire/Ecrire Langue Commune à un niveau égal à leur INT x5, ainsi que Lire/Ecrire autres langues à 40 %. Toute autre compétence choisie en Lire/Ecrire autres langues donne droit à Parler cette même langue.

Ils obtiennent également une première compétence de Connaissance (Poisons, Plantes, Musique, ou Monde) à 40 % plus leur bonus de Connaissance, une deuxième à 30 % plus leur bonus de Connaissance, une troisième à 20 % plus leur bonus de Connaissance, Cartographie à 30 % plus leur bonus de Connaissance, Mémoriser à 30 % plus leur bonus de Connaissance, et dague à 30 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade.

Les scribes débutent avec une somme de INT x 1D100 GB, une dague, ainsi que des plumes d'oie et du matériel d'écriture.

LES TROUBADOURS

Les Citadins Pourpres aiment tous les types de musique, laquelle est tout particulièrement appréciée par Lassa. Les musiciens sont les bienvenus partout dans l'Ile, pourvu qu'ils fassent preuve d'habileté. Les troubadours obtiennent les compétences suivantes : Chanter à 70 % plus leur bonus de Communication, Jouer d'un Instrument à 60 % plus leur bonus de Manipulation, Connaissance de la Musique à 50 % plus leur bonus de Connaissance, Jongler à 30 % plus leur bonus de Manipulation, Passe-passe à 30 % plus leur bonus de Manipulation, Culbuter à 30 % plus leur bonus d'Agilité, ainsi qu'une arme de leur choix à 30 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade.

Les troubadours possèdent un instrument de musique, un jeu de vêtements bigarrés, l'arme de leur choix, et une somme de INT + POU x 1D100 GB.

LES PECHEURS

Les pêcheurs sont la pierre d'achoppement des Cités Pourpres et forment une classe austère, laquelle vénère Straasha et garnit toutes les tables de victuailles, que ce soit celle du noble ou celle du paysan. Les pêcheurs obtiennent les compétences suivantes : Equilibre à 30 % plus leur bonus d'Agilité, Canotage à 60 % plus leur bonus d'Agilité, l'art de la Pêche à 50 % plus leur bonus de Connaissance, Nager à 30 % plus leur bonus d'Agilité, trident à 30 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade, ainsi que couteau à 30 % plus leurs bonus d'Attaque et de Parade.

Nouvelles Compétences

Voici cinq nouvelles compétences à utiliser dans le cadre de Stormbringer. Elles obéissent toutes à une application et une disposition particulières aux Citadins Pourpres ; cependant, les autres aventuriers peuvent également les apprendre.

MARCHANDER

Il s'agit d'une compétence de Communication. Elle indique le pourcentage de chance d'acheter ou de troquer un objet au prix souhaité. L'acheteur doit annoncer le prix qu'il est prêt à payer pour acquérir l'objet tandis que le vendeur fixe le prix qu'il demande. L'acheteur doit soustraire 1 pour-cent à sa compétence de Marchander par tranche de 2 % de différence entre les deux prix ainsi communiqués. S'il rate le jet ajusté, l'acheteur doit faire une meilleure offre pour pouvoir effectuer un nouveau jet de dés. Cette compétence sert également à obtenir des prix favorables lorsqu'il est question d'acheter ou de vendre une cargaison.

Exemple

Lucria lorgne sur une épée large de belle facture. Sa compétence de marchander est de 42 %. L'armurier annonce que l'arme coûte 400 GB. Lucria rétorque que ce prix est ridicule et propose 300 GB. Cette offre est inférieure de 25 % au prix demandé, aussi la compétence de Marchander de Lucria est-elle abaissée de 12 %, ce qui lui donne une chance de réussite de 30 %. Sa joueuse obtient 31 aux dés. Lucria peut soit proposer un nouveau prix et relancer les dés, soit faire affaire ailleurs.

La compétence de Marchander devrait être ajoutée aux compétences de départ répertoriées sous la classe des Marchands (paragraphe 2.3.3 du livre de règles). Les marchands débutent avec une compétence de Marchander égale à 50 % plus leur bonus de Communication. Les personnages marchands préalablement créés peuvent ajouter cette compétence aux autres si le maître de jeu le permet.

CANOTAGE

Il s'agit d'une compétence d'Agilité. Elle s'applique aux petites embarcations, qu'elles soient à rames ou à voiles. L'utilisation réussie de cette compétence signifie que l'aventurier est parvenu à lancer le bateau, à le barrer dans la direction voulue, et à voguer à bonne allure. Une utilisation ratée pourrait indiquer un voyage interminable ou toute

autre situation plus désastreuse. Le MJ pourra demander des jets de Canotage afin de répondre à certaines circonstances inhérentes au voyage, comme par exemple une rafale inattendue ou encore une forte houle.

Le canotage peut également se rapporter à des vaisseaux de taille supérieure. Il illustre alors la capacité d'un marin à suivre correctement les instructions de son capitaine (données par ce dernier en ayant recours à sa compétence de Manoeuvrer un Navire).

La compétence de Canotage devrait être ajoutée aux compétences de départ répertoriées sous la classe des Marins (paragraphe 2.3.4 du livre de règles). Tous les marins débutent avec une compétence de Canotage égale à 50 % plus leur bonus d'Agilité. Les aventuriers marins préalablement créés peuvent inscrire ce niveau de compétence sur leur feuille de personnage.

JOUER D'UN INSTRUMENT

Il s'agit d'une compétence de Manipulation. Le joueur doit spécifier l'instrument en question. Un jet réussi indique que l'instrumentiste joue sans commettre d'erreur et suscite une réaction positive chez ses auditeurs. Un échec signifie que l'interprétation est terne ou tout simplement mauvaise.

Notez que cette compétence entraine auparavant dans le cadre de Connaissance de la Musique.

MANOEUVRER UN NAVIRE

Il s'agit d'une compétence de Connaissance. Elle s'applique au commandement de tous les vaisseaux dont l'équipage est composé de plus de deux hommes. Son utilisation permet à l'aventurier de donner des instructions convenables portant sur le maniement des voiles, la route à suivre, les tours de garde à effectuer, et toutes les tâches propres à la bonne marche d'un navire. La compétence de Manoeuvrer un Navire peut également servir à juger les réactions d'un capitaine en situation de crise, comme essuyer une tempête ou distancer un vaisseau pirate.

Le MJ devrait exiger un jet de Manoeuvrer un Navire par jour de mer. Si le jet est réussi, le navire a poursuivi sa route et parcouru une distance normale pendant la journée. Une réussite critique signifie que le vaisseau a parcouru une distance plus grande qu'à l'accoutumée. Un échec indique que la distance parcourue est plus courte que la

moyenne habituelle, et un échec critique qu'un désastre quelconque s'est abattu sur le bâtiment.

Les MJ pourront souhaiter simplifier cette procédure en ne faisant effectuer qu'un seul jet par voyage. Notez que, quoi qu'il arrive, il reste nécessaire de recourir à Navigation pour établir la route à suivre.

La compétence de Manoeuvrer un Navire devrait être ajoutée aux compétences de départ répertoriées sous la classe des Marins (paragraphe 2.3.4 du livre de règles) et ce, pour les seconds et les capitaines uniquement. Tous les seconds débutent avec une compétence de Manoeuvrer un Navire égale à 40 % plus leur bonus de Connaissance. Les capitaines obtiennent un pourcentage de 80 % dans cette compétence. Les aventuriers préalablement créés, et qui tiennent le poste de second ou de capitaine, peuvent inscrire ce niveau de compétence sur leur feuille de personnage.

CONNAISSANCE DU MONDE

Il s'agit d'une compétence de Connaissance. Elle sert à transmettre des informations concernant les Jeunes Royaumes qu'un joueur ignore mais que son personnage connaît. Un jet réussi pourrait autoriser un aventurier à identifier la nationalité d'un navire, à reconnaître le surcot d'un guerrier, ou encore à se souvenir d'un élément de la Saga du Comte Aubec. Cette compétence peut également être employée afin de déterminer si l'aventurier connaît la réponse à une question d'ordre géographique ou historique.

La Connaissance du Monde n'augmente pas avec l'expérience. Cependant, si deux personnages issus de milieux différents et dotés de la compétence Connaissance du Monde se rencontrent et discutent pendant une journée, ils pourront tous deux ajouter 1D3 points à leur niveau. Cette compétence est enseignée par l'Eglise de la Loi.

La compétence de Connaissance du Monde devrait être ajoutée aux compétences de départ répertoriées sous la classe des Prêtres (paragraphe 2.3.7 du livre de règles). Tous les prêtres débutent avec une compétence de Connaissance du Monde égale à 25 % plus leur bonus de Connaissance. Les aventuriers prêtres préalablement créés peuvent inscrire ce niveau de compétence sur leur feuille de personnage.

Ils possèdent leurs armes, une armure de cuir, une embarcation à rames, du matériel de pêche, et une somme de INT x 1D20 GB.

LES PAYSANS

On les trouve partout dans l'Ile, travaillant sur les propriétés des nobles ou encore sur leurs propres terres, lesquelles sont assujetties à la dîme. Le paragraphe 2.3.6 du livre de règles renferme les informations nécessaires à la création d'un paysan. En sus des compétences qui y sont mentionnées, les paysans obtiennent 25% à la faux plus leurs bonus d'Attaque et de Parade.

LES SORCIERS

Tous les sorciers des Cités Pourpres incarnent des sorciers des élémentaires. Ce sont les cultes de Straasha et de Lassa qui leur donnent une formation. Les prêtres dont le total de leur INT+POU est supérieur ou égal à 32 reçoivent automatiquement une formation de sorcier. Les nobles et les marchands qui répondent à ce critère ont 50

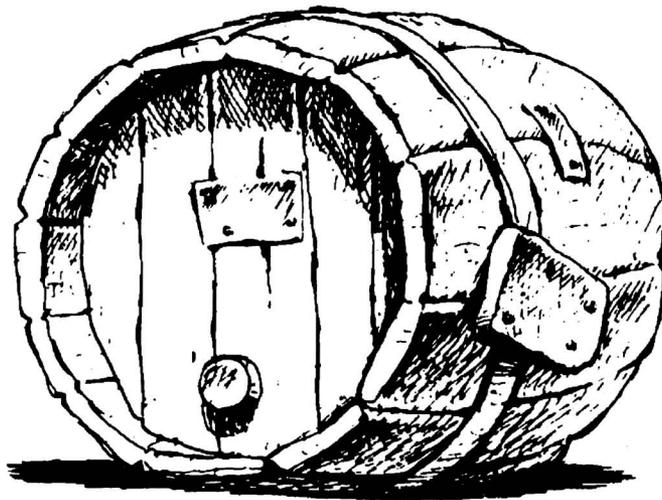
% de chance d'avoir bénéficié d'une formation de sorcier. Les personnages issus des autres professions doivent rechercher un maître et recevoir leur formation au cours des aventures jouées. Les sorciers obtiennent une compétence d'Invocation égale au total de leur INT+POU. Ils apprennent à invoquer soit des élémentaires de l'air, soit des élémentaires de l'eau.

LES VOLEURS

Ils s'avèrent rares dans l'Ile, les peines encourues les ayant presque tous poussés à partir chercher des butins moins dangereux sous d'autres cieux. Pour créer un voleur, consultez le paragraphe 2.3.9 du livre de règles.

LES MENDIANTS

Les mendiants ont aussi froid et aussi faim dans les Cités Pourpres que partout ailleurs dans les Jeunes Royaumes. Voyez le paragraphe 2.3.10 du livre de règles pour créer votre mendiant.



LES EGLISES DE L'ILE

Les Melnibonéens encourageaient leurs esclaves humains à adorer les seigneurs élémentaires tout en consacrant leur propre piété aux Seigneurs du Chaos, dont la puissance s'avérait supérieure. Après le départ des Melnibonéens, le culte des éléments est demeuré.

Lassa, la Dame de l'Air, et Straasha, le Seigneur de l'Eau, figuraient les deux déités les plus populaires. Leurs églises se sont développées sans rencontrer d'opposition, chacune venant compléter l'autre tels les deux côtés d'une même pièce. Chaque Eglise enseigne que, la mer se trouvant sous le ciel, les adorateurs de Straasha se trouvent tout naturellement sous les adeptes de Lassa. C'est ainsi que les deux classes respectives qui habitent l'île, soit les nobles et les paysans, ont pu demeurer en accord et en harmonie sans ressentir ni rancœur, ni mécontentement.

Les deux églises ont adopté le symbole de l'albatros dans le but de montrer leur unité. En tant qu'oiseau marin, ce dernier est considéré comme sacré par Straasha, et comme il semble flotter dans les airs sans avoir à produire le moindre effort, il est également sacré aux yeux de Lassa. Pendant plus de deux siècles, l'influence exercée par les deux seigneurs élémentaires est restée égale. Chacun disposait d'une congrégation clairement établie sur l'île. Chacun paraissait jouir d'une position de pouvoir imprenable.

L'île devenant un centre commercial florissant, la classe marchande s'est agrandie, entraînant par là-même l'expansion de l'Eglise de Goldar. Lassa, qui naguère figurait la déesse protectrice des anciennes et riches familles nobles, voit à présent les nouveaux riches de la population commerçante menacer et insulter sa propre congrégation. De même Straasha, qui naguère représentait le dieu des marins, des pêcheurs, et autres hommes de mer, perd-il des adeptes au profit de l'église du Dieu du Commerce.

Les maîtres du jeu devraient observer que les Eglises décrites dans ce chapitre n'existent dans la configuration présentée que dans les limites de l'île des Cités Pourpres. Les autres nations vénèrent quelque aspect différent des Seigneurs Elémentaires et, à cet égard, leurs Eglises se révèlent fort différentes. Dans les contrées des Jeunes Royaumes dont la culture apparaît comme plus primitive, il n'existe absolument aucune Eglise organisée. Ce sont alors des cultes aux structures bien moins définies qui président aux rites et cérémonies.

L'EGLISE DE L'AIR

L'Eglise de Lassa, la Dame de l'Air, comprend la vieille noblesse téméraire de l'île parmi ses adorateurs, ainsi que des chanteurs, des musiciens, des artistes, et autres artisans. Les riches familles de l'île fournissent des prêtres à l'Eglise de l'Air depuis fort longtemps, et les artistes qu'elles soutiennent décorent les lieux de culte. C'est pour cette raison que, alors que la beauté des temples et des lieux saints de Lassa est réputée dans tous les Jeunes Royaumes, ceux de l'île des Cités Pourpres sont les plus splendides de tous.

Le Temple des Vents de Kariss représente le cœur du culte insulaire de Lassa, et sa délicate esthétique demeure sans pareille. Seuls les tours et les palais de la Cité Qui Rêve, en Melniboné, parviennent à lui faire honte. Le Temple des Vents est le plus grand des temples dédiés à Lassa dans les Cités Pourpres et constitue le siège de la religion insulaire. L'on peut trouver d'autres églises et lieux saints de taille plus modeste sur d'autres sites de l'île.

LA DÉESSE

L'imagerie entretenue par l'Eglise nous montre Lassa sous les traits d'une femme simple et magnifique, souvent enceinte. C'est la déesse de l'air, des vents, du ciel et de tout ce qu'il contient. Elle amène l'esprit des nouveaux nés sur de petites brises jusqu'au ventre de leur mère. Elle envoie également, sur des vents doux, l'inspiration aux poètes, aux peintres, et aux autres créateurs des beaux arts. De même adoucit-elle les notes des chanteurs qu'elle préfère.

Les étoiles et l'air sont les enfants de Lassa, issus de ses entrailles sans que nul autre n'y ait touché. Lassa apporte la pluie par l'intermédiaire de Straasha, son mari et serviteur. Déesse du Ciel, elle domine toute chose. Elle est donc vénérée par la noblesse, qui voit en elle le symbole de leurs propres droits hiérarchiques à la domination. Les adorateurs de Straasha eux-mêmes lui réservent une certaine place dans leurs prières. Sur l'île des Cités Pourpres, Lassa représente la Déesse suprême pour bon nombre de personnes.

Bien que la gentillesse de Lassa soit mise en valeur, elle peut se montrer cruelle et sujette à des sautes d'humeur. Elle envoie des tempêtes punir ceux qui outrepassent les limites de leur rang, la grêle détruit leurs récoltes, et le vent chavirer leurs navires. Sinon, elle pourra priver l'offenseur de ses faveurs et faire subir un calme plat à son navire. Ainsi Lassa traite-t-elle ceux qui commettent une faute ou qui l'insultent et la blessent.

L'Eglise de Lassa enseigne à ses congrégations que l'esprit des défunts atteint le Plan de l'Air. Ensuite une brise les ramène sur terre et efface leurs souvenirs. Ceux dont la vie fut bonne y sont réincarnés. L'esprit des adorateurs de Lassa qui, de leur vivant, n'ont pas respecté les principes de l'Eglise, se voit condamner à parcourir la terre sans répit, emportés par des vents glacials.

Toute parole prononcée à voix haute et saisie par une brise est rapportée à Lassa, aussi la Déesse a-t-elle reçu le titre de "l'omnisciente". Il arrive qu'on la dépeigne sous les traits de la déesse de la sagesse et des secrets. Les voleurs, tout comme les espions, ne la portent pas dans leur cœur. Seuls les secrets transmis dans des salles fermées et sans courant d'air se trouvent à l'abri des vents indiscrets de Lassa.

L'Eglise de Lassa entretient une animosité naturelle envers l'Eglise de Kakatal. Ce dernier enseigne à ses fidèles qu'il faut faire des feux et vivre loin des grands espaces, fabriquer des outils et non concevoir des oeuvres artistiques, et agir seul au lieu de compter sur ses dirigeants. Kakatal se sert de l'air sacré afin de ventiler ses propres flammes, augmentant ainsi ses pouvoirs destructeurs.

LE TEMPLE DES VENTS

Construit sur une haute colline qui surplombe le port de Kariss, le Temple des Vents est un complexe de bâtiments purpurins au toit rouge. Une construction blanche et dépourvue de tout toit occupe le sommet de la colline, une tour blanche et élancée.

Le complexe du temple encercle la colline et comprend des dortoirs, un scriptorium, des cuisines, des lieux d'aisance, des salles de classe, et un hospice. Sa bibliothèque contient plus de 2 000 volumes, lesquels proviennent de tous les Jeunes Royaumes et même de l'Orient mystérieux. Le scriptorium accueille des transpositeurs, des calligraphes, et des enlumineurs. Les visiteurs sont fréquents, car de nombreux voyageurs en provenance de terres lointaines se rendent au Temple des Vents afin d'y trouver les réponses à leurs questions géographiques ou métaphysiques.

Le Temple proprement dit se dresse au faite de la colline. Il s'agit d'un bâtiment construit sans toit et dans un marbre blanc entouré par une cour dallée. Ses nombreuses colonnes cannelées soutiennent des linteaux méticuleusement sculptés de bas-reliefs. C'est ici, autour d'un autel de quartz semi-transparent, que les rites et rituels de Lassa sont conduits. Il n'existe ni sièges, ni bancs dans le Temple des Vents. Les fidèles se tiennent debout en permanence tandis que les prêtres et prêtresses chantent et dansent tout autour d'eux.

Exposé au vent, au soleil, et à la pluie, le Temple s'emplit des délicates résonances des carillons et des harpes éoliennes, et de flûtes aux sonorités vaporeuses. De grandes trompettes de cuivre retentissent à intervalle régulier afin d'annoncer l'heure de la journée. L'encens brûle continuellement. Le chœur de Lassa réjouit toutes les oreilles quand il entonne ses dévotions à l'aube et au crépuscule. La musique et le chant jouent un rôle important dans nombre des rituels consacrés à Lassa, aussi la plupart des prêtres et prêtresses jouissent-ils d'une jolie voix.

LA TOUR DE PORCELAINE

La Tour de Porcelaine s'élève derrière les piliers blancs du Temple, et son ombre baigne le complexe au crépuscule. Sa structure arbore une couleur blanche immaculée et une consistance solide. Des degrés étroits serpentent en montant tout autour du mur extérieur de la tour élancée. L'autel le plus sacré de toute l'Île des Cités Pourpres se dresse sur le toit plat, lequel surplombe le sommet de la colline de 305 mètres. Seuls les prêtres sont autorisés à gravir ce site sacré. En de rares occasions, des sacrifiés se voient propulser du toit exigü. C'est en cet endroit que la Grande Prêtresse vient faire ses dévotions à caractère spécial et rechercher les conseils de sa déesse; pour cela, elle chantonne ses prières dans les brises éternelles. On peut percevoir, du faite de la tour, le complexe du temple et la cité situés en contrebas, de même que les faibles sons qui s'échappent du port, le chant des prêtres, et le bruissement des prières qui s'élèvent de la place.

Des niches sont situées tout autour de la tour, à des hauteurs différentes. Leur taille correspond juste à celle d'un corps humain. Elles contiennent les cadavres enveloppés de soie des prêtres décédés depuis peu, et de ceux qui ont les moyens de s'offrir un tel honneur. Les dépouilles sont parfumées afin de masquer leur odeur de chair en décomposition, asséchées par l'air salé, et dévorées par les oiseaux et les insectes qui s'agglutinent autour de l'enceinte du Temple. A leur mort, les dévots insignifiants de Lassa sont amenés aux terrasses cadavériques des basses collines, lesquelles sont sises à l'ouest de la ville. Là, leur corps demeure à la disposition du vent et des mouettes. L'on peut trouver des endroits semblables dans les faubourgs de chacune des Cités Pourpres. Des gardes sont parfois employés afin



La Tour de Porcelaine

d'empêcher que les dépouilles des défunts les plus riches soient pillées avant que l'air et ses créatures aient pu les réclamer.

Des dizaines de perches s'élèvent sur la place qui encadre le Temple, porteuses d'une multitude de bannières en soie. Il s'agit là de prières que le peuple adresse à Lassa. Plus la soie est de bonne qualité, et plus elle flotte aisément et ce, même dans les brises les plus infimes. Pour atteindre la Déesse, les prières doivent obligatoirement être relayées par la brise. Aussi, pour dévot qu'il soit, un adepte du culte ne peut prier qu'avec l'accord des vents. Les prières formulées en ce lieu le sont continuellement, phrases brodées qui transmettent suppliques et demandes à Lassa en voletant. Naturellement, le Temple des Vents dispose d'un certain nombre de couturiers accomplis et capables et broder lesdites prières sur des tissus délicats, moyennant un coût qui peut aller de 50 à 500 GB.

LA PRETRISE

Les prêtres et prêtresses de Lassa forment une société raffinée, empreinte de grâce, bien élevée, et éduquée. Ils arborent des cheveux longs qu'ils laissent libres. Ils portent des vêtements amples et flottants, taillés dans des tissus tels que la soie ou le coton. Ils savent tous lire, écrire, chanter, jouer d'un instrument de musique, et créer des oeuvres d'art.

ELAN DECERNE PAR LASSA

- 12 - Pour chaque agent de Kakatal tué.
 - 10 - Pour chaque année de service passée en tant qu'agent.
 - 6 - Pour chaque prêtre de Kakatal tué.
 - 5 - Pour chaque année de service passée en tant que prêtre.
 - 3 - Pour chaque audience obtenue auprès d'un des dirigeants des Jeunes Royaumes.
 - 1 - Pour chaque sacrifice voué à Lassa et consistant en un trésor ou des biens d'une valeur de 1000 GB.
 - 1 - Pour chaque élémentaire de l'air libéré de sa tâche.
 - 1 - Pour chaque élémentaire du feu tué.
 - 1 - Pour chaque point de perfectionnement obtenu en Connaissance de la Musique.
 - 1 - Pour chaque point de perfectionnement obtenu en Eloquence.
 - 2 - Pour chaque élémentaire de l'air lié à l'accomplissement d'une tâche.*
- * Le fait d'invoquer un élémentaire de l'air afin de lui demander une faveur ne provoque ni déshonneur, ni perte d'Elan.

Les prêtres de l'Eglise de l'Air se comportent souvent comme si la relation qu'ils entretiennent avec Lassa les plaçait au-dessus des autres gens. Cette supériorité affichée et arrogante a donné naissance à l'expression "prendre de grands airs". La prêtrise traite les adorateurs de Straasha (qu'elle considère comme des âmes inférieures mais bien intentionnées) avec condescendance, ceux de Goldar avec un dédain prétentieux, et ceux de Kakatal (qu'elle juge comme des rustres violents et grossiers) avec mépris.

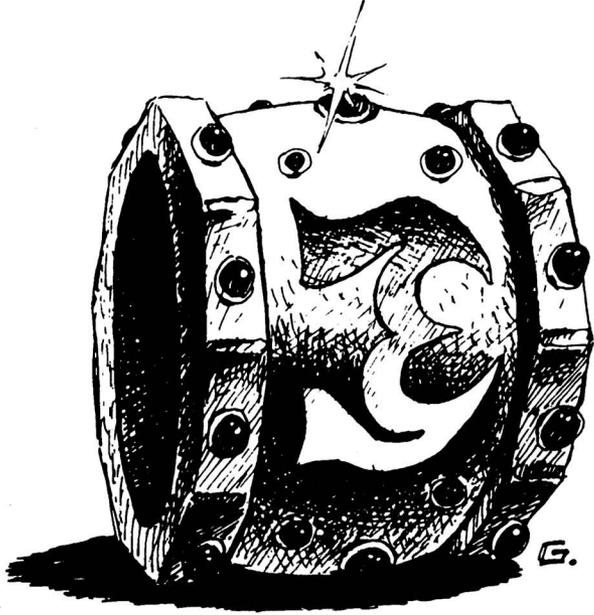
Nombre de ses membres proviennent des rangs de la noblesse. Il arrive que des artisans demandent à ce que leurs enfants puissent entrer dans les ordres, mais même ainsi, les usuriers se voient confiner aux échelons les plus bas de la hiérarchie de l'Eglise. Seules les personnes jouissant de sang noble ont accès aux rangs les plus puissants (et donc, les plus influents) de la prêtrise de Lassa.

LES DEVOIRS DU CLERGE

Les prêtres de Lassa dirigent les prières, accordent les bénédictions, et ordonnent les messes. Lors des voyages en mer, on fait souvent

appel à ceux qui font montre de grandes aptitudes au maniement de la magie éolienne et ce, afin qu'ils assurent la présence de grands vents tout au long du périple. La prêtrise de Lassa a également la responsabilité de faire l'éducation des enfants riches des Cités Pourpres.

Les ordres inférieurs s'occupent des tâches à caractère terrestre telles que travailler aux champs et dans les écuries, nettoyer les dortoirs à la brosse, faire les lits, la cuisine, le service en cuisine, et assister les chirurgiens de l'hospice.



COMPETENCES

Les prêtres de Lassa se spécialisent dans les compétences de Connaissance de la Musique, Eloquence, Jouer d'un Instrument, et Chanter.

L'EGLESE DE L'EAU

L'Eglise de Straasha, le Seigneur de l'Eau, trouve ses adeptes au sein de la population ordinaire des Cités Pourpres. Les adorateurs insulaires de Straasha comptent des marins, des pêcheurs, des constructeurs de bateaux, et leurs familles respectives dans leurs rangs. Les fermiers qui travaillent à l'intérieur des terres vénèrent également Straasha dans la mesure où il apporte la pluie à leurs cultures.

Les temples de Straasha font montre d'un aspect fruste et peu élaboré. A l'instar des temples grossiers de Grome, ils s'avèrent, selon toute évidence, l'oeuvre de paysans. Ils n'en sont pas moins réalisés et entretenus avec amour. Tous les temples insulaires de Straasha font de l'eau le coeur de leur vénération, qu'il s'agisse d'un simple puits ou de la Chapelle Ondoyante.

LE DIEU

L'église insulaire de Straasha se concentre surtout sur l'aspect Roi des Mers de leur dieu. L'Eglise de l'Eau des Cités Pourpres montre



La Chapelle Ondoyante

Straasha comme un dieu de vie, de fertilité, de protection, et de prospérité. Sans les poissons que Straasha offre généreusement à ceux qui tirent leur moyens d'existence de la mer, les pêcheurs connaîtraient la famine, aussi son église jouit-elle d'une forte représentation chez ces derniers. Les marins qui confient leur vie aux océans prient Straasha pour qu'il apaise leurs eaux, ou encore pour que le Roi des Mers intercède auprès de sa femme et maîtresse Lassa afin que celle-ci leur envoie des vents favorables. Contrairement aux autres nations, les Cités Pourpres considèrent Straasha comme le serviteur de Lassa, mais comme disposant malgré tout de grands pouvoirs propres à lui.

L'iconographie de l'Eglise présente Straasha sous un visage paternel, gentil mais sévère. Ses yeux ont le vert de la mer. Ses cheveux et sa barbe tombants forment une écume blanche que parcourent quelques filets de bleu. Sa voix tonne tel le fracas des vagues qui s'abattent sur le rivage. Toutes les créatures qui résident dans les eaux servent Straasha, exception faite de celles qui affichent une souillure chaotique par trop marquée. L'eau douce (les lacs, les fleuves, la pluie, ainsi que les étendues supérieures de la mer) constitue la province de Straasha. Dans les profondeurs des océans, là où le soleil ne pénètre pas les ténèbres, le Seigneur du Chaos Pyaray exerce son empire. Les marins des Jeunes Royaumes ont tendance à serrer la côte. Ceux qui s'aventurent en plein océan prient Straasha de les protéger contre la Flotte Chaotique qui croise dans les profondeurs, pour le cas où ils auraient la malchance de se noyer.

Les adorateurs de Straasha sont inhumés en mer lors de rites et de cérémonies adéquats. Les processions mortuaires représentent un spectacle fréquent dans les Jeunes Royaumes. Entonnant un hymne funéraire, le cortège funèbre poursuit sa marche, descendant les rues serpentine et pavées pour gagner le bord de l'eau. Là, le corps est lesté puis remis à l'étreinte des vagues. Les âmes qui ont contenté Straasha reviennent dans le monde, ralliant leur nouvelle mère par une averse. Il existe une vieille tradition sur l'île qui veut que les femmes désirant tomber enceinte dansent nues dans la rosée, juste avant l'aube. Les défunts qui ont mécontenté Straasha renaissent, quant à eux, sous forme de poissons, condamnés à se voir dévorer par d'autres poissons plus gros et à renaître une nouvelle fois. Ils suivent ce cycle sans fin jusqu'à ce qu'ils se soient rachetés de leurs péchés. Certaines âmes au caractère spécial ressuscitent sous la forme d'un dauphin ou d'une baleine, voire même d'un albatros. Celles-ci vivent pour témoigner de la sagesse et de la beauté de l'eau avant d'atteindre le royaume de Straasha et d'y demeurer à jamais.

Une querelle non réglée oppose Straasha à Grome, qui trouve son origine dans leur dispute pour savoir à qui appartenait le Navire des Terres et des Mers. Ses adeptes ont épousé sa cause, si bien qu'une rivalité le dresse contre ceux qui vivent à l'intérieur des terres. Grome enseigne à ses fidèles l'art de labourer le sol, et la nécessité de vivre perpétuellement en un seul et même lieu. Il s'agit là d'un anathème pour les adorateurs nomades des marées et des courants.

LA CHAPELLE ONDOYANTE

Elle se trouve dans une grande grotte située sur une péninsule rocheuse, en Utkel. La caverne est considérablement envahie par la mer, et doit son nom au reflet renvoyé par l'humidité de ses parois pierreuses, un reflet lumineux qui ondoie et ne prend jamais fin. Une lumière bleutée chatoie et dance sur toute la longueur du plafond rocheux en forme de dôme, issue du reflet de la lumière du soleil ou de la lune sur les flots. C'est pourquoi l'excavation se voit souvent appeler la Grotte Bleue. L'entrée de la caverne n'est jamais complètement submergée par la mer, et d'une taille suffisante pour qu'une barque puisse y passer. Au centre de la grotte, une aiguille rocheuse au sommet aplati dépasse de l'eau pour produire un autel de pierre.

A l'arrière de la caverne, une partie surélevée forme un amphithéâtre naturel où la congrégation se réunit. Au cours des offices religieux, les fidèles gagnent la grotte à la nage en entrant par l'ouverture à demi inondée. Ensuite, ils s'asseyent en rang selon une disposition qui remonte vers le plafond. A l'arrière de l'amphithéâtre, des escaliers mènent jusqu'au promontoire, mais seuls la prêtrise et ses invités d'honneur y ont accès. Les prêtres nagent jusqu'à l'autel de pierre et dirigent les offices et les rites de cet endroit. En de rares occasions, des sacrifices humains sont perpétrés dans la Chapelle Ondoyante, ceux-ci prennent la forme de noyades orchestrées dans les eaux sacrées.

Le promontoire dans lequel est sise la grotte de la Chapelle Ondoyante constitue une partie du port d'Utkel. D'ailleurs, les brise-lames et les embarcadères ont été construits sur le cap accidenté. Un grand nombre de temples ont été bâtis sur les rochers qui recouvrent la grotte, ainsi que des dortoirs réservés aux prêtres. Des chemins unissent le groupe de bâtiments à la rive, et un grand escalier sinueux traverse la roche pour descendre jusqu'à la Chapelle Ondoyante. L'escalier a été taillé à la main et dans le roc. Des vaisseaux en provenance de tous les Jeunes Royaumes accostent et quittent régulièrement les embarcadères qui font partie intégrante des sols du temple. Les taxes et impôts payés par ces navires figurent une partie des revenus de l'Eglise. Celle-ci jouit également du droit de récupérer tout ce qu'elle veut sur les objets, quels qu'ils soient, que la mer rejette sur les côtes de l'Ile.

La Chapelle Ondoyante est protégée contre les intrus par un certain nombre de dauphins qui résident dans la caverne et aux alentours. Ils empêchent tout aussi bien les ennemis de l'Eglise de l'Eau de profaner ce lieu saint que les gredins et les aventuriers de piller les nombreux trésors et richesses que les prêtres lancent dans les eaux lapantes de la grotte comme autant de sacrifices dédiés à Straasha. Lorsque la congrégation entre et sort de la Chapelle à la nage, les dauphins les escortent amicalement.

LA PRETRISE

Les prêtres de Straasha, le Seigneur des Ondes, proviennent le plus souvent des rangs des pêcheurs. Ils s'avèrent moins maniérés que les prêtres de Lassa, mais n'en sont pas moins amicaux et dotés d'un bon caractère. Il prennent autant soin de leurs congrégations que des autres enfants aquatiques de Straasha. Les Prêtres de l'Eau portent des vêtements aux couches multiples et aux couleurs vert et bleu, lesquels sont parfois brodés de façon à représenter des scènes de la vie maritime. Leurs cheveux sont souvent tressés ou nattés, et quelquefois, même, ramenés en arrière sous la forme d'une queue de cheval qui pourra avoir été durcie au goudron. Les bijoux qu'ils préfèrent sont les perles, les coraux, et les coquillages.

Dans les Cités Pourpres, tout le monde peut entrer dans les ordres de Straasha, du moment qu'ils sortent victorieux de trois épreuves faciles. Celles-ci consistent à nager, à mener une embarcation à voiles ou à rames, et à nommer un minimum de cinq espèces parmi les poissons pêchés dans les environs. Les familles de pêcheurs les plus



ELAN DÉCERNÉ PAR STRAASHA

- 12 - Pour chaque agent de Drome ou de Pyaray tué.
- 10 - Pour chaque année de service passée en tant qu'agent.
- 6 - Pour chaque prêtre de Drome ou de Pyaray tué.
- 5 - Pour chacun des naufrages auquel ses adeptes ont survécu ou qu'ils ont évité.
- 5 - Pour chaque année de service passée en tant que prêtre.
- 1 - Pour chaque sacrifice voué à Straasha et consistant en un trésor ou des biens d'une valeur de 1000 GB.
- 1 - Pour chaque élémentaire de l'eau libéré de sa tâche.
- 1 - Pour chaque élémentaire de la terre tué.
- 1 - Pour chaque point de perfectionnement obtenu en Canotage.
- 1 - Pour chaque point de perfectionnement obtenu en Nager.
- 2 - Pour chaque élémentaire de l'eau lié à l'accomplissement d'une tâche.*

* Le fait d'invoquer un élémentaire de l'eau afin de lui demander une faveur ne provoque ni déshonneur, ni perte d'Elan.

Remarque à l'intention des Agents de l'Eau: Straasha n'interdit pas à ses fidèles de manger du poisson, car tous ceux qui vivent dans la mer ou à côté n'ont pas d'autre choix s'ils veulent survivre. Par contre, Straasha ordonne à ses agents de ne jamais laisser quiconque se noyer et de toujours tenter de secourir la pauvre victime.

démonies placent parfois plusieurs de leurs enfants au sein de la prêtrise afin de permettre aux autres de se nourrir. Malgré la lente invasion des Cités Pourpres par les étrangers, la prêtrise de Straasha se compose très largement de lignées téméraires.

Les prêtres de Straasha n'aiment pas le clergé de Grome, et considèrent que ses membres sont stagnants et réactionnaires. Leur haine envers les fidèles de Pyaray touche à la passion. Ils s'entendent bien avec la prêtrise de Lassa, quoique cette relation ait tendance à s'éroder dans certains quartiers. Pendant des siècles, les prêtres de Straasha ont professé aux paysans que ceux-ci devaient prendre conscience de la place qu'ils occupent dans la société et donc servir la noblesse et, par là-même, Lassa comme il convenait de le faire. Après l'avènement de Goldar, certains prêtres ont commencé à remettre leur doctrine en question. Puisque les pêcheurs peuvent devenir plus riches que les nobles en suivant les préceptes de Goldar, cela ne laisse-t-il pas entendre que Straasha et ses fidèles peuvent également s'élever au-dessus de l'Eglise de l'Air ? Cette turbulence s'avère trop récente pour mériter le nom de mouvement ou encore d'hérésie organisée, mais les années à venir verront des dissensions plus élaborées se développer au sein de la prêtrise de Straasha.

LES DEVOIRS DU CLERGE

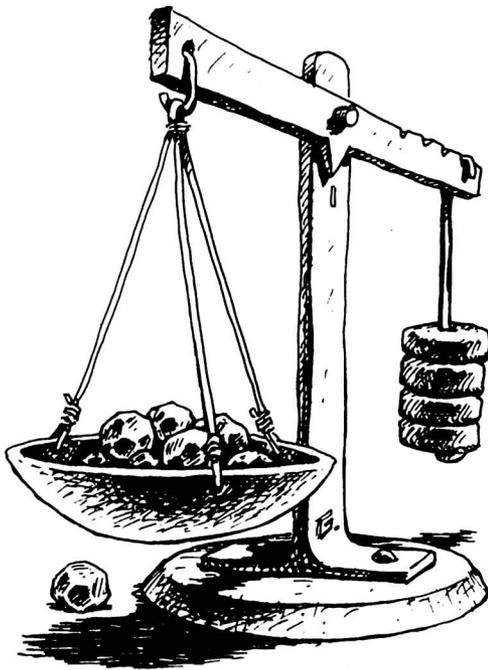
Les prêtres de Straasha bénissent les bateaux et les nourrissons, dirigent les prières et les offices, et invoquent Straasha afin que les mers bénéficient de sa bénédiction, que les filets se remplissent, et que les prises se révèlent abondantes. Les prêtres et prêtresses de l'Eau pêchent et vident les poissons pour leur consommation personnelle, mais aussi pour nourrir les pauvres. La prêtrise enseigne l'art de la pêche et de la voile aux enfants, concoure à la réparation des filets, et participe à d'autres tâches de ce genre. Elle administre également des remèdes et des teintures aux malades, ces médicaments étant réalisés à partir de racines d'algues rares et d'extraits huileux tirés de poissons encore plus rares. En temps de sécheresse, la prêtrise prie pour que les pluies se mettent à tomber.

Nombre des rituels et services religieux de l'Eglise de l'Eau prennent la forme de psalmodies, de chansons de marins, et de mélodies entonnées en groupe. Bien souvent, les prêtres et leur congrégation chantent ces hymnes alors qu'ils travaillent ou qu'ils prient.

Les prêtres de Straasha se spécialisent dans les compétences de Canotage, Artisanat (Pêche), Manoeuvrer un Navire, et Nager.

L'ÉGLISE DE L'OR

Le culte des Seigneurs de la Loi prit naissance en Lormyr. Malgré leur détachement et leur manque de passion, les Seigneurs Blancs parurent préférables aux caprices et aux colères du Chaos insensé. En embrassant les Seigneurs de la Loi, l'humanité rejeta complètement Melniboné et les Seigneurs du Chaos. Ce faisant, elle déclencha un processus qui devait finir par affaiblir et chasser le chaos du monde. Nous ignorons pour beaucoup le rôle que Myshella, la Maîtresse de l'Aube, joua dans la propagation du culte de la Loi. Cependant, certains érudits ont émis l'hypothèse selon laquelle Myshella aurait fondé la première église de la Loi de Lormyr et ce, en sa qualité d'agent suprême de la Loi dans les Jeunes Royaumes.



Au fur et à mesure que l'empire de Lormyr prit de l'ampleur, l'Eglise de la Loi suivit sa progression sur le continent sud et finit par gagner l'Ile des Cités Pourpres, laquelle venait d'être libérée. Le dogme du Dieu Doré du Profit fut épousé par les marchands de l'Ile à la réussite récente. Ceux-ci en vinrent rapidement à se considérer comme les opposants directs aux rois flibustiers et au chaos engendré par les raids incessants de ces derniers. Suite à l'avènement du Changement, il y a cent ans de cela, l'Eglise de Goldar devint la puissance dominante de l'Ile.

Dans les Cités Pourpres, les adeptes de Goldar proviennent principalement des rangs des marchands, des commerçants, des négociants, et de ceux qui désirent fortement améliorer leur position sociale en faisant du profit. La plupart des entreprises de l'Ile disposent d'un lieu saint consacré à Goldar quelque part dans leur propriété. Cela leur permet de prier Goldar de bien vouloir bénir leurs transactions. Il n'est pas rare de voir les travailleurs ou négociants itinérants transporter un petit autel portatif, lequel sert également bien souvent d'éventaire ou de comptoir sur lequel ils arrangent leurs marchandises.

En tant que Seigneur de la Loi, Goldar représente la stabilité, la tradition, l'ordre, et la structure. Sa sphère d'influence comprend l'argent, le profit, et le commerce. L'Eglise de Goldar enseigne qu'il est possible de s'améliorer en accumulant des richesses, et encourage les gens à dépenser leur argent ainsi qu'à récolter les bénéfices que ce dernier procure. Nombre des adorateurs de Goldar voient en l'argent l'incarnation de leur dieu, et le traitent donc avec révérence et amour.

Les histoires qui traitent de Goldar le mettent en scène alors qu'il réalise une bonne affaire ou joue un tour à un adversaire. Il s'agit de paraboles pratiques qui parlent de prudence et de bon sens. Goldar économise, Goldar investit, Goldar vend, Goldar prête de l'argent à ses amis et le récupère avec intérêt. Goldar est un homme pauvre au début de chacune des histoires, et riche à la fin. Ceux qui critiquent l'Eglise font la remarque cinglante que Goldar doit être un sacré ivrogne et un dépensier propre à rien puisqu'il finit toujours pauvre au début de l'histoire suivante. Les prêtres rétorquent que le Goldar des histoires symbolise l'homme du commun, et que tous ceux qui font attention aux contes peuvent devenir riches.

Goldar ne se révèle pas tant un esprit vivant et spirituel qu'un modèle anthropomorphique d'économie de marché libérale, aux monnaies établies, et aux systèmes bancaire et commerçant stables. Goldar, c'est l'État, et il est partout.

LA PYRAMIDE DE GOLDAR

Des années de travail exécuté par une génération entière d'ouvriers ont donné naissance au plus grand Temple de la Loi jamais vu dans les Jeunes Royaumes. Située à Menii, la Pyramide de Goldar surplombe le port bruyant. Elle figure un gigantesque hommage au Dieu du Commerce et du Profit, ainsi qu'un témoignage du fanatisme dont se nourrissent ses adorateurs. Ce temple a été inspiré par les temples de la Loi vilmiriens, et achevé il y a moins d'un an, ce qui a donné lieu à de grandes réjouissances dans tout Menii.

Le temple se compose d'un marbre blanc de fort belle qualité, extrait du Rasoir de Darit. Chacun des blocs a été sculpté et aplani à la main. Une fine couche d'or martelée recouvre toute la surface extérieure de la pyramide, parachevant ainsi la munificence de son apparence. Le temple aux murs fort polis peut être aperçu à des kilomètres à la ronde, sur terre comme en mer, et sert à présent de point de repère permanent aux marins qui voguent vers Menii.

La place du marché à ciel ouvert de Menii s'étend jusque devant le temple, étalage bigarré d'éventaires et d'auvents de magasins. Elle propose une diversité de marchandises étonnante. On dit que tout objet qui viendrait à manquer sur le marché de Menii serait également indisponible dans l'ensemble des Jeunes Royaumes.

LE REZ-DE-CHAUSSEE

Des portes à double battant coulées dans le bronze donnent sur le marché depuis le temple. Elles mènent au rez-de-chaussée de la pyramide, lequel constitue à bien des égards la suite de la place du marché, quoiqu'en plus beau.

Une représentation gigantesque et quelque peu exagérée du Seigneur Goldar domine l'endroit, offrant un sourire d'une perfection froidement sculptée à ses hordes d'adorateurs. Le rez-de-chaussée de la pyramide forme une combinaison à mi-chemin entre l'église et le bazar. Un autel se dresse devant la statue, autour duquel des bancs sont disposés. Derrière l'idole, un large escalier très fortement gardé mène à l'étage supérieur. Bien que ce lieu soit dépourvu de fenêtres,

de grands miroirs en or poli reflètent le peu de lumière dispensé et ajoutent une lueur riche et chaude à l'éclairage de la salle. Une rangée d'événaires et de boutiques bien alignés court tout autour des murs. Les marchandises vendues en cet endroit se révèlent généralement plus chères que celles de l'extérieur, car l'Eglise perçoit une large part des bénéfices effectués par les commerçants. Ceux-ci jouissent, en contrepartie, de la protection de l'église et de l'assurance de réaliser un profit. Quant au consommateur, il reçoit la bénédiction de Goldar au cours de la transaction.

Parmi ceux qui vendent leurs articles en ces lieux l'on trouve des marchands d'encens et d'offrandes sacrificielles, des scribes, des prêteurs sur gages, et des revendeurs d'icônes et de reliques religieuses. Parmi ces derniers figurent des négociants spécialisés dans les oeuvres artistiques, les antiquités, et toute autre réalisation

BAREME DES PRIX PRATIQUÉS PAR LE TEMPLE

Sacrifice Consacré à Goldar	25 à 100 GB
Location d'une Salle de Réunion pour une Heure	25 GB
Soutien du Temple lors d'une Transaction	100 GB
Emploi d'un Scribe du Temple pour une Heure	25 GB
Emploi d'un Cartographe du Temple pour une Heure	25 GB
Audience auprès d'un Prêtre	25 GB
Audience auprès d'un Agent	250 GB
Audience auprès d'un Cardinal	25000 GB

intellectuelle et commercialisable. Ils préfèrent s'adresser aux acheteurs les plus raffinés du temple plutôt que de frayer avec les gens du commun qui parsèment la place du marché. Outre les marchands et les commerçants, des prêtres innombrables, des fidèles, et ceux qui recherchent les faveurs de Goldar grouillent dans cette salle.

LE PREMIER ETAGE

Il s'agit de la bibliothèque de Goldar, laquelle renferme des documents et des livres qui traitent de commerce. C'est l'une des plus grandes bibliothèques des Jeunes Royaumes, et des scribes s'y tiennent à la disposition du public. Les documents comprennent des manifestes consacrés aux cargaisons, des histoires des terres des Jeunes Royaumes, des comptes-rendus de voyages et de transactions commerciales, ainsi que des rapports consignants valeurs monétaires et taux de change. La salle des cartes dispose de la plus belle collection de cartes des Jeunes Royaumes. En outre, la Guilde des Cartographes de Menii fournit des dessinateurs à même de réaliser les copies désirées.

Cet étage possède un grand nombre de salles de réunion qu'il est possible de louer pour une somme modique. Là, marchands et autres citoyens peuvent faire affaire ou discuter de sujets économiques dans le calme et la liberté.

Les prêtres de Goldar peuvent servir de témoins lors de négociations, autoriser l'application des transactions et accords conclus, ou encore demander à Goldar de bénir les personnes qui traitent en ces lieux. De plus, le fait que les discussions tenues soient réellement à l'abri des oreilles indiscrettes fait qu'un flot de gens constant loue les salles de discussion.

LE DEUXIEME ETAGE

Il recèle les dortoirs des prêtres, ainsi que les cuisines, les salles à manger, et autres pièces utiles à la vie religieuse quotidienne. On y trouve aussi des chambres d'invité, lesquelles sont meublées avec

parcimonie mais opulence. De même, des lieux saints consacrés aux autres Seigneurs de la Loi sont mis à la disposition des convives désireux de faire leurs dévotions.

LE TROISIEME ETAGE

C'est ici que vivent les novices. On trouve également des salles de classe où ces derniers reçoivent leur enseignement, et des réserves où sont entreposés les toges en surplus, des balles de coton non teint, du cuir destiné à la fabrication de sandales, et d'autres matériaux de ce genre.

LE QUATRIEME ETAGE

Les marchandises de plus grande valeur sont conservées dans des voûtes situées au quatrième étage. C'est ici que sont cantonnés les gardes du temple. On trouve également des armureries qui contiennent leurs armes et leur armure.

LE CINQUIEME ETAGE

Il représente un mystère pour tout le monde, exception faite du Cardinal de Goldar, Grand Prêtre de l'Eglise, et de ceux qui ont ses faveurs. Ses appartements sont sis à cet étage, dont l'accès s'avère interdit à quiconque ne dispose pas d'une autorisation spéciale. Des gardes se tiennent devant sa porte à toute heure du jour et de la nuit. Les sentinelles les plus observatrices remarquent parfois qu'un nombre de gens bien supérieur à ce que les quelques pièces qui occupent le faite de la pyramide peuvent raisonnablement contenir se réunissent quelquefois, sans aucune gêne, dans les quartiers du Cardinal. Si les citadins répandent de nombreuses rumeurs extravagantes quant aux salles inconnues que renfermerait le sommet de la pyramide, ceux qui ont l'habitude des rouages de l'Eglise de la Loi pensent qu'il n'existe en fait aucune pièce en cet endroit, et que la porte donne sur un autre espace dimensionnel, peut-être même une extension du plan de la Loi.

LA PRETRISE

L'on compte trois ordres de prêtres différents au sein de l'Eglise de Goldar : les initiés, les administrateurs, et les chanceliers.

Les initiés constituent l'ordre le moins important et ne peuvent exercer la fonction de prêtre. Ils habitent au temple pendant une période de cinq ans, au cours de laquelle ils accomplissent des tâches subalternes, apprennent le contenu de traités portant sur l'Eglise et le Droit Commun, sont formés à l'art de la persuasion par l'argumentation, et développent leur compréhension de la nature de l'argent et du commerce. Les initiés portent une toge purpurine parée d'une écharpe de couleur bronze.

Le rang d'administrateur s'applique à la majorité des prêtres de l'église de Goldar. Ceux-ci prêchent les doctrines de Goldar auprès des profanes, conseillent les clients sur les prix et les marchés, rétablissent la paix entre les marchands, et font office de conseillers juridiques et de prêteurs sur gages. Les administrateurs arborent une toge purpurine parée d'une écharpe de couleur argent.

Les chanceliers ont pour responsabilité de faire respecter la loi de l'Eglise. Ils interprètent la volonté de Goldar et édictent des lois et des décrets qui, à leur tour, déterminent le succès économique de l'île des Cités Pourpres. Les prêtres de ce rang revêtent une toge purpurine parée d'une écharpe d'or. Le membre le plus charismatique et le plus puissant de cet ordre devient Cardinal de l'Eglise de Goldar, soit le chef suprême du culte. Ce titre lui est conféré à vie. Les broderies qui décorent la toge du cardinal chatoyaient des mille feux que produisent les fils d'or qui la composent.

ELAN DÉCERNÉ PAR GOLDAR

Les Prêtres et Agents de Goldar peuvent acquérir de l'Elan auprès de la Loi de la façon indiquée au paragraphe 6.7.6 du livre de règles. Ils obtiennent également de l'Elan lors de l'accomplissement des actions suivantes:

- 1 - Chaque fois que le temple gagne 1000 GB du fait des accords commerciaux ou services professionnels conclus par le Prêtre.
- 1 - Pour avoir rendu un jugement équitable lors d'un litige opposant deux parties.
- 1 - Pour chaque point de perfectionnement obtenu en Marchander.
- 1 - Pour chaque point de perfectionnement obtenu en Crédit.

LES DEVOIRS DU CLERGE

Les prêtres de Goldar tiennent le rôle de consultant, de banquier, et de conseiller juridique. Ils servent également de témoins impartiaux lors des signatures d'accords commerciaux passés entre nations ou individus. Ils enseignent l'art de lire et d'écrire aux enfants des marchands. Les prêtres de rang inférieur accomplissent les tâches subalternes du temple. Tous les prêtres prennent part aux services du culte et aux activités religieuses connexes.

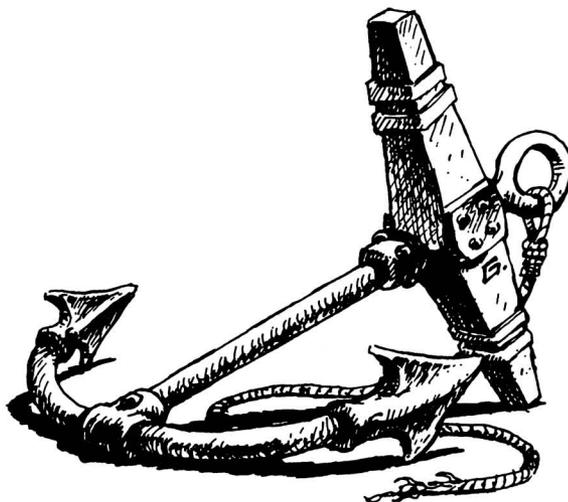
L'entreprise commerciale la plus florissante de l'église s'avère celle du prêt. Les termes des prêts sont déterminés par les prêtres et portent sur la somme prêtée, la date de remboursement, le montant du remboursement, et la majoration à payer en cas de retard de paiement. Un prêt pourra être à durée déterminée, par exemple un mois ou un an, ou bien s'en tenir à des concepts plus abstraits tels que la durée

d'un voyage, voire même la vie de l'emprunteur (ce sont ses héritiers qui s'acquitteront de sa dette). Dans l'Eglise de l'Or, l'argent attire l'argent.

Quoique la majeure partie des prêtres soit établie dans un temple ou dans un autre, il existe des prêtres de Goldar itinérants. Ceux-ci parcourent l'Ile pour accomplir les tâches qui répondent aux besoins des insulaires et ce, où qu'ils se manifestent. Lors de ces périple, il n'est pas rare de voir des prêtres de Goldar régler des disputes opposant marchands et clients, parvenir à des arrangements satisfaisants pour les consommateurs qui s'estiment victimes de fraude ou d'escroquerie, et tenir les rôles de juge et juré lors d'affaires de vol simple ou de vol qualifié (les crimes de violence relèvent de la juridiction des prêtres de Donblas le Dispensateur de Justice).

COMPETENCES

Les prêtres de Goldar se spécialisent dans les compétences de Marchander, Crédit, Evaluer un Trésor, et Persuader. Les temples de Goldar enseignent ces dernières à tous les candidats pourvu qu'ils se présentent avec humilité et n'incarnent pas des adeptes du Chaos. Le coût de ces leçons est de 10 GB par point de compétence, jusqu'à concurrence d'une amélioration maximale de 10 points par compétence. Le temps que prend une telle instruction est de 21 jours moins INT, à raison d'un minimum d'un jour de classe et ce, même pour le plus intelligent des aventuriers. Une fois l'argent payé et les leçons données, le personnage doit réussir un jet d'INT x5 afin de déterminer s'il a réellement assimilé les connaissances prodiguées.



LES OCEANS DES JEUNES ROYAUMES

Nombre des légendes traitant des Jeunes Royaumes concernent les océans. L'on sait fort bien que Straasha, le Seigneur Elémentaire de l'Eau, gouverne les océans, mais que son rival Pyaray du Chaos revendique le contrôle des profondeurs inférieures. On raconte que, il y a longtemps de cela, le Chaos régnait sur tous les océans, et la Loi sur la terre. Cela explique peut-être pourquoi la mer exerce un attrait si peu naturel sur certaines personnes, tout en repoussant et terrifiant certaines autres. En Melniboné, une vieille légende laisse entendre que son peuple inhumain est issu des ondes, quoique, de nos jours, nul ne soutienne publiquement une théorie aussi saugrenue.

Les mers et océans des Jeunes Royaumes s'avèrent fort différents les uns des autres. Les marins, pêcheurs, et autres habitants des Jeunes Royaumes qui tirent leurs revenus des océans doivent apprendre les singularités et les humeurs de chacun de ceux-ci s'ils veulent leur survivre. De nombreux périls viennent braver les explorateurs. Quels que soient les dangers que représentent les serpents de mer et les pirates, c'est bien souvent la mer elle-même qui réclame le plus de vies.

LA MER BOUILLONNANTE

D'après la rumeur, ce sont des volcans situés en profondeur qui alimentent l'écume et les vapeurs de la Mer Bouillonnante. Nul vaisseau n'ose affronter la chaleur qui accompagne ces eaux bouillantes, dont les courants arrosent le rivage de Melniboné, de Lormyr, et d'autres nations.

Les parties extérieures se révèlent inhospitalières. Lorsque le Duc Avan Astran s'y aventurera dans les années à venir, nombre des membres de son équipage seront affectés par une maladie engendrée par la chaleur humide, vaporeuse, oppressante, et constante. Trois hommes mourront, et d'autres seront pris de quintes de toux et dévorés par la fièvre. Tous les aventuriers qui voguent à proximité de la Mer Bouillonnante doivent réussir un jet de CON x3 ou contracter la maladie. Une maladresse signifie que l'infection provoquée par la Mer Bouillonnante s'avère fatale.

Des marins aux yeux fous racontent des contes insensés selon lesquels ils auraient aperçu de grandes créatures recouvertes d'écailles dans le linceul de vapeur. Cela dit, la plupart des gens estiment que les eaux sont bien trop chaudes pour que la vie puisse y demeurer. Le palais d'Ashaneloon, où réside parfois Myshella de la Loi, se trouve dans la Mer Bouillonnante. L'accès à Ashaneloon ne peut s'obtenir que par la voie aérienne, ou bien, peut-être, par quelque autre moyen de transport magique. Il se dresse sur une petite île rocheuse qu'entourent des vagues féroces et bouillantes. Son existence reste pratiquement inconnue dans les Jeunes Royaumes.

Pour plus de détails quant à Ashaneloon ou Myshella de l'Aube, voir la nouvelle de Moorcock intitulée : "La Tour qui Disparaît".

LA MER DU DRAGON

Grise, battue par les tempêtes, la Mer du Dragon part des eaux situées au nord de Melniboné pour gagner celles qui bordent l'ouest de l'Île du Sorcier. Des coups de vent balayent les flots depuis le nord, déchirant les voiles et brisant les mâts en leur endroit le plus solide. C'est ici que l'on trouve les eaux les plus profondes des Jeunes Royaumes, abîmes dépourvus de toute lumière et qui s'enfoncent dans le lit de l'océan sur près de deux kilomètres. Tout le monde sait que les derniers grands monstres marins des Jeunes Royaumes errent dans les ondes de la Mer du Dragon. Les capitaines évitent cette mer, à moins que leur navire ne bénéficie de la protection de charmes puissants.

L'OCEAN ORIENTAL

Les eaux sises à l'est de Pikarayd et de Dorel demeurent inconnues. Aventurez-vous un peu trop au sud, et vous franchirez le bout du monde. A l'est, cependant, ne figurent que les Territoires Inconnus. Rares sont ceux qui ont voyagé aussi loin, et plus rares encore sont ceux qui ont pu en revenir. Certains érudits des Jeunes Royaumes émettent l'hypothèse que l'empire de Melniboné s'étendait naguère jusqu'aux lointaines terres de l'est et que des cartes et des descriptions de ces royaumes doivent toujours se trouver en Imrryr. Si ces archives existent vraiment, aucun des détails qu'elles renferment ne sont connus des Jeunes Royaumes. Quelque part à l'est de l'Île des Cités Pourpres, à quelques jours de voile, s'élève Yespotoomkahlai, la Forteresse Impie. Manifestation du Chaos dans le monde, il vaut mieux pour eux que les gens normaux ne cherchent pas à percer ses mystères.

Vous trouverez des informations supplémentaires à propos de la Forteresse Impie dans le scénario intitulé "La Forteresse Impie", plus loin dans ce supplément.

LE VIEIL OCEAN

Autrefois, le Vieil Océan constituait le seul et unique océan du monde. Lors de la Guerre des Elémentaires qui se déroula plusieurs milliers d'années plus tôt, avant même la naissance de l'Empire de Lumière, l'océan se déversa sur la face déchirée et remodelée du monde. De nouvelles mers se formèrent, et le Vieil Océan en est le père. Cette étendue d'eau est sujette aux tempêtes et balayée par des vents forts et des orages sans pluie. Bien qu'elle soit tumultueuse, elle représente la moins dangereuse des nombreuses mers des Jeunes Royaumes. D'ailleurs, les pêcheurs d'un grand nombre de nations viennent y puiser leurs moyens d'existence. Les eaux du Vieil Océan abritent la vie marine la plus riche de toutes les mers ; elles grouillent de milliers d'espèces, grandes et petites.

LA MER PALE

Malgré les multiples coups de vent et blizzards qui surgissent des froides étendues désertiques du nord en hurlant, des marchands bravent régulièrement les dangers de la Mer Pâle. Ses eaux glaciales sont en effet préférables aux périls surnaturels qui rôdent dans le Détroit du Chaos. La plupart des traversées s'effectuent durant les mois d'été, mais les plus désespérés se risquent même en hiver sur l'imprévisible Mer Pâle.

Rares sont ceux qui ont poursuivi leur voyage nordiste au-delà de Tarkesh. Cependant, des marins chenus jurent que les eaux se transforment en glace tout autour du navire sans défense après 300 ou 500 kilomètres. Il existe des histoires encore plus fantastiques qui parlent de montagnes enneigées et flottant sur les flots.

LES DENTS DU SERPENT

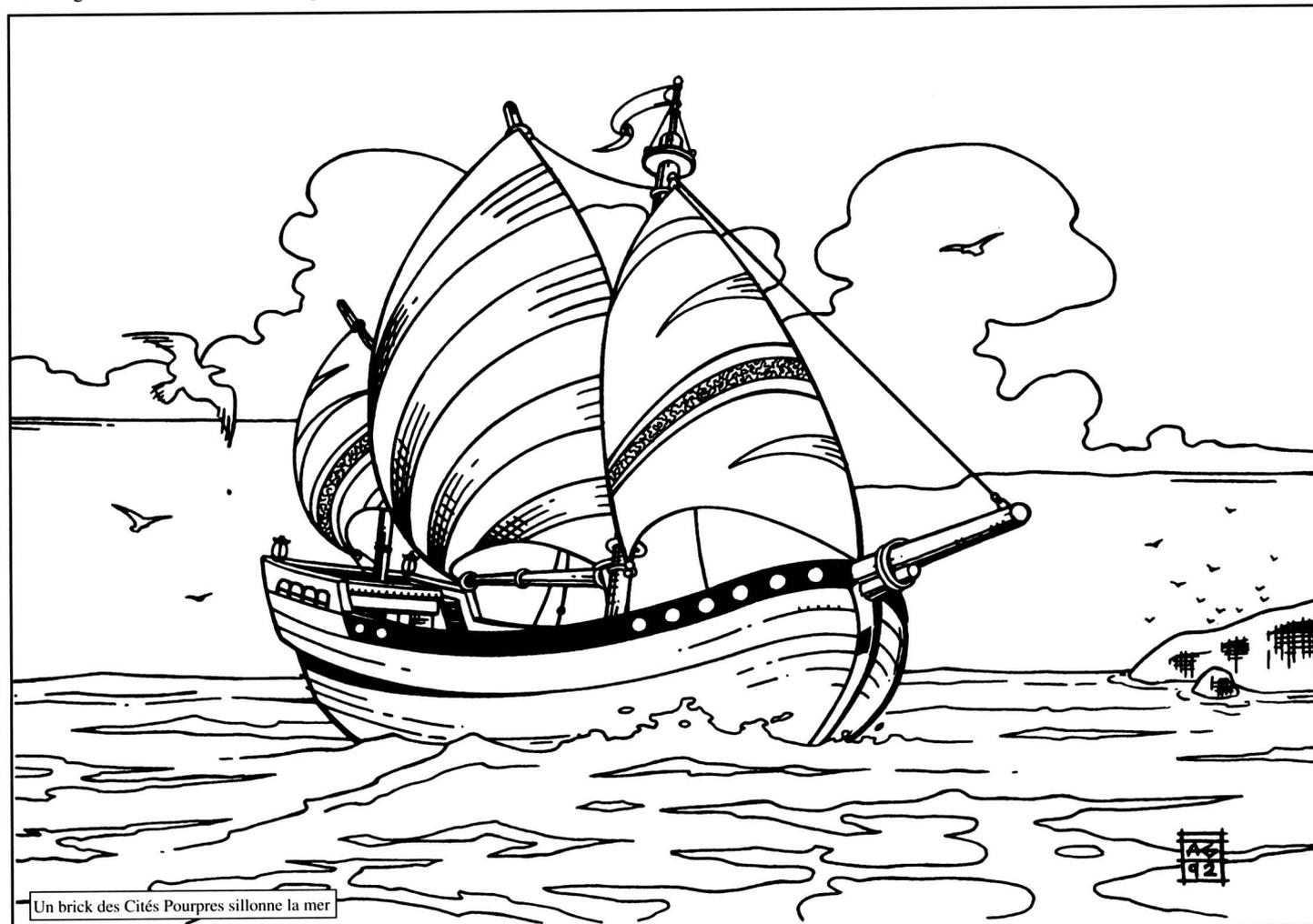
Célèbres auprès des nations marines des Jeunes Royaumes, les Dents du Serpent forment une étendue de rochers escarpés située à deux kilomètres environ des côtes de Shazaar. Elles forment une ligne parallèle aux falaises de Shazaar, laquelle s'allonge sur près de cent soixante kilomètres. Elles représentent un danger que tous les marchands habitant cette partie du littoral doivent affronter. Des tempêtes hurlent en provenance de la Mer du Dragon, des courants contraires et des brumes maritimes viennent balayer le rivage depuis la Mer Bouillonnante, et le tout fait qu'il s'avère extrêmement ardu de naviguer entre les Dents du Serpent.

LE DETROIT DU CHAOS

Le Détroit du Chaos se trouve entre le Continent Occidental et la redoutable île de Pan Tang. C'est une zone sujette aux tempêtes et aux mers démontées. Des pluies cinglantes, des vagues incroyablement hautes, des vents hurlants, ainsi que la rumeur de monstres marins présents en ces lieux jettent l'anathème sur ces eaux. Les vaisseaux qui survivent à ces périls doivent risquer de périr ou de tomber en esclavage entre les mains des pirates de l'Île Démon. Les noires galères de Pan Tang sont les seuls bâtiments à traverser fréquemment le Détroit du Chaos, et même leurs aptitudes surnaturelles ne peuvent garantir leur sécurité sur ces eaux fatales.

LE DETROIT DE VILMIR

Le Détroit de Vilmir se compose d'eaux calmes et peu profondes à la remarquable couleur bleu. Les péninsules vilmiriennes sont parsemées d'îlots et de baies. A l'ouest, ceux-ci et celles-ci tiennent lieu de domicile aux pirates. Leurs bateaux de taille plus petite sont conçus pour longer les côtes et peuvent facilement échapper aux galères de guerre de la marine vilmirienne, empruntant pour ce faire les réseaux de canaux et de fleuves qui relient les îlots. Les eaux tièdes et agréables du Détroit de Vilmir servent de voies maritimes régulières aux navires marchands qui se rendent sur l'Île des Cités Pourpres. Ces derniers offrent donc de belles prises aux gangs de pirate.



Un brick des Cités Pourpres sillonne la mer

LANCEZ 1D100 POUR DETERMINER LE TYPE DE RENCONTRE

Mer	Vieil	Océan	Rencontre
Pâle	Océan	Oriental	
01	01	01	Barge de Guerre Melnibonéenne
02-08	02-06	02-05	Galère Pan Tangienne
09	07-08	06	Négociant Pan Tangien
10-14	09	-	Drakkar Tarshite
15-19	10-12	07	Knorr Tarkeshite
20-24	13-14	-	Pillard Dharjorien
25-28	15	-	Marine Jharkorienne
29-32	16-18	08	Négociant Jharkorien
33-36	19-21	09	Négociant Shazaarien
37-39	22-24	10-11	Négociant Ilmiorain
40-42	25-27	12-14	Négociant Vilmirien
43	28-32	15-18	Marine Vilmirienne
44-45	33-35	19-20	Corsaire Vilmirien
46-50	36-40	21-30	Marchand des Cités Pourpres
51	41-43	31-38	Marine des Cités Pourpres
-	44	-	Catamaran Oinite
-	45	-	Catamaran Yurite
52	46-48	39	Négociant Lormyrien
-	49-51	40	Marine Lormyrienne
53	52-54	41-42	Négociant Filkharien
54	55-57	43-45	Négociant Argimiliarain
-	58-59	46-50	Galère Pykaraydienne
-	60-61	51-55	Pillard Dorelité
55-58	62-64	56-58	Vaisseau Pirate
59	65	59	Navire d'Aventuriers
-	-	60	Jonque Orientale
60	66-67	61	Flotte de Vaisseaux
61	68	62	Bataille Navale
62	69	63	Radeau
63-64	70	64	Epave
65	71	65	Objet Flottant
66	72	66	Serpent de Mer
-	73-74	67-68	Pieuvre
67-68	-	-	Calmar
69	75	69	Démon
70	76	70	Cadavre
71-74	77-80	71-73	Banc de Requins
75-79	81-82	74	Baleine
80	83-87	75-79	Dauphins
81-86	88-89	80	Mauvaise Tempête
87-88	90	81	Tourbillon
89-94	91-92	82-85	Grands Vents
95	93-95	86-95	Calme Plat
96-97	96-97	96-97	Événement à Bord
98-99	98-99	98-99	Spécial
00	00	00	Aucune Rencontre

RENCONTRES MARITIMES

La table suivante a été créée afin d'aider le maître du jeu à parsemer les longs voyages d'incertitude et d'événements variés. Ne tenez pas compte des incidents qui nuisent à la trame de votre scénario. Cette table constitue un guide et un coup de pouce donné à l'imagination des MJ, mais ne doit en aucun cas être observée à la lettre. Des notes et des suggestions font suite à chacune des propositions.

Les rencontres maritimes pourront ne figurer qu'un élément de décor, comme une voile aperçue à l'horizon et ce, afin de rappeler aux aventuriers qu'ils ne sont pas seuls en mer. Une rencontre pourra également s'avérer plus active et se manifester sous la forme d'une attaque portée par un navire ennemi ou d'un échange de nouvelles.

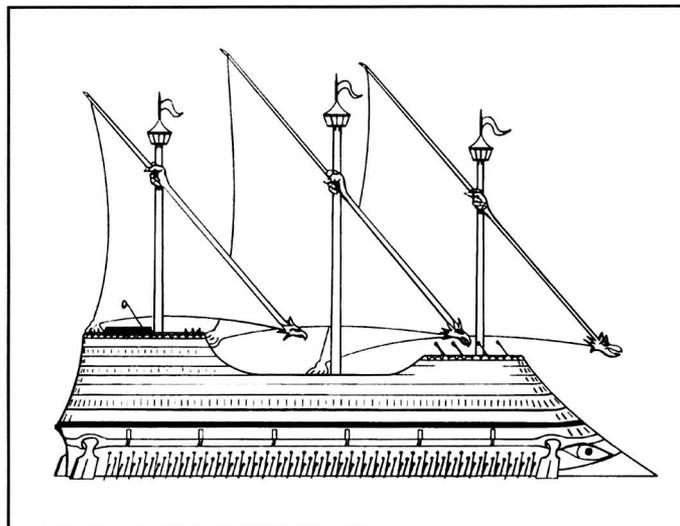
Ce type de rencontre pourra agrémenter, voire même améliorer, l'intrigue d'un scénario en cours. Les épaves flottantes indiquent que le danger est proche. Un négociant amical pourra connaître certains faits concernant le brick à voile rouge que les aventuriers poursuivent.

Nous vous conseillons de lancer 1D6 pour chaque journée de voyage en mer. Si vous obtenez un 1 sur le dé, cela implique qu'une rencontre se produira dans la journée.

BARGE DE BATAILLE MELNIBONEENNE

Un vaisseau rare et donc probablement en mission spéciale, commanditée par l'empereur. Il ignorera tout bâtiment humain, au point de percuter de plein fouet les navires qui ne s'écarteront pas de son chemin.

Une rencontre avec une barge de bataille devrait s'avérer mémorable, mais empreinte de mystère.



GALERE PAN TANGIENNE

Ces vaisseaux noirs représentent la vision la plus redoutée sur les océans. En effet, ils sont aussi rapaces et impitoyables que les requins qui nagent avec espoir dans leur sillage.

Une Galère Pan Tangienne attaque toujours, à moins qu'elle ne soit vraiment en infériorité numérique. Les survivants se voient transporter jusqu'à l'Île Démon afin d'y servir comme esclave.

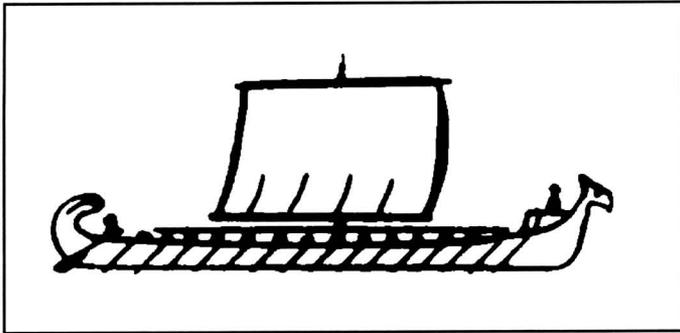
Pour plus de renseignements sur les navires pan-tangiens, reportez vous au suppléments les Sorciers de Pan Tang.

NEGOCIANT PAN TANGIEN

Il arrive que les Pan Tangiens cherchent à commercer de façon honnête afin de pourvoir à leurs besoins. Rares sont ceux qui font confiance aux sorciers ténébreux, et rares sont ceux qui peuvent résister à leurs marchandises magiques. Ce vaisseau évitera tout contact avec les bâtiments qui affichent leur appartenance à la Loi. Cependant, il se rangera peut-être le long d'un navire non-aligné afin d'offrir de commercer ou de parlementer.

DRAKKAR TARKESHITE

Un vaisseau rempli de guerriers nordiques, barbus, et joviaux. Leur préférence va au pillage des côtes, aussi éviteront-ils probablement tout autre navire. Chacun des hommes embarqués est un combattant. Tous savent vraiment très bien défendre leur vaisseau dragon si le besoin s'en fait sentir.



KNORR TARKESHITE

Un petit bateau de commerce nordiste, à la recherche de marchandises exotiques en provenance du sud et de l'est.

PILLARD DHARIJORIEN

Une galère de guerre issue d'une nation alignée sur l'immonde Pan Tang, et qui se livrera vraisemblablement à la piraterie. Le plus souvent, ces galères patrouillent les eaux dharijoriennes et repoussent les intrus.

MARINE JHARKORIENNE

Une superbe galère sortie pour surveiller les agissements des Dharijoriens, et pour livrer une dure bataille aux vaisseaux pan tangiens.

NEGOCIANT JHARKORIEN

Un navire marchand s'éloignant rapidement du Déroit du Chaos, et désireux de contourner Pan Tang. Lorsqu'il a dépassé ces dangers, il croise en direction du sud ou de l'est afin d'y commercer avec des nations plus amicales.

NEGOCIANT SHAZAARIEN

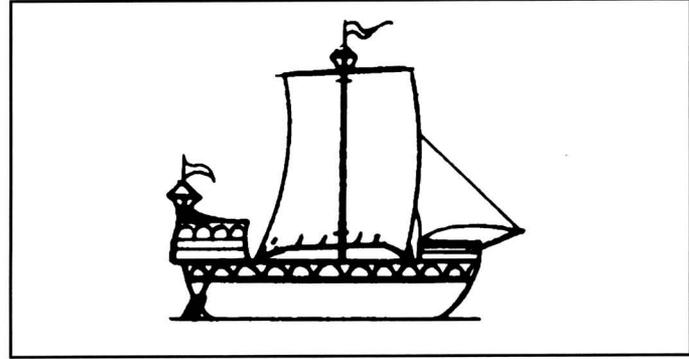
Une grande galère qui transporte peut-être des chevaux de grande qualité afin de les vendre dans des territoires lointains.

NEGOCIANT ILMIORAIN

Un petit cotre qui achemine des passagers ou des marchandises vers d'autres marchés. Le capitaine a peur des vaisseaux pan tangiens plus que de tout autre.

NEGOCIANT VILMIRIEN

Un petit cotre surchargé de marchandises ou de produits en provenance des champs de Vilmir. Il est probablement accompagné par un navire de guerre.



MARINE VILMIRIENNE

Un grand cotre pourvu de châteaux de combats fortifiés avant et arrière, et dont l'équipage se compose de soldats et de marins. Il fait respecter la puissance de la Loi sur les flots, et attaque tout vaisseau qui semble lié au Chaos d'une façon ou d'une autre.

Le capitaine est un homme froid que seules la poursuite et la destruction de sa proie intéressent. L'équipage est enrégimenté avec rectitude.

CORSAIRE VILMIRIEN

Un vaisseau pirate surnois, sorti en mer afin de piller les ennemis reconnus de Vilmir, ou tous ceux auxquels ils peuvent s'attaquer. Les corsaires tuent rarement un équipage ennemi dans sa totalité, préférant le faire prisonnier, ou même le laisser repartir. Ainsi leur piraterie prend-elle la forme d'un droit de passage à payer pour pouvoir traverser le Déroit de Vilmir. Ils reversent le butin qu'ils obtiennent à leur Roi.

MARCHAND DES CITES POURPRES

Un brick solide, plein à craquer d'une cargaison destinée à faire du profit, et gagnant tous les endroits susceptibles de rapporter de l'argent. Il pourra être escorté par un navire de guerre chargé de le protéger des pirates et des Pan Tangiens.

MARINE DES CITES POURPRES

Une galère rapide, dont l'équipage se compose de mariniers, et que guide un seigneur des mers. Elle surveille les eaux qui entourent l'Ile, ainsi que les agissements des Lormyriens.

Il ne livrera bataille que rarement, préférant éviter l'action et revenir avec de fort nombreux renforts.

CATAMARAN OINITE

Un double canoë que dirigent des guerriers enduits de peinture et issus des jungles d'Oin. Ce genre d'expédition est rare et revêt probablement une signification religieuse. Leur quête pourrait consister à secourir un de leurs congénères, réduit à l'esclavage par l'une des nations développées, ou encore à amasser des armes pour leur tribu.

CATAMARAN YURITE

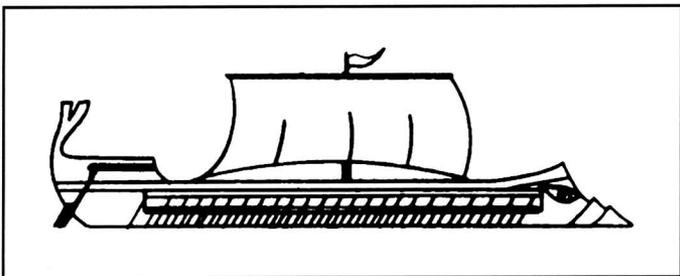
Comme précédemment, mais ceux-ci viennent du pays allié de Yu.

NEGOCIANT LORMYRIEN

Un lent navire marchand qui longe la côte sud. Si son capitaine s'avère particulièrement courageux, il pourra mettre le cap au nord pour commercer avec Vilmir.

MARINE LORMYRIENNE

Une grande et lourde quinquèrème qui fait respecter la marine vieillissante du royaume avec zèle. Son capitaine cherche à savoir si des vaisseaux du Chaos ont été aperçus récemment dans les eaux du sud, quand, et à quel endroit. Elle pourra harceler un navire qui proviendrait des Cités Pourpres, mais il est peu probable qu'elle lance une attaque directe.



NEGOCIANT FILKHARIEN

Une petite galère, porteuse d'une cargaison complète, et qui vogue vraisemblablement à destination des Cités Pourpres.

NEGOCIANT ARGIMILIARAIN

Une trirème solide, chargée de marchandises, mais tout à fait capable de se défendre. Elle longera la côte sud, voire les Cités Pourpres.

GALERE PYKARAYDIENNE

Cette galère fend les vagues à grand train et évite tout contact avec d'autres navires. Elle pourrait voguer vers Pan Tang afin d'y commercer.

PILLARD DORELITE

Cette galère file vers le nord dans l'intention de piller les terres avoisinantes.

VAISSEAU PIRATE

Un vaisseau pirate s'approche furtivement. Il ne dépend d'aucune nation et est avide d'or. Si les chances paraissent de son côté, il passe à l'attaque.

Les pirates pourront se révéler cruels et désireux de massacrer tous les survivants de façon à ne laisser aucun témoin derrière eux.

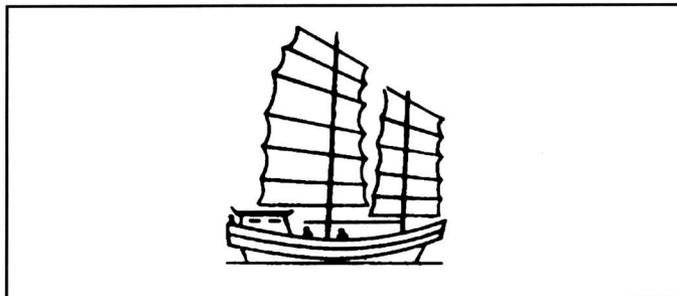
Ils pourront également se montrer plus pragmatiques et chercher à faire des prisonniers afin de les échanger contre une rançon.

NAVIRE D'AVENTURIERS

Un bâtiment non-aligné est repéré et s'approche. L'équipage cherche à obtenir des renseignements sur une contrée, une personne, ou une embarcation particulières. Il est en quête ou en mission, et pourra demander de l'aide.

JONQUE ORIENTALE

Un rare vaisseau oriental est aperçu. Sa conception est bizarre, et son équipage composé d'étranges personnes aux usages fort différents. Ses hommes se révèlent amicaux et curieux, mais prudents dans la relation qu'ils développent avec ces occidentaux inconnus.



FLOTTE DE VAISSEAUX

Non pas un seul navire, mais une armada au grand complet. Il pourra s'agir d'une grande flotte commerciale qu'accompagneront des vaisseaux d'escorte, ou encore d'une flotte de guerre bien décidée à attaquer une autre nation ou simplement à faire étalage de sa puissance.

BATAILLE NAVALE

Un combat oppose deux navires. Faites un nouveau jet et consultez cette table pour connaître leur nationalité, ou choisissez deux pays ennemis. Chacune des deux parties appréciera d'être aidée et récompensera les intervenants.

RADEAU

Une embarcation de fortune contenant plusieurs survivants robustes est repérée. Ces derniers seront reconnaissants envers leurs sauveurs et pourront les récompenser. Ils ont certainement quelque histoire à raconter: une attaque de pirates, des eaux traîtresses, ou encore des monstres marins absolument hideux. Il pourra s'agir d'officiers abandonnés à la dérive par des mutins ; ils demanderont alors à être aidés dans la reconquête de leur navire. Il pourra également s'agir de félons abandonnés à la dérive par un capitaine trop clément pour les faire passer sous la quille.

EPAVE

Un vaisseau en train de couler, ou ce qu'il en reste, et qui a été détruit par des pirates, des monstres, ou un temps exécrable. Il pourrait rester quelques membres d'équipage à secourir.

OBJET FLOTTANT

Un objet bizarre flotte sur l'eau. Une caisse qui contient des marchandises commerciales intactes, un tonneau de liquide, l'espar brisé d'un navire, ou encore une cage renfermant un animal vivant.

SERPENT DE MER

Une horrible créature des profondeurs, crainte de la même façon par tous les marins et ce, quelle que soit leur nationalité. Elle attaque systématiquement.

PIEUVRE

Un gigantesque monstre des profondeurs gagne la surface pour saisir tout vaisseau qui passe de son étroite caoutchouteuse. Rejeton de Pyaray, la pieuvre géante a passé une alliance curieuse avec les navires pan tangiens, qu'elle n'attaque jamais.

CALMAR

Un cousin tentaculaire de la pieuvre, mais dénué de la disposition naturelle pour le Chaos que l'on peut remarquer chez cette dernière. Il attaquera toute embarcation de petite taille. S'il est grièvement blessé, il relâchera sa prise et se laissera couler dans les profondeurs.

DEMON

Un démon hideux harcèle le navire. Il pourra s'agir d'une abomination aquatique, parée de tentacules, et aussi puissante que rusée. Il pourra également s'agir d'une horreur ailée, avide d'agrémenter son voyage d'un casse-croûte à base de marin. Il pourra avoir découvert le vaisseau par accident, ou porter le message d'un sorcier, lequel a une proposition à faire aux aventuriers.

CADAVRE

Les aventuriers trouvent un corps flottant sur l'eau. Il se peut qu'un navire ait coulé en cet endroit, ou qu'un monstre erre dans les parages. Il pourra s'agir du cadavre d'un marin noyé, au service de Pyaray, et corrompu par le chaos.

BANC DE REQUINS

Une dizaine de nageoires dorsales indiquent qu'un banc de requins a décidé de suivre le navire pendant quelque temps. Toute personne tombant par-dessus bord est condamnée. Il pourrait s'agir d'un mauvais présage, annonçant l'imminence d'une bataille ou d'un désastre.

BALEINE

Une énorme baleine fait surface à proximité, propulsant de grands

geysers d'eau avant de pousser un cri majestueux. Elle mettra le navire en péril de façon accidentelle.

DAUPHINS

Un banc de dauphins honore le vaisseau de sa présence joueuse. Il pourrait s'agir d'un bon présage, annonçant des vents et un temps favorables. Les dauphins pourraient porter un message de Straasha en personne, ou simplement chercher à s'amuser.

MAUVAISE TEMPETE

Un vent extrêmement violent fouette les ponts. Tout ce qui n'a pas été arrimé s'envole, les voiles qui n'ont pas été hissées sont arrachées, et le vaisseau est ballotté de toute part dans les gigantesques montagnes d'eau. Si l'équipage s'avère malchanceux ou incompetent, le navire pourra chavirer ou être inondé. Au minimum, il sera dérouté.

TOURBILLON

Un grand tourbillon se présente, un maelström effrayant qui attire les vaisseaux sans défense au fond de l'océan. Il est nécessaire de bien manoeuvrer pour éviter la tombe aquatique.

GRANDS VENTS

De fortes brises se lèvent et poussent le navire à destination, lui faisant gagner du temps.

CALME PLAT

Le vent s'affaiblit jusqu'à tomber complètement. Cette situation pourra durer plusieurs heures, voire plusieurs jours, prolongeant d'autant le voyage.

EVENEMENT A BORD

Quelque chose se produit à bord même du vaisseau. Peut-être s'agit-il d'un feu qui éclate dans la coquerie, d'un homme qui passe par-dessus bord, d'une mutinerie de l'équipage, ou de l'apparition d'une maladie. Une grosse voie d'eau pourrait être découverte, forçant le navire à rentrer pour subir des réparations.

SPECIAL

Quelque chose d'inhabituel ou d'étonnant survient. Voici quelques suggestions :

Un vol de créatures passe au-dessus des têtes des aventuriers, un albatros se pose sur le mât, un dragon est repéré dans les hauteurs célestes, une cité submergée peut être entr'aperçue sous les flots, une embarcation de la Loi aussi étonnante que complexe est croisée, une tempête magique fait rage sur l'océan, Straasha le roi des mers peut être vu dans le lointain, l'ombre ténébreuse d'un vaisseau de la Flotte du Chaos passe sous la quille.

HISTOIRES DE LOUPS DE MER

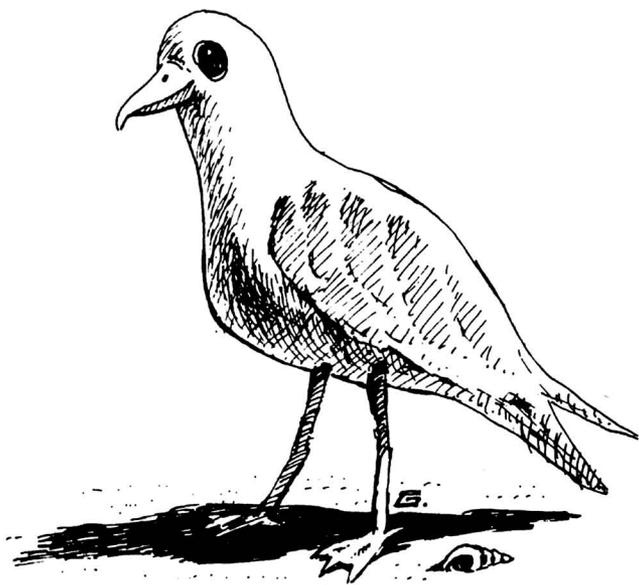
Voici un recueil d'histoires exagérées, légendes et faits à moitié réels que se racontent les marins de tous les Jeunes Royaumes.

Le maître du jeu pourra souhaiter s'inspirer de quelques-unes pour élaborer de futurs scénarios. Mais il ferait bien d'en laisser certaines autres (comme par exemple les légendes qui circulent à propos de la Flotte du Chaos et que l'on relate à demi-mot) au niveau d'histoires échangées devant un verre de rhum dans quelque miteuse taverne portuaire.

DES ALBATROS

De nombreux marins racontent des histoires vécues se rapportant à ce grand animal blanc qui plane sur les alizés : l'albatros. Celui-ci représente l'oiseau sacré des Cités Pourpres, et tous ceux qui commettent l'erreur d'en tuer un s'attirent la mauvaise fortune.

Les marins qui se montrent gentils avec un albatros, par exemple en le laissant jucher sur le grément lors d'une tempête, se voient souvent récompenser par l'oiseau un peu plus tard, lequel guide alors le vaisseau à travers les brumes et les mers d'huile.



LE ROYAUME FLOTTANT

Il existe, dit-on, un océan où vents et marées sont inexistantes. Des navires innombrables demeurent prisonniers d'une mer de plantes rampantes. Des marins déments habitent les épaves, poussés au cannibalisme. Leurs cheveux crasseux et leurs barbes emmêlées font plus ressembler ces survivants émaciés à des animaux qu'à des êtres humains.

Ceux qui y sont coincés ne peuvent jamais s'en échapper. Des crabes solitaires géants font leur nid au milieu des ossements des défunts, donnant l'impression que les crânes de ces derniers sont pourvus de jambes et se déplacent précipitamment dans les navires pris au piège.

Le Royaume Flottant ne constitue pas un mythe. Il est décrit en détail dans le supplément à Stormbringer intitulé Périls dans les Jeunes Royaumes.

LE VAISSEAU FANTOME D'EPHRAÏM REGARDFOU

Il y a deux cents ans de cela, un commerçant de Menii se vanta auprès des Seigneurs Gris de l'Immuabilité, déclarant bêtement que son amour des océans s'avérait tel qu'il ne s'en laisserait jamais. Les

Seigneurs Gris le prirent au mot et rendirent le Capitaine Ephraïm immortel. A présent, il sillonne perpétuellement les mers, prisonnier d'une demi-vie qu'il mène à bord de son vaisseau fantôme et en décomposition, accompagné d'un équipage de damnés. A jamais entouré de brume et d'une odeur de putréfaction, Ephraïm Regardfou vogue en quête de la mort, cherchant à mettre fin à ses tourments. Il ne pourra être libéré que s'il parvient à placer une autre personne derrière le gouvernail de son navire.

LA FLOTTE DU SEIGNEUR PYARAY

On dit que ceux qui se noient au large sont condamnés à servir sur les ponts de la Flotte du Chaos. Les équipages des morts voguent, se soumettant en silence à Pyaray du Chaos, l'Etre Tentaculaire qui Chuchote des Secrets Impossibles. Au plus profond des eaux noires comme l'encre, les seules couleurs visibles sont celles de la décomposition, et le seul espoir possible est celui de l'avènement de l'Apocalypse. En effet, ce n'est que lorsque le monde prendra fin que la Flotte du Chaos gagnera la surface. Il est probable qu'il ne restera plus aucune créature en vie pour assister à une telle horreur d'ici là.

LE CONTE DU CHAT DE NAVIRE

Tous les vaisseaux des Cités Pourpres ont un chat pour mascotte, de même qu'un grand nombre de bâtiments originaires d'autres nations des Jeunes Royaumes. Il existe une explication mythique à cela, mais la plupart des capitaines vous diront que les chats ne servent qu'à chasser les rats.

On raconte qu'un poisson plus grand qu'une baleine avala un navire marchand des Cités Pourpres tout entier. Tous ceux qui se trouvaient à bord pleurèrent et se lamentèrent sur le sort qui les avait conduit dans le ventre du poisson, mais l'animal ne leur prêta aucune attention. Un chat vivait à bord de ce vaisseau, un chaton qui servait de compagnon de jeux à la fille du capitaine. Ce dernier miaula une prière à Griffes Poisson-Chat, le Seigneur Animal des Chats, afin qu'il les sauvât. Par chance, Griffes Poisson-Chat entendit le faible plaidoyer, et sortit de son indolence pour gagner le plan des Jeunes Royaumes. Voyant un si gros poisson, Griffes Poisson-Chat l'avalait complètement, et lorsqu'il en vomit les arêtes, le vaisseau sortit, sauf et en un seul morceau. Depuis lors, tous les navires des Cités Pourpres transportent un chat à leur bord.

LE BOUT DU MONDE

Si un vaisseau s'aventure un peu trop loin le long des côtes sauvages et infestées de serpents de Dorel, il se retrouve au Bout du Monde. Il s'agit d'une grande cascade d'embruns rugissants, la plus grande chute d'eau au monde. Si le navire ne se retourne pas, il poursuit sa course et tombe à jamais dans le vide chaotique situé en contrebas.

Au nord, au-delà du Désert des Soupçons, figure l'autre Bout du Monde. Pour l'atteindre, un vaisseau doit dépasser les étendues les plus lointaines de la Mer Pâle. Loin au nord, l'océan se mue en glace ; il devient alors impossible de voyager plus avant, du moins en bateau.

L'ILE DE VERRE

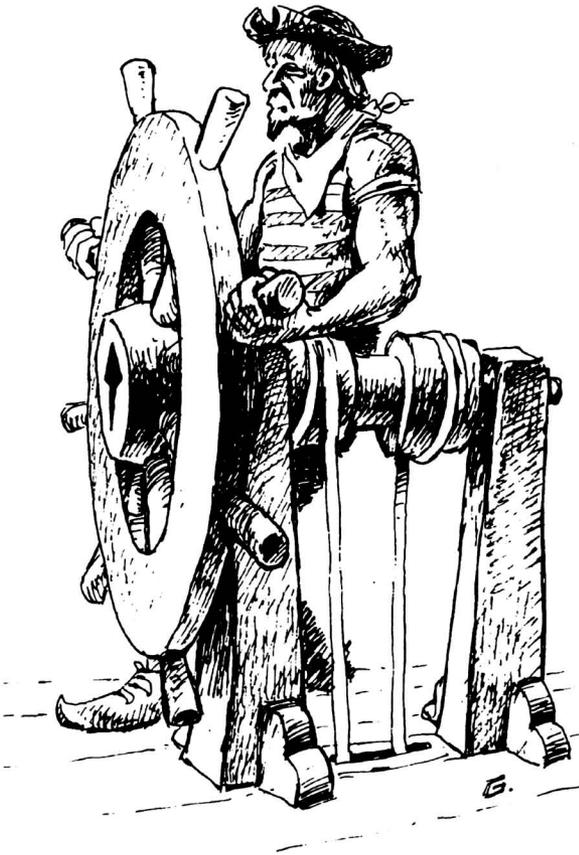
L'Ile de Verre figure une contrée mystique où règne l'immortalité et dont on parle dans toutes les sagas héroïques. Contrairement aux îles

normales, l'île de Verre n'est pas fixée en un point, et flotte sur les océans des Jeunes Royaumes au gré des vents et du temps. D'ordinaire, elle s'avère invisible, et ne peut être aperçue qu'à l'aube ou au crépuscule, lorsque la faible lueur du soleil traverse le verre, lui donnant ainsi la couleur de l'or bruni.

Une fois rendu sur l'île, celle-ci vous semble aussi solide et réelle que n'importe quelle terre, quoique bien plus fabuleuse. Le climat reste toujours celui d'une douce journée de printemps, des parterres de fleurs poussent à profusion sous les rameaux des pommiers. Ceux qui résident sur l'île vivent dans un bonheur constant, car celle-ci représente une paisible contrée de vie éternelle. Certains prétendent

que le temps rattrapera ses habitants le jour où l'île de Verre s'ancrera en un endroit permanent, et que ces derniers se mettront rapidement à faner avant de mourir.

Les marins qui mettent pied à terre sur cette île devraient prendre en considération le fait que le temps s'y écoule bien plus lentement que partout ailleurs. Ceux qui s'en retournent au bout d'une journée de visite pourraient bien réaliser que dix années ou plus se sont passées dans les Jeunes Royaumes. On raconte que de nombreux marins ont perdu tout ce qui leur était cher à la suite d'un séjour sur l'île de Verre, amis, famille, maîtresses, tous morts en un clin d'oeil, un clin d'oeil long de toutes ces années d'absence.



RENCONTRES DANS LES CITES POURPRES

Les rues et les marchés des Cités Pourpres ne se vident jamais. Des marchands, des mendiants, des prêtres, des marins, et des centaines d'autres personnes frottent les coudes des aventuriers en permanence. Une rencontre fortuite pourrait conduire à une embauche lucrative, une affaire inopinée, ou encore un destin étrange et inattendu.

Nous vous présentons ici des tables de rencontre qui s'avèrent utiles lorsque les aventuriers circulent dans les champs ou dans les rues des Cités Pourpres. Ce sont des outils que le MJ trouvera salutaires lorsqu'il s'agira de colorer une situation autrement banale. Ne vous croyez pas obligé de vous y tenir : si les dés donnent un résultat

inintéressant, relancez-les ou choisissez ce qui vous convient.

Les tables sont suivies de brèves descriptions de chaque type de rencontre. Ces paragraphes vous offrent des suggestions quant aux buts poursuivis par la personne rencontrée et à la façon d'impliquer les aventuriers. Il est possible de transformer une rencontre aléatoire en une soirée de jeu complète, du moment que le MJ se montre inspiré et que les joueurs acceptent de se prêter à cet exercice.

Des caractéristiques se rapportant à la plupart de ces rencontres figurent dans le Digest des Cités Pourpres (chapitre suivant). Ajustez-les à votre convenance afin qu'elles correspondent aux capacités des aventuriers.

TABLE DES RENCONTRES INSULAIRES

RENCONTRE	COMTÉS DU NORD	COMTÉS DU SUD	BAIE DE MENII	MONTAGNES CENTRALES
Comte	01	01	01	-
Prêtres	02-03	02	02-03	-
Moines	-	-	-	01-10
Agent	04-05	03-04	04-05	11
Seigneur des Mers	06-09	05-08	06-09	-
Marchand	10-19	09-13	10-24	-
Erudit	20	14	25	12
Sorcier	21	15	26	13
Artisan	22	16	27-28	-
Paysans	23-42	17-20	29-43	-
Pêcheurs	43-62	21-43	44-74	-
Esclave en Fuite	63	44	75	14
Etrangers	64-66	45-46	76-78	15
Bandits	67-68	47-48	79	16-17
Chasseurs de Trésors	69	49-50	80	18
Berger	70-74	51-60	-	19
Groupe de Chasseurs	75-76	61-62	-	20
Petit Gibier	77-81	63-68	81-83	21-28
Meute de Wirrans	-	69-70	-	29-31
Loups	82	71-72	-	32-36
Ours	83	73	-	37-40
Monstre	-	-	-	41
Démon	-	-	-	42
Elémentaire	84-85	74-75	84-85	43-45
Rencontre Spéciale	86-90	76-80	86-90	46-50
Aucune Rencontre	91-00	81-00	91-00	51-00

RENCONTRES SUR L'ILE

COMTE

Qu'il chasse de façon classique ou au faucon, qu'il aille donner ses audiences de la journée ou rendre visite à un ami, ou même qu'il voyage en ville, le comte sera toujours accompagné par une suite aussi nombreuse que bien habillée. Les aventuriers pourraient se laisser gagner et balayer par la clameur.

PRETRES

Un groupe de 1D6 prêtres en pèlerinage, se rendent à un festival, ou célèbrent un service spécial en pleine nature. Les donations ne sont jamais refusées. Peut-être existe-t-il une tâche sainte à accomplir et que les aventuriers pourraient entreprendre.

MOINES

Des adeptes de Donblas, prêtres martiaux qui vivent en solitaires afin de se fortifier pour la guerre qu'ils livrent au Chaos. Ils font une excursion, s'entraînent, ou patrouillent, le tout avec une vigilance éternelle. Si les aventuriers portent des artefacts démons ou la marque du Chaos, cette rencontre fortuite pourrait bien se transformer en escarmouche, une de plus au sein de cette guerre damnée et sans fin.

AGENT

Un agent de la Loi empreint de résolution, un agent des élémentaires en communion avec la nature, ou un agent du Chaos qui voyage incognito. Il pourrait ignorer les aventuriers, les traquer, les interroger, ou les enrôler.

SEIGNEUR DES MERS

Un seigneur des mers qui prend plaisir à se promener au grand air se rend à un rendez-vous, ou se livre à un déploiement de force afin d'impressionner quelque marchand local. Les aventuriers pourront être interpellés, mis au défi, ignorés, insultés, ou devenir son ami.

MARCHAND

Un marchand qui transporte ses articles dans une nouvelle ville. Suivant sa richesse, il pourra pousser une charrette à bras ou conduire une file de chariots pesants. Les marchands ont toujours quelque chose à vendre, et sont toujours à la recherche de gardes potentiels.

ERUDIT

Une personne éclairée qui mène une mission de recherche, répond prestement à la convocation d'un noble, étudie les espèces animales de la région, ou transporte une pelle dans l'espoir d'exhumer quelque oeuvre architecturale de l'Empire de Lumière. Cet érudit apostrophera probablement les aventuriers, et les soumettra à un feu roulant de questions précises et ciblées.

SORCIER

Un magicien, seul dans la lande, ayant certainement une tâche solitaire à accomplir. Peut-être s'agit-il d'une sorcière des élémentaires qui recherche un lieu esulé pour y conduire quelque grande invocation, ce qui pourrait horriblement mal tourner. Peut-être s'agit-il d'un sorcier démoniaque et infernal qui pense avoir découvert un endroit isolé où il pourra se livrer à des expériences hideuses.

ARTISAN

Un artisan qui transporte peut-être ses marchandises de ville en ville. Ce voyage pourrait être ordinaire pour lui, il pourrait se rendre auprès d'un noble pour réaliser quelque objet particulier, ou avoir été ruiné par un rival. Il est possible qu'un objet de sa conception se soit déréglé ou ait tué un homme, et donc qu'il fuie le châtement encouru pour cela.

PAYSANS

2D6 paysans au travail. Ils pourraient se méfier des aventuriers, ou les regarder avec une curiosité cordiale. Ils pourraient être heureux de servir leur seigneur ou au contraire fomenter une rébellion. Il en ont peut-être après un marchand qui les a roulés et préparent leur vengeance. L'un des aventuriers pourrait fortement ressembler à un noble connu pour fouetter ses serfs.

PECHEURS

Un groupe de 1D6 pêcheurs stoïques qui se trouvent probablement à proximité de la côte. Ils pourraient prévenir les aventuriers qu'une tempête se prépare, se plaindre de n'avoir rien pêché de la journée, ou se montrer terrifiés après avoir entendu dire qu'un monstre marin hante la baie.

ESCLAVE EN FUITE

Il se cache dans la bruyère et vit comme un animal désespéré. Les aventuriers vont-ils l'aider ou le ramener à son propriétaire ?

ETRANGERS

Ils sont en vacances et visitent l'Ile, commercent, ou ourdissent des complots maléfiques. Ils pourront voyager au grand jour ou se faufiler dans la nature. Il pourrait s'agir d'un équipage de pillards dorélites descendu à terre, d'un groupe de nobles ilmiorains en visite, d'une petite troupe d'artistes filkhariens, ou d'un assortiment de marchands shazaariens.

BANDITS DE GRAND CHEMIN

Un groupe de 2D6 brigands aussi rare que désespéré. Ils abordent les voyageurs qui suivent des routes solitaires. Ses membres sont déguisés. Il s'agit de paysans, de jeunes seigneurs des mers qui préparent quelque mauvais coup, ou de véritables desperados. Le baron de ces lieux offrira probablement 100 GB de récompense pour chaque bandit capturé ou abattu.

CHASSEURS DE TRÉSORS

1D6 âmes pleines d'espoir et à la recherche de l'or du roi flibustier. Il

pourra s'agir de marins descendus à terre pour leur permission, d'aventuriers crédules, ou de marchands ruinés. L'or en question n'a jamais été découvert, mais le mythe perdure.

BERGER

Un berger et son troupeau. Il demande aux aventuriers s'ils ont aperçu une brebis égarée, leur parle d'un groupe d'hommes armés qui sont passés par là le matin même, ou fait passer le temps en leur racontant des histoires de fantômes, lesquelles ont les collines pour cadre.

GROUPE DE CHASSEURS

Il s'agit vraisemblablement d'un groupe de nobles à cheval, flanqués de chiens et parés de cors de chasse. Mais il pourra aussi s'agir d'une foule de villageois à la recherche d'un criminel ou d'un enfant disparu.

PETIT GIBIER

Lapins, grouses, perdreaux qui font juste la taille de la marmite des aventuriers.

MEUTE DE WIRANS

Une meute jappante de chiens, lesquels courent dans les collines à la recherche de charognes ou de moutons sans surveillance.

LOUPS

Une meute de loups du crépuscule. Ils sont en chasse et en quête de moutons ou de toute autre proie facile. Peut-être un jeune garçon court-il parmi eux, élevé dans la nature.

OURS

Un ours gris tacheté, un solitaire. Il évitera tout contact avec les humains, à moins d'être blessé ou à la recherche d'un petit égaré.

MONSTRE

Un monstre rare, comme un clakar qui aurait gagné cet endroit lors d'un voyage improbable, un singe qui se serait échappé d'un cirque, ou un humanoïde gigantesque qui s'est réfugié à l'abri des montagnes.

DÉMON

Un démon qui baragouine, rendu fou furieux par un sorcier vindicatif, ou sorti de quelque ancienne ruine melnibonéenne. Il pourra également s'agir d'un cas de possession démoniaque, d'une arme démon détenue par un assassin, ou d'un démon porteur d'un message.

ÉLÉMENTAIRE

Un élémentaire invoqué et laissé en liberté. Il s'agit probablement d'un élémentaire de l'air qui traverse les collines sauvages à toute allure, mais il pourra également s'agir d'un élémentaire du feu qui consume un champ de maïs, ou d'un élémentaire de la terre qui fait

lentement moutonner une route principale.

Les gens du coin récompenseront tout aventurier capable de conjurer une menace de type élémentaire.

RENCONTRE SPÉCIALE

Une chose étrange ou inhabituelle se produit. Voici quelques suggestions :

Un soulèvement de paysans met une ville en effervescence.

Un pêcheur prend un poisson dépourvu d'oeil et nanti de membres préhensiles.

Un groupe de jeunes seigneurs des mers renverse la charrette d'un marchand, ce qui se solde par un meurtre.

Une voile pan tangienne est aperçue au large de la côte.

Un homme nu tombe du ciel et survit.

AUCUNE RENCONTRE

Rien ne bouge, si ce n'est, peut-être, la voix paisible des défunts de l'île, laquelle se mêle au murmure du vent dans la bruyère ou à celui du ressac.

RENCONTRES EN CITE

COMTE

L'un des huit comtes de l'île parcourt les rues, accompagné de ses amis et de 1D10 gardes du corps. Il pourrait se rendre à une représentation théâtrale ou aller conclure un marché avec un négociant puissant. Peut-être flâne-t-il simplement pour se faire remarquer. Il adresse un sourire éclatant aux aventuriers.

PRETRE

Un prêtre affairé à l'accomplissement de ses obligations. Il pourrait mener son service, être en quête de convertis, ou s'occuper de tâches municipales. Il pourra figurer un prêtre de la Loi ou des éléments, ou même un prêtre du Chaos qui rôde sous un déguisement.

AGENT

Un Agent solitaire, sûr des faveurs que lui accorde son dieu, et conséquemment arrogant. Il pourra avoir gagné les Cités Pourpres pour le compte de son dieu et traquer les ennemis de son culte.

SEIGNEUR DES MERS

Un Seigneur des Mers accompagné par 1D6 gardes du corps. Son objectif pourra être le plaisir ou les affaires. Peut-être va-t-il inspecter un de ses navires et est-il désireux d'engager de nouveaux membres d'équipage. Peut-être va-t-il rencontrer d'autres seigneurs des mers et boire de la bière tout en se plaignant de l'impudence de la classe marchande. Peut-être est-il à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose et a-t-il besoin de l'aide des aventuriers pour le/la retrouver.

TABLE DES RENCONTRES CITADINES

1D100	Rencontre
01	Comte
02-06	Prêtre
07-08	Agent
09-11	Seigneur des Mers
12-13	Capitaine de Navire
14-18	Garde Municipale
19-23	Marin
24-33	Marchand
34-37	Erudit
38	Sorcier
39-48	Citadin
49-53	Artisan
54	Commerçant
55-59	Prostituée
60-61	Paysan
62-66	Pêcheur
67	Esclave en Fuite
68-77	Etranger
78-87	Marins
88	Voleur
89	Mendiant
90-92	Gang des Rues
93	Agents Recruteurs de la Marine
94	Elémentaire
95-99	Rencontre Spéciale
00	Aucune Rencontre

CAPITAINE DE NAVIRE

Un capitaine de navire de guerre ou marchand. Il est fort probable qu'il soit en quête de bon vin et de bonne compagnie, mais qu'il accepte de discuter de la location de son navire et de ses services avec un groupe d'aventuriers.

GARDE MUNICIPALE

Un groupe de trois gardes municipaux faisant une ronde, chassant les ivrognes, déplaçant les mendiants, maintenant la paix. Ils n'apprécieront pas de voir les aventuriers se comporter de façon bizarre ou suspecte.

MARIN

Une bande de 1D6 marins descendus à terre lors d'une permission. Trébuchant, sûrs d'eux, ils s'estiment bien plus résistants que n'importe quel marin d'eau douce d'aventurier. Ils n'insistent pas sur ce fait, mais ne sont pas prêts de se défilier si quiconque les provoque.

MARCHAND

Dans les Cités Pourpres, les marchands ne sont jamais bien loin.

Négociant, marchandant, troquant, flattant, achetant, vendant, prêtant, empruntant, spéculant, et investissant, ils sont partout et impliqués en toute chose. Il engagent et congédient des aventuriers comme gardes du corps, intermédiaires, porteurs, messagers, émissaires, et autres. Il est possible qu'un marchand rencontré dans la rue ne soit là que pour prendre l'air, mais il est bien plus probable qu'il tienne un éventaire, qu'il estime la valeur d'un immeuble, qu'il se rende à d'importantes négociations, ou qu'il recherche clients et consommateurs.

ERUDIT

Un clerc, un scribe, un dramaturge, un poète, et tout homme ou femme de savoir. Il loue ses capacités à lire, à écrire, et au calcul pour une somme modique. Peut-être désire-t-il interroger les aventuriers sur leur patrie ou leurs voyages. Peut-être a-t-il besoin d'une encre ou d'un parchemin rare, ou bien d'un livre perdu dans une bibliothèque lointaine, et est-il prêt à payer les aventuriers pour qu'ils les lui rapporte.

SORCIER

Il s'agit vraisemblablement d'un sorcier des élémentaires. C'est pourquoi il est le bienvenu et respecté dans les Cités Pourpres. Il pourrait avoir besoin de gardes prêts à intervenir alors qu'il se livre à une invocation importante, ou encore de denrées exotiques. Au contraire, si son art implique des invocations de type démoniaque, il devra recourir au subterfuge pour éviter la vigilance des gardiens de la Loi. Les aventuriers pourront peut-être l'aider à garder ses sombres secrets.

CITADIN

Un habitant ordinaire mais qui pourrait avoir besoin de l'aide des aventuriers. Un marchand l'a escroqué, un gang des rues l'a menacé, ou encore un voleur s'est sauvé après s'être emparé de ses biens terrestres.

ARTISAN

Il a quelque chose à vendre ou un service à proposer. Les aventuriers pourraient s'avérer des clients idéaux. Peut-être a-t-il besoin de quelque matière première et que les aventuriers aillent la lui chercher.

COMMERÇANT

Un marchand de rang inférieur, qui s'occupe de son magasin. Il pourrait proposer une affaire spéciale aux aventuriers, les rouler en leur vendant des marchandises de mauvaise qualité, ou leur demander de bien vouloir discuter avec des voisins fort bruyants.

PAYSAN

Un paysan qui est descendu en ville pour vendre ses produits et pour visiter la grande cité par la même occasion. Peut-être se sent-il dépassé par ce qu'il voit, s'enivre-t-il, perd-il tous ses biens au jeu, et a-t-il besoin de l'aide des aventuriers pour récupérer ses possessions. Peut-être est-il en fuite, désirent se soustraire à la cruauté d'un noble.

PECHEUR

Un pêcheur buté et désireux de vendre le produit de sa pêche. Il pourrait discuter du temps, ou du principe qui régit les marées et la houle. Il pourra avoir besoin d'aide en raison d'une chose qu'il a capturée dans ses filets, comme un trésor doré ou une créature à moitié poisson.

ESCLAVE EN FUITE

Un esclave s'est sauvé du marché de la cité et est poursuivi dans toute la ville. Il est presque considéré comme un criminel. Il pourra chercher à se venger de ses oppresseurs, ou tenter de trouver de l'aide pour s'échapper de l'Ile. Il pourra même placer un couteau sous la gorge d'un individu pris en otage et ce, alors que les aventuriers se trouvent être les personnes les plus proches de lui.

ETRANGER

Il visite les Cités Pourpres. Il pourra être en quête de bonnes affaires ou d'alliés. Il pourra aussi être en fuite, ou encore recruter de l'aide pour défendre une cause juste. Peut-être reste-t-il perplexe devant les coutumes locales et apprécierait-il des conseils avisés. Il pourrait même récompenser une telle gentillesse.

MARINS

Ces hommes ont très certainement l'intention de profiter de leur permission à terre, et se complaisent dans les plaisirs de la boisson, des beuveries, et des rixes. La vie maritime s'avère fort difficile, aussi de telles occasions sont-elles extrêmement rares.

Cela dit, il pourrait se révéler bien plus intéressant de rencontrer des marins en mission. Celle-ci pourra consister en un complot ourdi contre leur maître d'équipage, à rassembler l'argent nécessaire pour racheter leur navire au marchand qui le possède, ou encore à trouver de l'aide pour voler au secours de leur capitaine, lequel a été kidnappé.

PROSTITUÉE

Une "travailleuse" qui se tient probablement sur les quais, regardant les vaisseaux entrer dans le port. Elle pourra être en quête de nouvelles concernant un marin particulier, ou au contraire vendre des renseignements de première main touchant au commerce et à la diplomatie. Peut-être essaie-t-elle de charmer les aventuriers afin qu'ils la débarrassent d'un client importun.

VOLEUR

Une espèce rare dans les Cités Pourpres. Un voleur en exercice doit être fort intelligent ou assez stupide pour avoir conçu de vivre de rapines en un tel endroit. Il s'avère peu fréquent d'être victime d'un vol à la tire. Le voleur reconnaîtra vraisemblablement les lieux avant de cambrioler un entrepôt, ou prendra un riche marchand en filature. Les aventuriers pourraient se retrouver mêlés à l'affaire ou participer à une traque menée contre ledit voleur.

GANG DES RUES

Une bande de bravi désirant passer la nuit en ville. Ils fanfaronnent, marchent à grandes enjambées, intimident, et s'emporent. Il pourra

s'agir de fils de seigneurs des mers aimant se faire remarquer, ou de véritables canailles malveillantes. Ils pourront faire des histoires aux aventuriers ou à toute autre personne située à proximité. Ils pourront également lancer des pierres, proférer des insultes, ou se mettre à vomir.

AGENTS RECRUTEURS DE LA MARINE

Un gang de voyous et de rufians, cherchant à enrôler des ivrognes. Les victimes sont rouées de coups de bâtons ou droguées avant d'être vendues à un navire sur le départ. Les aventuriers pourraient leur servir de cible.

ELÉMENTAIRE

Un élémentaire s'est vu invoquer mais pas lié. Il se trouve donc en liberté. Il pourrait semer la destruction ou s'être entiché d'une personne ou d'un lieu. Peut-être murmure-t-il un message transmis par son Seigneur Élémentaire, lequel a besoin qu'une tâche particulière soit accomplie dans le monde des hommes.

RENCONTRE SPÉCIALE

Une chose exceptionnelle se produit. Voici quelques suggestions: un groupe de musiciens célèbres bloque les rues et fait danser les gens en pleine rue, une explosion due à la sorcellerie rase une rangée de bâtisses, une foule en colère incendie le magasin d'un escroc notoire, un voleur est envoyé à la potence, mais ses congénères tentent audacieusement de le libérer sur les lieux même de la pendaison, une pluie de grêle vide les rues et ferme les marchés, une altercation opposant un marchand à un seigneur des mers se transforme en bagarre générale, laquelle s'étend à toute la rue, quelqu'un excave une tombe melnibonéenne sise sous les rues de la cité et, ce faisant, libère un démon, une pluie de plumes se met à tomber.

AUCUNE RENCONTRE

Vraiment ? Personne ? Vous êtes sûr ? Il se trouve peut-être quelqu'un, dissimulé dans l'ombre, qui prête attentions aux dires et à la destination des enquêteurs. Il pourrait s'agir d'un espion à la solde d'un rival, d'un Agent du Chaos pour le moins rusé, ou encore un membre de l'Inquisition Vilmirienne en train de se renseigner sur des étrangers qui lui paraissent bizarres.

RUMEURS PORTUAIRES

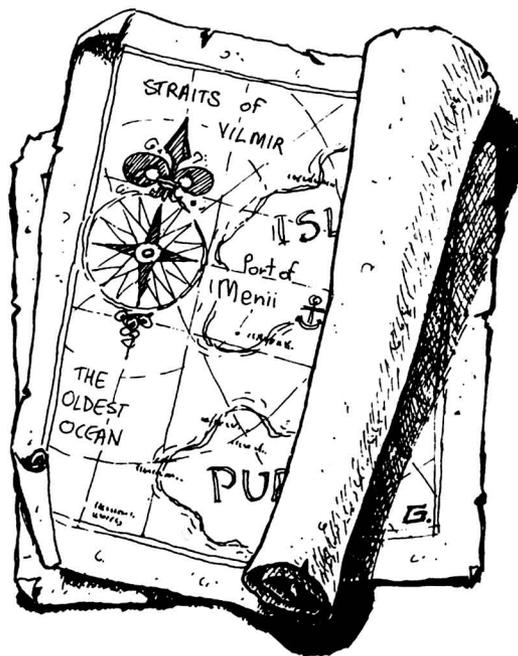
Les marins adorent bavarder, surtout lorsqu'il s'agit d'histoires de marins et d'océans. Les rumeurs qui suivent sont émises dans des tavernes portuaires. Elles vous coûteront peut-être quelques verres, ou la narration d'une histoire tout aussi improbable. Pour la plupart, il appartient au maître du jeu de décider du degré de véracité de ces contes. Certains pourront servir de départ à un mini-scénario.

1. Dans le Détroit du Chaos, un vaisseau vilmirien a été coulé par un démon flottant. Celui-ci avait la taille d'un navire.

2. Lormyr rassemble ses flottes afin de lancer une attaque contre les Cités Pourpres. Après toutes ces années, les gens du sud continuent de convoiter l'Ile.

3. La Flotte du Chaos se tient prête à accueillir tout homme qui se noierait en mer. Marin, il vaut mieux mourir dans ton lit !
4. Un navire marchand est entré au port. Son propriétaire a tellement peur de laisser son or sur terre et sans protection qu'il préfère s'en servir de ballast.
5. Au coeur de la Mer Bouillonnante se trouve une île rocailleuse où coulent des rivières d'or fondu. De plus, ses plages sont jonchées de diamants.
6. Imrryr a annoncé que l'accès de son port était désormais interdit aux vaisseaux des Cités Pourpres.
7. Une peste s'est déclarée sur les quais d'Utkel. Le capitaine de port soupçonne un navire d'avoir importé la maladie.
8. Un sorcier est arrivé à Menii. Il promet une richesse fabuleuse contre une petite somme. Lorsqu'il a été payé, il transforme le client en une statue composée d'or solide !
9. Le cartel des Entrave a publiquement déshérité Palvick Entrave, le fils aîné. On raconte que Palvick faisait du commerce avec la Forteresse Impie.
10. Les anciens rois flibustiers ont enterré tout leur or dans la Coupure de Salkan. Il s'y trouve encore, pour la plupart, mais nul ne sait où exactement.
11. Un Agent de Grome a été arrêté alors qu'il tentait de faire fouiller les voûtes d'or de Goldar par un élémentaire. Cette affaire n'ira pas jusqu'au tribunal car l'Eglise attend une faveur du captif en échange de sa liberté.

12. A Menii, il existe une firme de transport maritime qui s'appelle "Les Soeurs du Chaos". Elles font le commerce d'âmes humaines !
13. Sur la côte de l'île se trouve un temple secret de Pyaray.
14. Un pêcheur du Cap de Grobb jure avoir vu un bateau sortir de la Baie de Menii avant de s'envoler dans les étoiles !
15. Les paysans opprimés du comté de Rillarain ne cessent de se plaindre de leur sort. Leur chef les inspire en prononçant des discours enflammés. Il ne faudra pas longtemps avant qu'ils se soulèvent contre les seigneurs des mers.
16. Les fantômes de la race qui vécut dans la Citadelle du Soir hantent l'endroit. Les hommes qui sont cantonnés dans les chantiers navals sont victimes de toutes sortes de mésaventures.
17. Nul ne sait exactement où le mercenaire Darit fut enterré, ni ce qu'il advint de sa célèbre épée. On raconte que ses hommes étendirent son corps dans une caverne située dans la passe qui porte son nom.
18. Un marchand étranger s'est vu confisquer sa cargaison toute entière pour avoir donné une pièce de bronze à un homme reconnu coupable de vol ; celui-ci demandait la charité. Le marchand a déclaré que les choses n'en resteraient pas là.
19. Un riche marchand offre une très grande récompense à la première personne qui pourra lui amener une carte détaillée des Royaumes Inconnus de l'est.
20. Les Pan Tangiens prévoient d'attaquer les Cités Pourpres. Ils forment une race maléfique et s'accouplent avec les démons. Ils livrent combat en chevauchant des tigres !



DIGEST DES CITES POURPRES

Ce chapitre vous propose un échantillon de caractéristiques applicables aux personnes rencontrées dans les Cités Pourpres, que ce soit dans les villes, sur l'île, ou en mer. Elles vous seront utiles pour les scénarios présentés dans ce supplément ou pour des aventures impromptues. Des suggestions d'intrigue sont données dans les antécédents de bon nombre des individus et des groupes exposés ci-après. Ces derniers n'ont pas été baptisés, mais le maître du jeu pourra trouver des exemples de nom dans le paragraphe consacré aux patronymes du chapitre intitulé "Les Citadins Pourpres" (p.21).

PERSONNALITES EMINENTES

Ces trois hommes sont des seigneurs des mers des Cités Pourpres, tels que Michael Moorcock les a décrits dans la Saga d'Elric.

COMTE SMIORGAN TETE-CHAUVE

Smiorgan est Comte du comté de Shascil. Il est corpulent, chauve, et porte une barbe noire. Son regard est provoquant et ses doigts granuleux. Il porte une calotte en acier sur son crâne dégarni et affiche sa richesse en arborant des vêtements raffinés, ainsi qu'une armure dorée fort ouvragée.

Il a rejeté un grand nombre des traditions de sa noble lignée pour épouser les enseignements de l'Eglise de Goldar. Il commande une flotte de navires marchands et le siège qu'il occupe au sein du conseil lui confère beaucoup de poids sur les Cités Pourpres.

Smiorgan incarne un aventurier courageux et un marin vaillant. Il est très respecté par ses équipages. A la fin, Elric le trahit et l'abandonne à la suite du sac d'Imrryr.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	12	13	16	15	14

Points de Vie : 13

Armure : Plaques (1D10-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille*	95 %	1D8+2+1D6	93 %
Epée large	90 %	1D8+1+1D6	86 %
Gourdin	80 %	1D6+1D6	64 %
Dague	75 %	1D4+2+1D6	61 %

* Smiorgan se bat à la hache et à l'épée tout à la fois, tenant une arme dans chaque main. Il peut exécuter une attaque et une parade avec chacune d'elles, ou bien deux attaques. La deuxième subit un malus de 20 %.

Compétences Choisies : Equilibre 66 %, Marchander 80 %, Canotage 75 %, Escalader le Gréement 87 %, Crédit 95 %, Eviter 42 %, Evaluer un Trésor 90 %, Ecouter 65 %, Cartographie 59 %, Connaissance de la Musique 44 %, Navigation 87 %, Eloquence 86 %, Jouer du Flûteau 63 %, Chercher 54 %, Voir 75 %, Manoeuvrer un Navire 88 %, Nager 78 %, Faire/Défaire des noeuds 81 %, Connaissance du Monde 70 %.

Langues Choisies : Commune (Témérique) 65 % / 65 %, Bas Melnibonéen 50 % / 50 %, Haut Melnibonéen - / 10 %.

Nota : Ces caractéristiques constituent un réajustement du Comte Smiorgan et diffèrent considérablement de celles qui figurent en p.31 du Livre du Maître.

KARGAN OEIL-PERÇANT

Kargan est un homme grand et fort. Son visage est presque entièrement occulté par sa longue chevelure broussailleuse et sa barbe noire et hirsute. D'ordinaire, il revêt l'armure de cuir maritime de son peuple, laquelle s'avère solide et légère.

Kargan est le frère de Smiorgan. Il hérite du titre de Comte de Shascil et du siège du conseil à la mort de ce dernier. Il est honnête et réputé pour ses compétences navales, mais ne possède aucune des aptitudes diplomatiques de son frère. Il est bourru, tête brûlée, et enclin à des éclats de colère imprudents. Le gouvernement de Kargan conduit à une détérioration des rapports qui unissaient l'île aux autres nations. Il considère tous les habitants du continent comme des incapables et se méfie tout particulièrement des Lormyriens.

Elric, en proie à une frénésie, tue Kargan par accident lors d'une bataille en mer livrée à la fin du monde.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	17	10	12	9	10

Points de Vie: 20

Armure : Cuir Maritime

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	75 %	2D6+2+1D6	72 %
Epée large	86 %	1D8+1+1D6	81 %
Dague	53 %	1D4+2+1D6	45 %

Compétences : Marchander 50 %, Canotage 73 %, Escalader le Gréement 72 %, Crédit 86 %, Evaluer un Trésor 64 %,

Ecouter 32 %, Navigation 90 %, Chercher 91 %, Voir 94 %, Manoeuvrer un Navire 95 %, Nager 66 %, Connaissance du Monde 32 %

Langues : Commune (Témérique) 50 % / 50 %

ORGON

Orgon est grand et d'humeur maussade. Ses cheveux forment une grande crinière, sa barbe est longue et frisée. Il sort rarement sans son épée large ou son armure de cuir maritime. Il est brusque et taciturne, et ses paroles, quand il lui arrive de parler, traitent rarement de sujets futiles.

C'est le cousin par alliance de Kargan. Il figure un marchand de basse naissance mais de grande réussite, et s'est enrichi en suivant avec une attention assidue les enseignements de Goldar. Le fait qu'il se soit marié avec un membre de la noble famille de Shascil témoigne de sa réussite et de l'approbation qu'il a su susciter chez la petite noblesse terrienne des Cités Pourpres.

Orgon trouve la mort au cours de la bataille qui l'oppose au Chaos, à la fin du monde, mais n'en demeure pas moins un guerrier vaillant jusqu'au dernier instant.

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

Points de Vie : 20

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	75 %	1D8+1+1D6	74 %
Trident	70 %	1D6+1+1D6	68 %

Compétences : Marchander 69 %, Canotage 60 %, Crédit 75 %, Ecouter 72 %, Voir 64 %, Manoeuvrer un Navire 71 %, Nager 50 %.

Langues : Commune (Témérique) 70 % / 70 %, Mong - / 35 %, Yurite - / 45 %.

LES MARCHANDS

C'est la classe des marchands qui a fait la grandeur des Cités Pourpres. Ces derniers s'avèrent fort imbus d'eux-mêmes et cherchent à gagner toujours plus d'argent et ce, même s'ils sont déjà fort riches. Voici neuf marchands différents qui pourront apparaître lors de marchandages ou servir d'employeurs aux aventuriers.

UN MARCHAND PROSPERE

Cet homme incarne toutes les valeurs jugées positives dans les Cités Pourpres. Il est riche, prospère, travailleur, et ambitieux. Il fait un contact intéressant pour les aventuriers et est avide de s'investir dans toutes les aventures qui en valent le coup. Il jouit d'un statut élevé dans la communauté des marchands et dispose de bons amis au sein de l'Eglise de Goldar.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	14	14	17	11	13

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapier	24 %	1D6+1+1D6	28 %

Compétences : Marchander 74 %, Crédit 78 %, Evaluer un Trésor 94 %, Eloquence 52 %.

Langues : Commune 70 % / 70 %, Bas Melnibonéen 48 % / 65 %.

UNE MARCHANDE EN PEINE

Cette marchande connaît une période de malchance. Sa mémoire est exécration, ses aptitudes à communiquer s'avèrent bien faibles, de même que son sens des affaires. Elle est frustrée par ses échecs et se sent de plus en plus encline à prendre des mesures désespérées afin de grossir sa fortune déperissante. Elle pourrait engager les aventuriers pour qu'ils pillent l'entrepôt d'un rival ou tout simplement pour qu'ils la conseillent et lui apprennent des méthodes commerciales avisées. Quoi qu'il en soit, les personnages risquent fort de ne jamais toucher leurs honoraires.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	11	11	8	15	11

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	43 %	1D8+1+1D6	38 %

Compétences : Marchander 27 %, Crédit 17 %, Mémoriser 6 %, Persuader 28 %.

Langues : Commune 47 % / 55 %

UNE MARCHANDE AVENTUREUSE

Fatiguée des transactions terrestres et journalières qui l'ont complètement accaparée depuis qu'elle s'est mise à travailler pour son père, cette marchande a soif d'horizons plus vastes et de marchandises exotiques. Elle a un peu plus de trente ans, est riche de son expérience mercantile, et recherche la reconnaissance et la fortune qu'elle estime devoir lui revenir. Elle pourra offrir de se joindre aux aventuriers s'ils font montre des compétences et de la détermination nécessaires. Elle porte des vêtements de voyage, car elle sait que l'occasion de partir peut se présenter à tout instant, et se tient prêt à le faire sous l'impulsion du moment.

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

Points de Vie : 14

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	32 %	1D8+2+1D6	29 %
Dague	26 %	1D4+2+1D6	23 %

Compétences : Marchander 36 %, Crédit 39 %, Evaluer un Trésor 67 %, Mémoriser 42 %, Persuader 62 %, Chevaucher 43 %.

Langues : Commune 55 % / 75 %.

UN MARCHAND PLAISANT

Cet homme de petite taille perd ses cheveux. Il arbore une blouse de

commerçant en permanence. Il éprouve un certain dédain à l'égard des marchands dont le statut social fluctue davantage que le sien et dont la consommation s'avère voyante. Pourtant, il traite avec eux chaque jour. Son apparence extérieure dissimule un sens des affaires doublé de perspicacité. Son aptitude à marchander a fait de lui un homme extrêmement riche. Les aventuriers pourraient tenter de faire affaire avec cet homme "modeste" et se laisser rouler.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	11	17	13	9	11

Points de Vie : 15 **Armure** : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	36 %	1D6	31 %

Compétences : Marchander 91 %, Crédit 65 %, Mémoriser 53 %, Persuader 60 %, Connaissance des Plantes 47 %.

Langues : Commune 60 % / 85 %, Bas Melnibonéen 25 % / 35 %.

UN VIEUX MARCHAND

Cet homme se tiendra assis à l'écart, les yeux dans le vide, et paré d'une expression nostalgique. Des années d'exposition au soleil ont tanné sa peau de façon permanente, et les rides qui plissent son visage le font paraître incroyablement vieux. Il se trouve qu'il a perdu la raison. Si un aventurier lui adresse la parole, il se met à débâter une histoire interminable à propos d'un trésor enfoui et d'un amour perdu. Si les aventuriers sont assez naïfs pour le croire, il pourra les faire traverser maint périples pour les mener en un endroit lointain. Là, il leur montrera la tombe de sa première femme.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	11	10	8	12	10	13

Points de Vie : 11 **Armure** : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	22 %	1D3+1	19 %

Compétences : Mémoriser 8 %, Persuader 23 %, Narrer une Epopée Maritime 63 %.

Langues : Commune - / 40 %.

UN JEUNE MARCHAND

Ce jeune entrepreneur voit du profit en toute chose. Il est constamment en train de mijoter des escroqueries et des entreprises nouvelles, mais a du mal à trouver les bons investisseurs. Lorsqu'il discute avec les aventuriers, c'est au cours du déjeuner. Il agit beaucoup les mains et parle avec exaltation de nouvelles routes commerciales. Les plans qu'il propose implique de grands risques et des investissements à long terme, mais la possibilité de réaliser de gros profits est toujours présente. L'une de ses dernières idées consiste à produire en masse des objets issus du culte de l'Eglise du Chaos, puis de les vendre à Hwamgaarl.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	11	13	16	16

Points de Vie : 16 **Armure** : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	43 %	1D8+1+1D6	39 %

Compétences : Crédit 38 %, Ecouter 21 %, Persuader 13 %.

Langues : Commune 50 % / 55 %, Mabden 25 % / 25 %.

UN MARCHAND AVARE

Cet homme porte toujours des couleurs sombres. Ses vêtements sont découpés dans les tissus les plus fins, et pourtant son opulence n'est pas perceptible à première vue. Son apparence soignée lui permet d'entretenir un climat de confiance et de responsabilité. En fait, il s'avère calculateur et ne prend aucun risque d'ordre personnel lorsqu'il fait affaire. Par contre, il se taille toujours la part du lion lorsqu'il y a du profit à réaliser. Il s'entoure constamment de gardes du corps.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	13	17	15	14	15

Points de Vie : 14 **Armure** : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	67 %	1D4+2+1D6+poison exotique*	52 %

* En général, poison de Classe 1 et ce, à condition qu'il ait eu le temps d'en imprégner son arme.

Compétences : Marchander 63 %, Crédit 55 %, Se cacher 62 %, Persuader 63 %, Connaissance des Poisons 47 %.

Langues : Commune 75 % / 86 %, Bas Melnibonéen 60 % / 40 %, Mabden 35 % / 35 %.

UN MARCHAND MARIN

Trapu et musclé, cet homme ne se sent chez lui que lorsque ses pieds touchent un sol ponté. Il ne cesse de parler de marins d'eau douce et de passages sous la quille en guise de châtiment. Lorsqu'il se trouve à quai, il aime boire de grandes quantités de rhum. A terre, il se comporte en alcoolique agressif, désireux de mesurer sa force à celle de la première mauviette terrienne venue. Pourtant, en mer, c'est un capitaine compétent et discipliné, aussi son équipage lui est-il loyal et dévoué.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	17	15	13	11	15	13

Points de Vie : 20 **Armure** : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	69 %	2D6+2+1D6	63 %
Faucheur	59 %	1D6+2+1D6	49 %
Targe	16 %	1D6+1D6	55 %
Coup de poing	55 %	1D3+1D6	-

Compétences : Marchander 32 %, Crédit 57 %, Navigation 79 %, Persuader 49 %, Voir 61 %, Manoeuvrer un Navire 69 %, Nager 54 %, Connaissance du Monde 33 %.

Langues : Commune (Témérique) 45 % / 65 %.

UNE MARCHANDE TERRIENNE

Cette femme tient un bureau situé à Menii. Elle sert d'agent à une petite flotte de négociants vaguement associés. Elle se révèle fort

compétente et s'efforce de faire concurrence aux grands cartels du transport maritime. Comme la flotte est très petite, elle ne peut choisir son travail. Les aventuriers qui se font engager par cette femme se retrouvent confinés aux sales boulots que les autres cartels ont refusé. La marge de bénéfice est mince, mais l'indépendance est réelle. Les aventuriers aguerris auront la possibilité de s'associer à cette petite entreprise.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	14	16	15	12	13

Points de Vie : 14

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	33 %	1D4+2	30 %

Compétences : Marchander 42 %, Crédit 29 %, Evaluer un Trésor 52 %, Mémoriser 39 %, Persuader 47 %, Connaissance du Monde 25 %.

Langues : Commune 60 % / 80 %.

LES GARDES DES MARCHANDS

La plupart des marchands de l'Ile engagent des hommes d'armes pour qu'ils protègent leur propriété et leur propre personne. Ces hommes pourront être rencontrés alors qu'ils accompagnent leur employeur dans la rue, se trouvent dans la villa du marchand, gardent un vaisseau, une cargaison déchargée, ou un entrepôt. Dans le meilleur des cas, il s'agit de mercenaires aux compétences moyennes. La qualité de leurs vêtements est proportionnelle à la paie qu'ils touchent.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	13	14	11	14	16	19
CON	13	14	15	13	12	13
TAI	10	11	14	12	13	12
INT	10	11	9	10	13	8
POU	11	10	8	12	13	10
DEX	11	10	9	13	12	11
PV	13	14	17	13	13	13
BD	-	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

Armure : Demi-plaques (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Lance	45 %	1D10+1+BD	40 %
Epée large	35 %	1D8+1+BD	30 %
Coup de poing	45 %	1D3+BD	-

Compétences : Ecouter 30 %, Voir 30 %.

Langues : Commune - / 45 %.

LES PRETRES

Les Cités Pourpres constituent une société organisée, laquelle est entièrement contrôlée par le clergé. Les prêtres dont le credo est la Loi et les élémentaires jouissent d'un certain respect, aussi leur avis est-il recherché et écouté. Les prêtres du Chaos ont tous été déclarés hors-la-loi.

LES PRETRES DE GOLDAR

Ils dirigent l'économie et la bureaucratie de l'Ile. Ce sont des banquiers, des investisseurs, des comptables, et des prêteurs sur gages. Ils ne combattent jamais, préférant engager des guerriers lorsqu'il s'avère nécessaire de lutter. Ils portent des toges purpurines et coupées dans des tissus de qualité. S'ils se trouvent en groupe lorsque la rencontre se produit, ils seront en train d'inspecter une propriété quelconque ou d'assister à un marché.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	12	12	13	12	14	12
CON	15	12	20	14	13	13
TAI	10	12	9	18	13	11
INT	16	15	18	13	14	12
POU	17	14	18	17	13	15
DEX	11	10	13	9	12	8
PV	15	12	20	20	14	13
BD	-	-	-	1D6	1D6	-

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	35 %	1D4+2+BD	30 %

Compétences : Marchander 40 %, Crédit 50 %, Evaluer un Trésor 40 %, Premiers Soins 25 %, Eloquence 25 %, Persuader 35 %, Connaissance du Monde 25 %.

Langues : Commune 80 % / 80 %, Bas Melnibonéen 60 % / 60 %, Haut Melnibonéen 40 % / 40 %.

N°	Compétence	Invocations
1	30 %	Vertu de Voyage
3	44 %	Vertus de Voyage et de Savoir

LES PRETRES DE DONBLAS

Le visage sévère et l'esprit résolu, ces fanatiques luttent pour conserver leur pureté religieuse dans un monde pollué par le Chaos. Ces hommes n'ont aucune prétention théosophique ; ce sont de fervents partisans qui mènent une guerre sainte perpétuelle. Ils vivent dans les montagnes centrales et s'imposent une solitude monastique, vendant leurs talents de combattants aux entreprises Loyales qui leur semblent convenables. Ils portent des vêtements simples et rugueux, ainsi qu'une armure et des armes.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	13	16	12	21	14	18
CON	14	19	13	13	16	17
TAI	10	14	16	12	13	15
INT	11	15	14	16	14	16
POU	12	15	16	12	13	19
DEX	12	10	12	11	14	17
PV	14	21	17	13	17	20
BD	-	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

Armure : Demi-plaques (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Masse lourde	60 %	1D8+2+BD	50 %
Masse légère	55 %	1D6+2+BD	40 %
Targe	30 %	1D6+BD	50 %

Compétences : Forgeron 30 %, Eviter 40 %, Premiers Soins 45 %, Connaissance des Plantes 65 %, Connaissance du Monde 15 %.

N°	Compétence	Invocations
6	39 %	Vertu de l'Attaque

LES PRETRES D'ARKYN

Eloquents et solitaires, ces moines consacrent leur temps à faire la chronique du monde qui les entoure. Ils comprennent des érudits et des scientifiques, et se livrent à des études académiques aussi énigmatiques que personnelles. Ils forment des consultants et des scribes très recherchés dans toutes les Cités Pourpres. Ils entretiennent des temples-bibliothèques à Menii et à Kariss. Ils portent des robes droites au coloris sobre qu'ils mettent parfois à l'envers dans leur hâte de vaquer à leurs études quotidiennes. S'ils sont en groupe au moment de la rencontre, ils assisteront à une conférence, ou s'abîmeront dans un débat érudit.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	11	10	14	12	13	9
CON	14	15	12	13	12	13
TAI	10	9	11	12	11	12
INT	18	16	17	13	19	14
POU	17	15	17	13	18	11
DEX	11	6	10	13	12	10
PV	14	15	12	13	12	13
BD	-	-	1D6	-	-	-

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	35 %	1D4+2+BD	30 %

Compétences : Premiers Soins 30 %, Cartographie 25 %, Mémoriser 40 %, Connaissance de la Musique 10 %, Connaissance des Plantes 40 %, Connaissance du Monde 40 %.

Langues : Commune 85 % / 85 %, Haut Melnibonéen 40 % / 40 %, Bas Melnibonéen 60 % / 60 %, Mabden 25 % / 25 %, Mong - / 20 %, Orgien 15 % / 15 %, 'pande 10 % / 10 %, Yurite - / 30 %.

N°	Compétence	Invocations
1	40 %	Vertu de Savoir
5	47 %	Vertus de Savoir et de Transport

LES PRETRES DE LASSA

Les prêtres de Lassa sont des esthètes. Ils glorifient leur Dame avec force art et musique, donnant naissance au beau. C'est faire preuve de bonnes manières que d'inviter un Prêtre de Lassa à une fête noble. Leur aptitude à contrôler les vents fait que leur présence est souvent requise à bord des navires qui souhaitent filer bon train. Ils portent

des toges amples et bleues ; ceux dont le rang est élevé revêtent de la soie. S'ils sont en groupe au moment de la rencontre, ils se rendront en quelque lieu saint afin d'y révéler Lassa, ou pourront avoir formé un orchestre improvisé et s'apprêter à chanter les louanges de leur Dame.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	11	13	14	10	12	14
CON	17	11	14	13	16	10
TAI	11	12	10	13	11	18
INT	16	17	13	14	20	16
POU	16	19	14	11	20	14
DEX	16	13	12	14	13	18
PV	17	11	14	14	16	16
BD	-	1D6	-	-	-	1D6

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton	35 %	1D8+BD	25 %

Compétences : Danser 40 %, Premiers Soins 30 %, Connaissance de la Musique 30 %, Jouer d'un Instrument à Vent 50 %, Chanter 50 %, Connaissance du Monde 25 %.

Langues : Commune 70 % / 70 %.

N°	Compétence	Invocations
1	39 %	Elémentaires de l'Air
2	51 %	Elémentaires de l'Air
5	87 %	Elémentaires de l'Air

LES PRETRES DE STRAASHA

Les prêtres de Straasha sont robustes ; en effet, ils vivent près de l'océan. Ils s'avèrent extrêmement populaires auprès des marins et des basses classes. Ils portent des vêtements verts et bleus. S'ils sont en groupe au moment de la rencontre, ils se rendront en bordure de la mer afin d'y faire leurs dévotions, ou auront été mandés afin de pratiquer une divination, laquelle portera sur la disparition d'un navire.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	16	13	12	19	11	14
CON	18	13	12	14	15	13
TAI	15	12	14	10	9	16
INT	15	14	13	16	18	11
POU	15	14	12	17	22	16
DEX	11	13	12	13	12	13
PV	21	13	14	14	15	17
BD	1D6	1D6	1D6	1D6	-	1D6

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	45 %	1D6+1+BD	40 %
Couteau	30 %	1D3+1+BD	25 %

Compétences : Canotage 60 %, Pêche 80 %, Connaissance

UN AGENT DE GOLDAR

de la Musique 30 %, Navigation 45 %, Manoeuvrer un Navire 30 %, Chanter 50 %, Nager 70 %, Connaissance du Monde 25 %.

Langues : Commune 70 % / 70 %.

N°	Compétence	Invocations
4	35 %	Elémentaires de l'Eau
5	52 %	Elémentaires de l'Eau

LES PRETRES DE PYARAY

Ces hommes se soucient peu des difficultés rencontrées dans les terres et ne se déplacent pas ouvertement dans les Cités Pourpres. Ce sont des guerriers du chaos qui officient en mer, où ils se livrent à des actes maléfiques et voués à leur dieu ténébreux. Souvent, ils s'occupent de piraterie, d'esclavage, ou du commerce de substances illicites et corruptrices. Quel que soit leur métier particulier, ce sont tous des tueurs poussés par le désir impérieux de procurer de nouvelles recrues aux vaisseaux de la mort de leur maître, lesquels sillonnent le lit de l'océan. Ils coiffent leur cheveux selon la mode rastafari et portent des tuniques et des haut-de-chausses de couleur bleue et grise.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	16	12	15	14	13	13	13	10
CON	12	10	11	13	12	11	10	12
TAI	13	12	14	15	11	11	13	12
INT	17	14	16	17	19	14	15	16
POU	17	15	16	19	19	16	15	17
DEX	13	11	12	14	13	12	14	17
PV	13	10	13	15	12	10	11	12
BD	1D6	-	1D6	1D6	-	-	1D6	-

Armure : Plaques (1D10-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet	55 %	1D4+BD	-
Trident	50 %	1D6+1+BD	40 %

Compétences : Equilibre 55 %, Canotage 60 %, Premiers Soins 50 %, Navigation 80 %, Persuader 35 %, Connaissance des Plantes 50 %, Manoeuvrer un Navire 70 %.

Langues : Commune 75 % / 75 %, Mabden 40 % / 40 %.

N°	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	38 %	Elémentaires de l'Eau
3	1er	32 %	Elémentaires de l'Eau
4	2e	42 %	Elémentaires Eau & Air, espèce démoniaque Ratchangett
5	3e	66 %	Elémentaires Eau & Air, espèces démoniaques Hurtines, Bangongi
8	1er	37 %	Elémentaires de l'Eau

LES AGENTS

Les Agents sont les émissaires de leur déité dans les Jeunes Royaumes. Voici six Agents dont les dieux et buts diffèrent.

Cet homme rondet et jovial pousse son autel-lieu saint devant lui comme il parcourt l'Ile pour y répandre la parole de Goldar. Il s'installe souvent sur les places et les marchés des cités, illustrant le dogme de Goldar en pratiquant des jeux tel que le Balle-et-Gobelet. Comme le veulent les décrets de Goldar, cet agent réinvestit tous les profits qu'il réalise dans l'économie de l'Ile, le plus souvent en s'offrant des aliments de premier choix et des bières bien mousseuses.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	28	10	15	17	11	14

Points de Vie : 28

Armure : Cuir Vertueux (5 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague vertueuse	33 %	6 points	29 %

Compétences : Marchander 88 %, Crédit 43 %, Evaluer un Trésor 79 %, Eloquence 62 %, Persuader 91 %, Passe-passe 84 %, Goûter 74 %.

Langues : Commune 75 % / 75 %.

Vertus :

Vertu de Défense (Armure de Cuir)	POU 16
Vertu de Savoir (Balance)	POU 19
Vertu d'Attaque(Dague)	POU 13
Vertu de Voyage (Charrette à bras)	POU 15

UN AGENT DE DONBLAS

Cette femme mène une croisade anti-drogue. Elle veut éliminer le commerce de la drogue et les serviteurs maléfiques du Chaos qui la vendent dans les Cités Pourpres. Elle fait une guerre secrète aux trafiquants de drogue qu'elle assassine lentement, les uns après les autres. Elle tente continuellement de rallier des gens à sa quête de justice personnelle. Elles demandera aux aventuriers qui vénèrent Donblas de bien vouloir l'assister lors d'une de ses missions.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	30	12	15	17	12	15

Points de Vie : 30

Armure : Cuir Vertueux (5 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large vertueuse	74 %	9 points + 1D6	67 %
Dague	64 %	1D4+2+1D6	55 %
Fronde	54 %	1D6+1+1D4	-

Compétences : Grimper 65 %, Eviter 48 %, Se cacher 59 %, Mémoriser 68 % Déplacement Silencieux 63 %, Chercher 67 %, Culbuter 54 %.

Langues : Commune 45 % / 75 %.

Vertus :

Vertu de Défense (Armure de Cuir)	POU 17
Vertu d'Attaque (Epée large)	POU 16
Vertu de Savoir (Miroir)	POU 13
Vertu de Voyage (Cheval de bois)	POU 11

UN AGENT D'ARKYN

Ce jeune érudit souhaite recouvrer le savoir perdu du Peuple Damné. Il espère parvenir à utiliser les armes secrètes de ce dernier contre le Chaos. Il désire parcourir les bibliothèques séculaires du monde et tout particulièrement celle d'Imrryr. Aussi cherche-t-il à s'adjoindre des personnes qui disposent d'une tournure d'esprit semblable à la sienne. Il est jeune, enthousiaste, et altruiste en ce qui concerne sa quête de vérité et de connaissance. C'est un membre respecté de la communauté de son temple, et qui aspire à devenir Grand Prêtre un jour prochain.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	24	11	17	15	13	13

Points de Vie : 24

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de combat	47 %	8 points + 1D6	72 %

Compétences : Canotage 74 %, Eviter 61 %, Premiers Soins 52 %, Ecouter 54 %, Cartographie 50 %, Mémoriser 66 %, Navigation 63 %, Chercher 74 %, Voir 83 %, Connaissance du Monde 66 %.

Langues : Commune 85 %/85 %, Haut Melnibonéen 35 %/10 %, Bas Melnibonéen 85 %/85 %, Mabden 45 %/30 %, Orgien 85 %/60 %.

Vertus :

Vertu de Défense (Cuir)	POU 10
Vertu d'Attaque (Bâton de combat)	POU 13
Vertu de Savoir (Plume d'oie)	POU 22
Vertu de Voyage (Canot à rames)	POU 15

UN AGENT DE LASSA

Cet agent est un jeune Myrrhynien solitaire et séparé de sa tribu. Il parle d'une voix âpre et gloussante. Il est petit, chauve, et assez laid, mais ses grandes ailes blanches rachètent tous ses défauts. Il peut réaliser des exploits aériens tout à fait extraordinaires. La tactique qu'il affectionne consiste à fondre sur les gens depuis le ciel, et à leur faire perdre connaissance d'un coup d'aile. Il rejette tout ce qui s'avère vieux ou stupide, les jugeant inconvenants. C'est son amour de la nouveauté qui l'a tiré de ses montagnes natales et poussé à abandonner ses vieux dieux pour épouser les préceptes de Lassa Dame de l'Air.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	7	16	19	17	16

Points de Vie : 12

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	84 %	1D6+1	49 %
Lance projetée	94 %	2D6	-
Coup d'Aile	51 %	1D4+ Mise à terre*	-

* La cible doit résister à FOR 13 ou se voir renverser au sol.

Compétences : Eviter 83 %, Eloquence 31 %, Voir 75 %, Chanter 47 %.

Langues : Commune - / 80 %.

Compétence en Invocation : 43 %.

Invocations : Elémentaires de l'Air

Elémentaires :

Elémentaire de l'Air lié à sa lance. Celle-ci regagne sa main une fois qu'il l'a lancée.

UN AGENT DE STRAASHA

Cet agent paraît sévère, sinistre, et peu enclin à la parole. Ses cheveux sont blancs et encadrent son visage étroit d'une écume de frisures tombantes. Elle ne passe jamais ses nuits à terre, préférant prendre la mer avant le lever du jour. Elle dispose d'une grande connaissance des marées, des courants, et de la navigation, connaissance qu'elle troque contre un lit à bord d'un vaisseau.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	12	17	13	12	11

Points de Vie : 16

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	53 %	1D3+1+1D6	31 %
Filet	76 %	Enchevêtrement	65 %

Compétences : Canotage 97 %, Pêche 88 %, Navigation 94 %, Nager 90 %, Connaissance du Monde 39 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 85 %.

Elémentaires :

Elémentaire de l'Eau lié à la quille d'un petit bateau.

UN AGENT DE PYARAY

Cet individu maléfique est un véritable boucher qui se fait passer pour un pêcheur. Il prend plaisir à vendre des poissons empoisonnés, à contaminer les réserves d'eau, et à noyer toute personne assez stupide pour accepter de travailler avec lui. C'est un expert du déguisement qui se déplace de ville en ville, tuant des innocents sur sa route. Ce criminel est recherché, mais nul ne sait à quoi il ressemble.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	15	13	15	13	16	10

Points de Vie : 16

Armure : Cuir Démon (25 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Trident	83 %	1D6+1+1D6	79 %
Dague	71 %	1D4+2+1D6	60 %

Compétences : Equilibre 65 %, Canotage 72 %, Pêche 64 %, Navigation 53 %, Connaissance des Poisons 68 %, Faire/Défaire des noeuds 77 %.

Langues : Commune 20 % / 75 %, Mabden - / 65 %.

Démons :

Cuir Démon (espèce Hurtines)

CON	TAI	INT	POU
25	13	3	13

LES SEIGNEURS DES MERS

Les seigneurs des mers constituent la noblesse de l'Île. Si certains se sont habitués au confort et aux parures, le sang chaud des rois flibustiers coule encore dans les veines des autres.

UN SEIGNEUR DES MERS SANGUINAIRE

La barbe et les cheveux semblables à du poil de cet homme grisonnant lui confèrent une expression de férocité. Il est fort et marche à grandes enjambées, arborant un air autoritaire. Il rêve de devenir un pirate ruisselant de sang, si bien qu'il éprouve colère et frustration à l'idée d'être obligé de rester à terre. Il s'avère impitoyable envers ses adversaires, aussi les aventuriers intelligents devraient-ils y réfléchir à deux fois avant de le doubler.

FOR 18 **CON** 16 **TAI** 16 **INT** 13 **POU** 11 **DEX** 15 **CHA** 14

Points de Vie : 20 **Armure** : Plaques (1D10-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	87 %	2D6+2+1D6	65 %
Épée large	73 %	1D8+1+1D6	45 %
Grand bouclier	43 %	1D6+1D6	69 %

Compétences : Crédit 82 %, Evaluer un Trésor 73 %, Eloquence 67 %, Persuader 65 %, Manoeuvrer un Navire 45 %, Connaissance du Monde 46 %.

Langues : Commune (Témérique) 55 % / 65 %.

UN SEIGNEUR DES MERS PRETENTIEUX

Ce noble a perdu tout contact avec la passé de sa famille. Il est arrogant et puissant, mais il s'est détourné de ses ancêtres guerriers. Plutôt que d'assumer le contrôle direct de sa fortune familiale, il a préféré déléguer son pouvoir à des employés venus de l'extérieur. Il s'en remet à une escouade de gardes du corps et de conseillers pour entretenir sa fortune et disposer de ses adversaires. Les aventuriers pourront trouver un emploi auprès de cet homme ou d'un de ses ennemis.

FOR 12 **CON** 13 **TAI** 15 **INT** 13 **POU** 10 **DEX** 9 **CHA** 12

Points de Vie : 16 **Armure** : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de combat	58 %	1D8+1D6	50 %

Compétences : Crédit 73 %, Persuader 34 %.

Langues : Commune (Témérique) 65 % / 65 %.

UN SEIGNEUR DES MERS FORTUNE

Cet homme est riche. Il possède plusieurs propriétés dans l'Île et des plantations situées en Vilmir et en Argimiliar. C'est un investisseur aussi perspicace que prudent qui a amassé sa fortune en l'espace d'une demi-existence. Ses nombreuses maisons s'emplit des objets de valeur les plus exquis, et offrent une superbe récompense aux voleurs audacieux. Actuellement, il essaie de devenir cardinal de

l'Eglise de Goldar.

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 12 **INT** 16 **POU** 17 **DEX** 14 **CHA** 15

Points de Vie : 13 **Armure** : Demi-plaques (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Épée large	64 %	1D8+1+1D6	54 %

Compétences : Marchander 86 %, Crédit 91 %, Eloquence 75 %, Persuader 63 %, Connaissance du Monde 42 %.

Langues : Commune (Témérique) 80 % / 80 %, Bas Melnibonéen 65 % / 65 %.

QUELQUES JEUNES SEIGNEURS DES MERS

Ces jeunes bravi sont des enqueteurs publics. Ils se parent de soie et de cuir, et se prennent pour de grands guerriers courageux et téméraires. Ce sont des vantards et des arrogants qui croient que tout le monde doit se plier à leurs exigences. Les officiels désespèrent de pouvoir redresser leur tendances séditionnelles. Quoi qu'il en soit, il s'ensuivrait un sacré remue-ménage si l'un de ces jeunes dandys venait à être tué.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	15	17	12	16	11	13
CON	15	12	11	14	13	14
TAI	11	12	10	13	12	10
INT	13	9	12	10	8	13
POU	12	11	9	6	10	13
DEX	16	12	9	11	13	10
PV	15	12	11	15	13	14
BD	1D6	1D6	-	1D6	-	-

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Épée large	50 %	1D8+1+1D6	45 %
Coup de poing	40 %	1D3+1D6	-
Coup de pied	35 %	1D6+1D6	-
Coup de tête	30 %	1D4+1D6	-

Compétences : Vantardise 75 %, Crédit 40 %, Eviter 35 %, Sauter 30 %.

Langues : Commune (Témérique) 30 % / 60 %

LES GARDES DU CORPS DES SEIGNEURS DES MERS

La plupart des seigneurs des mers s'entourent de gardes et de compagnons. Il s'agit souvent d'hommes qui servent à bord des vaisseaux des seigneurs des mers. Ils sont bourrus, se méfient souvent des étrangers, et vouent généralement fidélité à leur seigneur. Ils s'habillent bien et se séparent rarement de leurs armes.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	15	13	20	12	14	13
CON	17	14	12	18	13	13

TAI	13	10	11	12	14	12
INT	11	13	10	11	12	9
POU	10	11	15	8	12	13
DEX	12	13	11	10	12	9
PV	18	14	12	18	15	13
BD	1D6	-	1D6	-	1D6	1D6

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	55 %	2D6+2+BD	50 %
Epée large	45 %	1D8+1+BD	45 %
Dague	40 %	1D4+2+BD	30 %

Compétences : Equilibre 75 %, Canotage 50 %, Ecouter 40 %, Voir 35 %, Nager 40 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 55 %.

LES GUERRIERS

Il existe trois grandes sections militaires dans l'Ile : les gardes municipaux des cités, les membres de la marine de guerre, et le corps d'élite des guerriers embarqués qui tient ses quartiers dans la Citadelle du Soir.

LES GARDES MUNICIPAUX

Chacune des quatre grandes cités maintient un détachement de gardes chargés de faire respecter l'ordre et les lois. Ceux-ci diffèrent légèrement d'une ville à l'autre. Les gardiens de Kariss sont les moins expérimentés de tous, mais disposent des plus beaux uniformes. A force de s'occuper des marins ivres, les huissiers de la Citadelle du Soir sont aussi durs que l'acier. Les policiers d'Utkel proviennent de la populace et sont donc plus enclins à se laisser corrompre. Les protecteurs de Menii mènent une facile, se voyant rarement mis à l'épreuve.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	11	13	14	13	12	16
CON	14	13	15	12	14	14
TAI	11	12	11	13	10	14
INT	10	11	9	12	8	11
POU	11	7	10	8	13	12
DEX	10	9	14	12	11	10
PV	14	18	15	13	14	16
BD	-	1D6	1D6	1D6	-	1D6

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	40 %	1D8+1+BD	35 %
Dague	25 %	1D4+2+BD	20 %
Empoignade	30 %	-	spécial

Compétences : Ecouter 25 %, Voir 30 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 50 %.

LES HOMMES DE LA MARINE

Ces marins représentent les membres types de la marine des Cités Pourpres et servent à bord des galères de guerre. Ils portent très souvent des pantalons en cuir et des chemises en lambeaux, ainsi qu'un grand nombre de tatouages d'inspiration marine. A terre, ils forment un gang indiscipliné qui pourra facilement s'en prendre aux aventuriers s'il estime que l'exercice en vaut le coup. Il est tout aussi probable qu'ils ramassent les aventuriers étendus pour le compte et leur offre à boire par la suite.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	15	18	11	14	12	12
CON	14	12	13	17	14	15
TAI	10	12	14	8	11	12
INT	7	13	10	11	9	12
POU	16	12	10	13	8	11
DEX	13	11	10	14	15	12
PV	14	12	15	16	14	15
BD	1D6	1D6	1D6	-	-	-

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre d'abordage	55 %	1D6+2+BD	50 %
Arc	40 %	1D8+1+BD	-
Dague	35 %	1D4+2+BD	30 %
Coup de poing	60 %	1D3+BD	-

Compétences : Equilibre 50 %, Canotage 50 %, Escalader le Gréement 75 %, Ecouter 25 %, Voir 30 %, Nager 50 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 50 %.

LES GUERRIERS EMBARQUES

Les guerriers embarqués sont les héritiers des mercenaires de Darit et des rois flibustiers d'antan. Ils constituent la force militaire la mieux entraînée et la plus robuste de l'Ile. Ils sont bien payés, et dépensent la majeure partie de leur argent dans les bars et les bordels qui environnent la base navale. Ils portent des armures de cuir maritime fort dispendieuses. Ils préfèrent les seigneurs des mers aux marchands, et ont plus d'une fois humilié des négociants sans tenir compte de leur importance. Les aventuriers compétents pourraient recevoir l'autorisation de rallier ce corps d'élite.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	13	15	18	14	19	14
CON	17	15	21	15	14	23
TAI	13	12	10	16	13	12
INT	12	11	9	15	13	12
POU	10	13	12	11	15	11
DEX	12	15	16	13	11	12
PV	18	15	21	19	15	23

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	75 %	2D6+2+BD	70 %
Sabre d'abordage	65 %	1D6+2+BD	60 %
Arc	55 %	1D8+1+BD	-
Dague	45 %	1D4+2+BD	40%
Coup de poing	55 %	1D3+BD	-

Compétences : Equilibre 70 %, Canotage 70 %, Escalader le Gréement 75 %, Eviter 55 %, Ecouter 35 %, Voir 50 %, Nager 60 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 50 %

CON	17	13	14	15	12	14
TAI	8	12	11	10	14	11
INT	9	11	10	6	8	12
POU	10	9	11	12	8	9
DEX	10	11	9	12	10	9
PV	16	13	14	15	14	14
BD	-	1D6	-	-	1D6	1D6

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Faux	25 %	2D6+BD	25 %

Compétences : Agriculture 50 %, Connaissance des Plantes 20 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 35 %.

LE PEUPLE INSULAIRE

Tous les habitants de l'île ne sont pas marins, voire guerriers. Voici les caractéristiques de la population ordinaire des Cités Pourpres.

LES PECHEURS

Ils portent des lainages et du cuir. Leur grande résistance provient de leur exposition aux vents glacés des océans. Ils parlent une version des plus inintelligibles du témérique. Les aventuriers pourront rencontrer un groupe de pêcheurs désireux de dépecer une baleine tueuse qui se sera échouée sur la plage, ou en quête d'un compagnon disparu.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	17	13	14	13	14	12
CON	13	16	14	12	13	20
TAI	9	11	13	10	8	12
INT	10	6	12	11	8	10
POU	11	10	8	12	13	9
DEX	14	12	11	10	9	12
PV	13	10	12	12	12	20
BD	1D6	-	1D6	-	-	-

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	25 %	1D6+BD	25 %
Couteau	30 %	1D3+1+BD	20 %

Compétences : Canotage 55 %, Pêche 65 %, Nager 30 %, Connaissance du Monde 10 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 40 %.

LES FERMIERS

Ils portent d'épais vêtements en laine et travaillent la terre et les propriétés agricoles des seigneurs des mers. En période de conflits, ils sont mobilisés pour former une milice indisciplinée. Un groupe de fermiers pourra se trouver à la poursuite d'un taureau en fuite ou d'un criminel connu.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	15	14	12	13	14	16

LES CITADINS

Ils s'habillent bien, disposant d'un choix de tissus qui proviennent des quatre coins du monde. Ce sont, pour la plupart, des artisans qui comprennent des maîtres, des compagnons, et des assistants. Les citadins se rassemblent pour écouter les discours des prêtres, pour acclamer les joueurs itinérants, ou pour marcher en force sur la demeure d'une personne soupçonnée de sorcellerie.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	11	12	13	14	12	13
CON	14	12	13	14	15	12
TAI	13	17	8	14	10	12
INT	9	13	11	10	12	12
POU	11	10	9	8	12	11
DEX	11	10	14	9	12	10
PV	15	17	12	16	15	12
BD	-	1D6	-	1D6	-	1D6

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	20 %	1D6+BD	20 %
Dague	25 %	1D4+2+BD	20 %

Compétences : Artisanat (variable) 10 % x 1D10, Ecouter 25 %, Voir 20 %.

Langues : Commune (Témérique) 20 % / 60 %.

LES EQUIPAGES DES VAISSEAUX

Plusieurs centaines de navires croisent aux environs de l'île, porteurs de milliers de marins. Voici un assortiment d'officiers, ainsi que trois équipages.

LE CAPITAINE

Il est maigre et tourmenté. Il travaille pour un cartel et s'inquiète

constamment à l'idée que le vaisseau puisse arriver en retard. Il passe le plus clair de son temps dans sa cabine, vérifiant ses cartes et buvant du rhum. Son commandement s'avère incompetent, et ses hommes le surnomment l'homme invisible.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	16	12	8	11	12

Points de Vie : 14 **Armure** : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	50 %	1D8+1+1D6	61 %

Compétences : Equilibre 43 %, Crédit 27 %, Navigation 78 %, Manoeuvrer un Navire 80 %.

Langues : Commune 60 % / 60 %, Bas Melnibonéen - / 30 %.

LE MAITRE D'EQUIPAGE

C'est un homme imposant et totalement dépourvu d'humour. Ses tatouages sont couverts de cicatrices, et ses cicatrices de tatouages. Il porte des poings américains et se révèle le plus dur de tous les hommes embarqués. Bien que les membres de l'équipage éprouvent une haine féroce à son encontre, il leur fait faire leur travail.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
22	24	18	11	16	13	7

Points de Vie : 30 **Armure** : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de poing américain	96 %	1D3+1+1D6	-
Cabillot d'amarrage	93 %	1D4+1D6	31 %
Hache des mers	77 %	2D6+2+1D6	70 %

Compétences : Canotage 92 %, Persuader 24 %, Chercher 65 %, Voir 76 %, Chanter 26 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 55 %

LE SECOND

Il est petit et animé. Ses yeux verts étincellent, et sa barbe est rousse. L'équipage éprouve de l'amitié à son égard, car c'était l'un des leurs avant de se hisser à ce poste. Il est plein de bon sens et rapporte souvent les inquiétudes des hommes au capitaine.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	9	15	17	14	16

Points de Vie : 16 **Armure** : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre d'abordage	70 %	1D6+2	68 %

Compétences : Equilibre 76 %, Canotage 84 %, Escalader le Gréement 91 %, Navigation 41 %, Manoeuvrer un Navire 60 %.

Langues : Commune (Témérique) 15 % / 75 %.

LE COMMANDANT EN SECOND

Il est enthousiaste et sérieux. Il doit sa promotion à son adhérence aux préceptes du capitaine et à sa rapidité d'esprit. Les hommes ne l'aiment pas beaucoup mais admettent qu'il est intelligent.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	13	18	12	8	9

Points de Vie : 14

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Grande Lance	47 %	1D10+1	52 %

Compétences : Cartographie 61 %, Navigation 81 %, Eloquence 50 %, Manoeuvrer un Navire 44 %.

Langues : Commune (Témérique) 90 % / 90 %, Bas Melnibonéen 55 % / 20 %.

LE CHANTEUR

Cet homme est une espèce de vieux saligaud bourru. Il a la corpulence d'un tonneau et des cheveux grisonnants. Il possède la plus remarquable paire de poumons de cette partie de l'Orient Mystérieux. Lorsqu'il entonne un chant, sa voix peut être perçue au beau milieu de la plus rude des bourrasques. Il se sert souvent de ses chansons pour se moquer des officiers et du propriétaire du vaisseau, ce qui le rend fort populaire auprès des membres de l'équipage.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	19	10	14	18	10	13

Points de Vie : 19

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	41 %	1D6+1D6	73 %

Compétences : Equilibre 83 %, Canotage 81 %, Premiers Soins 61 %, Ecouter 53 %, Connaissance de la Musique 64 %, Manoeuvrer un Navire 66 %, Chanter 92 %, Nager 40 %, Connaissance du Monde 35 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 70 %.

LE CUISINIER

C'est un homme étrange, issu de terres inconnues. Il ne parle aucune langue qui puisse être comprise par le reste de l'équipage, et chasse quiconque tente de pénétrer dans sa cuisine en brandissant un hachoir à viande. S'il n'a pas été renvoyé, c'est qu'il est capable de transformer les ingrédients les plus élémentaires en repas copieux et épicé.

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

Points de Vie : 12

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hachoir à viande	77 %	1D6	21 %

Compétences : Cuisiner 91 %.

Langues : 'pande 65 % / 65 %.

LES MARINS EXPERIMENTES

Ces hommes d'équipage incarnent des vétérans des mers. Ils forment une équipe efficace et ont défendu leur navire avec succès à maintes occasions. Ils n'abandonnent jamais l'un des leurs. Leurs vêtements sont solides et peu élégants.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	19	17	14	15	12	13
CON	16	14	13	18	14	15
TAI	11	12	16	13	9	11
INT	10	9	14	11	12	10
POU	11	12	10	12	13	11
DEX	11	14	13	12	13	11
PV	16	14	17	19	14	15
BD	1D6	1D6	1D6	1D6	-	-

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	45 %	2D6+2+BD	45 %
Sabre d'abordage	60 %	1D6+2+BD	60 %
Arc	35 %	1D8+1+BD	-

Compétences : Equilibre 70 %, Canotage 70 %, Escalader le Gréement 80 %, Navigation 10 %, Chanter 40 %, Nager 55 %, Faire/Défaire des noeuds 75 %

Langues : Commune (Témérique) - / 50 %.

LES MARINS MARCHANDS

Ces hommes d'équipage sont ceux d'un navire marchand, aussi n'ont-ils pas l'habitude de se battre. Un grand nombre d'entre eux aspire à devenir marchand, de sorte que certains ont investi une petite somme dans le voyage. En cas d'opposition sérieuse, ils exigeront de leur capitaine qu'il paie une rançon pour les tirer d'affaire. Leurs vêtements sont voyants et comportent un grand nombre de chemises élégantes aux tons bigarrés, ainsi que des boucles d'oreille en or.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	13	12	12	11	15	14
CON	15	13	12	16	14	13
TAI	12	11	11	10	14	9
INT	13	10	12	15	11	10
POU	12	10	11	9	10	13
DEX	13	10	11	12	11	9
PV	15	13	12	16	16	13
BD	1D6	-	-	-	1D6	-

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre d'abordage	45 %	1D6+2+BD	40 %

Compétences : Equilibre 50 %, Canotage 50 %, Escalader le Gréement 75 %, Chanter 25 %, Nager 50 %, Faire/Défaire des noeuds 70 %.

Langues : Commune (Témérique) 10 % / 55 %.

LES MARINS INEXPERIMENTES

Ces hommes d'équipage ne s'amuse guère. Certains ont toujours la gueule de bois, voire des bleus, lesquels proviennent des agents

recruteurs de la marine qui les ont enlevés et vendus au capitaine. Ils sont pauvres et miséreux. Ils disposent d'un unique jeu de vêtements par personne, et celui-ci est toujours mouillé. Ils se rebelleraient s'ils n'étaient en proie à un mal de mer tenace. En cas de bataille navale, ils se rendront ou sauteront par-dessus bord. A la fin du voyage, certains d'entre eux se seront mis à aimer cette vie maritime, d'autres jureront de ne plus jamais prendre la mer, et d'aucun oublieront tous leurs tracas lors d'une tournée des tavernes effrénée, se réveillant à bord d'un autre vaisseau, et à destination d'un autre port, le matin suivant.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	11	14	13	10	9	12
CON	13	15	10	12	16	11
TAI	8	10	11	12	16	11
INT	7	10	9	8	11	12
POU	11	6	9	10	9	11
DEX	11	10	7	12	10	
PV	12	15	10	12	20	11
BD	-	-	-	-	1D6	-

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	35 %	1D6+BD	30 %

Compétences : Equilibre 20 %, Canotage 25 %, Escalader le Gréement 40 %, Chanter 10 %, Nager 25 %, Faire/Défaire des noeuds 40 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 45 %.

LES CITADINS POURPRES

Voici six Citadins Pourpres animés d'intentions différentes. Ils ne sont pas représentatifs de la population mais peuvent fournir des informations, du travail, ou une trahison.

UNE PROSTITUEE CIRCONSPECTE

Cette femme exerce sa profession dans un lupanar privé. Elle est autorisée à prendre en charge les conditions qui touchent à son environnement professionnel ou à ses clients. Elle s'avère également experte en matière d'arts martiaux et enseigne ses compétences à ses collègues de travail.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	15	11	18	14

Points de Vie : 16

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts
Coup de poing	76 %	1D3+1D6
Coup de pied	84 %	1D6+1D6

Compétences : Marchander 75 %, Rapports Sexuels 79 %, Crédit 45 %, Eviter 51 %, Culbuter 60 %.

Langues : Commune (Témérique) 35 % / 75 %.

UNE COURTISANE JOUANT DOUBLE JEU

Cette femme est une espionne à la solde d'une nation rivale. Elle travaille dans un hôtel malfamé, sis dans les quartiers portuaires. Les hommes qu'elle entretient sont en fait ses agents, lesquels lui rapportent nouvelles et secrets. Si un aventurier lui rend visite par erreur, il risque de se retrouver mêlé au monde trouble de l'espionnage et d'être suivi et harcelé par l'étrange réseau d'informateurs qu'elle s'est constituée.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	12	17	14	16	17

Points de Vie : 14

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte démon	74 %	1D6+1+5D6	71 %

Compétences : Rapports Sexuels 66 %, Se cacher 54 %, Ecouter 61 %, Cartographie 56 %, Mémoriser 75 %, Connaissance des Poisons 76 %, Chercher 53 %, Voir 62 %.

Langues : Commune 85 % / 85 %, Bas Melnibonéen 40 % / 45 %, Mabden 25 % / 40 %.

Démons:

Epée Courte Démon (espèce Bangongi)

CON	TAI	INT	POU
15	1	1	12

UN TAVERNIER MALHONNETE

Cet homme paraît relativement amical. Il arbore des cheveux roux et un large sourire. C'est la maison qui offre le premier verre, lequel contient une drogue assez puissante pour assommer l'infortuné consommateur pendant douze heures. Le tavernier jette alors ce dernier dans une trappe qui mène au sous-sol. Ensuite, il profite de l'inconscience de ses victimes pour les vendre aux agents recruteurs de la marine.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	16	10	11	9	13

Points de Vie : 21

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	57 %	1D6+1D6	38 %
Coup de poing	43 %	1D3+1D6	-

Compétences : Marchander 38 %, Dissimuler 52 %, Persuader 26 %, Connaissance des Poisons 31 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 50 %.

UN EXPLORATEUR COMPULSIF

Cet homme maigre et véhément est persuadé de pouvoir rouvrir les voies commerciales qui menaient à l'Orient Mystérieux et que tous ont oubliées. Les richesses de sa famille se sont taries, c'est pourquoi il affrète son dernier navire, certain que le succès ne lui fera pas défaut. Il est à la recherche d'un équipage et les aventuriers pourraient bien faire l'affaire.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	16	12	8	11	10

Points de Vie : 15

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	37 %	1D6+1+1D6	40 %

Compétences : Marchander 51 %, Crédit 28 %, Navigation 34 %, Manoeuvrer un Navire 46 %.

Langues : Commune 60 % / 60 %.

UNE NOBLE MERCENAIRE

Cette noble est pauvre mais fière. Ses vêtements sont de fort belle qualité, mais usés jusqu'à la corde et couverts de pièces. C'est une descendante des rois flibustiers d'antan. Son port est majestueux, ainsi qu'il sied à sa lignée. Elle appelle les autres nobles "cousin". Dépourvue de terres et de moyens financiers, elle ne possède pour seul objet de valeur qu'un sabre d'abordage légué par sa famille ; celui-ci constitue une arme de grande qualité. Même si elle ne demandera pas la charité, elle l'acceptera si elle lui est offerte sans méchanceté ni mauvaises intentions.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	13	14	15	16	14

Points de Vie : 14

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre d'abordage vertueux	96 %	8 points + 1D6	91 %
Coup de pied	56 %	1D6+1D6	-

Compétences : Crédit 11 %, Eviter 74 %, Eloquence 37 %, Culbuter 43 %.

Langues : Commune (Témérique) 50 % / 70 %.

Vertus :

Vertu d'Attaque (Sabre d'abordage) POU 17

UN TROUBADOUR

Cet homme est modeste et garde ses yeux gris baissés. Mais lorsqu'il se met à chanter, ses auditeurs se voient transporter par les claires et puissantes tonalités de sa voix. Ses chansons traitent de vaisseaux chavirés, d'amours perdus, et d'autres tragédies nautiques. En fait, c'est une autorité en ce qui concerne les eaux qui entourent l'Ile. Il se montre toujours intéressé par un nouveau récit portant sur le cruel océan.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	11	14	17	11	10

Points de Vie : 14

Armure : Aucune.

Compétences : Mémoriser 63 %, Connaissance de la Musique 67 %, Jouer du Bodhran 76 %, Chanter 95 %, Connaissance du Monde 31 %.

Langues : Commune (Témérique) - / 70 %.

LES ANIMAUX

Il n'existe que très peu de meutes d'animaux sauvages dans l'Ile, lesquelles occupent généralement les Montagnes Centrales. Si l'hiver

s'avère rude, ces animaux risquent de se mettre en quête de nourriture. Les sangsues bifides, quant à elles, représentent un danger que connaissent ceux qui vivent à proximité des marais.

LES LOUPS DU CREPUSCULE

Les loups du crépuscule chassent le soir. Ils se déplacent gracieusement, en silence, et font preuve d'une intelligence circonspecte. On raconte qu'un loup du crépuscule détourne l'attention du berger pendant que le reste de la meute s'attaque aux moutons de ce dernier.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	13	15	15	16	14	18
CON	13	15	14	12	13	21
TAI	10	11	12	11	10	14
INT	6	6	6	6	6	6
POU	7	6	5	8	7	10
DEX	14	15	14	13	16	12
PV	11	14	14	11	11	23

Armure : 1 point dû à leur fourrure.

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	40 %	1D8

Compétences : Eviter 50 %, Se cacher 90 %, Déplacement Silencieux 90 %, Sentir 80 %, Voir 60 %.

LES OURS GRIS TACHETES

Les ours gris sont des animaux solitaires. Ils vivent dans des cavernes situées au sein de montagnes élevées. On dit que les moines de Donblas ont gagné leur amitié. D'ordinaire, les ours évitent les humains, à moins d'être provoqués ou affamés.

	N°1	N°2	N°3
FOR	20	25	30
CON	17	20	24
TAI	16	21	24
INT	5	4	6
POU	7	8	10
DEX	20	17	16
PV	21	29	36
BD	2D6	2D6	3D6

Armure : 3 points dû à leur fourrure.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	1D8	-
Griffe	60 %	BD+3	30 %
Etreinte x2	*	1D6+BD	-

* Si les deux griffes touchent, l'ours s'accroche et étire sa cible au round suivant.

Compétences : Grimper 60 %, Se cacher 80 %, Déplacement Silencieux 70 %, Sentir 90 %, Chercher 25 %, Pister 90 %.

LES SANGSUES BIFIDES

L'ignoble sangsue bifide à deux têtes rôde dans les marais, prête à vider les pieds des aventuriers qui pataugent imprudemment de leur sang.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	7	9	11	6	8	7
CON	13	12	11	9	8	10
TAI	7	8	6	7	10	5
INT	3	3	3	3	3	3
POU	4	6	7	8	5	11
DEX	5	6	7	5	8	4
PV	13	12	11	9	8	10

Armure : 3 points dus à leur peau gluante.

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure x2	40 %	1D6+Perte de Sang *

* Une fois qu'elle s'est accrochée, la sangsue absorbe 1D3 points de dégâts par round. Elle gagne 1 point de TAI pour chaque round passé à boire du sang. Si elle atteint une TAI 9 de cette façon, elle explose avec un bruit de succion délétère.

Compétences : Se cacher dans les Marais 70 %, Déplacement Silencieux 70 %.

LES MONSTRES MARINS

Les créatures suivantes vous sont proposées afin de lancer un défi meurtrier à tous les équipages de navire, et pour donner matière à se vanter pendant de nombreuses années aux marins unijambistes. Les maîtres du jeu devraient y réfléchir à deux fois avant d'opposer ces monstres surpuissants aux aventuriers.

LE SERPENT BONDISSANT

Sujet favori des histoires maritimes, ce serpent géant représente un dangereux prédateur marin. Il attaque les navires qui s'aventurent dans son territoire, surgissant de l'eau et gagnant le pont d'un bond. Son espèce est prisée pour sa graisse corporelle et pour le joyau qui pousse sur son front. La graisse est raffinée et transformée en une huile extrêmement chère car brûlant fort proprement. Le joyau est unique et forme une gemme d'une beauté inouïe ; sa valeur est égale au POU du serpent x 1 000 GB.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
41	20	36	3	20	12

Points de Vie : 44

Armure : 10 points dus à ses squames.

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	60 %	4D6+4
Constriction*	40 %	8D6

* Un jet d'attaque réussi signifie que la victime se retrouve prisonnière des anneaux du serpent. Elle encaisse les dégâts au round suivant.

Compétences : Bondir 75 %.

LE CALMAR GEANT

Monstre des profondeurs aussi stupide que vicieux, ce calmar pourra gagner la surface afin d'attaquer un vaisseau. Il fait 25 m de long d'un tentacule à l'autre.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
64	15	57	4	10	14

Points de Vie : 60

Armure : 2 points dus à sa peau.

Arme	Attaque	Dégâts
Bec	45 %	1D10+6+poison de classe 1
Tentacule x8	45 %	1D6+6+constriction*

* Si deux tentacules atteignent une cible, le calmar s'accroche et se met à serrer au round suivant. La victime subit alors 6D6 points de dégâts.

Compétences : Se cacher dans les Profondeurs 70 %.

LE ROC GEANT

Cet énorme oiseau de proie niche dans une île élevée et rocailleuse, laquelle constitue en fait le cratère d'un volcan. De temps en temps, l'oiseau roc fond sur un navire de passage, saisissant des marins gesticulants qu'il ramène à sa couvée. Un capitaine devenu fou furieux pourra faire route vers l'île afin de porter secours à ses hommes. Un oeuf de roc non éclos vaudra un prix exorbitant au marché de Menii.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
60	25	65	7	15	11

Points de Vie : 78

Armure : 12 points dus à sa peau et à ses plumes.

Bonus aux Dégâts : +7D6/+7D4

Arme	Attaque	Dégâts
Griffe x2	75 %	1D6+BD, ou capture*
Coup de bec	75 %	1D10+BD
Rocher lâché	50 %	1D6 par chute de 3 mètres

* Les victimes capturées pourront effectuer un jet de DEX x1 pour tenter d'échapper à l'étreinte des serres du roc. Si elles échouent, elles se retrouveront prisonnières et ne pourront plus bouger.

Compétences : Voir 90 %.

LE BEBE ROC

FOR	CON	TAI	POU	DEX
15	15	15	15	11

Points de Vie : 18

Armure : 3 points dus à sa peau et à ses plumes.

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Dégâts
Coup de bec	25 %	1D6+BD

Compétences : Réclamer à Manger 90 %.

LE DEMON AQUATIQUE

Espèce : B'shlf'III

VC : 333

Ce démon pourra s'être échappé de l'emprise d'un sorcier dans un lointain passé, ou encore s'être détaché de la coque d'un des vaisseaux de la Flotte du Chaos pour gagner le monde de la surface. Il forme une masse de gel rose, bouillonnante, et écumante, laquelle est tachetée d'artères et de caillots de sang. En son centre se trouve un grand oeil pâle, et quatre minces tentacules rouge sang s'élèvent de ce désordre. Ces derniers engendrent une décomposition explosive qui permet au démon de se nourrir des restes pulpeux de ses victimes.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
10	30	60	7	11	14

Points de Vie : 78

Armure : Aucune, mais les globules tranchés continuent à éprouver des sensations.

Arme	Attaque	Dégâts
Tentacule x4	42 %	Décomposition explosive VIR 12

Compétences : Voir 60 %.

LA BALEINE

Il arrive que les marins des Jeunes Royaumes chassent la baleine, mais le plus souvent, ces animaux sont évités. Elles forment des mammifères séculaires, intelligents, et qui trouvent grâce auprès de Straasha. Elles nagent entrent les eaux du plan des Jeunes Royaumes et du royaume de Straasha. Seuls les plus téméraires se lancent à leur poursuite, car la Suzeraine des Océans s'avère souvent vindicative.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
82	53	89	17	16	11

Points de Vie : 130

Armure : 18 points dus à sa peau pleine de graisse.

Arme	Attaque	Dégâts
Eperonner	69 %	11D6
Morsure	49 %	6D6
Coup de queue	34 %	11D6

Compétences : Sauter 70 %, Voir 59 %, Chanter 87 %.

LE GRAND REQUIN BLANC

Vivant depuis plusieurs siècles, ce grand monstre ne craint aucune des créatures mortelles qui sillonnent les mers. Il fait plus de douze mètres de long et parcourt les profondeurs en quête de nourriture, car il a toujours faim.

Sa faim le pousse souvent à gagner la surface pour y attaquer les hommes et les petites embarcations.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
54	37	55	6	19	14

Points de Vie : 80

Armure : 13 points dus à sa peau de requin.

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	75 %	7D6
Coup d'aileton tranchant	50 %	7D3

Compétences : Sentir le Sang 95 %.

BRAS DE FER

Boire une bonne bière, être en bonne compagnie, qu'est-ce qu'un aventurier peut bien souhaiter de plus ? Ce scénario donne l'occasion aux personnages de posséder et de diriger leur propre taverne. Par moments, la clientèle se compose de démons (!), de marins propices à la violence, de brutes professionnelles, et d'un chien scrofuleux. Qui aurait pensé que le métier de tenancier pouvait être aussi intéressant ?

Ce scénario a été conçu pour servir de toile de fond à une campagne sise dans les Cités Pourpres. Utkel et Menii offrent le cadre le plus approprié à cette aventure, mais le choix définitif importe peu. Les aventuriers peuvent utiliser la taverne comme pied à terre et, de là, partir explorer les Jeunes Royaumes. Les événements présentés ci-après doivent se dérouler sur une durée assez grande. Présentez les scènes et les incidents suivants lors des périodes intermédiaires séparant les autres quêtes et expéditions des aventuriers.

L'HISTOIRE DE LA TAVERNE

Le Bras de Fer est un bâtiment de deux étages situé près des docks et tombant en décrépitude. Parlot Dirikum, le propriétaire supposé, a conduit la taverne (et lui-même) à la ruine en raison de son obsession du jeu. En fait, même s'il raconte le contraire, Dirikum ne possède pas le Bras. Il sert de gardien au véritable propriétaire, Maria de Tres Pistolas, aventurière inter-dimensionnelle et capitaine boucanier du Pirate des Mondes. Elle a confié la responsabilité de l'établissement à Dirikum quelque six ans plus tôt, lui laissant assez d'argent pour parer à toute éventualité pendant son absence.

Les dettes croissantes de Dirikum le poussent à jouer la taverne en désespoir de cause, et à la perdre au profit des aventuriers. Peu après, il tente de quitter la ville. Malheureusement, il est rattrapé par son principal créancier, Forten Le Grosh, avant de pouvoir décamper.

Le Grosh est dharijorien. C'est un trafiquant de drogue et un sorcier tout à la fois. Il passe quelques mois de l'année dans les Cités Pourpres et le reste de son temps en Dharijor. Dirikum essaie de s'en sortir en déclarant n'être que le gérant de la taverne ; en conséquence, les dettes contractées doivent être reportées sur les propriétaires du Bras. Il nomme les aventuriers. Ceux-ci lui donnaient des ordres par procuration. Le Grosh est convaincu. Il tue immédiatement Dirikum et se met à comploter la perte des aventuriers.

Les trois parties en présence sont les aventuriers, Forten Le Grosh, et Maria de Tres Pistolas. Tous sont voués à longuement s'absenter du Bras de Fer. Le conflit opposant ces trois groupes donne toute sa dynamique au scénario.

LE JEU DE LA CHANCE

Les aventuriers refusent rarement de passer la nuit en ville. Nombreux sont ceux qui jugent un port par la qualité de ses bars. Ne vous attendez pas à moins de la part des aventuriers en visite dans les Cités Pourpres. Une nuit, alors qu'ils pénètrent dans l'un des bouges sans nom situés en marge des quais, le destin leur distribue quelques atouts.

L'endroit est empli de marins et de dockers. Le bar se compose en tout et pour tout d'une planche posée sur deux tonneaux. Le sol se couvre de sciure et l'air est chargé de fumée et d'invectives. Tous les yeux convergent vers le milieu de la salle. Sur une table, une lampe à la flamme vacillante figure l'objet le plus lumineux de la pièce plongée dans la pénombre et attire les spectateurs comme des mites.

Un homme corpulent est assis à cette table. Son visage est vermeil et sa moustache tombante. De la sueur s'écoule en minces filets sur son front, descendant le long de son nez pour goutter de chaque côté de sa moustache et tacher les cartes à jouer disposées devant lui. A ses côtés se tient un chien galeux, la tête posée sur la table, le regard permutant entre le gros homme et la foule. Il s'agit de Parlot Dirikum et de son chien Presto.



Une petite pile de pièces de monnaie se dresse près de la main droite de Dirikum. Un parchemin froissé et retenu par un ruban rouge se trouve près de sa main gauche. Il admoneste la foule : "Qui d'entre vous se sent assez fort pour relever le défi ? Qui veut jouer pour gagner une taverne ?" Certains sifflent et s'esclaffent pour toute réponse.

L'offre semble sincère. Dirikum accorde à quiconque le droit de vérifier le titre de propriété. En outre, nombre des marins présents

dans le bar pourront l'identifier comme étant le propriétaire légitime du Bras de Fer, un établissement situé non loin de là. Quelques personnes sortent de la foule pour accepter son pari et même si Dirikum ne joue pas particulièrement bien, il parvient à les battre. Il arbore un regard fixe et aliéné, et la main qui donne les cartes tressaute. Les enjeux sont grands et il se peut qu'il commette bientôt une erreur.

Ce scénario a pour objet de faire gagner les aventuriers. Demandez un jet sous 3 x POU pour simuler leur compétence au jeu. Au début, Dirikum se contente d'engager une petite somme afin de pousser les aventuriers à jouer un montant élevé pour obtenir la taverne. Finalement, il jette le titre de propriété au milieu de la table et fixe la mise. Si l'un des aventuriers réussit un jet de 1 x POU, il gagne d'emblée. Sinon, le maître du jeu devra simuler un échec critique de la part de Dirikum. Ce soir, il est destiné à perdre.

Il se fait tard et la salle est enfumée, mais tous peuvent voir la larme qui perle sur les joues de Dirikum lorsque la dernière main prend fin. Le chien pousse un hurlement horrible. Dirikum remet le titre de propriété au vainqueur et donne rendez-vous aux aventuriers le matin suivant au Bras de Fer. Il sort en titubant, les épaules affaissées. Son chien le suit, la queue basse.

QUE FAIRE SI LES PERSONNAGES NE SONT PAS JOUEURS ?

Si les aventuriers ne prennent pas part à la partie de cartes, un marin ivre finira par l'emporter. Il est trop saoul pour comprendre l'ampleur de sa bonne fortune. Il s'appelle Peke le Ratatiné, et ses capacités mentales ne sont en rien responsables de sa renommée. Peke est assez bête pour accepter de troquer le titre de propriété contre presque n'importe quoi, par exemple une bouteille de vin, un colifichet clinquant, ou un bon lit chaud pour la nuit.

Si les aventuriers ne se laissent pas séduire par ce stratagème, mettez-les en contact fréquent avec Peke au cours des jours suivants. Celui-ci erre en ville, le titre de propriété dépassant très largement de sa poche. Parfois, il se mouche avec ce dernier. Tôt ou tard, les aventuriers finiront par reconnaître en lui une proie facile, et souhaiteront le soulager du poids du document. Ils pourraient dédommager le pauvre erre en lui offrant les bières qu'il prendra par la suite dans leur nouvelle et agréable taverne.

AU BRAS DE FER

Le lendemain, les aventuriers pourront visiter la taverne. Elle se situe dans l'un des coins les moins fréquentés des quais. De plus, il est évident, à en juger par son aspect extérieur, qu'elle a connu des jours meilleurs. L'enseigne pendille de travers au-dessus de la porte, et les fenêtres sont sales. Sous la crasse, l'armature du bâtiment semble

Presto					
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
6	13	4	14	12	11
Points de Vie : 5			Armure : Aucune.		
Arme	Attaque		Dégâts		
Morsure	46 %		1D8		
Compétences : Se cacher 60 %, Gratter ses Pucés 87 %.					

saine et s'avère assez accueillante. Presto, le chien du bar, est assis sur le seuil, se grattant avec ferveur. Il pousse un mugissement pitoyable et suit les aventuriers à l'intérieur.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

A l'intérieur, la bâtisse est dotée d'une grande salle commune, d'un salon privé, et d'une cuisine.

LE BAR

Sculpté dans un superbe bois d'acajou, le Bar est attenant à la salle commune et au salon. C'est là que travaillent Rubis et Tompom. Des fûts d'ale se dressent à l'arrière du bar, sous lequel se trouvent des bouteilles de spiritueux importées et les armes de Rubis et de Tompom.

Le mur d'appui est couvert d'une toile qui représente un navire croisant au large ; l'âge et la saleté l'ont encrassée. Si les aventuriers nettoient cette peinture, deux détails sont mis à jour. Le vaisseau se nomme le Pirate des Mondes. De plus, il ne vogue pas en mer mais vole dans le ciel étoilé de la nuit.

LA SALLE COMMUNE

Tables et chaises peuvent recevoir 50 personnes assises. Une énorme cheminée trône à l'une des extrémités de la pièce. Un escalier mène au premier étage. Le célèbre bras luteur lormyrien de la taverne est disposé devant l'âtre.

L'appareil ressemble à un bras droit désincarné et serti de plaques d'armure. L'épaule se termine par un gros bloc de bois, lequel est fermement fixé à la table. A l'origine, le bras a été volé à l'un des fabuleux gardiens mécaniques de Ramasaz. Il fait maintenant fonction d'attraction sportive pour la taverne. Des paris sont souvent émis quant à l'issue des bras de fer engagés contre la machine.

Le bras dispose d'une FOR égale à 21. Pour le battre, l'opposant doit résister à sa FOR conformément à la table de résistance et ce, pendant trois tours consécutifs. Si le bras remporte trois "attaques" d'affilée, l'opposant perd le match.

Pour la plupart des gens, le bras s'avère trop puissant pour s'assurer de victoires suivies. Ceux qui y parviennent gagnent l'admiration renfrognée de toutes les personnes présentes dans le bar, de même qu'un verre gratuit.

Bras Luteur Lormyrien`					
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
21	25	5	2	24	16
Points de Vie : 25					
Armure : Plaques Vertueuses (1D10-1)					
Arme	Attaque		Dégâts		Parade
Coup de poing	80%		1D3+1D6		-
Gourdin	48 %		1D8+1D6		-
Compétences : Bondir 48 %.					

LE SALON

Cette pièce privée est réservée à l'usage des personnes désirant s'isoler de la populace qui sévit dans la salle commune. Elle renferme une table, des chaises, et un âtre douillet.

LA CUISINE ET LE GARDE-MANGER

C'est le lieu de travail de Horton et de Horton Jr. Tout est propre. Une énorme cuisinière munie d'un four recouvre le mur sud, et des ustensiles de cuisines de tout genre pendent au plafond. Le garde-manger est situé à côté de la cuisine. Actuellement, il n'est plein qu'au tiers.

La niche de Presto est située à l'extérieur de la cuisine. Sous cette niche, une boîte solide et renfermant des documents est dissimulée sous une planche amovible. Parmi ces documents, il en est un dont le contenu stipule que Dirikum est employé pour le compte d'une certaine Maria afin de s'occuper des affaires du Bras de Fer. D'autres certificats et reçus indiquent les fortes sommes empruntées par Dirikum auprès de nombreux créanciers.

LA CAVE

Elle est sombre et froidement humide. L'air vicié est chargé de fortes senteurs d'alcool, d'huile, et de terre. C'est ici que sont entreposées les denrées essentielles comme les tonneaux de bière et de vin, les fiasques d'huile et les lampes de rechange, les bûches destinées aux âtres, et les meubles en surplus. Les murs sont en terre.

LE PREMIER ETAGE

Cet étage est réservé aux logements. On y trouve sept chambres pour une personne, une chambre de luxe pour deux personnes, et une autre destinée au propriétaire de la taverne.

LES CHAMBRES STANDARD

Elles renferment toutes un lit et une petite table. Les draps sont changés une fois par semaine. Un jet de Chercher permet de repérer des marques témoignant de l'armoire, du tapis, et des rideaux autrefois présents.

LA SUITE DE LUXE

Cette grande pièce est la mieux aménagée de toutes. Le lit pour deux personnes se pare de draps et de couvertures propres changés une fois par jour. Elle contient un âtre privé, un divan, un bureau, et des chaises confortables. Contrairement aux autres chambres de l'étage, aucun meuble ne semble avoir été enlevé. Un jet de Chercher permettra de découvrir un mouchoir en dentelle sous le lit ; la lettre L y est brodée.

LA CHAMBRE DU PROPRIETAIRE

Elle est sordide. Dirikum a interdit au personnel de venir nettoyer cette pièce. Le lit est défait et émet des odeurs aussi vieilles que rances. Le bureau branlant porte les marques de plusieurs dizaines d'entailles tracées au couteau ; c'est là le fait d'un des tics nerveux de Dirikum. La pièce ne referme aucun effet personnel, impliquant ainsi que le propriétaire est définitivement parti.

Dans le tiroir du bureau, l'on trouve les livres de compte inégaux de la taverne. Un aventurier lettré pourra les lire en une heure. S'il réussit un jet sous 4 x INT, il pourra déterminer que, depuis un bon moment, le Bras connaît un déficit mensuel de 750 LB. Actuellement, il en coûte 2692 LB par mois pour faire tourner la taverne, mais les comptes signalent un chiffre d'affaires de 1942 LB à peine lors d'un bon mois. Les salaires mensuels sont les suivants : 80 LB pour Rubis, 75 LB pour Taffa, 60 LB pour Tompom, 60 LB pour Best, 50 LB pour Horton, 45 LB pour Horton Jr., 35 LB pour Caram.

RENDEZ-VOUS À L'HEURE DU DÉJEUNER

Rubis salue les aventuriers de derrière le bar. Dirikum lui a laissé un mot lui expliquant la situation, mais elle ne l'a pas vu aujourd'hui. Elle a convoqué une réunion du personnel à l'heure du déjeuner pour que les nouveaux propriétaires puissent faire connaissance avec les employés de la taverne.

Entre-temps, les aventuriers peuvent questionner Rubis à propos du Bras de Fer. Voici ce qu'elle pourra leur apprendre :

* Les affaires vont mal. La qualité a baissé en même temps que les profits et le nombre de clients. Pour être sauvé, cet endroit a besoin d'une remise à neuf complète.

* Dirikum obtenait de l'argent quelque part. Rubis ignore où il se le procurait, mais ses emprunts ont dû s'avérer nombreux ces derniers temps.

* Pour récupérer un peu d'argent, Dirikum a vidé l'étage supérieur et la salle commune de la plupart de leurs meubles et décorations.

* D'une façon générale, le personnel se compose de personnes bonnes et loyales. Même si ces dernières s'entendaient bien avec Dirikum, aucune ne lui faisait vraiment confiance.

LE PERSONNEL

Il arrive à l'heure du déjeuner et tous s'assoient à l'une des longues tables. Ils sont présentés aux aventuriers un par un.

Rubis

Elle a 37 ans, confiance en elle, et fait preuve de bon sens. Elle dirige le bar et contrôle les recettes et les stocks. Elle est née à Menii et a toujours vécu dans les Cités Pourpres. Elle travaille au Bras de Fer depuis six ans, date à laquelle Dirikum l'a engagée.

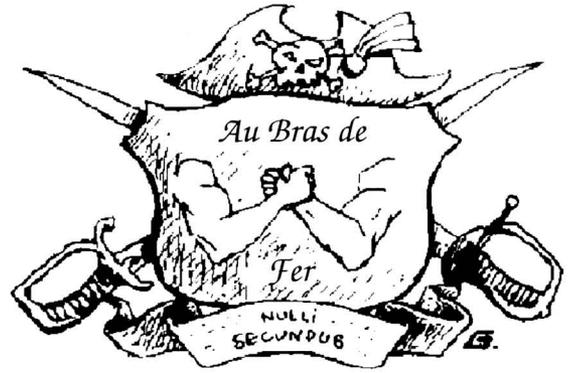
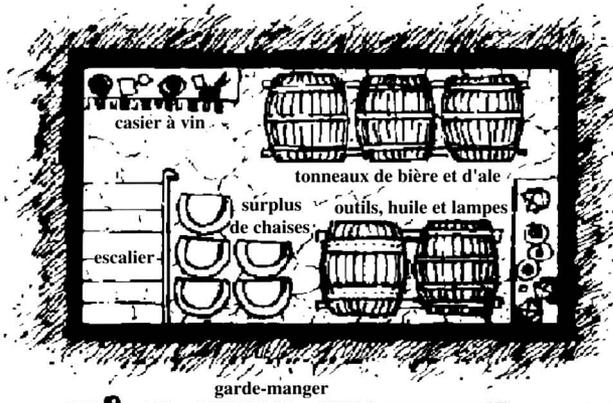
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	12	16	13	17	16
Points de Vie : 15			Armure : Aucune.			
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Stylet		48 %		1D4+2+1D6		35 %
Compétences : Marchander 48 %, Premiers Soins 54 %, Diriger un Bar 79 %, Mémoriser 89 %, Persuader 42 %, Voir 73 %, Lancer 67 %						
Langues : Commune (Témérique) 35 % / 80 %						

Tompom

C'est un vieux marin, né en Ilmiora. Il a 41 ans. Dans sa jeunesse, des Pan Tangiens l'ont capturé en mer et vendu

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	15	17	13	10	16	12
Points de Vie : 20			Armure : Cuir (1D6-1)			
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Matraque		81 %		1D6+1D6		76 %
Epée bâtarde		67 %		1D10+1+1D6		59 %
Targe		40 %		1D6+1D6		58 %
Compétences : Eviter 55 %, Mémoriser 36 %, Chercher 70 %, Voir 78 %, Culbuter 74 %.						
Langues : Commune - / 65 %, Mabden - / 8 %.						

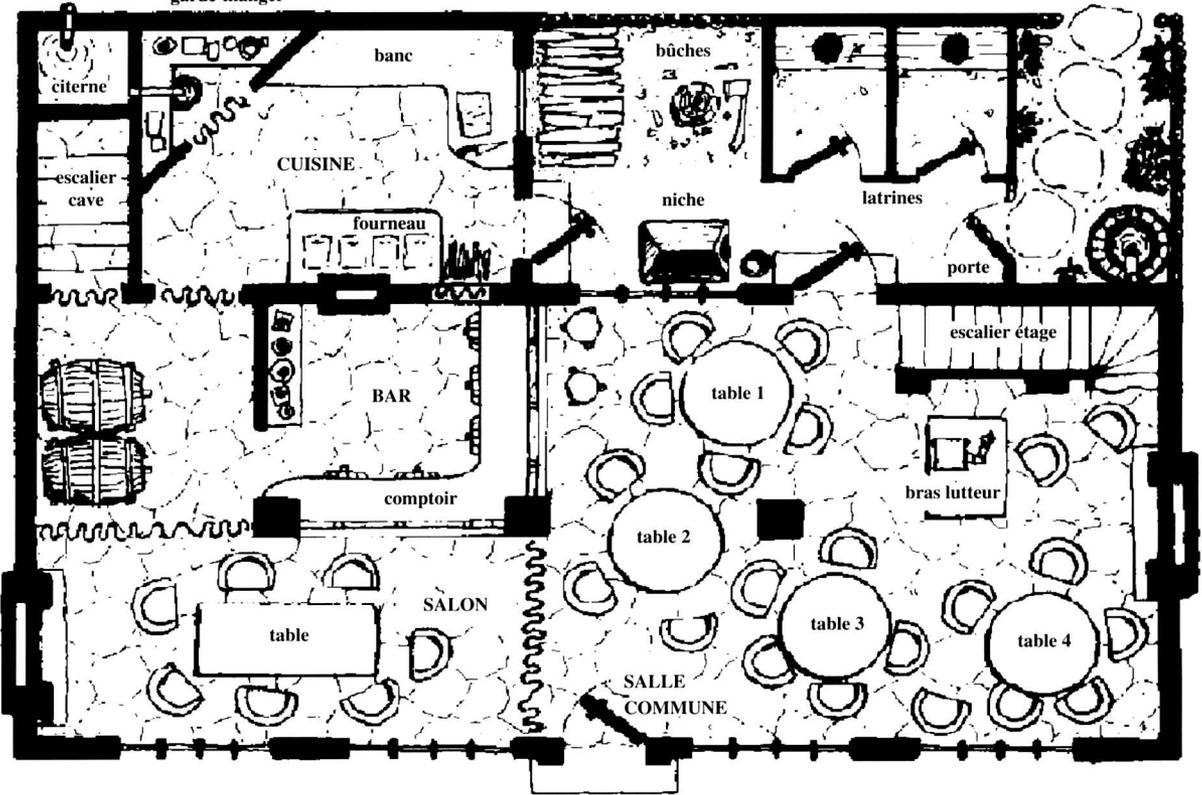
C
A
V
E



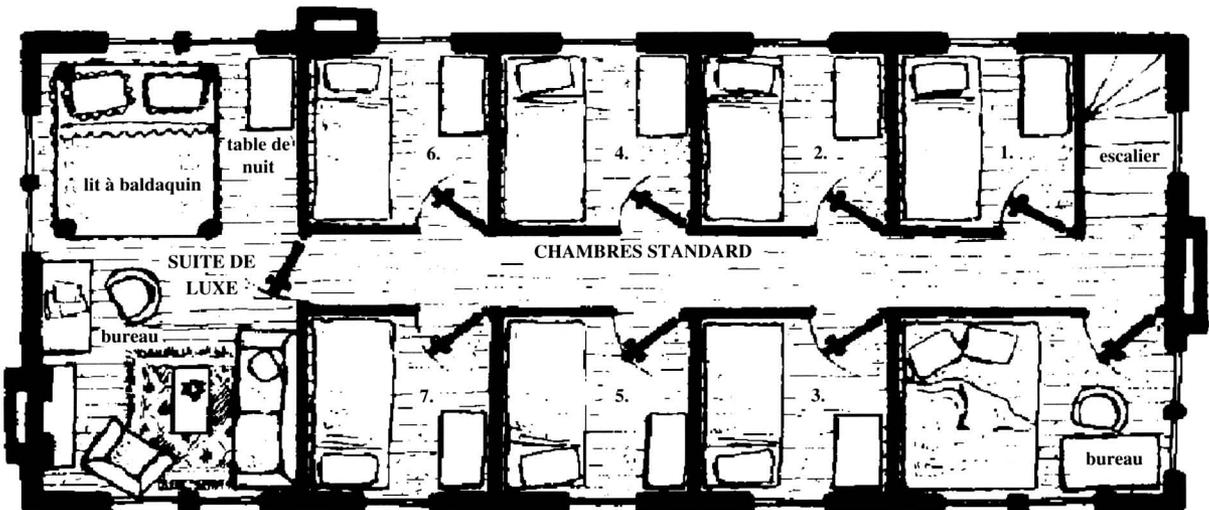
R
E
Z

D
E

C
H
A
U
S
S
E



P
R
E
M
I
È
R



chambre du propriétaire

comme esclave à l'école des gladiateurs de Gromoorva. Il a gagné sa liberté grâce à ses combats et mène à présent une vie paisible à terre. Parfois, la rage qu'il éprouve du fait de ses dix années d'esclavage le rend fou furieux. Il aime beaucoup ses collègues de travail. Dirikum l'a engagé cinq ans plus tôt pour tenir le poste d'employé de bar et de vuideur.

Horton

Agé de 68 ans, Horton a toujours travaillé dans cette cuisine. Il est vieux, voûté, et a tendance à marmonner. Dans sa jeunesse, c'était un chef émérite et la taverne s'avérait réputée pour sa bonne chère. Le déclin de Horton reflète celui de l'auberge. Il a perdu la mémoire et avec elle, la plupart de ses recettes. Horton connaît l'identité du véritable propriétaire de la taverne, mais il a oublié.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	14	9	9	11	8
Points de Vie : 13				Armure : Aucune.		
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Couteau à découper		56 %		1D3+2+1D6		34 %
Compétences : Cuisiner 28 %, Mémoriser 18 %.						
Langues : Commune (Témérique) - / 15 %, Hortonais - / 75 %.						

Horton Jr.

Fils du cuisinier, Horton Jr. a 34 ans. Il est muet. Il est mince, nerveux, et timide en présence d'autres personnes. Il a grandi en jouant dans cette cuisine ; à présent, il y travaille. C'est un excellent cuisinier, mais il rechigne à exercer son art par peur d'humilier son père. Il aide donc à la préparation des mets, fait la vaisselle, et remplit le garde-manger de façon convenable malgré un budget serré. Horton connaît l'identité du véritable propriétaire mais s'avère incapable de le dire à quiconque.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	12	13	15	8
Points de Vie : 16				Armure : Aucune.		
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Couperet		59 %		1D6+1+1D6		12 %
Casserole		23 %		1D4+1D6		32 %
Compétences : Cuisiner 76 %, Plonge (vaisselle) 93 %, Préparation Culinaire 75 %.						
Langues : Parler Langue Commune - / 00 %, Comprendre Langue Commune - / 60 %, Comprendre Hortonais 45 %						

Best

Elle a 31 ans et paraît fatiguée. Elle n'en est pas moins chaleureuse et amicale. Elle a travaillé dur pour élever son fils

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	13	13	16	14
Points de Vie : 14				Armure : Aucune.		
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Couteau		58 %		1D3+1+1D6		48 %
Compétences : Mémoriser 67 %, Chanter 82 %.						
Langues : Commune (Témérique) - / 65 %.						

en l'absence d'une famille. Son mari est parti en mer et n'a jamais reparu. Best chante admirablement, mais sa timidité l'empêche de le faire devant d'autres personnes. C'est une bonne serveuse qui obtient toujours un pourboire.

Caram

Il a 14 ans et se révèle sombre et maussade. C'est le fils de Best. Elle lui a procuré cette place afin de le maintenir à l'abri du crime et de disposer d'un revenu supplémentaire. Caram tient le rôle d'homme à tout faire dans la taverne, transportant les bûches entreposées à la cave, et lavant le sol. Il travaille rarement sans ressentiment. Quand il pense ne pas être observé, il se verse un verre à la dérobee ou garde la monnaie d'un client.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	12	11	9	15	14	13
Points de Vie : 12				Armure : Aucune.		
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Couteau		47 %		1D3+1		45 %
Compétences : Couper une Bourse 48 %, Se cacher 41 %, Déplacement Silencieux 37 %.						
Langues : Commune (Témérique) - / 45 %.						

Taffa

Elle est blonde et bruyante. Agée de 24 ans, c'est la fille unique d'une famille nombreuse de marins du coin. Son père et certains de ses frères sont descendus au Bras de Fer pour dire à Dirikum d'employer Taffa. Ils l'ont averti qu'ils le tueraient si elle venait à être blessée ou renvoyée. Elle travaille à la taverne depuis lors. Elle est dénuée de toute compétence particulière et se montre fainéante. Elle jouit d'une certaine popularité auprès des marins qui viennent au bar, et passe le plus clair de son temps à discuter avec eux.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	10	10	12	11	14	17
Points de Vie : 10				Armure : Aucune.		
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Coup de poing		49 %		1D3+1		-
Compétences : Canotage 6 %, Persuader 31 %.						
Langues : Commune (Témérique) - / 60 %.						

Parents de Taffa

Ces garçons de forte carrure apparaîtront si Taffa voit ses heures de travail ou son salaire diminuer. Ils sont cinq et ont tous la même taille, la même corpulence, la même imagination. Pour leurs caractéristiques, utilisez les Marins Expérimentés du Digest des Cités Pourpres.

Les aventuriers devront déterminer s'ils souhaitent renvoyer qui que ce soit. Ces renvois causeront le ressentiment du reste du personnel. Personne ne regrettera vraiment Taffa, mais son licenciement créera des troubles auprès de sa famille.

Toutes les personnes présentes sont promptes à critiquer Dirikum pour ses mauvaises décisions, pour avoir acheté une bière de qualité inférieure, pour avoir réduit le budget consacré aux vivres, pour avoir vendu les installations de l'auberge, et pour avoir pratiqué de larges dégrèvements dans leurs salaires. Les aventuriers devraient

comprendre que l'état actuel du Bras est le fait de la mauvaise gestion de Dirikum et non d'un employé quelconque.

Pendant cette conversion tenue entre les aventuriers et le personnel, Presto soupire et se faufile hors de sa niche. Tompom exprime son étonnement que Dirikum n'ait pas emmené Presto avec lui. Malgré la laideur du chien, le personnel aime beaucoup l'animal, surtout Caram.

COMMENT FAIRE TOURNER LA TAVERNE

Il faudra une année au moins, ainsi qu'un investissement monétaire conséquent, pour remettre le Bras sur pied. De nombreuses réparations et une remise à neuf s'avèrent nécessaires, sans oublier les frais généraux. Si les aventuriers investissent prudemment, la taverne se met à réaliser un bon chiffre d'affaires.

GAGNER DE L'ARGENT EN DIRIGEANT UNE TAVERNE

Les niveaux ci-dessous indiquent le chiffre d'affaires mensuel réalisé par les aventuriers grâce à leur nouvelle entreprise.

LES AFFAIRES SONT MAUVAISES

C'est la situation dans laquelle le Bras se trouve lorsque les aventuriers en héritent. 10 clients en moyenne occupent la taverne à tout moment de la journée. Les frais généraux mensuels (vivres, bière, et salaires) s'élèvent à 2 692 LB. Le revenu mensuel (clients et invités) est de 1 942 LB. Le Bras enregistre une perte sèche de 750 LB par mois.

LES AFFAIRES SONT MEDIOCRES

20 clients en moyenne. Les frais généraux s'élèvent à 3 594 LB. Le revenu est de 3 844 LB. Le Bras réalise enfin un profit, mais celui-ci s'avère de 250 LB mensuels à peine.

LES AFFAIRES SONT BONNES

40 clients en moyenne. Les frais généraux s'élèvent à 5 287 LB. Le revenu est de 7 787 LB. Le Bras tourne bien et rapporte 2 500 LB par mois.

LES AFFAIRES SONT FLORISSANTES

60 clients en moyenne. Les frais généraux s'élèvent à 7 469 LB. Le revenu est de 11 719 LB. Le Bras fait un malheur et rapporte 4 250 LB par mois.

A l'arrivée des aventuriers, les affaires sont mauvaises (voir l'encadré). La situation laisse à désirer, quatre domaines ont particulièrement besoin d'être revus. Chacun d'eux fait passer la prospérité de la taverne au niveau supérieur (de Les Affaires Sont Mauvaises à Les Affaires Sont Médiocres, et ainsi de suite). Chaque changement met un mois environ pour prendre effet.

* La taverne a besoin d'être nettoyée. Les installations vendues par Dirikum doivent être remplacées, de même que la plupart des meubles encore présents. Le montant de ces dépenses s'élève à 20 000 LB

* La qualité des vivres nécessite une nette amélioration. Pour cela, il faut soit renvoyer les Horton, soit Persuader Horton Jr. de prendre une part active à la préparation des repas.

* La taverne a besoin d'animations musicales. Il faut donc engager un

musicien. Les aventuriers pourraient demander à Best d'accompagner ce dernier mais devront réussir un jet de Persuader pour vaincre les inhibitions provoquées par la timidité de la jeune femme. Si elle monte sur scène, elle entonne des chansons d'amour et de pertes en haute mer absolument déchirantes. Nul oeil ne reste sec dans la taverne et sa renommée commence à s'étendre.

Cela fait, le Bras pourra continuer à s'améliorer. Chaque fois qu'elle attire une moyenne de 5 nouveaux clients, la taverne réalise un profit additionnel égal à 500 LB. Lorsqu'elle est pleine, elle peut prendre en charge 75 clients, rapportant ainsi un bénéfice de 5 750 LB. En règle générale, utilisez la formule suivante pour calculer le profit réalisé en un mois : $3\ 750\text{ LB} + 1D4 \times 500\text{ LB}$.

LE RETOUR DU PIRATE

Six ans plus tôt, Maria de Tres Pistolas passa quelque temps dans les Jeunes Royaumes. Craignant pour leur sécurité financière, un petit nombre d'habitants se mirent à vendre certaines de leurs propriétés insulaires. Maria se trouvait à Menii lorsque le Bras de Fer fut mis en vente. Parlot Dirikum se chargea des négociations pour le compte de Maria et réalisa un joli profit personnel.

Maria quitta Menii au cours de la semaine. Elle laissa des instructions à Dirikum lui intimant de diriger la taverne pour elle. Elle lui remit de l'argent pour payer les salaires et les dépenses, les profits devant être déposés sur un compte souscrit au Temple de Goldar. Elle lui promit de lui rendre visite de temps à autre, mais Dirikum ne la revit jamais.

Actuellement, elle est impliquée dans une équipée lui permettant de regagner les Jeunes Royaumes par intermittence. Sa réaction, lorsqu'elle découvre la taverne dans un état bien pire que celui dans lequel elle l'avait laissé, est relatée dans la section des Evénements ci-après.

Maria et son vaisseau apparaissent dans la campagne nommée Le Pirate des Mondes. Sa présence en ces lieux pourra intervenir après ladite campagne ou avant, pendant la période intermédiaire qui sépare la mort de son amant Ferez de l'enlèvement des Tenatir fomenté par la Reine Pollidemia. Si les aventuriers ont terminé cette campagne, ils se sont probablement liés d'amitié avec Maria, rendant ainsi le problème de l'appartenance de la taverne un rien plus savoureux.

Les maîtres de jeu n'ont pas besoin du livre Le Pirate des Mondes pour présenter Maria dans le présent scénario. Considérez-la comme un marin étranger tel qu'il est coutume d'en croiser dans les ports cosmopolites des Cités Pourpres.

LA VENGEANCE DU REQUIN

Si Forten Le Grosh n'a pu récupérer l'argent que Parlot Dirikum lui devait, il a néanmoins obtenu la satisfaction de tuer le misérable. Le Grosh prévoit maintenant d'exiger le reste de son argent auprès des aventuriers. Lors des douze mois suivants, le Grosh se rendra quatre fois à Menii. Il met chacune d'elle à profit pour se venger des propriétaires du Bras de Fer. Ces assauts se font de plus en plus sérieux comme le sorcier se fait de plus en plus déterminé à provoquer la ruine des aventuriers. Ces attaques sont décrites dans la section Evénements ci-après.

Le Grosh est un aristocrate de Dharijor portant une moustache aussi fine qu'une mine de crayon et des cheveux noirs et huilés. A Menii, il descend dans les meilleures auberges ou loge chez les marchands ralliés à sa cause. Il est constamment assisté par son valet de chambre, Dedmon.

María de Tres Pistolas

María de Tres Pistolas est une femme aux cheveux noirs qui s'habille de rouge. Il s'agit d'un pirate interplanétaire, un capitaine au long cours à la tête d'un équipage écumant les différents plans du multivers. Le vaisseau de María s'appelle le *Pirate des Mondes*. Il peut voler et est armé d'un canon laser et de canons à acide.

Dans les Jeunes Royaumes, María garde le *Pirate des Mondes* en mer afin de ne pas attirer l'attention lorsqu'elle s'approche des ports.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	16	10	15	18	20	21

Points de Vie : 16

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Revolver	97 %	2D6+2	-
Dague démon	88 %	1D4+2+5D6	94 %
Dague lancée	92 %	1D4+2+5D6	-

Compétences Choisies : Embuscade 67 %, Grimper 98 %, Eviter 92 %, Premiers Soins 76 %, Sauter 93 %, Mémoriser 85 %, Déplacement Silencieux 95 %, Persuader 90 %, Chercher 87 %, Voir 91 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 65 %, Faire/Défaire des Noeuds 92 %, Culbuter 88 %.

Langues : Commune aux Jeunes Royaumes 72 % / 97 %.

Objets Personnels : Un champ d'énergie haute technologie. Activé, il procure un champ de force pratiquement impénétrable. María ne peut combattre avec efficacité lorsqu'elle se trouve en son sein, mais elle peut s'en servir afin de procéder à une retraite tactique. Cet appareil ne dispose que d'un nombre de charges d'énergie limité dont le nombre est à présent peu élevé. Il reste 20 minutes d'énergie environ. Ce champ protège María contre les agressions physiques, l'électricité, les liquides, la chaleur, etc. à raison d'un maximum de 30 points pour chaque attaque individuelle.

Les trois revolvers plaqués nickel de María constituent des armes aussi rapides que meurtrières. Il s'agit de six-coups capables de tirer deux fois par round sur une portée de base de 18 mètres. María peut tirer des deux mains avec précision ou effectuer un tir de barrage avec un pistolet, ce qui lui permet de tirer les six cartouches en un seul round. Lors d'un tir de barrage, sa compétence au tir est réduite de moitié, mais elle peut toucher six cibles si celles-ci se trouvent dans une zone large de trois mètres. Il faut deux rounds pour recharger l'une de ces armes, et María possède un grand stock de munitions à bord de son navire. En plus des dégâts qu'elles produisent, les balles de métal peuvent traverser (ignorer) les 10 premiers points d'armure qu'elles rencontrent.

Démons : María possède une dague démon capable d'infliger 5D6 points de dégâts supplémentaires. Si cette arme est lancée, elle regagne la main de María par téléportation juste après avoir touché la cible.

CON	POU
34	14

EVENEMENTS

Les événements relatés ci-après tracent les grandes lignes des douze premiers mois passés par les aventuriers en tant que propriétaires de taverne. Ils offrent également une source d'inspiration au maître de jeu désireux de provoquer des événements similaires. Introduisez-les lors des périodes de repos des aventuriers séparant d'autres scénarios.

LE PREMIER MOIS

UN VISITEUR BIEN ELEVE

Le jour où les aventuriers gagnent la taverne, un homme grand et habillé d'un vêtement noir tiré à quatre épingles fait son apparition. Il s'agit de Dedmon, le valet de chambre de Le Grosh. Il est courtois et déférent. Il demande à parler aux propriétaires, et émet la requête de les voir payer la dette contractée auprès de son employeur, le Baron Le Grosh. Le montant de l'emprunt s'élève à 140 000 LB. Si les aventuriers se montrent peu disposés à payer, il hoche la tête et promet de transmettre ce message. Il ajoute que le Baron quittera les Cités Pourpres le lendemain, mais qu'il les contactera bientôt.

Dedmon

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

Points de Vie : 14

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton	35%	1D6+1D6	63 %

Compétences : Eloquence 73 %, Persuader 54 %.

Langues : Commune 70 % / 70 %.

LE SORT DE DIRKUM

Le matin suivant, une boîte est découverte sur le seuil de la taverne. Presto la gratte quelque peu puis pousse un hurlement misérable. La boîte contient la tête de Parlot Dirkum. Les mots REMBOURSEZ-MOI sont gravés sur son front.

UNE INDISCRETION MENSUELLE

La suite de luxe est louée chaque dernier jour du mois. Ses occupants sont Farnham Sourcil-Sévère (un jeune et beau marchand), et Liara Cheveux-Clairs (une très belle noble). Liara est l'épouse d'un puissant seigneur des mers, lequel ignore tout de cette relation. Dirkum prévoyait de la faire chanter. Seule Rubis connaît le secret du couple.

LE DEUXIEME MOIS

PREMIERE VISITE DE MARIA

La première visite de María s'effectue en l'absence des aventuriers. A leur retour, Rubis leur raconte qu'une grande femme aux cheveux noirs est arrivée une nuit. Elle s'est mis à fixer l'endroit du regard puis à jurer à la pleine puissance de sa voix. Le chien s'est faulé hors de la pièce. La femme a exigé de parler à Dirkum et s'est montrée abasourdie lorsque Rubis lui a appris que le regretté Dirkum ne possédait plus le Bras de Fer. La femme a laissé un message aux nouveaux propriétaires leur indiquant qu'elle réclamait son bien, puis elle est partie.

LE TROISIEME MOIS

UNE RENCONTRE CLANDESTINE

Un soir, trois marchands font leur apparition et demandent à disposer du salon. Ils paient 100 LB pour obtenir ce privilège, en sus des boissons consommées. Une heure plus tard, ils sont rejoints par un homme portant la barbe et une grande cape noire. Un jet de Voir réussi par la personne qui lui sert à boire permet de remarquer des tatouages longs et minces, représentant le Signe du Chaos et ornant ses ongles. Les quatre hommes passent leur temps à discuter à voix basse. La réussite d'un jet d'Ecouter permet de surprendre les mots "écraser leur puissance", "flotte", "brouillard magique", et "Lassa". De temps en temps, ils consultent une carte des Cités Pourpres. Avant de partir, les marchands donnent une bourse contenant des gemmes à l'étranger.

Les marchands ont organisé un raid pan tangien contre la cité de Kariss. Ce complot porte ses fruits dans le dernier scénario de ce supplément, "Kariss en Feu". Si les aventuriers tentent de suivre le groupe, une demi-douzaine de gardes du corps les immobilise pendant que les marchands s'enfuient.

LE QUATRIEME MOIS

LES BRUTES PROFESSIONNELLES

Le Grosh regagne l'île et franchit une nouvelle étape dans sa campagne. Une nuit, après la fermeture, un gang de dockers à l'allure peu commode entre dans le Bras. Ces derniers se présentent en

affirmant avoir le même bienfaiteur que les aventuriers puis se mettent à saccager le mobilier. Ces hommes étant mal payés, ils fuiront s'ils rencontrent une résistance armée. Les dégâts s'élèvent à 100 LB.

Une semaine plus tard, les brutes reviennent avec des torches et de l'huile afin de mettre le feu à la taverne. Les aboiements de Presto réveillent tout le monde. S'ils sont bravés, ces hommes s'enfuient en courant.

Dockers

Ces hommes n'en veulent pas vraiment au Bras de Fer, ils ont juste été payés pour en harceler les occupants. Ils sont au nombre de six.

Pour leurs caractéristiques, utilisez les Marins Marchands du Digest des Cités Pourpres.

UNE MORT BOUILLANTE

Le cuisinier de la taverne perd la vie au cours d'un terrible "accident". Le Grosh conjure un élémentaire de l'eau d'apparaître dans l'un des chaudrons de la cuisine. Lorsqu'il commence à bouillir, il bondit hors du récipient, arrosant le cuisinier et introduisant de force une eau bouillante dans ses poumons. Le cuisinier meurt dans l'agonie.

Si le défunt cuisinier était Horton, le pauvre Horton Jr. est frappé de stupeur par l'événement. Les aventuriers devront recourir à toutes leurs compétences de Communication pour le garder comme cuisinier. S'ils réussissent, ses repas gagnent rapidement une réputation d'excellence lorsqu'il s'installe dans sa nouvelle fonction.



LE CINQUIEME MOIS

SECONDE VISITE DE MARIA

Maria revient un jour où les aventuriers sont présents. Ils la remarquent pour la première fois dans la salle commune où elle lutte avec le bras mécanique. Elle leur fait face et présente son titre de propriétaire du Bras de Fer. Son document semble tout aussi légal que celui des aventuriers, mais s'avère plus ancien. Comme il n'existe aucun document indiquant une vente de la taverne depuis l'émission du titre de Maria, le Bras appartient à cette dernière en vertu des lois des Cités Pourpres.

Presto aboie et gratte le sol de sa niche. Les documents contenus dans la boîte enfouie sous le parquet établissent clairement que Dirikum n'a jamais possédé le Bras. Pour garder la taverne, les aventuriers doivent négocier avec Maria. L'issue la plus probable serait que les aventuriers servent d'agents à Maria. Ils pourront garder la moitié des bénéfices mais devront déposer l'autre moitié sur le compte que Maria a ouvert auprès du temple. Elle accepte de vendre la taverne aux aventuriers si ceux-ci lui font une offre raisonnable. Le prix qu'elle demande est de 100 000 LB. Elle ignore tout de Le Grosh et de ses réclamations.

Si les aventuriers tentent de recourir à la violence pour régler cette affaire, Maria s'en va. Elle revient une heure plus tard en compagnie de l'équipage du Pirate des Mondes et expulse les squatters de sa taverne en faisant usage de la force.

LE SIXIEME MOIS

LES NORDISTES ALIENES

Une nuit, l'équipage d'un drakkar tarkeshite remplit la salle commune. Ses membres rient, plaisantent, crient, et boivent encore et encore. A l'heure de fermeture, ils se montrent peu disposés à partir et très enclins à se battre. Des récits traitant d'épopées héroïques pourront les calmer, surtout s'ils ont pour sujet les neiges nordiques et les canards des glaces. Si, au lieu de cela, une bagarre éclate, les dégâts se monteront à 900 LB.

LE SEPTIEME MOIS

K.O.

Une nuit, un mercenaire de forte carrure passe le plus clair de la soirée à lutter contre le bras mécanique et à perdre. Finalement, ivre et furieux, il lève sa lourde masse dans l'intention d'écraser l'appareil. Il n'en a pas le temps : le bras lui décoche un direct au menton qui met l'homme K.O.

LE HUITIEME MOIS

LES DEMONS BONDISSANTS

Le Grosh fait son retour. Une nuit où des musiciens jouent dans la taverne, le sorcier invoque une horde de démons de l'espèce korannallinzta puis les envoie au Bras. Les démons se mettent à sautiller au rythme de la musique, mais lorsque celle-ci prend fin, ils sont pris de frénésie et attaquent invités et membres du personnel. Les démons ne cessent de couiner "Remboursez-Moi !". Tout démon

bondissant à portée du bras luttant est brutalement écrasé par le poing blindé.

Les clients fuient et le Bras de Fer reste désert durant quelque temps pour être hanté par des démons. Les aventuriers doivent organiser une campagne de publicité tout en faisant bon usage de leur compétence d'Eloquence pour rassurer les clients et les ramener à la taverne.

Espèce Korannallinzta

VC : 136

Ce démon est un petit humanoïde difforme. Il est souvent invoqué au sein d'une horde. Il adore danser et se met à bondir et rebondir dès qu'il entend de la musique. C'est un acrobate aux compétences spectaculaires en ce domaine. Souvent, un exploit particulièrement extraordinaire se termine par la destruction du démon, un bond frénétique le faisant passer par la fenêtre ou atterrir dans l'âtre.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2D8	2D8	1D8	1D8	3D8	5D8	1D8

Pouvoirs : Oeil x2, Main x2 (1D3 points de dégâts), Horde (1D100/2 démons apparaissent), Jambes (20 mètres par round), Compétences (voir ci-après).

Compétences : Danser 10D10 %, Coup de Poing (x2) 3D10 %, Compétence de Manipulation au choix (x2) 3D10 %, Chercher 2D10 %, Voir 2D10 %.

LE NEUVIEME MOIS

LE PROBLEME DE CARAM

Caram se met à traîner avec un gang des rues du coin. Best est horrifiée et demande aux aventuriers d'en toucher un mot au jeune garçon. Caram s'avère maussade et peu communicatif.

LE DIXIEME MOIS

LES PROBLEMES DE CARAM

Une nuit, le bras est cambriolé. Des voleurs s'introduisent au rez-de-chaussée. Presto n'aboie pas à leur rencontre. Ils volent des vivres et de l'alcool, et lacèrent la toile placée derrière le bar. Il n'existe aucun signe d'effraction. En outre, la porte de derrière est retrouvée déverrouillée. Les malfaiteurs sont les jeunes du gang des rues. Ils ont exigé de Caram qu'il leur laisse la porte ouverte s'il désirait rester dans leur gang. Il se sent coupable.

Les aventuriers pourront souhaiter prendre la situation en main. La meilleure approche consiste à raconter leurs propres exploits afin d'inspirer Caram. Les agissements d'un gang des rues paraissent bien petits en comparaison des récits d'ennemis mortels et de combats épiques. S'ils réussissent un jet de Persuader, Caram se met à les suivre un peu partout et à leur demander des cours d'escrime.

LE ONZIEME MOIS

LE DERNIER AVERTISSEMENT

Les aventuriers reçoivent une lettre. Elle leur est remise par un capitaine en provenance de Dharijor, où il commerçait. A la mention du nom du pays où il fut si longtemps réduit en esclavage, Tompom se renfrogne et casse l'anse d'une chope en métal sans s'en rendre compte. Rubis le tranquillise.

La lettre dit :

Ceci est mon dernier avertissement. Si vous ne me versez pas la somme qui m'est due, je la réclamerai à vos héritiers.

F.L.G.

LE SEIGNEUR DES MERS OUTRAGE

Le dernier jour du mois, Farnham Sourcil-Sévère et Liara Cheveux-Clairs se trouvent dans la chambre du haut lorsqu'un seigneur des mers entre précipitamment dans la taverne, agitant une hache des mers et grondant : "Où sont-ils ?" Il s'agit de Hari Regard-Froid, le mari de Liara. Si les aventuriers n'interviennent pas, un homicide multiple est commis. En cas de morts (Hari compris), la garde municipale engage des poursuites pour meurtre. La taverne acquiert une réputation macabre, et les aventuriers risquent une inculpation des plus sérieuses.

S'il est averti à temps, le lâche Farnham abandonne Liara et s'enfuit par la fenêtre. Il glisse et se brise la cheville dans l'allée située en contrebas. Leur liaison s'arrête là.

Hari Regard Froid

Utilisez les caractéristiques du Seigneur des Mers Sanguinaire du Digest des Cités Pourpres.

LE DOUZIEME MOIS

LE RETOUR DU VISITEUR BIEN ELEVE

Forten Le Grosh regagne les Cités Pourpres. Il envoie son serviteur Dedmon au Bras de Fer afin de donner une dernière chance aux aventuriers. Dedmon s'exprime avec autant de grâce et de courtoisie que lors de sa première visite.

Il fait observer que si les 140 000 LB restent à payer, son employé a généreusement décidé de n'y ajouter aucun intérêt. Il exige un remboursement immédiat.

LA GRANDE EPREUVE DE FORCE

La situation devient critique entre Forten Le Grosh et les aventuriers. Ces derniers ont reçu plusieurs avertissements et pourront avoir pris des mesures pour contrer le créancier cupide. Ils pourront avoir fait surveiller les vaisseaux en provenance de Dharijor puis intercepter et arrêter Le Grosh sur les docks.

Sinon, ils pourront suivre Dedmon jusqu'à l'auberge où Le Grosh est descendu. S'ils ne font aucune de ces choses, l'affrontement final se déroule au Bras de Fer.

La première année passée en qualité de gérants d'auberge touche à sa fin. Avec un peu de chance, le Bras de Fer a subi une large transformation. La salle commune est pleine, et de nombreux clients se tiennent près de l'âtre pour se réchauffer par cette nuit froide. L'une des personnes présentes est Maria, mais elle porte un déguisement. Elle est venue incognito afin de s'assurer de ne pas avoir commis d'erreur en engageant les aventuriers.

Le chien se met à aboyer vivement. Soudain, les portes de derrière et de devant s'ouvrent violemment et des hommes en armes se précipitent dans la taverne. Ils sont au nombre de vingt et menés par Forten Le Grosh.

Celui-ci est accompagné de deux monstruosité démoniaques. Les

soldats se mettent à attaquer les clients, le personnel, et le mobilier. La scène dégénère rapidement en bagarre générale. Tompom devient fou furieux et se met à tailler les envahisseurs en pièces. Maria révèle sa véritable identité et fait feu à l'aide de ses revolvers. Le combat et la présence des démons affolent le bras luttteur qui s'arrache à la table. Une fois libre, il sautille dans la pièce sur sa main, frappant les gens de son bloc de bois au fur et à mesure de sa progression.

Le combat peut être interrompu par la garde municipale à tout moment, au choix du maître de jeu. Si les autorités interviennent, les aventuriers et Maria pourront leur expliquer la situation.

Le Grosh et ses suivants sont arrêtés avant d'être exécutés pour leurs crimes. Cette fois, les dégâts s'élèvent à 4 300 LB, mais le harcèlement soutenu prend fin. Dedmon se présente le jour suivant, à la recherche d'un travail. Ses références sont excellentes.

Forten le Grosh

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	17	19	13	13

Points de Vie : 18

Armure : Demi-plaques (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large démon	69 %	1D8+1+4D6	48 %
Targe	13 %	1D6+1D6	65 %

Compétences : Marchander 76 %, Connaissance des Drogues 85 %, Mémoriser 63 %, Connaissance des Plantes 73 %, Chevaucher 52 %

Langues : Commun 65 %/ 85 %, Haut Melnibonéen 47 %/ 49 %, Bas Melnibonéen 57 %, 59 %, Mabden 36 %/ 42 %

Compétence en Invocation : 52 %

Invocations : Elémentaires de l'eau et de la terre, espèce de démons ratchangetttt, korannallintza, faalgurtz et agglefrapp.

K'II

Espèce : Ratchangett	VC : 51		
CON	TAI	INT	POU
30	2	5	12

Pouvoirs : Arme (+3D6 points de dégâts).

Les Fiers à Bras de Le Grosh

Le Grosh emmène 20 gardes du corps avec lui.

Pour leurs caractéristiques, utilisez les Gardes des Marchands du Digest des Cités Pourpres.

Y'sh'nkk

Ce démon au regard lascif est de forme humanoïde. Sa peau est semblable à de l'écorce et recouverte d'épines longues de 15 cm. Ses yeux sont jaunes.

Il se déplace dans la salle commune en se frottant contre les gens. Il aime engendrer la douleur au point de préférer ne pas tuer. Pour lui, la mort met fin aux souffrances.

Espèce : Faalgurtz **VC :** 178

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	20	19	28	17	16

Points de Vie : 27

Armure : Peau d'écorce (8 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Caresse	80 %	1D4+spécial	-
Coup de bras	64 %	1D8+1D6+spécial	32 %
Etreinte	48 %	2D8+spécial	-

Spécial : Une démangeaison terrible est provoquée par les épines. Les blessures causent des souffrances atroces aux victimes. La DEX est réduite de 4 points pendant 1D3 jours.

Pouvoirs : Armure, Main x2, Oeil x2, Jambes (30 mètres par round), Compétences, Epines (1D8 points de dégâts).

Compétences : Voir 70 %, Connaissance des Souffrances 66 %.

Giff'mm

Ce démon flasque est large, petit, et doté de grandes mains noueuses. Son visage s'étale au sommet de sa tête et sa langue est longue et agitée. Il s'en tient à la destruction du mobilier qu'il réalise à l'aide de coups puissants.

Espèce : Agglefrapp **VC :** 84

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
35	25	10	7	11	8

Points de Vie : 25 **Armure :** Aucune.

Bonus aux Dégâts : +2D6/+2D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de poing x2	40 %	1D3+BD	-

Pouvoirs : Oeil x2, Poing x2, Jambes (10 mètres par round).

Compétences : Voir 20%.



LES SOEURS DU CHAOS

Des milliers de marchands commercent et négocient dans les Cités Pourpres, mais peu d'entre eux se révèlent aussi étranges que la Communauté des Soeurs, une organisation recluse et basée à Menii. Les Soeurs sont renommées pour leur piètre sens des affaires. Elles s'arrangent toujours pour acheter des denrées à des prix supérieurs à la tendance du marché, et pour les exporter vers d'autres pays à des prix inférieurs à cette même tendance. Peu de gens comprennent que le mode d'exportation observé par les Soeurs dissimule peut-être des motifs tout autres. Pour se révolter contre la Loi, il faut disposer d'un bon stock d'armes bon marché, et les Soeurs sont prêtes à payer la facture.

LA COMMUNAUTE DES SOEURS DU CHAOS

Les Soeurs du Chaos représentent les seuls opposants de ce scénario. Pourtant, si tout se passe bien, elles n'en viendront jamais à se battre avec les aventuriers. Les Soeurs figurent des exilées de Pan Tang et des adoratrices de Dame Eequor du Chaos. Elles ont des chapitres à Menii, à Cadsandria, à Gromoorva, à Vieil Hrolmar, et dans la Cité de la Côte Jaune. Chacun de ces chapitres comporte une douzaine de membres. Leur chef, Eldara, est une femme-démon. Ce scénario concerne le chapitre de Menii. Les Soeurs dirigeantes de Menii se nomment Irna, Vélou, et Aileen.

ELDARA

Eldara dirige la Communauté, mais pour l'instant, elle est en proie à un sommeil semblable à la mort. Elle a gardé la silhouette élancée de sa jeunesse, mais ses longs cheveux sont à présent blancs comme neige. Ses yeux aux pupilles blanches ont perdu leur puissance et leur caractère perçant d'antan. Aujourd'hui, ils sont dépourvus de toute leur de vie ou d'intelligence.

Fille d'un sorcier et de sa concubine infernale, Eldara est née en Pan Tang. L'union de ses parents n'aurait pas dû s'avérer fertile. Peu après sa naissance, elle fut faite prisonnière et se languit, des décennies durant, au sein d'une cellule d'exhibition sise dans le palais du Théocrate.

La première fois qu'elle porta le regard sur son ravisseur Jagreen Lern, Eldara avait les pupilles complètement dilatées, exposant ainsi les profondeurs du Million de Sphères dans chaque oeil. En fixant ces yeux démoniaques et sinistres, Jagreen Lern comprit qu'Eldara pouvait uniquement percevoir la vérité. Une puissance démoniaque impressionnante. En comparaisant avec l'enfant hybride, le Théocrate paraissait un ravisseur sans grande envergure. Pourtant, cette capacité d'Eldara avait fort peu d'utilité, si ce n'est de mettre le Théocrate mal à l'aise. Elle était tout au plus considérée comme une curiosité, une créature mi-humaine, mi-démon bonne pour être mise en cage et contemplée avec un contentement cruel.

L'enfant démon profita du mystérieux incendie qui ravagea le Temple Palais du Chaos pour s'échapper. Sans éducation aucune, mais parée d'une intelligence inhumaine, Eldara était déterminée à se venger

d'une façon ou d'une autre. Elle quitta l'île et reçut l'enseignement de sorciers indépendants. Etant fortement liée aux Jeunes Royaumes par son sang humain, tout en restant ouverte aux possibilités du Million de Sphères par son côté démoniaque, Eldara finit par surpasser leur talent.

Emplie d'une puissance nouvelle, Elle regagna Pan Tang en secret et fonda une communauté, les Soeurs du Chaos. La plupart de ses adeptes se laissaient entraîner par le charisme et l'évidente puissance d'Eldara. Dès l'instant où Jagreen Lern prit connaissance de l'existence du culte, les membres en furent pourchassés et tués. Eldara et sa cabale s'enfuirent.

Femme Démon		Eldara Unique	VC : Inconnue			
Ces caractéristiques représentent Eldara revenue à la vie. Avant cela, elle est plongée dans le coma et ne dispose donc d'aucune compétence effective.						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	15	10	19	40	14	26
Points de Vie : 15						
Armure : 30 points Peau Démoniaque						
Arme	Attaque		Dégâts	Parade		
Dague	47 %		1D4+2	54 %		
Compétences : Dissimuler 83 %, Crédit 71 %, Eviter 91 %, Se cacher 68 %, Déplacement Silencieux 77 %, Persuader 88 %, Connaissance des Plantes 97 %, Voir 92 %.						
Langues : Commune 75 % / 95 %, Bas Melnibonéen 70 % / 85 %, Haut Melnibonéen 60 % / 75 %, Mabden 45 % / 15 %.						
Compétence en Invocation : 93%.						
Invocations : Tous les élémentaires. Dame Eequor. Démons des espèces Vark, Solad, Férang, Infless, et divers autres.						
Pouvoirs : Vision de Vérité, Contrôle des Emotions (Adulation Stupide VIR 4D6)						
VISION DE VERITE : Pour utiliser ce pouvoir, le démon doit vaincre le POU de la cible sur la Table de Résistance. Si cette attaque échoue, la cible n'est pas affectée. Si l'attaque de POU est réussie, le démon peut user de la compétence Voir pour lire l'esprit et l'âme de la cible et y déceler tout renseignement exact concernant la cible. Chaque lecture nécessite un jet de Voir. Ce pouvoir est différent de Télépathie, car le démon peut percevoir des vérités auxquelles la cible refuse de croire ou dont elle est inconsciente.						

L'éviction des femmes ne mit pourtant pas un terme aux activités du Théocrate. Il donna ordre aux Evêques de son Eglise d'éliminer la femme-démon. Leur stratégie consistait à inverser le sort Eveil du Chaos. Des années durant ils élaborèrent le sort Réprimer le Chaos,

puis ils le jetèrent à distance sur Eldara. Cela coupa les liens qu'elle entretenait avec le Million de Sphères, l'enveloppant d'une aura terne d'énergie neutre qui l'affaiblit et la rendit malade jusqu'à la faire sombrer dans le coma. Au bout du compte, elle décédera.

IRNA

Irna est une femme de petite taille dépassant tout juste les 1m20. Ses cheveux noirs sont coupés à ras. Son corps est en pleine forme et ses muscles bien décuplés. Les traits de son visage s'avèrent anguleux et dénués de toute expression. Elle a peur de révéler son manque de confiance et de connaissance et garde en conséquence un visage impavide.

Irna						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	20	8	11	17	19	13
Points de Vie : 19						
Armure : 15 points demi-plaques démon.						
Arme	Attaque	Dégâts	Parade			
Cimeterre démon	82 %	1D8+1+1D6	91 %			
Dague	50 %	1D4+2	63 %			
Arc	74 %	1D8+1	-			
Compétences : Embuscade 75 %, Crédit 58 %, Eviter 41 %, Ecouter 45 %, Déplacement Silencieux 56 %, Connaissance des Plantes 66 %, Persuader 44 %, Chercher 72 %, Voir 55 %, Nager 36 %.						
Langues : Commune 75 % / 85 %, Haut Melnibonéen 30 % / 25 %, Mabden 40 % / 65 %.						
Démons						
CIMETERRE DEMON (Espèce Infless)						
CON	TAI	INT	POU			
73	2	5	15			
ARMURE DEMON (Espèce Férang)						
CON	TAI	INT	POU			
27	8	12	13			
Elémentaires : Deux élémentaires du feu, liés à des bracelets de bronze et occupant un bras chacun.						

Irna a quitté Pan Tang dans le même navire qu'Eldara et reste la dernière des Soeurs initiales. Elle ne dispose d'aucun ami parmi les rangs actuels. Elle est beaucoup plus âgée qu'elle ne paraît. Elle allonge sa vie et conserve une jeunesse apparente et anormale en recourant à une drogue particulière. Elle fut la plus jeune des Soeurs et incarne à présent la plus vieille d'entre elles. Elle prétend que les forces dont elle bénéficie confèrent également son immortalité à Eldara, mais seul un très petit nombre de ses adeptes la croit. Le rôle de dirigeante dont jouit Irna lui revient en raison de son ancienneté, de sa compétence au cimeterre, et du fait de posséder un démon nommé Aard. Irna se languit de pouvoir ramener Eldara à la vie, car elle se sent perdre pied. Malgré tout, Irna est respectée, et crainte, par les autres Soeurs de Menii. Irna se confie rarement à ces dernières, préférant guider le culte de son propre chef. Elle se livre pourtant à des confidences auprès de Vélou, mais celles-ci sont à caractère administratif uniquement.

Le démon Aard sert tout à la fois de protecteur et de confident à Irna. Il est diaboliquement jaloux de tous les hommes approchant sa

maîtresse et s'est jusque là débrouillé pour tuer tous ses amants. Au début, cela perturbait Irna, mais tel n'est plus le cas à présent. Lorsque le démon se bat, Irna le regarde avec joie et délectation, rejetant souvent la tête en arrière pour pousser un grand rire lascif tandis qu'Aard massacre sa victime. Si le démon venait à être tué, Irna entrerait dans une rage meurtrière.

AARD

Eldara a invoqué Aard pour l'offrir à Irna. Il est lié à un pendentif du Chaos en argent qu'elle porte autour du cou. Aard considère Irna comme étant l'escrimeuse la plus accomplie de la Communauté. La compétence au maniement des armes est la seule chose qu'il respecte.

Aard mesure 2m13 et n'a que la peau sur les os. Celle-ci est grise, piquetée de plaques sombres et semblables à des taches. Des milliers de trous minuscules percent la partie supérieure de ses bras, sa poitrine, son abdomen, et ses cuisses. Sa tête s'avère anormalement allongée et les traits à apparence humaine de son visage sont déformés et étirés. Il sourit souvent, montrant des dents plates, grandes, et espacées à la façon de pierres tombales. Son haleine se faufile entre ses dents pour émettre une odeur de charnier fétide. Il porte un drap de lin sale pour seul vêtement. Un cimenterre long et lourd est passé dans un fourreau suspendu dans son dos. Le bras gauche du démon se termine par un disque plat et large de plusieurs centimètres. Un dessin tourbillonnant et concentrique est gravé dans la partie visible du disque.

Au combat, des vers ressemblant à des asticots sortent des perforations ornant la peau d'Aard. Les vers pâles rampent les uns sur les autres, se chevauchant jusqu'à former l'armure démon protégeant Aard. La couche des vers se forme en un round. En général, les armes frappent la couche des vers pour en trancher quelques-uns, lesquels giclent sur les combattants les plus proches. Les vers procurent dix points d'armure démon à Aard.

Aard						
Guerrier Démon		Espèce : Vark			VC : 205	
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
27	22	14	16	16	20	9
Points de Vie : 24						
Armure : 10 points dus à la couche de vers.						
Bonus aux Dégâts : +2D6/+2D4						
Arme	Attaque	Dégâts	Parade			
Grand Cimeterre	98 %	1D10+1+2D6	93 %			
Dard	50 %	2D6 pénétration	-			
+ 2D6 virulence						
Pouvoirs : Armure (10 points), Bras x2, Attributs, Bouclier d'Insectes (45 points) Jambe x2, Main x1, Traits Humains, Compétences, Dard.						
Compétences : Ecouter 48 %, Déplacement Silencieux 66 %, Connaissance des Poisons 43 %, Nager 31 %.						

Son arme secondaire se dissimule dans le disque de son bras gauche. Le dessin gravé s'avère en réalité une succession de feuilles disposées en iris. Celles-ci se rétractent pour laisser la place à un dard métallique, pointu, mince, semblable à un fouet, et mesurant 15 cm de long. Aard projette le dard en avant juste après avoir asséné des coups d'épée. Il espère ainsi introduire l'arme dans les fentes de l'armure de son adversaire. Le dard fait 2D6 points de dégâts de

pénétration, et son venin a une VIR égale à 2D6. Il faut un round à Aard pour agrandir son dard.

Sa dernière arme est de type défensif. Les milliers de vers qui se tordent sur son corps peuvent immédiatement se transformer en un nuage composé de mouches géantes. Ces dernières s'assemblent en un essaim bruyant pour former un Bouclier d'Insectes de 45 points.

VELOU

Vélu est une recrue lormyrienne. Elle a rejoint le culte six ans plus tôt environ. C'est une femme massive, bien en chair, et mesurant près de 1m80. Ses cheveux sont sales, châtain clair, et très frisés ; elle les noue en arrière de son visage, lequel se fend habituellement d'un sourire oblique. Ses lèvres sont teintées de violet.

Vélu a des yeux avides, aussi inspecte-t-elle les aventuriers sous tous les angles. Elle a soif de sensations fortes et d'expériences nouvelles, et se sert de la Communauté pour poursuivre ces objectifs.

Vélu tient le rôle de commandant en second d'Irna. Elle n'est jamais à l'origine des décisions politiques, se contentant d'appliquer les instructions d'Irna. Lorsque cette dernière s'absente, Vélu dirige la Communauté.

Si Vélu venait à goûter au pouvoir dans toute sa splendeur, elle pourrait bien découvrir qu'elle en aime la saveur. En attendant, c'est un lieutenant fidèle.

D'ordinaire, Vélu porte une armure de demi-plaques brillante et argentée. La chair sise sous les plaques d'armure est noircie et décolorée. En effet, des milliers de tatouages minuscules, de couleur noire, et représentant le Signe du Chaos à huit flèches ornent sa peau. Vélu s'enduit le reste du corps d'un maquillage corporel de couleur chair. Sous le maquillage, des milliers de tatouages identiques aux précédents la recouvrent de la tête aux pieds. Ces tatouages constituent sa seconde couche d'armure démon.

Velou						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	9	15	10	13	14	13

Points de Vie : 12

Armure : Demi-plaques démon (15 points), plus tatouages démoniaques (8 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre démon	68 %	1D8+1+2D6	67 %
Dague	59 %	1D4+2+1D6	43 %

Compétences : Embuscade 61 %, Crédit 33 %, Éviter 57 %, Ecouter 54 %, Connaissance des Plantes 25 %, Persuader 31 %, Voir 47 %, Goûter 56 %.

Langues : Commune 50 % / 80 %

Démons :

CIMETERRE DEMON (Espèce Infless)

CON	INT	TAI	POU
63	2	2	12

ARMURE DEMON (Espèce Breed)

CON	INT	TAI	POU
18	15	10	13

AILEEN

Aileen est la fille cadette d'un riche marchand des environs. Elle n'héritera jamais de la puissance de sa famille, celle-ci échéant à l'un de ses frères aînés. Aileen s'est frayé son propre chemin au sein de la Communauté. Dotée d'une intelligence naturelle, elle s'est mise à étudier les formules d'Eldara. Elle incarne le sorcier le plus accompli de toute la Communauté. En secret, Aileen craint le réveil d'Eldara, car elle perdrait de fait sa position de Soeur la plus puissante de l'ordre. Elle n'a pas fait savoir qu'elle avait perdu le volume contenant le rituel nécessaire à la réalisation de la Potion de Mortalité, la seule et unique façon de tirer Eldara de son coma.

Aileen						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	17	10	16	19	10	14

Points de Vie : 17

Armure : Demi-plaques démon (15 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre démon	63%	1D8+1+2D6	54 %

Compétences : Connaissance des Plantes 51%.

Langues : Commune 90% / 90%, Haut Melnibonéen 45% / 30%.

Compétence en Invocation : 42%.

Invocations : Élémentaires du feu. Démons des espèces Férag et Infless.

Démons :

CIMETERRE DEMON (Espèce Infless)

CON	TAI	INT	POU
57	2	6	16

ARMURE DEMON (Espèce Férag)

CON	TAI	INT	POU
31	10	17	15

LES SOEURS DE MENII

Toutes les Soeurs aiment les subterfuges, la tromperie, et la confusion. Elles sont armées de cimenterres démon et portent une armure de demi-plaques démoniaque. Ces femmes ne craignent aucunement le combat, mais leur effectif est limité. Si l'une d'elles risque de mourir au combat, elles se replient.

Soeurs de Menii								
	Penta	Dru	Itsna	Xai	Jenna	Roxi	Lei	Séline
FOR	13	13	9	10	11	9	16	15
CON	11	12	13	9	12	14	12	10
TAI	13	9	8	15	10	8	12	10
INT	10	11	12	9	11	15	10	13
POU	7	9	16	13	12	12	18	13
DEX	13	10	9	14	11	13	9	12
PV	12	12	12	12	12	13	12	10
BD	1D6	-	-	1D6	-	1D6	1D6	-

Armure : Demi-plaques démon (15 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre démon	60 %	1D8+1+1D6+BD	50 %
Dague	50 %	1D4+2+BD	40 %

Compétences : Déplacement Silencieux 30 %, Persuader 25 %, Connaissance des Poisons 20 %, Voir 35 %.

Langues : Commune 30 % / 60 %.

Démons :

CIMETERRES DEMON (Espèce Infless)

CON	TAI	INT	POU
50	2	4	13

ARMURES DEMON (Espèce Férang)

CON	TAI	INT	POU
25	12	9	13

DEMONS DE LA COMMUNAUTE

Chaque membre de la Communauté des Soeurs de Menii possède deux démons, un dans chacune des espèces suivantes:

Infless **VC: 46**

L'espèce démoniaque des Infless est généralement liée aux armes. Grâce à sa CON élevée, elle est parfaite pour briser les lames ennemies. Lorsqu'il n'est pas lié, un démon infless ressemble à un amas de ligaments et de nerfs métallique.

CON	TAI	INT	POU
10D8	2	1D8	3D8

Pouvoirs : Arme (+1D6 points de dégâts)

Ferang **VC : 57**

L'espèce des Féraings se lie à des armures noires et brillantes. Des points lumineux blancs et étincelants s'allument et s'éteignent, scintillant dans les tréfonds du blindage de l'armure. Ils clignent et se tortillent au rythme du souffle et des battements de coeur du porteur.

Si ce dernier est tué, l'armure est déliée. Le féraing se manifeste brièvement sous l'apparence d'un nuage d'étincelles, lequel a la couleur du rubis et la forme d'un chat. Ensuite, le démon porte une attaque contre l'assaillant de la Soeur (attaque 55 %, dégâts 2D6), et fuit les Jeunes Royaumes.

CON	TAI	INT	POU
5D8	2D8	2D8	3D8

Pouvoirs : Armure (15 points).

LE MARCHAND

Ce scénario est lancé par le partenaire commercial des Soeurs pour les Cités Pourpres. Lorje, un marchand vivant avec difficulté, engage les aventuriers afin qu'ils l'aident à obtenir les ingrédients nécessaires à la préparation de la seule potion pouvant réveiller Eldara. Il espère rompre le contrôle auquel le soumettent les Soeurs en leur vendant le breuvage.

LORJE

Lorje est un homme grand et mince dont la tête chauve se pare d'une petite frange de cheveux noir de jais. Ses membres et ses doigts sont longs et osseux. Ses yeux sont sombres et perçants, mais sa bouche



Lorje assis à son bureau

sourit avec aisance. Deux de ses dents de devant sont en or.

Lorje provient d'une famille modestement prospère, laquelle l'a dépêché auprès d'un des cartels commerciaux les plus importants de l'Ile. A cette époque, il était presque majeur, et son père décida de miser sur l'éducation et la perspicacité évidente de son fils. Ils purent acheter la demi-part d'un bateau. Lorje travailla longtemps et durement, et lorsqu'il atteignit ses 25 ans, sa famille possédait le vaisseau de commerce tout entier. Malheureusement, lors de son premier voyage effectué en la possession unique de Lorje, l'Aile des Mers se perdit corps et biens au cours d'une tempête. Lorje et sa famille étaient ruinés. La perte tua son père.

Lorje passa quelques années de disette à tenter de réunir un capital. Puis les Soeurs l'abordèrent et lui offrirent assez d'argent pour étendre sa flotte à trois vaisseaux, parés de leur équipage au grand complet. Cela paraissait une occasion en or, mais vu les interférences incessantes de ses mystérieuses partenaires, Lorje n'a fait que rentrer dans ses frais. Pourtant, ses vaisseaux restent rarement ancrés plus d'une semaine au port de l'Ile.

PRENDRE PARTI

Ce scénario suppose que les aventuriers prennent le parti de Lorje et lui servent d'agents tout au long de l'histoire. Cependant, il est possible qu'ils sympathisent avec les Soeurs. Dans ce cas, ils pourraient travailler pour la Communauté et aider les Soeurs à empêcher Lorje de racheter leur part de marché et, ce faisant, de les ruiner. De même, les aventuriers pourront commencer par prendre le parti de Lorje avant d'épouser la cause des Soeurs. Après tout, ces dernières travaillent activement à la perte du Théocrate, ce qui, du point de vue d'un habitant type des Jeunes Royaumes, n'est pas forcément indésirable.

Les Soeurs considèrent les ressources et les capacités de Lorje comme un excellent moyen de soutenir leurs objectifs politiques. Tous les voyages commerciaux financés par les Soeurs se doublent d'un motif sous-jacent. Semer les graines de la discorde en Vilmir, renforcer le Chaos affleurant la société d'Argimiliar, tout cela constitue le but ultime d'un voyage en mer commandité par les Soeurs. Au bout du compte, elles espèrent faire du Chaos une réalité et retourner cette réalité contre Pan Tang. Lentement, Lorje a pris conscience des desseins de la Communauté, et cette connaissance s'est frayée un chemin entre son esprit et ses entrailles, emplissant le marchand de peur et de regrets. A présent, il veut briser le pouvoir qu'elles exercent sur lui.

Le plan de Lorje consiste à racheter les affaires des Soeurs pour les ruiner. Selon les termes de leur accord, Lorje pourra se défaire de l'emprise des Soeurs s'il parvient à réunir une somme égale à leur investissement de départ. Ce pacte a été certifié par les Prêtres de Goldar, et Lorje peut compter sur les ressources du temple pour le faire appliquer.

Lorje a pris connaissance de la Potion de Mortalité, le breuvage capable de rétablir la conscience et la santé d'Eldara. S'il peut en confectionner une certaine quantité, il pourra la vendre aux Soeurs au prix approprié.

MENII

Nous supposons que les aventuriers se reposent quelques temps à Menii. La raison importe peu, mais il est probable qu'ils se retrouvent sans travail. Les aventuriers sans emploi fréquentent généralement les tavernes, et peut-être en possèdent-ils une si le maître du jeu utilise le scénario "Bras de Fer" comme toile de fond.

Les aventuriers sont assis dans l'un de ces bars quand un homme vêtu d'un costume de marin entre dans les lieux. Ses cheveux noirs et épais sont séparés par une cicatrice courant du front à la nuque. Son visage est sympathique, mais ses traits sont fermement dessinés. Il tire une dague d'aspect quelconque et un rouleau de parchemin de l'intérieur de son gilet. Déroulant le parchemin, il l'agrafe à un pilier avec la pointe de la dague et s'en va.

Le message est le suivant :

Marchand expérimenté recherche les services de guerriers compétents pour voyage au-delà du Vieil Océan. Contacter Lorje, à la Maison des Soeurs de Menii.

LA MAISON DES SOEURS

La Maison des Soeurs de Menii est sise dans l'Avenue Dab Sebev, dans le Rayon d'Arkyn, près du mur d'enceinte de la ville. Il s'agit d'une construction simple et à deux étages. Une enseigne en bois pend au-dessus de la porte d'entrée à double battant. Elle s'orne d'un "S" stylisé et placé au centre d'un carré constitué de clous dorés. Chacun des côtés du carré est paré de trois clous pour un total de huit. Un jet de Connaissance du Monde permet de reconnaître le contour du Signe du Chaos dissimulé dans ce dessin. La porte est ouverte.

A l'intérieur se trouve une pièce percée de nombreuses fenêtres. Un balcon suspendu parcourt la circonférence d'une salle d'audience haute de deux étages. Une estrade suspendue et flanquée d'escaliers ascendants fait face à la porte. Un divan occupe l'estrade suspendue, lequel semble receler une femme assoupie. Il est impossible de percevoir plus de détails d'en bas.

Une femme habillée d'une armure de demi-plaques polie et brillante sort de sous l'estrade suspendue et jauge les aventuriers. Il s'agit de

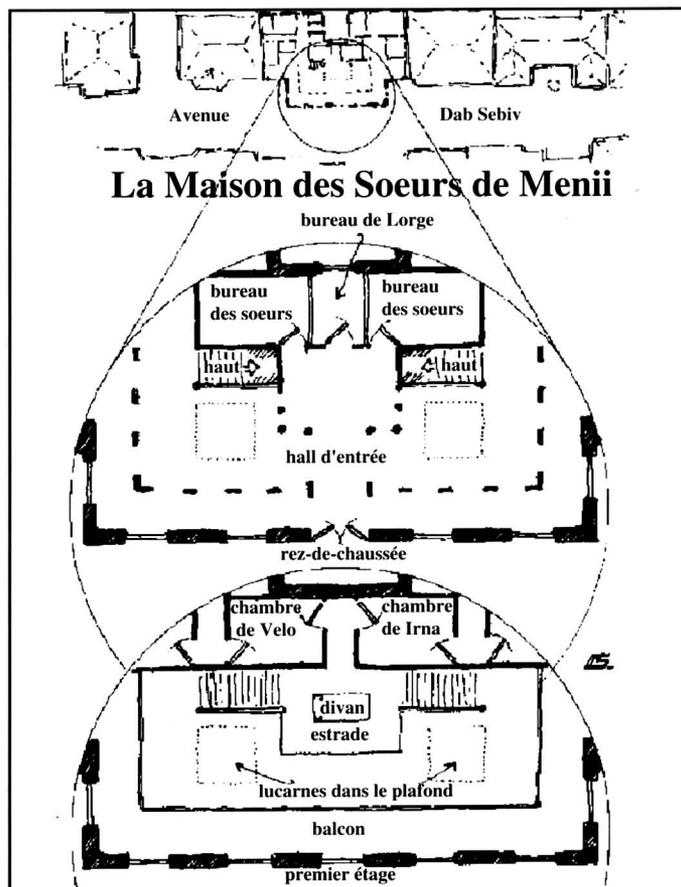
Vélu. Apprenant que ces derniers désirent rencontrer Lorje, elle leur demande pourquoi sur un ton froid. Satisfaite, elle montre la porte située derrière elle et fait un pas de côté.

Derrière la porte, un bureau encombré est coincé entre deux murs trop fins. Une unique fenêtre laisse entrer la lumière. Un homme mince et presque chauve est assis à son bureau. Il écrit sur un long rouleau de parchemin. Il s'agit d'un manifeste naval, rempli de centaines de paragraphes au lettrage précis. Les aventuriers qui réussissent un jet de Lire/Ecrire Langue Commune s'aperçoivent que cette écriture élégante est identique à celle de la note du bar.

Vélu lui annonce qu'il a des visiteurs. L'homme lève les yeux et salue les aventuriers. Il ignore Vélu et semble espérer son départ. Elle lui jette un regard noir du coin de l'oeil et s'en va. Cette sortie calme visiblement Lorje. Se tournant vers les aventuriers, il leur dit de façon laconique qu'un homme devrait choisir sa partenaire avec soin. Il lève un sourcil et sourit. "Méfiez-vous d'un homme qui vous donne des conseils sur votre santé depuis son lit de malade", dit-il. Puis il examine les aventuriers pendant quelques instants silencieux. A l'évidence, ce qu'il voit lui convient.

"J'ai un travail à vous proposer, annonce-t-il. Il consiste à me servir d'agent lors d'un voyage vers Vilmir, Argimiliar, et Lormyr. Vous recevrez une commission de 20 % pour chacune des ventes réalisées. Le vaisseau se nomme l'Aile des Mers II. Il est capable d'effectuer cette traversée en deux jours. Voici le manifeste. Etudiez-le et faites moi savoir votre décision demain." Lorje leur tend un rouleau de parchemin. Simultanément, il dépose un petit morceau de papier plié dans la main de l'aventurier de son choix. Si ce dernier regarde le mot, Lorje met un doigt devant ses lèvres pincées sans produire le moindre son.

Si les aventuriers ne réagissent pas de façon défavorable lorsqu'il leur fait passer le mot, Lorje conclut l'entretien avec l'espoir de les revoir. Le mot étant petit, un aventurier désirant le cacher sur lui disposera



d'une compétence de Dissimuler doublée. Vélou regarde négligemment les aventuriers sortir, mais elle ne les fouille pas.

Le morceau de papier plié indique ceci :

Pardonnez ce moyen de communication peu habituel, mais les sujets que je désire aborder ne peuvent l'être au sein de cette maison du Chaos. Si vous désirez l'emploi que je vous ai proposé, veuillez gagner mes appartements ce soir, une heure après la tombée de la nuit. Je vis au-dessus du marché aux poissons, dans l'immeuble jaune situé sur le Rayon de Straasha. Utilisez l'escalier de derrière.

Je vous offre une grande récompense en l'échange de vos services, mais vous devrez affronter le danger pour l'obtenir.

*Puisse le Seigneur Straasha vous accorder un voyage paisible,
Lorje*

RENDEZ-VOUS PRIVE

Lorje habite près des docks. Sa rue est pénétrée de crasse et d'une odeur infecte. Des gens sales, à moitié vêtus, s'assemblent dans des entrées noircies. La puanteur émise par les aliments en décomposition et les déjections humaines émanent de la rue boueuse. L'allée qui borde le malodorant marché aux poissons est exiguë et plus sombre encore que les rues sans lumière. Une étroite volée de marches en bois mène à une porte du second étage.

A mi-chemin de la porte, une marche rompt sous le pied d'un des aventuriers (déterminé au hasard). Ce dernier doit réussir un jet sous 5 x DEX pour saisir le garde-fou et se rattraper sans se faire mal. Le garde-fou plie dangereusement mais ne se brise pas. Un jet raté envoie l'aventurier rouler au bas de l'escalier et atterrir dans une boue infecte et puante. Il subit 1D2 points de dégâts et est maintenant recouvert de la tête au pied d'une couche de fange nauséabonde.

Lorje ouvre la porte située au-dessus d'eux et les invite à entrer. Sa chambre est propre mais vide, parée d'un mobilier rare et d'une odeur de poisson. Il commence par leur parler de lui et de la situation en cours. Le MJ peut consulter ces informations dans le passage consacré à Lorje.

Il leur parle également des Soeurs. Sa voix s'emplit de venin comme il leur fait part de son empressement à s'emparer de leur argent. Au début, elles l'ont pleinement impliqué dans l'affaire. Elles avaient en effet besoin de son appui pour contrer un conseil de Menii potentiellement hostile. Puis la présence d'Aileen, une Soeur récemment recrutée auprès d'une des grandes familles marchandes, leur a assuré de ne pas être harcelées par les officiels. Le rôle de Lorje en a conséquemment été fort diminué. A présent, il ne représente guère qu'un scribe servile.

La Soeur la plus âgée est également la fondatrice de l'ordre. Elle se nomme Eldara et dort jour et nuit. C'est une femme-démon que ses ennemis ont ensorcelée. Elle ne manque pas à Lorje, car elle est douée du pouvoir de voir la vérité avec une précision sans faille. Il s'avère donc très perturbateur de discuter avec elle. Néanmoins, les Soeurs ont désespérément besoin d'elle. Lorje a appris qu'Eldara pourrait être réveillée par un breuvage composé d'herbes médicinales et de poudres. Ce breuvage porte le nom de Potion de Mortalité. Les Soeurs sont prêtes à payer n'importe quel prix pour réveiller Eldara, et Lorje compte mettre cette situation à profit pour racheter sa part de l'affaire. Il possède à présent tous les ingrédients nécessaires à la préparation de la Potion, tous sauf quatre. Il demande aux aventuriers de s'embarquer sur son bateau le plus rapide, l'Aile des Mers II, et de rassembler les composantes manquantes. Lorje leur dresse une liste des ingrédients et leur indique l'endroit où ils les trouveront. Cette liste figure dans l'encadré ci-après.

Irna, la plus âgée des soeurs en activité, partagera leur voyage pour le

LES INGREDIENTS MANQUANTS

Voici les quatre substances dont Lorje a besoin pour réaliser la Potion de Mortalité. Il dispose d'un apothicaire prêt à lui préparer la drogue.

* Une goutte de sang issue du destinataire

Elle doit être prise à Eldara pendant son sommeil. Elle peut être étalée et séchée sur un morceau de papier.

* Une douzaine de feuilles d'Arbre du Coucher de Soleil kwanien

L'arbre du coucher de soleil ne pousse que dans les contreforts des Piliers Déchiquetés, à l'extrême est du Désert des Soupirs, près de Kwan. Lorje s'est arrangé pour qu'un herboriste vilmirien s'en procure et a récemment appris que la feuille était prête à être cueillie. Cet herboriste s'appelle Penzak ; il possède un kiosque dans la Rue du Commerce Légitime de la cité d'Uhaio. Le prix sur lequel les deux hommes se sont mis d'accord est de 800 GB.

* L'odeur fraîchement émise d'une Moufette Douce à Queue Argentée

La moufette douce vivait autrefois à foison dans les forêts du nord de Lormyr. Elle était intensément chassée, l'odeur du mâle n'étant en fait pas repoussante mais figurant au contraire celle d'un parfum capiteux. L'espèce s'avère à présent fort rare. Lorje a appris que le zoo privé du Comte Térennium de Trépasaz, en Lormyr, renfermait un couple reproducteur de moufettes. Le mâle doit être capturé et ramené vivant.

* Une bourse de Poussière des Sorciers

On obtient la Poussière des Sorciers en pilant les os des anciens sorciers qui parent les Cimetières de Chardros, sous le Temple Palais du Chaos d'Hwamgaarl. Cependant, il ne sera pas nécessaire de gagner Pan Tang. Lorje sait que la Maison des Soeurs de Cadsandria possède une boîte de cette poussière. L'intention d'Irna est de la récupérer au cours du voyage. Les aventuriers doivent la prendre de vitesse ou la lui dérober.

compte des Soeurs. Les aventuriers doivent éviter d'attirer son attention. Tout en n'étant pas particulièrement géniale, Irna est une très bonne observatrice. "L'information sur laquelle se base notre recherche provient d'un livre que j'ai volé à Aileen. Si Irna vous surprend en possession de l'un des ingrédients de la potion, elle risque de les reconnaître." Pour couvrir leurs activités, Lorje a fait charger une cargaison tout entière, celle-ci se composant de caisses emplies de blocs de pierre. Dans chaque cité, les aventuriers pourront s'absenter quelque temps puis revenir en prétendant avoir réalisé un grand profit. Ils feront alors décharger les caisses sur le quai afin que l'acheteur imaginaire puisse venir les chercher.

S'il est possible de confectionner la Potion de Mortalité de façon convenable, Lorje a l'intention de la vendre aux Soeurs. Il a besoin de 12 000 PO pour se dédire du contrat. Il prévoit de demander 15 000 PO et d'en donner les 1/5e aux aventuriers.

Si ces derniers acceptent, Lorje leur dit de le retrouver le lendemain en milieu de matinée, à la Maison des Soeurs. Il reste un obstacle. Les Soeurs exigent de pouvoir questionner toutes les personnes engagées par Lorje. Nombre de marins ont renoncé au plaisir de l'entretien, optant pour un travail moins bien payé en quelque endroit différent. Nul ne sait vraiment ce qu'une Soeur est capable de dire ou de faire, et la plupart des gens préfèrent ne pas avoir à le découvrir.



Les Soeurs du Chaos : Vélou, Irna, et Aileen veillent sur Eldara

LES AVENTURIERS POSSEDENT-ILS LEUR PROPRE NAVIRE ?

Si tel est le cas, ils pourront décider d'utiliser leur vaisseau au lieu de voguer à bord d'un bâtiment appartenant aux Soeurs. Lorje est d'accord, mais il leur fait remarquer qu'ils doivent rallier Argimiliar avant Irna. Le scénario peut alors se dérouler de la façon décrite ci-après, mais les indications concernant Irna et l'Aile des Mers II deviennent caduques. Si le MJ le désire, les aventuriers pourront rencontrer Irna en mer ou dans l'une des cités.

RENCONTRE AVEC LES SOEURS

Malgré l'heure matinale du rendez-vous, les Soeurs font attendre les aventuriers dans la rue jusque midi et davantage. Une fois prêtes, trois Soeurs forment un demi-cercle approximatif sous l'estrade suspendue. Sur cette dernière, un divan somptueux, garni d'oreillers, est placé de façon à montrer une femme au repos : Eldara. Elle est pâle et mince, et ses cheveux au blanc laiteux atteignent sa taille. Sa chair semble ferme mais s'avère réticulée d'innombrables rides et fissures aussi fines qu'un cheveu. Ses yeux ouverts sont noirs et dotés de pupilles blanches de la taille d'une pointe d'aiguille. Elle respire régulièrement, prenant de longues aspirations, à la façon d'une personne endormie.

Les trois Soeurs posent une série de questions aux aventuriers, lesquelles semblent avoir peu de rapport avec leur capacité à figurer de bons employés.

** Aileen demande aux aventuriers s'ils ont des frères plus âgés ou des soeurs plus jeunes. Si tel est le cas, elle leur demande quels sentiments ils en retirent.*

** Irna s'occupe principalement des aventurières, leur posant des questions précises sur la façon dont elles sont traitées par les aventuriers. Si elle détecte une forme de ressentiment quelconque, elle en parle avec sincérité.*

A un moment ou à un autre, Irna ne résiste pas au plaisir de faire apparaître son démon Aard avec force effets théâtraux. Si les aventuriers dégainent leur armes ou manifestent leur dégoût, ils sont renvoyés sur l'instant.

** Les questions de Vélou tournent autour de l'alimentation, de la boisson, du plaisir, et de la douleur. Elle n'est ni le bon goût ni le tact personnifiés. Curieuse, elle affiche une avidité non définie et insatiable.*

Si les aventuriers répondent correctement et ne regimbent pas, les Soeurs se montrent satisfaites. Vélou hoche sèchement la tête en direction de Lorje, et les trois femmes sortent de la pièce en file indienne. Lorje et les aventuriers restent seuls avec la forme assoupie d'Eldara, laquelle continue de regarder fixement sans révéler aucun signe de compréhension ni la moindre expression. "Eh bien, dit Lorje, dont le visage est blême. Vous êtes engagés."

Lorje demande aux aventuriers de gagner les docks une heure avant l'aube du jour suivant. Leur vaisseau se nomme l'Aile des Mers II et son capitaine, Brolle Deux-Cicatrices.

UN PEU DE SON SANG

Les aventuriers peuvent s'attaquer au problème de la collecte du sang d'Eldara avant de prendre la mer ou à leur retour. Lorje se porte nerveusement volontaire pour occuper les autres Soeurs. Il discutera

de commerce avec elles pendant que les aventuriers prendront l'échantillon de sang. Il rassemble les Soeurs dans l'un des bureaux situés à l'étage et leur soumet des graphiques et des considérations économiques qui les laissent perplexes. Au bout de dix minutes, lassées, elles quittent le bureau. Pendant ce temps, les aventuriers peuvent entrer par la porte de devant (restée déverrouillée) et gagner le divan où dort la femme-démon.

Il s'avère difficile de tirer du sang d'Eldara. Sa peau démoniaque, à l'aspect doux et lisse, se révèle plus dure que l'acier trempé. Elle est suffisamment résistante pour supporter un grand coup d'épée et donc la pointe d'une aiguille. Les aventuriers doivent trouver un point faible pour en extraire le sang. Voici quelques suggestions : ses gencives, la peau interne située sous son oeil, ou encore celle des ongles de ses doigts. Les aventuriers rebutés pourront se consoler en se disant qu'ils agissent pour le bien d'Eldara.

Si les aventuriers laissent une trace visible sur Eldara, les Soeurs se mettent en colère. Elles accusent Lorje d'avoir comploté un assassinat, le tuent dans un accès de fureur, et se mettent à traquer les aventuriers. Le scénario trouve alors une conclusion aussi violente qu'inattendue.

LE DEPART

Le matin suivant, les aventuriers rencontrent Brolle Deux-Cicatrices sur le quai. Il s'agit de l'homme de grande taille et au cuir chevelu couvert d'une cicatrice qu'ils ont vu placarder le mot dans le bar. Il leur sourit largement, se présente, et les fait monter à bord de l'Aile des Mers II. Il explique que Lorje a baptisé son vaisseau en souvenir de son premier navire, espérant ainsi conjurer le mauvais sort et transformer un échec passé en une réussite reluisante. Malheureusement, l'Aile des Mers II n'a toujours pas rapporté de bénéfice.

Le vaisseau est un brick à deux mâts. Outre Brolle et Irna (la représentante de la Communauté) l'équipage se compose de 40 hommes. Irna occupe la cabine du capitaine et Brolle partage la chambre du second. Les aventuriers disposent de la cabine des passagers et de celle du commandant en second. L'équipage dort dans une cale située à l'avant du navire. L'Aile des Mers II dispose d'une cale principale sous la coquerie, et d'une cale auxiliaire dans la poupe ; toutes deux sont réservées aux cargaisons. Jusqu'à lors, l'espace supplémentaire n'avait jamais été utilisé. La fausse cargaison a déjà été chargée dans la cale principale.

BROLLE DEUX-CICATRICES

Brolle est un Citadin Pourpre de grande taille et aux cheveux noirs. Une cicatrice plissée parcourt le sommet de sa tête, traçant une raie rouge et dépourvue de cheveux. La compagne de cette cicatrice se trouve sous le gilet de Brolle et relie son sternum à sa gorge. Il a reçu ces deux blessures en passant à l'abordage de pirates.

C'est un marin professionnel et un capitaine de navire compétent et prompt à prendre des décisions. Il travaille pour Lorje depuis trois ans. Il est loyal, mais la situation induite par les Soeurs accroît sa frustration. Il accueille les aventuriers à bord de son vaisseau avec chaleur, surtout si ceux-ci se révèlent des guerriers qualifiés.

MARINS DE L'AILE DES MERS II

Ces marins ne sont pas des guerriers dévoués. Ils voguent par intérêt, mais le profit semble ne jamais vouloir se manifester sous l'égide de Lorje. Pour beaucoup, ils ne souhaitent pas travailler trop durement pour Lorje, aussi l'Aile des Mers II n'est-il pas aussi discipliné que

Lorje aime à le croire. Des discussions animées éclatent parfois sur le pont à cause du travail à effectuer. Cela dit, ces marins sont de bons gens, et ils se lieront assez facilement d'amitié avec les aventuriers. Au combat, ils bataillent de façon défensive, suivant les ordres de Brolle.

Pour leurs caractéristiques, utilisez les Marins Marchands du Digest des Cités Pourpres.

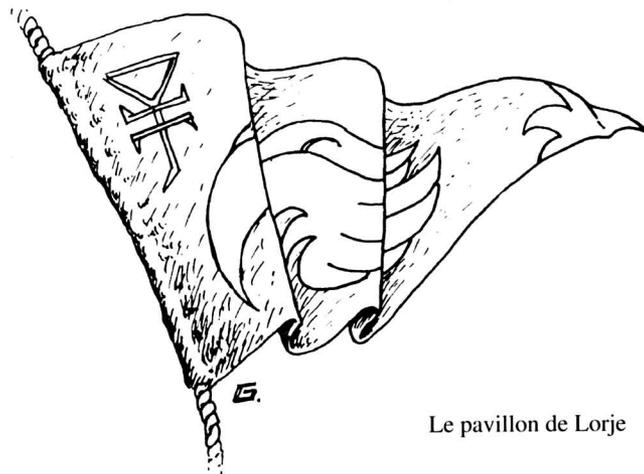
EN MER

Le voyage vers Vilmir est bref, prenant seulement 1D3+1 jours. Les mers sont calmes et clémentes, et l'équipage s'avère relativement efficace.

Brolle Deux-Cicatrices						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	11	15	9	10	14
Points de Vie : 15			Armure : Cuir (1D6-1)			
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Epée courte *		74 %		7 points		62 %
Dague de lancer		89 %		1D4+2		-
* L'épée courte est vertueuse						
Compétences : Equilibre 67 %, Crédit 51 %, Couper une Bourse 43 %, Eviter 52 %, Ecouter 68 %, Cartographie 78 %, Connaissance de la Musique 43 %, Navigation 82 %, Persuader 62 %, Chercher 38 %, Nager 55 %, Culbuter 50 %, Faire/Défaire des Noeuds 73 %.						
Langues : Commune 85 % / 90 %.						

Irna et Aard provoquent quelques moments sombres. Une fois par jour, ils sortent tous deux de la cabine avant et sillonnent le pont pour procéder à une inspection symbolique. La femme et son démon marquent des pauses trop longues et fixent les aventuriers du regard. Parfois, Irna leur pose des questions. Elle ne fait confiance ni à Lorje ni à ses employés.

A un moment donné du voyage, l'homme de veille signale la sombre silhouette d'une voile située en arrière du vaisseau. Le navire n'affiche aucun signe distinctif et ne tarde pas à disparaître, distancé. A l'évidence, il s'agit d'un vaisseau pirate. Brolle fait remarquer que les pirates expérimentés n'attaquent pas avant que leur proie ait mouillé dans plusieurs ports, donnant ainsi le temps au navire d'embarquer une cargaison de valeur.



Le pavillon de Lorje

UHAIO

Uhaio a été bâtie dans les confins d'un mur triangulaire dans le plus pur style vilmirien. Les fortifications sont anciennes et n'offrent qu'une mince protection en leur état actuel. A l'intérieur, les rues se révèlent étroites et sombres. Les bâtiments existant sont entretenus depuis plusieurs siècles, aucun nouvel édifice n'étant venu s'y ajouter depuis des décennies.

Le mur sud-ouest de la cité fait face au front de mer, le quartier maritime s'étalant juste devant. Par endroits, le mur est percé de quais et de jetées. Le commerce est interdit en Uhaio, sauf permission explicite du gouvernement. En pratique, le libre-échange et le commerce se produisent bel et bien sur le front de mer, mais n'en demeurent pas moins illégaux. Le commerce pratiqué à l'extérieur des murs ne peut être ni taxé ni contrôlé par la bureaucratie. Le système légal d'Uhaio est si sclérosé et si engoncé dans ses lois que le gouverneur et son conseil se sont retrouvés dans l'incapacité de promulguer de nouvelles lois pour réagir aux activités du front de mer.

LA TABLETTE D'ACCES

Tous les visiteurs se rendant en Uhaio sont détenus dans la Maison des Douanes et ce, quelle que soit la durée envisagée de leur séjour. Là, ils sont notés dans le registre de la cité et doivent payer un droit d'entrée. Citoyens et visiteurs se voient remettre une tablette d'argile empreinte de symboles écrits en Langue Commune ; elle résume tous les renseignements concernant son porteur que la bureaucratie d'Uhaio a jugé importants. Cette tablette coûte 25 GB. Il faut une heure pour cuire la tablette dans le four, sans compter le temps nécessaire pour y graver les renseignements. Le fait de perdre ou de briser la tablette constitue une infraction punissable par une amende de 10 GB, auxquels viennent s'ajouter 25 GB pour obtenir une nouvelle tablette.

L'ARRIVÉE

L'Aile des Mers II entre au port en milieu de matinée. Une douzaine de personnes à l'allure officielle attend sur l'embarcadère. Un homme d'équipage les reconnaît comme provenant de la section militaire du bureau des douanes. "Ils sont du genre pas commode, dit le vieux loup de mer. Ils n'ont aucun sens de l'humour. Si vous perdez votre tablette, ils vous embarquent vite fait. Ils vous filent une amende, vous collent au trou, et vous gardent au bureau des douanes pendant des heures. Je sais ce que je dis, j'y ai eu droit." Le marin continue de parler, expliquant qu'il avait perdu sa tablette après s'être mesuré à une bouteille d'Arveed. Il avait fini par rater son bateau, se retrouvant dans l'obligation d'attendre la venue du prochain navire, un mois plus tard.

Les matelots ont tout juste amarré le vaisseau quand une patrouille d'hommes armés monte à bord, suivie par un homme obèse et habillé de vêtements moulants. Ils jettent un coup d'oeil à la cale, demandent en quoi consiste la cargaison débarquée à terre, et harcèlent Brolle de questions insignifiantes. Irna et son démon sont introuvables.

Les Soeurs ont alloué une journée de voyage au commerce en Uhaio. Des affaires urgentes attendent Irna à Cadsandria (ou du moins, des affaires propres à la Communauté), aussi l'Aile des Mers II doit-il reprendre la mer avant la tombée de la nuit. Les aventuriers ne peuvent passer plus de six heures à terre. Pendant ce temps, il leur faut trouver le marchand nommé Penzak.

En attendant de recevoir leur tablette, les aventuriers peuvent

demander aux douaniers comment gagner la Rue du Commerce Légitime. Celle-ci se trouve dans le Quartier Saint, lequel est parallèle au mur sud de la cité.

LE VOL

Tandis que les aventuriers déambulent dans les rues ternes et étroites d'Uhaio, ils sont abordés par un jeune garçon en haillons. Il se nomme Grubb. Il leur demande la charité de quelques pièces de bronze, juste assez pour acheter quelques rares victuailles à sa mère. Si les aventuriers refusent, le garçon fait un esclandre, criant et pleurant en se lamentant de leur manque de coeur. Si les aventuriers lui donnent quelques pièces sans faire de complications, le garçon les remercie avec force paroles et effusions.

A cet instant à peu près, Puant, le partenaire de Grubb, s'élanche en silence hors de l'entrée d'une allée. Puant est un coupeur de bourses expérimenté. Les jets d'Ecouter ne peuvent le repérer, mais la compétence Sentir bénéficie d'un bonus de 10 %. Pendant que le garçon attire l'attention des aventuriers, Puant se glisse par-derrière et tente de voler la tablette d'un des personnages.

Si les aventuriers détectent Puant (vu son niveau d'hygiène, cela n'est pas impossible), Grubb tente d'attraper l'une des tablettes et s'enfuit. Il s'arrête dans une allée pour provoquer les aventuriers, espérant ainsi donner une chance de s'échapper à Puant.

Le bruit causé par cette rencontre suffit à attirer une patrouille des rues d'Uhaio. Tout aventurier dont la tablette a été volée dispose d'une chance égale à 3 x POU de s'en apercevoir.

Puant le Voleur

Puant est maigre, affamé, et recherché par la garde municipale. Il dort dans un égout. Il s'est allié au jeune garçon, lequel est un enfant abandonné.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	12	9	5	12	5
Points de Vie : 14				Armure : Aucune.		
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Dague		41 %		1D4+2		34 %
Compétences : Couper une Bourse 85 %, Produire une Odeur Repoussante 90 %, Déplacement Silencieux 75 %.						
Langues : Commune 10 % / 45 %.						

Grubb

La famille de Grubb est morte de la peste. Depuis, il vit dans la rue. Il est menu, sale, et rusé. Son coeur n'est pas en or et il n'a pas froid aux yeux.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	11	6	7	13	15	8
Points de Vie : 8				Armure : Aucune.		
Bonus aux Dégâts : -1D6/-1D4						
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Pierre lancée		52 %		2D4-BD		-
Compétences : Couper une Bourse 49 %, Eviter 61 %, Se cacher 53 %.						
Langues : Commune - / 35 %.						

PENZAK LE MARCHAND

La Rue du Commerce Légitime forme une zone marchande réglementée. Elle est propre et bien agencée. Un soleil brillant inonde la voie. La plupart des gens sont bien habillés et souvent accompagnés d'une suite de serveurs. L'une de ces personnes pourra indiquer aux aventuriers où le kiosque de Penzak est situé.

Ce dernier vend des plantes médicinales et des épices. Sa cabine en bois est bondée de bulbes séchés, de poudres parfumées, de champignons desséchés, de racines âcres, et d'onguents gras. Les aventuriers qui réussissent un jet de Connaissance des Plantes peuvent remarquer que les articles en vente vont de l'excellent au très médiocre. Les prix sont élevés. Cela n'est pas étonnant en Uhaio, où le gouvernement prélève de lourdes taxes.

Penzak possède une voix profonde et traînante. Ses yeux sont voilés et son visage est mou et terreux. Un jet de Connaissance des Plantes permet d'en déduire qu'il consomme certaines herbes narcotiques. A la mention du nom de Lorje, il sourit mystérieusement et sort un paquet de forme cylindrique à l'étoffe grossièrement tissée. Penzak dit qu'il s'agit là de l'article demandé par Lorje. "Ça a été très difficile à se procurer. J'ai mis près d'un an à trouver cette feuille. Je commençais à craindre que votre noble ami ne me fasse plus confiance." Les aventuriers réussissant un jet de Voir peuvent remarquer qu'un paquet identique se trouve sous le comptoir.

Penzak demande 1200 GB. Si les aventuriers protestent et affirment que le prix convenu s'élevait à 800 GB, Penzak prend un air stupéfait, s'excuse de son "erreur", et abaisse le prix. Il ne propose jamais d'ouvrir le paquet. Les aventuriers qui demandent à inspecter la marchandise reçoivent un regard glacé, comme si Penzak se sentait insulté. S'ils insistent, Penzak s'exécute.

Quiconque examine le contenu du paquet et réussit un jet de Connaissance des Plantes s'aperçoit que, si les feuilles séchées sont bien multicolores, elles ne possèdent nullement le parfum aromatique des feuilles de l'arbre du coucher de soleil. Elles proviennent en fait d'une espèce de peuplier commune à Vilmir, teintée à la main par Penzak. Le paquet situé sous le comptoir renferme les véritables feuilles. Si un aventurier indique le deuxième paquet, Penzak en fait l'échange. Un sourire forcé se fige sur ses lèvres et il s'excuse de cette nouvelle "erreur".

Lorsque les aventuriers ont tourné dans la rue la plus proche, Penzak appelle trois gardes en patrouille et prétend avoir été volé. Les gardes se lancent à la poursuite des aventuriers. Si ces derniers restent calmes, un simple jet de Persuader suffira à convaincre les gardes de la véracité de leur version et du mensonge de Penzak. Cela dit, les gardes demandent à voir leurs tablettes d'identification. Si l'une d'elle a été dérobée par Puant et Grubb, les aventuriers se retrouvent en mauvaise posture. Les coupables sont arrêtés et conduits à la caserne pour y être interrogés. Un jet de Crédit réussi démêle l'affaire avant que l'Aile des Mers II n'appareille.

Si les aventuriers préfèrent fuir les gardes, ils n'ont aucun mal à les semer dans la foule de la rue marchande. Le maître du jeu pourra souhaiter mettre en scène un départ de Vilmir mouvementé. Dans ce cas, les gardes semés resurgissent juste au moment où les aventuriers atteignent les docks. Trois soldats supplémentaires les ont rejoints. Les gardes se déploient de façon à encercler les aventuriers puis leur ordonne de se rendre. Si un combat prend effet, Irna et Aard apparaissent au milieu de la mêlée et en inversent aisément la tendance. Aard déclenche son Bouclier d'Insectes, bloquant ainsi l'extrémité de l'embarcadère. Irna conseille vivement aux aventuriers de retourner sur le navire. Laissant des hommes blessés et des insectes bourdonnant avec colère derrière lui, l'Aile des Mers II gagne le large. Brolle jette un regard mauvais à Irna. C'est ce genre

d'imprudence qui rend les affaires passées avec les Soeurs si peu profitables.

GARDES MUNICIPAUX D'UHAIO

Les gardes d'Uhaio portent une livrée grise, terne, et des casques. Ils sont habiles, mais manquent d'imagination. Ils font rarement preuve d'initiative, préférant porter les problèmes devant les autorités compétentes. Certains sont trop bêtes pour se laisser corrompre.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	9	9	16	8	12	11
CON	15	11	11	12	8	12
TAI	10	12	9	9	9	11
INT	8	6	11	6	12	8
POU	16	16	18	10	12	14
DEX	15	12	12	7	11	10
PV	15	11	11	12	8	12
BD	-	-	1D6	-	-	-

Armure : Demi-plaques (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Lance à une main	40 %	1D8+1+BD	25 %
Bouclier	-	-	35 %

Compétences : Ecouter 25 %, Voir 25 %.

Langues : Commune 30 % / 40 %.

TREPASAZ

La traversée se passe dans le calme et l'Aile des Mers II arrive en vue de Lormyr 1D10+10 jours après avoir quitté Vilmir. Au cours du voyage, la voile noire du vaisseau pirate réapparaît brièvement de temps à autre, toujours située en arrière. Irna demeure dans sa cabine pendant la majeure partie du voyage. Elle demande avec désinvolture comment les affaires se sont déroulées en Vilmir, mais son intérêt est feint.

Trépasaz est une vieille cité juchée sur une faible élévation, laquelle surplombe le port. Un donjon et son mur crénelé se dressent au bas de la colline, mais les ennemis de Lormyr ont cessé d'en enfoncer les portes des siècles auparavant. Les bâtiments se composent essentiellement de chaumières auxquelles viennent s'ajouter quelques bâtisses plus anciennes. Irna n'ayant aucune affaire à traiter à Trépasaz, elle avertit les aventuriers qu'ils ne pourront rester ici plus d'un jour. Elle est impatiente de gagner leur prochaine étape, Cadsandria. Les aventuriers ont une nuit pour localiser la maison du Comte Térennum et kidnapper l'un de ses animaux familiers.

LE ZOO

Le Comte Térennum est un noble de grande fortune et de grand pouvoir. C'est un septuagénaire mais son dos est resté aussi raide qu'un piquet, et sa voix crispée a toujours la marque de l'acier. Autrefois, le Comte était général dans l'une des armées de Lormyr, puis il est devenu explorateur. Lors de ses voyages, il a rassemblé un grand nombre des spécimens qui peuplent à présent son zoo. Aujourd'hui, sa santé se prête moins au voyage, aussi se procure-t-il ses nouvelles créatures auprès de chasseurs et de trappeurs. Il trouve

son plaisir dans ses nouvelles acquisitions et les dissimule au reste du monde avec le zèle d'un collectionneur obsessionnel.

Le Comte possède une grande propriété dans les collines surplombant la cité. Son manoir est un superbe bâtiment de trois étages de pierre blanche. Ses jardins zoologiques s'étendent sur cinq hectares et sont entourés d'un mur de pierre haut de 4m60. Ils sont strictement privés et seuls les invités du Comte peuvent les admirer. Néanmoins, tous les habitants de Trépasaz connaissent l'endroit et peuvent en indiquer le chemin.

Les aventuriers désirant franchir les portes au cours de la journée devront se faire passer pour des nobles en visite et réussir un jet de Crédit. Autrement, ils pourront prétendre posséder quelque nouvel animal exotique et souhaiter le vendre au Comte. Celui-ci leur accordera immédiatement audience.

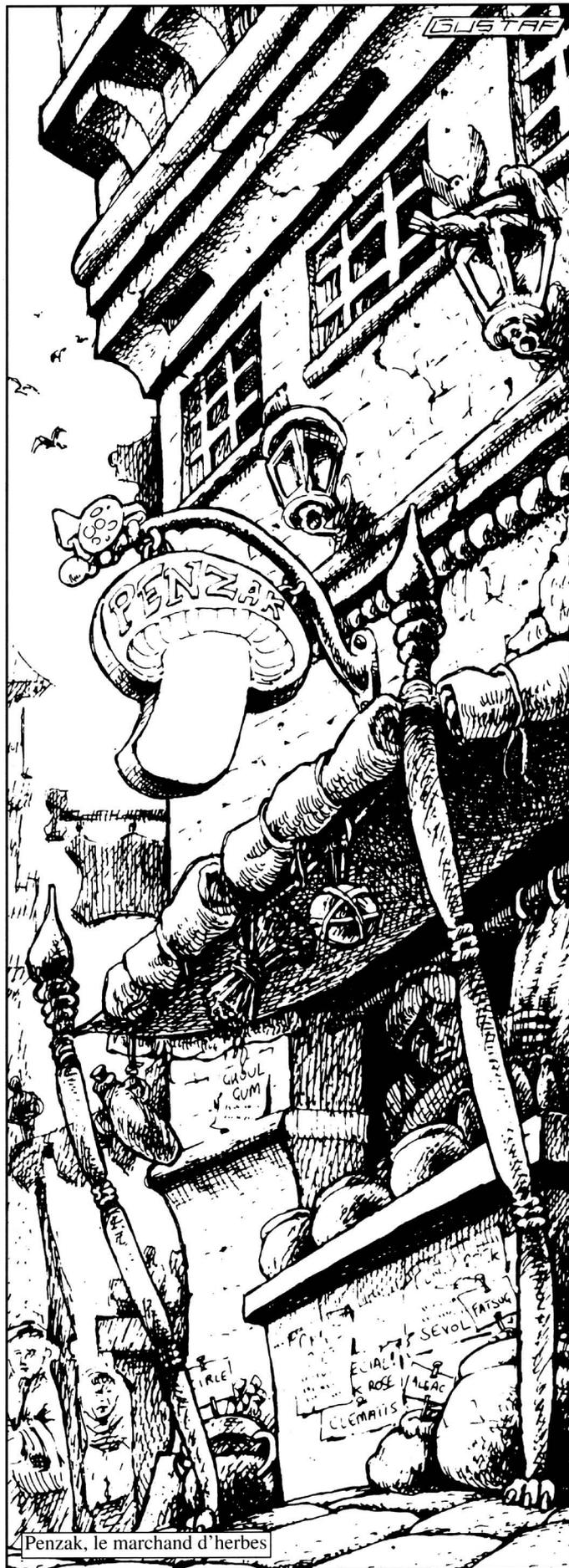
La nuit représente le moment le plus approprié pour s'introduire dans la propriété. Le Comte et la plupart des membres du personnel dorment. Deux gardes patrouillent les lieux et sont relayés toutes les quatre heures. Deux autres gardes sont cantonnés dans le grand hall du manoir.

Pour escalader et franchir le mur d'enceinte, il est nécessaire de réussir un jet de Grimper. Des pièges à homme ont été disposés au hasard le long du mur, et les aventuriers ont tous 10 % de chance d'en déclencher un en touchant le sol. Un piège à homme attrape la jambe et inflige 1D10+1 points de dégâts. Les armures prennent effet contre ces derniers. Pour se dégager, il faut ouvrir le piège de force. Il dispose d'une FOR égale à 15 devant être vaincue sur la table de résistance.

L'endroit est sombre et tacheté par la lumière lunaire. Des grognements et des rugissements étouffés résonnent de toute part, accompagnés par les mouvements des grandes bêtes qui ne cessent de tourner dans leurs enclos fermés. Les cages des animaux sont placées au milieu de rangées d'arbres et de parterres bien entretenus. Les animaux exposés comprennent différents tigres de Pan Tang, un singe noir et triste du nord d'Argimiliar, un clakar sauvage des jungles du sud, un jacasseur de Yu qui s'amuse à lancer des pierres sur les arbres, une fosse de crocodiliens, une volière d'oiseaux arc-en-ciel ronfleurs de Filkhar, et l'objet de choix de la collection de Térennium : un gigantesque mastodonte à défenses venu de l'est.

Pour échapper à l'attention des gardes en patrouille, les aventuriers devront réussir des jets de Se cacher. Comme ils se glissent le long d'une cage, une voix dit d'une voix rauque : "Je vous en prie, aidez-moi". Il s'agit de Morg Aileblanche, un Myrrhynien retenu prisonnier en ce lieu. Il est maigre et malade, ses ailes sont ternes et jaunes. Un jet de Crocheter est nécessaire pour ouvrir la porte de la cage. Elle peut être forcée mais sa FOR est égale à 50. S'il est délivré, Morg guidera les aventuriers jusqu'à la mofetterie. Une fois qu'il a payé sa dette, il s'envole dans les arbres. Si les aventuriers refusent de le libérer, il menace d'appeler les gardes.

Sans l'aide de Morg, les aventuriers devront réussir un jet de Voir pour trouver la mofetterie. Celle-ci forme un petit enclos et se dresse près du manoir. Un jet de Crocheter est nécessaire pour en ouvrir la porte. Deux mofettes s'y trouvent, argentées et brillantes dans la lumière lunaire. Lorsqu'elles aperçoivent les humains devant la porte de la cage, elles gambadent, pensant recevoir quelque friandise nocturne. Leur ravissement se transforme en effroi lorsque les humains entrent et les attrapent. Quiconque tente de mettre une mofette dans un sac doit réussir un jet sous 3 x DEX pour éviter de subir une morsure profonde à la main. Une telle morsure inflige 1D3 points de dégâts. Ensuite, la main enfle et reste inutilisable pendant 1D4 jours si l'aventurier ne réussit pas un jet sous 3 x CON. La mofette mâle émet son odeur. Si celle-ci s'avère un parfum délicat en petite quantité, elle se révèle suffoquante à fort volume. Le parfum ne disparaît pas au lavage, et ne s'évapore pas avant 1D6 jours.



Si les aventuriers alertent les gardes à un moment ou à un autre, l'un deux défie les intrus tandis que le second court chercher des renforts au manoir. Deux gardes arrivent au bout de trois rounds et douze autres s'élancent de la bâtisse cinq minutes plus tard. Ils sont menés par le Comte Térennum, lequel est vêtu d'une chemise de nuit et agrippe une épée large. Si les aventuriers engagent le combat avec le Comte, Morg surgit de la nuit et fond sur son ravisseur.

Morg Ailleblanche

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	10	8	15	16	13	9

Points de Vie : 9

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de poing	27 %	1D3	-
Coup d'aile	41 %	1D3	-
Rocher lancé	36 %	2D4	-

Compétences : Ecouter 38%, Connaissance de la Musique 71%, Jouer de la Flûte 68%, Chanter 82%.

Langues : Commune - / 75%.

Des gardes municipaux parviennent devant le mur d'enceinte au bout de quinze minutes et encerclent la propriété. Les aventuriers ne s'étant pas encore esquivés ont peu de chances d'échapper à la justice lormyrienne.

LES GARDES DU COMTE TERINNIUM

Le Comte Terennium

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

Points de Vie : 17

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Épée large	81 %	1D8+1	79 %

Compétences : Crédit 87 %, Voir 47 %, Connaissance du Monde 46 %.

Langues : Commune 65 % / 65 %.

Le Comte exige de ses gardes qu'ils obéissent à des standards de propreté absolue en ce qui concerne leurs vêtements et leurs voitures. Par conséquent, ils sont repérables de loin, au son comme à la vue, comme leurs bottes polies brillent et leur armure entretenue cliquette avec musicalité. Nous vous proposons trois exemples de gardes. Le maître du jeu peut dupliquer ces caractéristiques en fonction de ses besoins.

	N°1	N°2	N°3
FOR	14	16	13
CON	12	11	14
TAI	13	12	11
INT	10	9	12
POU	11	10	8
DEX	11	15	12
PV	13	11	16
BD	1D6	1D6	-

Armure : Demi-plaques (1D8-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache lormyrienne	50 %	3D6+BD	50 %

Compétences : Ecouter 35 %, Voir 35 %.

Langues : Commune - / 55 %.

LE MATIN SUIVANT

S'ils parviennent à voler une moufette, les aventuriers devront lui aménager un lieu de résidence à bord du navire. Un petit clapier orne le pont arrière afin d'y garder du bétail lors des longs périples. Si elle est alimentée en vivres et en eau potable, la moufette survivra au voyage. Elle préfère les insectes et les souris. Si elle a été enlevée sans sa compagne, elle se met à geindre. Elle émet souvent des odeurs désagréables vers le pont, et les marins s'en plaignent.

Les aventuriers devraient décharger une partie de leur cargaison en cet endroit, sinon Irna commencera à avoir des soupçons. Celle-ci contemple le déchargement d'un air désabusé et demande négligemment quelle marchandise de second ordre Lorje peut bien gager. Elle se dirige même vers les caisses et se trouve sur le point d'en ouvrir une lorsque d'autres événements se produisent.

Le Comte Térennum n'étant pas exactement dépourvu d'influence, le vol de l'animal a déclenché une opération de grande envergure. Des escouades de soldats lormyriens gagnent les docks et se mettent à inspecter le bord de tous les navires mouillant au port. Les aventuriers doivent alors dissimuler l'animal et laisser les soldats monter sur le pont ou appareiller sur l'heure. Si les soldats sont autorisés à monter à bord, ils ne trouveront peut-être pas la moufette, mais ils feront ouvrir les caisses de la cargaison. Stupéfait, le sergent demandera à Brolle pourquoi il transporte une cargaison de blocs de pierre. Irna en prendra note.

Si les aventuriers choisissent de fuir, Brolle et ses hommes font promptement sortir le vaisseau du port. Sur le rivage, les soldats leur ordonnent de s'arrêter puis, après les avoir avertis à diverses reprises, décochent une volée de flèches. Toutes les personnes montées à bord ont 20 % de chance d'être touchées et de subir 1D8+1 points de dégâts. Deux autres volées sont décochées avant que l'Aile des Mers II soit hors de portée, et deux marins trouvent la mort. Plusieurs vaisseaux lormyriens prennent la mer et engagent une poursuite. Brolle met le cap vers la haute mer, direction nord-est. Au bout d'une journée, les navires mettent un terme à leur chasse, et Brolle fait décrire un grand arc de cercle au navire pour gagner Cadsandria.

Dans un cas comme dans l'autre, Irna aura de nombreuses questions fort précises à poser, ce qui devrait rendre le voyage intéressant. Quel était l'objet de la fouille des soldats ? Pourquoi une moufette se trouve-t-elle à bord ? Et qu'en est-il des blocs de pierre ?

CADSANDRIA

Le long détour maritime effectué entre Lormyr et Argimiliar prend 1D3+3 jours. Le vaisseau entre enfin au port en fin d'après-midi. Irna annonce qu'ils y passeront la nuit avant d'appareiller à midi le jour suivant.

Cadsandria est une cité lumineuse et bruyante, bondée d'artistes, d'érudits, de comédiens, d'artisans, et de citoyens à l'esprit ouvert. Les rues sont larges et le soleil brille avec éclat sur les bâtiments modernes et colorés, inondant les places à ciel ouvert. Les gens sont habillés de diverses façons. Des habits issus de civilisations

différentes s'allient en une splendeur exubérante et les traits nationalistes et ethniques ne sont pas clairement marqués. Nombre des comportements découragés dans les sociétés conservatrices de Vilmir et de l'Île des Cités Pourpres s'avèrent ici des lieux communs. Les femmes arpentent les rues vêtues de robes décolletées. Les hommes portent parfois des peintures faciales et corporelles décoratives.

La Maison des Soeurs se trouve dans le Boulevard des Fleurs. Les établissements bordant cette rue offrent très ouvertement des services sexuels de tout ordre. La façade de la Maison des Soeurs s'accorde bien avec celle des autres "maisons" situées le long de cette rangée. Son intérieur ressemble beaucoup à celui de la Maison de Menii. Cependant, la pièce principale est tapissée de tentures tissées dans un tissu criard, et de serpentins découpés dans du papier coloré. Un bar a été disposé en travers de l'ouverture sise sous l'estrade suspendue. Des femmes paressent dans des vêtements précieux, et seuls quelques gardes armés sont visibles. Les pièces situées à l'étage consistent toutes en des chambres à coucher.

Les Soeurs Cadsandriennes sont ouvertes et hospitalières. Plusieurs aventuriers sont pris à part des autres et entraînés dans des conversations amicales et provoquantes. Les aventuriers répondant de façon favorable font l'objet de propositions au bout de quelques minutes. Des prix sont peut-être discutés. Avant que les choses n'aillent trop loin, notez que les Soeurs de Cadsandria s'avèrent toutes être des hommes. Ils s'habillent et se comportent toujours comme des femmes et certains emploient des drogues modificatrices de sexe pour entretenir cette apparence. La vérité de la situation ne deviendra pas évidente avant qu'une Soeur ne se déshabille. A ce moment, des explications risquent d'être nécessaires.

Irna se rend à la Maison des Soeurs lors de la première soirée passée au port. Elle discute brièvement avec Anaira au sujet de la poussière, et toutes deux s'accordent à dire que celle-ci sera plus en sécurité si elle reste dans la Maison pour la nuit. Elle prévoit de passer la nuit le lendemain, avant le départ de l'Aile des Mers II. Les aventuriers se trouvant dans la bâtisse pourront effectuer des jets d'Ecouter pour surprendre l'essentiel de la conversation. Ensuite, Irna regagnera le navire, la section locale de la Communauté n'attirant pas ses regards. Si elle rencontre les aventuriers dans la Maison des Soeurs ou à proximité, ses soupçons s'éveilleront immédiatement. Elle exigera de connaître la raison de leur présence en ces lieux. Irna n'est pas trop appréciée en ce lieu, et certaines des Soeurs pourront même prendre la défense des aventuriers.

ANOIRA

Anaira a l'apparence d'une femme grande, jolie, et musclée. Ses mains et ses avant-bras portent des cicatrices infligées par le travail effectué dans les cales à cargaison de sa jeunesse. Les petites rides qui entourent ses yeux et les stries grises qui parent ses cheveux trahissent sa cinquantaine d'années. Si son subterfuge est mis à jour il déclare : "Eh bien, je me considère comme une femme."

Anaira est le fondateur de la faction des Soeurs de Cadsandria. Il a entendu parler du dogme d'Eldara pour la première fois lorsque la femme-démon résidait à Cadsandria. Les enseignements d'Eldara ont touché une corde sensible chez la jeune âme du marinier marchand. Il a changé son nom (Graz Anoit) pour adopter celui d'Anaira et rassemblé des hommes dont la mentalité s'avérait similaire à la sienne.

LES SOEURS DE CADSANDRIA

Les Soeurs de Cadsandria se révèlent plus amicales et plus chaleureuses que leurs consœurs de Menii. Comme elles s'habillent en femme, elles ne sont pas prises au sérieux par les habitants de Cadsandria. En fait, elles cherchent à miner les dirigeants

Anaira						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	9	15	10	13	14	10
Points de Vie : 12						
Armure : Demi-plaques (1D8-1)						
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Lance démon		73 %		1D10+1+2D6		64 %
Dague		59 %		1D4+2+1D6		52 %
Compétences : Crédit 31 %, Eviter 54 %, Ecouter 48 %, Connaissance des Plantes 22 %, Persuader 37 %, Voir 45 %, Goûter 56 %.						
Langues : Commune 50% / 75%.						
Démons :						
LANCE DEMON (Espèce Infless)						
CON	TAI	INT	POU			
59	3	2	12			

d'Argimiliar tout comme Eldara cherche à destituer le Théocrate.

Au combat, les Soeurs arborent des lances à deux mains et des dagues. Elles portent des plaques d'acier sur leur poitrine et leur aine. La plupart d'entre elles gardent la taille nue. Elles sont belles et musclées.

Les Soeurs de Cadsandria

	Anna	Hala	Bren	Célène	Drielle	Lra
FOR	15	17	12	19	17	18
CON	18	16	18	12	19	13
TAI	8	10	13	13	9	14
INT	11	13	15	10	12	15
POU	8	14	11	11	10	9
DEX	9	12	12	11	14	11
CHA	15	16	15	15	16	17
PV	17	16	19	13	19	15
BD	-	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

Armure : Demi-plaques (1D8-1)

Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**

Lance à deux mains 65 % 1D10+1+BD 55 %

Dague 45 % 1D4+2+BD 40 %

Compétences : Sifflet 75 %, Ecouter 45 %, Voir 35 %, Se tortiller 55 %.

Langues : Commune - / 55 %.

LE VOL DE LA POUSSIÈRE

La bourse de poussière se trouve dans un coffre-fort placé dans la chambre d'Anaira, à l'étage. Le coffre est fermé à clef et fixé aux solives du plancher. Anaira porte la clef correspondante passée à une chaîne en argent sous sa plaque de torse. Une fente longue de 15 cm et large de 1,27 cm a été aménagée dans la partie supérieure du coffre. C'est ici que les Soeurs viennent déposer leurs gains entre chaque contrat.

Il est possible d'utiliser sa compétence en Crocheter pour ouvrir le coffre. La serrure est ingénieuse et intégrée à la porte. Soustrayez 10 % au pourcentage de compétence de l'aventurier qui tente de l'ouvrir.

S'il réussit, il peut refermer le coffre à clef, ne laissant ainsi aucune trace visible du vol.

Sinon, le coffre peut être forcé. Son coin et ses côtés n'offrent guère de prises, mais la fente du sommet fait une poignée convenable. Seuls deux aventuriers peuvent se trouver de part et d'autre du coffre en même temps. Celui-ci a une FOR égale à 20 et s'ouvre si l'aventurier parvient à vaincre ce score sur la Table de Résistance. Si le coffre casse, les signes d'effraction sont évidents.

Les citoyens et les autorités de Cadsandria ne considérant pas l'organisation comme une menace, la sécurité du coffre n'inquiète pas particulièrement Anoir. Si les aventuriers ont éveillé les soupçons d'Inna, celle-ci insiste pour qu'un garde soit cantonné devant cette pièce. Il est probable qu'il s'ennuie et se laisse éloigner de sa faction par un bel aventurier.

Le coffre renferme 5D100 PB, 5D100 GB, 1D100 PA, et deux petits coffrets sertis de bijoux. L'une de ces cassettes contient des parfums rares, réservés aux occasions spéciales, et d'une valeur de 5000 GB. L'autre recèle la bourse de Poussière des Sorciers. Si les aventuriers sont malins, ils penseront à verser la poussière dans un autre réceptacle, à remplir la bourse de poussière normale, et à tout remettre en place comme si de rien n'était. Cela suffira à bernier Anoir et Inna.

LE DÉPART DE CADSANDRIA

Le matin suivant, Anoir remet la poussière à Inna (en supposant que la bourse soit restée dans le coffre) et regagne le vaisseau. Elle n'a nullement l'intention d'attendre les laquais de Lorje. Si ces derniers ne sont pas à bord lorsqu'elle est prête à partir, elle ordonne à Brolle de hisser les voiles et de prendre la mer. Dans ce cas, les aventuriers devront trouver un autre moyen de transport pour rallier les Cités Pourpres.

Si la poussière a été volée, Inna est livide. Elle a beaucoup de mal à supporter ce revers. Si les aventuriers lui ont donné des raisons de les soupçonner, elle exige de fouiller leur cabine. Brolle accepte avec réticence. Si la fouille ne donne rien, elle arpente le navire en fulminant puis disparaît sous le pont. Des bruits de saccage retentissent alors.

Le voyage de retour vers les Cités Pourpres prend 1D6+5 jours. Si Inna possède la poussière, les aventuriers conspireront probablement pour la lui dérober au cours de la traversée. Peut-être même iront-ils jusqu'à la tuer. L'équipage ne se mêlera pas aux combats et demandera à Brolle d'abandonner les assassins à la dérive par peur de représailles de la part des Soeurs. Brolle accédera ou non à la requête de ses hommes en fonction des rapports qu'il a développés avec les aventuriers.

L'ATTAQUE DES PIRATES

Le vaisseau aux voiles noires précédemment aperçu fait une nouvelle apparition plusieurs jours après avoir quitté Argimiliar. Brolle s'y attendait. "Ils ont attendu que nos cales soient pleines. Les pirates sont assez pragmatiques à leur façon." Le vaisseau se rapproche, ne cherchant plus à rester à distance. Il est plus grand que l'Aile des mers II, mais sa voilure s'avère en piteux état. Il ne porte aucun nom. Quoique rapide, il vire lentement. Les aventuriers réussissant un jet de Manoeuvrer un Navire déduisent que cette lenteur est due à une manipulation inadéquate des voiles. Le navire est donc pourvu d'un équipage peu nombreux.

Les deux vaisseaux se placent côte à côte et la horde de pirates dépenaillés lance ses câbles d'abordage pour piéger l'Aile des Mers II. Les deux équipages disposent d'un nombre d'hommes à peu près semblable. Le seul chef apparent des pirates est le timonier, lequel reste derrière le gouvernail de son bâtiment.

N'étant pas du genre à rater une occasion de se battre, Inna fait son apparition. Au moment où le premier des pirates se jette à bord, Inna fait surgir Aard en leur sein. Le grand démon émacié se matérialise au milieu d'une nuée noire et massacre deux pirates coup sur coup, arrachant leur tête à leur corps en deux superbes coups de cimeterre. Inna éclate de rire. Elle décoche deux rafales de flammes, produites par ses élémentaires du feu, dans le visage d'un autre pirate, puis tire son arme et charge l'ennemi. Les pirates se replient immédiatement.

Les aventuriers peuvent se joindre au combat ou profiter de l'occasion pour fouiller la cabine d'Inna s'ils ne détiennent pas encore la Poussière des Sorciers. Le moment le plus fort de la mêlée pourrait se révéler fort approprié pour asséner un coup de Jarnac dans le dos d'Inna. Cela dit, les assassins agissant de la sorte devront affronter un Aard épris de vengeance.

Si leur timonier meurt, les pirates se rendent. Le navire est dépourvu de capitaine, et seul l'homme de barre ambitieux maintient un semblant d'organisation. Les provisions s'avèrent fort pauvres et le pont inférieur prend l'eau. Brolle conseille de libérer le vaisseau et de l'abandonner à la dérive. "C'est un grand vaisseau, et sa grande voilure lui permet sûrement d'être rapide, mais il est laid et ne convient aucunement au goût d'un Citadin Pourpre." L'équipage libère donc le vaisseau noir, heureux d'être enfin débarrassé de la menace de cette ombre.

Les Pirates

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	12	10	6	12	9	7
CON	11	9	11	15	14	8
TAI	13	7	14	12	11	5
INT	8	8	8	12	4	7
POU	9	10	10	12	6	6
DEX	12	5	13	10	8	14
PV	12	7	13	15	14	4
BD	1D6	-	-	-	-	-1D6

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre d'abordage	60 %	1D8+1+BD	60 %
Dague	40 %	1D4+2+BD	35 %

Compétences : Equilibre 55 %, Escalader le Gréement 75 %, Eviter 25 %, Sauter 45 %, Nager 50 %.

Langues : Commune - / 35 %.

Le Timonier des Pirates

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	16	11	9	15	13
Points de Vie : 17			Armure : Cuir (1D6-1)			
Arme	Attaque	Dégâts	Parade			
Hache des mers	71 %	2D6+2+1D6	58 %			
Dague	46 %	1D4+2+1D6	54 %			

Compétences : Equilibre 47 %, Navigation 51 %, Eloquence 36 %, Manoeuvrer un Navire 63 %, Nager 69 %.

Langues : Commune - / 55 %.



GUSTAF

Aard souhaite la bienvenue aux pirates

RETOUR A MENII

Finalement, l'Aile des Mers II regagne son port d'attache. Brolle pousse un soupir de soulagement et souhaite bonne chance aux aventuriers. Lorje les attend sur le quai. Il a beaucoup de mal à se retenir de parler des ingrédients à portée de voix d'Inna. Celle-ci passe devant lui sans le saluer, et gagne la Maison des Soeurs pour y faire son rapport.

L'APOTHICAIRES

Lorje s'est arrangé avec un apothicaire de la cité nommé Baren Jago pour brasser la Potion. Jago a souvent affaire aux Soeurs, aussi n'a-t-il aucun mal à comprendre leurs formules. Il distille la drogue de longévité d'Inna et fournit son maquillage corporel à Vélou. Le fait de les doubler a rendu Jago complètement paranoïaque. Lorje a dû liquider tous ses maigres biens pour soudoyer l'apothicaire nerveux.

EN CAS D'ECHEC

Même si les aventuriers ne sont pas parvenus à obtenir tous les ingrédients au cours du voyage, tout n'est pas perdu. Ils peuvent tenter de se les procurer en frappant à la source. Le maître du jeu pourra créer quelques interludes pendant lesquels les aventuriers ramasseront des os de sorciers dans les ossuaires du Temple Palais d'Hwamgaarl, cueilleront des feuilles sur un arbre du coucher de soleil de Kwan, ou chasseront la mouffette furtive dans les bois sis au nord de Lormyr. Ces périples devraient s'avérer longs, ardu, mais dotés d'une bonne chance de réussite.

Baren Jago est un homme de petite taille mesurant près de 1m67. Il a les traits tirés, ses yeux se résumant à deux fentes plissées. Il est complètement myope. Il se sert d'un gros verre optique rond, et dont la chaîne orne son cou, pour voir tout ce qui se trouve à plus d'un mètre de lui. Il doit utiliser ce verre pour lire ses recettes comme pour examiner ses cornues et ses pots gradués. Lorsqu'il travaille, Jago fixe le verre à son oeil. Cela lui permet d'obtenir un ajustement focal flou et situé à mi-distance. Si son travail nécessite une vision de meilleure qualité, il doit le poursuivre d'une seule main. Par moments, Jago semble flirter avec le désastre. Il maintient des cornues bouillonnantes en équilibre dans la main même qui contient son verre optique, traversant son atelier en titubant et en clignant des yeux.

Jago a besoin de 1D3+1 jours pour confectionner la Potion. Pour cela, il utilise une douzaine d'ingrédients en plus de ceux des aventuriers : des pollens, des morceaux de peau, des organes d'animaux, des minéraux, et des insectes qui se tortillent. Lorje demande aux aventuriers de rester en compagnie de l'apothicaire car sinon leur dur et long labeur risque de s'avérer infructueux. Jago s'éclipse chaque fois que les aventuriers le laissent seul dans ses appartements. Ce n'est pas un fuyard accompli, aussi les aventuriers n'auront-ils aucun mal à le pister. Il vit dans la crainte soigneusement entretenue d'une vengeance des Soeurs, aussi le pourcentage de chance de le Persuader de regagner l'atelier est-il réduit de moitié. Le meilleur moyen d'y parvenir est de le soudoyer. Toute somme supérieure à 100 GB suffira à lui faire reprendre le travail.

Le deuxième jour, Aileen rend une visite fortuite à Jago. Elle est venue chercher des herbes sèches. L'apothicaire s'évanouit au son de sa voix et il faudra réussir un jet de Premiers Soins pour le ranimer. Les aventuriers doivent pousser Jago à renvoyer la Soeur. Si ce

dernier la laisse entrer, Aileen reconnaît immédiatement le livre volé qui orne la table. Elle comprend alors la situation mais tente de ne pas le montrer. Si nul ne l'empêche de partir, elle revient en moins d'une heure et en compagnie du reste des Soeurs.

LA VENTE

Au bout de trois jours, Jago parachève le breuvage. Il s'évanouit immédiatement, en proie à une fatigue nerveuse. La potion obtenue est rouge et mousseuse, chaude au toucher, et projette une forte odeur de moisissure sucrée. Elle est contenue dans une fiole en verre fermée par un bouchon de liège.

Lorje demande aux aventuriers de bien vouloir procéder à la vente. Maintenant que sa délivrance est à portée, il craint la réaction des Soeurs et préfère attendre la fin des négociations au Temple de Goldar. Il dit aux aventuriers d'amener les Soeurs au Temple lorsqu'ils seront parvenus à un accord. De cette façon, les Prêtres de Goldar pourront bénir leur contrat et veiller à son application.

Tout message envoyé aux Soeurs et concernant la santé d'Eldara obtient une réponse fort rapide. Celles-ci désirent discuter sans plus attendre. Cette fois, elles ne font pas languir les personnages. La rencontre ressemble à la précédente, Vélou, Aileen, et Inna (si elle est toujours en vie) se tenant sous la femme-démon assoupie. Les autres Soeurs sont également présentes et forment un demi-cercle derrière leurs dirigeantes. Elles sont toutes armées et parées de leur armure.

Les trois Soeurs principales écoutent l'offre des aventuriers et demandent comment ils ont obtenu la Potion de Mortalité. Toutes ont des soucis différents.

** Aileen est inquiète. Le réveil d'Eldara lui fera perdre sa position dominante et lui vaudra un châtimeur pour ne pas avoir rapporté le vol du livre, ce dont elle a pleinement conscience. Pour se protéger, elle s'oppose à toute vente. Entre autres arguments, elle avance que la potion peut très bien s'avérer sans effet, que le prix est trop élevé, que les aventuriers ne sont pas dignes de confiance, et qu'elle pourrait très probablement parvenir à confectionner elle-même la potion. Elle se fait de plus en plus insistante, aussi devient-il évident aux yeux de tous qu'elle cache quelque chose.*

** Inna (si elle vit toujours) se montre hostile et accusatrice. Elle affirme que les aventuriers se sont procuré les ingrédients lors du voyage, volant la Communauté pour parvenir à leurs fins. Elle préconise de s'emparer de la potion par la force.*

** Vélou répond de façon positive. Elle est impatiente de voir Eldara revenir parmi elles et est prête à payer n'importe quel prix. Elle se soucie peu de savoir par quel moyen les aventuriers se sont procurés la potion. Néanmoins, elle l'achètera uniquement si la preuve de son efficacité lui est donnée. Elle exige de voir un aventurier la goûter afin de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un poison. Un échantillon devra également être administré à Eldara. Elle ne reviendra pas sur ces exigences.*

Pour parvenir à la vente, les aventuriers devront accepter les conditions émises par Vélou. L'un d'eux devra goûter la Potion. Elle a un goût ignoble mais ne provoque d'autre mal qu'un léger trouble. Quand une goutte du breuvage touche les lèvres d'Eldara, les yeux de celle-ci s'ouvrent en se rétractant, révélant deux puits de ténèbres débordant. Elle lève la tête, regarde tout autour d'elle, et voit la vérité. "Aileen ne désirait pas me voir me réveiller, elle est donc restée inactive pour m'en empêcher. Inna n'a jamais agi quand il le fallait, et même si sa loyauté ne saurait être mise en cause, elle s'avère incapable de commander. Ces étrangers ont été engagés par Lorje. Ils nous ont volé la poussière afin de confectionner la Potion,

et m'ont pris une goutte de sang pendant que Lorje vous occupait ailleurs." Le maître du jeu pourra ajouter les vérités blessantes de son choix à cette liste, comme l'assassinat d'Irna ou l'endroit où la Potion est dissimulée (si les aventuriers ne l'ont pas emportée). Une fois sa tirade effectuée, Eldara sombre à nouveau dans le sommeil.

Ces révélations provoquent une émeute. Les Soeurs hurlent, s'invectivent et vocifèrent après les aventuriers. Des armes sont brandies. Aileen s'éclipse dès que possible et ne revient pas. Les aventuriers doivent réussir un jet de Persuader ou d'Eloquence pour désamorcer la situation.

L'attitude la plus appropriée consiste à expliquer que, quels que soient les moyens employés pour l'obtenir, la Potion est bien là, elle est efficace, et les Soeurs doivent payer pour l'acquérir. Si la précieuse fiole court le moindre risque, le calme revient immédiatement. Si un combat prend effet, les Soeurs encerclent rapidement les aventuriers pour les bloquer dans le bâtiment. S'ils parviennent à gagner la rue en livrant bataille, ils peuvent aller trouver la garde municipale.

Si les aventuriers gardent leur sang froid et s'expriment avec habileté, les Soeurs se calment. Vélou prend le commandement et Irna n'a d'autre choix que d'obéir. Elles acceptent de verser 15 000 PO mais pas un sou de plus. Lorje ne s'est pas trompé dans son estimation de leur actif.

CONCLUSION

Si les aventuriers parviennent à amener les Soeurs au Temple de Goldar, l'accord est passé. Lorje hérite de tous leurs biens et s'en

remet à la société disciplinée des Cités Pourpres pour le protéger d'éventuelles représailles ourdies par les Soeurs. Après tout, le contrat passé avec ces dernières leur a permis de vivre à l'abri de l'intolérance au Chaos de l'Ile des années durant. Et puis, Aileen s'est enfuie en emportant leur plan d'urgence avec elle.

Le culte est à présent interdit d'exercice dans les limites de l'Ile. De plus, la réputation actuelle des Soeurs ne leur permet pas de passer un nouveau contrat avec un marchand.

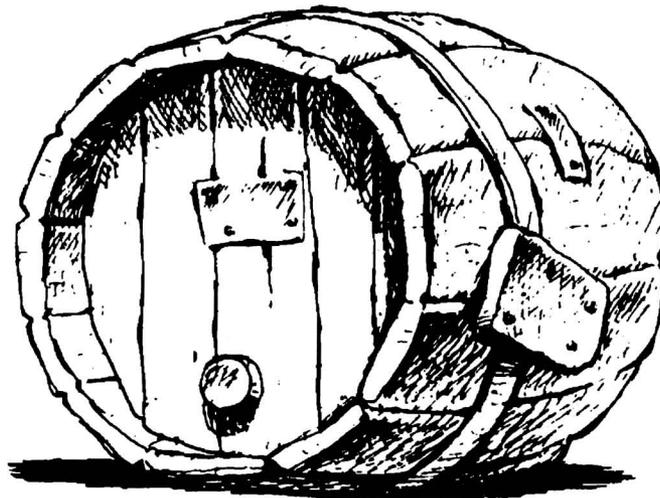
Lorje garde toute son amitié aux aventuriers. Il leur offre sa protection et leur verse la somme convenue de 3 000 PO. Délivré du poids des Soeurs, ses affaires se mettent à prospérer. La chance a enfin tourné.

En guise de cadeau d'adieu, il offre la mouffette douce à queue argentée aux aventuriers. Ils peuvent la rendre au Comte Térennum, la garder comme animal de compagnie, ou la revendre sur la place du marché pour un prix de 5 000 GB.

Flanquée d'Irna et de Vélou, Eldara rend une unique visite aux aventuriers avant de quitter les Cités Pourpres. Elle est éveillée, resplendissante, et irradie une vie puissante et présentée à l'état brut. Ses yeux noirs brillent avec un lueur d'énergie et de savoir. Elle pose son regard infini sur les aventuriers et les remercie de l'avoir rendue à son destin.

"Vous avez agi par cupidité, mais c'est moi qui ai touché la récompense. Nous reprenons notre marche. Nos ennemis s'agitent. Ils vont retrouver notre trace et gagner cette île. Le feu consumera alors ces rivages. Mais nous ne serons plus là. Et vous ?"

Elle se retourne, et ses Soeurs chaotiques s'engouffrent dans son sillage.



LA FORTERESSE IMPIE

Yeshpotoom-Kahlai est un dieu mort. Ses restes gisent au fin fond du Grand Désert Oriental. Nul ne sait quel combat titanesque vit la mort de ce Seigneur du Chaos, ni pourquoi son cadavre colossal s'encadra dans la matière même des Jeunes Royaumes. Il figure une grande et énigmatique signature du Chaos paraphée à la surface du monde.

Pour les tribus adoratrices de démons du désert, le dieu mort est un site doté d'une profonde signification religieuse, un lieu de pèlerinage et de prière. Au cours des siècles, les Jeunes Royaumes se sont laissés imprégner d'histoires traitant de Yeshpotoom-Kahlai. Les gens firent de longs voyages pour voir le mystérieux monument du Chaos et apprendre les secrets de son oracle. En fin de compte, les pèlerins élevèrent une petite cité fortifiée afin de repousser les âpres sables du désert. Pourtant, les portes en restèrent ouvertes, la Tête constituant une source mystique mise à la disposition de tout un chacun.

Suite au déclin de Melniboné et à la méfiance dont la magie fut l'objet, la commune connut une mauvaise réputation et fut surnommée la Forteresse Impie. Les habitants des Jeunes Royaumes oublièrent son existence et l'endroit devint le refuge des hors-la-loi et des chercheurs de sensations fortes. A présent, c'est un lieu de légende dédaigné par les Eglises de la Loi et du Chaos tout à la fois. Les peuples du désert restent les seuls à considérer l'objet comme un dieu et à le révéler.

Les habitants actuels de la Forteresse Impie sont des vagabonds issus de tous les Jeunes Royaumes. Ils résident à l'ombre de la Tête, la remerciant pour le foyer qu'elle leur procure, ne refoulant jamais quiconque. Cependant, les tribus du désert veulent reprendre la Tête aux infidèles. Elles ont été rassemblées par Epine, un chaman fou.

Ce scénario vous offre une description complète de la Forteresse Impie et du siège des barbares. Les aventuriers viennent soutenir la défense de la Forteresse. Un vaisseau entier de pirates pan tangiens se porte également volontaire. Lorsque les aventuriers auront sauvé la Forteresse d'une destruction certaine, ils devront s'attaquer à un nouveau défi: faire partir les Pan Tangiens.

LE BOUCLIER DU DÉSERT

Les aventuriers peuvent se trouver en tout endroit des Jeunes Royaumes quand leur aide leur est demandée. L'idéal serait de commencer ce scénario dans l'Ile des Cités Pourpres. Les aventuriers pourraient toujours être empêtrés dans les affaires du Bras de Fer (telles qu'elles ont été définies dans le premier scénario de ce livre).

Ils sont dans un lieu public, par exemple une taverne. Auparavant, la journée s'est faite agréable et ensoleillée, mais lorsqu'un étranger barbu pousse violemment la porte, l'on peut voir une tempête véhémement se préparer à l'extérieur. Les cheveux de cet homme sont coiffés à la mode des marchands, ramenés en arrière et noués en une natte raidie au goudron. Pourtant, il porte une armure de fer complète, et une masse énorme pend à sa ceinture. Ces deux instruments ont

l'air d'avoir beaucoup servi. A l'évidence, cet homme ne s'avère pas un commerçant des environs.

L'étranger aborde les aventuriers et se présente sous le nom de Palvick Entrave. Un jet de Mémoriser rappelle aux aventuriers que les Entrave forment l'un des cartels familiaux les plus puissants des Cités Pourpres. Une réussite critique associe Palvick à un scandale concernant la piraterie et remémore les tentatives effectuées par sa famille pour se détacher de lui. S'il lui est demandé quels rapports il entretient avec sa famille, Palvick marmonne quelques mots, parlant de différends sur la façon de mener les affaires. Il change rapidement de sujet.

Il apprend aux aventuriers qu'il appartient à la communauté de la Forteresse Impie, la seule installation fixe et permanente située dans le désert oriental. Celle-ci est ouverte à toute personne désirant y vivre. Il décrit les habitants de la Forteresse comme des esthètes et des libres penseurs ayant longtemps parcouru les Jeunes Royaumes à la recherche d'un endroit où s'installer sans être molestés. La Forteresse contient un oracle puissant appelé Yeshpotoom-Kahlai, et Palvick s'est mis en quête des aventuriers en raison d'une prophétie, celle-ci décrivant ceux-là comme faisant partie intégrante de la survie de la Forteresse. Les paroles exactes de l'oracle sont les suivantes :

Une épine souffle depuis le désert. Elle percera le flanc du dieu mort et fera couler le sang. La victoire ne pourra être obtenue qu'en compagnie des fendeurs de vagues dentées et des guerriers du bras de fer.

Palvick a connu la taverne quand il habitait encore les Cités Pourpres, aussi a-t-il déduit que la prophétie parlait des aventuriers. (Si le maître du jeu n'emploie pas le scénario Bras de Fer, il pourra écrire une prophétie similaire dont la description coïncidera avec celle des aventuriers.) Palvick leur explique qu'une armée est en train de se former dans le Grand Désert Oriental, une horde barbare composée de nomades adorateurs de démons et désireux de s'approprier la Forteresse. Ils sont menés par un chaman dément connu sous le nom d'Epine aux Mille Ames.

Pour les remercier de leur aide dans la défense de la Forteresse, les aventuriers recevront une forte somme, payée en dragons d'argent melnibonéens, et la garantie de disposer d'un port d'attache oriental sûr et accueillant jusqu'à leurs derniers jours. S'ils acceptent l'offre de Palvick, celui-ci leur demande de partir en sa compagnie sur-le-champ. Les aventuriers devraient rassembler leurs biens et prendre les dispositions qui s'imposent en leur absence de la taverne.

PALVICK ENTRAVE

C'est la brebis galeuse de la famille Entrave. Il a grande allure, une grande beauté, et un charme renversant. L'éclat extrêmement espiègle de ses yeux révèle ses tendances criminelles. C'est un pirate et un contrebandier. Il prend grand plaisir à jeter ces vérités au visage de sa famille.

Son vaisseau se nomme La Fierté du Père. Autrefois, cette fierté venait de la position d'ainé et d'héritier du cartel occupée par Palvick. C'est à cause de cette même fierté que Palvick a été proscrit du sein

de sa famille une fois ses transgressions devenues intolérables. Même si le doyen des Entrave refuse la présence de Palvick dans sa maison, il a interdit aux autorités des Cités Pourpres de poursuivre ce dernier pour piraterie. Ainsi Palvick est-il tout à la fois détesté et protégé par son père, une situation qui le réjouit en permanence.

Palvick Trammel

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

Points de Vie : 14 **Armure :** Demi-plaques (1D8-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Masse lourde	60 %	59 %	1D8+2+BD

Compétences : Marchander 82 %, Crédit 47 %, Evaluer un Trésor 91 %, Cartographie 61 %, Navigation 56 %, Persuader 57 %, Manoeuvrer un Navire 56 %, Nager 54 %.

Langues : Commune 65 %/65 %.

Aileen (du scénario Les Soeurs du Chaos) est aussi à bord. Elle ne nourrit nulle rancune à l'égard des aventuriers et s'avère heureuse de ne plus appartenir à la Communauté des Soeurs. Elle admire Palvick, car comme elle il est la victime de parents riches et indifférents. S'ils survivent tous deux aux événements à venir, il se peut qu'une histoire d'amour prenne naissance entre eux.

Le voyage vers l'est prend une semaine environ, durant laquelle des nuages orageux pèsent comme une menace au-dessus du navire. Le matin du septième jour, le ciel s'assombrit et des éclairs commencent à danser au sein des nuages couleur noir d'encre. Des vents hurlants commencent à dévier la course du vaisseau, la pluie battante réduit la visibilité à un néant presque total. Le timonier tente désespérément de ramener le bâtiment sur sa course d'origine lorsqu'un éclair strie le ciel de sa fourche et frappe l'homme de toute sa force. Son corps craquant et noirci est soudé au gouvernail. Palvick ordonne frénétiquement de ramener les voiles. Lorsque tout a été fermement fixé, il donne ordre à tout le monde de passer sous le pont. La tempête dure quelques heures puis se calme aussi soudainement qu'elle a éclaté. Nous sommes en milieu d'après-midi. Le corps carbonisé du timonier tient toujours son poste. Il a fidèlement amené le navire dans la Main de Dieu.

EN ROUTE POUR L'EST

Dans l'heure qui suit, les aventuriers se retrouvent à bord de La Fierté du Père, le brick noir de Palvick. Son équipage est un ramassis de Citadins Pourpres solitaires estimant qu'il est bien plus agréable de travailler avec Palvick qu'avec la plupart des autres capitaines. Il s'y trouve également quelques mercenaires ayant répondu à l'appel lancé pour défendre la Forteresse Impie. Si le maître du jeu le souhaite,

LA MAIN DE DIEU

Il s'agit d'un port situé à l'extrême ouest du continent oriental. Son nom vient de l'énorme main griffue saillant de l'eau près du rivage. Celle-ci appartient à Yeshpotoom-Kahlai. La plupart des marins des Jeunes Royaumes évitent le port par peur et superstition, mais les pirates et les visiteurs de la Forteresse Impie le connaissent bien. La



grève forme une petite plage qui laisse place à une rangée d'arbres clairsemée. L'étendue découverte du Grand Désert Oriental s'étend au-delà des arbres. Un jet de Voir permet d'apercevoir la sombre masse de la Forteresse Impie se découper sur le lointain.

Un autre vaisseau mouille au port. Une galère pan tangienne de couleur noire a dû gagner la côte à cause de la tempête essuyée par La Fierté du Père. Ses armoiries n'arbovent pas le triton de la marine pan tangienne mais une gueule de requin stylisée et béante en train de mordre dans un crâne. Tout aventurier exerçant la profession de marin peut tenter d'effectuer un jet de Mémoriser. S'il réussit, il reconnaît le vaisseau comme étant Le Goût du Pouvoir. Son équipage forme les Corsaires de Pasteur Requinn, la bande de pirates la plus crainte après la marine pan tangienne. Ceux-ci sont alignés sur la plage et inspectent les dégâts subis par leur navire. Ils se retournent et lancent un regard méprisant à La Fierté du Père comme celui-ci jette l'ancre. Palvick prend un air lugubre, mais dit aux aventuriers ne pas s'inquiéter. "La prophétie raconte que ces hommes nous apporteront également leur aide. J'aimerais qu'il en soit autrement. Ma soeur est morte entre leurs mains." Britheena Entrave est morte quelques mois plus tôt lors d'une rencontre diplomatique tenue à Hwamgaarl. Palvick l'aimait beaucoup.

Palvick fait taire son inimitié et aborde les Pan Tangiens. Quiconque réussit un jet d'Ecouter l'entend tenir le discours que les aventuriers ont déjà entendu, exprimant la nécessité de défendre la Forteresse Impie. Pasteur Requinn, le chef des pirates, s'entretient avec ses lieutenants puis accepte d'apporter son aide. Il ordonne à ses hommes de décharger la galère. Pasteur Requinn dispose de cent guerriers. Il en rassemble rapidement quatre-vingt-dix sur la plage. Les autres restent à bord afin de garder le vaisseau et ses esclaves. Pendant ce temps, Palvick surveille le déchargement de l'approvisionnement de La Fierté du Père et réunit les trente-cinq mercenaires et membres de son équipage.

Un jet réussi en Voir permettra de distinguer un nomade s'approchant à cheval. Il arrêtera sa monture, lèvera la main en signe de salut puis s'approchera au trot. Palvick expliquera qu'il s'agit de Pierre, l'un des défenseurs de la forteresse. Pierre est venu à leur rencontre afin de les y conduire. Le voyage prendra la fin de la journée.

PIERRE

C'est un chasseur tribal du Grand Désert Oriental. Il a le crâne presque entièrement rasé, une mince bande de cheveux ornant le milieu de sa tête. Sa peau est parcourue, par endroits, de cicatrices rituelles. Ses yeux sont brillants et perçants. Il parle lentement mais jamais en vain.

Il est né dans la tribu de Ravvengorm et figurait déjà le guerrier le plus féroce de son clan dans sa jeunesse. Ses prouesses physiques se doublant d'une intelligence pénétrante, il discerna rapidement les mensonges enseignés par son chaman à propos du monde. Poussé par sa curiosité et une soif d'expériences nouvelles, il tourna le dos à la tribu pour parcourir les Jeunes Royaumes.

Il fut consterné et frustré de constater que la majorité des personnes rencontrées lui étaient aussi hostiles que son peuple l'était au reste du monde. Si son port altier et ses cicatrices rituelles lui conféraient respect et admiration au sein de sa culture, elles faisaient de lui un étranger dangereux aux yeux des peuples des autres terres.

Fatigué d'être exclu et traité avec condescendance, il décida de questionner l'oracle de la Forteresse Impie. Il y fut accepté et y trouva l'amitié.

Pierre						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	15	16	15	13	13	9
Points de Vie : 19						
Armure : Cuir (1D6-1)						
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4						
Arme	Attaque	Parade	Dégâts			
Lance	82 %	50 %	1D6+1+BD			
Bouclier	26 %	59 %	1D6+2+BD			
Lance lancée	86 %	-	2D6+BD			
Arc du Désert	93 %	-	1D10+2+BD			
Compétences : Construction des Arcs 62 %, Empennage 57 %, Se cacher 88 %, Ecouter 84 %, Déplacement Silencieux 69 %, Eloquence 57 %, Chevaucher 91 %, Voir 76 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 83 %, Faire/Défaire des Noeuds 68 %, Pister 75 %, Connaissance du Monde 23 %.						
Langues : Commune -/70 %						

LES PAN TANGIENS

La tempête les a forcés à rallier le port, mais ils reconnaissent que la Main du Chaos y est pour quelque chose. Pasteur Requinn et ses hommes acceptent de se joindre à la défense de la Forteresse Impie, mais pour des motifs propres à eux. Une fois les barbares repoussés, les Pan Tangiens ont l'intention de réclamer la Forteresse au nom de Pan Tang.

PASTEUR REQUINN

C'est un homme cadavérique, à la bouche toute en dents. Ses cheveux sont longs, raides, et ternes. Ses yeux sont noirs et rusés. Il porte une barbe étroite sur laquelle il tire lorsqu'il réfléchit. Il parle en murmurant d'une voix grinçante et cesse rarement de sourire de toutes ses dents.

Requinn est jeune et avide. Son ambition ayant éclipsé son statut, il a quitté Pan Tang pour suivre un chemin de puissance personnel. Il a toutes les qualités requises pour faire un grand marchand, si ce n'est qu'il s'avère un psychopathe absolu.

LES PAN TANGIENS

Ces hommes sont typiques de Pan Tang. Ils portent des armures en métal orné et des armes barbelées. La cruauté les fait sourire. Ils suivent leur chef tant qu'il reste le plus fort de tous.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	13	12	15	13	11	11	13	11
CON	15	12	11	12	11	13	14	17
TAI	13	12	14	11	13	13	13	13
INT	16	14	16	13	14	15	15	15
POU	18	13	14	15	17	13	16	16
DEX	12	11	10	13	12	11	12	10
CHA	13	10	11	12	11	13	9	10
PV	16	12	13	12	12	14	15	18
BD1D6/1D4	-	1D6/1D4	-	-	-	-	1D6/1D4	-

Armure : Plaquas (1D10-1)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache des mers	68 %	63 %	2D6+2+BD
Cimeterre	58 %	48 %	1D8+1+BD
Targe	13 %	53 %	1D6+BD
Arc	38 %	-	1D8+1+BD

Compétences : Equilibre 57 %, Eviter 30 %, Voir 39 %.

N°	Rang	Compétence	Invocations
1	1er	39 %	Elémentaires de l'eau

Pasteur Requinn

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	15	17	21	16	18

Points de Vie : 16

Armure : Demi-plaquas (21 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Faucheur démon	79 %	66 %	1D6+2+5D6+BD
Bouclier	43 %	66 %	1D6+bd
Dague	54 %	41 %	1D4+2+BD
Dague lancée	59 %	-	1D4+1+BD
Fléchettes démon	37 %	-	3D3

Compétences : Equilibre 67 %, Navigation 80 %, Persuader 43 %, Connaissance des Plantes 69 %, Manoeuvrer un Navire 84 %.

Langues : Commune 60 %/85 %, Haut Melnibonéen 70 %/70 %, Mabden 85 %/85 %.

Compétence en Invocation : 59 %.

Invocations : Démons des espèces Bangongi et Spinalli.

Z'kkkk

Armure Démon **Espèce** : Spinalli **VC** : 100

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
8	21	15	7	11	10

Pouvoirs : Armure (21 points), Fléchettes (3D3 points de dégâts, 10 mètres de portée, 3 mètres de rayon.)

Ysh'nkk

Faucheur Démon **Espèce** : Bangongi **VC** : 90

CON	TAI	INT	POU
19	2	6	15

Pouvoirs : Arme (+5D6 points de dégâts)

LE VOYAGE SUR TERRE

Il faut trois heures pour gagner la Forteresse. Le soleil respandit dans le ciel. Les Pan Tangiens transpirent dans leur armure de fer, mais ne rompent pas leur formation pour autant. Le sol se compose essentiellement de broussailles du désert et de rares bandes d'arbres de bois de fer. En cours de route, les aventuriers peuvent discuter avec Pierre, lequel se montre assez amical s'il est traité en égal. Il accepte de répondre à toutes les questions qu'ils pourraient lui poser. Pierre a également ses questions, et toutes concernent quelques

contrées lointaines des Jeunes Royaumes.

A mi-chemin environ, une bande d'hommes du désert composée d'une vingtaine de membres des tribus attaque le groupe. Cette patrouille provient de l'armée d'Epine et attend, embusquée, depuis qu'elle a vu Pierre quitter la Forteresse en début de journée. Les nomades ne s'attendent pas à le voir revenir en compagnie d'un peu plus d'une centaine de guerriers. Leurs invectives ("Infidèles !" et "Profanateurs !") se muent en hurlements de mort comme les soldats pan tangiens les massacrent avec efficacité. Les aventuriers peuvent se joindre au combat s'ils le désirent.

La Patrouille Tribale

Utilisez les caractéristiques des Guerriers Tribaux donnés un peu plus loin dans ce scénario.

Les voyageurs atteignent la Forteresse au coucher du soleil. Cette première vision est à couper le souffle. La tête cornue géante de Yeshpotoom-Kahlai domine la petite ville fortifiée. Son grand visage osseux a subi l'érosion de plusieurs siècles d'exposition aux vents du désert, pourtant il perdure, immortel et résistant. Il ne s'agit pas d'une simple statue érigée en l'honneur du Chaos, mais des traits décharnés d'un dieu mort. Même les austères Pan Tangiens sont impressionnés, murmurant sous le souffle des invocations à Chardros. Des trompettes et des gongs retentissent le long des fortifications pour avertir de l'arrivée des sauveurs.

LA FORTERESSE IMPIE

Les murs de pierre renferment une petite ville. Elle est calme et ordonnée, formant une communauté pleinement autonome et située aux confins de la civilisation. A présent, elle est troublée par la menace des barbares et se prépare à la guerre.

L'HOTEL DE VILLE

Il s'agit d'un bâtiment de pierre carré et muni d'une petite tour. C'est ici que se trouve l'administration centrale de la communauté. Il sert de lieu d'assemblée lors des débats publics. Il vient d'être transformé en quartier général pour organiser la résistance au siège.

LE SILO A GRAIN

Les céréales de la Forteresse sont entreposées en ce lieu. La plupart d'entre elles sont "importées" par les pirates, mais certaines sont cultivées. Cendre garde la clef du silo et en contrôle les réserves de façon rigoureuse.

PARC A BETAIL

Chevaux et bovins sont gardés en cet endroit. Habituellement, ils peuvent errer à l'extérieur des fortifications. On y trouve également un petit abattoir et une chambre froide pour y entreposer la viande.

LE CRI DU CORBEAU

Cette grande taverne est dirigée par Brabbad Gaspon. Elle a trois étages et quinze chambres sont disponibles. Ce lieu d'assemblée s'avère aussi important que l'hôtel de ville mais revêt un caractère moins officiel. Brabbad monte parfois sur scène pour donner un spectacle de magie et Taram y joue souvent de son instrument en os de démon. La taverne sert d'exquises boissons volées dans toutes les caves des Jeunes Royaumes. Elle sert également une bière brune brassée dans la ville et dont les tribus des déserts raffolent particulièrement.

LE TEMPLE DE YESHPOTOOM-KAHLAI

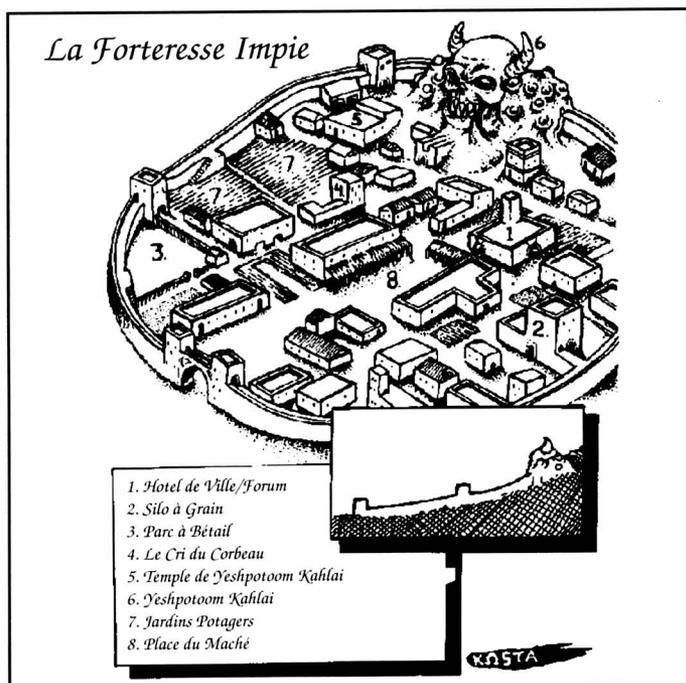
Ce temple est consacré à la contemplation passive et emploie les dévots de Yeshpotoom-Kahlai. Ils ne vénèrent pas le dieu en tant que tel, mais connaissent bien l'intérieur de la Tête et sont doués pour s'y livrer à des divinations. Taylor Gouvelle a été nommé chef du temple à l'ancienneté. C'est un vieil homme serein dont la connaissance de la Tête est sans égale. Il vit dans la Forteresse Impie depuis plus longtemps que quiconque. Il dispose de deux adeptes, Jelp et Taram, lesquels guident les pèlerins au sein de la Tête.

LA TETE DE YESHPOTOOM-KAHLAI

Le visage mort de l'ancien Duc du Chaos veille sur la ville depuis le flanc oriental. La description complète de l'intérieur de la Tête vous est donnée un peu plus loin.

LES JARDINS POTAGERS

Une grande diversité de légumes et de céréales pousse en ces lieux afin de nourrir les habitants de la Forteresse Impie. Les récoltes excédentaires sont vendues aux nomades de la région sur la place du marché.



LA PLACE DU MARCHE

Il s'agit d'une grande esplanade, sise au centre de la ville, et servant de place du marché une fois par mois. Parmi les vendeurs mensuels figurent des pirates liquidant le produit de leurs rapines, des commerçants nomades venus du désert, et les artisans et forgerons vivant au sein de la Forteresse Impie. La veille de l'attaque, la place est déserte. Les Pan Tangiens y installent leurs tentes.

LE PEUPLE DE LA FORTERESSE

Voici une description des habitants éminents de la Forteresse Impie. Par sa nature, cet endroit attire des individus à la personnalité marquée. Lors de la bataille à venir, le maître du jeu pourra décider quelles personnes demeurent en vie à la fin de l'assaut.

GALJAAN TRABEKK

Ce melnibonéen est grand et majestueux. Son port est noble. Ses cheveux sont longs et argentés. Sa voix est claire et calme. Ses yeux

sont gris et reflètent la sagesse.

Autrefois, il figurait l'un des célibataires les plus doués et les plus beaux de la société imrryrienne. C'était également le capitaine de l'Oeil de Pyaray, le vaisseau amiral personnel de l'Empereur. Son ascension rapide et indépendante dans les couches de la société imrryrienne lui valut l'attention d'admirateurs et de détracteurs. Se trouvant toujours davantage mêlé aux intrigues complexes de la cour, il dut se positionner avec prudence entre les différentes factions. Un soir, lors d'un important bal de la cour, il choisit une partenaire de danse inadéquate et son frère le défia immédiatement en un duel pour l'honneur. Plutôt que de se laisser manipuler et de tuer un membre de sa famille, il refusa le duel en pensant voir son frère faire de même. Traîtreusement, ce dernier demanda réparation. Galjaan vit son rang lui être retiré et son front marqué au fer d'une rune melnibonéenne signifiant "lâche".

Dégoûté, le prince déchu renonça à son foyer et quitta Imrryr pour ne jamais y revenir. Préoccupé par la trahison et l'échec subis, il gagna la Forteresse Impie pour y trouver des réponses. Il découvrit une

Galjaan Trabekk						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	15	22	18	16	9
Points de Vie : 18						
Armure : Plaque melnibonéennes* (1D10+6)						
* Il porte une armure partielle de plaques de cérémonie melnibonéennes. Celle-ci n'est pas constituée d'un métal de base mais d'un alliage d'or, de platine, et de quelque métal mystérieux. Actuellement, trois élémentaires du feu lui sont liés.						
Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4						
Arme	Attaque	Parade	Dégâts			
Hache de bataille	97 %	94 %	1D8+2+BD			
Targe	80 %	83 %	1D6+BD			
Arc melnibonéen	73 %	-	2D6+1+BD			
Compétences : Equilibre 66 %, Navigation 91 %, Eloquence 75 %, Chanter 83 %, Connaissance du Monde 40 %.						
Langues : Commune 75 %/75 %, Haut Melnibonéen 55 %/55 %, Bas Melnibonéen 100 %/100 %.						
Compétence en Invocation : 67 %.						
Invocations : Tous les élémentaires.						

communauté où il lui était possible d'utiliser ses capacités sans avoir à compromettre ses principes. Ce faisant, Galjaan acquit quelques valeurs humaines telle la compassion, mais ses manières restent un peu trop protocolaires.

Il a choisi de vivre seul dans les murs de la Forteresse. La plupart des habitants de cette dernière le respectent et l'admirent, non pas en raison de son patrimoine ou de sa puissance, mais pour son courage et son intégrité. Lorsque la guerre éclate, il devient naturellement leur chef.

TROKAR LE DECHU

Trokar Valron est un ancien prêtre. Ses traits sont beaux mais lugubres. Ses cheveux sont longs et noirs. Ses yeux sont cernés, révélant ainsi ses nuits blanches.

En des temps plus heureux, c'était un soldat de Donblas. Sa vie reposait sur sa foi et sa hache. Il grandit et vécut à Chanatal, capitale de la province orientale de Vilmir, et devint un membre respecté de la

Trokar Valron

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	14	19	21	10	13

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille *	66 %	59 %	10 points+ BD
Hachette	60 %	50 %	1D6+1+BD
Dague	45 %	39 %	1D4+2+BD

* La hache est vertueuse

Compétences : Premiers Soins 54 %, Persuader 21 %, Connaissance des Plantes 44 %.

Langues : Commune 70 %/95 %.

communauté de l'Eglise. Sa force physique et la subtilité de son intelligence illustraient les vertus jumelles de son dieu. Dans sa jeunesse, il écrivit une série de sonnets pour louer Donblas. Ceux-ci ont été conservés dans les bibliothèques de l'Eglise en raison de leur extraordinaire beauté et de leur ferveur fanatique.

Il fut promu à un poste entraînant de lourdes responsabilités : gardien de la voûte située sous la bibliothèque du temple, celle où des grimoires magiques et maléfiques étaient enfermés, à l'abri du regard des innocents. Un jour où il se tenait devant la porte, il entendit un bruit dans la voûte. Il alla voir de quoi il retournait et découvrit un enfant qui tournait nonchalamment les pages d'un des ouvrages impies. Trokar donna l'ordre au jeune garçon de s'expliquer, aussi l'enfant se mit-il à parler, narrant les merveilles du Chaos au prêtre. Finalement, on trouva Trokar assoupi dans la voûte, le visage enfoui dans un texte interdit. Son rang lui fut retiré et l'Eglise le chassa. Nul ne revit jamais l'enfant.

Amer, l'esprit embrumé, Trokar se mit à parcourir les Jeunes Royaumes avant de découvrir la Forteresse Impie. Cela fait sept ans à présent, et il continue de méditer sur la cruauté de son sort.

BRABBAD GASPON

Menu, originaire de Jharkor, et doté d'une énergie sans limites, Brabbad a toujours exercé la profession de marchand. Son ouverture d'esprit et sa curiosité l'ont mené à la Forteresse Impie. La diversité des pèlerins l'a fasciné et poussé à rester, travaillant au Cri du Corbeau. Aujourd'hui, la taverne lui appartient. Brabbad aime les mises en scènes de la magie, aussi pratique-t-il constamment de nouveaux tours pour les clients de l'auberge.

Brabbad Gaspon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	10	9	14	15	16	14

Points de Vie : 10

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Bâton de combat	49 %	47 %	1D8

Compétences : Marchander 74 %, Dissimuler 41 %, Crédit 65 %, Eviter 33 %, Evaluer un Trésor 74 %, Jongler 59 %, Eloquence 39 %, Persuader 55 %, Passe-passe 80 %.

Langues : Commune 50%/70%.

ALACK

Il arbore des vêtements au ton noir dominant, et un teint pâle, vampirique. Cet aspect est contrebalancé par sa personnalité joyeuse et exubérante, laquelle s'avère surprenante au vu de ses lugubres obsessions.

Adolescent, Alack prit conscience de la différence distinctive existant entre les gens et lui-même. Il grandit, orphelin, dans la cité agitée de Raschil, et constata que les gens dont il était entouré se laissaient accaparer et obséder par leur vie futile. Le jeune Filkhari aspirait à des choses plus nobles. Il désirait utiliser la plus grande puissance disponible pour s'élever au-dessus de sa condition actuelle. La puissance de la mort.

La mort le hante. Les actes de tuer et de mourir le fascinent. Pour lui, un champ de bataille représente une oeuvre d'art. A son arrivée dans la Forteresse Impie, il fut sidéré d'y trouver la tête d'un dieu mort. Il s'aventura dans la salle de l'oracle et prit du poison pour se rapprocher de la mort. Etendu en ce lieu, il eut d'étranges visions et apprit l'heure de sa mort. A présent, il vit dans la Forteresse et s'est spécialisé dans la prédiction des circonstances de la mort d'autrui. Ses prévisions s'avèrent d'une précision troublante.

Alack

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	18	10	12	12	17	15

Points Vie : 18

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	45 %	45 %	1D6+1
Dague	50 %	50 %	1D4+2

Compétences : Grimper 72 %, Dissimuler 60 %, Couper une Bourse 54 %, Sauter 88 %, Déplacement Silencieux 55 %, Oracle 31 % (concernant la mort 99 %), Crocheter 75 %, Connaissance des Poisons 63 %.

Langues : Commune -/60 %.

CENDRE

Cette femme est une chaman issue d'une des tribus nomades les plus pacifiques du Grand désert Oriental. Sa peau est sombre et ses cheveux longs, d'un blond cendré. Ses yeux sont d'un bleu très clair.

Elle habite la Forteresse, servant de guide aux pèlerins de sa tribu venant visiter la Tête. Elle s'est liée aux gens de la Forteresse et a acquis des responsabilités au sein de la communauté. Elle s'occupe des entrepôts à grain et est considérée avec respect par ses pairs.

LAZARE

Il s'agit d'un démon déguisé en homme simple et à l'âme chaotique. Cet ancien fermier du pays d'Ilmiora fut capturé par un Agent de Mabelrode et sacrifié au Seigneur Sans Visage. Mabelrode consuma l'âme du fermier et la remplaça par l'âme ténébreuse d'un de ses démons préférés. Ainsi Lazare prit-il naissance pour arpenter le monde au service de son Seigneur.

A l'instar de son suzerain, Lazare est totalement dépourvu d'expression faciale. Parfois ses traits sont si impavides qu'ils ressemblent à un masque de chair de piètre confection.

Il parle avec lenteur et hésitation, comme s'il avait l'habitude d'une autre langue. Les raisons qui l'ont poussé à s'installer dans la Forteresse Impie sont impénétrables. Il travaille à la forge de la Forteresse, et fabrique des épées remarquables.

Lazare est un joker destiné au maître du jeu. A lui d'en faire bon

Cendre

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

Points de Vie : 16**Armure** : Demi-cuir (1D6-2)**Bonus aux Dégâts** : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Lance	54 %	49 %	1D6+1+BD
Dague	44 %	39 %	1D4+2+BD
Javelot	49 %	-	1D8+2+BD

Compétences : Premiers Soins 88 %, Ecouter 53 %, Déplacement Silencieux 66 %, Oracle 71 %, Connaissance des Plantes 88 %, Chevaucher 49 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 54 %, Chanter 75 %, Pister 48 %.**Langues** : Commune 75 %/65 %.**Compétence en Invocation** : 48 %.**Invocations** : Élémentaires de la terre.**Taylor Govelle**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	13	23	25	14	15

Points de Vie : 14**Armure** : Aucune.**Bonus aux Dégâts** : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	49 %	45 %	1D4+2

Compétences : Premiers Soins 100 %, Oracle 90 %, Persuader 56 %, Connaissance des Plantes 100 %.**Langues** : Commune 100 %/100 %, Bas Melnibonéen 90 %/90 %, Haut Melnibonéen 90 %/90 %.**Jelp**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	12	16	17	12	16

Points de Vie : 14**Armure** : Aucune.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Couteau	35 %	33 %	1D3+1

Compétences : Premiers Soins 48 %, Oracle 72 %, Connaissance des Plantes 65 %.**Langues** : Commune 60 %/70 %, Haut Melnibonéen 15 %/15 %, Bas Melnibonéen 20 %/20 %.**Lazare**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	25	16	37	19	15	7

Points de Vie : 25**Armure** : Cuir (1D6-1)**Bonus aux Dégâts** : +2D6/+2D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	100 %	100 %	1D8+1+BD
Epée longue	100 %	100 %	2D8+BD
Epée courte	100 %	100 %	1D6+BD

Compétences : Equilibre 75 %, Forgeron 150 %, Armurier 150 %.**Langues** : Commune -/25 %.

usage. Lors de la prochaine bataille, Lazare pourra se joindre à un camp ou à l'autre, ou encore rester neutre.

TAYLAR GOVELLE

C'est le grand prêtre de la Forteresse. Il est chauve et sévère. Il a voué sa vie à tenter de dévoiler les mystères de la tête de Yeshpotoom-Kahlai. Il porte des toges coupées dans un coton non raffiné.

Il a toujours habité la Forteresse, consacrant le plus clair de son temps à l'étude des notes laissées par ses prédécesseurs. C'est un grand érudit, et il pourrait devenir un sorcier fort puissant si l'invocation des démons venait à l'intéresser.

JELP

Elle est de taille moyenne, ses cheveux sont châtain clair, et sa peau clairsemée de taches de rousseur. Adolescente, elle grandit dans la Cité de la Côte Jaune et se lassa de la culture d'Argimiliar.

Elle fraya un peu avec la Loi et le Chaos et trouva qu'ils laissaient tous deux à désirer. Vagabondant, elle finit par atteindre la Forteresse

Impie. Elle rencontra Taylor Govelle et décida d'étudier avec cet homme brillant.

TARAM

C'est un ménestrel au regard fou et originaire de Vieil Hrolmar. La passion de la musique fait briller ses yeux. Il a gagné la Forteresse Impie pour composer. Les salles et les couloirs de la Tête lui donnent son inspiration. C'est pour cette raison qu'il s'est fait dévot de Yeshpotoom-Kahlai, interprétant ses incomparables oeuvres musicales pour le plus grand plaisir des habitants de la Forteresse Impie. Il s'est rasé le crâne pour imiter Taylor Govelle, son supérieur religieux. Taram a façonné un instrument de musique dans les os et les tendons d'un démon mort. La musique surnaturelle qu'il en tire s'avère superbe tout en donnant le frisson. Elle pourrait rendre fou un auditeur à l'esprit faible. D'ailleurs, elle a fait perdre la raison à Taram.

Taram

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

Points de Vie : 16**Armure** : Cuir (1D6-1)**Bonus aux Dégâts** : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Faucheur	46 %	41 %	1D6+2+BD

Compétences : Connaissance de la Musique 74 %, Oracle 69 %, Jouer d'un Instrument en Os 87 %, Chanter 53 %.**Langues** : Commune 50 %/70 %.

LES HABITANTS DE LA FORTERESSE IMPIE

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	13	15	12	15	12	11	15	17
CON	11	14	16	10	13	16	17	13
TAI	14	10	10	11	15	11	17	12
INT	18	15	15	10	13	14	12	17
POU	12	13	17	12	10	13	14	15
DEX	15	14	13	11	12	15	18	9
CHA	11	13	16	13	13	15	11	12
PV	13	14	16	10	16	16	22	13
BD	1D6	1D6	-	1D6	1D6	-	1D6	1D6

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	48 %	40 %	1D8+1+BD
Targe	10 %	45 %	1D6

EN ARRIVANT À LA FORTERESSE

A la porte, une petite assemblée accueille les aventuriers. Vingt-cinq personnes montées à cheval observent deux hommes engagés dans une discussion houleuse. L'un est un grand Melnibonéen aux cheveux grisonnants. L'autre est un Lormyrien âgé d'une cinquantaine d'années. Ils cessent de se disputer et regardent les nouveaux arrivants. Le Lormyrien rompt le silence. "Sont-ce là les alliés valeureux dont tu avais parlé, Galjaan ? Des pirates sanguinaires et des vagabonds bons à rien ? (Il lance un sourire mauvais aux aventuriers.) Vous mourrez tous, à moins que vous ne ralliez ma cause. Epine nous a promis un sauf-conduit si nous le rejoignons pacifiquement."

Le Melnibonéen demande si d'autres personnes désirent s'allier à Corman Fitch. Il obtient le silence pour toute réponse. Pris d'un éclat de rire amer, Fitch bondit sur son cheval et conduit sa bande de traîtres dans le désert. La brise nocturne porte ses derniers mots : "Vous êtes condamnés, tous autant que vous êtes !"

Impassible, Galjaan Trabekk salue les guerriers fraîchement arrivés au nom des habitants de la Forteresse Impie. Il les remercie d'être venus les aider. Comme les nouveaux venus entrent dans la Forteresse, une faible acclamation s'élève de la petite foule de curieux venus souhaiter la bienvenue à leurs sauveurs présumés. Visiblement méfiants et déçus à la vue des Pan Tangiens, ils se dispersent peu après la fermeture des portes. Trokar supervise leur verrouillage, celles-ci ne devant plus se rouvrir avant l'élimination de la menace. Galjaan et Pierre aident les Pan Tangiens à dresser leur camp sur la place du marché. Palvick conduit les aventuriers au Cri du Corbeau et les présente à Brabbad Gaspon.

L'atmosphère est tendue. La majorité des citoyens regagnent leur maison. Leur méfiance à l'égard des Pan Tangiens, et la crainte du conflit à venir, gâchent l'ambiance habituellement détendue de la Forteresse.

LE DERNIER DINER

Les aventuriers peuvent s'installer au Cri du Corbeau. L'endroit est empli de personnes issues de contrées différentes, mais ce soir elles s'avèrent pensives et sans énergie. Les conversations sont tout juste

murmurées et la plupart des clients se contentent de rester assis, fixant l'âtre du regard. Brabbad tente de leur redonner le moral en effectuant quelques tours de magie, mais ceux-ci tombent à plat. La présence d'Alack n'est pas pour améliorer la situation comme il va de personne en personne et leur demande combien de gens elles ont tué. Il se pourlèche les lèvres et poursuit son recensement.

Plus tard, réunis autour de morceaux de pain frais et d'un ragoût de queues de boeufs, Galjaan et Pierre tentent de faire connaissance avec les aventuriers dans le peu de temps dont ils disposent. Après quelques propos anodins, la conversation s'oriente sur la situation actuelle. Pierre boit un spiritueux local portant le nom fort approprié de Feu du Désert. Galjaan mastique une boulette d'Amphaat pour chasser la fatigue et accroître sa concentration. Ils donnent les informations suivantes:

* *La population instable de la Forteresse, les marchands, les pirates, et les vagabonds ont tous décampé aux premiers signes de danger.*

* *La Forteresse compte à peu près deux cents personnes aptes au combat, sans compter les Pan Tangiens et les aventuriers. Les deux tiers d'entre eux jouissent d'une certaine expérience des combats. L'armurier Lazare a fourni assez d'épées à la facture remarquable pour armer tous les citoyens. Cela lui a pris beaucoup de temps et de préparations. C'est à croire qu'il avait prévu la guerre à venir.*

* *Il y a trois semaines de cela, Taylar Govelle a eu la vision d'une armée de barbares balayant la Forteresse. Les présages de cette vision étaient sombres, à moins que des étrangers ne viennent en aide à la Forteresse en ces heures de ténèbres.*

* *La prophétie est en train de se réaliser. La horde approchant se compose de diverses tribus. Elles sont vaguement unies par le plan dément de leur chef, Epine, un puissant chaman démon. Sa quête consiste à éveiller le dieu mort en lui offrant les âmes de ses victimes. Il terrifie sa propre tribu. Il a rendu une unique visite à la Forteresse mais s'est vu exiler après avoir tenté de sacrifier Jelp dans la Tête.*

* *Si Epine meurt, l'assemblée se déchirera probablement comme les tribus se souviendront de leurs querelles intestines et oublieront leur crainte d'Epine.*

L'entretien passe au rôle des aventuriers dans le conflit à venir. Galjaan veut les poster le long des remparts. De ce point culminant, ils pourront veiller à la sécurité des portes et entrer en action si les barbares parviennent à se créer une brèche dans le mur d'enceinte. Les Pan Tangiens seront embusqués dans l'espace dégagé situé derrière la porte et ce, au cas où les nomades réussiraient à la franchir. Galjaan, Cendre, et Brabbad coordonneront la défense depuis la tour qui surplombe l'hôtel de ville.

Pendant la discussion, deux silhouettes s'approchent de la table, celle d'un homme et celle d'une femme. Ce sont des jumeaux, tout de noir vêtus. Ils arborent une expression sinistre. Ils informent Galjaan qu'ils sont prêts à partir. Le melnibonéen les salue et leur souhaite bonne chance. Ils partent. Galjaan explique alors qu'il s'agit d'assassins ayant pour but de tuer Epine au cours de la nuit.

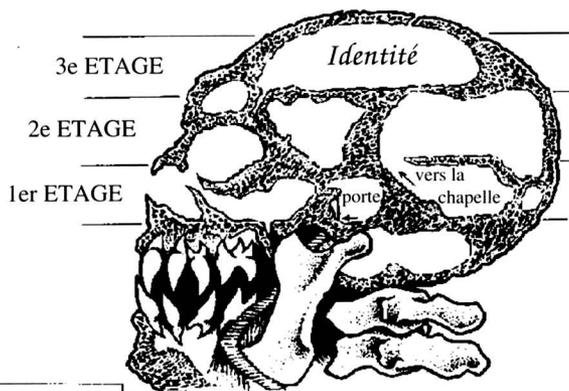
La conversation se poursuit tard dans la soirée. Galjaan et Pierre souhaitent une bonne nuit de repos aux aventuriers puis quittent l'auberge.

LA VEILLE DE LA DESTRUCTION

A minuit, quelqu'un frappe furtivement à la porte de l'auberge. Les aventuriers endormis doivent réussir un jet d'Ecouter pour sortir de leur sommeil. Derrière la porte se tient le jeune Alack. Il dit en murmurant sur un ton conspirateur : "Certains d'entre nous ont décidé

de visiter la Tête pour voir si on peut apprendre du nouveau avant demain. Il fait nuit noire, c'est l'idéal. Voulez-vous vous joindre à nous ?" Les aventuriers qui retournent se coucher font des rêves alarmants et troublants. Ceux préférant accompagner Alack agissent dans une sorte de stupeur onirique, comme s'ils figuraient des funambules volontaires. Les aventuriers concernés devraient vivre ce pèlerinage de minuit à la façon d'un rêve éveillé.

La Tête de Yeshpotoom Kahlai



Coupe
Transversale

13157A



A l'extérieur du Cri du Corbeau, un petit groupe attend les aventuriers. Il comprend Taylar Gouvelle, Jelp, Taram, Trokar, Galjaan, et Cendre. Une épaisse couche de nuages recouvre le ciel nocturne, et les seuls sons audibles sont les bribes des chants graves et monotones que la brise charrie depuis le camp des Pan Tangiens. Les trois dévots mènent le groupe dans la Tête par l'escalier. Quiconque porte une arme renfermant un démon lié se voit conseiller de la retirer avant d'entrer dans la Tête. Puis tous placent leurs mains sur les épaules de la personne située devant eux et s'enfoncent dans l'obscurité de la gueule. Galjaan fredonne un cantique fort simple écrit en Haut Melnibonéen.

Une description complète de la Tête vous est donnée ci-après. Celle de la cérémonie nocturne reprend également plus bas, sous le titre La Sagesse du Dieu Mort (p.109).

YESHPOTOOM-KAHLAI

Un unique escalier mène de la rue à l'intérieur de la gueule de Yeshpotoom-Kahlai. Là, la lumière s'estompe rapidement. Même les sources de lumière tenues à la main (comme les torches) ne parviennent pas à éclairer l'endroit. Les aventuriers doivent donc monter l'escalier à tâtons. Ils ont la sensation de se trouver au cœur d'un grand espace vide et qu'une chute les précipiterait dans un puits de ténèbres infini. L'escalier prend fin devant une grande porte en fer. Elle est verrouillée en permanence.

DANS LA TETE

L'intérieur de la Tête de Yeshpotoom-Kahlai est complètement silencieux. Le son semble ne pas porter, et les bruits d'ordinaire sonores paraissent étouffés. Il s'avère difficile de se repérer, aussi un

jet de Cartographie est-il nécessaire pour trouver un point cardinal.

Les murs, le sol, et le plafond sont constitués d'une substance étrange et mystérieuse. Sa couleur est blanchâtre et tachetée de rouge et de brun. Elle est dure et résistante au toucher. Les murs émettent une douce luminosité. Lorsque les yeux s'y sont habitués, cette lumière s'avère suffisante pour voir.

Les individus dotés de forts scores d'INT et de POU peuvent modeler la substance de la Tête comme bon leur semble. Ceux dont les scores d'INT et de POU font un total de 40 ou plus peuvent en modeler un mètre carré par heure. La matière en cours de transformation devient souple et malléable, comme du fromage mou. Une fois mise en place, elle durcit à nouveau, et le changement s'avère permanent. Cette méthode permet de créer des salles. Des empreintes psychiques peuvent être apposées à la pièce si une personne y demeure trop longtemps.

De minces et étranges volutes d'ectoplasmes éthérés défilent dans la salle. La porte en fer les empêche de gagner l'extérieur. Elles sont rose pâle et oranges, et ressemblent à un mélange de belle soie et de fumée. Elles traversent les tunnels et les pièces en flottant au gré de courants d'air indécélables, sur lesquels elles se tordent et se contorsionnent. Elles s'amassent autour de toute personne dotée d'un fort POU mais ne se révèlent pas menaçantes envers la plupart des humains.

Si un individu est fortement marqué par le Chaos, les volutes pourront le blesser. Les gens souffrant d'une telle affliction sont les Melnibonéens, les Pan Tangiens, les Prêtres, les Agents, ou toute personne ayant vendu son âme au Chaos. Les volutes pénètrent le corps de l'individu souillé et se mettent à consumer sa substance chaotique, lui causant par là-même 1D3 points de dégâts par round.

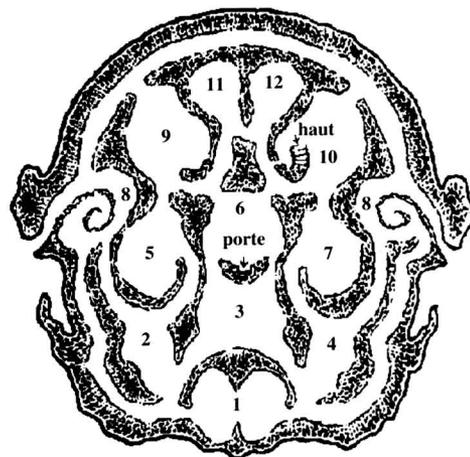
Les êtres totalement chaotiques comme les démons (liés ou incarnés) sont submergés et rapidement consommés par les volutes. Un démon subit 1D20 points de dégâts par round. Plus elles se nourrissent, et plus les volutes prennent une teinte foncée et une densité prononcée. Puis elles se séparent en plusieurs volutes différentes.

Galjaan connaît une ancienne litanie melnibonéenne protégeant son interprète de la substance brute du Chaos. Tant que son chant n'est pas interrompu, il est immunisé contre l'attaque des ectoplasmes. Tout pèlerin capable d'effectuer et de réussir un jet de Parler le Haut Melnibonéen et de Chanter peut apprendre la mélodie.

La Tête de Yeshpotoom-Kahlai

Premier Etage - Perception

- 1 - Odorat
- 2 - Equilibre
- 3 - Respiration
- 4 - Mouvement
- 5 - Toucher
- 6 - Lumière Vive
- 7 - Gravité
- 8 - Oûie
- 9 - Direction
- 10 - Sécurité
- 11 - Panique
- 12 - Température



PREMIER ETAGE : PERCEPTION

Les salles du premier étage figurent les zones du cerveau du dieu mort chargées de traiter les sensations physiques d'un être vivant. En entrant dans une pièce, les sens de l'aventurier sont bombardés de sensations physiques. Celles-ci le submergent et le paralysent s'il rate un jet sous 3 x INT. S'il le réussit, il peut prendre le contrôle de son esprit et repousser la volonté subsistante du dieu mort. Toute personne balayée par les sensations d'une salle subit un malus de -30% à toutes ses compétences et ce, tant qu'elle n'a pas quitté la pièce pour s'éclaircir les idées. Les salles de ce niveau sont quelconques et de forme ellipsoïdale.

LUMIERE VIVE

Cette pièce se trouve juste derrière la porte en fer. Après l'obscurité des escaliers, la lumière émanant des murs semble intensément brillante et désoriente momentanément les aventuriers. Quatre tunnels s'ouvrent dans cette salle.

TOUCHER

Ici, la peau des aventuriers prend vie, leurs vêtements frottent leur épiderme d'une façon insupportable, leurs pieds sont meurtris dans leurs bottes, et ainsi de suite. Si leur jet sous 3 x INT est raté, ils ne peuvent traverser la salle. L'air lui-même semble écorcher leur peau.

TEMPERATURE

La température de cette pièce augmente ou tombe pour atteindre des niveaux insupportables. Il devient de plus en plus difficile de traverser la salle, les aventuriers sentant leur température corporelle monter ou chuter. Ceux dont le jet sous 3 x INT est raté sont paralysés par un froid glacial ou une fièvre atroce.

GRAVITE

Dès que les aventuriers entrent dans cette pièce, le haut devient le bas puis s'inverse à nouveau. Il est impossible de comprendre comment la gravité s'exerce dans cette salle. Ceux qui ratent leur jet sous 3 x INT ne savent plus très bien s'ils marchent, s'ils tombent, ou les deux. Ils n'arrivent pas à passer la pièce.

RESPIRATION

Cette salle rappelle aux aventuriers combien la respiration est essentielle pour survivre et ce, même si elle s'effectue à un niveau inconscient. Comme l'esprit du dieu mort les force à respirer à une vitesse différente, car divine, les aventuriers ont de plus en plus de mal à trouver leur souffle. S'ils ratent leur jet sous 3 x INT, ils se mettent à suffoquer et doivent immédiatement quitter les lieux.

PANIQUE

Ici, les aventuriers ont le sentiment que quelque chose ne va pas. La sensation de peur et de frayeur enfle encore et toujours. Ceux dont le jet sous 3 x INT est raté peuvent traverser la pièce, mais ils se livrent à une course aveugle, inspirée par la terreur de l'inconnu. Le maître du jeu pourra déterminer leur chemin de façon aléatoire.

MOUVEMENT

Les mouvements des aventuriers sont de moins en moins coordonnés dans cette salle, comme si leurs membres étaient mus par une autre personne. Ceux qui ratent leur jet sous 3 x INT peuvent gagner l'une des sorties, mais celle-ci est déterminée au hasard par le MJ.

EQUILIBRE

Le sol de cette pièce semble être fait de glace. Il devient de plus en plus difficile de se tenir droit. S'ils ratent leur jet sous 3 x INT, les aventuriers tombent à la renverse et doivent se faire aider pour se relever.

OUIE

Ces salles jumelles s'enroulent sur elles-mêmes. Des bruits rebondissent sur les tortillons serrés, accompagnés par les échos de conversations murmurées, des rires hideux, et des hurlements inhumains. Si le jet sous 3 x INT est raté, le bruit s'enfle jusqu'à provoquer l'évanouissement de l'aventurier.

ODORAT

Une puissante odeur plane dans cette pièce. Elle peut être agréable ou ignoble, mais elle est si forte que l'air semble tourner avec elle. Ceux qui ratent leur jet sous 3 x INT s'étranglent et ont des haut-le-coeur. Ils doivent fuir cette infection.

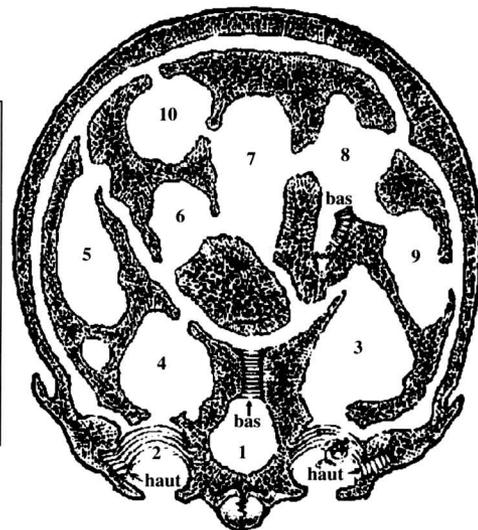
ORIENTATION

Ici, le sens de l'orientation des aventuriers s'émousse de plus en plus. A mi-chemin, un aventurier ratant son jet sous 3 x INT s'avère incapable de déterminer s'il avance ou s'il recule. Une nouvelle fois, le MJ pourra établir de façon aléatoire quelle sortie ce dernier gagne.

La Tête de Yeshpotoom Kahlai

Deuxième Etage - Mémoire

- 1 - Solitude
- 2 - Oeil Droit
- 3 - Reminescence Tragique
- 4 - Chambre de Galjaan
- 5 - Obsession
- 6 - Chambre de Trokar
- 7 - Hall du Malheur et des Souffrances
- 8 - Chapelle
- 9 - Plaisirs Remémorés
- 10 - Humour



SECURITE

Cette pièce offre un abri où les aventuriers peuvent se reposer. Le sol a l'air confortable et l'est d'autant plus lorsqu'ils s'y allongent. Un jet sous 3 x INT dissipe cette sensation agréable et rappelle aux aventuriers qu'ils se trouvent à l'intérieur du cerveau d'un Seigneur du Chaos décédé. Un passage en côte raide mène à l'étage supérieur.

DEUXIEME ETAGE : MÉMOIRE

Cet étage est le siège des souvenirs communs aux êtres doués de sensations. Ici, les salles ont tendance à confiner l'individu dans une recherche du temps perdu. Afin de résister au charme de ces réminiscences, l'aventurier doit réussir un jet sous 3 x POU. Si le jet est raté, l'aventurier est submergé par ses propres souvenirs. Un autre

jet sous 3 x POU peut être tenté toutes les cinq minutes.

Trois des pièces situées à cet étage ont été façonnées par les habitants de la Forteresse. Ceux-ci ont utilisé les caractéristiques particulières de la substance de la Tête pour recréer des souvenirs liés à leur expérience personnelle. Cette action n'est pas considérée comme une preuve de sagesse. L'oracle a déclaré que quiconque utiliserait Yeshpotoom-Kahlai finirait par comprendre la nature de son destin et en retirerait une paix de l'esprit tout en accélérant la venue.

LA CHAPELLE

Cette salle est l'oeuvre de Taylor Gouvello. C'est un souvenir du temple de la ville située en contrebas. Le jet sous 3 x POU s'avère inutile dans cette pièce. En effet, le souvenir rappelle la forme physique en plus de l'air apaisant et contemplatif du temple. Il n'entrave pas la progression des aventuriers. Cet endroit a été conçu pour pouvoir se reposer lors de la visite de la Tête.

LE HALL DU MALHEUR ET DES SOUFFRANCES

Ce passage remémore les mauvais traitements et les brimades. Il apparaît comme un hall long, sombre, et fait de pierre. Des commentaires narquois et murmurés émanent des murs mais leur source demeure invisible. Plus loin dans le hall, ces commentaires se transforment en des hurlements chargés d'insultes et de dérision pour finir par des menaces de violence et des projections de caillots d'ectoplasme dégoûtants. Les aventuriers doivent réussir leur jet sous 3 x POU ou se retrouver à genoux comme l'assaut devient insupportable.

OBSESSION

Le souvenir évoqué par cette salle relève du désir obsessionnel. Les aventuriers se souviennent à quel point ils ont pu désirer une certaine chose. Cette dernière ne représente pas un objet défini, mais un sentiment général de désir désespéré. Le sujet de leur obsession se trouve devant eux, et ils se sentent obligés de courir vers lui. S'ils réussissent leur jet sous 3 x POU, ils cessent de courir et se rendent compte que cette obsession ne les intéresse plus. S'ils ratent leur jet, ils courent en formant des cercles à la poursuite d'un souvenir fantôme, lequel s'éloigne de plus en plus.

PLAISIRS REMEMORES

Un feu chaleureux brûle en âtre confortable. Une fenêtre montre le froid extérieur. Les aventuriers se sentent obligés de s'asseoir dans le grand sofa placé devant la cheminée. Ils se mettent à se remémorer la dernière fois qu'ils ont été aussi heureux. Tout aventurier réussissant son jet sous 3 x fois POU se souvient qu'il a des choses plus urgentes à faire; sofa, âtre, et fenêtre sombrent alors dans le néant. Ceux dont le jet est raté restent sur le divan où ils revivent de tendres souvenirs.

LA CHAMBRE DE TROKAR

Cette pièce est l'oeuvre de Trokar Valron, créée afin de lui rappeler sa déchéance. En entrant dans cet endroit, les aventuriers peuvent voir la voûte qu'il devait garder quelques années plus tôt. Les murs sont tapissés de meubles bibliothèques surchargés. Les livres émettent une aura magique et maléfique presque tangible. Un jeune enfant est assis à la table placée au centre de la salle; il tourne les pages d'un des volumes. Les aventuriers se rappellent être supposés garder ces livres; de plus, l'enfant ne devrait pas se trouver en ces lieux. Ce dernier lève les yeux pour les examiner, et son regard s'avère hypnotique et sinistre. Les aventuriers doivent réussir un jet sous 3 x POU ou se laisser bercer et s'endormir sous l'intensité du regard démoniaque. Si l'un d'eux réussit son jet, il peut plonger son arme dans le démon. Ce

dernier disparaît dans un cri, laissant une odeur de soufre derrière lui. Si tous ratent leur jet, ils s'assoupissent et ne se réveillent pas avant trente minutes. Une fois réveillés, la scène reprend.

REMINISCENCE TRAGIQUE

Cette pièce a l'apparence d'un jardin vert et luxuriant. Il est parfaitement entretenu, et son parfum rappelle celui d'une forêt après une averse. Au plus profond du jardin se trouve un cimetière. Les aventuriers finissent par gagner un petit banc placé sous un saule pleureur. Les tombes de personnes chères et de membres de leur famille s'étendent à proximité. Un grand sentiment de tristesse et de futilité accable les aventuriers. Ceux dont le jet sous 3 x POU est raté s'affalent sur le banc où ils sanglotent, inconsolables.

HUMOUR

Dans cette salle, les aventuriers se souviennent des meilleures plaisanteries jamais entendues. Elles sont si drôles qu'ils se mettent immédiatement à rire. Il s'avère impossible de raconter la blague à une autre personne, et chaque fois qu'ils essaient, ils éclatent de rire au bout de deux ou trois mots. Des miroirs déformants sont disposés tout autour de la pièce et les font encore plus rire. Ceux dont le jet sous 3 x POU est réussi parviennent à contrôler leur hilarité. Les autres s'écroulent au sol au paroxysme du rire chaque fois qu'ils aperçoivent l'un des miroirs.

LA CHAMBRE DE GALJAAN

Cette pièce constitue également la reconnaissance de l'échec d'un homme. Là, Galjaan a recréé sa dernière nuit en Imrry.

L'aventurier entre dans une grande salle de bal. D'énormes colonnes s'élèvent, soutenant un plafond incroyablement haut. L'endroit est bondé. Exécutant des danses de cour complexes, des nobles d'origine melnibonéenne parés des costumes les plus exquis étincellent tels des bijoux. Des esclaves nus, issus de toutes les races, vont et viennent, obéissant aux caprices de leurs propriétaires. Bientôt, l'aventurier se retrouve au milieu de la foule. Une multitude d'yeux observe ses actions. Les couples de danseurs changent puis se reforment, reproduisant le moindre geste de l'aventurier. Deux femmes quittent la danse (deux hommes s'il s'agit d'une aventurière). Elles s'approchent et l'aventurier doit en choisir une pour rejoindre la pavane. Le poids de l'attention de l'assemblée se manifeste presque de façon physique. Tous les aventuriers devraient effectuer un jet sous 3 x POU. S'ils le réussissent, ils choisissent la bonne partenaire et traversent la foule pour gagner l'autre porte en dansant délicatement. S'ils le ratent, ils voient leur partenaire se moquer d'eux d'un rire coquet et faire un pas en arrière. Des hommes armés sortent de l'assistance, leur interdisant le passage. Toute tentative de progresser plus avant se heurte à un recours aux armes et les aventuriers sont refoulés vers la porte.

SOLITUDE

Ici, l'aventurier voit ses compagnons grandir de plus en plus. Ceux-ci ne peuvent l'entendre et finissent par l'éclipser et l'ignorer comme ils traversent la pièce. Si l'aventurier réussit son jet sous 3 x POU, ce sentiment d'insignifiance disparaît et les proportions redeviennent normales comme il traverse la salle. S'il le rate, il se sent tout petit et tout seul, la pièce grandissant toujours plus pour atteindre une dimension infranchissable.

L'OEIL GAUCHE ET L'OEIL DROIT

Ces pièces sont complètement sphériques. Des gradins ornent le fond des yeux. Leurs pupilles sont translucides et laissent voir des choses perçues par le Seigneur du Chaos de son vivant. Les aventuriers qui ratent leur jet sous 3 x POU restent cois, assistant aux visions divines

de Yeshpotoom-Kahlai. Ceux qui le réussissent peuvent arracher leur regard à cette vision et gagner le niveau supérieur.

Certaines personnes choisissent de s'asseoir dans les gradins et de suivre le regard du dieu mort des heures durant. Cette activité n'est pas très saine. Un squelette se trouve dans l'oeil gauche; cet Ilmorin à la recherche de frissons a déperé en contemplant les visions de Yeshpotoom-Kahlai. Voici quelques exemples :

* *Les larges sourires déments du Peuple Maudit, dont la haine pour la planète les ayant enfantés devait détruire le monde et renouveler le Cycle Temporel, entraînant ainsi un nouvel Age.*

* *Une montagne gigantesque, s'étendant à perte de vue. Puis le spectateur comprend qu'il s'agit en fait d'une unique stalagmite contenue dans une caverne souterraine et sans fin.*

* *Une danse majestueuse, au milieu d'un champ de bataille jonché de cadavres hachés, dans les bras d'une des Dames du Chaos. Son visage est d'une beauté exquise et d'une perfection telle que, en comparaison, nulle humaine ne pourrait jamais paraître attirante. Elle est vêtue de haillons couverts de chiures de mouches et son corps s'avère purulent et pourrissant.*

* *Un univers concocté par deux déités lasses. Leurs caprices chaotiques engendrent des royaumes merveilleux, horribles, et à jamais changeants.*

* *Deux épées en train d'être forgées. Elles trancheront la forme du wyrd et scelleront le destin des Jeunes Royaumes.*

* *Une araignée bouffie et monstrueuse, tissant sa toile entre une galaxie de planètes.*

* *Une fleur parfaite, d'une couleur et d'une symétrie à couper le souffle. C'est une fleur sauvage, poussant dans un champ au centre de milliers de fleurs identiques.*

* *Un monde où Loi et Chaos ne font qu'un. Unis, ils oeuvrent à la requête de l'Équilibre Cosmique, lequel parle une fois pour ordonner la création du Multivers, puis se tait.*

* *Des oeufs de fer éclosent pour donner naissance à des soleils.*

* *Des tours d'une délicatesse semblable à la dentelle poussent telles des fleurs fantaisistes, s'élevant vers un ciel d'un bleu impérial. Puis elles se flétrissent et pourrissent avec les premiers gels automnaux.*

* *Le pan d'une falaise, situé au Bord du Temps, où un millier de guerriers se plaignent de leur sort éternel, pleurant leur âme égarée, leur amour perdu, et leur espoir déçu.*

* *L'arrivée d'un groupe de petits humains devant la maigre porte d'un fortin pitoyable.*

Chacune des salles oculaires donne accès au troisième étage par un passage en côte.

TROISIEME ETAGE : IDENTITÉ

Cet étage représente le sommet de l'esprit du dieu mort. Ici se trouvent les vestiges de son identité. Le plafond constitue le dôme du crâne. Les parois semblent composées d'un matériau semblable au quartz et sur lequel des couleurs criardes viennent parfois danser.

Ce lieu permet aux humains de communiquer avec les restes de la conscience omnisciente de Yeshpotoom-Kahlai et donc d'obtenir une certaine connaissance des événements futurs. Le devin doit d'abord déterminer la nature des renseignements désirés afin de pouvoir interpréter le sens de la communication. Il doit alors s'asseoir à même le sol et entrer dans une transe méditative, vidant son esprit de toute chose excepté la question à poser. Des images envahissent son esprit

et lui donnent des indices portant sur l'issue de sa requête. L'interprétation de ces indices s'effectue à l'aide de la compétence d'Oracle.

ORACLE

Cette compétence se révèle inutilisable à l'extérieur de la Forteresse Impie. Elle commence avec un pourcentage égal à la somme de INT+POU, puis augmente en fonction de l'expérience acquise. Une utilisation réussie de cette compétence indique que les images émises par Yeshpotoom-Kahlai ont été correctement interprétées. Le maître du jeu peut donner une réponse à certains aspects de la question. Un échec signifie que seuls des indices obscurs peuvent être retirés de la divination. Sur un jet compris entre 96 et 00, le contact pris avec l'esprit du dieu s'est avéré trop puissant pour le devin. Il perd 1 point d'INT permanent et sombre dans un coma long de 1D10 jours.

LA SAGESSE DU DIEU MORT

Une fois la porte de fer passée, la congrégation de minuit prend la route la plus directe, évitant la plupart des salles. Des lambeaux d'ectoplasmes s'amassent en une épaisse couche autour de Galjaan mais ne le touchent pas. En effet, il est protégé par un champ invisible. Il paraît indifférent mais ne cesse jamais son chant murmuré.

Lorsque l'assemblée atteint la salle supérieure, tous s'assoient. Les trois dévots dédient une prière à l'esprit de Yeshpotoom-Kahlai. Jelp balance un brasero contenant un encens à l'odeur bizarre pendant que Taram joue un chant funèbre et sonore sur son étrange instrument en os. La musique dissonante se combine et enfle sous le dôme résonnant. Finalement, elle semble peser sur le crâne des auditeurs et chatouiller les confins de leur âme.

Taylor entre dans une transe méditative. Alack fait de même après avoir déposé une gouttelette de poison sur sa langue. L'espace d'un moment, les deux hommes demeurent assis sur le sol, les yeux fermés par la concentration. Soudain, les deux devins se lèvent et se tiennent raides, les yeux grand ouverts. Ils parlent à l'unisson :

"Méfiez-vous de la subtilité des démons, car ils peuvent échapper à la sagesse de l'oeil des mortels et dérober son coeur à l'espoir. Le sauveur doit contempler l'extérieur comme l'intérieur ou tout sera perdu. Cherchez les vers dans le cerveau du mort, car ils apporteront la solution au complot du traître."

Taylor sort brusquement de sa transe et s'effondre dans les bras de ses serveurs. Alack frissonne et ses yeux se portent sur les aventuriers. Il se met à hurler: "Mort ! Mort ! Mort !" et sort de la pièce en courant. Dans un effort pour consoler les aventuriers, Pierre déclare : "Ne vous inquiétez pas, il fait ça à chaque fois."

La divination terminée, le groupe sort en file indienne. Nul ne dit mot comme tous redescendent au bas de la Tête. Leurs pensées sont accaparées par l'incertitude de leur destin.

LA TEMPETE DU DESERT

Le matin suivant, la cuisine de l'auberge prépare d'énormes cuves de gruau, lesquelles sont amenées aux Pan Tangiens affamés. D'autres habitants mangent dans la salle commune, buvant un alcool fort. Tous sont sur les nerfs et s'emportent pour un rien. Par contre, les Pan Tangiens paraissent complètement détendus. Assis, ils aiguisent leurs



Les trois dévots de Yeshpotoom-Kahlai

LE DEFI

armes et dédie des prières sonores à la Faucheuse et à l'Étre Tentaculaire Qui Chuchote, leur promettant un grand carnage en ce jour funeste. Cela n'est pas pour rassurer les autres habitants de la Forteresse. Alack fait une tournée d'inspection et serre la main de Brabbad et de Trokar, les félicitant pour leur chance incomparable.

Une fois prêts, les aventuriers peuvent prendre leur poste sur le mur d'enceinte. De là, ils peuvent observer le désert sur une grande distance et voir toute la ville. Dessous, les Pan Tangiens s'assemblent sur la place, attendant d'être appelés au combat. Dans le lointain, l'armée des barbares effectue des manoeuvres et se rapproche visiblement de la Forteresse.

Un jet de Voir permet d'estimer leur effectif à près d'un millier de guerriers. Des éclaireurs sont déjà là, abattant les arbres de bois de fer clairsemés pour en faire des échelles. De temps à autre, ils brandissent leur lance vers les murs de la Forteresse en un signe de défi.

Il fait chaud, mais le ciel est toujours couvert. Le jour passe avec lenteur. La seule chose à faire consiste à regarder le nombre croissant des membres des tribus. Ils demeurent juste hors de portée de flèche, huant, s'esclaffant chaque fois qu'un archer exaspéré décoche un trait trop court. Le gros de l'armée apparaît après midi. Des centaines de guerriers s'assemblent, et bon nombre d'entre eux sont montés à cheval, certains menant des meutes de chiens de chasse. Un jet de Voir permet de repérer Corman Fitch, l'homme qui se trouvait devant la porte le soir précédent. Il discute avec Epine, le chef de l'armée. De temps en temps, il fait des gestes vers les fortifications. Epine est un nomade de grande taille, vêtu d'une armure laquée. Sa grande cape pourpre flotte tout autour de lui telle une traînée de sang.

Epine, Fitch et son groupe de partisans approchent de la porte en agitant un drapeau blanc. Epine est assis sur sa selle, silencieux, les bras croisés. Il fait un geste et Fitch gagne le front du groupe. Ce dernier dit en hurlant : "Je parle au nom du Seigneur aux Mille Ames, Epine, le plus miséricordieux de tous les maîtres, et le plus terrible de tous les seigneurs de guerre. Bien que ses offres de paix aient été rejetées, il vous tend une nouvelle fois sa main compatissante. Si vous ouvrez vos portes, il vous sera permis de quitter ce monument hautement sacré. Vous serez saufs et pourrez emporter tous vos biens. Si, dans votre démente, vous choisissez de rester, soyez prêts à mourir et à voir le désert vous consumer."

Laissez les aventuriers parlementer au nom de la Forteresse. Les autres défenseurs placés le long des remparts attendent un signal. Si celui-ci est donné, ils décochent une pluie de flèches. Fitch s'abrite sous son bouclier et se réfugie hors de portée à bride abattue. La plupart de ses partisans périssent au pied du mur fortifié.

Epine reste imperturbablement assis sur sa selle comme les traits se brisent mystérieusement autour de lui. Une fois le tir terminé, il se fend d'un rire moqueur et regagne son armée sans se presser.

Le reste de la journée, l'armée barbare se prépare pour l'assaut de la Forteresse. Un message parcourt les murs, demandant à tout un chacun de tenir bon. En fin d'après-midi, les membres des tribus du désert mettent un terme à leurs activités et se tiennent prêts. Ils ouvrent la bouche et se mettent à hurler. Les cris se fondent en une note puissante. Le son traverse le désert en vrille et s'écrase contre le visage du dieu mort. Les défenseurs agrippent leurs armes et attendent l'inévitable.

LES HORDES BARBARES

EPINE, SEIGNEUR AUX MILLE AMES

Epine s'avère le plus grand chaman à avoir été engendré par le désert au cours des dernières générations. C'est un sorcier brillant qui invoque fréquemment des démons puissants. C'est un homme de très forte carrure, aux muscles très prononcés. Il porte tellement de cicatrices que ses traits mutilés se sont figés en un rictus permanent. Ses cheveux sont longs et tressés avec des plantes épineuses du désert. Sa voix est gutturale et rappelle celle d'une hyène. Il porte une armure démon et une grande cape rouge, teintée du sang d'âmes sacrifiées au Chaos.

Ses discours passionnés promettent aux nomades que le Chaos divin délivrera de l'âpre désert. Ces propos ont inspiré une douzaine de tribus. Des guerriers qui se seraient précédemment entre-tués à vue se tiennent côte à côte dans sa horde. Epine croit vraiment au caractère sacré de sa mission. Le grand dieu cornu sortira de son sommeil, placera le chaman sur son épaule, et écrasera fidèles et infidèles dans sa marche vers l'occident. Là, il détruira les nations des hommes.

LES GUERRIERS DU DESERT

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	19	19	14	18	20	17	16	18
CON	14	16	14	15	12	14	15	16
TAI	17	13	17	17	16	14	19	14
INT	8	10	13	14	6	12	12	10
POU	10	11	13	9	12	14	9	8
DEX	12	15	13	13	15	13	11	14
CHA	15	7	9	7	10	16	7	9
PV	19	17	19	20	16	16	22	18

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armure : Morceaux de Cuir et de Métal (1D4-1)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Cimeterre	67 %	62 %	1D6+2+BD
Arc du désert	56 %	-	1D10+2+BD
Hachette	33 %	25 %	1D6+1+BD

Compétences : Chevaucher 77 %, Pister 70 %.

CORMAN FITCH

C'est un homme corpulent et barbu, à la large circonférence. Il est roux aux yeux verts. A l'origine, il était capitaine dans l'armée de Vilmir, mais il s'est fait expulser après avoir été surpris en train de vendre du matériel militaire aux mendiants de Nadsokor. Il a alors rejoint un équipage de pirates mais ceux-ci sont partis sans lui après s'être ravitaillés dans la Forteresse Impie. Il a ensuite passé le plus clair de son temps à boire au Cri du Corbeau.

Fitch faisait partie d'un groupe de personnes envoyées enquêter sur les rumeurs circulant à propos d'un nouveau chaman, ce dernier étant supposé s'avérer assez puissant pour rassembler les tribus. Fitch s'éprit du message de destruction universelle communiqué par Epine, aussi rallia-t-il son campement. Il a persuadé une vingtaine d'habitants de la Forteresse de s'associer à sa désertion.

Déserteurs de la Forteresse Impie

Utilisez les caractéristiques des habitants de la Forteresse Impie données plus avant.

Epine

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	15	16	16	25	13	12

Points de Vie : 19

Armure : Armure démon (25 points)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Lance démon	97 %	95 %	1D10+1+2D6+BD
Lance démon lancée	91 %	-	2D6+2D6+BD

Compétences : Eviter 76 %, Premiers Soins 89 %, Eloquence 97 %, Connaissance des Plantes 100 %, Chevaucher 86 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 94 %, Voir 96 %, Chanter 67 %.

Langues : Commune -/40 %, Haut Melnibonéen -/37 %.

Compétence en Invocation : 87 %.

Invocations : Élémentaires du feu. Démons des espèces Kahin, Schflup, Vladus, et autres. L'Urgle. Yeshpotoom-Kahlai (du moins, c'est ce qu'il croit).

G'shrll

Lance Démon **Espèce** : Vladus **VC** : 81

CON	TAI	INT	POU
29	3	9	20

Pouvoirs : Arme (+2D6 points de dégâts), Vampire (draine 2D6 points de POU).

Vnn'k

Cape Démon **Espèce** : Schflup **VC** : 121

CON	TAI	INT	POU
30	16	7	19

Pouvoirs : Ténèbres des Abysses (10 mètres de rayon).

Ck'ck'rr

Armure Démon **Espèce** : Kahin **VC** : 121

CON	TAI	INT	POU
25	16	5	17

Pouvoirs : Armure (25 points), Pacte de Sauvegarde contre les Missiles.

Baguette de l'Ame

POU 279

Cette baguette est faite de bois de fer. Il s'agit d'un artefact traditionnel, paré de motifs rituels, et conçu par les tribus du désert pour abriter l'esprit de leurs ancêtres. Epine l'a gravé de façon à y emprisonner l'âme de ses victimes. Il a l'intention de les offrir à Yeshpotoom-Kahlai quand il aura pris possession de la Tête et ce, afin de réveiller le dieu du Chaos.

LA PREMIERE VAGUE

Le soleil commence à se coucher, parant les nuages aériens d'une teinte rouge sang. Pour les guerriers du désert, c'est le signal de l'attaque. Dans un grand rugissement, les barbares chargent. Ils s'abritent sous leur bouclier, courant, portant des échelles qu'ils



La dernière charge de Corman Fitch

GLUSTAF



Les hommes des tribus dans les tunnels de la Tête

dressent contre les fortifications. Le soleil couchant brille avec une intensité douloureuse, et les archers subissent tous un malus de -20 % au toucher en raison de l'éclat éblouissant sur lequel se découpe la progression des nomades. Corman Fitch et le restant de ses renégats mènent la charge contre la position des aventuriers. Quelque chose s'est brisé chez Fitch et, comme il se lance sur les barreaux de l'échelle, le lormyrien pleure ouvertement. Une fois au sommet de l'échelle, il se bat comme un dément. Tant qu'il reste sur l'échelle, il subit un malus de -40 % à ses chances de toucher. S'il parvient à parer les trois premières attaques, il bondit sur le mur où se trouvent les aventuriers. Ceux-ci doivent vaincre Fitch et cinq de ses compagnons déserteurs pour tenir leur position.

Les autres points stratégiques des remparts tiennent bon; le premier assaut est repoussé. Les barbares se retirent au son de la retraite,

laissant leurs échelles derrière eux. Une centaine de corps jonchent le sol, mais les défenseurs n'ont perdu qu'une douzaine d'hommes. Un cri de défi monte le long des fortifications comme les barbares se replient dans le couchant.

Après la fin de la bataille, Alack a les yeux grand ouverts et sourit de toutes ses dents, contemplant le carnage comme s'il s'agissait d'une oeuvre d'art. Pierre se déplace le long du mur d'enceinte, félicitant tout le monde. D'autres marchent dans son sillage et distribuent des vivres. Lazare peut être vu en contrebas; il quitte sa forge pour gagner le Cri du Corbeau comme s'il s'agissait simplement d'une journée de travail normale.

L'INVOCATION

D'épais nuages noirs occultent la lune. L'armée barbare dresse le camp devant la Forteresse, s'étalant telle une bête noirâtre et dotée d'une centaine d'yeux brûlants. Dans la ville, les Pan Tangiens se pavanent, impatients de se battre. Une lumière tiède brille dans la tour surplombant l'Hôtel de Ville. Là, Galjaan et quelques autres étudient diverses stratégies. C'est une lueur d'espoir dans les ténèbres.

Un énorme feu de joie a été allumé dans le désert. Près de lui se trouve Epine, flanqué de deux gros pieux enfoncés dans sol. Deux silhouettes y sont attachées et se débattent. Un jet de Voir permet de reconnaître les assassins jumeaux. Epine se met à psalmodier dans la langue royale de Melniboné, proférant les syllabes inhumaines dans l'air nocturne. Quiconque réussit un jet d'Invocation comprend qu'Epine est en train d'appeler une chose très puissante et désire lui offrir les deux captifs en plus de son âme.

Des éclairs verts et fourchus traversent le ciel, dispersant les nuées. La pleine lune illumine la scène à présent. De nouveaux éclairs

Corman Fitch

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	14	11	15	18	10

Points de Vie : 17

Armure : Plaques (1D10-1)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée bâtarde	71 %	69 %	1D10+1+BD
Bouclier	54 %	59 %	1D6+BD

Compétences : Eviter 42 %, Premiers Soins 66 %, Chevaucher 72 %.

Langues : Commune -/55 %.

s'embrasent et se courbent vers le sol comme l'air situé au-dessus du feu commence à luire et à onduler. Un murmure de consternation parcourt les fortifications. Le feu s'étouffe lorsque deux énormes tentacules surgissent en hésitant de l'air vacillant. Les tentacules effleurent les captifs hurlant, et les deux victimes disparaissent. Quelques secondes plus tard, des cris retentissent au-dessus du corps de garde de la porte de la Forteresse et les jumeaux tombent du ciel pour s'écraser sur les remparts.

L'Urgle fait glisser sa vaste masse dans ce monde. Cette volumineuse monstruosité ressemble à un croisement entre une langouste et un calmar. Epine et un groupe de guerriers se tiennent devant elle puis disparaissent. L'Urgle déplace son corps blindé vers les portes en haussant les "épaules" et se met à marteler le mur fortifié de ses tentacules démesurés. Une odeur d'algues en décomposition emplit l'air. Le corps de garde vole en éclats et les remparts ne sont plus que décombres. Les aventuriers doivent immédiatement décider d'abandonner leur poste. Sinon, il leur faut réussir un jet de Sauter ou d'Eviter ou se voir atteindre par l'un des coups titanesques.

La panique domine comme les fortifications se désintègrent sous l'assaut du démon. Même les arrogants Pan Tangiens sont terrifiés par la créature gigantesque. Tout le monde recule tandis que décombres et cadavres de défenseurs volent dans les airs.

Trokar apparaît sur le mur d'enceinte, agitant sa hache vertueuse. Il court à toute vitesse au sommet des remparts, hurlant à la pleine puissance de sa voix comme le mur d'enceinte vacille et se déforme. Il s'élançe dans le vide et plante sa hache dans le ventre mou de l'Urgle. L'arme de la Loi s'enfonçe profondément, et un liquide noir et nauséabond arrose les alentours. Le démon repousse brutalement Trokar et hurle de douleur. Il rétracte ses tentacules sous l'effet de la souffrance, puis quitte ce monde. Le corps brisé de Trokar chute à terre. Il a le temps de haleter quelques mots sur Donblas, la loi, et le Chaos avant de mourir.

Le mal a été fait. Les fortifications se sont écroulées. Les hommes des tribus chargent la Forteresse en poussant leurs cris de guerre. Les Pan Tangiens avancent à leur rencontre et des combats font rage dans les rues de la Forteresse. Les aventuriers peuvent se joindre à la bataille. Les membres des tribus ne sont pas des soldats entraînés, mais ils ont l'avantage numérique. Les Pan Tangiens figurent d'excellentes troupes et parviennent à contenir les nomades pendant quelque temps. Le surnombre finira cependant par les submerger. Pierre dépasse les aventuriers en courant pour gagner la mêlée; arrivé à leur hauteur, il s'écrie: "Trouvez Epine ! Tuez le chaman !"

L'Urgle

Démon Grotesque			Unique		VC: Inconnue
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
300	100	110	25	160	10

Points de Vie : 198

Armure : Carapace dure (20 points)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacule x2	100 %	-	10D6 *
Morsure	100 %	-	10D10

* : *Plutôt que d'infliger des dégâts, l'Urgle peut choisir d'amener sa victime à sa gueule.*

Pouvoirs : Armure (20 points), Téléportation (jusqu'à 300 points de TAI).

Au milieu de la bataille, demandez aux aventuriers d'effectuer un jet de Voir. S'ils le réussissent, ils sont sûrs qu'Epine n'est pas là. Galjaan s'avère également absent. De plus, la lumière de la tour de l'hôtel de ville est éteinte. Un jet de Voir dirigé sur la ville permet de remarquer un petit groupe d'hommes qui gravit les marches de la Tête en courant.

L'Urgle a téléporté Epine et vingt guerriers dans la mairie. Ceux-ci ont tué tout le monde à l'exception de Galjaan et de Cendre, préférant les prendre en otage. Ils se rendent à la Tête. Epine espère réveiller Yeshpotoom-Kahlai quel que soit le dénouement de la bataille. Il a besoin de Galjaan car le Melnibonéen connaît la psalmodie pouvant garder les volutes à distance. Cendre lui permet d'obliger Galjaan à coopérer. En effet, ce dernier est prêt à se sacrifier, lui, mais personne d'autre. S'il était fidèle à ses principes melnibonéens, cela lui serait indifférent.

Les aventuriers peuvent se ruer vers la Tête même si Epine a pris de l'avance sur eux. Cet avantage disparaît comme Galjaan et Cendre lui font prendre le plus long chemin possible à travers la Tête. Chargeant dans les tunnels, les aventuriers peuvent tenter de suivre la route empruntée par Taylar Govelle la nuit précédente. Pour cela, ils devront réussir un jet de Mémoriser. S'ils le ratent, aucun d'eux ne parvient vraiment à se souvenir du parcours et tous doivent se frayer leur propre chemin jusqu'à la salle supérieure.

LES GUERRIERS PERDUS

Les pièces suivantes renferment des guerriers abandonnés par Epine comme le chaman se précipite vers la salle supérieure:

Premier Etage

LUMIERE VIVE: Quatre guerriers y ont été laissés afin de juguler toute poursuite. La lance démon d'Epine gît dans un coin, vidée par les volutes.

ORIENTATION: Un guerrier abasourdi fait les cent pas en pleurant. Il est si reconnaissant de voir quelqu'un lui indiquer la sortie qu'il en oublie presque que les aventuriers sont des infidèles.

SECURITE: Deux guerriers sont confortablement assis dans un coin, les traits détendus. Ils ignorent les aventuriers si ceux-ci ne perturbent pas leur repos.

Deuxième Etage

OBSESSION: Ici, trois guerriers courent en décrivant des cercles. Les aventuriers pénétrant dans cette salle rompent l'emprise de la salle sur ces derniers, lesquels passent à l'attaque.

HUMOUR: Un guerrier est assis sur le sol, pris d'un fou rire incontrôlable. Il ne souhaite pas attaquer qui que ce soit, préférant leur raconter la plaisanterie. Tâchez d'en trouver une croustillante à souhait.

SOLITUDE: Deux guerriers ont craqué dans cette pièce. Ils pleurent ouvertement et n'essaient pas de se protéger.

L'OEIL DROIT: Trois guerriers gardent l'entrée de la salle supérieure. Ils tournent le dos aux souvenirs du dieu mort. Les aventuriers qui les combattent doivent réussir un jet sous 3 x POU à chaque round ou se laisser distraire par les visions extraordinaires. S'ils sont distraits, ils subissent un malus de -30 % à toutes leurs compétences.

L'ÉPREUVE DE FORCE

Epine et Garjaan se tiennent face à face dans la salle supérieure. Tous deux chantonnent la psalmodie capable de maintenir les volutes à distance. Un guerrier tient un couteau sous la gorge de Cendre, prêt à la tuer si Galjaan cesse de psalmodier. Trois autres se ruent à la rencontre des aventuriers.

Son contact avec l'Urgle a transfiguré Epine. Sa peau a pris une teinte verdâtre et un sérum visqueux suinte au long des plaques de chitine qui viennent de pousser, recouvrant son corps. Les haillons de sa toge démoniaque sont toujours accrochés à dos, celle-ci ayant été consumée par les volutes. Son armure est déformée et inutile. Malgré tout, il a atteint l'endroit où il désirait se rendre. Avec un sourire de triomphe, Epine plante violemment la Baguette des Ames dans le sol de la pièce. Un bruit d'explosion retentit et une énorme fissure fend la salle. Un rayonnement sort de la baguette telle une fontaine, et des milliers de volutes surgissent de la fêlure. Le POU contenu dans la baguette n'a pas suffi à réveiller le dieu mort. Il a seulement provoqué la naissance soudaine de milliers de volutes.

Epine vocifère "Nooooon!", interrompant ainsi sa psalmodie. Les lambeaux d'ectoplasme s'amassent sur lui et commencent à consumer son âme. Il crie, il hurle tandis que la matière agglutinée aspire sa vie. Ses yeux éclatent.

Galjaan ne cesse de psalmodier. Les volutes multicolores solidifient l'air ambiant. Les hommes des tribus restent complètement hébétés devant la mort d'Epine. Les aventuriers peuvent profiter de cette stupéfaction pour secourir Cendre. Les nomades ayant survécu fuient en proie à la terreur.

Galjaan indique le corps d'Epine puis passe son doigt sur sa gorge. Il veut signifier aux aventuriers de décapiter le chaman. Puis il les conduit hors de la tête. La marée de volutes se précipite derrière eux, emplissant les tunnels. Galjaan s'assure que la porte de fer est hermétiquement fermée afin de les empêcher de se répandre dans la ville. Néanmoins, deux ou trois volutes parviennent à sortir dans la nuit et s'élancent vers la bataille. Galjaan inspire profondément et plaisante faiblement. "Elles ont dû sentir l'odeur des Pan Tangiens", dit-il.

Les deux camps ont subi de lourdes pertes et les défenseurs ont reculé jusqu'à la place du marché. Galjaan prévoit de montrer la tête de leur chef aux nomades, espérant ainsi les démoraliser. Il se dirige vers l'hôtel de ville et demande aux aventuriers de l'escorter. Ils doivent affronter un gang de cinq membres des tribus avant de pouvoir conduire le Melnibonéen à l'abri du bâtiment. La mairie renferme les corps des personnes démembrées par Epine et par ses hommes. Brabbad figure parmi les morts. Galjaan se précipite au sommet de la tour et en gagne le toit.

Dans la place située en contrebas, le combat est violent, et le sang imprègne les pavés. Les défenseurs sont en train de perdre, les nomades usant de leur avantage numérique. Galjaan dirige ses élémentaires vers la place. Là, ils explosent telle une fusée éclairante gigantesque. L'espace d'un instant, la bataille s'arrête. Galjaan profite de ce moment de répit pour crier : "Regardez, Epine est mort !" Puis il jette le crâne vert au milieu des forces barbares. Les Pan Tangiens poussent un cri de joie lascif et reprennent le combat. Les guerriers du désert sont perturbés. Leurs cris de guerre se sont tus, ils se battent avec moins de férocité, et certains membres de l'arrière-garde fuient. Galjaan et les aventuriers peuvent redescendre et se joindre à la mêlée. Sentant le combat tourner à leur avantage, les défenseurs se ruent en avant pour une charge ultime. La ligne des barbares se brise. Ils se retournent et regagnent le désert en courant, bondissant sur tous les chevaux encore disponibles. L'emprise exercée par Epine sur les nomades n'existe plus à présent. Les défenseurs ont vaincu.

Ils passent le reste de la nuit à repousser dans le désert les quelques barbares restant. Une barricade temporaire est érigée dans les ruines du mur d'enceinte. Sur les deux cents habitants de la Forteresse, quatre-vingts ont survécu. Il reste soixante Pan Tangiens sur les quatre-vingt-dix initiaux. Lorsque l'aurore survient, tout le monde est prêt à s'endormir et les survivants obtiennent un repos bien mérité. Un groupe squelettique reste sur la barricade pour parer à tout retour des barbares. Ceux-ci ne se montrent pas.

Au lever du soleil, Lazare quitte la Forteresse sans rien dire. Il gagne le désert à pied.

Des hommes des tribus furieux parcourent les tunnels de la Tête.

LA TRAHISON

Le lendemain, une cérémonie est tenue sur la place de la ville. Debout sur une estrade, Galjaan Trabekk fait un discours. D'après lui, même si la tête divine avait prédit leur victoire, celle-ci n'a pu être obtenue qu'avec le concours des aventuriers et des Pan Tangiens. Il invite Pasteur Requinn et l'un des aventuriers à monter sur l'estrade. Galjaan s'adresse d'abord à l'aventurier. Il lui donne sa bénédiction et un coffret contenant cent pièces d'argent melnibonéennes. Il se tourne ensuite vers Requinn mais n'a pas le temps de souffler mot. Le Pan Tangien le décapite d'un coup d'épée. Il regarde ses hommes et s'écrie : "Tuez-les tous, la Forteresse est à nous !" Le combat éclate.

Les Pan Tangiens sont en nombre légèrement inférieur, mais ce sont de bien meilleurs combattants. La bataille tourne complètement à leur avantage si les aventuriers ne pensent pas à libérer les ectoplasmes refoulés. Si l'idée ne leur vient pas, Taylar pourra la leur suggérer.

Lorsque la porte est ouverte, des milliers de volutes inondent la ville. La marée couleur pastel déferle sur la bataille. Bientôt, les Pan Tangiens se mettent à hurler comme les volutes se repaissent de leurs âmes. Malgré la trahison des Pan Tangiens, nul ne peut supporter le son de plusieurs dizaines d'hommes en train de perdre leur âme. Nombre de ces derniers tentent de fuir la Forteresse mais sont submergés par les horribles ectoplasmes.

Quand le dernier Pan Tangien s'effondre, les volutes sont plus nombreuses que jamais. Elles ne regagnent pas la Tête mais s'enfoncent lentement dans la terre. Où qu'elles touchent le sol, le sable fond et se solidifie pour former une vaste dalle organique de pierre bigarrée. Cette roche s'avère boursouflée et incurvée en certains endroits, elle produit une tessiture de sons semi-musicaux si on la frappe. La terre entourant la Forteresse ressemble à un arc-en-ciel tombé du ciel et encastré dans le sol. Pour compléter ce tableau, le soleil perce enfin les nuées. Les gracieuses bandes de couleur miroitent et se mêlent à la lumière matinale.

Cette nuit-là, Lazare revient du désert sans faire de commentaire et retourne travailler à sa forge comme si rien ne s'était jamais produit. A l'évidence, Yeshpotoom-Kahlai n'est pas la seule puissance dotée de pouvoirs divinatoires. En effet, les volutes n'auraient fait qu'une bouchée du démon qui marche comme un homme.

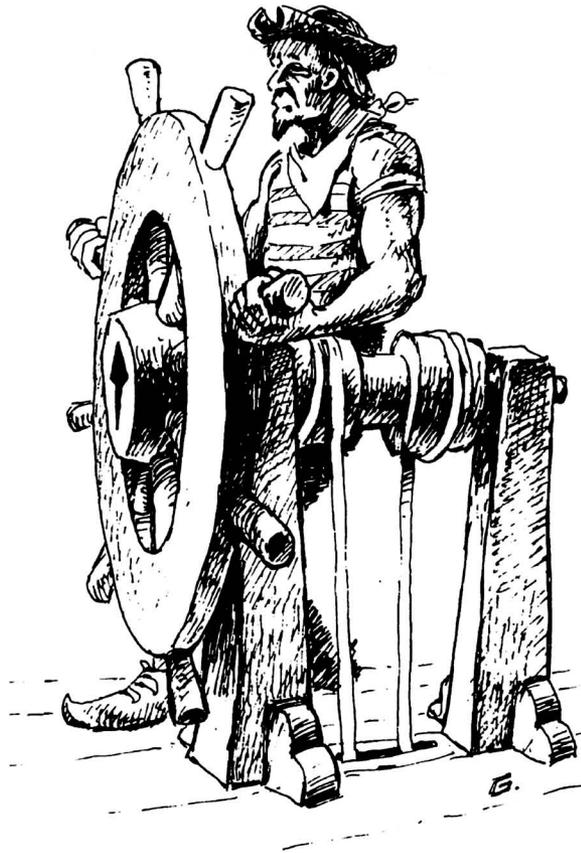
CONCLUSION

De nombreux travaux de reconstruction sont à entreprendre, et nombre de morts doivent être enterrés. Alack se déplace parmi les cadavres, pleurant car il est toujours vivant. Il reste encore dix Pan Tangiens dont il va falloir s'occuper. Ce sont les hommes que Pasteur Requinn a laissés sur la plage pour garder Le Goût du Pouvoir. Si les aventuriers libèrent la galère, les esclaves acceptent volontiers de participer au nettoyage de la Forteresse. La cabine de Pasteur Requinn renferme un butin d'une valeur de 35 000 GB. Sur

le mur figure une carte de Kariss, dans les Cités Pourpres. La porte nord-ouest du vieux fort a été entourée à l'encre rouge. (Pasteur Requinn avait l'intention de se joindre au sac de la ville décrit dans Kariss en Feu).

La Fierté du Père est prêt à appareiller quand les aventuriers le souhaitent. Certains des esclaves sont impatients de reprendre la mer, mais d'autres choisissent de s'installer dans la Forteresse. Les aventuriers se sont fait de nombreux amis dans la Forteresse Impie, et ils y seront toujours les bienvenus.

Les habitants ayant survécu extraient la pierre jaspée afin de réparer les fortifications et de bâtir de nouveaux immeubles dans la ville. Les couleurs de la roche aux formes étranges ondoient et réfléchissent le soleil du désert, donnant l'apparence d'un mirage fabuleux à l'endroit, un havre de paix dans la rudesse des régions sauvages. Les habitants s'amuse quelques jours durant à composer des symphonies complexes sur les murs tintant. La Forteresse Impie figure à présent un endroit où le Chaos est réellement superbe.



KARISS EN FEU

La trahison et la perfidie frappent les Cités Pourpres. Terrifiés à l'idée de voir les seigneurs des mers et leurs activités guerrières menacer l'île de délabrement économique, un groupe de marchands s'arrange pour voir Kariss, le cœur de la puissance des seigneurs des mers, être pillée par des Pan Tangiens. Les marchands espèrent ainsi briser les seigneurs des mers et assurer la paix. Leur plan s'avère fragile et de nombreuses morts surviennent avant qu'il se révèle mauvais.

Ce scénario décrit une nuit de sang et de combats. Les aventuriers se retrouvent au beau milieu du raid pan tangien et doivent réagir de la meilleure façon possible. S'ils se comportent avec lâcheté, de nombreuses cachettes sont à leur disposition. Cela dit, même la villa semblant offrir le plus de sécurité pourra être incendiée par les pillards. S'ils répondent à la situation en prouvant leur valeur, en réalisant des faits d'arme, et en négligeant leur propre sécurité, leurs actions seront remarquées et récompensées.

KARISS ENDORMIE

Les aventuriers devront se trouver à Kariss. S'il leur faut une raison pour gagner la cité, ils reçoivent un message de Barlon Piedbois, un seigneur des mers. Ce message est bref et leur demande de retrouver Piedbois dans sa villa de Kariss. Un sac de toile contenant 100 GB accompagne la lettre, une avance sur paiement destinée à rembourser le temps et les efforts consentis.

La villa de Barlon fait trois étages. Située à la périphérie orientale de la ville, elle surplombe le port. Elle est bâtie dans une pierre pourpre aux teintes harmonieuses. La porte de la cuisine est toujours ouverte, Barlon ne refusant jamais de nourrir un marin estropié. Habituellement, une demi-douzaine de ces malheureux se réunissent à l'heure des repas, portant des toasts à la générosité de leur hôte, utilisant un vin délicat pour ce faire.

BARLON PIEDBOIS

Barlon est unijambiste, d'où son deuxième nom. Il a perdu sa jambe lors d'un combat en mer l'opposant à des écumeurs pan tangiens. L'ersatz en bois est superbement gravé de scènes de la vie maritime. C'est là la seule activité à laquelle il pouvait se livrer pendant sa période de convalescence. Il a recouvré toute sa santé et s'avère étonnement agile à présent. Il est grand et fier, arborant une longue barbe et une masse de cheveux bruns noués de façon à former une queue de cheval.

Barlon salue les aventuriers sur un ton bourru, puis les emmène dans une pièce confortable du second étage. Un feu brûle dans le foyer. Des serviteurs leur offrent de grandes tasses emplies d'un vin épicé, chaud, et fumant. De grandes fenêtres donnent une vue étendue sur le port et l'océan. C'est le crépuscule, et le feu de garde brillant au sommet du phare est clairement visible.

Barlon explique aux aventuriers que leur nom lui a été recommandé par un tiers (nommez un Citadin Pourpre précédemment impressionné. Par exemple Maria, Lorje, ou l'un des Entrave). Il

Barlon Piedbois

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	16	12	14	14	15

Points de Vie : 19

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Sabre d'abordage	64 %	67 %	1D6+2+BD
Gourdin*	53 %	47 %	1D6+BD

* S'il perd son sabre d'abordage, Barlon ôte sa jambe de bois et s'en sert pour frapper la tête des gens tout en sautillant.

Compétences : Equilibre 61 %, Crédit 44 %, Persuader 53 %, Manoeuvrer un Navire 67 %, Tailler au Couteau 74 %.

Langues : Commune -/60 %.

désire les engager pour veiller à la sécurité de l'île. Il a entendu des rumeurs troublantes concernant un complot fomenté au sein même des Cités Pourpres. Il ne peut être plus précis mais affirme que certains intérêts occidentaux sont peu enclins à céder devant les souhaits des seigneurs des mers, leurs gouvernants légitimes. Les aventuriers sont-ils au fait de ces histoires ? S'il réunit suffisamment de preuves, Barlon les présentera au Comte Smiorgan Tête-Chaue. Ce dernier récompensera les hommes vigilants et fera connaître la justice des Cités Pourpres aux traîtres.

Si les aventuriers ont vécu les scénarios précédents de ce supplément, ils disposent en effet de la preuve du complot. Des jets de Mémoriser rafraîchissent leur mémoire. Voici les faits :

* *Quelle était donc la nature de la conversation tenue entre les marchands et les Pan Tangiens au Bras de Fer ?* (voir Bras de Fer)

* *Pourquoi les Soeurs du Chaos ont-elles abandonné leur Maison des Soeurs ? Quelle était la signification de l'avertissement final d'Eldara ?* (voir Les Soeurs du Chaos)

* *Quelle était la signification de la carte de Kariss découverte dans la cabine de Pasteur Requinn ?* (voir La Forteresse Impie)

Comme les aventuriers discutent avec Barlon, un jet de Voir effectué sur les fenêtres de la villa leur permet de remarquer qu'un lourd brouillard envahit rapidement le port. Telle une bête renâclant, il rampe sur l'océan et escalade les flancs de la colline, engouffrant les étendues inférieures de la ville. Un deuxième jet de Voir donne l'impression que le brouillard est teinté de rouge, un peu comme s'il était traversé par du sang. Il se déplace avec une rapidité assurément anormale. Quiconque réussit un jet d'Invocation pourra y déceler une ressemblance avec une brume levée par sorcellerie ou avec des sorts de dissimulation et de discrétion prononcés à mi-mots.

Le brouillard amène le mal à Kariss. Des démons y planent et s'y

élançant pour atterrir en silence sur les tours de guet enveloppées de brouillard. Là, ils massacrent les gardes. Aveuglée, privée de défense, Kariss est laissée sans ressources avant la venue des Pan Tangiens.

L'ARRIVEE DES PILLARDS

Une vague déferlante de galères pan tangiennes sort du brouillard illuminé de rouge. Leurs navigateurs portent des masques démoniaques qui leur permettent de voir dans le brouillard comme s'il s'agissait d'un ciel dégagé. Les pillards noirs se précipitent dans le port et foncent sur la ville. Des engins de siège pontés crachent des boules de poix enflammée par-dessus les fortifications.

Les aventuriers voient les premières vagues incendiaires sortir du brouillard. Celles-ci décrivent un arc de cercle gracieux avant de percuter les superbes villas situées à flanc de colline. Une des boules de feu surgit des ténèbres et fonce sur les fenêtres. Elle rate la maison de quelques centimètres, mais passe assez prêt pour enflammer le toit. Barlon pousse un chapelet d'injures violentes et appelle ses domestiques en hurlant. "Prévenez la ville ! ordonne-t-il aux aventuriers. Faites votre devoir ! Et puisse Lassa vous sauver !" Les aventuriers pourront d'abord souhaiter apporter leur aide aux serveurs pour circonscrire le feu.

Dans le port sis en contrebas, les galères gagnent les docks en glissant, percutant les vaisseaux des seigneurs des mers amarrés là sans aucune protection. Des milliers de marinières Pan Tangiens se déversent sur les ponts et les embarcadères pour se diriger vers le riche butin. Des prêtres ouvrent les écoutilles de galères plus grandes et parées de soutes à cargaison. Une horde de démons baragouinants en sort et court à grands bonds vers le lieu du massacre. L'une des galères se range au bout de la plage où de longues cages sont ouvertes. Des dizaines de tigres féroces et agacés bondissent hors de leur prison, rugissant de colère. Des dompteurs de tigres les conduisent le long du rivage et prennent la direction de la ville.

AVERTISSEMENTS PRÉALABLES : UNE ALTERNATIVE

Les aventuriers débrouillards pourront avoir perçu le complot dirigé contre Kariss avant cette nuit et tenté d'y remédier. Le maître du jeu pourra décider de la façon dont leurs avertissements auront été accueillis :

* **LES AVENTURIERS NE SONT PAS ECOUTES** : Aucune action n'est entreprise. Les seigneurs des mers écoutent leur histoire mais ne croient pas que les Pan Tangiens auront l'audace d'attaquer. Les aventuriers pourront avoir la sinistre satisfaction de déclarer "Je vous avais prévenus" une fois la ville mise à sac.

* **LES AVENTURIERS SONT ECOUTES** : Des préparatifs sont effectués. Les eaux entourant l'île sont surveillées par des patrouilles vigilantes, et la flotte des Pan Tangiens est repérée au large. Les renforts arrivent promptement. Les Pan Tangiens accostent rapidement mais sont repoussés. La porte maritime ne leur est pas ouverte. Les efforts des aventuriers sont acclamés.

Cette version des événements exige du MJ qu'il apporte quelques modifications au scénario. Cependant, c'est une juste récompense pour les joueurs intelligents.

Les cloches du temple se mettent à tinter le signal d'alarme et des cors résonnent le long des remparts du vieux fort. La plupart des citoyens prennent connaissance du danger encouru lorsqu'ils entendent les hurlements des mourants.

L'assaut initial dévore le front de mer. Aucun vaisseau des seigneurs des mers n'en réchappe. Les envahisseurs assiègent les bâtiments longeant la plage, puis déferlent sur les murs du vieux fortin telle une marée rouge. A l'est et à l'ouest du fort, des colonnes de guerriers chargent dans les grands boulevards, s'enfonçant profondément dans la ville.

LES PAN TANGIENS

Les caractéristiques ci-après représentent le gros des forces d'invasion. Le MJ pourra les réutiliser en fonction de ses besoins. Le supplément à Stormbringer intitulé Les Sorciers de Pan Tang donne d'autres exemples de guerriers issus de l'île Démon.

LES PRETRES DE MABELRODE

Les Prêtres Epées de Mabelrode Sans Visage sont les officiers de l'armée pan tangienne. Ils enveloppent leur visage de tissu noir et portent une armure de plaques polie. Ils préfèrent économiser leur énergie pour combattre les soldats ennemis à l'épée, laissant les hommes de troupe massacrer les innocents et les non-combattants.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	11	13	14	13	12	14	15	13
CON	12	10	11	13	12	14	15	12
TAI	13	12	14	13	15	12	11	13
INT	18	15	14	15	16	19	13	15
POU	18	17	15	14	17	21	15	16
DEX	13	14	13	15	14	13	15	13
CHA	8	13	16	15	10	12	7	14
PV	13	10	13	14	15	14	15	13
BD	-	1D6						

Armure : Plaques plus casque (1D10+2)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	58 %	28 %	1D8+1
Epée longue	48 %	48 %	2D8
Epée courte	38 %	38 %	1D6+1

Compétences : Eviter 28 %, Premiers Soins 72 %.

Sorciers	Rang	Compétence	Invocations
N°1	2e	51%	Elémentaires du feu et de la terre, démon de l'espèce Hurtines
N°2	1er	40%	Elémentaires du feu
N°5	1er	35%	Elémentaires du feu
N°6	3e	58%	Elémentaires du feu et de la terre, démons des espèces Bangongi, Metlorkus, Ratchangett, et Stattlak

LES MARINIERS PAN TANGIENS

Ces guerriers sont brutaux et impitoyables. Leur but principal est de massacrer et de détruire Kariss. Ils portent essentiellement des tuniques et des hauts-de-chausses aux teintes grises et bleu foncé, le plus souvent sertis de bijoux reproduisant des symboles du Chaos.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR	12	13	14	11	16	12	12	13
CON	14	10	13	11	12	12	15	16
TAI	12	11	13	14	12	13	11	12
INT	13	15	15	14	16	15	17	17
POU	14	14	16	14	13	15	18	16
DEX	10	11	9	12	11	12	10	11
CHA	13	10	11	12	11	13	9	10
PV	14	10	14	13	12	13	15	16
BD	-	-	1D6/1D4	1D6/1D4	1D6/1D4	1D6/1D4	-	1D6/1D4

Armure : Plaques (1D10-1)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache des mers	58 %	53 %	2D6+2+BD
Cimeterre	48 %	38 %	1D8+1+BD
Targe	13 %	43 %	1D6+BD
Arc	38 %	-	1D8+1+BD

Compétences : Equilibre 57 %, Voir 39 %.

Sorciers	Rang	Compétence	Invocations
N°7	1er	42 %	Elémentaires du feu

ACTIONS DES AVENTURIERS

Les aventuriers peuvent choisir le rôle qu'ils joueront dans la bataille. Les lâches préféreront se cacher ou fuir. Comme ils figurent parmi les premières personnes à voir l'invasion, ils auront une bonne chance de s'enfuir sans dommages. Cela dit, des choix plus héroïques sont décrits ci-après.

DEFENDRE LA VILLE

Les aventuriers pourront se contenter de charger et de résister aux envahisseurs aux endroits où de telles actions s'avèrent réalisables. Reportez-vous à la partie intitulée Massacre dans les Rues pour prendre connaissance des scènes possibles.

AVERTIR L'ILE

Si Kariss paraît vraisemblablement condamnée, les autres villages de la côte ignorent tout du danger. Des messagers rapides pourraient colporter la nouvelle, préparer les autres endroits à recevoir l'assaut, et envoyer des renforts à Kariss.

Les aventuriers pourront choisir cette option. Ils auront besoin de chevaux rapides. Un seigneur des mers habitant à proximité de Barlon entretient une très bonne écurie. Les animaux sont effrayés par les boules de feu. Un jet de Chevaucher est nécessaire pour calmer chaque cheval et permettre aux aventuriers de les monter. Comme ces derniers quittent la ville au galop, un démon volant fond sur eux, terrifiant davantage encore leurs montures.

Zyx'zyx

Ce démon aveugle ressemble à une chauve-souris insectoïde et dépourvue de poil. Sa peau est rugueuse et grêlée de verrues et d'incrustations. Il a deux grandes ailes noires et une

petite tête pointue. Ses dents sont aussi aiguisées que des aiguilles et exsudent une infecte salive jaunâtre. Six pattes surgissent de son long corps morcelé.

Zyx'zyx					
Démon Volant			Espèce : Hérauk		VC : 244
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
14	23	19	14	21	25
Points de Vie : 30					
Armure : Peau rugueuse (1 point)					
Arme	Attaque	Parade	Dégâts		
Morsure contagieuse	57 %	-	1D10 + Peste		
Cri subsonique*	100 %	-	Surdité		
* <i>Toute personne entendant ce cri doit effectuer un jet d'Ecouter. Si elle le rate, elle n'est pas affectée. Si elle le réussit, elle subit 1D3 points de dégâts comme ses tympans rompent et se mettent à saigner. Sa compétence d'Ecouter est réduite de moitié pendant 1D6 jours. Le démon peut pousser trois cris subsoniques en une heure.</i>					
Compétences : Eviter 68 %, Voler 93 %, Ecouter 87 %.					
Pouvoirs : Ailes de Chauve-Souris (300 mètres par round), Grandes Oreilles, Gueule, Peste (VIR 3D6, 5 points de virulence), Compétences, Sonar (portée 50 mètres).					

Si les aventuriers et leurs chevaux survivent à l'attaque du démon, ils peuvent s'enfuir au galop sur la route de Kariss. Derrière eux, le ciel luit d'une couleur orange, celle de la cité en feu. L'endroit le plus proche et offrant l'aide la plus puissante s'avère la Citadelle du Soir, à 120 km de là. Des villages plus petits et des propriétés appartenant aux seigneurs des mers se trouvent sur le chemin, aussi les aventuriers peuvent-ils changer plusieurs fois de monture.

Lorsqu'ils arrivent à la Citadelle du Soir, la ville navale est éclairée et bruyante. Une fois la nouvelle du désastre communiquée, la musique cesse, les tavernes se vident, et les rues s'emplissent de marins criant et vociférant tout en gagnant leur navire à la hâte. Le Comte Smiorgan Tête-Chauve prend immédiatement la mer pour aider la ville dévastée. Il invite les aventuriers à bord de son vaisseau amiral. Ainsi pourront-ils lui donner davantage d'informations comme ils feront route vers l'ouest. Le voyage se poursuivant jusqu'au matin, ils gagnent Kariss juste après l'aube (voir la partie intitulée Sauvetage et Ruines).

Si les aventuriers ne s'inquiètent pas de prévenir la marine, une autre âme prompte à réfléchir le fera à leur place. Quelle que soit l'identité du porteur de nouvelles, le Comte Smiorgan Tête-Chauve répond à l'appel.

LA PORTE OUVERTE

Les aventuriers ayant vu la carte de Pasteur Requin dans la Forteresse Impie pourront se rappeler qu'une des portes du vieux fort était entourée d'un trait rouge. Il s'agit de la poterne nord-ouest. Un traître habitant le fortin en a enlevé la barre de verrouillage. Les défenseurs la croient bien fermée car elle l'a toujours été. Les Pan Tangiens connaissent l'existence de cette brèche dans les défenses et comptent dessus pour s'emparer du fort.

La porte est située à proximité de la villa de Barlon. Si les aventuriers s'y précipitent immédiatement, ils y arrivent 1D6+1 minutes avant les pillards. Sur la partie des fortifications dominant la porte, les gardes effrayés ne remarquent rien. En effet, ils sont occupés à éviter la poix

enflammée qui passe en hurlant au-dessus de leur tête. Les aventuriers se ruant sur la porte s'aperçoivent qu'elle est ouverte et passent à travers.

Dans l'ombre située en contrebas du mur d'enceinte, le traître attend. Il s'agit de Fenton Herrek, un homme corpulent dont le nez a si souvent été brisé qu'il recouvre la moitié de son visage. Fenton est un membre corrompu de la garde municipale. Il a vendu son foyer et la vie de ses camarades contre la promesse d'une bourse de gemmes. Voyant les aventuriers réduire son plan à néant, et donc annuler son paiement, il panique et les attaque. Les aventuriers doivent le repousser tout en replaçant la barre de verrouillage sur la porte pour maintenir les écumeurs à l'extérieur.

Le premier Pan Tangien à atteindre le portail tient la récompense de Fenton dans une main : un sac renflé. Il contient des araignées venimeuses. Le traître a été condamné à une mort horrible, aussi les actions des aventuriers lui ont-elles sauvé la vie.

Fenton Herrek

Utilisez les caractéristiques des Gardes Municipaux données dans le Digest des Cités Pourpres.

Si les aventuriers parviennent à verrouiller la porte, le vieux port contient les pillards. Les bâtiments intérieurs subissent des dégâts dus au feu et aux attaques aléatoires des démons ailés. Cependant, ils ne sont ni envahis ni pillés. Une fois à l'intérieur, les aventuriers peuvent se joindre à la garde municipale et défendre le vieux fort. Un sergent reconnaissant les envoie s'occuper du mur nord. De ce point culminant, un jet de Voir permet de remarquer une escouade de Pan Tangiens se dirigeant vers la Tour de Porcelaine. Les prêtres de cet endroit ne disposent d'aucun défenseur, mais leur puissante magie représente un grand potentiel défensif pour la ville. Ils doivent donc être protégés. Un garde municipal demande aux aventuriers de faire quelque chose si ceux-ci n'ont pas encore décidé d'eux-mêmes d'entreprendre une action. La scène de la tour est décrite dans la partie intitulée Au Temple de l'Air.

MASSACRE DANS LES RUES

Les paragraphes suivants sont des exemples d'incidents pouvant survenir au cours de la bataille. Ils offrent ainsi aux aventuriers l'occasion d'effectuer des actes de bravoure ou plus simplement d'assister aux images insensées de la guerre.

Les Habitants de Kariss

En cas de besoin, le MJ peut piller les caractéristiques données dans le Digest des Cités Pourpres pour en parer les victimes et défenseurs de Kariss. Parmi les groupes utiles on trouve les Citadins, les Seigneurs des Mers, et les Gardes Municipaux.

LE MARCHAND MALCHANCEUX

Un marchand pris dans la bataille est anxieux de pouvoir sauvegarder ses marchandises. Tel un dément, il pousse une voiture à bras dans les rues, laquelle est emplie d'une haute pile de tapis de grande valeur. Son fils de trois ans est assis au sommet de la carriole, s'accrochant à sa vie chérie. Deux Pan Tangiens surviennent et fauchent le marchand. Ils regardent l'enfant braillard et ont un sourire maléfique. L'un d'eux ramasse un morceau de madrier enflammé puis fait marche vers la charrette et son contenu inflammable. Si les aventuriers n'interviennent pas, un infanticide est commis.

LE MALHEUREUX PROPHETE DE MALHEUR

Un vieil homme titube dans les rues en feu. Il brandit son poing fermé et tremblant vers les citadins en fuite tout en les haranguant d'une

voix puissante. Son message explique que l'apocalypse en cours est due à leur comportement paresseux et licencieux. "Seul le pouvoir purificateur des seigneurs élémentaires peut encore vous sauver !" s'écrie-t-il. Une boule de poix enflammée tombe des cieux et l'embrase. Il fait deux pas de plus, en proie aux flammes, avant d'exploser.

LE TIGRE AFFAME

Une mère accourt dans les rues, cramponnée à son enfant. Cherchant à se mettre à l'abri, elle se rue involontairement dans un cul-de-sac. Un tigre apparaît à l'entrée de la ruelle et avance lentement dans sa direction, à pas feutrés, les yeux brillant. Les hurlements terrifiés de la femme attirent les aventuriers.

Le Tigre					
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
22	17	18	5	13	15
Points de Vie : 23					
Armure : Peau et fourrure (2 points)					
Arme	Attaque	Parade	Dégâts		
Morsure	45 %	-	2D6		
Griffes	70 %	50 %	1D8+3		
Lacérer	*	-	3D8		
* A chaque round, le tigre dispose de deux attaques aux griffes et d'une par morsure. Si les deux pattes griffues touchent, il lacère à l'aide de ses pattes arrière lors des rounds suivants et ce, tout en continuant à mordre.					

LA VENGEANCE DES PECHEURS

L'invasion se fait irrésistible, et les Pan Tangiens ignorent le minuscule village de pêcheurs situé à l'extrémité orientale du port. Ceux-ci envoient leurs femmes et leurs enfants à l'intérieur des terres puis préparent un raid. Ils gagnent la mer à bord de leurs bateaux de pêche et lancent une attaque courageuse contre les vaisseaux ennemis ancrés au port. Ils réussissent à renverser le chaudron de poix enflammée de l'une des galères, laquelle prend feu. Les Pan Tangiens répliquent, et les pêcheurs fuient au large. Cependant, ils reviennent très vite effectuer un nouvel assaut. Si cela inspire les aventuriers, ils pourront rejoindre les pêcheurs sur les plages sises à l'est de la cité, puis participer aux audacieuses contre-attaques.

Les Pêcheurs

Vous trouverez leurs caractéristiques dans le Digest des Cités Pourpres.

LE SEIGNEUR DES MERS COURAGEUX

Un homme se bat seul pour défendre sa propriété et est en train de l'emporter. Il se nomme Gentrik Tienbon. Il se tient dans l'encadrement de la porte de sa maison en pierre pourpre. Pour l'instant, il a réussi à faucher sept Pan Tangiens. Cinq autres grouillent autour de l'entrée et deux de plus fracassent les fenêtres. Une contre-attaque en force des aventuriers met les Pan Tangiens en déroute et délivre Gentrik. Il comprend la futilité de sa résistance et rallie le groupe des aventuriers après avoir jeté un dernier regard sur son doux foyer.

Gentrik Tienbon

C'est un homme aux cheveux jaunes et aux larges épaules. Il est réputé pour son caractère borné.



Les rues de Kariss s'empourprent

GA
SS
NE
R
92

Gentrik Tienbon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	20	15	10	16	13	11

Points de Vie : (23) 14

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache des mers	87 %	86 %	2D6+2+BD
Coup de poing	79 %	-	1D3+BD
Coup de pied	61 %	-	1D6+BD

Compétences : Equilibre 61 %, Eviter 55 %, Chanter 16 %.

Langues : Commune (Témérique) -/50 %.

LE DEMON DESTRUCTEUR

Un des démons cause plus de dégâts que les autres. Il s'agit d'un humanoïde ailé, à la mince silhouette, et dont le souffle s'avère une véritable langue de feu. Il volette et pirouette au-dessus de la ville, enflammant les bâtiments laissés intacts par le tir des catapultes. Si le démon peut être tué, cela redonnera le moral aux défenseurs. La seule façon de l'amener à disputer une mêlée est de le bombarder de projectiles ou de l'attirer par la ruse vers une cible apparemment facile.

F'rrrz

Ce démon est vaguement reptilien. Sa peau est pourpre et semblable à celle d'un lézard, ses ailes sont larges et dorées, et sa queue est longue. Une crête orange vif orne sa tête et ses yeux sont d'un jaune incendiaire. Il exhale de grandes gouttes de feu.

F'rrrz

Démon au Souffle de Feu Espèce : Welzall VC : 207

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
13	17	18	17	14	27

Points de Vie : 23

Armure : Peau de lézard (6 points).

Bonus aux Dégâts : +1D6

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Souffle enflammé	60 %	-	5D6
Griffes x2	30 %	15 %	1D6+BD

Pouvoirs : Armure (6 points), Griffes x2, Oeil x2, Souffle Enflammé (5D6 points de dégâts, 1 mètre de rayon, portée de 10 mètres), Compétences, Ailes (500 mètres par round).

Compétences : Voler 70 %, Voir 50 %.

L'ENVAHISSEUR SALE

Garsmort Appâtechien, un Prêtre de Balo, gambade dans la rue. Il est vêtu d'un pyjama en soie et d'un casque de plaques. La pique parant ce dernier s'orne d'une tête de chat.

Garsmort aime se cacher dans les allées où il attend que des chiens fassent leur apparition et chassent le chat. Il bondit alors vers le haut et les empale avec la pique. Enfin, en théorie. Il n'en a toujours pas

attrapé. Il songe à se procurer une pique plus longue ou une tête de chat plus récente.

Garsmort porte une serviette et un morceau de savon. Il accourt vers les aventuriers et leur demande s'ils savent où se trouvent les bains publics.

Garsmort Appâtechien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	11	6	18	12	7

Points de Vie : 12

Armure : Casque de plaques (1 point)

Bonus aux Dégâts : Aucun.

Arme	Attaque	Dégâts
Pique du casque	34 %	1D3+1

Compétences : Prédire le Temps 7 %, Jodler 64 %.

LES INVOCATIONS DE L'AU-DELA

Un homme vêtu de toges bleues tombe du ciel pour atterrir devant les aventuriers. Il s'agit de Pelmor Whist, un Prêtre de Lassa aussi maigre que nerveux. Au moment où il touche le sol, les aventuriers peuvent constater que l'air bouillonne tout autour de lui, en proie à un feu magique. Il a été déposé par un sylphe. Ayant rempli ses obligations, celui-ci reprend son vol. Whist fait quelques pas en titubant puis s'agrippe au cou d'un des aventuriers. "Vous devez la sauver ! Les Pan Tangiens arrivent ! Elle peut tous nous sauver ! Venez vite !" S'ils peuvent calmer le prêtre, ce dernier déclare provenir du Temple des Vents. La Grande Prêtresse se prépare à appeler Lassa, mais elle a besoin d'être défendue par des guerriers pendant qu'elle se livre à son invocation.

Si les aventuriers accompagnent le petit prêtre, lisez la partie suivante, Au Temple de l'Air.

Pelmor Whist

Pour les caractéristiques de Pelmor, utilisez l'un des Prêtres de Lassa décrits dans le Digest des Cités Pourpres.

AU TEMPLE DE L'AIR

L'espoir de sauver Kariss repose essentiellement sur Thénalis Hésitante du Zéphyr Perspicace. C'est la Grande Prêtresse du Temple des Vents. Elle a le pouvoir d'invoquer Lassa, laquelle peut repousser les envahisseurs en mer.

Cependant, les prêtres et prêtresses du temple ont besoin d'aide pour garder Thénalis à l'abri des Pan Tangiens en maraude. S'ils réussissent un jet de Voir pendant leur approche du temple, les aventuriers peuvent discerner la Grande Prêtresse au sommet de la Tour de Porcelaine. Là, elle conjure les vents divins de Lassa.

Les Prêtres de Lassa

Les caractéristiques des adorateurs de l'air se trouvent dans le Digest des Cités Pourpres.

Une escouade de Pan Tangiens a atteint le temple situé en avant des aventuriers. Des guerriers en armure se déplacent à grandes enjambées entre les délicates colonnes du lieu saint découvert, fauchant les drapeaux de prière et massacrant le clergé. Huit guerriers



Massacre au Temple de l'Air

occupent la cour, accompagnés d'un hideux démon-araignée. Des dizaines d'oiseaux se ruent et fondent sur le visage des envahisseurs, les ralentissant considérablement. Tous les Pan Tangiens subissent un malus de -20 % à leurs compétences de combat en raison du harcèlement des oiseaux.

Les Pan Tangiens étant affairés à tuer les prêtres, les aventuriers ont le bénéfice de la surprise. Lorsqu'ils se rendent compte de leur infériorité, les Pan Tangiens aboient un ordre en Mabden à l'attention du démon-araignée. L'arachnide infernal se retourne et marche pesamment vers la Tour de Porcelaine, puis commence à hisser sa masse luisante sur le flanc du bâtiment. Horrifié, Pelmor montre la chose du doigt et dit en haletant : "Sauvez la Mère de l'Air !" Il faut 4 rounds au démon-araignée pour gagner le sommet de la tour. Les aventuriers peuvent tenter de l'abattre par un tir de missiles. La créature réagit en tirant les corps momifiés hors de leur niche pour les jeter sur ses assaillants.

Les aventuriers peuvent également prendre le démon de vitesse et s'élancer dans l'escalier qui s'enroule sur toute la hauteur de la façade de la tour. Une fois les premières marches atteintes, ils entendent Pelmor s'écrier : "Non ! C'est un lieu sacré !" D'ordinaire, seuls les prêtres sont autorisés à monter dans la tour sainte. Les aventuriers doivent choisir l'action la plus importante en l'état actuel des choses : suivre le protocole religieux ou secourir la dirigeante du culte.

R'kk'nd

Ce démon ressemble à une énorme et grasse araignée. Son visage démoniaque lance des regards mauvais et dispose d'une langue longue et obscène. Il est gris et imberbe. Des tentacules caoutchouteux se tordent dans son dos.

R'kk'ndd

Démon Araignée **Espèce :** Octivore **VC :** 134

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	30	20	13	16	22

Points de Vie : 38

Armure : Ignoble peau tachetée (2 points).

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	66 %	-	2D10
Tentacules	44 %	-	empoignade*

* Les victimes de la prise des tentacules sont solidement enveloppées et fermement maintenues contre le dos du démon. Celui-ci escalade alors le mur le plus proche et laisse tomber la victime d'une certaine hauteur. Si cette façon de neutraliser ses proies s'avère fruste, elle n'en est pas moins efficace.

Les victimes de l'empoignade doivent vaincre la FOR du démon pour se libérer. Lorsqu'elles sont prisonnières des tentacules, leurs bras sont collés à leur flanc, rendant l'utilisation d'une arme complètement impossible.

Compétences : Grimper 99 %, Voir 25 %.

Pouvoirs : Oeil x2, Gueule, Jambes Arachnoïdes (10 mètres par round), Tentacules.

Une fois les Pan Tangiens tués, les prêtres du vent ayant survécu au massacre remercient les aventuriers et pleurent leurs camarades disparus. Les oiseaux continuent de porter des coups de bec aux cadavres des envahisseurs, arrachant furieusement la barbe des hommes morts en autant de touffes sanglantes. Les prêtres expliquent aux aventuriers que la Grande prêtresse se trouve au sommet de la Tour de Porcelaine où elle invoque un Lassahar, un élémentaire du vent géant. Le Lassahar aura pour tâche de protéger la tour, permettant ainsi à la Prêtresse d'invoquer Lassa. Si les aventuriers peuvent tenir leur position jusque là, la victoire sera assurée. Les prêtres oublient leur dégoût de voir des non-initiés gravir les degrés de la tour.

Si les aventuriers en gagnent le sommet, ils trouvent une Thénalis complètement absorbée par ses dévotions à la Dame des Vents. L'air surplombant la tour crépite sous l'effet de la puissance magique amassée. L'électricité grésille et produit des étincelles, des dizaines de sylphes se précipitent dans l'air avec véhémence. Thénalis hoche gravement la tête vers les aventuriers et se concentre sur sa tâche.

Thénalis

C'est la Grande Prêtresse du Temple des Vents. Elle a la cinquantaine, et est vêtue d'amples toges de soie bleue. Son nom complet est Thénalis Hésitante du Zéphyr Perspicace.

Elle le doit à sa sagacité et à sa prudence. Ce soir, elle est littéralement en train de jeter sa prudence aux quatre vents.

Thénalis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	11	23	26	15	19

Points de Vie : 14

Compétences : Premiers Soins 100 %, Connaissance de la Musique 92 %, Eloquence 95 %, Chanter 87 %.

Langues : Commune 100 %/100 %, Haut Melnibonéen 75 %/75 %.

Compétence en Invocation : 93 %

Invocations : Tous les différents types d'élémentaire. Elle peut invoquer un Lassahar en une heure, et la déesse Lassa en sept.

L'invocation du Lassahar dure encore une demi-heure. Pendant ce temps, une autre escouade de huit Pan Tangiens arrive au temple et charge la tour. Comme les soldats approchent, les aventuriers peuvent tirer à l'arc pendant trois rounds, après quoi ils peuvent défendre la tour depuis l'escalier. Les marches ne peuvent laisser passer plus d'une personne de front. Les Pan Tangiens avancent en file indienne.

Les aventuriers obtiennent un bonus de +10 % sur toutes leurs attaques et parades en raison de leur position surélevée. Les Pan Tangiens situés en contrebas subissent quant à eux un malus de -10 %. Les aventuriers tenant un poste plus élevé dans la tour peuvent lancer des pierres et des missiles sur l'escouade ennemie.

Les vents entourant la tour enflent et tournoient à une vitesse accrue. Le rugissement du Lassahar résonne un peu plus loin, puis se rapproche. La pression atmosphérique chute et le cyclone élémentaire s'abat sur la tour, l'enveloppant de son étreinte. Le Lassahar crée un cône protecteur. Tout Pan Tangien tentant de gravir les marches est soulevé puis rejeté en tourbillonnant. Thénalis et les aventuriers sont sains et saufs.

Les Pan Tangiens envoient quelques escouades supplémentaires prendre la tour d'assaut mais sont balayés par le Lassahar. Ils le

LE LASSAHAR

Il s'agit d'un vent géant, une vaste et imposante formation d'air destructeur. Son arrivée s'accompagne de roulements de tonnerre et d'éclairs lumineux.

C'est l'un des types les plus puissants qui soient à la disposition des sorciers des Élémentaires.

Melniboné, le prochain supplément de Chaosium, vous donnera de plus amples détails sur la magie élémentaire.

Le Lassahar a 120 points de vie et ne peut être lié. Voici ses capacités:

1. Il peut voler.
2. Il peut émettre une brise de 13D6 km/h et ce, pendant 4D6 heures.
3. Il peut déplacer un objet de 125 kilogrammes ou moins pendant 4D6 heures.
4. Il peut détourner la course des missiles à main d'un simple souffle, et dévier les tirs de missiles des engins de siège. Une réussite critique obtenue avec une arme de jet où un engin de siège n'atteindra pas davantage la cible.
5. Il peut porter des messages à une vitesse de 13D6 km/h et ce, pendant 4D6 heures.
6. Un lassahar peut rapporter des paroles prononcées à 200 km de l'endroit où se trouve son maître, et transmettre celles de ce dernier sur une distance équivalente.
7. Il peut produire assez d'air pour maintenir une personne en vie sous terre ou sous l'eau et ce, pendant une période infinie.
8. Il peut détruire une salamandre sans encourir aucun effet négatif
9. Il peut élever une personne quelconque dans les airs et la transporter pendant 1D6 jours.
10. Il peut détruire une maison de pierre en lui soufflant dessus pendant 1D6 minutes.
11. Il peut créer un cyclone au prix de sa propre existence. Il en résulte de grands vents et une grande destruction dans une zone de 1,6 km². Les régions environnantes sont affectées à un moindre degré. Le cyclone fait rage pendant 1D6 heures.
12. Le maître du jeu pourra inventer d'autres utilisations et d'autres pouvoirs en fonction de ses besoins.

bombardent à l'aide des catapultes montées sur les navires mais l'élémentaire géant recueille leurs missiles enflammés et les leur renvoie.

Au bout d'un moment, ils cessent toute tentative.

EN ATTENDANT L'AUBE

Les renforts sont en route pour Kariss. La flotte de Smiorgan Tête-Chaue se rapproche et Thénalis se met à invoquer Lassa avec ardeur. Les aventuriers peuvent choisir de rester sur la colline ou de regagner la ville.

Kariss a fini par riposter à l'attaque, aussi les Pan Tangiens se retrouvent-ils pris dans un combat s'étalant de maison en maison. Ils

ont épuisé leurs réserves de poix enflammée. La commotion initialement infligée par les attaques des démons s'amenuise comme les créatures adverses se répandent dans le pays et dans le ciel de l'océan ou encore, regagnent leur plan d'origine après avoir mené leur tâche à bien. Le grand massacre des premières heures du raid fait lentement place à une guerre d'usure.

SAUVETAGE ET RUINES

L'aube embrase le ciel. Le soleil est occulté par la fumée d'une centaine de foyers d'incendie. Kariss la belle n'est plus qu'un amas brûlant et dévasté. Nombre des villas se sont transformées en décombres, le vieux fort est noirci, et les rues sont emplies de cadavres et de démons se repaissant de ces derniers. Les Pan Tangiens regagnent leurs vaisseaux, portant l'or des seigneurs des mers sur le dos.

Une note cristalline retentit au-dessus de la Tour de Porcelaine et un frisson parcourt la colonne vertébrale de chaque Pan Tangien. Une silhouette gigantesque apparaît dans les airs, celle de la Dame des Vents. La brise rapide figure sa chevelure, flottant au vent, et la lumière matinale devient ses yeux étincelants. La fumée s'élevant de la ville est balayée comme Lassa prend sa respiration pour préparer sa vengeance.

Si les aventuriers situés sur le mur fortifié du vieux fort, ou sur la Tour de Porcelaine, réussissent un jet de Voir, ils discernent le premier vaisseau de la flotte du Comte Smiorgan comme il contourne le cap. Smiorgan lui-même se trouve à l'avant du vaisseau de tête. Les corsaires vengeurs glissent sur les ondes en direction des galères pan tangiennes comme celles-ci se retournent lentement.

La colère croissante de Lassa ne distingue nullement les vaisseaux des sauveurs de ceux des profanateurs. Thénalis s'en soucie peu. Smiorgan n'est pas parvenu à assurer la sécurité de la congrégation de la Grande Prêtresse, aussi devra-t-il subir des pertes semblables à celles endurées par cette dernière. Les seules personnes capables d'empêcher le désastre imminent sont les aventuriers. Ils ont sauvé Thénalis et l'ont protégée de toute blessure, elle prendra donc leurs conseils en considération. S'ils réussissent un jet de Persuader l'incitant à remettre sa vengeance entre les mains de Smiorgan, elle se laisse fléchir et libère Lassa tout en demandant à sa Dame de bien vouloir la pardonner.

Si Lassa est renvoyée, Smiorgan conduit sa flotte au port, bloquant les Pan Tangiens aussi sûrement que ceux-ci avaient coincé les vaisseaux de Kariss. Les navires s'entrechoquent et les mariniers expérimentés des Cités Pourpres bondissent à bord des galères esclavagistes haïes. Ils sont moins fatigués que les soldats de l'Île Démon; de plus, la vue des dégâts infligés à leur vieille cité adorée les rend furieux. Quelques galères s'échappent, mais la plupart prennent l'eau et coulent sous la rage de la marine de Smiorgan.

Si Lassa est lâchée, elle étend ses bras porteurs d'ouragans et de tempêtes sur une grande superficie. Elle hurle son chagrin et sa colère, et donne libre cours à son courroux. Des vents stridents déchirent le flanc de la colline puis traversent Kariss en rugissant. Elle mouche les flammes comme s'il s'agissait de chandelles, mais la puissance de son souffle arrache les toits des maisons et transforme les tuyaux de cheminée en un nuage de briques volantes. Toute personne se tenant debout se retrouve allongée au sol, assommée; les morts sont soulevés puis transportés au loin. Le coup de vent s'abat sur le port, brisant les mâts des navires tel du petit bois. Les galères des Pan Tangiens sont renversées sur le flanc et poussées sur la crête



Le Comte Smiorgan Tête-Chaue crie vengeance

GA
SS
NE
R
92

des vagues, l'eau remplissant alors leurs ponts inférieurs. Les vaisseaux de Smiorgan sont rejetés au hasard de l'océan et chavirent par dizaines. Nul marin pan tangien ne survit à l'horrible rafale et nombre des Citadins Pourpres y laissent également la vie.

Soulagée par son accès de colère, la déesse se met à pleurer. Une pluie battante tombe des cieux et nettoie le sang et les cendres jonchant les rues. Kariss est purifiée. Le deuil de Lassa dure jusqu'à la fin du jour. A la tombée de la nuit, elle sèche ses larmes et quitte les lieux. Les nuages se dégagent au-dessus de la ville, et la lumière des étoiles étincelle.

LES SUITES DU MASSACRE

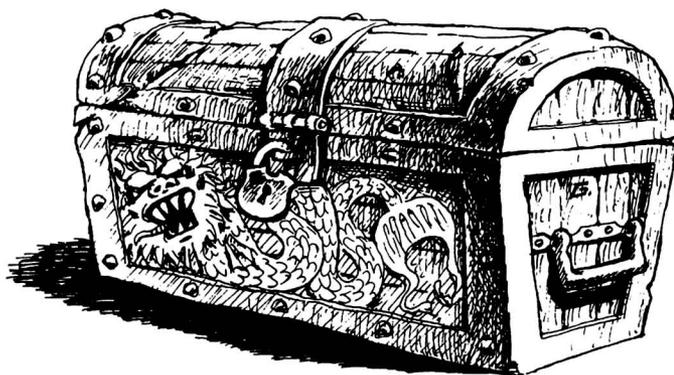
Kariss s'en remettra. Les seigneurs des mers financent sa reconstruction, et la nouvelle ville est considérée par beaucoup comme surpassant l'ancienne en splendeur. Par souci pragmatique, les défenses en sont renforcées.

Le gambit des marchands a échoué. Ils espéraient briser les seigneurs des mers mais n'ont réussi qu'à les rendre furieux. Le peuple soutient ses seigneurs. Les Citadins Pourpres sont consternés par la destruction de leur jolie ville; sur chaque place publique du pays, les

discussions vont bon train, réclamant une puissance militaire accrue. Ils affirment leur haine pour ces terres adoratrices de démons que sont Pan Tang et Melniboné, et s'avèrent de plus en plus partisans de leur faire la guerre.

Si les aventuriers leur communiquent leur théorie concernant les organisateurs du raid, une chasse aux marchands responsables est lancée. Certains se suicident au poison, d'autres gardent l'anonymat. Le Temple de Goldar réfute toute allégation portant sur ses membres. La querelle opposant marchands et seigneurs des mers s'intensifie, les soupçons et les accusations se faisant plus intenses que jamais.

Si les aventuriers ont combattu avec bravoure, ils sont bien récompensés. Barlon Piedbois leur remet une somme de 10 000 GB pour avoir répondu à son appel initial. S'ils ont sauvé le vieux fort en verrouillant la poterne, la cité de Kariss leur promet une superbe villa neuve d'une valeur de 200 000 GB. S'ils ont gagné la Citadelle du Soir pour y avertir Smiorgan, celui-ci leur donne un des vaisseaux de sa marine. S'ils ont sauvé le Temple de l'Air, Thénalis leur offre une harpe en or d'une valeur de 50 000 GB. Des ballades narrant le terrible raid sont écrites, et toutes font la part belle aux aventuriers. Ils sont loués et considérés comme des héros dans toutes les Cités Pourpres.



Stormbringer

Approuvé par Michael Moorcock

LES SEIGNEURS DES MERS

CONTIENT QUATRE AVENTURES

Ce dixième supplément pour le jeu de rôle *Stormbringer* vous emmène dans l'île des Seigneurs des Mers. Découvrez ces Rois Corsaires qui ont défié l'ancestrale puissance de Melniboné et tenu tête aux séides pervers du Chaos, les Pan Tangiens.

La première partie de ce supplément détaille en plusieurs chapitres l'île des Cités Pourpres :

- **Son histoire** : où comment des esclaves rebelles à l'Empire Melnibonéen devinrent de redoutables pirates puis des navigateurs et princes marchands sans pareil.
- **Sa géographie** : depuis les ports bourdonnant d'activités jusqu'aux profondes forêts où se tapissent les riches domaines des Seigneurs des Mers.
- **Ses habitants** : des dizaines de personnages et leurs caractéristiques complètes permettent au maître de jeu d'incarner tous les habitants, depuis le mendiant jusqu'au puissant marchand dirigeant un empire couvrant tous les Jeunes Royaumes. Pour le joueur ce chapitre apporte de nouvelles compétences, armes, armures ainsi que des informations sur les personnages provenant des Cités Pourpres.
- **Ses cultes** : les temples, les prêtres, les cérémonies, l'organisation et les pouvoirs des religions dominantes.
- **Les rencontres et événements** : ce chapitre contient des dizaines d'événements divers et de rencontres sur l'île des Cités Pourpres.
- **Enfin un chapitre spécial** présente tous les océans et mers des Jeunes Royaumes. Cette partie contient aussi les périls du royaume de Straasha et toutes les rencontres, bonnes et mauvaises, qui donnent du sel à la vie du marin.

La deuxième partie du Seigneur des Mers contient quatre aventures prêtes à jouer et entièrement détaillées :

- **Le Bras de Fer** : qui a dit que les tavernes étaient un lieu de repos ?
- **Les Soeurs du Chaos** : où le Chaos s'infiltré sournoisement dans l'île des Cités Pourpres. Les belles princesses endormies ne sont pas toutes promises de bonheur et de félicité.
- **La Forteresse Impie** : découvrir ce lieu mythique est déjà une aventure en soi; mais y lutter contre une armée du Chaos...
- **Kariss en Feu** : prélude à la fin des Jeunes Royaumes. Les hordes de Pan Tang apportent mort et destruction dans la cité pourpre de Kariss.

Ces quatre aventures peuvent être jouées de façon indépendante ou comme une campagne.

